

**T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**



**BİLİMKURGU SİNEMASINDA DOĞANIN DEĞİŞİMİ ÖRNEKLEMİNDE
"ATİ'NİN DÜNYASI" FİLMİ ÖN HAZIRLIK AŞAMASI VE SİNEMASAL
ANLAM ARAYIŞLARI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tuncay TÜRKYILMAZ

Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Televizyon ve Sinema Programı

Temmuz, 2020

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



BİLİMKURGU SİNEMASINDA DOĞANIN DEĞİŞİMİ ÖRNEKLEMİNDE
"ATİ'NİN DÜNYASI" FİLMİ ÖN HAZIRLIK AŞAMASI VE SİNEMASAL
ANLAM ARAYIŞLARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Tuncay TÜRKYILMAZ

(Y1812.380010)

Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı

Televizyon ve Sinema Programı

Tez Danışmanı: Prof. Cem Kağan UZUNÖZ

Temmuz, 2020

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum "Bilimkurgu Sinemasında Doğanın Değişimi Örneğinde "Ati'nin Dünyası" Filmi Ön Hazırlık Aşaması Ve Sinemasal Anlam Arayışları adlı çalışmanın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça 'da gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. (29/07/2020)

Tuncay TÜRKYILMAZ

ÖNSÖZ

Tez çalışmasında gösterdikleri ilgi ve sabırla bana katlanan değerli Eşim, Ailem, Hocalarım, Akrabalarım ve Arkadaşlarıma sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Onların fedakarlıkları, yardımları ve destekleri coronavirüs salgınını sosyal ve ekonomik açıdan en ağır şekilde hissettiğimiz bu günlerde bu tezi olabildiğince sağlıklı bir şekilde yazabilmeme sebep olmuştur. Bu dünyadaki varlığımı ilk kez hissettiği andan itibaren karşılıksız bir şekilde her şartta ve her zaman beni destekleyen, değerli anneciğimin ve koca çınarım babacığımın ellerinden, desteklerini esirgemeyen kardeşimin gözlerinden öpüyorum. İçinden geçtiğimiz bu zor günlerde beni her konuda destekleyen ve hayatımın belki de en zor döneminde bir de bebek müjdesi veren güzel insan değerli eşimin gözlerinden öpüyorum.

Okula geldiğim ilk gün itibariyle verdiği ilhamla, her an her yerde ulaşılabilir olmasıyla, yardımlarıyla, empatisi ve sevecenliğiyle, moral motivasyon konuşmalarıyla büyük destek olan tez danışmanım değerli hocam Prof. Cem Kağan Uzunöz'e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Derslerine girmekten dolayı her zaman memnun olduğum, güler yüzleriyle, disiplinleriyle, anlayışlarıyla çok şeyler kazandığım değerli hocalarım Dr. Hale Torun, Doç. Arif Can Güngör, Dr. Olcay Uçak, Dr. Naciye Beril Ekşioğlu Sarılar, Dr. Engin Başçı'ya sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Tecrübesiyle bana destek olan değerli Dr. Onur Şaraplı hocama, sınıf arkadaşım Uğur Dalga'ya ve tüm sınıf arkadaşlarıma sonsuz teşekkürler.

Bu tezde her şeyden önce amacım tüm safiyane duygularıyla Türk Sineması adına bilimsel bir çizgide yeni bir kaynak oluşmasını sağlamaktır. Bu tezde, Türk Sinemasında 1980 sonrası kopuşun ve yalpalamanın ardından toparlanma sürecinde setlerde ve akademik alanda bu sanata yeni atılacak ve farklı kafa yapılarına sahip insanların zihinlerinde Türk Sineması için çok yeni bir tarz sayılabilecek olan "Bilimkurgu Sineması" alanında yeni üretimlere kapılar aralayabilecek bir danışman, belki bir rehber, belki de bir ilham oluşturma çabasıyla çalıştım.

Haziran,2020

Tuncay TÜRKYILMAZ

BİLİMKURGU SİNEMASINDA DOĞANIN DEĞİŞİMİ ÖRNEKLEMİNDE "ATI'NİN DÜNYASI" FİLMİ ÖN HAZIRLIK AŞAMASI VE SİNEMASAL ANLAM ARAYIŞLARI

ÖZET

Ekolojik alanda yapılan birçok araştırma endüstriyel devrimin değişen üretim ve tüketim koşulları ile doğanın tahrip edilmesindeki bilinçsiz insan payından bahsetmektedir. Kapitalist sistem bilimi de arkasına alarak üretim çılgınlığına engel olmaya çalışan tüm karşı duruşlara savaş açmıştır. Kendisi için gereken üretim mekanizmalarını tüm argümanlarıyla devreye sokan kapital güçler insanı da Charlie Chaplin'in "Modern Zamanlar" filminin bir sahnesinde olduğu gibi çarkların arasında öğütmüştür. Bu ezici gücün insan üzerindeki acımasız etkisiyle ademoğlu, hem doğayı yok etmeyi kendi konforunun gereği için mücadelenin bir parçası saymış, hem de bu yok edişi görmezden gelmeyi normalleştirmiştir. İnsanlar tüm bu ağır yükten kafalarını bir nebze kaldırdıklarında ise geçmişte doğa ile olan bağlarının farkına varmış ya da varmak istemiştir. Sinemacılar, bu bağları bilimkurgu filmlerinde yansıtmaya çalışmıştır. Bu tez çalışmasında, doğa ve insan ilişkisi, bilimkurgu edebiyatı, bilimkurgu sinemasının kuramsal yaklaşımlardaki yeri, bilimkurgu sinemasında film türleri, bilimkurgu sinemasında doğa değişimine dair örnek filmler incelenecektir. Bu doğrultuda seçilmiş bilimkurgu filmi örneklerinden; Mad Max: Fury Road, Snowpiercer, Buğday, Wall - E, Solaris filmleri incelenecek, sonrasında değerlendirilen veriler son bölümdeki "Ati'nin Dünyası" isimli filmin senaryo örneği çalışmasında kaynak olarak değerlendirilecektir. Son olarak, filmin senaryo örneği, sahnelerin çizim (storyboard) örnekleri, çekim tekniği, animasyon tekniği, kullanılacak renkler, karakterlere yaklaşım, kurgu tekniği, müzik ve ses efektlerinin kullanımı konuları filmde anlam arayışları yaklaşımıyla ele alınacaktır.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu Sineması, Doğa, Değişim, Mitoloji, Ati'nin Dünyası

IN THE EXAMPLE OF CHANGE OF NATURE IN SCIENCEFICTION FILM "ATI'S WORLD" MOVIE PREPARATION STAGE AND SEARCH FOR CINEMA

ABSTRACT

With the changing nature of production and consumption conditions of the industrial revolution, several research conducted in the ecological field mentions about the human unconscious share of destruction. Studies show that the nature is destroyed by humans today with the effects of the industrial revolution. The capitalist system took the power of scientific developments behind and waged war against everyone and everything against it. Capital forces, who put into effect the production mechanisms required for it, grinded people between the wheels of the system as in the a scene of Charlie Chaplin's movie "Modern Times". With the brutal effect of this overwhelming power on human beings, Humankind regarded destroying nature as a part of the struggle for the sake of his own comfort, and normalized the fact ignoring this destruction as a living creature. When people lift their heads a little bit from all this heavy burden, they have noticed or wanted to reach their ties with nature in the past. Thus, they tried to reflect these ties in science fiction movies, which are the tales of the future that can make them feel deeply. In this thesis study, the relationship between nature and human, science fiction literature, the origin of science fiction movies, the place of science fiction cinema in theoretical approaches, types of films in science fiction cinema, examples of science fiction cinemas around the world and examining scenes about nature change in these films. In this sense, selected sci-fi movie examples; Mad Max: Furry Road, Snowpiercer, Buğday, Wall - E and Solaris will be examined, and then all the data will be evaluated and applied to the preliminary work of the movie "Ati's World" The film will be considered as a source in the scenario sample study. Finally, the scenario example of the film, the storyboard examples of the scenes, the shooting technique, the animation technique, the colors to be used, the approach to the character, editing technique, the use of music and sound effects will be handled through the search for meaning in the film.

Keywords: Science Fiction Cinema, Nature, Change, Mythology, Ati's World

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ONUR SÖZÜ	iii
ÖNSÖZ.....	v
ÖZET.....	vii
ABSTRACT	ix
İÇİNDEKİLER	xi
ÇİZELGE LİSTESİ.....	xv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xix
I. GİRİŞ	1
A. Araştırmanın Konusu.....	4
B. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	5
C. Araştırmanın Evreni ve Örneklem.....	6
D. Araştırmanın Yöntemi	6
E. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları.....	7
II. DOĞA VE İNSAN.....	9
A. Doğanın Ana Unsurları ve Mitlerde Doğa Anlayışı.....	12
B. İnsanoğlu, Kapitalizm, Doğanın Tüketilmesi ve Teknoloji	23
C. Siberetik ve Yapay Zeka.....	25
D. Doğa, İnsan ve Sanat	28
E. Sinemada Doğa Örnekleri	31
III. BİLİM KURGU EDEBİYATI	35
A. DünyaEdebiyatı'nda Bilimkurgu	35

B. Türk Edebiyatı'nda Bilimkurgu	37
IV. DÜNYA SİNEMASINDA BİLİMKURGU.....	43
A. Bilimkurgu Sinemasına Kuramsal Bir Yaklaşım.....	47
1. Gerçekçi Kuram Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması.....	47
2. Post-Modern Yaklaşımla Bilimkurgu Sineması	50
3. Auteur Kuramı Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması	51
4. Göstergibilimsel Analiz Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması	52
5. Anlatı Kuramı Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması	53
6. Feminist Kuram Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması	55
7. Futurist ve Post-Hümanist Yaklaşımla Bilimkurgu Sineması	57
8. Tür Kuramı Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması	59
B. BİLİMKURGU SİNEMASINDA FİLM TÜRLERİ.....	60
1. Distopik Sinema - Sosyal Bilimkurgu Sineması.....	60
2. Apokaliptikve Post Apokaliptik Bilimkurgu Sineması:.....	61
3. Uzay Operası Bilimkurgu Sineması:.....	62
4. Katı Bilimkurgu Sineması.....	62
5. Biopunk Bilimkurgu Sineması.....	62
6. Dizelpunk Bilimkurgu Sineması.....	63
7. Siberpunk Bilimkurgu Sineması	63
8. Steampunk Bilimkurgu Sineması.....	63
9. Askeri Bilimkurgu Sineması	64
10. Mizahi Bilimkurgu Sineması.....	64
11. Süper İnsan Bilimkurgu Sineması.....	64
12. Uzay Westerni Bilimkurgu Sineması	65
13. Zaman Yolculuğu Bilimkurgu Sineması.....	65
14. Alternatif Tarih Bilimkurgu Sineması.....	65

C. Bilimkurgu Sinemasında Doğanın Değişimi	66
V. BİLİMKURGU SİNEMASI VE ZAMANSALLIK.....	71
A. Mitoloji, Şimdiki Zaman ve Gelecek Zaman Bilimkurgusu	71
B. Bilim Kurgunun Şimdi'si	72
VI. GÖSTERGEBİLİM	77
VII.BİLİMKURGU SİNEMASINDA DOĞANIN DEĞİŞİMİ ÜZERİNE	
ÖRNEKLER: "MAD MAX: FURY ROAD", "SNOWPIERCER", "BUĞDAY",	
"WALL-E", "SOLARIS"	81
A. Mad Max: Fury Road Filminde Değişen Doğa	81
B. Snowpiercer Filminde Değişen Doğa.....	89
C. Buğday Filminde Değişen Doğa.....	106
D. Wall - E Filminde Değişen Doğa	121
E. Solaris Filminde Değişen Değişen Doğa.....	130
VIII. "ATI'NİN DÜNYASI" İSİMLİ FİLM ÖRNEĞİNİN ÖN HAZIRLIK	
AŞAMASINDA ANLAMLANDIRMA ÇALIŞMASI	143
A. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğine Giriş	143
B. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğinin Genel Yapısı	144
C. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğinde Senaryo Aşaması ve Anlamlandırma.....	145
1. "Ati'nin Dünyası" Filmi Senaryo Örneği	145
D. "Ati'nin Dünyası" Filmi Senaryo Örneğinde Değişen Doğa Ve	
Göstergebilimsel Altyapı Çalışması.....	161
E. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğinde Story Board Örneği ve Anlamlandırma..	169
1. "Ati'nin Dünyası"Film Örneğinde Story Board Çizim Örnekleri:.....	170
F. "Ati'nin Dünyası" Film Senaryo Örneğinde Çekim Tekniği ve Anlam	
Arayışları.....	175
G. "Ati'nin Dünyası" Film Senaryo Örneğinde Işık Tekniği ve Anlam Arayışları	
176	

H. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Animasyon Tekniđi ve Anlam Arayışları.....	177
İ. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Renkler ve Anlam Arayışları	177
J. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Karakterler ve Anlam Arayışları..	179
K. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Kurgu Tekniđi ve Anlam Arayışları	180
L. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Müzik ve Ses Efektleri İle Anlam Arayışları.....	181
M. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Mekansallık Ve Anlam Arayışları	181
IX. SONUÇ.....	183
X. KAYNAKÇA	191
ÖZGEÇMİŞ.....	201

ÇİZELGE LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 1.	Mad Max: Fury Road Filminde Kral Joe'nun Su Göstergesinin Çözümlemesi	82
Çizelge 2.	Mad Max: Fury Road Filmi Karşıtlıklar Tablosu.....	83
Çizelge 3.	Mad Max: Fury Road Filminde Kral Joe'nun Arabaları Göstergesinin Çözümlemesi	84
Çizelge 4.	Mad Max: Fury Road Filminde Ateş Etme Göstergesinin Çözümlemesi	85
Çizelge 5.	Mad Max: Fury Road Filminde Dağ Göstergesinin Çözümlemesi ...	86
Çizelge 6.	Mad Max: Fury Road Filminde Ana Tanrıça Kıyafetli Kızlar Göstergesinin Çözümlemesi	87
Çizelge 7.	Mad Max: Fury Road Filminde Furiose Yolculuk Göstergesinin Çözümlemesi	89
Çizelge 8.	Snowpiercer Filmi Girişindeki Anonların Göstergelimsel Çözümlemesi	91
Çizelge 9.	Snowpiercer Filminde Su ve Buz Göstergelerinin Çözümlemesi	92
Çizelge 10.	Snowpiercer Filminde Tren Göstergesinin Çözümlemesi	93
Çizelge 11.	Snowpiercer Filmindeki Karşıtlıklar Tablosu.....	95
Çizelge 12.	Snowpiercer Filminde Ateş ve Silah Göstergelerinin Çözümlemesi..	96
Çizelge 13.	Snowpiercer Filminde Protein Barı Yiyen Kadın Göstergesinin Çözümlemesi	98
Çizelge 14.	Snowpiercer Filminde Kibrit Yakan Çocuk Göstergesinin Çözümlemesi	101

Çizelge 15. Snowpiercer Filminde Elleri Kelepçeli Kadın Göstergesinin Çözümlemesi.....	102
Çizelge 16. Snowpiercer Filminde ÖnVagonlara Yolculuk Göstergesinin Çözümlemesi.....	104
Çizelge 17. Snowpiercer Filminde Final Sahnesi Göstergelerinin Çözümlemesi	105
Çizelge 18. Buğday Filminde Karşıtlıklar Tablosu.....	107
Çizelge 19. Buğday Filminde Sınır Göstergesinin Çözümlemesi.....	108
Çizelge 20. Buğday Filminde Toplu Halde İlerleyen İnsanlar Göstergesinin Çözümlemesi.....	109
Çizelge 21. Buğday Filminde Buğday Tarlasında İleriye Bakan Adam Göstergesinin Çözümlemesi	110
Çizelge 22. Buğday Filminde Sera Göstergesinin Çözümlemesi	112
Çizelge 23. Buğday Filminde Cemil'in Kızı ve Sorusu Göstergesinin Çözümlemesi	114
Çizelge 24. Buğday Filminde Yağmur Göstergesinin Çözümlemesi	117
Çizelge 25. Buğday Filminde Karınca ve Erol Göstergelerinin Çözümlemesi....	120
Çizelge 26. Wall-E Filminde Karşıtlıklar Tablosu.....	122
Çizelge 27. Wall-E Filminde Wall-E'nin Para Çiğnemesi Göstergesinin Çözümlemesi.....	123
Çizelge 28. Wall-E Filminde Robot Wall-E ve Bitki Göstergelerinin Analizi.....	124
Çizelge 29. Wall - E Filminde Wall-E ve İva Göstergelerinin Analizi.....	126
Çizelge 30. Wall-E Filminde Uzay Gemisi ve Ateş Göstergelerinin Analizi.....	127
Çizelge 31. Wall-E Filminde Uzay Gemisindeki İnsanlar Göstergesinin Analizi.	128
Çizelge 32. Wall-E Filmi Finalindeki Bitki Göstergesinin Analizi	129
Çizelge 33. Solaris Filminde Suyun İçindeki Bitkiler Göstergesinin Çözümlemesi	131
Çizelge 34. Solaris Filminde Bitkilere Bakan Kelvin Göstergesinin Çözümlemesi	132
Çizelge 35. Solaris Filminde Solaris'in Doğasına Ait Göstergelerin Çözümlemesi	133
Çizelge 36. Solaris Filmindeki Karşıtlıklar Tablosu.....	134

Çizelge 37. Solaris Filminde Araba Göstergesinin Çözümlemesi.....	134
Çizelge 38. Solaris Filminde Kelvin Göstergesinin Çözümlemesi.....	135
Çizelge 39. Solaris Filminde Uzay Mekiği Göstergesinin Çözümlemesi.....	136
Çizelge 40. Solaris Filminde Hari Göstergesinin Çözümlemesi.....	137
Çizelge 41. Solaris Filminde Solaris Gezegenindeki Sıvı Göstergesinin Çözümlemesi	139
Çizelge 42. Solaris Filminde Kelvin'in Elbiselerinin Yanması Göstergesinin Çözümlemesi	140
Çizelge 43. Solaris Filminde Ada Göstergesinin Çözümlemesi	141

ŞEKİLLER LİSTESİ

Sayfa

Şekil 1.	Kral Kapısı Fotoğrafi.....	29
Şekil 2.	Mad Max: Fury Road Film Afişi.....	81
Şekil 3.	Mad Max: Fury Road Filminde Halkın üzerine boşaltılan su sahnesi	82
Şekil 4.	Mad Max: Fury Road Filminde Arabalar sahnesi	84
Şekil 5.	Mad Max: Fury Road Filminde Ateş Eden Adamlar Sahnesi.....	85
Şekil 6.	Mad Max: Fury Road Filminde Dağın Fallik Sembol Olarak Gösterildiği Sahne	85
Şekil 7.	Mad Max: Fury Road Filminde Ana Tanrıça Tarzı Kıyafetler Giyinmiş Kızlar Sahnesi.....	87
Şekil 8.	Ana Tanrıça Hera Heykeli.....	87
Şekil 9.	Mad Max: Fury Road Filminde Furiose ve kızların göçü sahnesi	88
Şekil 10.	Snowpiercer Film Afişi	90
Şekil 11.	Sowpiercer Filminde Wilford'un Treni Sahnesi	92
Şekil 12.	Snowpiercer Filminde Tren ve Vagonlarının Gösterildiği Sahne	93
Şekil 13.	Snowpiercer Filminde Wilford'un Adamının Ateş Ettiği Sahne	96
Şekil 14.	Snowpiercer Filminde Kadının Protein Barı Yediği Sahne.....	98
Şekil 15.	Snowpiercer Filminde Çocuğun Kibriti Yaktığı Sahne.....	100
Şekil 16.	Snowpiercer Filminde Elleri Kelepçeli Kadın Sahnesi.....	102
Şekil 17.	Snowpiercer Filminde Trenin Ön Tarafına Doğru Yaptıkları Yolculuk Sahneleri	103
Şekil 18.	Snowpiercer Filminde kazadan kurtulanlar ve kutup ayısı	105

Şekil 19. Buğday Filmi Afişi	106
Şekil 20. Buğday Filminde Sınır Sahnesi	108
Şekil 21. Buğday Filminde Toplu Halde İlerleyen İnsanlar	109
Şekil 22. Buğday Filminde Erol'un Buğday Tarlası İçindeki Sahnesi.....	110
Şekil 23. Buğday Filminde Erol'un Serada görüldüğü Sahne.....	111
Şekil 24. Buğday Filminde Cemil'in Kızının Bulunduğu Sahne	113
Şekil 25. Buğday Filminde Yağmur Sahnesi.....	117
Şekil 26. Buğday Filminde Karınca ve Erol'un Sahnesi.....	120
Şekil 27. Wall - E Film Afişi	122
Şekil 28. Wall-E filminde Wall-E'nin Paraları Çiğnediği Sahne.....	123
Şekil 29. Wall-E Filminde Wall-E'nin Bitkiyi Bulduğu Sahne	124
Şekil 30. Wall-E Filminde Wall-E'nin Bitkiyi İva'ya Verdiği Sahne	126
Şekil 31. Wall-E Filminde Uzay Gemisi Sahnesi.....	127
Şekil 32. Wall-E Filminde Uzay Gemisindeki İnsanların Sahnesi.....	127
Şekil 33. Wall-E Filminin Finalinde Bitkilerin Olduğu Sahne.....	129
Şekil 34. Solaris Filmi Afişi.....	130
Şekil 35. Solaris Filminde Suyun İçinde Bitkilerin Olduğu Sahne	131
Şekil 36. Solaris Filminde Kelvin'in Bitkilere Baktığı Sahne.....	132
Şekil 37. Solaris Filminde Görevlinin Gezegende Gördüklerini Anlattığı Sahne ..	133
Şekil 38. Solaris Filminde Yolda Giden Araba Sahnesi	134
Şekil 39. Solaris Filminde Kelvin'in Uzay Mekiğindeki Yolculuk Sahnesi.....	135
Şekil 40. Solaris Filminde Uzay Mekiği Sahnesi	136
Şekil 41. Solaris Filminde Hari'nin Pencere Kenarında Oturduğu Sahne	137
Şekil 42. Solaris Filminde Solaris Gezegenindeki Sıvıyı Gösteren Sahne.....	139
Şekil 43. Solaris Filminde Kelvin'in Elbiselerinin Tutuştuğu Sahne.....	140
Şekil 44. Solaris Filminde Gzegendeki Ada Sahnesi.....	141

I. GİRİŞ

Sinema yedinci sanat olarak anaç özelliği sayesinde resim, heykel, müzik, tiyatro, dans, edebiyat, mimari gibi sanatları içinde barındırmakla birlikte, aynı zamanda bu sanatlardan beslenen bir yapıya sahiptir. Bu yapısı sayesinde; mekan, çizgi, tasarım, ritim, melodi, kompozisyon, mizansen, kurgu, koreografi, söz dizimi, şiirsel ahenk gibi sanatın alt argümanlarını kullanma yetisi geliştirmiştir. Bu tekniği kullanma becerisini araçsallık ve teknolojik gelişmelerden beslenerek de gerçekleştirmektedir. Sinemanın bu teknik yeteneği bir filmi başlıbaşına varetmek için yeterli değildir. Onu sanat yapan en kıymetli özelliği, anlamı işleyerek aktarabilme gücüdür. İşte asıl bu özelliği, sinema sanatını bir ozan gibi anlatıcı konumuna getirmiş, onusöz söyleme ustası kılmıştır. Tekniğin oluşturduğu bedene ruh giydiren sinema, böylece hem tekniği anlamlandırarak, hem de anlamı belagata dönüştürerek sanat olma aşamasına erişme gayreti göstermektedir. Manayı ararken toplumsal bellekten ve kültürden beslenmekte, söz söyleme sanatını görüntüyü söze, sözü görüntüye dönüştürerek icra etmektedir. Bu özelliği onu güzel sanatlar ve sosyal bilimlerin bilim dalı olarak sosyoloji, psikoloji, tarih, coğrafya, antropoloji gibi sosyal bilimler dalları ile yakından ilişkilendirilmiştir.

İcra edilmeye başlandığı zamandan bu yana kuramsal yaklaşımlarla gerçekçiliği, biçimselliği, toplumsallığı, insanı neye göre nasıl gösterdiği, sembolizmi, anlatı yapısı, gösterebilimsel yönü, gerçeküstücülüğü, modern ve post-modern yapısı ve türleri sorgulanansinema, tarihsel sürecinde türlere ayrılarak gelişimini devam ettirmektedir. Sorgulayan ve eleştiren yapısıyla, türü ne olursa olsun insanı, toplumu ve her ikisini de yakinen ilgilendiren doğayı tema olarak merkeze alan sinema, sorunsalı ortaya koyarak gösterme yoluna gitmiştir. Sinema, belgesel, kurmaca, melodram, komedi, bilimkurgu; türü ne olursa olsun, seyirci zihnini tekrar kodlayarak onun yüzleşmesini belki de dönüşmesini sağlayabilecek bir sanat dalıdır.

Toplum ve insan ile içiçe olan sinema, içinde barındırdığı bilimkurgu türünde de toplumsal hafızadan beslenmektedir. İnsan ve doğa arasındaki ilişkitarih boyunca iki sevgilinin nefrete dönüşmüş bir aşk hikayesi gibidir. Mitsel okumalardan anlaşıldığı kadarıyla insanın doğa ile ilişkisinin korkudan aşka ve oradan kutsiyete dönüşmüş hali, insanın doğaya hükmetmeye başlamasıyla doğadan kopma, onu yok etme eylemine evrilmiştir. Sinemada bilimkurgu filmleri doğa ve insan ilişkisini geçmişle bağlar kurarak günümüz penceresinden geleceğe ışık tutmak suretiyle işlemektedir. İnsanoğlunun gelecekteki kaderinin bugün doğaya nasıl davrandığı ile ne denli ilgili olduğunu yansıtması açısından bilimkurgu filmleri sinemada önemli bir yere sahiptir. Kapitalizmi ve teknolojiyi arkasına alan insanın doğaya hükmederek onu yok etme çabası, toplumsal bir yara olarak addedilmiş ve onun ortak hafızadaki doğa kavramına ihaneti tartışmalarına yol açmıştır. Böylesi hassas doğa konusunun bilimkurgu filmlerinde işlenmesi, post-hümanist söylemle insanoğlunun bugünden geleceği doğa üzerinden kendi elleriyle nasıl şekillendirdiğini ortaya koymaktadır. Bu şekillendirme bilimkurgu filmlerinde hiç kuşkusuz distopik senaryolarla betimlenmektedir. Bu sebeple örneklem olarak seçilmiş bilimkurgu filmlerine geçmeden önce çalışmanın ikinci bölümünde; doğa insan ilişkisi, doğanın ana unsurları, kapitalizm insan ilişkisinin doğaya etkileri, teknoloji, yapay zeka, doğa, insan ve sanat ilişkisi, sinemada doğa başlıkları ele alınacaktır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde bilimkurgu edebiyatı, dünya edebiyatında bilimkurgu ve Türk edebiyatı'nda bilimkurgu olarak iki başlık altında incelenecektir. Bilimkurgu sineması ilk ortaya çıktığı zamandan bu yana bilimkurgu edebiyatından beslenmektedir. Sinema tarihinin ilk bilimkurgu filmi George Melies'in 1902 yılı filmi "Aya Yolculuk", Jules Vern'in yazdığı "Ay'a Seyahat" ve H. G. Wells'inyazdığı "Ay'daki İlk İnsanlar" romanlarından esinlenerek yapılmıştır. Sonrasında sinema tarihi boyunca Stanislaw Lem'in yazdığı, Tarkovsky filmi "Solaris" (1972) gibi edebiyattan bilimkurgu sinemasına esin kaynağı olmuş pek çok eser sıralanabilir. Türk bilimkurgu edebiyatında yeterli sayıda olmamasına rağmen farklı çalışmalar yapılmıştır. Bu bölümde cumhuriyet döneminin ilk bilimkurgu yazar ve eserlerinin yanısıra Türk bilimkurgu edebiyatının önemli yazarlarından biri olan Müfit Özdeş'in eserleri ile Türk bilimkurgu arşivi denince ilk akla gelen isimlerden biri olan Bülent

Akkoç'un Türk bilimkurgu edebiyatı hakkındaki bilgileri ve kronolojik sırayla çıkan önemli yayınlar ile ilgili aktardıklarına yer verilecektir.

Bilimkurgu sinemasının sinemanın başlangıcından bu yana ortaya çıkan bazı kuramlar açısından yorumlanması, bilimkurgu sinemasındaki film türleri ve bilimkurgu sinemasında doğanın değişimi dördüncü bölümde incelenecektir. Bu bölümde, bilimkurgu fantazyasının gerçekçiliğinin sorgulanması, post-modern açıdan bilimkurguya bakış, auteur kuramı açısından bilimkurgu sineması, göstergebilimsel analiz kuramı yaklaşımıyla bilimkurgu sineması, anlatı kuramı açısından bilimkurgu sinemasına bakış, kadının bilimkurgu sinemasındaki yerini sorgulayan ve tanımlayan feminist kuram ve sinemanın tarihselliği boyunca türlerini ve ayırıcılarını ifade eden sinemada tür kuramı ve bilimkurgu sinemasına yansımaları incelenecek konular arasında yer almaktadır. Bu bölümün B başlığında ise, teknolojik, politik ve sosyal değişimlerin doğrultusunda ortaya çıkan bilimkurgu türleri ondört alt başlık altında incelenecek, C başlığı altında ise bilimkurgu sinemasında doğanın değişimi, örneklem olarak seçilmiş filmlerin haricindeki filmlerden örneklerle ortaya koyulacaktır.

Bilimkurgu filmlerine geçmişin izlerini mitoloji üzerinden aktararak ortak hafızadan izleyici zihnine geleceği fantastik bir üslupla anlatmaktadır. Bu sebeple bilimkurgu filmleri, Adem ile Havva hikayesi, Habil Kabil, Hızır ile İlyas, Athena, Artemis, Prometheus, Pandora mitlerindeki gibi bir çok mitsel hikaye örgüsü ve karakter içermektedir. Kıyamet ise başlı başına adı insanoğlunun ortak hafızasında yer alan bir mitter ve bilimkurgu filmlerinin vazgeçilmezidir. Şimdiki zaman, geçmiş ile gelecek arasındaki köprüyü bu filmler üzerinden inşa etmektedir. Doğanın yitirilişi sonucu ortaya çıkan distopik geleceğin temelleri özellikle kapitalizmin doruk noktaya çıktığı yirminci yüzyılda atılmıştır. Yani bilimkurgu filmleri bugün, yarının felaket tellallığını yapmaktadır. Bilimkurgu filmlerinin yanısıra bilimkurgunun şimdi'sini anlatan "Koyaanisqatsi" (1982) belgeseli geleceğin ve bilimkurgu filmlerinin altyapı senaryolarını oluşturduğundan beşinci bölümde mitoloji, şimdiki zaman ve gelecek zaman bilimkurgusu bölümünden sonra B başlığında "Bilimkurgunun Şimdi'si" olarak incelenecektir.

Hollywood sinemasında bilimkurgu filmleri sinema endüstrisinin önemli bir parçası haline gelmiştir. Dünyada da bilimkurgu türü film sayısının, gelişen

teknoloji ve deęişen gündem sayesinde teknik ve içerik açısından farklı ülke sinemalarında az da olsa arttığı görülmektedir. Soğuk savaş döneminde Amerikan bilimkurgusunun karşısına Sovyet bilimkurgusu olan “Solaris” (1972) filmi dikilmiştir. Diğer yandan Türk Sinemasında bilimkurgu türünün çok az örnekleri bulunmasına karşın “Buğday”(2017) filmi bir tür örneği olarak öne çıkmaktadır. “Mad Max: Fury Road” (2015) Avustralya yapımı bir bilimkurgu filmi olarak beş serilik hikaye örgüsü içermektedir. “Wall – E” (2008), A.B.D yapımı animasyon bir bilimkurgu filmi olarak Pixar stüdyolarında hazırlanmış ve küçük büyük bir çok insan tarafından ilgi görmüştür. “Snowpiercer” (2013) Güney Kore, A.B.D, Fransa ortak yapımı bir bilimkurgu filmi olarak adından bahsettirmiş ve 2020 yılı itibariyle Netflix için dizisi çekilmeye başlanmıştır. Bu filmler hangi ülkede çekilirse çekilsin kendi içlerinde ortak özellikler barındırmaktadır. En önemli ortak özellikleri ise; genel olarak doğanın deęişim temasını ele alıyor olmalarıdır. Bu çalışmanın altıncı ve yedinci bölümlerinde; göstergebilimin tanımı yapılacak, doğanın deęişimi temalı “Mad Max: Fury Road”, “Snowpiercer”, “Buğday”, “Wall – E”, “Solaris” isimli bilimkurgu filmleri göstergebilime dayanılarak incelenecektir.

Bilimkurgu filmlerindeki bu analizlerin ardından sekizinci bölümde, filmlerdeki ortak özellikler ve veriler deęerlendirilerek bu veriler yeni oluşturulacak olan "Ati'nin Dünyası" isimli bilimkurgu filminin ön hazırlık aşamasında anlamlandırma çalışmaları olarak temel alınacaktır. Bu anlamlandırma çabasında, incelenen bilimkurgu filmlerinin yanısıra tezin ilk bölümlerinden de faydalanılacak, toplumsal kültürel algı baz alınarak "Ati'nin Dünyası" isimli filmin ön hazırlığında, senaryo, kamera teknięi, ışık teknięi, kurgu teknięi, karakterler, renk kullanımı, müzik kullanımı, mekansallık üzerinden anlam arayışları gerçekleştirilecektir.

Dokuzuncu ve son bölümde ise, çalışma boyunca elde edilecek tüm veriler sonuç olarak yansıtılacaktır.

A. Araştırmanın Konusu

Sinema tarihsel olarak, teknik anlamda gelişiminin yanısıra türlere ayrılarak, içeriksel manada da oldukça çeşitli konular geliştirmiştir. Bilimkurgu türü filmler de seyircisine, gerek tür gerekse içerik açısından ürünlerinin geniş bir

yelpazede sunmaktadır. Bu içeriklerdeki konular geleceğin dünyasına karşı bugünün uyarıcıları olarak, savaş, göç, doğanın yitimi, aşk, yeni keşifler, geçmişe özlem, hayatta kalma mücadelesi gibi iç içe geçmiş çok katmanlı konuları ele alsalar da genel tema ya kıyamete ramak kala, ya kıyamet zamanı, ya da kıyamet sonrası yakın ya da uzak zamanda doğanın değişimidir. Araştırmada örneklem olarak alacağımız filmlerde de bütün hikaye doğanın bu değişiminin belirleyiciliğiyle gelişmektedir. Bu anlamda doğa - insan arasındaki ilişki ve mücadele, sonrasında bu mücadelenin sonuçlarının bilimkurgu filmlerine yansımaları, doğa unsurlarının bu filmlerde nasıl rol aldıkları araştırmanın ilk aşamasında ele alınacak konu olacaktır. İkinci aşamada ise; ilk aşamada ortaya çıkan verilerin değerlendirilmesi sonrasında "Ati'nin Dünyası" isimli bilimkurgu film örneğini, ön hazırlık aşamasında senaryo, storyboard, kamera tekniği, kurgu, oyuncu tekniği, renk gibi öğelerle anlamlandırma konusu ele alınacaktır. Bütüncül bir bakış açısıyla, bilimkurgu sinemasında doğanın değişimi örneğinde "Ati'nin Dünyası" isimli bilimkurgu film örneğinin ön hazırlık aşamasında sinemasal anlam arayışları bu araştırmanın temel konusunu oluşturacaktır.

B. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Sinemanın bir türü olan bilimkurgu sineması, tarihsel olarak sinemadan daha eski olan bilimkurgu edebiyatından beslenerek geleceğe ışık tutması bakımından önemli bir yerde konumlanmıştır. Bu araştırmada, geleceğin şimdiden uyararı konumundaki bilimkurgu filmleri sayesinde doğanın olumsuz yönde değişimi gibi hassas bir konuyu ele alarak sinema alanında ve farklı bilim dallarında bu konudaki duyarlılığı arttırmak amaçlanmaktadır. Diğer yandan insanoğlu için evrensel bir noktada duran doğanın değişimi konusu, "Ati'nin Dünyası" film senaryo örneğinin oluşturulma aşaması yine evrensel bir formda işlenecektir.

İnsan - Doğa ilişkisinin gelişen sürecinde insanın doğaya üstün gelme çabası ve sonuçları dünyanın geleceği açısından günümüzde oldukça tedirgin edici bir hal almıştır. Bu bağlamda doğanın değişiminin yaratacağı sonuçları ele alan bilimkurgu filmlerinin insanoğlu için geleceğin uyarıcısı rolünü üstlendiklerini görmekteyiz.

Araştırmanın devamında, “Ati'nin Dünyası” isimli bilimkurgu film örneğininön hazırlık aşaması işlenecektir. "Ati'nin Dünyası" filmi örneği,ön hazırlık aşamasında geçireceği evrelerin işlenmesi, doğa bilincinin sinema diliyle sanatsal bir perspektiften incelenmesi gayretiyle, bilimsel ve sosyal bir sorumlulukla ele alınacaktır. Ayrıca araştırmada cevap aranacak sorular şunlardır:

- Doğanın bilimkurgu sinemasındaki yeri nedir ?
- Bilimkurgu sineması mitoloji ve doğayla nasıl bir bağ kurmaktadır ?

C. Araştırmanın Evreni ve Örneklem

Çalışmanın araştırma evrenini bilimkurgu sinemasında doğanın değişimi konusunun yer aldığı tüm bilimkurgu filmleri oluşturmaktadır. Bu evren tek tek ele alınması mümkün olmayan bir çok filmi içerdiğinden; zaman, maliyet, ulaşılabilirlik açısından konuya katkı sağlayabilecek tüm filmlerin incelenmesi olanaksız görüldüğünden araştırma için olasılık temelli olmayan örnekleme yöntemi olan amaçlı örnekleme yöntemi dahilinde incelenmek üzere; "Mad Max: Fury Road", "Snowpiercer", "Buğday", "Wall – E", "Solaris" filmleri seçilmiştir. Bu beş film; "Mad Max: Fury Road" filminin doğa unsuru olan su, "Snowpiercer" filminin hava, "Buğday" filminin toprak ve bitki, "Wall-E" filminin bitki, "Solaris" filminin farklı bir gezegende başkalaşmış doğa temalarını ayrı ayrı işlemeleri ve metali ortak bir doğa unsuru olarak kullanmaları sebebiyle seçilmiştir. Bu filmlerdeki ortak özellik olan doğanın değişimi teması ve doğa unsurları "Ati'nin Dünyası" filmi örneğininön hazırlık aşaması senaryosunda da ele alınacak, böylece bilimkurgu alanında yeni bir filmin ön hazırlık çalışması örneği oluşturulacaktır.

D. Araştırmanın Yöntemi

Seçilen örnek bilimkurgu filmleri detaylıca seyretilen, filmler içerisindeki imgeler, mekanlar, doğa unsurları, söylemler göstergebilimsel analiz yöntemiyle çözümlenecektir. Bu çözümlenmelerörneklem olarak seçilmiş flmlerde ekonomik, siyasi, tarihi, toplumsal, kültürel göstergeler değerlendirilerek ortaya koyulacaktır. Seçilmiş filmlerdeki mitolojik göstergeler de ele alınacağından

mitolojiye ayrı bir başlık açılarak insan - doğa ilişkisinin mitolojideki yeri aktarılacaktır. Bu sayede bilimkurgu filmlerindeki doğanın değişimi temasının okunması mitolojik bağlantılara değinerek ayrıca aktarılacaktır. "Ati'nin Dünyası" filminin senaryo örneğinde göstergebilimsel imgeler toplumsal ve evrensel bilgiler dahilinde yerleştirilecektir. Bu sayede bir bilimkurgu filmi örneğinin oluşumunda göstergelerin nasıl yerleştirileceği çalışmada yer alacaktır.

E. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Bu araştırmanın kapsamı, göstergebilimsel tanımlama çerçevesinde, bilimkurgu sinemasında doğanın değişimi örnekleme uygun düşecek filmlerin analiz edilmesi ve bu analizler doğrultusunda "Ati'nin Dünyası" adlı film örneğinin oluşturulmasına dayanmaktadır. Çalışma; " Mad Max: Fury Road", "Snowpiercer", "Buğday", "Wall – E", "Solaris " filmleri ile sınırlandırılmıştır. Ön hazırlık aşaması oluşturulacak olan "Ati'nin Dünyası" film örneği ise dramaturjik altyapıyı tanımlayabilecek ana başlıklar olan: Senaryo örneği aşaması ve anlamlandırma, storyboard örneği ve anlamlandırma, çekim tekniği ve anlamlandırma, ışık tekniği ve anlamlandırma, animasyon tekniği ve anlamlandırma, renkler ve anlamlandırma, karakterlere göre oyuncu seçimi ve anlamlandırma, kurgu tekniği ve anlamlandırma, müzik ve ses efektleri ve anlamlandırma ile sınırlandırılacak ve filmin uygulama aşaması kapsam dışında bırakılacaktır.

II. DOĞA VE İNSAN

Kapitalizmin ağır yükü altında, üretim tüketim dengesini sağlamaya çalışan insanođlu, kendisini hayatta tutabileceđine inandıđı tüm kaynakları hızla tüketmek suretiyle dođa üzerinde büyük bir tahribata sebep olmuştur. Bu manada günümüzde de bir Adem ve meyvesinden yemesi yasak olan yasak ađaç hikayesi yaşanmaktadır. Dokunulması (yok edilmesi) yasak olan dođaya her dokunuşunda (yok edişinde) insanođlu bir kat daha yine kendisi (dođa öznesi olarak) cezalandırılmakta ve hikayedeki gibi sanki edep yerleri açılmakta ve o (insanođlu) edep yerlerini yine dođanın bir parçası olan yapraklarla örtmeye çalışmaktadır.

İnsanođlunun dođa üzerinde yarattıđı büyük yıkım iklim deđişiklikleriyle, zehirli atıklarla, susuzluk tehlikesiyle, hava kirliliđiyle birlikte ortaya çıkan büyük küresel bir sorun haline gelmiştir. Aygün Şen bu etkilere maruz kalan insanların çođunlukla güney ülkelerinde yaşadıklarını söyler. Bu halkların tarım yapamaz, gıda bulamaz hale geldiklerini ifade eder. Küresel şirketler Amazon nehrini petrol atıkları ile zehirlenmekte, endüstriyel tarımın alanını genişletmek için ormanları yok etmekte, yerli halk tarafından kutsal sayılan, ekosistemin önemli bir parçası olan nehirlere çok sayıda baraj inşaa ederek bölgenin hayat damarı olan suyu tekeline almayı hedeflemektedirler (Şen, 2018: 36).

2019 ve 2020 yıllarında bütün dünyayı etkisi altına alan Corona virüsünün yol açtıđı Covid-19 salgını hakkında biliminsanlarının insan-dođa ilişkisinde insana yönelttiđi eleştiriler gözardı edilemez. Bazı biliminsanlarına göre, insan dođayı hiç olmadığı kadar yok etmiş, vahşi dođayla ve onun unsurlarıyla hiç olmadığı kadar muhattap olmuştur. Corona virüsü Covid-19'un yayılmasından sonra Çin, İtalya, İspanya, A.B.D, Finlandiya, İngiltere, Türkiye, Brezilya gibi bir çok ülke sokađa çıkma yasađı uygulamış, bunun sonucunda insanlar evlerine kapanarak bu amansız virüsün yayılmasını engellemeye çalışmışlardır. İnsanlığın eve kapandıđı, elini eteđini sokaklardan çektiđi bu karantina sürecinde yapılan araştırmalarda büyük şehirlerde toplu taşıma, özel araç kullanımının azalması,

fosil yakıt kullanımının düşmesiyle birlikte havadaki kirlilik oranı ciddi anlamda azalmış, çevre kirlenme oranı düşmüş, akarsular, göller temizlenmiştir (Sözcü, 2020). Coronavirüs salgınına karşı alınan tedbirler kapsamında deniz avcılığının yasaklanması, deniz trafiğinin de azalmasıyla birlikte yunus balıklarının boğaz ve haliç sularında yüzdükleri görülmüştür (TRT Haber, 2020). Coronavirüs kapsamında yapılan 'evde kal' çağrısına insanların uymasıyla birlikte doğada görülen değişikliklerden biri de kirliliğin azalmasıdır. Sanayii kapasitesinin düşürülmesi, kara, hava ve deniz yolcu taşımacılığının durma noktasına gelmesiyle büyükşehirlerde hava kirliliğinin azaldığı gözlemlenmiştir. Bu sayede görüş uzaklığı açılmış ve Uludağ'ın zirvesinden İstanbul, İstanbul'un yüksek tepelerinden de Uludağ çıplak gözle görülebilir hale gelmiştir (Hürriyet Gündem, 2020). Bu süreçte ayrıca Pamukkale'deki travertenler hiç görmediğimiz kadar beyaz bir görüntüye bürünmüştür.

Doğaya karşı yıkımı eleştirirken, bu eleştiri merkezinin tam ortasında olmak fakat bu doğa yıkımında payımızın bulunmadığını düşünmek birbiriyle çelişki oluşturmaktadır. Nitekim doğayı katledenlere karşıyken doğadan elde ederek hayatımızda konfor haline getirdiğimiz şeyler bize sanki son derece doğalmış gibi gelmektedir. Oysa ki bir gün içinde gerçekleştirdiğimiz eylemlere bakarak bu doğa katliamında ne kadar payımız olduğunu görebiliriz. Enerji, su, meyve-sebzede sadece Türkiye'deki israfın faturası 555 milyar tl olarak açıklanmıştır. Türkiye İsrافی Önleme Vakfı (TİZVA) 1 yıl içerisinde milli gelirin yüzde 15'inin israf edildiğini hazırladığı raporla ortaya koymaktadır. Bu rapora göre; en büyük israf kalemi elektrik enerjisidir ayrıca Türkiye'de yetişen 49 milyon ton sebze-meyvenin yüzde 25 ila 40 arası bir oranda israf edildiği açıklanmıştır. Yanısıra günde 85 milyon ekmekten 6 milyon adeti ise çöpe gitmektedir. Yıllık kağıt miktarı kişi başı tüketimi ise 6 milyon ton, kişi başı kağıt tüketimi 70 kilogramdır, yani yıllık kişi başı 7 adet ağaç tüketilmektedir. Yılda israf edilen su miktarı ise, musluk başı 3 metreküp olarak tahmin edilmekte, 1 kişinin günde 2 kez musluğu kapatmadan dış fırçalaması ise yılda 8 ton su israfına sebep olmaktadır. Buradan hareketle, 2050 - 2100 yılları arasında Türkiye büyük bir su krizi ile karşı karşıya kalacaktır(Ntv Ekonomi Haberleri, 2019). israf.net'in araştırmalardan yola çıkarak yansıttığı israf raporları ise bilimkurgu filmlerini aratmayacak rakamlar ortaya koymaktadır. israf.net internet sitesinin ana

sayfasında rakamlar saniye saniye güncellenmektedir. Son güncellemelere baktığımızda ise;519.014,793,1608 ton gıda çöpe giderken, 664,735,911,0908 adet ekmek ülkemizde çöpe atılmakta;97,758,452305,8769 ton su boşa harcanmakta; dünyada 2,395,475,1979 çocuk ise açlıktan ölmektedir(israf.net, 2020).Milyonlarca ton gıda, milyonlarca ekmek çöpe atılırken, milyonlarca metreküp suyun boşa akması özellikle kuzey yarımküredeki ülkelerde yaşanmaktadır. Güney yarımkürede ise her gün milyonlarca çocuğun ölmesi tüm bunların sonucu olarak görülebilir. Bazı kuzey yarımküre ülkeleri güneyin yeraltı kaynaklarını da sömürmektedir. Bu 500 yıllık sömürü serüveninde batı sömürü ülkeleri, insanları öldürmüş, köleleştirmiş, atom bombaları, nükleer silahlar kullanarak doğa yıkımı başlatan taraf olmuştur. Yerkürenin ısınması ve sonucu olarak küresel iklim değişiklikleri bu sömürgeciliğin sonucu artan sanayileşme, nüfus artışı, hava kirliliğini beraberinde getirmiştir. Bilimkurgu filmlerini andıranbu gerçekler ve yaşananlara rağmen hala birileri tarafından insanlara teknolojiyle bezeli, bilimsel yalanlarla döşeli büyüleyici bir gelecek dünyası masalı anlatılmaktadır. Günümüzde yaşanan bilimkurguda "1984" ile "Cesur Yeni Dünya" içiçe girmiş, Avatar'ın "Pandora"sında umut yok olmuş, "12 Maymun"da yaşanacağı söylenen virüs salgını vuku bulmuş, "Madmax"deki gibi sular tükenmiş ve insanoğlu,"Mars'lı", "Solaris", "Ay'a Seyahat", "Wall-E", "2001: Bir Uzay Macerası" nda olduğu gibi yenibir dünya arayışına girmiştir.

Emile Durkheim'in ortaya koyduğu bakış açısı insan bedeni ve ruhu kavramlarını ahlaki açıdan açıklamaktadır.Topyekün doğayı hedef alan ve tamamen nesnel olan bu pragmatist yaklaşım insan bedeni - ruh düalitesininbeden kısmını tanımlayabilir. Durkheim'e göre; hiyerarşik sıralamanın en üst noktasındaki açlık, susuzluk içgüdülerinin tatmin edilmesi ile insan bedeni ve beyni tatmin olur. Böylece sadece kendimizi tatmin etmiş oluruz. Uydukları davranış kuralları kavramsal düşünce ve ahlaki faaliyetlerinitersine evrenselleştirilebilir oldukları gerçeği ile ayırt edilmektedirler.

"Ahlak kendimiz haricindeki bir şeye bağlanma, aldırmamazlık ile başlar".

Kavramlar kişi ve toplum arasında bir iletişim köprüsü kurmakta ve ortak bir detaylandırmayı ifade etmektedirler(Durkheim, 2016: 163, 164). Bu kısım ise ruhu ilgilendirir. Ortaya çıkan tüm verileri bilmesine rağmen insanoğlu doğa ile olan ilişkisinde hala egosal yaklaşımı barındıran ruhun değil bedeninin doyurulması

ile ilgilenmekte ve başkasını da ilgilendiren gıda, su israfı, hava kirliliği, sınıfsal ayırım, açlık gibi konularda ilişkilendirilmesi gereken 'başka' sıyla ilgilenmeyerek ahlaki değerlerini yitirdiği gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Albert Camus'un "Veba" adlı romanı Oran'da başlayarak tüm dünyaya yayılan veba salgınını anlatmaktadır. Bu salgın yüzünden birçok insan ölmüş ve doktorlar çaresiz kalmışlardır. Katmanlı romanın alt metninde ise Camus, böyle bir salgın hastalığın insanların maskesini düşürerek onların gerçek yüzünün nasıl ortaya çıktığını anlatmaktadır.

Diğer bir ahlaki yaklaşım da bu doğa yıkım eleştirisinde, insanoğlunun çuvaldızı kendine batırarak dürüst davranması ile ilgilidir. Sürekli bir doğa yıkımı eleştiren insanoğlu bu konudaki eleştiri oklarını devamlı burjuva üzerine yöneltmektedir. Oysa ki; evin ısıtma problemini çözen, yemeklerin pişmesini, sıcak bir duş keyfini anında sağlayan doğalgazı, her gün dış dünyayı evinden rahatlıkla takip edebileceği elektriği, televizyonu, bilgisayarını, yiyeceklerini, içeceklerini muhafaza etmeye yarayan buzdolabını, tek tuşla bulaşıkları, çamaşırları yıkayan makinaları, anında musluklarımızdan akan suyu, banyoların, mutfakların vazgeçilmez kurulama aracı olmuş kağıt mendilleri, havluları, eskinin günlerce süren yollarını birkaç saatte gitmeyi... Bunların hepsi insanoğlunun binlerce yıllık tecrübesiyle icad ettiği araçlarla, teknolojinin, bilimin biraraya gelmesiyle ortaya çıkarttığı konfor öğeleridir. İnsanoğlu elbetteki tüm bunları yaparken doğanın nasıl katlediğildiğini görmezden geldiği gibi, bunları kullanırken de yılda kaç ağaca denk gelen tuvalet kağıdı kullandığını, israf ettiği suyla kaç nehir suyunu kuruttuğunu, israf ettiği ekmekle kaç buğday tarlasını yok ettiğini, birkaç saatlik yolculukla atmosfere nasıl zarar verdiğini düşünmemektedir. İşin aslı düşünmüyormuş gibi yapmaktadır. Çünkü bunu ortaya koyduğunda tüm yaşamsal konforu reddetmek zorunda kalacaktır. Bu sebeple insanoğlu kendini bu işten sıyrarak, aşırı tüketmenin de en az aşırı üretmek kadar tehlikeli olduğunu görmezden gelerek ortaya tek bir suçlu çıkarmıştır: "Burjuva"!

A. Doğanın Ana Unsurları ve Mitlerde Doğa Anlayışı

Doğanın ana unsurları konusuna kadim kültürlerden günümüze bir köprü kurarak başlamak yerinde olacaktır. İnsanoğlu tarih boyunca doğa ile içiçe yaşamıştır. Doğanın ana unsurları olan hava, ateş, su, toprak, metal, bitki gibi

öğeler insan yaşantısını derinden etkilemiştir. İçiçe yaşam formu tarih boyunca etkileşimli olarak kültürel, sosyal, psikolojik, ekonomik anlamda insanoğlunun alışkanlıklarına gelenekler ve görenekler olarak yansımıştır. İnsanoğlu'nun doğa ile olan bu derin bağlarının izlerini dini anlatıların ifadesi olan kutsal kitaplardaki hikayelerden, eski çağda mağara duvarlarına işlenen resimlerden, antik çağda yapılan heykellerden anlayabiliriz. Dini anlatıların kültleşmiş biçimlerinde yaşadığımız dünya ve öteki dünya bağlarını kuran ve nesnel sembolik bir dünya oluşturan bu doğa öğeleri böylece cennet ve cehennem olarak iki zıt dünyanın oluşumuna ve iyi-kötünün mutlak ayrımına bir anlatıcı konumunda katkı sağlarlar. Dini anlatılarda Hz. Adem ve Hz. Havva hikayesindeki "Yasak Ağaç" figürü kutsal anlatılar içerisinde en önemli olanlarındandır. Bakara suresi 35. ayette, Dedik ki: "Ey Adem, sen ve eşin cennette oturun, ikiniz de ondan dilediğiniz yerde bol bol yeyin, fakat şu ağaca yaklaşmayın, yoksa zalimlerden olursunuz" yazar (Kurandan Ayetler, 2020).Taha Suresinde ise vakıanın devamını getirerek Adem ve Havva'nın şeytanın vaadlerine kanarak o ağaçtan yediklerini ve edep bölgelerinin açıldığını bunun üzerine o yerlere cennet yapraklarını örttüklerini vurgulayarak böylelikle Adem'in ilk olarak yoldan nasıl çıktığından bahseder. Bir doğa unsuru olan ağaç, bu mitsel anlatıya göre ilk insanları yoldan çıkararak bir sembol olarak ifade edilmiştir. Benzer hikaye İncil'de de geçmektedir. Rab Tanrı Adem'e: "Karının sözünü dinlediğin ve sana, meyvesini yeme dediğim ağaçtan yediğin için toprak senin yüzünden lanetlendi", dedi. Yaşam boyu emek vermeden yiyecek bulamayacaksın (Kutsal Kitap, 2014: s. 4). Otorite, iktidar, hakim gücün yasak yahut kurallar bütünü kavramları bu anlatılarda ağaç üzerinden sembolleştirilmiştir.

Aynı kitaplarda cennet tasvirleri yine içinde yaşadığımız dünyanın doğa figürleriyle doludur. Bu cennetlerde baldan ırmaklar, lezzetli hurmalar, zeytinler, elmalar, üzümler vardır. Kutsal kitaplar, kurallara uymak yani yasak elmadan yememek koşuluna sadık kalan iyi insana bu cennetleri vadetmektedirler. Buradan da anlaşılacağı gibi aslında bir insan iyi bir insan olursa kendisi için idealize edilmiş mükemmelleştirilmiş bir doğayı hak etmiş olur. Demek ki kutsal kitaplara göre mükemmel bir doğa iyi bir insan için vardır. Bunun tam tersini düşündüğümüzde kötü insan için yitip gitmiş bir doğa (cehennem) vardır. İşte o doğa eksiltilmemiş, işlenmemiş, yok edilmemiş bir doğadır. Dini anlatılarda

cennet üzerine yapılan tasvirlerde mevsim bir bahar veya yaz gibi yansıtılır. Aynı anlatılarda cehennem tasvirleri de yapılmaktadır. Şüphesiz bu tasvirlerin içinde "Ateş" figürü en çok öne çıkanlardandır. Ateş yine yaşadığımız dünyada da hem hayat veren hem de yok eden rolü üstlenmiştir. Fakat cehennem tasvirlerinde ateş ögesini mutlak bir cezalandırma aracı olarak görmekteyiz. Dünyada hayat veren, yaşamı sağlayan ateş cehennemde yok edici olarak karşımıza çıkar. Su cehennem tasvirlerinde bu kez kaynar su olarak ifade edilir ve cezalandırıcı, acı veren bir ceza aracıdır. Hayat veren ama aynı zamanda cezalandırıcı olan ateştir, su yine vadedilen cennette ve kötünün kaçınılmaz sonu olarak gösterilen cehennem tasvirlerinde kaynar bir şekilde görülür. İnsanoğlunun yaratılması da yine doğanın bir parçası olan çamurdan olur. Anlaşılan odur ki; dini kitaplarda insanoğlu doğanın merkezinde konumlandırılarak, doğadan gelmiş ve doğaya dönecek bir doğa öznesi olarak betimlenmektedir. Doğanın ana unsurlarına yapılan bu kısa girişin ardından bu unsurlar mitolojik kaynaklarda incelenecektir.

Doğa unsurları kadim kültürlerin mitolojilerinde, insan-doğa ilişkisinin bir sonucu olarak karşı koyulamaz tinsel birer unsura dönüşmüşlerdir. Bu ilişkinin sonuçları toplumsal hafızanın derinliklerinde inançsal sistemlerin yanısıra sosyal ve kültürel olgulara dönüşerek bu zamana kadar gelmiştir. İnsanoğlunun doğaya hakim olması sürecinde, doğa ile olan ilişkiler taban tabana zıt bir hale gelerek, insanın menfaatleri doğrultusunda doğayı yok etmesi eylemiyle, doğanın toplumsal hafızadaki kutsiyetinin yok olması paralellik arzemiştir. Bilimkurgu filmleri bu paralelliği beyaz perdeye taşımaktadır. Bilimkurgu filmlerinin mitolojik kaynaklardan beslenmelerinin sebeplerinden bir tanesi de budur.

Eski insanın doğa anlayışını, doğa ile olan ilişkisini daha yakından görmek için bu bölümde destanlar, masallar, söylenceler gözden geçirilecektir. Şimdi eski kültürlerin izlerini sürerek toplumların kültür hazinelerini oluşturan toplumsal belleklerdeki hava, su, toprak, ateş, metal, ağaç gibi doğa unsurlarına olan yaklaşımlarına örnekler verilecektir.

Türk-Memlük yaratılış efsanesinde dört doğa unsurları şöyle ifade edilmektedir:

"Su, ateş, toprak, rüzgar, Dört Unsur derler buna,

Bunlar temel olmuşlar ilk insan vücuduna",

dizesinde insanođlu için dört önemli dođa unsuru vurgulanmaktadır.

Karahanlılar zamanında yazılan;

"Üçi at, üçü suv, üçü boldı yıl, (Üçü ateş, üçü su, üçü oldu yel)

Üçi boldı, toprak, ajun boldı il." (Üçü oldu toprak, dünya oldu il)

dizesi ise, dünyanın yaratılışındaki dođa unsurlarına dikkat çekmektedir.

Türk ve Rus mitolojileri gün, ay, yıl dönümleri, mevsimsel dönüşüm gibi dođa olaylarını devinim, yenilenme, yeniden doğma anlamında temel alarak ölümden sonra da hayatın yenilediđi inancını içermektedir. Türk ve Rus mitolojilerinde toplumun ve doğanın dengesini devam ettirebilmek için dođa olaylarının hakimi olan ruhlara saygı duyulmuş, onları sakın tutmak için kurbanlar adanmış ve böylelikle kült kavramı ortaya çıkmıştır. Ateş, su, toprak, ağaç, hava, taş, dađ gibi dođa unsurları ihtiyaçtan dolayı saygıya şayan olmuş ve kült kavramları içerisinde değerlendirilmiştir. Rus mitolojisinde ruh kavramı da tıpkı eski Türklerdekine benzer bir özellik gösterir. Ruhun gökyüzünde yaşarken Tanrı tarafından üflenerek evin bacasından ocađa, oradan da ana rahmine düşer. Yani dođa unsuru olan ateşin olduđu ocak hem bir ruh besler hem de kurulmuş olan yuvayı temsil eder. Günahkarlar siyah renkli karga, köpek, kedi gibi hayvanlara dönüşürken iyi ruhlar beyaz güvercin, at, inek gibi formlar kazanmaktadırlar. Böylece mitolojik anlatıda dođa unsurları metonomik, sembolik bir ifade aracı olarak karşımıza çıkar (Paranovskaya'dan aktaran Öksüz, 2018: 15).

Türk ve Rus kültürlerinin doğaya odaklanmış bu inanç sistemleri ve dođa ile ilişkilerini ifade eden örneklerin ardından Orta Asya ve Mezopotamya'daki kadim kültürlerin dođa ile ilişkisine değinen kaynakları inceleyelim.

Hindistan Çin ve Mısır'da tüm bereketli suların kaynađı gökyüzü tanrıçası ya da inek edebi anlamda, altın tanrıçası olarak anılmaktadır. Dođa unsuru olan altın Mısır'da ilk olarak kullanıldığında işlenmiş ve deniz kabuklarının taklidi yapılmıştır. Bu bir anlamda dinsel değerlerin deniz kabuđuna aktarılarak 'kutsal' hale getirilme anlamını taşıyordu. Sonrasında bakır işlenerek kutsal değerlerin sembolleşmesinde önemli bir metal oldu. Mezopotamya'da, Mısır'da, Sümer'de ve bir çok medeniyette işlenen bakır sadece dinsel öğelerin sembolleşmesine değil savaş aletleri haline getirilerek gücü temsil eden bir metal haline dönüştü.

Doğu mitlerinde coğrafi yönler, doğa öğeleri ve insanın hassas noktaları arasında bağlar olduğuna inanılmaktaydı. Kaynaklara göre; Doğu; mavi ejderha, ilkbahar, orman; Gezegen Jupiter; karaciğer, safra ile, Güney; Kırmızı, kuş, yaz, ateş, güneş, gezegen Mars; kalp ve kalın bağırsaklar ile, Batı; Beyaz kaplan, sonbahar, rüzgar, metal; gezegen Venüs; akciğerler ve ince bağırsaklar ile, Kuzey; siyah kaplumbağa, kış, soğuk, su; gezegen Merkür; ciğerler ve mesane ile ilişkilendirilmekteydi (Mackenzie, 1996: 160, 195).

Ortadoğu efsanelerinde doğa unsurları yine mitleşmiş kalıplar olarak karşımıza çıkmaktadır. Ortadoğu efsanelerinde su bir doğa unsuru olarak önem taşımaktadır ki, Enki ile Ninhursag mitosunu olarak adlandırılan bu mitosta su-tanrı Enki ve toprak ana Ninhursag baş kahramandır. Dilmun olarak geçen bu yer Basra Körfezi civarındadır. Aydınlık, temiz ve saf olan bu yerde hastalık ve yaşlılık yoktur, hayvanlar bile birbirine zarar vermezler. Fakat Dilmun'da bir tek şey bulunmaz, o da çeşme suyudur. Ninhursag'ın ricasıyla Enki suyu sağlar. Sonrasında bu iki tanrı; toprak ve su birleşir ve bitkiler tanrıçası Ninsar doğar. Pers mitolojisinde ise metalin önemi şöyle ortaya çıkmaktadır. Dünya yaşamı iyilik tanrısı Ahura Mazda ve kötülük tanrısı Ahriman çevrelerinde toplanmış iyi ve kötü güçlerinin savaşıdır. İnsan bu savaşta iyi güçlerin yanında olmakla görevlendirilmiştir. Bu savaş mahşer günü Ahura Mazda'nın ergimiş metal seli göndererek dünyayı kötülüklerden arındırması ile neticelenecektir.

Mitolojideki "Su" imgesi ana rahminde karanlıktan gün ışığına çıkma, yetişkinlik ve gizemli karanlığa geçişlerde doğumla karşılaştırma, her an her yerde rahme tekrar dönüş imgesiyle özdeşleştirilerek evrensel bir mit teması olarak karşımıza çıkmaktadır. Tanrıça, deniz kızı büyücü, su koruyucusu olan sirenler, göl kadınları, su perileri yaşamın tehdit eden veya hayat veren yönünü sembolize ederler. (Campbell, 1995: 155, 156).

Yehovaların da mitlerin de bulunan Kayin ile Habil öyküsünde doğa unsurları olan toprak ve bitki üzerinden Adem ile Havva'nın çocukları olan iki kardeşin trajedisi anlatılmaktadır. Kayin bir tarımcı, kardeşi Habil bir çobandır. Kayin toprak üzerine alinteri dökmüş ve bu emeğinin meyvelerini adak isteyen Yehova'ya getirir. Habil ise, kendi koyunlarının ilk yavrularını getirir. Yehova Habil'in adağını kabul eder, Kayin'in adaklarını geri çevirir. Kayin bunun üzerine büyük bir kıskançlık duygusuyla kardeşi Habil'i öldürür. Tekvin'de ise sonrasında

Kayin'in toprak tarafından lenetlendiğini yazar. "O toprak ki, senin kardeşinin kanını alabilmek için ağzını açtı" der. Yani Kayin'in cinayetine bir ritüel kılıfı giydirilerek toprağın bu kurban kanı sayesinde daha verimli kılınacağı vurgulanır (Hooke, 2015: 40, 41, 82, 169, 170, 225).

Büyük Maya-Aztek ve Peru uygarlıklarının mitlerinde de Çin, Mezopotamya, Hint mitleriyle ortak doğa unsurlarının olduğunu görmekteyiz. Ortak özelliklerden bazıları şunlardır: Bazal-neolitik yapı olarak tarım ve hayvancılığın birleşmiş olması, bakır, altın, platin, teneke-bakır, kurşun-bakır, arsenik-bakır, altın-bakır, gümüş-bakır gibi madenlerin karışımları, tanrıların göğün katlarıyla ilişkilendirilmesi, tepesinde kartal, kökünde yılan bulunan mitolojik kozmik ağaç, dört yön bekçisi ilahlar, cennetin gökte, cehennem yer altında olması, doğanın dört ögesi olan ateş, su, hava, toprak kavramları. (Cambell, 1995: 491, 492).

Bir doğa unsuru olan kutsal ağaç ve bitki figürü Sümer, Mısır, Yunan, Çin, Asur gibi medeniyetlerde de önem taşımaktadır. Tarihin bilinen en eski destanı olan Sümerlerin Gılgamış destanında Babillilerin kahramanı Gılgamesh'ın ölümsüzlüğün bitkisini aramak için öteki dünyaya bir yolculuk yaptığı yazmaktadır. Eski Mısır'da ise Osiris'in başkanı olduğu Yeraltı Krallığı'nda ruhlar meyve toplar ve mısır yetiştirirlerdi. Gökyüzü cennetinde yer alan başta gelen yiyeceklerin kaynağı "Hayat Ağacı" idi. Mısırlı sanatçılar "Hayat Ağacı" nı insan ya da yarı kuş yarı insan Ba isimli tanrıçanın içinden yükselerek tepesinde kral'ın ruhunun ellerine su döktüğü bir palmye ağacı olarak tasvir etmişlerdir. Bu efsanevi Hayat Ağacı'na pek çok mitolojik kaynaktan rastlamaktayız. Hellenistik dönemde, tanrıça Europa, Girit'te Gortyna, Polinezyalılar'da yerel-ekmek meyvesi ağacı, Çinliler'de dev ağaç, Asurlularda kutsal ağaç kadim kültürlerin mitolojilerinde yer almaktadır (Mackenzie, 1996: 106, 134).

Yunan mitolojisinde Hephaistos, hem bir yaratıcı hem de metallerin ve ateşin tanrısı olarak geçmektedir. O doğa ile özdeşleşmiştir ve insanların uygarlaşması için bazı yardımcı özelliklere sahiptir. Yeryüzü ve yeraltı sanatlarını elinde tutan ikili gücü, metal işlemeyi ve ateş sanatlarının icracısı olan demircilerin gücüyle bağlıdır. Yunanlılar yanardağlardan çıkan lavların, alevlerin onun yer altındaki demirhanelerinden yükseldiğine, büyük depremlerdeki

korkunç seslerin de onun imalathanesinden geldiğine inanmaktaydılar (Uncu, 2011: 68).

Yunan tanrısı Zeus hava olaylarına da yön veren bir tanrıdır. Poseidon denizlerin hakimi bir tanrı olarak denizlerde meydana gelen olayları yaratmakta ve düzenlemektedir. Yunanlılar onun denizin derinliklerindeki deniz bitkileriyle süslenmiş olan sarayında yaşadığına inanmaktaydılar. Onun sarayından çıktığında elinde üççatallı yabasıyla, dört atlı arabasıyla denizlerde dolaştığını düşlemişlerdir. Hera ise hem evlilik hem de bereket tanrıçasıdır. Doğu kökenli tanrıçaların da özelliklerini taşıması onu evrenselleştirmiştir. Yunanlılar tanrıçalarının çoğuna bereket tanrıçası vasfını yüklemişlerdir. Hera'nın yanısıra Athena, Artemis, Aphrodite ve Demeter isimli tanrıçalar da farklı özelliklerine ek olarak bereket tanrıçaları olarak görülürler. Yunanlılar'a göre bereketi sağlayan bir "Ulu Tanrıça" vardı ve çiftçilik yapan insanlar, bitkilerin, hayvanların doğup, büyüüp, serpildikten sonra ölmelerini ona bağlamışlardı. Hestia tanrıçası Yunanca "ocak" anlamına gelen ismiyle aile ocağını temsilen her evin, ailenin ocağında ve tapınaklarda yanan ateşin tanrıçasıydı. Bu yönleriyle Hestia ailenin, yuvanın kutsiyet ve istikrar sembolüydü (Uncu, 2011: 64, 65, 66).

Yunan mitolojisinde 'ateş' deyince ismi sıkça geçen tanrılardan biri ise Prometheus' tur. Pelopones'te Zeus, yapılan bir toplantıda kurban hayvanlarının hangi bölümlerinin insanlara dağıtılacağına karar verecektir. Prometheus hayvanların en güzel yerlerini üzerini en kötü yerleriyle örterek insanlara güzel yerlerini vermeyi amaçlamaktadır. Zeus da bile bile kötü olan parçayı alır ve bu aldatmacayı affetmeyerek ölümlülerden ateşi alır ve onları cezalandırır. Prometheus ise ateşi çalarak bir kamyış içinde insanlara geri getirir. Zeus başka bir hamle yaparak ilk kadın olan Pandora'yı büyük ve sonsuz bir bela olarak dünyaya göndermiştir. Prometheus'u ise Kafkas dağları'na bağlatır. Bir kartal her gün Prometheus'a gelerek onun karaciğerini yer. Bu durum her gün akşama kadar sürer. Prometheus'un ciğeri tekrar yenilenir. Herakles sonunda Prometheus'u kurtarır. Onun dirayetli duruşu keyfi hükümdar olan İuppiter'i tahtından etmiştir. Prometheus birçok bilimkurgu filminde olduğu gibi mutlak otoriteyi eleştiren bir arkeik yapı olarak görülebilir. O insanlardan yana olmuş, onların hakkını savunmuş, her şeye rağmen aydınlığı temsil eden ateşi insanlara ulaştırmıştır. Bu mitolojik öykü Ludwig van Beethoven'ın "Prometheus'un Kulları" ve Goethe'nin

"Prometheus" isimli tamamlanmamış eserinde, Prometheus'un kendisi gibi acı çeken, ağlayan, zevk alan, sevinen ve Zeus'u tıpkı kendisi gibi saymayan "İnsanların Yaratıcısı" olarak tanımlamaktadır. Diğer yandan Andre Gide, "Sağlam Olmayan Zincirlere Vurulmuş Prometheus" isimli eserinde ise, bu Yunan tanrısı acı çeken insanlığı temsilen Hz. İsa ile de ilişkilendirilir (Kılınç, 2012: 216, 217, 218).

Dukha Türkleri, varlığını sürdüren bir topluluktur ve yaşam formu olarak eski Türklerin günümüze yansımalarıdır. Araştırmacı Selcen Küçüküstel doktora araştırmasını, Moğolistan'ın kuzeybatısında bulunan Sayan dağları eteklerinde yaşayan Türk kökenli Dukhalar ve onların yetiştirdiği Ren geyikleri üzerine yapmıştır. Araştırmacı bu çalışma için Dukhalarla altı ay kadar bir süre yaşamıştır. Küçüküstel'in araştırmasına göre; bu Türk topluluğu yok olma tehlikesi altındaki Türkçe kökenli bir dil konuşmaktadır.

Küçüküstel bu araştırma için çektiği belgeselin sonundaki yazıda "Şaman inançlarını sürdüren Dukhaların doğa ile çok özel bir ilişkisi var. Kirlenmesin diye nehirlerinde ellerini bile yıkamıyorlar" yazısı yazar (Küçüküstel, 2013). Selcen araştırma konusu üzerine Üsküdar Üniversitesi televizyonunda "İstasyon" isimli programa katılmış, Dukha Türkleri'nin yaşantılarıyla ilgili açıklamalarda bulunmuştur. Program içerisinde vtr olarak yayınlanan Selcen'in Dukhalar ile ilgili çekmiş olduğu videolardan Dukha Türkleri'nin modern hayattan nispeten de olsa etkilenmelerine rağmen hala doğa ile içiçe bir yaşam sürdürmekte oldukları ve göçebe kültürün yaşam tarzını taşıdıkları anlaşılmaktadır. Mesela; Dukhalar Ren geyiklerini yük hayvanı olarak kullanmakta ve bu hayvanların sütlerini içmektedirler. Sunucu, "Dukha Türkleri ölümlerini ne yapıyor, gömüyorlar mı? diye sorduğunda ise Küçüküstel "Hayır, uzak bir yere götürüp bırakıyorlar, hayvanların yemesi için" şeklinde cevaplar. Sunucunun: "Yani doğadan geldik doğaya mı verelim diyorlar ? sorusuna ise Küçüküstel: "Aynen öyle yaşarken biz onları yiyoruz, öldüğümüzde de onlar (bizi)", cevabını verir. Küçüküstel: "Benim için Dukha Türkleri'nin doğa ile olan ilişkisi çok önemliydi" der. Araştırmacı gözlemleri sonucunda Dukhalar'ın su ile olan ilişkisine değinerek, Dukhalar'ın su kirlenmesin diye, nehirde ellerini bile yıkamadığını söylemektedir. Avlanırken de doğaya saygı duyduklarını ilave eder. Sevcel'e göre Dukhalar, ayıyı arkadan değil seslenerek önünü dönmesi suretiyle avlamaktadırlar. Sevcel Dukhaların evlilik

durumunda ayrı bir çadıra yerleşerek ilk ateşi de o çadırda yakarak eve ruh kazandırdıklarını ifade eder (Youtube/Üsküdar Üniversitesi Televizyonu, 2017).

Eski Türklerin doğa ile olan ilişkileri destanlarda ve efsanelerde de yer almaktadır. Göktürkler'in, türeyiş destanında kurttan türedikleri, Yakut Türkleri ve Uygurlar'ın efsanelerinde, ağaçtan türedikleri inancı hakimdir.

Yakut Türkleri'nin ağaçtan türeyişini anlatan Er-Sogotoh destanındaki,

"Ağacın tam kökünde görülürdü bir kaynak,

Hayat suyu bu idi, akar giderdi ap ak.

Ak ve kara inekler ihtiyar olmuşlardı,

Bu sudan içenlerse, yeni can bulmuşlardı",

şeklinde devam eden dörtlükte yaratıcı ağaç, 'Hayat ağacı'nın benzer formu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Ay-Bek üd Devari'nin anlattığı, Türklerin menşeyini anlatan efsanede su, ateş, toprak ve rüzgarın önemini vurgular. Manas destanında ustası Manas'ın gücünü test etmek için bir dereye yüzmesini ister. Manas yüzemeyince ustası ona gücünün yetersiz olduğunu söyler ve dere kenarındaki taşları taşımasını ve dizmesini ister (Ögel, 2013).

Kadim kültürlerde metal elementinin çok önemli bir yeri vardır. Ergenekon destanında Türkler'in çıkış yolunu ateşi kullanarak ve demiri eriterek bulduğunu yazmaktadır(Yıldırım, 2017: 10).

Yılan, 'Cılan' olarak, eski bir Türk halkı olan Kırgızlar'ın dilinde geçmektedir. Folklorik kaynaklarda sinsi, kurnaz, kinci, ölümcül, kötü niyetli olarak tanımlasına rağmen bazı Kırgız masallarında zeki, duyarlı, becerikli, dürüst ve kutsal bir varlık olarak görülmektedir. Yılanı kutsal olarak gören Kırgızlar, yılan kemiğinden yaptıkları ilacı ilaçların en önemlisi ve değerlisi olarak görmektedirler. Cilandar Hanişası (Yılanların Kraliçesi), Cilandın Öcü (Yılanın Öcü), Cılan Ayal (Yılan Kadın) gibi ifadeler Kırgız masallarında ve hikayelerinde geçmektedir (Orozobaev, 2013).

Bir doğa ögesi olan "Bahar Mevsimi" ise Eski Türkler'in bozkır yaşamında doğanın yenilenerek, bolluk bereket taşıması açısından önem arz etmiştir. Bu

ekinoks olayı tanrılarla özdeşleştirilerek kutsanmış ve kutlanmıştır. Hun imparatorluğu'nda bahar bayramları düzenlenmekte, kutsal güne nazaran kurbanlar kesilmekte, kımız içilmekte, göğe ok atılmakta, at yarışları yapılmakta, şarkılar söylenmekteydi. Tabgaçlar zamanında ilkbaharın ilk ayında Gök Tanrı'ya ata ruhları adına kurbanlar kesilmekte, sonrasında bu bölgeye kayın ağacı dikilmekteydi (Akçay, 2017: 22,23,).

Destanlardan sonra yüzyıllar öncesinin Türk toplumunun ortak hafızası ile ortak aklını barındırmakta olan hikayelere rastlamaktayız. Türklerin müslüman olduktan sonraki ortak inanç, düşünce kalıbı ve vicdanlarını yansıtmaları açısından bu hikayeler önem taşımaktadır. Bu hikayelerin içinde "Dede Korkut Hikayeleri" en bilinen anlatılardır. Dede Korkut'tan Deli Dumrul hikayesini ortaya koyacak olursak, bu hikayede de doğa unsurlarının söylemlerde ön plana çıktığını görürüz. Hikaye kuru bir çay üzerine köprü yapan Deli Dumrul'un bu köprüden geçmek isteyen, istemeyen herkesten haraç topladığının ve bunu şanının büyümesi için yaptığının aktarılmasıyla başlar. Köprüsünün yanındaki obada bir yiğidin ölmesiyle Deli Dumrul Azrail'e kafa tutar. Azrail tüm heybetiyle gelir, Deli Dumrul'un canını alacakken pazarlıklar başlar. Deli Dumrul, Azrail'le ilk karşılaştığı yerde onu korkuttuğunu sandığı şu tasviri yapar. "Azrail bir güvercin oldu, pencereden uçtu gitti. İnsanoğlunun ejderhası Deli Dumrul elini eline çaldı.... Hikayenin sonunda Azrail Deli Dumrul'un anasının babasının canlarını alıp karısıyla Deli Dumrul'a yüz kırk yıl ömür verir. Hikaye Dede Korkut'un doğa öğelerini içeren duasıyla biter: "*Yerli kara dağların yıkılmasın. Gölge koca ağacın kesilmesin. Taşkın akan güzel suyun kurumamasın*" (Korkut, 2007). Bu son kısımda koca ağaç, güzel su, dağlar, Deli Dumrul'un sahip olduğu değerlerin doğa unsurlarına benzetilmek suretiyle mecazi anlatımın birer ürünü haline gelmektedir. Hikaye boyunca Deli Dumrul'un canını almak istediği karakterler canlarının bağışlanması karşılığında en çok önem verdikleri şeyleri feda edebileceklerini söylemektedirler. Feda ettikleri şeyler develer, soğuk pınarlar, koç, kara dağ, akça koyun gibi doğa öğeleridir. Doğanın parçası konumundaki bu öğelerin o dönem Türkleri için en değerli varlıklar olduğu böylece belirginleşmektedir (Türkyılmaz, 2020: 5).

Halk şiirlerinde doğa manilerde olduğu gibi ilk iki mısradaki, genelde son iki mısraya ön sunum içeren bir formda takdim edilmektedir. Mani, türkü, koşma,

ağıt, destan, güzelleme, semai, varsağı, taşlama, koçaklama, tekerleme ve bilmecelerde bu yapı sıkça karşımıza çıkmaktadır.

Doğa insan ilişkisi Türk manilerinde alttaki örneklerde olduğu gibi ifade edilebilmektedir.

"Değirmen üstü çınar

Çınarın altı pınar

Dışarım buz bağlamış

İçerim durmaz yanar.

Bayırdan düze geldim

Bahardan güzel geldim

Dirliğimiz bozuldu

Galiba göze geldim.

Ay doğdu ay içinde

Çimenli çay içinde

İnşallah kavuşuruz

Leyleklerin göçünde"(Türk Manilerinden Seçmeler, 2007).

Bu örneklerde görüldüğü üzere birçok manide doğa farklı motiflerle karşımıza çıkar. Manilerin genelde ilk iki mısrasındaki doğa imgeleri, son iki mısrasındaki aşk, sosyal ilişkiler gibi konulara açmaz olarak sunulur.

Osmanlı dönemi divan edebiyatında doğa unsurlarını içeren şiir örneklerine de rastlamaktayız. Su teması üzerinden Hz: Muhammed'e övgü içeren Fuzuli'nin "Su Kasidesi Osmanlı divan edebiyatının en bilinen şiirlerinden biridir.

"Saçma ey göz eşkden gönlümdeki odlara şu

Kim bu denlü dutuşan odlara kılmaz çare şu"

(Ey göz, bu kadar tutuşmuş ateşlere su çare olamayacağı için gönlümdeki ateşlere gözyaşından su saçma)

"Umduğum oldur ki mahrum olmayan didardan

Çeşme-i vaşlun vire men teşne-i didara şu"

(Senin vuslat pınarının, ben, senin yüzüne susamışa su vermesinden mahrum olmayayım; umduğum da budur) (İçin, 2007).

32 beyitlik su kasidesinde su nesnesi, somut kavramlar üzerinden soyut bir maneviyata kapı açan bir imgeleme dönüşür.

Mitolojik kaynaklar, destanlar, hikayeler, Türk halk edebiyatı örnekleri gösteriyor ki, insanoğlu doğa ile daima içiçe yaşamışlardır. Doğa ile olan bu etkileşim, insanoğlunun gelenek ve göreneklerinin şekillenmesinde etkili bir rol oynamıştır.

B. İnsanoğlu, Kapitalizm, Doğanın Tüketilmesi ve Teknoloji

"Dağlar uluydu, yüceydi bir zamanlar; insanoğlu makinalar yaptı, dağların içinden geçti, üstünden geçti. Denizler engindi, sonsuzdu; insanoğlu denizaltı yaptı derinlere daldı, gemiler yaptı üstünde yüzdü. Kuşlar kutsaldı; insanoğlu kanatlar yaptı, uçaklar yaptı, kuşlardan daha yükseklere uçtu. Böylece ulaşılamayan, tapılası doğa insanoğlu tarafından küçümşenen ve hemen tüketilen bir hale getirildi. Doğa şimdi insanoğlunun rakip görerek onun önüne geçtiği bu zamanda durumu eşitlemeye çalışıyor. Virüs salgınları, depremler, fırtınalar ve afetler... Doğa, kendisini küçümşeyen insanoğluna kendisinin bir parçası olduğunu ve kendi doğasına dönmesi gerektiğini bir kez daha hatırlatıyor."

Tuncay Türkyılmaz

İnsanın doğa ile olan ilişkisi insanlığın varolduğu an itibariyle başlar. Büyük doğa olayları karşısında çaresiz kalan insanoğlu bir yandan bu olaylarda öne çıkan doğa unsurlarını mitselleştirerek dinsel inanışlarının ana unsurları haline getirmiş, diğer yandan bu unsurlarla başa çıkabilmenin yolu olarak onlarla mücadele yoluna gitmiştir. Bu mücadelede doğaya üstün gelme düşüncesi insanoğlu için ilerlemenin göstergelerinden biri olarak kabul edilmiştir. Elbette

bu tek taraflı yürütülen rekabette insan kendini 17. yüzyıl itibariyle merkeze almış, sanayi devrimi ve yeni icadlarla birlikte doğanın unsurlarına üstünlüğünü yine tek taraflı olarak ilan etmiştir. İnsanoğlunun kendisini doğadan üstün görme ideali, bilimselliği fetişizm boyutunda idealize etmesi ve bilim ile teknolojinin araçsallığı ile onu işleyebilmesi, şekillendirebilmesi ile daha görünür hale gelmiştir.

İnsanoğlunun bu acımasız ilerleme çabasının doğa üzerindeki olumsuz etkileri kapitalist bir yörüngede kendi karakterinden taviz vermesiyle de yakından alakalıdır. Richard Sennett "Karakter Aşınması" isimli çalışmasında yeni kapitalizmin ve üretim şekillerinin, insanın karakteri ile bu karakterin devam eden bir anlatıya dönüşmesini engelleyen zaman deneyimi arasında bir çatışma yarattığını ifade etmektedir. Sennett'e göre, dünya istikrarının gidişatının sorgulanması Homeros'a kadar dayanmaktadır. Sennett, insanların tarihi boyunca açlık, savaş gibi felaketlerle kendi hayatlarının ani bir değişime uğrayacağını ve hayatta kalmak için doğaçlama yaşamak zorunda kalacaklarını ifade etmektedir. Bu yüzden 1940 yılında da "Büyük Buhran"ın sonuçlarını yaşamış ve büyük bir dünya savaşı ile yüzyüze kalmış olan büyüklerimiz kaygı içerisindeydi. Günümüzde ise belirsizlik hiçbir büyük felaket olmadan yaşanmaktadır. Bu anlamda belirsizlik güçlü kapitalizmin kılcal damarlarına ve işleyişine sinmiştir. İstikrarsızlık normal bir durum olarak açıklanmaktadır. Girişimci figür sıradan bir insana dönüşmüştür. "Uzun vade yok" zihniyeti uzun vadede kişilerin davranışlarını olumsuz etkilemekte ve onları yolundan saptırmakta, güven ve sadakat bağlarını zedelemekte, iradeyle davranışı birbirinden koparmaktadır. Bu sebeple günümüzde karakterin aşınması kaçınılmaz bir sonuç olarak ortaya çıkmıştır(Sennett, 2012:30).

Sanayi devrimi sonrası doğal kaynakların kullanımı ölçüsüzce arttırılmış, sanayleşmenin yoğunlaştığı bölgelerde doğa tahribatı en ağır şekilde yaşanmıştır.

Başta iklim ve çevre sorunlarının artmasında insanoğlu hiç tartışmasız en sorumlu faktördür. Bacon, Descartes, Newton gibi biliminsanlarının ortaya koyduğu doğanın insanın emrine sunulmuş ve her şekilde tüketilebilecek bir ürün olduğu fikri insanoğlunun düştüğü bu paradigmanın temel nedenidir. Bu sebeple doğa merkezli bir dünyadan, insan merkezli bir dünyaya geçilmiş ve insanoğlu Descartes'in tanımındaki gibi işleyen canlı bir makine olarak görülmeye

başlanmıştır. Bu sebeple ölçü insan ve onun ihtiyaçları olarak adlandırılmıştır. İnsanın ölçü alan bu anlayışın pekala çevre sorunlarının yaratıcısı olduğu söylenebilir (Gül, 2013:18).

İnsan teknoloji sayesinde bir yandan doğanın en ücra köşelerine ulaşmış, diğer yandan ulaştığı yerlerde yüksek teknoloji araçlarını kullanarak büyük binalar inşa etmiş, o inşa ettiği alanlarda doğanın sadece sembol olarak yer almasına olanak tanımıştır. Böylece diyebiliriz ki: İnsan özellikle yirminci ve yirmibirinci yüzyıllarda doğayı kapitalizmle aldatmıştır.

C. Sibernetik ve Yapay Zeka

Bilinen ilk robot tasarım uygulayıcısı ve yapay zeka dahisi bilgin Ebu'l İzz el- Cezeri'dir. Onun buluşları, Artukoğulları'nın sarayına renk katan icadları, yüzyıllar sonra tekrar araştırılmış ve benzerleri yapılmıştır. 1180'li yıllarda kullanılan bu icadlardan bir tanesi düğmesine basınca şerbet ikram eden kadın robot tasarımıdır. Hükümdarı eğlendiren ve saz çalan robot kızlar; sarayın salonunda gezinen altından yapılmış robot tavus kuşları; bahçede gezinen filler; başına dokununca ağzından sıcak sular akıtan tavus kuşları; abdest alması için hükümdarın eline su döken hizmetçi robot; her salonun ortasında, devirdaimle sürekli ve aralıklı su fışkırtan fiskiyeler; bahçedeki havuzda gezinen bir kayık ve içine su dolan kayığı bir yandan boşaltırken bir yandan da borusunu öttürerek yardım çağırın kayıkçı; bahçede suni ağaçlar arasına gizlenmiş, rüzgar estikçe sesler çıkaran robot kuşlar; kış günlerinde sarayın geniş salonlarının ısıtılmasında kullanılan, içinden sıcak sular geçen bakır radyatörler, yani kalorifer; en önemli icadlarından biri ise yapay zekanın ilk örneklerinden olan saray hazinelerinin 28 şifreli kapılarıdır (Algül, 2017).

19. ve 20 yy. 'daki işgücünün makinalaşması eğilimi 20. yüzyılın ortalarından itibaren günümüze gelinceye dek makinanın insanlaşması eğilimine dönüşmeye başlamıştır. Biliminsanları makinanın insanlaşması yani insana benzer özellikler taşıması ve ona benzer davranışlar sergilemesi için 'insan gibi zeka'sı olması gerektiğine inandılar. Ve 1943-1956 yılları arasında yapay zeka olarak adlandırılacak ilk çalışmaları yaptılar. Bu ilk çalışmalarda Sturgis McCulloch ve Walter Pitts yapay sinir ağlarını örnek olarak aldılar. Bu modelin ortaya çıkması için temel dayanakları üç farklı kuramın biraraya gelmesiyle

oluşturdu. Bertrand Russell ve Alfred North Whitehead; önermeler mantığı, Charles Sherrington; nöron teorisi, Alan Turing; hesaplanabilirlik kuramı. McCulloch-Pitts'in sinir hücresi üç çeşit geçit olarak çalışmaktadır: Ve, veya, değil ateşlemeye etki eden önermeler sayesinde bu sinir ağları ifade edilebilir hale gelmiştir. McCulloch-Pitts bu sinir ağlarının uygun şekilde tanımlandığı takdirde öğrenme becerisi de kazanabileceğini ileri sürmüşlerdir. Sonrasında Donald Olding Hebb önerdiği Hebbian learning kuralı ile sinir hücrelerinin arasındaki bağlantıların şiddetini değiştirmiş ve insana benzer bir özellik olarak öğrenebilen yapay sinir ağları üretebilmek mümkün hale gelmiştir. Bu çalışmadan sonra iki farklı temel yaklaşım doğmuştur: Sembolik yapay zeka, sibernetik yapay zeka (Kamer, 2009). Burada çalışmamızı ilgilendiren kısım elbetteki matematik ve mantıksal yapısından ziyade bu yapay sinir ağlarının çalışma sisteminin insan zekasına benzer bir çalışma sistemi olmasıdır. Bu yapılan ilk çalışmaların üzerinden yarım asrı aşkın bir süre geçmiş ve günümüzde tarama verilerini kullanmak için depolayan yapay zekalar geliştirilmiştir.

Günümüzde geliştirilen yapay zeka örneklerinden bir tanesi de şarkı sözleri ve vokal ile birlikte şarkı üretme yeteneğine sahip olan JukeBox isimli bir yapay zekadır. Her türden müzik türünün olduğu bir veri seti ile geliştirilen Jukebox bu set sayesinde eğitim aldığı sanatçılarınkine çok benzer özelliklerde şarkılar üretebilmektedir (Uç, 2020). Yapay zekaya Türkiye'den bir örnek olarak Bager Akbay'ın üzerinde çalıştığı şiir yazan bir yapay zekaya sahip olan bir robot. Akbay'ın "Deniz Yılmaz" ismini verdiği bu şair robot kendisine yüklenen oniki bin şiirin verilerini kullanarak şiirler yazmaktadır (TRT2, 2020).

1956 yılı yapay zeka için milat yılı olarak kabul edilmektedir. Dartmouth konferansında terim olarak ilk kez "yapay zeka" kavramı ortaya atılmıştır. Bu konferans haftalarca sürmüş ve; automat teorisi, sibernetik, sinyal işleme, yapay sinir ağları, bilişsel bilim, mantık teorisi gibi alanlarda biliminsanları biraraya gelmiştir. Bu konferans yapay zeka alanı açısından çok önemli olmasının yanısıra, bir yandan da fazlasıyla aceleci ve o an gerçekleşmesi mümkün olmayan fikirlerin ortaya atılmasından dolayı 1965 ve 1970 yılları arasında karanlık dönem diye adlandırılan durağan bir döneme girilmesine yol açmıştır. Rönesans dönemi ise, 1970-1975 yılları arasında yavaşlamış ve yapay zeka araştırmacıları tıp, dil bilimi, psikoloji gibi bilim dallarından da yararlanmaya başlamışlardır.

Sonrasında "Yapay Zeka Kışı" denilen yeni bir durgunluk dönemi yaşanmış, erken dönemde hayali kurulan otonom uzman sistemler, robot doktor, avukat, askerler geliştirilememiştir. Bu başarısızlık sonucu yapay zeka kış dönemine girmiş ve fonlarında kısıtlanması ile laboratuvarlar kapanmış, projeler iptal edilmiş ve teknolojik ütopya 6 yıl boyunca dükkanını kapatmıştır. Sonrasında 1980 yılı itibarıyla girişimcilik dönemi başlamış ve insan hayatını kolaylaştıracak sistemler, finans, üretim, yönetim alanında icadlar önemli bir dönemin başlangıcı olmuştur. Ardından yapay zeka muazzam bir gelişme göstermiş 1997 yılında IBM tarafından geliştirilen Deep Blue yazılımı dünya şampiyonu Garry Kasparov'u satranç maçında yenmiştir. Sonrasında 1998 yılında insan duygularını anlayan ilk duygusal robot "Kismet" geliştirildi. İlk evcil robot olan AIBO ise Sony tarafından 1999 yılında üretildi. Ruslan Salakhutdinov ve Geoffrey Hinton ise derin nöral ağ üzerindeki çalışmalarını 2006 yılında gerçekleştirdi. 2011'de IBM tarafından geliştirilen WATSON yazılımı "Kim milyoner olmak ister?" isimli yarışmada 1 milyon dolar kazanan ilk robot oldu. Yine aynı yıl Apple firması SIRI isimli asistan yapay zekayı tanıttı. ALEXA isimli yapay zeka ise 2014 yılında Amazon tarafından alışveriş işlerine yardımcı olması için piyasaya sürüldü. Lee Sedol 2016 yılında karşılaştığı Google Deepmind tarafından geliştirilen AlphaGO yazılımına go maçında 4-1 mağlup oldu(Armağan, 2019).

Sonrasında, günümüz 2020 yılına gelinceye kadar yapay zeka sayesinde genel anlamda internet alanında yapay zeka çok önemli gelişmeler kaydetti. İnsanların bilgisayarında ziyaret ettiği siteleri ve arattığı kelimeleri hafızasına alarak hedef kitle analizleri sonucu onlara firmaların ürünlerini tanıtan yapay zekalar reklam alanının ve kapitalizmin hizmetçileri oldular. Aynı işlevselliğiyle bu yapay zekalar diğer taraftan topladıkları bilgilerle politik, askeri, ekonomik, siyasi, akademik alanların önemli istihbaratçıları oldular. Diğer yandan internet ortamındaki yapay zeka ve bulut teknolojisinin gelişmesi insanların görsel, metinsel, işitsel anlamda muazzam bilgi kaynaklarına ulaşmalarını sağladı. Günümüzde yapay zekalar insanlara kalkacağı saat, yapacağı iş, karnındaki bebeğin bugün ne durumda olduğu, bugün hangi yemeği nasıl yapması gerektiği, kiminle evlenebileceği, nereden alışveriş yapacağı, ne giyeceği, yaşlanınca neye benzeyeceği ve daha bir çok konuda karmaşık algoritmalar kullanarak insanlara

yardıml ediyor ve bunu yaparken de yine insanların, özellikle de büyük sermayelerin kontrolü altında kapitalizm tarafından yönlendiriliyorlar.

İnsanoğlunun yirmi ve yirmibirinci yüzyıllarda doğayı kapitalizmle aldatması onu tatmin etmemiş, onu yirmibirinci yüzyılda teknolojiyle de aldatma eylemini gerçekleştirmiştir. Böylece insanın kapitalizm fetişizmine bir de teknoloji sevicilik eklenmiştir. Özellikle yirmibirinci yüzyıl ortalarında artan yapay zeka ve robot arayışları insanın mükemmel insanı inşa etme çabalarıdır. Bir manada kendi doğasını ona ihanet ederek yitirmiş insan bu acziyetini, doğasını robot ve yapay zeka inşası çabalarıyla gidermektedir. Doğa şimdi robotların metal yansımalarından dışavurmakta, yapay zekaların ara yüzlerinden kesilip yakılmış ağaçların kökleri fıçkırmaktadır. İnsanın bilimkurgu filmlerinde makinalaşması yeni bir doğa oluşturarak ona hükmetme çabasından başka bir şey değildir. Çünkü insanın özü olan doğa yine insan tarafından yok edilmiş ve insan için hükmedecek başka bir şey kalmamıştır. Doğa insan ilişkisinde insanın merkeze yerleştirilmesi nasıl pragmatist bir yaklaşımsa robotu ve yapay zekayı mükemmelere erdştirme çabası da benzer bir yaklaşımdır.

D. Doğa, İnsan ve Sanat

Kendisinin de doğanın bir parçası olduğunu görmezden gelen insanoğlu yok etme aşamasında doğayla olan bağlarını sanatsal üretimlerle aktarmaya çalışmaktadır. Çünkü bu yok ediş sürecinde insan bilincinin derinlerindeki doğaya ait olma inancı da aslında doğanın bir parçasıdır. Bu yüzden insanoğlu kıydığı doğanın yerine kendi eliyle yaptığı betonları, demirleri koydukça yok ettiği doğanın özlemini çekmeye , onu arzulamaya başlar. Ürettiği sanat eserlerinde doğrudan ya da direkt olarak bu özlemi yansıtır. Doğa figürleri yoluyla anlatım bir anlamda insanoğlu ile doğa arasındaki derin bağları da ortaya koyar. Bu derin bağlar kendi içinde yok edilene karşı özlemi, hasreti, eksikliği, suçluluk hissiyatını, geleceğe olan inancı ya da inançsızlığı da barındırmaktadır.

Eski çağların kadim kültürlerinden bu zamana uzanan mitlere, destanlara, yazıtlara, hiyerogliflere, heykellere, resimlere baktığımızda doğa figürlerinin insanlığın varoluşundan bu yana kullanıldığını görmekteyiz. Eski Mısırdaki kedi, şımarıklığın ve güzelliğin sembolü olarak görülmüş ve kutsallaştırılarak dönem sanatçılarının ellerinde heykelle dönüştürülmüştür. Eski Mısır'da ayrıca heykel

olarak işlenen doğa figürleri arasında, ilim, bilgelik ve düşünce tanrısı Thoth ile özdeşleştirilmiş olan İbis kuşu da bulunmaktadır. Bazı hiyerogliflerde Osiris şahin İsis ise boğa motifleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu Mısır tanrıları ölülerini öte dünyaya taşımaya yardımcı olmaktadır. 2011 yılında Hititlerin Hattuşaş şehrinde Prof. Cem Kağan Uzunöz tarafından fotoğraflanan “Kral Kapısı” kaya kabartması üzerindeki askerin, miğferi, miğferin üzerindeki gücün timsali boynuz kabartması, kısa elbisesi ile savaşçı kral figürü olduğu anlaşılmaktadır.



Şekil 1. Kral Kapısı Fotoğrafi

Kaynak: (Cem Kağan Uzunöz, Kırmızı Topraklar Sergisi, 2011)

Askerin iri gözleri "her şeyi gören göz" ü ifade etmektedir. Her sene ilkbahar ve sonbahar ekinoks dönemlerinde gün doğumunun süzülen ışığı asker figürünün bulunduğu bu kapının ortasında belirginleşmektedir. Gün batımı ise, yine aynı ekinoksta bu kapının karşısındaki aslanlı kapının ortasından görülmektedir. Kral ve Aslanlı kapılar bu özellikleri sayesinde Hititler'de kötülüklerin girişini engelleyen tılsımlı kapılar olarak tanımlanmıştır (Uzunöz, 2011). Mısır'da bir mezarda bulunan M.Ö 1400 yılına ait Nebamu'nun bahçesini tasvir eden çizimde doğa çeşitli öğelerle betimlenmektedir. Bu betimlemede ağaçlık bir alanın ortasındaki gölde balık, ördek, kuş gibi doğa öğeleri bulunmaktadır. O dönem Mısırında, mezarda yatan kişinin tasvirini yaptıkları bu doğada ebediyen yaşayacağı inancı hakimdi. Yani dünyanın öznesi olan doğa, ebedi bir cennet mekanı olarak görülüyordu. Meksika'da bulunan XIV-XV. yy.'a ait Tlaloc Aztek yağmur tanrısı heykeli korkunç görünümlü bir canavar gibi tasvir edilir. Yağmur tropikal bölgelerdeki ülkelerin bir ölüm kalım meselesidir. Aztek inancında gökteki şimşek kocaman bir yılana benzer. Bu yüzden Aztekler için yılan kutsaldır, bu heykelde gözlerin kıvrılmış yılana ve ağzın yılanın sivri dişlerine benzetildiği tespit edilmiştir (E.H.Gombrich, 1997:53). Son yıllarda arkeologlar tarafından Göbeklitepe'de ortaya çıkarılan sütunlar üzerindeki doğa

figürleri insan-doğa ilişkisine dikkat çekmektedir. Yılan tasviri bunların içinde en çok kullanılan figürdür. Yanısıra sütunlar; kuş, tilki, ceylan, köpek, akrep, yaban domuzu, yaban öküzü, pars, yaban eşeği ve bir çok farklı hayvan figürü de barındırmaktadır. Araştırmacılara göre Göbeklitepe'deki bu hayvan sembolizmi erken Neolitik kozmolojisi ve ritüel uygulamalarındaki önemi vurgulamaktadır (Köksal, 2015).

Günümüze geldiğimizde ise Japonya'da, gazete, alışveriş çantası, para gibi kağıttan yapılmış ve kullanılmış nesnelere keserek onlara şekiller vermek modern bir sanat dalı olarak görülmektedir. Sanatçıların bu eserleri çoğunlukla, ağaç, filiz gibi doğa figürleri oluşturarak ağaçtan geleni ağaca döndürme gibi bir çabayla sanatsal bir estetik doğrultusunda gerçekleştirdiklerini anlayabilmekteyiz (TRT2, Geri Dönüşen Sanat, 2020). Aynı sanatı icra eden sanatçılar eserlerinde genel doğa unsurlarından ilham alarak balık, dalga, ahtapot, yıldız, çiçek, kuş gibi doğa figürlerini çalışmaktadırlar. Geri dönüşüm sanatçısı Asaf Erdemirli hurda olarak topladığı metallere doğa figürleri, enstrümanlar ve soyut çalışmalar yapmaktadır. Sanatçı, corona virüsün yayılmasıyla her şeyin hurdaya dönüştüğü gibi nefesimizin de hurdalaştığını söylemekte, bu süreçte insanın içe dönerek her şeyi tekrar sorguladığını ifade etmektedir. Erdemirli yaptığı eserlerin nostaljik bir çizgide, eskiler, yaşanmışlıklar, hatırlarla dolu olduğunu söylemektedir (TRT2, Geri Dönüşen Sanat, 2020).

Sinema, edebiyat, resim, tiyatro, heykel gibi sanatlarda ortaya çıkan eserlerde doğa figürleri ve bu figürler üzerinden dolaylı anlatım bazen yardımcı, bazen ise konunun kendisi olarak sanatçılar tarafından işlenmektedir. Bu eserlerde yok edilenle (doğayla) olan bağlar içerdiği hissiyatlar ortaya koyularak ele alınmaktadır. Doğa bu sanatlarda kimi zaman konunun öznesi niteliğini taşıırken kimi zaman ise fonda bir sembol ya da sembol obje olarak gösterilmekte, sanatçılar tarafından bazen romantik, bazen gerçekçi, bazen eleştirel ve dahi izlenimci olarak ele alınabilmektedir. Claude Monet "Gün Doğumu" tablosunda hayatın başlangıcını denizin ufkundan doğan kızıl bir güneşle kendi görmek istediği gibi tarif eder (Türkyılmaz, 2020: 585).

Melih Cevdet Anday ise “Yağmurun Altında” isimli şiirinde;

"Kalk dostum ormana gidelim

Geyik sesleri içine çökelim

Yeniden doğuş, kıvanç, uyum

Kurgular bir yana, biz bir yana

İlk kez düşünmeden görelim

Martılar gibi yağmurun altında."

dizeleriyle, doğanın huzur verici, yeniden diriltici özellikleriyle insanı dış faktörlerden soyutlayan bir öz olduğunu ve her şeyi geride bırakarak ona yönelmenin aslında öze yönelme olduğunu betimlemektedir (Anday, 1995).

Osman Hamdi Bey "Kaplumbağa Terbiyecisi" isimli tablosunda mevcut sistem anlayışını doğada son derece zararsız, ürkek, ağır bir hayvan olan kaplumbağalar ve onların varsayılan terbiyecisi üzerinden eleştirir.

E. Sinemada Doğa Örnekleri

Sinema sanatında doğanın içinde bulunan birçok unsur, filmlerin anlatımında doğrudan ya da dolaylı bir anlatıcı olarak görülebilmektedir. Tarkovsky, Stanley Kubrick, Metin Erksan gibi yönetmenler kullandıkları teknikler ve anlatım gücüyle dünya sinemasında önemli bir yerde durmaktadırlar. Bu yönetmenler filmlerinde kullandıkları sembolik anlatım sayesinde filmlerinde doğa figürlerini ustalıkla kullanmaktadırlar. Kubrick'in “2001: A Space Odyssey” (1968) filminin hemen başında kullanılan monolith kaya figürü sonsuz bilgi, bilgelik ve zekanın, güneş tutulması ise astrolojiyle bağlantılı olarak, ani ve büyük değişikliklerin sembolüdür. Tarkovski, “Stalker” (1978) filminde ulaşılması güç bir doğayı ortaya koymaktadır. Dev bir göktaşının çarpması sonrası yaşam dünyada üst olmuştur. Otorite tarafından Zone adında esrarengiz bir bölge oluşturulmuştur. Bu bölgeden girecek olan insanlar tutkularının gerçekleşeceğine inanmaktadırlar. Zone bölgesine ise olgunluğa erişmiş stalker denen iz sürücüler girebilmektedir. Kahraman, iz sürücünün ailesinin tüm itirazlarına rağmen bir bilimadamı ve bir yazarla bölgeye girer (beyazperde.com, 2019). “Stalker” filminde korunaklı doğa ulaşılması güç, başka bir diyar olarak

verilmektedir. “Matrix” (1999) filminde Thomas Anderson, hayattaki kısır döngüden sıkılmış bir şehir insanıdır. Anderson bu kısır döngüyü bozmak için geceleri hacker'lık yapmaktadır. Thomas hayatına girmiş olansanal gerçeklikte anlam arayışlarını devam ettirmektedir. Neo makinaların onu uyutmak suretiyle kendisinden enerji aldıkları gerçeği ile yüzleşmiş, içinde yaşadığı dünyayı yalan olarak tanımlamıştır. Kendisini bir sanal gerçeklik savaşçısı olarak bulan Neo, onu çevreleyen fiziki yasaların ve sınırların büyük ve tekdüze bir illizyon olduğunu anlamıştır. Gerçek dünyadaki bozulmuş, başkalaşmış, taşlaşmış doğa Morpheus tarafından Neo'yayalan bir dünya olarak açıklanmıştır.

Türk sinemasında da doğa-insan ilişkilerinin örneklerine rastlamaktayız. Özellikle kırsaldan kente geçişin sancılı dönemlerinde 1960-1980 arasında yapılan "Susuz Yaz" (1963), "Yılanların Öcü" (1961), "Kuyu" (1968) gibitoplumsal gerçekçi filmlerde doğa Anadolu köy yaşantısı üzerinden seyirciye aktarılmaktadır.

Mustafa Sözen çalışmasında, sinema ile toplumsal zihniyet ve kültürel yapı arasında bağlantılar kurmaktadır. Sözen, "Yeşilçam sineması, Anadolu uygarlığını oluşturan çeşitli toplumların, Anadolu'ya göç eden Türklerin atalarının ve İslam dünyasının kültürel birikimine dayanan; hem Doğu hem de Batı kaynaklı etkileri içeren, sözel yapıyla seyirlik geleneği üstünde gelişen bir sinema diline sahiptir" diyerek sinema kültür ilişkisinin önemini ortaya koymaktadır. Sözen, yönetmen Metin Erksan'ın toplumsal gerçekçi sinemayla ilgili şu cümlelerini de eklemektedir: "Dünyanın hiçbir yerinde, hiçbir sanat, içinde olduğu politik, ekonomik, toplumsal, kültürel, sanatsal, hukuksal, teknolojik dönem ve ortamdan soyutlanamaz" (Sözen, 2009). Son dönem Türk yönetmenlerden Semih Kaplanoğlu da filmlerinde çeşitli doğa figürlerine ve sosyal, kültürel motiflere sıkça başvurmuştur. Yönetmen, "Yumurta" (2007), "Süt" (2008), "Bal" (2010) üçlemesinde filmlerin isimlerinden başlayarak sinema anlatısına katkıda bulunabilecek; bal, su, ağaç, baykuş, dolunay, akarsu, nehir gibi doğa figürlerini, estetik görüntü ve anlamsallık açısından filmin anlatımına aracı kılmaktadır. Kaplanoğlu "Yusufun Rüyası" isimli söyleşi kitabında, doğada günlük hayatın içerisinde edinilen bilginin modern zamanların insana öğrettiği bilgiden daha değerli olduğunu vurgulayarak modern zamanların bilgisinin doğayı ve insanı imha ettiğine dair bir elestride bulunmaktadır. Filmde yönetmen,

Yusuf karakterinin eşyayla, nefsiyle, güneşle barışık bir ruh halinde doğanın ritmiyle yaşadığını vermek istediğini ifade etmektedir (Kaplıanođlu, 2017: 223). Bu sebeple dođa unsurları ve bu unsurlar üzerinden anlatı üslubu “Bal” filminde sık sık görölmektedir. Mustafa Kara'nın yönettiđi“Kalandar Sođuđu” (2015) isimli filmde az sayıda hayvanıyla ailesine bakan Mehmet'in hikayesi anlatılmaktadır. Filmde dođa tüm güzelliđi ve çıplaklıđıyla ama bir o kadar da zorluklarıyla seyirciye sunulmaktadır. Mehmet'in geleceđe dair umutları bir dođa unsuru olan bođa'da sonlanırken, bir başka dođa unsuru olan altın madenini bulduđunda yeşermektedir. Üstelik bu son ve bir anlamda başlangıç, seyirciye Mehmet'in güreşi kaybeden bođasının, altın damarları bulunan bir madene düşmesiyle aktarılmaktadır. Filmde dađ, mađara,sođuk, kar doğanın zorlukları olarak sunulurken, bođa, inek, koyun, çiçek, arı, ađa hayat veren, umut vadeden unsurlar olarak göze çarpmaktadır.

Ertem Eđilmez'in “Hababam Sınıfı Tatilde” (1978)adlı filmde Badi Ekrem isimli beden hocalarını kandıran hababam sınıfına Mahmut Hoca izci kampına gönderme cezası vermiştir. Gerçek izciliđin doğanın bađrında yapılması gerektiđini söyleyen Mahmut hocanın amacı çocukları çetin şartlara sahip dođa üzerinden cezalandırmaktır. Hababam sınıfı izcileri işe çadır kurmakla, barınak yapmakla ve ateş için çalı çırpı toplamakla başlar. Kızlar erkeklerden intikam almak için göl suyunu kullanır ve onları uyutarak göle bırakırlar. Öđrenciler ormanda bitki toplarlar ama bilgi eksikliğinden dolayı onu da beceremezler ve Badi Ekrem yanlış otu yer. Önlere at çıkar ama Badi Ekrem binmeyi bir türlü beceremez, binince de at oradan hızla uzaklaşır. Bu sahnelerde şehirli insanların dođa karşısında binbir zorluklar yaşadığı görölmektedir. Bu parodi aynı zamanda şehirden doğaya mekansal bir deđişimin sonucu ortaya çıkmıştır. “Hababam Sınıfı Tatilde” filmde dođa şehirli insan için şartları çok çetin, yaşanması zor,yabani ve ayırıksılaşmış mekan olarak gösterilmiştir.

Şahmaran Fars ve Osmanlı divan edebiyatındaki mesnevilerde de karşımıza çıkmaktadır. Yılan kitabında, bilgelik, doğurganlık, bereket ve deđişimin yılanla temsil edildiđine vurgu yapılmaktadır. Altay mitolojisine göre; yer, gök ejderleri bahar mevsiminde göđe çıkmakta ve doğanın yenilenmesini sađlayarak deđişimin sembolü haline gelmektedirler (Naskali, 2014: 345, 350).

Yılan bir başka filmde Kırgız ağzındaki “Cılandın Öcü” (Yılanın Öcü) tabirinin film adına dönüşmesiyle bu kez Metin Erksan’ın çekmiş olduğu “Yılanların Öcü” (1961) filminde karşımıza çıkmaktadır. Kara Bayramküçük tarlasını ekerek,annesi, karısı ve üç çocuğuyla birlikte geçimini sağlamaktadır. Köyün muhtarı, Bayram'ın evinin önündeki köye ait olan arsayı Deli Haceli'ye satmıştır. Bu mülkiyetten kaynaklı Kara Bayram ve Deli Haceli çekişmesi filmin sonuna kadar devam etmektedir. İlk sahnelerde, kara Bayram'ın çocuğu yılan görüp çılgık atar. Bayram oğluna yılanlardan korkmaması onları öldürmesi gerektiğini söyler. Karısının "ne zararı var sana yılanların" sorusuna Bayram: " Savaşımız var yılan milletiyle. Bu namussuzlar oldu bitti bize düşmandırlar, içinde kötülük oldu mu, dünyanın öbür ucuna bile gider yılan milleti", diye cevap verir. Bayram sonra oğluna dönerek yılanlar hakkında tavsiyeler verir. Karısı "yılan milleti bize niye düşman Bayram?" diye sorduğunda ise Bayram babasıyla ilgili bir hikayeyi Şahmaran efsanesinin farklı bir versiyonuyla harmanlayarak anlatır. Bu hikayede hiçbir şeyini köylüyle paylaşmayan Şahmaran'ın, babası tarafından nasıl öldürüldüğünü anlatır. Sonraki sahnede oğlu gördüğü bir yılanı öldürür. Filmin hemen başındaki bu sahnelerde paylaşma, mülkiyet sorunu filmin merkezine yerleşmekte ve devam edecek diğer konular, Şahmeran efsanesi aracılığıyla babasının yaşadığı bir olayla harmanlanarak seyirciye aktarılmaktadır. Art niyet, kötülük, kurnazlık, sinsilik gibi özellikler filmin başında bir yılanla yüklenmiş, paylaşılamayan arazi yüzünden Kara Bayram'ın hasmı olan Deli Haceli bu özellikleri ile baştaki yılanın deri değiştirmesi gibi adeta o yılanın kendisine dönüşmüştür.

Görülüyor ki; sinema içinde bulunduğu toplumun belleğini, kültürel özellikleri, gelenek görenekleri, örf ve adetleriyle seyirciye aktaran bir sanat konumunda bulunmaktadır. Diğer bir deyişle toplum zihniyetinden ve kadim tarihinden sıyrılmış bir sinema düşünülemez; Oğuz Adanır insanın doğayla olan mücadelesinden kaynaklanan kültürel bir varlık olduğundan söz etmektedir. Sanatçı,filmin içinde bulunulan dönemi de baz alarak, toplumsal yaşam kategorileri ve uygarlığın ahlakını seyirciye gösterecektir. Adanır bu sebeple, içgüdüler ve bilincin "toplumsal yaşamın içselleştirilmiş bir yoğunlaşmasının" denetimi altında olduğunu vurgulamaktadır (Adanır, 2003).

III. BİLİM KURGU EDEBİYATI

A. Dünya Edebiyatı'nda Bilimkurgu

Bilimkurgu edebiyatı eserleri hiç şüphesiz bilimkurgu sinemasının en önemli kaynakları olmuşlardır. Bilimkurgu edebiyatında kimi yazarlar eserlerini hikaye, roman ve senaryo çeşitliliğinde sunarken, kimileri ise fizik, astrofizik ilkelerini temel alarak eser üretmişlerdir. Üçüncü gruba giren yazarlar ise bugün bile yapılması imkansız olarak nitelenen biyo-elektrik ya da biyo-sibernetik sistem ve modelleri ortaya atarak eser üretmişlerdir (Alperen, 1996: 261).

Bilimkurgu yazınları başlangıçta teknoloji saplantılı metinler üretmesi sebebiyle edebi yapıt sınıfında değerlendirilmemiştir. Fakat sonrasında bu metinlerin teknoloji odağını genişleterek insanın doğasına yönelmesi ve bu alandaki yazar sayısının artması bu türün edebi bir tür olarak edebiyat alanında kendine önemli bir yer edinmesini sağlamıştır. Jules Verne, Mary Shelley, H.G. Wells bu türün dünyadaki ilk metinlerini oluşturmuşlardır. 1950'li yıllarda "Katı Bilim Kurgu" olarak adlandırılan tür eserleri insanoğlunun ilerlemesini öven, iyimser, bir anlamda 'Ütopya' özellikleri taşıyordu. İlerleyen yıllarda *cyberpunk* türü ile eleştirel bir anlatıma dayanan, kapitalist, totaliter, faşist eleştiri, sınıfsal sömürü içeren metinler üretilmiştir. Bu tarzdaki metinlerle ortaya çıkan tarza kimilerince bilim kurgunun yeni dalgası denilmektedir.

Dünya bilimkurgu edebiyatında ilk örnekler veren sanatçılardan Jules Verne'in başlıca eserleri arasında; Arzın Merkezine Seyahat, Denizler Altında Yirmibin Fersah, Ay'a Seyahat, Esrarlı Ada bulunmaktadır. Sanatçının bu eserleribilimkurgu türüne; "Seksen Günde Devrialem", "Balonla Beş Hafta", "İnatçı Keraban", "Dünyanın Hakimi" isimindeki eserlerinden daha yakın durmaktadır. Jules Verne eserlerini yazmadan önce romanlarında geçecek mekanları, bilim öğelerini, meslekleri bir bilim insanı gibi incelemiş, bu alandaki bütün tanıdıklarına danışmıştır. Jules Verne ile aynı dönemde eserler üreten G. Wells ise, 1895 yılında "Zaman Makinesi" isimli eseriyle bilimkurgu tarzına ilk

adımını attı. İlk uçak olduğu kabul edilen La France'ın 10 yıl sonra uçacağı düşünüldüğünde bu "Zaman Makinesi" isimli eserdeki uzay mekiğinin muazzam bir hayal gücünün ürünü olduğunu düşünmek mümkündür. Wells bu romanında sosyal ilişkileri metaforik olarak eleştirmiştir. Eserlerinde bilim ve teknolojinin istismarına dair eleştirel bir yaklaşım barındıran Wells doğa bilimleri eğitimi almıştır. Sanatçı, "Doktor Moreau'nun Adası" (1896), "Görünmez Adam" (1901) isimli kitaplarıyla, gençlerin bilime yönelmesi, bilimsel bilgi ve düşüncesinin halk içinde yayılması ve doğanın işleyişine dair merak uyandırılmasını sağlamıştır (Bahadır, 2020).

Kimi zaman 'Distopya', kimi zaman da 'Anti-Ütopya' olarak adlandırılan bu tür ile anılan en önemli roman yazarlarından biri ise Stanislaw Lem'dir. Kitapları otuzdan fazla dile çevrilmiş ve yirmi milyon kopyanın üzerinde basılmıştır. "Mars'tan Gelen Adam", "Solaris", "Yenilmez", "İnsanın Bir Dakikası", "Aden", "Soruşturma", "Dönüşüm Hastanesi", "Gelecekbilim Kongresi", "Ölümlü Makineler", "Yıldız Güncesi", "Kör Talih", "Küvette Bulunan Günce" adlı eserleri arasında Lem'i popüler yapan en bilindik eseri "Solaris" öne çıkmaktadır. Bu eserin namının duyulmasında en büyük pay şüphesiz Andrei Tarkowski'dir. Yönetmen "Solaris" i filmleştirerek kendi klasiklerine bir yenisini daha eklemiştir. "Solaris" A.B.D.'nin Amerikan ekolü 'uzayı fethetme' temalı bilim kurgu türüne bir antitez olarak ortaya çıkmıştır. Sanatçı eserlerini ironik bir üslupla ele almakta, varoluş, insan doğası ve yabancılaşma gibi temaları geniş bir bilimkurgu evreninde işlemektedir (Özçetin, 2018).

Ursula K. Le Guin A.B.D.'li bir bilimkurgu yazarıdır. Dört şiir koleksiyonu, onbeşten fazla roman, öykü, çocuklar için kitaplar, eleştiri, senaryo ve antolojiler yazmıştır. Yazdığı kitaplarla, "20. Yüzyılın En İyi Yüz Yazarı" Gandalf ödülünün yanısıra, Hornbook, Ulusal Kitap, Puschcart, Hugo gibi önemli ödüllerin sahibi olmuştur. Fantezi ve Bilimkurgu dalında eserler veren Guin, kültürel dönüşümleri yaşatan masalsi üslubuyla okurların dikkatini çekmiştir. Yazara göre bilimkurgu; edebiyat ile söz söyleme sanatı arasında bir köprü görevini görmektedir. Ursula K. Le Guin bilimkurgu ve gerçekçilik kavramlarının aynı olduklarını söyler. Ona göre her ikisi de bir anlamda bize neyin gerçek olduğunu söylemek için bilime güvenir. 1500'ler sonrası bilim, endüstri ve

teknolojinin gelişmesiyle buluş ve gerçeklik birbirine karışmaya başlar (Gülşah Tıkız, 2016: 325). İlk yayımlanmış şiiri, "Folksong from the Montayna Province", ilk yayımlanmış öyküsü "An Die Musik" hayali ülke Orsinya'da geçer. "Hain üçlemesi romanları, Rocannon'un Dünyası, Balıkçıl Gözü, Dünyaya Orman Denir, Bağışlanmanın Dört Yolu, Uçuştan Uçuşa, Dünyanın Doğum Günü, İçdeniz Balıkçısı, Lavına, Rüyanın Öte Yakası, Atuan Mezarları, En Uzak Sahil, Tehanu, Öteki Rüzgar" isimli eserlere sahip olan Le Guin'in en önemli eserleri arasında: Yerdeniz, Karanlığın Sol Eli, Mülksüzler isimli romanları bulunmaktadır (Leguin, 2011).

Bilim Kurgu edebiyatı yazını hiç kuşkusuz bilim kurgu filmlerine kaynak olan ve ilham veren eserler sunmaktadır. Bu eserlerin sahiplerinden olan Isaac Asimov, bilim kurgu edebiyatının önemli isimlerindedir. Asimov, "I, Robot, Dün Bugün Yarın, Üç Robot Yasası, Tanrılar ve İmparatorlar, Şafağın Robotları, Uzayın Bekçileri, Vakıf (İmparatorluk) gibi eserleri bulunmaktadır. Amerikan Bilimkurgu ekolünün gelecek düşüncesini yansıtan tarzı Asimov'un eserlerine yansımıştır. Daha çok pozitif bilimin takibinde eserler veren bu ekol, A.B.D'nin uzayı fethetme arzusuna paralel olarak üretim gerçekleştirmektedir.

B. Türk Edebiyatı'nda Bilimkurgu

Türk bilimkurgu edebiyatı yazınları tatmin edici sayıda olmasa da bu alanda eser üretmiş yazarları da barındırmaktadır. Cumhuriyet döneminin ilk bilimkurgu eseri Dr. V. Bilgin'in 1943 yılında yazdığı Mars yolculuğunu konu alan "Rüya mı Hakikat mi?" isimli romanıdır. Ali Nar İslamcı bilimkurgu örneği "Uzay Çiftçileri" romanını ise 1988 yılında yazmıştır (Altunoğlu, 2016: 181).

Türk bilimkurgu edebiyatının öncü isimlerinden bir tanesi olan Müfit Özdeş'in "Son Tiryaki" isimli kitabı bilimkurgu türünün Türkiye'deki en somut örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. "İki Kısa Bir Uzun, Love.Exe Destanı, Kırçışk, Peri Kızı Nurcihan, Hatalı Üretim, Karasevda, Kimin Ağrır, O Bağrır, Telek Dün Gece Öldü, Çirkin Prenses, Nergisler Kan Kızılı, Yin İle Yang, Nostura'nın Öyküsü, Niyazi, Yeraltı İnsanları" sanatçının diğer öyküleri arasında yer almaktadır. Yazarın öykülerinde en belirgin özellikler; yalın anlatımı ve gündelik konuşma kalıplarını aktarmadaki hüneridir. Eserlerinde kurgudaki bağlamı genişleten sanatçı diğer yandan mizahi ve satirik örnekleri ortaya

koymaktadır. Sanatçının ilk eseri 1991 yılında Kor Yayınları'ndan çıkan "Kimin Ağrır, O Bağrır" isimli eseridir. 92 sayfalık bu kitap masalsi anlatısına serpiştirilmiş bilimkurgusal motifleriyle dikkat çekmektedir. Metis Bilimkurgu serisinin 10. kitabı olarak piyasaya sürülen "Son Tiryaki" isimli öykü kitabıyla yazar kariyerinde doruk noktasına ulaşır. Bu eser yerli bilimkurgu edebiyatının geleceğine dair umutları güçlendirmiştir. Bu eserin evreninde; bir türlü çalıştırılmayan bir transfer makinesinden, dünyayı dev bir besi çiftliği olarak gören uzaylılara; bir insana aşık olan peri kızından, sigaranın yasaklandığı dünyadan kaçan bir tiryakiye; uzaylı olduğunu iddia eden bir ayyaştan, tüm yaşananların acısını çekmek için yapılan bir robota kadar hayal gücü hayranlık uyandıran pek çok öykü bulunmaktadır. Özdeş özel sebeplerinden dolayı Son Tiryaki'den sonra herhangi bir kitap yayınlamamıştır. Yazar uzun süren sessizliğini bozarak "Yeryüzü Müzesi" isimli antolojisinde "Akıllı Kapı" adlı öyküsüyle yer almıştır (Feza Gezginleri, 2018).

Türkiye'de bilimkurgu arşivi denince akla ilk gelen isim Bülent Akkoç'tur. Akkoç Türkiye'de bilimkurgu alanında 1950-60'lı yıllara kadar ancak 50-60 kadar kitap çıktığını kendisiyle yapılan bir söyleşide ifade etmektedir. Akkoç'a göre; o dönem Batı gazetelerinin haberlerindeki, Almanların V2 füzelerini atması, Ay'a gideceğiz söylemleri insanları etkilemiş ve 'insanoğlu nasıl uzaya gider' sorularını sormasıyla Türkiye'de bilimkurgu edebiyatına olan merak artmıştır. Ertem Eğilmez ve Refik Erduran'ın kurduğu yayınevinin 10 kitaplık bir bilimkurgu serisine sahip olduğunu söyleyen Akkoç, onun dışında bu alanda tek tük eserler bulunduğunu ifade etmektedir. Metis Yayınları 1983'lerde 25 adetlik Baskan, 1995'lerde ise 33 adetlik farklı bir bilimkurgu serisi yapmıştır. Bu serilerin içinde tek Türk bilimkurgu yazarı Müfit Özdeş bulunmaktadır. Son 20 yıldır ise 2017 dahil bilimkurguya hizmet veren İthaki Yayınevi Türkiye'de yayımlanan bilimkurgu kitaplarının en çoğunu yayınlayan (160 adet kadar) kitabevi olarak geçmektedir. Türkiye'de 1980 yılında kadar 190, 1990 yılına kadar 320, 2000 yılına kadar 540, 2010'a kadar 840, 2017'ye kadar 1340 adet bilimkurgu türünde kitap yayınlanmıştır. 1960-1970 arasında A.B.D - Rusya arasında yaşanan soğuk savaşın yansımaları ile oluşan "Uzay Çağı" algısı Türkiye'yi de etkilemiş ve bu sayede kitap ve dergilerin yayınları artmıştır. Akkoç Türkiye'de yerli bilimkurgu yayınlarının az olmasını ise bilim ve teknolojinin

eksikliğine bağlamaktadır. Bu dönemde Dr. Vecihi Bilgin'in Rüya mı, Hakikat mı ? isimli Mars'a yolculuğu anlatan eserin yayınlandığını söyler. Bilimkurgu alanında 1970 'e kadar 60 adet kitap yayınlandığını ifade eden Akkoç 1980'e kadar ise bu alanda toplam 190 adet kitap basıldığını vurgulamaktadır. Bülent Akkoç bilimkurgu dergilerinin ise 1970'lerde ortaya çıktığını söyler. Ankara'da Sezar Erkin Ergin isimli bir ODTÜ Matematik Bölümü öğrencisinin 1971 ve 1972 yıllarında iki (2) dergi çıkardığını söyleyen Akkoç, Ergin'in sonrasında İtalya Trieste'ye giderek orada bilimkurguyla ilgili yapılan toplantılarda özel ödül aldığını ifade etmektedir. Ergin İtalya dönüşünde bir yıldız ismi olan "Antares" isimli dergiyi onüç (13) sayı üstüste çıkarmıştır. Akkoç, 1955 yıllarında ise Çağlayan Yayınları'ndan "Feza Canavarları" isimli kitabı örnek gösterir. Ayrıca Okad Yayınlarının 16 sayılı bir bilimkurgu serisinden söz eden Akkoç, R.A.Heinlein'in "Uzayda İlk Oyun" isimli eserini bu seriye bir örnek olarak sunar. Bu serinin 4. kitabı ise "Fahrenheit 451" olarak geçmektedir. 1 Ocak 1973 yılında Türk Dili özel sayısında "Science Fiction" kelimesine Türkçe karşılık arayışına girer. Ankara parlamento muhabiri Orhan Duru bunun üzerine "Bilimkurgu" kelimesini bir öneri olarak sunar. Türk Dili dergisi bu öneriyi kabul ederek 1 Ocak 1973' te çıkan sayısında yayınlar. 1970-1980 döneminde devlet TÜBİTAK' a bütçe ayırarak Bahariye'de bir apartmanın bodrum katında "Bilim Kulüpleri Birliği" diye bir oluşum kurulmasına imkan sağlamıştır. Bu oluşum "X-Bilinmeyen" adıyla 9 sayılı bir dergi çıkarmıştır. Her ay toplantılar yapan bu oluşumun içinde bilimkurguya dair yazı ve çeviri çalışmaları da yer almıştır."X-Bilinmeyen" dergisi Aralık 1979' a kadar toplam 42 sayı çıkarmıştır. Sonrasında dergi bilimkurgu hüvviyetini kaybederek "Evren" ismiyle aktüalite çizgisine yönelmiş ve 1981 yılına kadar 22 sayı daha çıkmıştır. Ankara'da Tuncer Başaran 8 sayfalık uçandaire, bilimkurgu filmlerini kapsayan bir teksir çalışması yapar. Bülent Akkoç aynı yıllarda kendi elleriyle teksir usulü hazırladığı "Göktaşı" isimli üç (3) sayılı bir bilimkurgu dergisi çıkarır. 1988 yılında "Çağdaş Sanat Bilimkurgu" dergisi Ekrem Kasım tarafından 3 sayı ardarda çıkarılır. Bülent Akkoç 1989 yılında bilimkurgu dergisi alanında ikinci denemesini yapar ve "Öncü" isminde bir dergi çıkarır. Derginin içeriğinde Neden Olmasın isimli bir bilimkurgu öyküsü, bilimkurgu yazarı İsaac Asimov, Türkiye'de bilimkurgu dergileri, 2001:Uzay Yolu Macerası filminin eleştirisi, Rama İle Buluşma isimli kitabın özeti başlığında yazılar bulunmaktadır. Asimov gibi yazarların da

içerisinde bulunduğu pek çok roman (130 adet kadar) Altın Yayınevi tarafından basılmıştır. Akkoç Türkiye'deki bilimkurgu algısını değiştiren faktörlerden birinin de çizgi romanlar olduğunu söylemektedir. Özellikle Flash Gordon serisinin Türkiye'de 7080 kez farklı mecralarda yayınlandığını ekler. Flash Gordon çizgi romanı Türkiye'de "Bay Tekin" adıyla da Hürriyet gazetesinde on sene boyunca yayınlanmıştır. Akkoç, 1994 yılında Kadıköy'de Sahaf Kafe adında bir kafede "Darkwood Sakinleri" isminde bir bilimkurgu hayran topluluğuyla buluştuklarını ve onlarla toplantılar yaptıklarını söyler. Akkoç ve 9 arkadaşı "Atılğan Bilimkurgu Dergisi" adını verdikleri dergiyi iki ayda bir olmak üzere toplamda ondört sayı olarak çıkarırlar. Dergide toplam 170 parça yazı yayınlanmıştır. Aynı yıllarda çıkan bir başka dergi ise "Nostromo" isimli toplamda dört sayı yayınlanan bilimkurgu dergisidir. Derginin çıkmasında önemli bir rolü olan isim ise Nülgün Birgün'dür. İzmit'ten Rafet Aslan "Albemut", Boğaziçi Üniversitesi'nden Murat Güney 2000-2005 yılları arası "Davetsiz Misafir", İsmail isminde bir yazar "Yeni Dünyalarda", 2007'de Didim'de Hakan Alpin Didim Gazetesinin ilave olarak "Seyir Defteri" isminde bir dergi yayınlanmıştır. Akkoç sonrasında Türkiye'de bilimkurgu yazınının internet üzerinden üretim yaptığını ifade etmektedir. Akkoç Amerika'da bilimkurgu okuyucusu üzerine yapılan bir araştırmada okuyucuların % 4' ünün kadınlardan, geri kalan okuyucuların ise bilim ve teknik alanlarda eğitim görmüş insanlardan oluştuğunu ifade etmektedir (Akkoç, 2018).

Türk edebiyatında bilimkurgu deyince son dönem yazarlardan biri de Orkun Uçar'dır. Yazar, 1999 yılında "Nostromo Dergisi Bilimkurgu Kısa Öykü Yarışması"nda birincilik ödülü almış ve sonrasında profesyonel yazarlık hayatına atılmıştır. 2002 yılında Sibel Atasoy'la Xasiork Ölümsüz Öyküler Yayınevi'ni kurarak bilimkurgu yolculuğuna yayıncı olarak devam etmiştir. Ahmet Burak Turna ile birlikte yazdıkları Metal Fırtına adlı roman en çok satan kitaplar listesine girmiştir. Eserlerinde politik gerilim, islami kurgu, gizem, aksiyon gibi öğeler barındıran yazarın;"Metal Fırtına, Metal Fırtına Kayıp Naaş, Metal Fırtına'yı Kim Yazdı Ve Hayal Gücünün Komutanları, Yeraltının Gizli Tarihi, Hayal Gücü Endüstrisi, Metal Fırtına Kızıl Kurt, Metal Fırtına Turan, Metal Fırtına Tengri, Kült, Yüksek Doz Çürüyüş, Yüksek Doz Gelecek, Sin, Zifir, Kızıl

Vaiz, Derin İmparatorluk, Kara Gezgin, Kara Divan" adlarında yayınlanmış bilimkurgu romanları bulunmaktadır (Uçar, 2017).

IV. DÜNYA SİNEMASINDA BİLİMKURGU

Dünya Sinemasında bilim kurgu denince akla gelen ilk film hiç şüphesiz ki George Melies'in yönetmenliğini yaptığı 1902 yılında çekilen "Ay'a Seyahat" filmidir. Film bir roket yaparak ay'a giden adamların macerasını anlatmaktadır. Yapım, dünyada uçma eyleminin güçlkle gerçekleştiği bir dönemde hayal gücünün sınırlarını zorlamaktadır. Başkalaşmış ve abartılı bir doğa ile karşılaşan ay misafirleri burada bir takım uzaylı yaratıklar tarafından saldırıya uğrarlar. Canlarını zor kurtaran adamlar dünyaya dönerler fakat yanlarında bir de uzaylı getirmişlerdir. Esir alınmış uzaylı halka gösterilir ve eğlence tertiplenir (Melies, 1902).

Bilimkurgu filmlerinin 1950'li yıllarda dek daha çok Avrupa'da yapıldığı görülmektedir. Aelita - Sovyetler Birliği ve Metropolis - Almanya filmleri 20. yy'ın ortalarına kadar yapılan filmlere örnek olarak gösterilebilir. Bilimkurgu Sineması bu dönemde A.B.D'de edebiyattan beslenerek, fantastik kahraman ve çılgın profesör karakterleriyle altın çağına girmiştir. Frankenstein'in uyarlamasının çekilmesi de yine aynı döneme rastlamaktadır. Flash Gordon (1936, 1938, ve 1940), Batman (1943, 1949 serileri), Superman (1941, 1943, 1948) gibi çizgi roman kahramanlarıçekilen seri filmler beyaz perdedeki yerini sayesinde almıştır.Bilimkurgu sinemasının 1950-1960 yılları arasındaki ilk altın çağının kökleri Amerika'da önceki yılların popüler kültürüne uzanmaktadır. O dönem seyircisine idealize edilmiş bir gelecek umudu vadeden iki filmden biri; 2001: A Space Odyssey (1968), diğeri ise; Close Encounters of the Third Kind (1977) filmleridir. The Thing (1951) filmi ise, bilimi rasyonel, geleceği ise kötümser bir bakış açısıyla sunmaktadır. Yabancıdan korkmak ve öteki tanımı filmde bir yaratık üzerinden yapılmaktadır.Yaşanan soğuk savaş döneminde komünizm karşıtlığını uzaylı yaratığa karşı savaş metaforu olarak sunan bu filmlerin ardından robotlar da 1950'li yıllarda yine aynı sembolizmle bilimkurgu sinemasındaki yerini almıştır. The Day The Earth Stood Still (1951, 2008) filmi ise yine soğuk savaş döneminde nükleer karşıtı bir film olarak karşımıza

çıkılmaktadır. 1950'lerin atom bombası şokunu yaşayan dünyası bilimkurgu filmlerine de yansımıştır. Atomik canavar filmlerinde atom bombasının patlaması sonucu garip yaratıklar ortaya çıkmakta ve dünyaya saldırmaktadır. The Beast From 20,000 Fathoms (1953), Them (1954), It Came From Beneath The Sea (1954), Tarantula (1955), Japon yapımı Gojira (Godzilla) (1954) filmleri bu filmlere örnek olarak gösterilebilir. Amerikan toplumunda görülen dramatik değişimlerin etkisiyle bilimkurgu sinemasında keskin bir düşüş yaşanmıştır. Buna istinaden 1960'lı yıllarda Hollywood sinemasının ekonomik buhran yaşaması birçok bilimkurgu filminin yapımının iptal edilmesine yol açmıştır. Bu sonuçlar farklı ve yeni arayışlarla bilimkurgu sinemasının gelişmesinde ve bu yolda yeni filmler yapılmasında etkili olmuştur. Bu filmlerden iki tanesi: The Time Machine ve Beyond the Time Barrier (1960) filmleridir. Stanley Kubrik'in 2001: A Space Odyssey filmi bilinmeyen olası evrenlere yolculuğu teknolojiyle donatılmış fakat sıradanlıklarıyla ön plana çıkan insanları konu almaktadır. Planet of the Apes (1968) filmi ise, konu olarak kıyamet sonrası ele almakta uzay yolculuğunda çağdaş Amerikalıların birbirleriyle olan ilişkilerini işlemektedir (Ardıç, 2011).

1970'li yıllarda Yeni Dalga akımı en doruk noktaya ulaşmıştır. Sistem eleştirisi yapan distopyalar yeniden revaçtadır. Toplumsal ve politik eleştiriler yazan Yeni Dalga akımı yazarları uzak gelecek yerine yakın zamanlar, teknoloji ve doğa bilimlerinin yanında sosyal bilimlere de bilimkurgu eserlerine ilave edilmiştir. Yeni Dalga akımı yazarları tarafından bilimkurgunun temel aldığı yedi (7) ana tema tartışılmaya başlanmıştır. Bu yedi tema; teknoloji-makineler, ekolojik kirlenme, uçuk eğlenceler, böcekler, virüsler, kapalı izole toplumlar, iyimser gelecek konuları gibi meselelerden oluşmaktadır (Cantaş, 2017, s. 45).

O yıllarda soğuk savaşın etkilerinin sinemaya yansımaları da devam etmektedir. Sovyetler Birliği'nin usta yönetmenlerinden Andrei Tarkovsky tüm çabasını ve emeğini ortaya koyarak Kubrik'in bilimkurgusu 2001: A Space Odyssey'in karşısına Solaris (1972) filmi çıkarmıştır. Stanislaw Lam'ın Solaris romanı Andrei Tarkovsky'nin filme uyarlamayı düşündüğü bir romandır. Yönetmen günün birinde bu filmi çekmiş fakat kendi kafasında oluşturmuş olduğu 'Solaris' ile romandaki 'Solaris' teması farklılıklar gösterdiğinden Lam tam bir düş kırıklığı yaşamıştır. Anlaşamadıkları en önemli nokta ise Tarkovsky'nin Solarisinin çoğunun dünyada, Lam'ın Solarisinin çoğunun uzayda geçmesidir.

Senaryo Lam tarafından düzenlenip Tarkovsky tarafından filme alınmasından sonra yapım şirketi film için 35 maddelik bir filmdeki eksiklikler ya da olması gerekenler eleştirisi oluşturur. Tarkovsky bu maddelerin tamamına itiraz eder. Bu itirazında Tarkovsky devleti sanatı tekelinde tutan güç olarak hayal gücünden yoksun, çanak yalayıcı, iki lafı bir araya getirmekten aciz olarak tanımlamaktadır. Yapımcının bütün itirazlarına rağmen Tarkovsky filmi kendi kafasındaki gibi yapar ve dünya sinemasında bir başyapıt olarak adlandırılan "Solaris" filmi ortaya çıkar. Bu film A.B.D sinemasında o dönemde yapılan Stanley Kubrick'in "2001, a Space Odyssey" filmine dönemin Sovyetler Birliği'nin bir karşı duruşu olarak düşünülmüştür. 1972 Sovyetlerinde film 10 milyon civarı bir gişeye ulaşmış ve büyük beğeni kazanmıştır. Solaris filmi Cannes'da Tarkovsky'ye büyük ödülü kazandırmıştır. O dönem tüm sanatçılar üzerinde kurduğu baskıyla tektipleşmeye sebep olan Katı Sovyet sisteminde Tarkovsky'nin ortaya koyduğu 'Solaris' filmi kendine özgülüğü ile ayrıca takdir edilen bir başarıdır (TRT2, Film Önü, 2019).

Solaris, Amerikan bilimkurgularının tersine insanın iç dünyasına inme çabasında olan bir filmidir. Filmde felsefe, din, psikoloji gibi bir çok konuda göndermeler bulunmaktadır. Kevin adlı psikolog, Solaris gezegenindeki ekibe psikolojik destek sağlamak amacıyla görevlendirilmiştir. Kevin gezegene gittiğinde personelden birinin intihar ettiğini, diğerinin bir şeyler gizlediğini, bir diğerinin ise, belirsiz hareketler yaparak dolaştığını farketmiştir. Solaris plastik, akışkan, sıvı organizmalı bir gezegen olarak insan beynine hükmetmektedir. Bu hakimiyeti insan beyninde gerçeklikler yaratmak üzere kişinin geçmişine dair zaafalarını ortaya çıkaracak kişilerin moleküler kalıplarını göndererek gerçekleştirmektedir. Kevin'a gönderdiği moleküler kalıp ise onun ölmüş karısı Rhea'dır. Kevin karısıyla ilgili geçmişindeki zaafaların bilinçaltından ortaya çıkması sonucu ağır bir psikolojik tahribata uğramıştır. Sonuçta Kevin da diğer biliminsanları gibi başarısız olacaktır. Yazar Lem ve yönetmen Tarkovski'nin durduğu nokta pozitivist- ilerlemeci düşünceye karşı olmak değil, dışa dönük 20. yy dünyasında insanın içsel dünyasının da önemini belirtmektir. Solaris'i o dönem Amerikan bilimkurgularından ayıran en önemli özellik de budur (Yiğit, 2018).

1970'lerin bilimkurgu sinemasında küresel pazara sahip büyük şirketlere karşı eleştiriler ön plana çıkmaktadır. Yul Brayner'ın başrolünde oynadığı Batı Dünyası (1973) büyük şirketlerin elit kesimler için kurduğu kibirli eğlence

ortamlarını ve bu ortamların kontrol dışına çıkarak ne gibi sonuçlar ortaya çıkaracağını konu almaktadır. Hükümetler yerine şirketler kontrolü sağlamakta, toplumda Roma gladyatör oyunlarına benzer rugby, hokey, motosiklet yarışı karışımı kanlı oyunlar oynanmaktadır. Yaratık (Ridley Scot, 1979) filmi ise; soğuk savaşın izlerinin Hollywood'da devam ettiğini açıkça görebileceğimiz yabancılaşma ve öteki kavramlarının bir yaratık üzerinden Sovyetler Birliği ya da komünizm olarak aktarıldığı bir filmdir. 1980'lerin bilimkurgu filmleri ağırlıklı olarak teknolojik gelişmelerin paralelinde, bilgisayarlar ve bilişim ağları merkezli gelişmiş teknolojiyi ve toplumsal yapıda meydana gelen çöküşleri konu almaktadır. Böylece distopik bir alt kültür olan "Cyberpunk" doğmuş olur. 1990 yılı itibariyle bilgisayar teknolojisi ve internet gelişmiş Cyberpunk türü bilimkurgu filmleri çekilmeye devam etmiştir. Sanal gerçeklik temalı filmler bu dönem ön plana çıkmaktadır. Gerçeğe Çağrı (Paul Verhoven, 1990), Bahçıvan (Brett Leonard, 1992), Sil Baştan (Michael Gondry, 2004) bu filmlere örnek olarak gösterilebilir. 2000'li yıllarda yapılan bilimkurgu filmlerini iki sınıfta toplayabiliriz. Birincisi; 1990'lardan itibaren gelen ve daha da artan çizgi roman uyarlamaları, diğeri ise; distopik ve eleştirel bilimkurgu filmleridir. Steven Spielberg'ün yönettiği Yapay Zeka (2001), Azınlık Raporu (2002) filmleri adalet sistemi, gözetim toplumları ve kapitalizmin ağırlığında ezilen insanları konu almaktadır. Matrix (1999-2003) serisi ise günümüzde insanoğlunun etkisi altında kaldığı bilgisayar, internet olguları üzerinden gerçeklik ve simulasyon kavramlarını ele almaktadır. Wachowski kardeşler tarafından çekilen filmde içinde bulunduğumuz gerçekliğin gerçekten var olup olmadığı sorgulanmaktadır (Cantaş, 2017: 51).

Son yıllarda bilimkurgu sineması alanına ilgi gösteren ve film üreten ülkeler artmaktadır. Bunlardan bir tanesi de Küba Sinemasıdır. Yönetmen Eduardo Del Liano Küba yapımı ilk bilimkurgu filmi olan "Omega 3" ü 2014 yılında çekmiştir. Filmde kendi yemek tarzını kabul ettirmek ve yaymak için birbirleriyle savaşan gruplar konu alınmaktadır (tr.euronews.com, 2015).

Türk sinemasında da son dönemde bilimkurgu türünde filmler üretilmektedir. Cem Yılmaz'ın zamanda yolculuk temalı mizahi bilimkurgu filmi Arog (2008) ve Semih Kaplanoğlu'nun buğday metaforu üzerinden sistem

eleştirisi yaptığı distopik bilimkurgu filmi *Buğday* (2017) Türk Sinemasının bilimkurgu türündeki örnekleri olarak gösterilebilir.

A. Bilimkurgu Sinemasına Kuramsal Bir Yaklaşım

1. Gerçekçi Kuram Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması

Gerçekçi gelenek, filmin gerçeğe müdahale etmeden, objektif bir şekilde var olanı yansıtabileceği savından hareket eder. Kraucer ve Bazin gerçekçi kuramın temsilcileridir. Sinema sanatında "Gerçekçilik" bu sanatın başlangıcından bu yana tartışılmalı bir olgudur. Kimi kuramcılar sinemada gerçekçi yaklaşımı savunurken, kimileri ise sinemanın kendisinin gerçekçi olmaktan uzak, sadece gerçeği taklit eden bir yapı olduğunu savunmaktadırlar. Bu kuramcılar "Görüntüye inananlar - Gerçeğe inananlar" şeklinde ikiye ayırmak mümkündür.

Görüntüye inananlar: 1-Plastikçiler, 2-Montajcılar diye ifade edilebilir.

Plastikçiler, yoğun görsel çarpıtmaların, gerçeküstü bir dekorun, tiyatrosu oyunculuğun ve ışık kullanımının hakim olduğu Alman Dışavurumcularıdır. Mery Shalley'in klasiği olan *Freinkeistein* (1920) üçleme olarak çekilen filmlerin en sonuncusu ve en bilindiğidir (Yıldırım, 2016).

Montajcılar, Sovyet yönetmenlerin ağırlıkta olduğu anlamın montajla yaratılacağına inanan Eisenstein, Abel Gance, Griffith, Pudovkin olarak gösterilebilir. Gerçeğe İnananlar ise, Robert Flaherty, F.W.Murnau, Carl Dreyer, Eric Won Stroheim, Jean Renoir ve Bazin olarak kabul edilmiştir.

Almanya doğumlu Rudolf Julius Arnhem yapı anlamına gelen Gestalt kelimesini psikoloji alanından sinema alanına taşımıştır. Arnhem sinemanın bir sanat olduğunu savunmuştur. Arnhem'e göre gerçek, bilimsel ve sanatsal betimlemelerden ziyade materyalin yani aracın donanımlarından elde edilen kalıpların biçimlendirdiğini gösteren ve bunu amaç haline getirmiş bir kuramdır. Arnhem bu kuramı yetişmiş olduğu Gestalt okulunda öğrendiği Gestalt psikoloji kuramıyla birleştirdiğinde; "Sanat yapıtının gerçeğin seçilmiş bir kopyası değil, gözlemlenerek ortaya koyulan özelliklerinin belli bir aracın biçimine dönüştürülmesi", kuramını ortaya koymuştur. Bu kurama göre filmin teknik sınırları kaydetme anında gerçekliği yeniden düzenler, bu da filmi sanat olarak

tanımlanabilir kılar. Fakat diğer yandan nasıl ki striptiz dansı, resimli kartpostallar gibi aktiviteler sanat olarak kabul edilmiyorsa, her filme alınan görüntü de sanat değildir. Arnheim'e göre, filme sanatsal nitelikler kazandıran şey gözün algıladığı gerçeklikle filmin gerçekliği arasındaki farklılıklardır. Böylece; Arnheim'in kuramında sanatsal özellikler elde edecek olan bir filmin; "Cisimlerin düz bir yüzeye yansımaları", "azalan derinlik hissi", renklerin yokluğu ve ışıklandırma", "görme dışındaki duyuların yokluğu", "zaman-uzam devamlılığının yokluğu", görüntünün sınırlandırılması ve nesneye olan uzaklık" gibi farklılıkların tamamı sinema süresince biçimci bir yaklaşımı ortaya koyar (Erdikmen, 2019: 39, 40). Kurguyu ancak çekilen görüntülerin biraraya getirilmesi diye tanımlayan Arnheim, kurgunun sinema sanatının temelinde yattığı görüşünü reddederek Eisenstein ve Pudovkin'le aynı görüşü paylaşmadığını ortaya koymaktadır. Arnheim başlangıçta ses (diyalog) unsurunun sinema sanatında yeri olmadığını, yeteneksiz, tembel yönetmenlerin bol diyaloglu filmler yapabileceğini, teknolojik gelişmelerin sinema sanatını baltalayacağı görüşlerine sahip olsa da 1960 yıllarında sinemadaki modernist hareketlere kayıtsız kalamaz ve Kraucer'in tesadüfilik teorisine yıllardır eleştirilen kendi fikirlerinin yorgunluğunun da bir sonucu olarak sıcak bakar. Arnheim'in teorisindeki bu çelişkiyi onu dijital sinema kurtarır. Resimler ikincil bir gerçeklik oluşturur ve içeriğin sorgulanmasına sebep olur. Akıllıca seçilmiş iki farklı görüntüyü peşpeşe koyduğunuzda zamanda bir anda ileriye atlayabilirsiniz ve seyirci bunu zihninde filmin bütünlüğü ile ilgili bir kopukluğa sebep olmadan algılayabilir. Böylece bu görüntüler ikinci tür bir gerçeklikten bahsetmemize sebep olabilir. İzleyici tarafından algılanan içeriğin geçerliliği bu gerçekliğin oluşmasında büyük etkidir. Renk ve parlaklığa kolaylıkla müdahale edilebilir oluşu piksel denen noktacıların bu ayrımı güçlendirdiğini vurgular ve 'her görüntünün gerçekliğinden kuşku duyulabilir' düşüncesi ortaya çıkar. Böylelikle dijital görüntü sinemanın biçimselliğini arttırmıştır diyebiliriz (Erdikmen, 2019: 46, 47, 48). Özcan Deniz çalışmasında bu görüşü destekleyerek, bilimsel bir bakış açısıyla bilimsel gerçeklerden hareket edilmesinin, bilimkurgu filmlerinde bilimsel gerçekliğin sergilendiği anlamına gelmediğini vurgulamaktadır. Deniz bilimsel bakış açısının kurgusal gerçekliğin inandırıcılığını arttırması amacıyla, bir anlatı ögesi olarak kullanıldığını aktarmaktadır (Demir, 2019: 140).

Gerçeklik Bazin ilişkisini de şu şekilde aktarabiliriz. Nesnel gerçekçilik, Bazin'in sinema görüşlerinin temelinde yatan olgudur. "Gerçek sürekliliği kurguyla değil, mizansen içindeki düzenlemelerle oluşturulur", görüşüyle Bazin, kurguya karşı mizansene önem verir. Bazin, bilimsel ya da endüstriyel gelişmelerin sinemanın keşfinin kökeninde yer alan gelişmeler olacağını ifade etmektedir. Bu manada bunları söylediği zamanda Bazin'e göre sinema henüz keşfedilmemiştir. Sinemanın işlediği fantastik, görünür olan şeylerin evrenine gerçek olmayanın varlığını sokarak bizlere sunmaktadır. Bu bağlamda fantastik sinemanın halkı çeken yanı onun gerçekliğidir. Bazin "Görünmeyen Adam" filminin animasyon olarak sunulması halinde seyircinin ilgisinden uzaklaşacağını söyler. Ona göre ekrandaki bindirme gerçekdışı bir dünyayı ve hayali karakterler hiçbir şekilde hayalleri gerçek olarak sunamazlar. Sinema nesnelere gizli anlamlarını ortaya çıkarmaktadır. Çünkü sinemanın doğaya ve nesnelere yaklaşma özgürlüğü vardır. Görüntü, gerçekte ortaya çıkardıklarından dolayı önemlidir. Gerçeğin dönüştürülmesinden ziyade gerçekten seçme yapılarak görüntü oluşturulabilir. Bu anlamda içeriğin gerçekliği üzerinde durmaz çünkü sinemada uzamsal gerçeklik önemlidir. Gerçeklik yanılması uzamın gerçekliğine bağlı olduğundan görüntüdeki düşsel nesnelere gerçekliğin yanılması yok etmez (Odabaş, 2019: 158, 164, 165, 169, 170).

Kracauer de fantastik filmlerdeki gerçeklik algısını incelemiştir. Fantastik filmler fiziksel varoluş alanının dışında yer almaktadır. Sorunsal olarak gerçeklik fantezi arasındaki ilişki Kracauer'de kamera gerçekliği ile çözümlenmektedir. Sinemanın fizik gerçekliğini yadsıyan dışavurumcu filmler bu sebepten dolayı gerçekçi değildir. Fakat zaten dışavurumcu sinema fiziki gerçekliğin peşinde koşmaz. Mesela Caligari filminde kamera gerçekliğini keskin bir şekilde olumsuzlar ve bütün büyü dışavurumcu resimlere başvurularak elde edilir. Fantastik filmlerde sinema hilelerine başvurularak sahnelenemez olan şeyler imaj olarak ortaya çıkmaktadır. İzleyici tüm bunların hile olduğunu bilir ve bu sebeple hileleri önemsemez (Özarlan, 2019: 211, 212).

Birinci ve İkinci Dünya Savaşları dünyada toplumsal değişimlere sebep olmuş ve bu değişimler sinema sanatı üzerinde önemli etkiler yaşanmasına sebep olmuştur. Anlatı yapısı, içerik, işlenen konular o dönem sinemadaki değişimlerin ana göstergeleridir. Dünyada ulusal tabanlı sinema akımlarının ortaya çıkması da

bu döneme rastlamaktadır. Türk Sineması da bu değişimden etiklenmiş ve özellikle de 1960 sonrası "İtalyan Yeni Gerçekçi" sinema akımını örnek edinmiştir. Bu akımın etkisi sonucu Türk sinemasında "Toplumsal Gerçekçilik" hareketi doğmuştur. Türk toplum değerlerini ve kültürünü gerçekçi sinema diliyle anlatmak isteyen Metin Erksan, Atıf Yılmaz, Duygu Sağıroğlu, Ömer Lütfi Akad, Halit Refiğ gibi yönetmenler "Ulusal Sinema" yı "Toplumsal Gerçekçilik" akımı etkisiyle ortaya çıkarmışlardır (Çilingir, 2017: 233). Biçimsel olarak bakıldığında her ne kadar bilimkurgu filmleri sanki bir fantazi dünyasında çok ulaşılmaz gerçek dışı şeyler anlatıyor gibi dursa da içeriksel olarak işlenen konulara bakıldığında toplumun bugün yaşadığı gerçekleri yarının sonuçları olarak göstermesi açısından "Toplumsal Gerçekçi" bir yaklaşım da sergilemektedir. Bu anlamda "Buğday" filmi örneğinde olduğu gibi dünyadaki insanların tümünü ilgilendiren gıda üretimi gibi bir konunun işlenmesi ve içeriğin tasavvufi bir dille, kültürel motif ve toplumsal hafızadaki arketiplerle aktarımı "Gerçekçi" ve "Toplumsal Gerçekçi" yaklaşımın Türk bilimkurgu sinemasına yansımalarıdır.

2. Post-Modern Yaklaşımla Bilimkurgu Sineması

İkinci Dünya Savaşı sonrası dünya, modernizmin sağladığı imkanlar ve imkansızlıklar eleştirileri altında sanatsal anlamda her alanda postmodernizmin doğuşuna mekan olmuştur. Postmodernist yaklaşımlar sinema sanatında da yeni içeriklerin ve biçimlerin doğmasına sebep olmuştur. Blade Runner filmindeki çok katmanlı ve çok kültürlü dünyaya baktığımızda; farklı ülke müzikleri, farklı tipte insanlar, kasvetli, karanlık, dumanlı mekanlar, içiçe binalar bize içinde yaşadığımız postmodern dünyayı anımsatmaktadır (Çalışkan, 2009). Bu gotik kent havasını en güzel yansıtan Blade Runner olmuştur (Derici, 2020). Diğer yandan insan yaşam formları filmde muazzam bir değişime uğramıştır. Bu değişim, doğal gıda yetiştirme sorunsalını da beraberinde getirmiştir. İnsana çok benzeyen "Replicant" denilen robot modelleri üretilmiştir. Sistemin bu köklü değişiminin sebebi ise; 2020'lerin ortalarında ekosistemlerin çöküşüyle sanayici Wallace isimli birinin yapay tarımla dünyayı kıtlıktan kurtarmasıdır. Tarıma hakim olan Wallace insansı robotları üreten Tyrell Corporation adlı şirketin iflasıyla onu satın alır ve itaatkar robotlar üretir. Konunun bu kadarı insanların bu yeni dünyada nasıl bir formda yaşadıklarını açıklamaktadır.

3. Auteur Kuramı Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması

"Fransız Yeni Dalga Akımı" 2. Dünya Savaşı sonrası ekonomik ve politik sebeplerden dolayı Amerikan sinemasına tepki olarak doğmuştur. Alexandre Astruc 1948 yılında Cahiers du Cinema dergisinde kameranın bir kalem olduğunu ve yaratıcı yönetmenlerin istedikleri takdirde kamera-kalemle roman gibi film çekebileceklerini yazar. Henry Langlois kurmuş olduğu Cinematheque sayesinde genç Fransız sinema yazar ve yönetmenlerin bu sinemalarda Amerikan filmlerini bolca seyrederek bu filmler arasında karşılaştırma yapmalarını sağlamıştır. Bu sayede artan farkındalıkları ile "La Politiques des Auteurs" görüşünü geliştirirler. Onlara göre Howard Hawks, Alfred Hitchcock, Orson Welles gibi Amerikalı yönetmenler kendi dilleriyle, kendi hikayelerini, farklı biçimlerde anlatmışlardır. Bu anlatının Fransız yönetmenler için de mümkün olabileceği kanaatine varırlar. Cahiers du Cinema dergisinin genç eleştirmenleri, François Truffaut, Claude Chabrol, Jean Luc Godard, Jaques Rivette ve Erich Rohmer bu anlayışı onaylayarak kendileri de film çekmeye başladılar. Böylelikle sinemada "Fransız Yeni Dalga Akımı" doğmuş olur. James Monaco, bu akımın manevi babası Henri Langlois, gerçek babası ise Andre Bazin'dir. Bazin temel yapıyı sağlamış, Astruc bu oluşumun çağrısını dile getirmiş, Langlois malzemeyi toplamıştır. Cahiers du Cinema sayfalarında artık yeni bir sinema kuramı tartışılmaktaydı. Bu tartışmaların merkezinde yaratıcı yönetmenler politikası ve film türleri anlayışı vardı. Auteur Kuramı genellikle Truffaut'a atfedilmesine rağmen, kollektif bir çalışmayla doğmuş oldu. Bazin'in çevresinde toplanan genç yönetmenler, filmin içerdiği asıl anlamı yakalamak için her yönetmenin kendi biçimini ortaya koyması gerekliliğiyle film yapmışlardır. Böylelikle bir yönetmenin filmine kişisel söylemi, özgünlüğü, karizması, hayat görüşünü yansıttığında "Auteur Yönetmen" olarak tanımlanabileceğini ifade eden "Auteur Kuramı" ortaya çıkmış olur (Esen, 2019: 38). Bilimkurgu sinemasına eserler sunan ve bu özelliklere uyan Andrei Tarkovski, Stanley Kubrik gibi yönetmenler "Auteur Yönetmen" olarak adlandırılmıştır. Fransız Yeni Dalga akımının önemli temsilcilerinden olan Jean Luc Godard'ın çekmiş olduğu bilimkurgu filmi Alphaville (1965), seyirciye distopik atmosferi şimdiki zaman içinde geleceği gerçek mekanlarda aktardığı, görsel efekt kullanmadan plastikçi yaklaşımdan uzak kalarak, salt oyunculuk etkisi ve felsefi anlatım gücüyle tam bir auteur yönetmen bilimkurgusudur.

Bilimkurgu, fantastik, süper kahraman bilimkurgu türlerinde; Akıl Defteri (2010), Batman Başlıyor (2005), Prestij (2006), Kara Şövalye (2008), Başlangıç (2010), Kara Şövalye Yükseliyor (2012), Çelik Adam (2013), Yıldızlararası (2014) adlı filmleri çekmiş olan yönetmen Christopher Nolan; orjinal konularıyla, çoğunlukla kendi yazdığı senaryolarıyla, farklı bakış açısı, yenilikçi yaklaşımları, karizma tanımına uygun özellikleriyle bilimkurgu sinemasının auteur yönetmenleri arasında bulunmaktadır.

4. Göstergibilimsel Analiz Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması

Bilimkurgu filmlerinde sıkça rastladığımız sembol kullanımı, dramaturjik alt yapının temel anlam, yan anlam, metonomi, gösteren, gösterilen ve göstergelerle örgülenmesi tür filmlerine göstergibilimsel kuram yoluyla analiz ve yaklaşımlarda bulunan incelemeler ortaya çıkarmıştır.

Göstergeler yanyana geldiğinde dizilimsel bir bağlantı kurulmasını sağlarken, dizisel özellik ise her gösterge yerine aynı anlamdaki bir başka gösterge konulabilmesini sağlamaktadır. Her gösterge bir gösteren ve bir gösterilenden oluşmaktadır. Buna göre, gösteren sinema sözcüğünü ifade eden, gösterilen ise sinema sanatıdır. Metz'e göre en sıradan bir imgede bile temelanlamanın yanında yananlam olacaktır. Mitry'ye göre sinema bir göstergeler sistemidir. Bir nesneye sahip olduğundan başka anlamlar yüklenebilir hatta her nesne simge olarak nitelenebilir. Sinematografik nesnelere somut nesnelere olduğu için onları dilbilimsel göstergelerden çok simgesel göstergelere benzettirmektedir. Ona göre sinematografik özgünlük; olgulara ve eylemlere mecaz, simgesel ya da başka anlamlar katmak demektir (Adanır, 2019: 18, 29). Gösteren yani somut nesne, gösterilen yani zihnin ürünü olarak tanımlanmaktadır. Bu ikisinin arasındaki ilişki göstergeyi ortaya çıkarır. Göstergelerin anlam taşıma yolları, insanların onu kullanma biçimleri, göstergelerin düzenlediği kodlar, kodların kullanımına bağlı oluşan kültür, göstergesel çözümlemenin araştırma alanıdır. Metafor, bir sözcüğün sözlük anlamı dışında, başka bir söz yerine kullanılmasıdır. Metafor soyut bir düşünceyi anlatmak için somut bir nesne kullanılarak yapılabilir. Evrensel bir özellik taşıyabileceği gibi yerel motifler de taşıyabilir. Metonimi, aynı düzlemdeki anlamları birbiriyle ilişkilendirerek işlemektir. Bazen bu yolla, bir parça bütünü, bir bütün ise parçayı anlatabilir. Analiz bölümünde de

değerlendireceğimiz Semih Kaplanoğlu'nun *Buğday* (2016) adlı filminde, buğday metaforu üzerinden gelecek kaygısı, ahlaki tükenişler, doğanın yitirilişi gibi kavramlar ele alınmaktadır. *Marslı* (2015) filminde Mark Watney zekası, bilgisi ve dayanıklılığını kullanarak, hayatta kalma çabasıyla öncelikle Amerika'nın, daha genel bir metonimi ile insanlığın temsili bir parçası olarak okunabilir. *Matrix* (1999) filminde ise, Morpheus'un Neo'ya kırmızı ve mavi haplar uzatır ve birini seçmesini ister. Dijital çağa geçiş insanını temsil eden Neo'ya uzatılan bu haplardan kırmızı olanı dijital masalsi dünyayı, mavi olanı ise dışarıdaki gerçek dünyayı sembolize etmektedir. Morpheus masalsi bir ifadeyle kırmızı hapi seçtiğinde ona tavşan deliğini bulması için yardımcı olacağını söyler. Neo kırmızı hapi seçerek insanlığın yeni bir çağa, yani dijital çağa adım attığını sembolize etmiş olur.

5. Anlatı Kuramı Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması

Anlatı, sinemada hikayelerin nasıl anlatıldığıyla ve seyircinin anlayışına takdim edilirken nasıl oluşturduğuyla ilgili bir tanımdır. Şiir, destan, masal, hikaye, roman, film, bilgisayar oyunlarının karakterleri, zaman, uzam, eylemler, çatışma, olaylar, neden-sonuç ilişkisi, anlatıcının konumu gibi ortak özellikleriyle her biri bir anlatı formunu oluşturmaktadır. Aristo *Poetika* isimli eserinde sınıflandırma, *katharis* (rahatlama), *mimesis* (taklit) gibi kavramlar ortaya koymuş ve bu koyduğu kavramlar günümüze kadar gelerek anlatı kuramı üzerinde çalışan herkesi etkilemiştir. Filmin belli bir süresi vardır. Kimse onu uzatıp kısaltamaz, belirlenmiş süre dolmalıdır. Her film uzaktan ya da yakından gerçekle ilintilidir. Bazı filmler daha gerçekçi durur, bazıları ise daha az. İlintili oldukları gerçeklikler yaşadığımız deneyimler, bildiğimiz ya da hayalini kurduğumuz gerçeklik noktalarıyla temas etmektedir. Aristo'nun *tragedyasında* öykü, karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müzik önemli altı öge olarak öne çıkar. Bu Aristocu "Anlatının yapısal incelemesi" mirası yirmibirinci yüzyılda Fransız yapısalcılar tarafından benimsenir. Amerikan anlatı kuramının önde gelen temsilcisi Seymour Chatman ve farklı anlatı kuramcıları belli başlı anlatı türlerinden hareketle anlatılar arasında ortak motifler ya da örüntü olduğunu ortaya koymuşlardır. Chatman "*Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*" isimli kitabında bir şema çizmiş ve bu şemaya göre; anlatının öykü ve söylem olarak iki ana başlıkta olaylar, varlıklar, yazarın

kodlarınca biçimlenen şeyler, anlatı yapısı, tezahür, eylemler, olan bitenler, karakterler, zaman/uzam, kültürel önceden insanlar, aktarımın ifadenin biçimi, sözlü sinemasal bale, pandomim gibi ifadenin özü şeklinde başlıkları ortaya koymaktadır. Modern anlatı kuramının kurucularından olan Victor Shklovsky, Yury Tynyanov, Boris Eichenbaum gibi Rus biçimcileri 1920'lerde bu alanda etkili olsalar da Rus halkbilimci ve dilbilimci Vlademir Propp yapısal anlatı çözümlemesiyle film çalışmaları alanında daha çok bilinen bir kuramcı olarak öne çıkmaktadır. Propp yüzlerce masal üzerinde çalışmış ve bu masalların 31 ortak özelliğini ortaya koymuştur. 1928 yılında yayınlanan Masal Biçimbilimi ancak 1960'larda Rusya dışına taşarak Levi-Strauss, Bremond, Todorov gibi gibi kuramcılarının bu yapıttan hareketle metin çözümlemeleri yapmalarına imkan tanımıştır. Birçok sinemacı Propp'un anlatı analizini sinemaya uygun bulmasa da (ki bu durum; uyumsuzluk pre-kapitalist bir dünyada şekil alan masallar ile kapitalist günümüz dünyasını anlatan sinemanın uyumsuzluğudur) 'birçok filmi tek bir kalıpla, birçok anlatıyı tek bir formla özetleyebilmenin sağladığı kolaylık', bu analiz tekniğinin kabul görmesinde çok etkili olmuştur. Tzvetan Todorov Bulgar bir edebiyat kuramcısı ve filozof olarak fantastik edebiyat türleri üzerinde yapısalcı analizleriyle tanınmıştır. Todorov'a göre, tüm anlatılar bir denge durumuna sahiptir. Bir felaket gibi istikrarsız bir anda denge bozulur ve sonunda çözüm oluşur. Bu çözümü bulan kahraman aslında yeni bir denge oluşmasına sebep olur. Böylece Todorov'a göre anlatı doğrusal değil dairesel bir yapı olarak tanımlanır. John Fiske ve Levi-Strauss'un ikili karşıtlık modeli ise; yasa-kanunsuzluk, yerli-beyaz, insani-gayri insani, gibi karşıtlıklarda ortaya çıkmaktadır. Anlatıyı doğuran ise bu karşıtlıkların özellikleri ve sonuçlarıdır (Yaren, 2019: 167, 168, 171, 180, 181, 184, 185, 186). Aşağıda örneklem olarak inceleyeceğimiz bilimkurgu filmlerinde bu karşıtlıklara sıkça rastlamaktayız. Örneğin: Madmax filminde kötü kral-zavallı halk, su-kuraklık, ölüm (insanlığın sonu) - hamile anne(yeniden doğuş) karşıtlıklarını görebilmekteyiz.

Amerikalı yazar Joseph Campbell bütün mit ve destanların, toplumsal, kozmolojik ve ruhsal dünyayı açıklamaya yönelik evrensel insan çabasının kültürel dışavurumları olarak birbirine bağlandığını ortaya koyan bir kuram geliştirmiştir (Campbell, 2013: 18). Bu kurama göre Campbell, mitoloji, din ve

masalların ortak tipleri olan karakterleri, ilişkileri, sembolleri ve olayları evrensel arketipler olarak ele almaktadır. Bu Campbell'ın kuramında "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" ya da "Monomit" olarak adlandırılır. George Lucas 1977 yılında çektiği Star Wars isimli bilimkurgu filminin hikayesini Campbell'ın kitabındaki motifler doğrultusunda değiştirdiğini söylemektedir (Yaren, Sinema Kuramları 2, 2019: 189, 190). Star Wars gibi pek çok bilimkurgu filminde kahramanın sonsuz yolculuğunu tek bir kalıp gibi görebilmekteyiz. Örneğin: Semih Kaplanoğlu'nun "Buğday" isimli filminde kahraman, kıtlık tehlikesiyle karşı karşıya kaldıkları yitip gitmiş olan ülkesinden bir başka diyara bir buğday tanesi için yolculuğa çıkmış ve bu tehlikeli macera boyunca birçok olay yaşamıştır. Sonunda genç profesörün yardımıyla organik buğdayın kaynağına ulaşır. Snowpiercer (2013) filminde trenin en arka vagonunda diğer dışlanmışlarla (yitik ülke) birlikte yaşayan kahraman onları örgütleyerek sisteme savaş açmakta ve trenin sahibinin bulunduğu ilk vagona tehlikeli bir yolculuk gerçekleştirmektedir. Bu kuramsal yaklaşım gösteriyor ki; masalsı, mitsel anlatıların izlerine bilimkurgu filmlerinde rastlanmaktadır.

6. Feminist Kuram Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması

Kadınlar tarihsellik içinde bugüne dek tarihin öznesi yerine nesnesi olmuşlardır. Esas anlamda kadınların kendi tarihlerini farketmeleri 20. yy'a denk gelir. Şimdiye kadar kadını dışarıda bırakan tarihin, yazılan ve üretilen eserlerin sorgulanması ve eleştirisi bu alandaki mücadelenin kuramsal bir perspektifi sayılmaktadır. Feminist film kuramı bu manada, şimdiye kadar yapılan okumalara bir karşı meydan okuma niteliğini taşımaktadır. S.R. Öztürk'e göre feminist bilince sahip sanatçılar, kadınları cinsellikleriyle özdeşleştirmez, kadının feminist mücadelesiyle dalga geçmez, süregelen ataerkil düzene görmezden gelircesine ayak uydurmaz. Klasik filmlerde kadın anatomisinin yakın çekimlerle sergilenmesi, kaderine boyun eğerek, sabrederek beyaz atlı prensini beklemesi işlenirken; onun içsel çatışmalarına, hesaplaşmalarına, karmaşık duygularına yer verilmez. Feminist film kuramı kadının gerçek haliyle sinemada temsilini haykırır ve "fallus merkezli" erkek egemen dilini kabul etmez. İzleyiciyi ise "sahiplenici izleyiciden" "düşünen izleyici" ye dönüştürür. Türkiye'de faaliyetlerini sürdürmekte olan Filmmor ve Uçan Süpürge kadın filmleri festivalleri kadınların film yapmaları, yapılan filmleri seyretmeleri, filmler üzerine tartışmalar

yapmaları konusunda imkanlar sunmaktadırlar (Saygılıgil, 2019: 143, 144, 145). Bilimkurgu filmlerinde kadın toplumun ona biçtiği basmakalıp rolden daha güçlü ve özgür bir karakter olarak sergilenmektedir. "Tanrıça olmaktansa siborg olmayı yeğlerim" diyerek bir çok alanda tartışmalar yaratan Donna Haraway bilim, teknoloji ve sosyalist-feminizm arasındaki ilişkiyi ciborg metaforuyla tartışmakta kullanır. Tahakküm Enformatiği ismini verdiği, epistemolojik ve siyasal konum belirlemeye yarayan, sosyalist ve feminist tasarlama ilkelerinden yola çıkarak, muhtemel bir birliği, kendi nitelemesiyle kabataslak çizdiği şemada Haraway; Burjuva romanı, gerçekçilikten, bilim-kurgu, postmodernizme; Organizmadan, biyotik bileşene; Klinik uygulama olan biyolojiden, bedene yazma olan biyolojiye; Dekadans, büyüdü dağdan, eskime, gelecek şokuna; Yeniden üretimden, çoğaltmaya; Organik cinsiyet rolü uzlaşmasından, optimal genetik sıçramalara; Topluluk ekolojisinden, eko-sisteme; Irksal varlık zincirinden, Yeni-emperyalizm, birleşmiş milletler hümanizmine; Aile, pazar, fabrikadan, küresel fabrika, entegre devredeki kadınlara; Kamusal, özelden, siborg yurttaşlığına; Doğa kültürden, farklılık alanlarına; Cinsellikten, genetik mühendisliğine; Emekten, robotbilime; Zihinden, yapay zekaya; İkinci Dünya Savaşı'ndan, yıldız savaşlarına; Beyaz kapitalist patriyarkadan, tahakküm enformatiğine, yeni ortaya çıkmaya başlayan ve sanayi kapitalizmine çok benzeyen, eski temsilin yeni simülasyonu, sınıf, ırk ve toplumsal cinsiyetin doğası yeni bir dünya sistemine geçişin resmini ortaya koymaktadır (Haraway, 2006: 30, 31).

Sevgi Sevil Özgan Mısırcı çalışmasında Ademin baştan çıkarıcısı Havva temsiline distopik filmlerde de karşımıza çıktığını yazmaktadır. Mısırcı, Fahrenheit 451 filminde Montag'ın yaşamındaki dönüştürücülerin en başında Havva figürüyle Clarisse olduğunu belirtir. Sorduğu sorularla Montag'a yasak meyveyi yedirmiş, onu sahte cennetinden etmiştir. Bu dönüşümün baş figürü kadın olsa da Montag sistemle savaşan ve yüzleşen bir erkek figürü olarak betimlenmektedir (Mısırcı, 2017: 44). Emrah Kurt, bilimkurgu distopyalarında kadının arabulucu, dönüştürücü, doğurgan, özgür, eylemci, kötü figürlerinin ortaya koyulduğunu vurgulamaktadır. "Tank Girl" (1995) filminde, tankıyla, silahlarıyla baskıcı devlete karşı koyan özgür ruhlu feminist baş kahraman Tank Girl karakteri, mizahi ve ayrık bir çizgide sunulmaktadır (Kurt, 2019: 77). Mad Max: Fury Road (2015) filmindeki kadın karakter Furiosa ise, insan ırkının

devamlılığını sağlayacak tohumların (hamile kadınların) koruyucusudur. Başkahraman tanrıça rolü üstlenerek kötü krala hayatı pahasına karşı koymuştur.

7. Futurist ve Post-Hümanist Yaklaşımla Bilimkurgu Sineması

Geleceğe dair bir şeyler söylemek elbette geçmişe ve bugüne dair bir bilgi dağarcığından beslenmek demektir. Fakat İtalyan şair Filippo Tommaso Marinetti, İtalya'nın geçmişe bağlı yaşam formunu sert bir şekilde eleştirerek bu konuda yazdığı bildirgeyi Manifesto du Futurisme başlığıyla Le Figaro adlı bir Fransız gazetesinde duyurmuştur. Bu akıma göre; geçmişin toplumsal, ideolojik ve uzamsal anlamda hiçbir faydası bulunmamaktadır. Bilim, teknoloji, dinamizm, savaş gibi unsurların yarattığı bütün yenilikler Fütürizmin temelindeki asıl fikirdir. Özellikle edebiyat, resim, heykel ve mimari sanatlarda kendini gösteren fütürist sanatçılar yaptıkları eserlerde şiddet ve hareket eğilimlerini kübist yaklaşımlarla da beslemişler ve sanatsal anlamda bir çok yenilikler ortaya koymuşlardır. Şiddet, savaş, silah gibi antihümanist kavramları barındıran fütürizm, özellikle Marinetti'nin diğer sanatçılarla birlikte İtalya'nın savaşa girmesini desteklemesi, İtalya'nın savaşa girmesi ve savaştaki büyük yıkımından sonra etkisini yitirmeye başlamıştır. Bilimsel ve sanatsal çalışmaların hız kazandığı dönemde geleceğe dair çalışmalar da öngörü olmaktan çıkarak büyük bütçe destekleriyle beraberinde büyük yenilikler getirmiştir. Bu bağlamda 21. yüzyılın teknolojik ve bilimsel gelişmeleri Fütürizm'in beklentileriyle özdeşleşmektedir. Sanatsal açıdan bakıldığında ise, bilimkurgu filmlerinin aşırı gelecekçi yapılarıyla ve konularıyla örtüşmekte gelecekteki dünyanın tasarımındaki öngörülerini, filmlerin temel anlatılarını oluşturabilmektedir (Boyar, 2016: 160, 161).

Geçmiş, hayal ve nostaljiyle bugüne ulaşmış, gelecek ise kurtuluşu, inancı, ütopyayı barındıran bir umut olmaktan çıkarak bilinmez ve tekinsiz bir alana evrilmiştir. Batı, tüm bu hayal kırıklığı, umutsuzluk ve tükenmişlik sendromu içerisinde yeni dünya düzenine odaklanarak teknoloji donanımlı yeni geleceği tasarlamaktadır. Posthümanizm farklı açılardan yeni bir insanlık ve doğa düşüncesiyle bilinmeyen bir geleceğin de inşa edilebileceğini temel almaktadır. Geleceğe odaklanmış olsa da geçmişin düşünce şartlarıyla devamlı bağlar

kurmakta olan bir harektir. Bu bağlamda posthümanist tartışmaların tarihsel yaklaşımı da barındırması gerekmektedir. Dünyadaki dönüşümün her anlamda yönlendiricisi olan "Sanayi Devrimi" yıkıcı etkileriyle de aydınlanma ve ilerleme kavramlarının yeniden sorgulanmasına sebep olmuştur. Sanayi devriminin en büyük dönüştürücü dinamiği şüphesiz ki kapitalist sistem ve onun temelinde yatan üretim olgusudur. Bu bağlamda yeni bir kültürel sistemin doğması ve yayılması kaçınılmaz olmuştur. Toplumsal yaşamı yeni formlarıyla kalıplara dökmüş olan kapitalist sistem doğu-batı, iyi-kötü, zengin-fakir, kadın-erkek gibi kavramları keskinleştirerek onlara yeni roller ve çoklu kimlikler yüklemiştir. Fakat yüz yıl kadar süren bu sürecin ardından romantizmin kırılmasıyla birlikte hümanizm, ilerleme, aydınlanma gibi kavramlar tartışılmaya başlanmıştır. 20. yüzyılın ikinci diliminde teknoloji, yeni iletişim araçları tartışmalarını insan ve doğa eksenine sürüklemiştir. 2. Dünya Savaşı'nın etkileriyle Avrupa'da hümanizmin sarsılması kaçınılmaz olmuş felsefi ve sosyal alanda değişimler yaşanmış, teknoloji ve tıp alanındaki yenilikler geleceğe dair ilerlemeci ideallerin başkalaşmasında çok etkili olmuştur. Yeni dünyanın sunduğu toplumsal düzende belli başlı kalıplardan kurtulma isteği çoklu roller ve kimlikler bulanıklaşmış, "erkek insan" merkezli dünyanın sonunun geldiğine dair düşünceler teknolojik gelişmeler bağlamında da toplumsal bir bakış açısı olarak ortaya çıkmıştır. Bütün bu tartışmaların kapsadığı kavram "posthümanizm" kavramı olarak adlandırılmaktadır. Posthümanizm, soyut değişimlerle beraber hümanizm sonrası olarak teknolojik gelişmelerle birlikte niteliksel sonuçların da doğacağına işaret etmektedir. Yapay zeka insan-makine birleşmesi, implantlar gibi bir takım teknolojik imkanlar insan gelecekteki bedeni üzerindeki teknolojik değişimlere işaret etmektedir. Buna göre yapay zeka teknolojisi gibi niteliksel değişimler gelecekte sosyal yapıların belirleyicileri de olabilir (Sharon, 2014'ten aktaran Yeşilyurt, 2017: 8, 9). İnsanlığın geldiği noktanın yetersizliğini düşünerek geleceği tekrar yapılandırmaya yönelik çalışmaları temel alan Posthümanizm ve transhümanizm kuramları sadece teoride kalmayıp bu konudaki düşünceleri uygulamalara yönelmiştir. Buradan bakıldığında geleceğin masallarını geçmişten beslenerek anlatan bilimkurgu filmleri de posthümanizm çalışmalarının bir parçası gibi durmaktadır. Alt başlıklarda inceleyeceğimiz; 'Mad Max: Fury Road, Wall-E, Buğday, Solaris, Snowpiercer' gibi filmlere bakıldığında posthümanist yaklaşımın bu filmlerde yer aldığını görebiliriz. Bu filmlerde

tüketim toplumunun pervasız israfıyla doğa yıkıma uğramış ya da yok olmuş, insanoğlu yeni arayışlarını teknolojinin desteğiyle ya başka bir dünya arayışı fantezisiyle ya da kaynaklardan çoğunlukla yoksun olarak yine bu dünyada hayatta kalma mücedalesiyle gerçekleştirmeye çalışmaktadır.

8. Tür Kuramı Yaklaşımıyla Bilimkurgu Sineması

Altman, klasik tür kuramının kökeninin Aristo'nun Poetika adlı eserine kadar uzandığını söyler. Eserinde şiirin karakteristik özelliklerini incelemek isteyen Aristo, türe metin analizi olarak yaklaşır. Aristo'dan 300 yıl sonra Horace türler arasındaki farkı belirlemek için çalışmalar yapar. Horace böylece şair, yazar ve eleştirmenleri birbirinden ayırır. Yüzyıllar öncesindeki bu ayrımlar bugün sinemada yönetmen, film yapım şirketi, eleştirmen, kuramcı arasındaki ilişkilerin açıklanmasında hala tartışılan konulardır. Fransız auteur kuramcılarının çalışmalarıyla saygınlık kazanan ve zenginleşen "Tür Kuramı" ciddi bir türsel eleştiri yaklaşımını da beraberinde getirmiştir. 1960 yıllarından itibaren sinemada tür kuramı tartışılmaya başlanmıştır. Altman'a göre "Türler" kavramı; film endüstrisi tarafından tanımlanan, izleyici tarafından tanınan; net, sabit sınırları ve kimlikleri olan; tek bir filmin ebediyen tek bir türe ait olduğu; tahmin edilebilir gelişmelerin yaşandığı; konu, yapı ve aile olarak konumlandığı; belirli temel karakteristik özelliklerin paylaşıldığı ritüel ya da ideolojik işlevlere sahip olan bir kavramdır. Hess Wright da tür filmlerine ideolojik yaklaşan kuramcılardan biridir. Tür filmlerinin oldukça basitleştirilmiş toplumsal yapılar sunduğunu söyleyen Wright, bilimkurgu filmlerinin soğuk savaş dönemindeki arzuları, korkuları yansıttığını, Mc Carty ve Nixon'ın anti-komünist politikalarının uzantısı olarak bu filmlerdeki yabancılar ya da grupların temsil ettiği "öteki"nin, bilimin de yardımıyla her daim yok edilmesine vurgu yaptığını ifade etmektedir. Wright tür filmlerinin, egemen sınıfa itaat ettiklerini ve izleyicilerin bu filmleri gerçek dünyanın alternatifi olarak gördüklerini söylemektedir. Son dönem yaklaşımlarında ise, Hollywood filmlerinde farklı türler çeşitli etkiler sonucu yeniden inşa edilmiştir. Türlerin sınırları esnetilerek belirsizleştirilir ve sosyo-kültürel perspektifte türler harmanlanarak "çoklu ve örtüşen kimlik" leriyle "Türlerin meleziği" kavramı ortaya çıkar. Ayrıca sinemadaki teknolojik gelişmeler türlerin gelişmesine, dönüşmesine ve yeni türlerin ortaya çıkmasına katkıda bulunur. Sesin gelmesi ile müzikal film türünün ortaya çıkması, Yeni

Hollywood ile bilimkurgu türünün dönüşümü buna örnek gösterilebilir (Özarlan, 2019: 51, 55, 60, 74, 75).

Buradan hareketle alttaki bölümde, teknolojik, sosyal ve politik gelişmelerin yaşanmasıyla birlikte bilimkurgu sinemasında ortaya çıkan; Distopik - Sosyal, Apokaliptik ve Post Apokaliptik, Uzay Operası, Katı Bilimkurgu, Biopunk, Dizelpunk, Siberpunk, Steampunk, Askeri, Mizahi, Süper İnsan, Uzay Western'i, Zaman Yolculuğu, Alternatif Tarih Bilimkurgu türleri incelenmiştir.

B. BİLİMKURGU SİNEMASINDA FİLM TÜRLERİ

1. Distopik Sinema - Sosyal Bilimkurgu Sineması

Toplumsal psikoloji, sosyoloji, politika ve antropoloji gibi konuları ele alan bir bilimkurgu türüdür. Eserlerde daha çok karakterlere ve karakterlerin duygularına odaklanılır. Ütopya ve Distopya türündeki eserler çoğunlukla sosyal bilimkurgu türüne aittir. Bu noktada distopya kelimesini ve distopik bilimkurgu sineması tanımına ve örneklerine değinebiliriz.

Ütopya kelimesi Türk Dil Kurumu'nun tanımına göre Yunanca bir kelime olup: "Gerçekleştirilmesi imkansız tasarı veya düşünce", manasına gelmektedir (sozluk.gov.tr). Bu kelime "hayali bir kavram ihtiva eder. Edebiyat ve sinema algısında ise, mükemmel bir zaman, mekan tasarımı, ürünüdür diyebiliriz. Distopya kelimesi ise anti ütopya anlamına gelir ki; Dys-Dis eki kelimeye, "Kötü, hastalıklı, anormal" anlamlarını yüklemektedir. Bu tanıma göre "Distopik Sinema" kavramının: "Sinemada bilimkurgu filmindeki dünyanın karamsar bakış açısıyla, kötü, olumsuz" bir şekilde tasvir edilmesidir, diyebiliriz. Distopik Sinema filmleri kendi içinde totaliter, baskıcı bir devlet anlayışı ya da sistemi barındıran öğeler içermektedir. Bu yaklaşımla, Anthony Burgess'in romanı olan "Otomatik Portakal", yönetmen Stanley Kubrick tarafından sinemaya uyarlanmış bir distopik film örneği olarak gösterilebilir. Otomatik Portakal (1971) suç ve şiddet eğilimi ile onun karşısındaki devlet şiddetini işlemektedir. Feminist bakış açısıyla Margaret Atwood tarafından yazılan "Damızlık Kızın Öyküsü" isimli roman ise, Volkar Schlöndorff filmi (1990) olarak sinemaya uyarlanmış olup, Yakup'un Oğulları isimli bir örgütün yönettiği kadınlara karşı ayrımcılığın en üst noktada yaşandığı bir dünyayı tasvir etmektedir. Ray Bradbury'nin kaleme aldığı

Fahrenheit 451 romanı ise François Truffaut tarafından filme (1966) alınmıştır. Filmde kültür endüstrisi ve sürmekte olan yaşam tarzı ağır bir dille eleştirilmektedir. William Golding'in "Sineklerin Tanrısı" romanı 1963 yılında Peter Brook, 1990 yılında Harry Hook tarafından iki kez sinemaya uyarlanmıştır. Film, atom savaşı sırasında güvenilir bir yere nakledilirken düşen uçaktan kurtulan çocukların ıssız bir adaya düşmelerinin ve burada verdikleri hayatta kalma mücadelesinin hikayesini anlatır. Tıpkı yetişkinler gibi iktidar, şiddet, güç kazanma mücadeleleri çocuklar üzerinden işlenir. Aldous Huxley'in "Cesur Yeni Dünya" isimli romanı ise iki kez sinemaya uyarlanmıştır. 1980 tarihinde Brinckerhoff tarafından uyarlanan film, 26. yüzyıl Londrasında geçer. Bilim ve teknolojiyi kendi amaçları doğrultusunda kullanan zorba bir yönetim tarafından ırklar, savaşlar, yoksulluk tamamıyla ortadan kaldırılmış ve mutlak mutluluk tesis edilmiştir. Kuluçka yöntemiyle üreyen insanoğlu, anne, baba, aile gibi kavramları yitirmiş, tamamıyla hedonist bir toplum oluşmuştur. George Orwell'in 1984 isimli eseri de bu türe örnektir. Robert Silverberg'in "To See the Invisible Man" adlı kısa öyküsü de bu türe örnek gösterilebilir. Ursula Kç. LeGuin'in eserleri de türün edebiyat örnekleri arasında bulunmaktadır (Güriz, 2017).

Distopya kelimesi ve distopik sinemanın tüm özellikleri göz önünde bulundurulduğunda birçok bilimkurgu filminin distopik olarak değerlendirilmesi mümkündür.

Yumuşak bilimkurgu diye adlandırılan alt tür de yine sosyal bilimkurgu film türleri ile birlikte anılmaktadır. Yumuşak bilimkurgu türünde yine sosyal toplumsal konular işlenmekte ve katı fizik kuralları ön plana çıkmaktadır.

2. Apokaliptikve Post Apokaliptik Bilimkurgu Sineması:

Post-apokaliptik kurgu türündeki ürünlerde kıyamet tarihsel olarak gerçekleşmiştir. Bu filmlerde kıyamet sonrası etkiler tamamen varlığını hissettirir. Post-apokaliptik türde yıkım zorunluluk olarak görülmekte ve araçsallaşarak yeni bir başlangıç olarak kabul edilmektedir (Takımcı, 2019: 383). Bu tanıma uygun filmler arasında Mad Max Serisi, 12 Maymun (1995), Snowpiercer olarak gösterilebilir. Walter M. Miller "Leibowitz İçin Bir İlahi" eseri de apokaliptik bilimkurgu örneğidir.

3. Uzay Operası Bilimkurgu Sineması:

Bu bilimkurgu türünde yıldızlararası hüküm süren imparatorluklar, farklı ırkların medeniyetleri, uzay savaşları, şövalyeler, prensesler, onların arasında yaşanan melodramatik ilişkiler ve tüm bunların merkezindeki seçilmiş kişiler olan stereotip kahramanlar filmi baştan sona örmektedir. Eserler çoğunlukla veya tamamen uzayda geçmektedir. Masalsı anlatı yapısı ile epik fantezi türüne de yakınlaşır. Uzay operası türünde karakterler uzayda yolculuklar yaparlar. Bu kahramanlar son derece teknolojik uzay gemilerine, silahlara sahiptir. Bu dramatik hikayeler çoğunlukla karakterler üzerine odaklanmaktadır. Temel temalardan birisi de küçük bir grubun, büyük bir güce karşı verdiği savaştır. Star Trek Battlestar Galactica gibi tanınmış bilimkurgular, bu alt türe aittir (Feza Gezginleri, 2020).

4. Katı Bilimkurgu Sineması

Bu bilimkurgu türünde hikaye genelde bilimsel kurallar baz alınarak işlenmektedir. Buna göre gerçek bilim kanunlarına dayanan uygun teknolojiler bu tür filmlerde yer almaktadır. Bu filmlerde işlenen bilimsel gelişmeler, gerçekte varolmasa bile bilim insanları tarafından makul ya da akla yatkın olarak değerlendirilecekleri şekilde tasvir edilmektedir. Buradaki kriter konu içerisinde varolan bilimsel gelişmelerin gerçekte çelişmemesi olarak görülebilir. (Feza Gezginleri, 2020). Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Larry Niven, Robert J. Sawyer, Staphen Baxter, Kim Stanley Robinson gibi yazarlar katı bilimkurgu kurallarını kullanmışlardır. I, Robot filmi bu türe örnek olarak gösterilebilir.

5. Biopunk Bilimkurgu Sineması

Biopunk türünde üretilen eserlerde; biyoteknolojideki muazzam değişimlerle birlikte, mega şirketler ve baskıcı devletler kendi istekleri doğrultusunda değişime uğramış şeyleri kendi menfaatleri için kullanmaktadırlar. The Gene Generation (2007) filminde hackerlık müessesesi DNA hackerlığı gibi bir dönüşüme uğramaktadır. Resident Evil filmi de bu türe örnek olarak gösterilmektedir (kurgusanat.org, 2016). Robocop, Mary Shelly'nin Frankenstein eseri bu türe örnek gösterilebilecek filmler arasında bulunmaktadır.

6. Dizelpunk Bilimkurgu Sineması

Dizelpunk türü ilk kez 2001 yılında Lewis Pollak tarafından tasarlanan: "Children of the Sun" isimli oyun ile ortaya çıkmış ve sonrasında sinemada da bir stil haline gelmiştir. Bu tür iki dünya savaşı arasını temel almaktadır. Bu alttürdeki kara filmler, 1930'lu yılların ucuz dergileri, savaş dönemi posterleri ve propaganda filmlerinden esinlenerek 1920 ve 1930'lu yılların öğelerini birleştirir. Dizelpunk diye adlandırılmasının sebebi ise; Birinci ve İkinci Dünya Savaşları arasındaki dönemin "Dizel Çağı" olarak adlandırılması ve filmlerin bu dönemlerdeki argümanları yoğun olarak kullanmasıdır. Türün en belirgin örnekleri arasında Sky Captain and World of Tomorrow (2004), Hellboy (2004-2008) serisi gösterilmektedir (Cengiz, 2019: 43, 44).

7. Siberpunk Bilimkurgu Sineması

Bu türdeki filmler genellikle yakın gelecekte geçmekte ve yozlaşmış, kötüye kullanılan teknolojik bir yaşamın ele alındığı konular işlemektedir. Kelime "Sibernetik" ve "Punk" gibi birbiriyle çelişik iki kelimenin birleşimiyle ortaya çıkmıştır. Bruce Bethke bu kelimeyi ilk olarak Kasım 1983'te "Amazing Science Fiction Stories" dergisinde yayınladığı "Cyberpunk" isimli öyküde kullanmıştır. Bethke 'siber' ile yüksek teknolojiye, 'punk' ile asiliğe, sokak tarzına, yasadışılığa vurgu yapmaktadır (Ersümer, 2013: 17, 18). Siberpunk hikayelerinde teknoloji ön plandadır ve büyük şirketler devletlerden daha etkin rol oynayarak dünyayı şekillendirmektedir. Philip K. Dick'in "Androidler Elektrikli Oyun Düşler Mi" isimli eseri ve bu hikayeden uyarlanan Blade Runner (1982) filmi, Siberpunk türüne örnek gösterilebilir.

8. Steampunk Bilimkurgu Sineması

Bazı eser örneklerinde tek başına bir tür olarak da gösterilen bu alt bilimkurgu türü, aynı zamanda fantastik kurgunun alt türü olarak kabul edilmektedir. Bu türün özellikleri; Hikayeler Viktoryen döneminde geçmektedir. Maceralarda buharlı makineler ve mekanik teknoloji sıkça görülmektedir. Büyü öğesi de tılsımlı ve fantastik öğle olarak steampunk örgüsündeki yerini alır. Kıyafet tasarımlarında Victoria türü giysinin üzerine metal aksamlar, dişliler, buhar gücü estetik tasarımlar türe örnek eserlerde sıkça görülmektedir. H.G. Wells, Jules Verne eserlerinde sıkça bu özellikleri yansıtan yazarlardır. Scott

Westerfeld'in yazdığı "Leviathan" isimli kitapta da steampunk öğeleri yoğun bir şekilde kullanılmıştır. "Metropolis" (1927), "Denizler Altında Yirmibin Fersah" (1954), "Wild Wild West" (1999) filmi ile "Steamboy" kurgu animasyonu bu türün örnekleridir (Küpçü, 2014).

9. Askeri Bilimkurgu Sineması

Bu türde hikayenin ana kahramanlarının aktif rol oynadığı, dünyayı etkisi altına alan uluslararası savaşlar konu olarak ele alınmaktadır. Uzay gemileriyle gerçekleştirilen çatışma ortamında gemiler ve silahlar tasvir edilmektedir. H.G. Wells'in romanından uyarlanan "Dünyalar Savaşı" (1953), Joe Haldeman'in yazdığı "Bitmeyen Savaş" ve Robert Heinlein'in yazdığı roman uyarlaması "Yıldızgemisi Askerleri" (1997) filmleri bu türe örnek olarak gösterilmektedir (Küpçü, 2014).

10. Mizahi Bilimkurgu Sineması

Bilimkurgu hikayelerini mizahi bir dille ele alan alt türdür. Uzay yolculukları, gelecek hikayeleri veya teknolojinin kullanıldığı ancak mizahi bir konuyu ele alan eserlerdir. Douglas Adams'ın "Otostopçunun Galaksi Rehberi" (2005), "Men in Black" (1997) filmleri ve "Spaceballs" filmi, Cem Yılmaz'ın "Arog" (2008) filmi de bu türün örneklerindedir.

11. Süper İnsan Bilimkurgu Sineması

Bu türde insanüstü güçlere sahip olan karakterlerin maceraları ele alınmaktadır. Çoğunlukla bilimsel bir deney sonucu, bazen bir hayvanın ısırmasıyla, radyoaktif enerjiyle bu karakterler ortaya çıkmaktadır. Bu varlıklara olan yabancılaşma ve toplumun tepkisi ele alınmaktadır. Bu alt tür gerçek yaşamda insanın çoğaltılması tartışmasına yol açmıştır. Alfred Bester'in "Kaplan! Kaplan!" isimli eserindeki Gully Foyle, bu türden bir karakterdir. "Süperman" ve "Örümcek Adam" film serileri bu türün örneklerindedir (Özfirat, 2016). Bu filmlerde idealize edilmiş A.B.D devlet yapısı süper kahraman prototipiyle özdeşleştirilmiştir. Halka yardım eden, asla yenilmeyen, halkın içinde halktan biri gibi yaşayan ama tehlike anında kılık değiştirerek insanlara yardımcı olan özellikler A.B.D devlet yapısının gücü ve nihayetinde Amerikan vatandaşı ve örnek insan figürü bu süper kahramanlar üzerinden sunulmaktadır.

12. Uzay Westerni Bilimkurgu Sineması

Western hikayeleri bu türde teknoloji ve uzay ile harmanlanarak hikayeyi oluşturmaktadır. Hikayelerde; Amerika'nın Vahşi Batı'sında olduğu gibi kanunsuz yaşam tarzı ön plana çıkmaktadır. Joss Whedon'ın "Firefly" dizisi bu türün en iyi örneğidir. Ayrıca "Trigun" ve "Cowboy Bebop" animeleri de çok başarılı örneklerdir (Küpçü, 2014). "Wild Wild West" filmi de bu türün sinemadaki örnekleri arasında gösterilmektedir.

13. Zaman Yolculuğu Bilimkurgu Sineması

Bilimkurgu filmlerinin en çekici özelliklerinden birisi zaman kavramını alt üst etmeleridir. Zaman yolculuğu türündeki bilimkurgu filmleri hikayelerinde "zaman" kavramını diğer bilimkurgu türlerine nazaran daha fazla odak noktası haline getirirler. Bu filmlerde kahramanlar bazen ütopyik bir gelecekte, bazen imkansız bir geçmişte maceradan maceraya atılırlar. "Doctor Who" dizisi (1963-1989) ve "Geleceğe Dönüş" (1985) film serisi bu hikaye ve karakter yapısına sahip filmlere örnek gösterilebilir. H.G. Wells'in "Zaman Makinası" eseri bu alt türdeki öncülerden birisidir. "Zaman Makinası" ve "Back to the Future" serisinde filmin baş karakterleri en modern teknoloji ürünleriyle donanmıştır. Bu karakterler ya da yan karakterler kendi zaman makinelerini üretme yeteneğine sahip son derece hırslı yapıdadırlar. Bu filmlerde zaman yolculukları ayrıca beklenmedik şekilde yaşanan bir kaza sebebiyle, gökyüzünde yaşanan coğrafi ya da doğa olayları sebebiyle ya da insanüstü bir yetenek sayesinde yaşanabilmektedir. "Frequency" (2000), "The Final Countdown" (1980), "Donnie Darko" (2001), "Butterfly Effect" (2004, 2006, 2009) filmleri bu tarz filmlere örneklerindendir (Ardıç, 2011).

14. Alternatif Tarih Bilimkurgu Sineması

Alternatif tarih bilimkurgu türü, isminden de anlaşılacağı üzere gerçekleşmiş bir olayın tarihsel alternatifi, ya öyle olmasaydı da böyle olsaydı düşüncesiyle oluşturulan bilimkurgu ürünüdür. "Dick: Yüksek Şatodaki Adam" filminde 2. Dünya Savaşını Nazi Almanya'sı ve Japonya kazanmıştır. Dünya tarihi bu sebeple kökten bir değişim yaşamıştır. "Guns of the South" isimli filmde Amerika'da geçmişte yaşanmış olan iç savaşı güneyliler kazanır. Tabiki tarihin akışı böylece farklı bir yöne evrilir. "World War II: In the Balance" filminde ise

2. Dünya Savaşı'nda dünyayı uzaylılar işgal edince savaşın yönü ve dünyanın tarihi bir anda değişir (Özfirat, 2016).

Bu türlerin yanısıra, bilimsel yasaların değişikliğe uğradığı, gözardı edilerek, reddedildiği "Bilimsel Fantazi"; yüksek derecede deneyselliğe dayanan, ince zevklerin ve sanatsal hassasiyetin önemsendiği "Yeni Dalga"; spekülatif unsurlar barındıran "Slipstream" gibi türler de bilimkurgu sinemasının alt türleri diye anılmaktadır (Özfirat, 2016).

C. Bilimkurgu Sinemasında Doğanın Değişimi

Bilimkurgu sinemasına salt bir tür olarak bakmak sinema sanatını eğlenceden öteye saymayan sığ bir düşünceden başka bir şey olamaz. Bu filmlerin birçoğunun içeriklerine baktığımızda aciz insanın doğaya karşı işlediği suçların affedilmesini dileyen seyirlik bir tövbe ayini olduklarını görürüz. Bu açıdan ele aldığımızda asla eğlencelik ve basit değillerdir. Bilimkurgu filmleri doğaya karşı ağır darbeler vuran insanoğlunun 'eğer böyle giderse!' düşüncesinin distopik bir beyaz perde yansımasıdır. Bilimkurgu sinemasında değişen doğa, masallardaki kahramanın yok olmuş diyarıdır. Yolculuk masallarda bu yok oluştan sonra başlar. Bilimkurguda ise kahraman bu yok olmuş diyara yolculuk yapar. Bu sebeple bilimkurgu masal ile gerçeğin içiçe geçmiş bir formudur. Ve başkalaşmış doğa, insan zihninin ve toplumsal belleğinin bugününden geleceğe yansımasıdır. Çünkü insan, doğa-insan ilişkisinin böyle gitmeyeceğini, değişip başkalaşacağını ve insana zarar vereceğini, doğanın kendisine bedel ödetmesi yaşanan anda değil gelecekte farkına vardığında artık çok geç olacaktır.

'Aya Seyahat' filminde uzay mekiği yapım aşamasında iki adam demir dövmetedir. Fonda ise yapmakta oldukları uzay mekiği bulunmaktadır. İnsanoğlu bir metal olan demiri farklı bir doğanın arayışında işlemektedir. Filmde doğa değişimini mekansal değişimle aktarmada insanın doğa ile mücadelesinde üstün gelmesini (!) sağlayan metal bir semboldür. Fakat metal hareketin başlangıç unsuru gibi görünse de hemen bir önceki sahnede büyücülerden oluşan konseyin aldığı kararla aya yolculuk yapma fikri ortaya koyulmaktadır. Yani metal işlenerek sadece bir araç olarak kullanılır, asıl yolculuk insanın zihninde gerçekleşmektedir. Kararı alıcıların büyücüler olması belki de bu yüzdendir.

Böylesi ütöpik bir fantezi ürünü fikir yani aya gitme fikri büyü kadar tılsımlı ve efsunlu bir fikirdir. Metal ise bu büyüün bir parçası olmuştur.

Tarihin bilinen ilk bilim kurgu filmi olan 'Aya Seyahat', merak, yeni şeyler keşfetme ve mücadele etme dürtülerinin temsili olan insanın yine bu hislerden hareketle aya bir roket göndermesini konu eder. Roket ateşlenir. Ateş insanoğluna hizmet eden bir unsur olarak aktarılır. Rokette 6 kişi vardır. Aya ulaştıklarında ürkütücü bir patlama ve ateş ile irkilirler. Ardından uyurlar ve bu esnada kar yağması, yıldızların belirmesi, gezegenin gözükmemesi gibi hadiseler cereyan eder. Uyanarak bir mağaranın içine girerler. Mağarada dev bitkiler, akan sular vardır. Bu bitkilerden bir mantar gözleri önünde o anda büyür. Ardından vücutları insana, elleri istakoz eline benzeyen yaratıklar görülür. İnsanlar onlara vurdukça yaratıklar patlayarak yok olur. Böylece ateş unsurunu bir kez daha görürüz. İnsanlar son anda rokete biner, bir yaratık ise rokete tutunarak onlarla birlikte dünyaya iner. Dünyaya inmesi yine suya inmek suretiyle gerçekleşir. Dünyaya gelmeleri bir eğlence düzenlenerek kutlanır. Eğlence yine şehir görüntüsü fonda, önde modern insan silüetlerinin olduğu bir ortamda yapılır. Modern insanın farklı dünyalar ve farklı bir doğa arayışı bu ilk bilim kurgu filminde de ortaya çıkar. Bulunan ise tıpkı avatar filmindeki gibi olağanüstü bir doğa. Kendi öz doğasını tüketmiş insanoğlu fantazyasında yitirdiğinden daha olağanüstü bir doğa arzusunu resmeder. Bu eğlencede yanlarında getirdikleri yaratığı ipe bağladıkları ve onunla eğlendikleri gösterilmektedir. Yaratık burada başka bir dünyadan, başka bir doğadan getirilmiş ve ötekileştirilmiştir. Tıpkı 'Avatar' filminde insanoğlu tarafından ötekileştirilen mavi renkli yaratıklar gibi. Bu ay yerlileri geçmişle bir köprü kurularak doğaya saygılı avatarlar ve ay yaratığı Mayalara ya da geniş anlamda Amerika yerlilerine benzetilebilir. Kendi dünyasında kendi türlerini ve yaşadıkları doğayı acımasızca sömürmesi insanoğlunun bu fantezi dünyasında farklı dünyalara ve farklı doğalara yönelmesinin bir sebebi olarak ortaya çıkıyor.

“Avatar” filmi sık ve gür ağaçlardan oluşan bir ormanın üstten görüntüsü ile başlar. Ardından bir şehir görüntüsü gelir, insanlar caddede karşıdan karşıya geçmektedirler. Hemen hepsinin yüzünde sağlık maskesi vardır. Kamera yukarı hareketlendiğinde inanılmaz bir kalabalık, fonda gökdelenlerden oluşan bir şehir görüntüsü ortaya çıkar. Bu kalabalıktaki insanların yüzünde sağlık maskeleri vardır. Belli ki doğanın esamesi okunmayan bu kalabalık şehirde insanlar

havadan gelebilecek bir sađlık tehdidine karřı korunmaya alıřmaktadır. Bir bařka sahnede filmin kahramanını ikiz kardeřinin cebindeki az miktardaki para yznden ldrldę haberini alır. Burada doęasını kaybetmiř insana bir kapitalizm deęerinin nasıl egemen olduęu yansıtılır.Cesedi yakılan ikiz kardeři ateřler ierisindeyken kamera aısının hi bozulmadan bu kez kahramanımızın uyandıęını grrz. Doęanın ana elementlerinden ateř bir yandan yok ederken dięer yandan yeni bir kahraman varetmiřtir. Var etme ve yeniden doęuř bu sahnede ateř ile temsil edilmiřtir.

“Avatar” filminde kahraman ikiz kardeřinin lm haberini alır. Kardeřinin yerine Pandora gezegeninde alıřma grevi ona verilir. İki kardeřinin cesedi ateřle yakılırken kamera hareketini hi bozmadan ateřler iindeki kardeřinin yznden kahramanın yzne geer. Kahraman gzlerini aar.

Mizahi bilimkurgu tr rneklerinden olan "Bir Otostopu'nun Galaksi Rehberi" isimli filmde evinin zerinden otoyol geeceęi haberiyle gne bařlar. Fakat daha byk bir sorun vardır. "Otostopunun Galaksi Rehberi" adındaki bir programın dnyadaki muhabiri olan arkadařı Ford Prefect arkadařına dnyanın bika dakika sonra yok olacaęını syler. Onu alarak uzayda otostop ekerek bir seyahate bařlarlar.

Filmin jenerik grntleri yunus balıklarıyla bařlar. Dıřses insanoęlunun kendini en zeki 1. tr zannettięini fakat aslında en zeki 3. tr olduęunu syler. En zeki 2. trn ise yunus balıkları olduęunu nk dnyanın yok olacaęını ok ncesinden bildiklerini ifade eder. Dıřses bunlardan bahsederken varoluřun, yaratılıřın timsali olan su ve suda akrobasi yapan yunus balıkları ekrana yansıtılır. Byle esprili ve hiciv ieren bir giriřten sonra bir bařka ironik sahne gelir. evreyolu yapımı iin Arthur'un evini yıkmaya gelen grevliler onunla tartıřırlar. nk doęaya aldırmadan yıkıma uęratacak olan bu yetkililer otoritenin emriyle bunu yapacaklardır ve ne pahasına olursa olsun bir yuvayı yerinden edeceklerdir. Fakat kısa bir sre sonra uzaylılar gelir ve tam aynı noktaya bir galaksiler arası evre yolu inřa edeceklerini bu yzden dnyayı yok etmek zorunda olduklarını sylerler. Dnyadaki yıkım grevlileriyle benzer cmleleri syleyen uzaylı sonunda "Acınası bir gezegen, onlara hi acımıyorum" diyerek dnyayı yok etme srecini bařlatır. Dnyalılar tarafından yok edilecek bir yařam alanıyla uzaylılar tarafından yok edilecek bir bařka yařam alanı "Dnya"

Arthur'un eviyle sembolleşir. Kendince önemli ve değerli iktidar nesnesi ve ilerlemenin sembolü olan 'yol' imgesi sebebiyle 'yuva' yıkımı, bu kez daha büyük bir iktidar tarafından önemsizleşen ve değersizleşen bir başka 'yol' imgesini gerçekleştirmek üzere büyük bir 'yuva' yıkımına sebep olacaktır. Dünyayı yok edecek, yerine galaksi yolu yapacak olan bu uzaylılar galaksiler birliğine bağlı olan bir inşaat yapım şirkettir. Dünyada endüstriyel tarım sebebiyle yağmur ormanlarını yok eden, barajlar imar ederek akarsuları kurutan, binalar inşa ederek doğayı yıkıma uğratan insan türüyle bu uzay yaratıkları bir anda filmde iç içe geçer ve aynılaşır. Dünyada benzer yıkımları gerçekleştiren insanoğlu filme göre; kendi dünyasına bir uzay yaratığı kadar yabancı ve ötekidir. Muhabir arkadaşı otostop çekerek Arthur ile birlikte uzay aracına alınır. Bu ikili film boyunca galaksiyi dolaşarak birbirinden farklı maceralara atılırlar. Birçok maceraya atılan Arthur yenilenen evine dönmüştür. Diğer yandan film boyunca 'gerçek insan prototipi' ne göre üretilmiş mutsuz robot, derin düşünce tarafından istenen 'en önemli soru' felsefesi, iktidar eleştirisi, insanın doğaya karşı üstün gelme mücadelesinin eleştirisi bir sebep sonuç ilişkisi şeklinde seyirciye aktarılmaktadır. Filmin sonunda dünya sistemini başlatmaya hazır olun diye bir ses duyulur ve geri sayımla sular dünyaya düşer, çiçekler açar, kuşlar uçar, denizler, dalgalar, örümcekler, kelebekler, bulutlar, kangurular, arılar, doğa yeniden canlanır. Filmin ilginç yanı onca şey yaşamasına rağmen dünyanın aynı kalmasını istemesidir. Doğa canlandıktan sonra insanlar eskisi gibi canlanır, trafik, metrolar, iş hayatı, eski dünya keşmekeşi tekrar yaşanmaya başlar. Filmin başında dolunay huzurunda sudan havaya sıçramış yunuslar tekrar suya düşerler. Verilen son mesaj; insanoğlu ne yaparsa yapsın, dünyanın bu son haliyle yetineceğini bir gün sonu yok olmak olan dünyada bu hayat döngüsünün devam edeceği şeklindedir.

Bir Küba bilim kurgusu olan Omega 3'te insanlık üçe bölünmüştür. Dünyayı vejeteryanlar yönetmektedir. Makrobiyetik yiyen "Macler" ve sebze yiyen "Vegler", süt, yumurta yiyen "Ollieler" kendi yemek yeme tarzlarını dünyaya kabul ettirmek için birbirleriyle savaşıyorlar.

V.BİLİMKURGU SİNEMASI VE ZAMANSALLIK

A. Mitoloji, Şimdiki Zaman ve Gelecek Zaman Bilimkurgusu

Vural Yiğit Postmodern Mitoloji isimli çalışmasında, "*Eski çağların mitolojik öyküleri, aslında, günümüz insanının bilmediği bazı gerçekleri mi maskeleymektedir?*" sorusunu hiç kuşkusuz geçmiş ile bugünün arasında bir köprü olduğunu düşünerek sormuştur. Yiğit o tek tanrılı dönem öncesi ortaya çıkan mitolojik öykülerdeki doğaüstü kahramanların günümüz kentlerinin gizemli ve gölgeli köşelerinde yaşam ve ortam bulduğunu söylemektedir. Azeri asıllı dilbilimci ve Sümerolog Zecharia Sitchin (1920-2010), "Kozmik Tohum" adlı eserinde "Modern bilim kadim bilgiye erişiyor mu?", "Zamanda yolculuk mümkün müdür?", "Galaksilerarası Federasyonlar", "Galaktik İmparatorluklar", "Uzayın bir ucundan diğer ucuna ışık hızıyla hareket eden uzay gemileri var mıdır ?" Yiğit bu soruların yanıtları üzerine hayallerinin sınırlarını zorlayarak düşünen yazarların bilimkurgu türünde çok sayıda öykü ve roman yazdığını ve yazmaya da devam edeceğini vurgulamaktadır (Yiğit, 2018).

Hayal gücü sınırlarını zorlayarak oluşturulan bilimkurgu filmlerinde bu sorular ve cevapları vuku bulmakta geçmişin mitolojik izleri bu filmlerde de ortaya çıkmaktadır. Avatar filminde kahraman görevi gereği "Pandora" isimli bir gezegene gider. Pandora Kutusu efsanesi Yunan mitolojisinde şöyle geçer. Zeus ve diğer tanrılar kadını yaratırlar ona Pandora ismini verirler. Zeus kadına bir kutu verir, o kutuyu asla açmaması gerektiğini söyler. Kadın merakından bir gün kutuyu açar. Kutudan yalanlar, aldatma, sahtekarlık, manipülasyon, kaos, kin, öfke çıkarak yayılmaya başlar. Kadın korkar ve kutuyu aniden kapatır. İçeride bir şey kapana kısıılır: Umut... Bu hikayeden hareketle, Pandora gezegeninin filmde mitolojik bir sembol olan 'umut' u temsil ettiğini söyleyebiliriz. Ama hangi umudu ? Çünkü filmin devamında Pandora gezegeninin muazzam bir doğaya sahip olduğunu göreceğiz. Yani filmin başında gördüğümüz doğası yok olmuş insanoğlunun yeni bir doğa umudu mudur bu ? Yoksa yine filmin sonraki sahnelerinde seyredeceğimiz üzere Pandora gezegenindeki zengin maden yatağı

mıdır ? Film insanoğlunun eline yeni bir fırsat geçtiğini ve Pandora gezegenindeki doğa ya da maden şıklarından birini nasıl tercih ettiğinin hikayesini anlatıyor ve tabiki bu tercihten sonra insanoğlunun başına gelenleri.Umut şu cümle ile seyirciye aktarılıyor: 'Yeni bir başlangıç şansı, yeni bir dünya.'

Wall-e filminde Eve adının İncil'deki Havva'ya, Wall-e'nin ise Adem'e gönderme yaptığı görülmektedir.

"Yeryüzündeki ilk erkek ve kadın olarak Adem ve Havva yer alırken Wall-E ve Eve ilişkisi de bu çerçevede kurulmuştur. Eve ve Wall-E dünyada yaşam sona erdikten sonra yeni yaşanabilir dünyanın yaratılması için iki önemli modeldir. İncil'e göre varoluştaki kadın ve erkeğin yeni temsilileridir. Biri yeryüzünü çöplerden arındırırken yaşamın kaynağı bitkiyi bulur. Eve ise onu içine alarak muhafaza eder"(Güngör, 2015: 11).

B. Bilim Kurgunun Şimdi'si

*"Yirminci yüzyılı yaşadık
O çağa bu çağa gömüldük
Bir şey var, susar, bakar durur
Ölümün soluduğu denizle varolan
Gökyüzünden başka çağ yoktur.
Oysa ne çok geçmiş var, ne çok zaman
Ne çok gelecek, ne az zaman
Benzerlikle karşılaştık, susalım,
Kapalı bir avuçtur sözcük
Neden açıp da sormak ister insan?"*

Melih Cevdet Anday

İnsanoğlu bilimkurgu filmlerinin konularında yer alan; havanın, suyun, toprağın, bitkinin tükenmiş olduğu geleceğin zeminini, günümüzde havayı

kirleterek, suyu israf ederek, toprağı zehirleyerek, ormanları yok ederek hazırlamaktadır. Bölüm başlığında yer alan "Bilimkurgunun Şimdi'si" tanımı bunu içermektedir. Bölümde yer alan "Koyaanisqatsi" belgeselinin ele alınması da belgesel içeriğindeki günümüz insanının kapitalizme boyun eğmiş yaşam tarzına olan eleştirel bakış açısıyla ilgilidir.

Doğan Kuban "Gelecek" isimli kitabında insanların dünyanın her yerinde aynı biçimsellikte "big brother watching" cuntası altında robot gibi yaşamak istemeyebileceklerini vurgulamaktadır. Fakat bu durumun insanlık adına yoğun bir çaba ve özveri gerektirdiğini söyler. Böylesi bir özgürlük için örgütlenmiş toplumların, ulus-devletlerin gelişmiş ülkelerle aynı çağdaş standartlara ulaşması gerektiğini ifade eder. Bu standartlar ise şimdiden belirlidir. Kuban, giderek zorlaşan dünya şartlarında bu standartları yakalayamayan toplumların sömürge olacağını söylemektedir. Bunun silah zoruyla değil bizzatihi teknolojik üstünlüğe boyun eğme sonucu oluşacağı Kuban'a göre muhakkaktır. Kuban bu noktada bir batı eleştirisi getirerek; 19. yüzyılın başından bu yana dünyayı bir savaştan çıkarıp diğer savaşa sokan, özgürlük yoksunu demokrasi anlayışı ile dünyayı bir krizden alıp diğerine sokan ve dünyaya hakim neo-liberal yani pödo-liberal batı kapitalizminin ayakta kalmasını sağlayan işi bitmiş bütün formüllerin bugün yeniden yazılması şart olan bir dönem olduğunun altını çizmektedir. Yazar bu yeni formülün bu yüzyılın ortalarında Avrupa ve Amerika'nın Doğu Asya ve Hindistan arasında yeni bir uygarlık protokolü ile belirleneceğini söylemektedir. Bunun ispatı olarak da Obama'nın ilk mesajlarından birinin 21. Yüzyılı, Amerika ile Çin'in birlikte şekillendirmesi çağrısı olduğunu ifade eder (Kuban, 2015: 199).

Toplumsal olayları etkileyecek siyasi gelişmeler ne olursa olsun ilerlemenin tek formülü imiş gibi sunulan sanayi, teknolojik gelişmelerin hunharca kullanılmasının doğa katliamının devam etmesine bir çare olmayacağı oldukça dramatiktir. Bilimkurgu sinema filmlerinin ortak dertlerinden biri olan 'doğanın yok edilmiş olması' konusu şimdiki zamandan hareketle 'doğayı yok ediyoruz' serzenişinin yansımasıdır. Tabiki sadece bu değil. Bilimkurgu, nüfusun artması kaygısı, metalin biçim, ateşin hacim kazanması, bunları kullanarak teknolojik gücü doğaya üstünlük olarak ilan eden insanoğlunun gelecekteki hali ile geçmişteki ilkel halinin kıyaslanmasının şimdiki zamandaki randevusunu da ele almaktadır. Bu anlamda bütün bu içerikleri barındıran ve bugünü anlatarak

gelecekte haber veren film örnekleri de bulunmaktadır. Qatsi Üçlemesi filmlerinden Godfrey Reggio'nun yönetmenliğini yaptığı 1982 A.B.D yapımı Koyaanisqatsi (youtube.com) günümüz eleştirisinden hareketle ciddi bir bilimkurgu altyapısı oluşturabilecek güçtedir.

“Koyaanisqatsi”, kamerasını batılı modern kentlerde dolaştırmaktadır. Film boyunca yapay olanla doğal olanın çatışmasına dikkat çeken sekanslar ve imgeler göz önüne serilmektedir. Film, belli bir tema ile uyum halinde ilerleyen imgeler ve bütünlüklü anlatı yapısı itibarıyla başladığı yere dönen armonik bir döngü olarak görülebilir (Clarke, 2012).

Filmin başında filme konu olan yerli halk Hopi'lerin kehanetlerinin çevirileri yazılmaktadır. İlk kehanet; "Eğer topraktan kıymetli şeyleri yok edersek, felaketi davet ederiz." İkinci kehanet; "Arınma Günü zamanında gökyüzünde ileri geri bükülmüş örümcek ağları olacak." Üçüncü kehanet ise; "Gökyüzünden bir gün kül külleri atılabilir, bu da toprağı yakabilir, okyanusları kaynatabilir." şeklindedir. Bu kehanetler yerli halk tarafından gelecekteki felaketlerin yani distopik senaryoların sade bir uyarısını oluşturmaktadır. Sonrasında "Koyaanisqatsi" kelimesinin "Çılgın yaşam, karmaşadaki hayat, dengesiz yaşam, hayat ayrıştırıcı, başka bir yaşam durumu gerektiren bir durum" şeklindeki anlamları yazılmaktadır (Reggio, 1983). Film girişte mağara duvarlarına kendini resmetmiş insanlıktan, uzaya roket fırlatan insanlığa bir geçişi sembolize eden ardarda iki sahne göstermektedir. Filmin başında mağaradaki insan figürlerinden günümüzün sembolik insan figürüne geçerek, umut aramak için uzaya çıkan bir roket olarak görülmektedir. Fakat bu roket yavaşlatılmış görüntüde tersten oynatılarak parçalanmış, yanmakta olan bir roket imgelemidir ve ilerlemecei insanoğlunu temsil etmektedir. Filmde şekil kazanmış metal, hacim kazanmış ateş ile birlikte bu kez insanoğlunun yok olmuş umutlarının temsili olarak gökyüzünden düşmektedir.

Apollo uzay aracı insanlığın kökenini sembolize etmektedir. Daha geniş anlamda bu uzay uçuşu ve Apollo insan çabalarının kökenine atıfta bulunmaktadır. Ama Apollo'nun düşüşünde aynı zamanda 'Toprak Ana' yı terk edin mesajı da vardır. Teknolojik insanın başka yerleri fethetmek için doğa kaynaklarını ve beraberinde geleneksel kültürleri nasıl acımasızca yaktığını, yok ettiğini bu filmde de görmekteyiz. Film sonunda seyirciye görsel olarak 'ne

oluyor, sakinleş' mesajını verir fakat bu büyük yangın, yerli halkı ve tabi ki meta anlatı olarak tüm insanlığı yok ettiğini aktarmaktadır (Stephens, 2010: 7).

Filmde tüm görüntüler ve müzik tersten (geriye doğru) oynatılmaktadır. Belgeselin mağaradaki insan figürleri ve Apollo 10 aracının parçalanmasıyla bittiğini düşünecek olursak, filmi sondan başa doğru seyrettiğimizde her şey düz akacak ve sonunda en başta seyrettiğimiz Apollo'un parçalanması yani umudun parçalanmasına ve insanoğlunun mağara dönemine gideceğiz. Filmde günlük koşuşturma halindeki şehir insanları, tepeden çekilmiş gökdelen ve trafik görüntüleri, restaurantlarda yemek yiyen insanlar, hastanelerde yatan hasta insanlar, el tipi oyunlarla oyun oynayan çocuklar, televizyon mağazasındaki insanlar, avm'lerde çalgınca alışveriş yapan insanlar, yollar, arabalar, plajda karınca gibi kalabalık insanlar, fabrikalar, üretim çılgınlığı, araba üreten robotlar, dolar sayan makine, televizyon programları, politikacılar, reklamlar, futbol maçları, bowling oynayanlar, atari oynayan kalabalıklar, yürüyen merdivenlerden akarcasına geçen insanlar... Bütün bu görüntülerin ardından devasa bir dolunay bir gökdelenin arkasından çıkar ve sanki bir kaos halindeki şehrin üstüne iner. Tüm bu kaotik şehir ortamında beliren dolunay doğanın kendini her şart ve ortamda kendisini hissettirdiğini düşündürmektedir. Aynı düşüncüyü devasa gökdelenlerin üzerinden akarak geçen bulutlar da uyandırmaktadır. Belgeselde savaş sahnelerinden görüntüler de yer almaktadır. Savaş uçakları, savaş gemileri, tanklar, yağın bombalar görüntülerin geri oynatılmasıyla verilmektedir. Arabalar, uçaklar, tanklar, bombalar, dozerler, insanoğlunun umutlarına paralel olarak form almış metaller olarak belgeseldeki yerini almaktadır. Yanısıra nükleer denemeler, dev inşaatların yapımı sırasında patlayan dinamitler ve demirin işlenmesi de ateş unsurunun insanoğlunun hedefleriyle nasıl şekil aldığını göstermektedir. Doğa öğeleri olan; dağlar, tarlalar, çiçekler, nehirler, denizler, dalgalar, şelaleler, bulutlar, güneş ardarada gösterilerek insanoğlunun bu üretim tüketim çılgınlığına alet olan metal ve ateşin gerçek sahibi olan doğanın belgeselde yer aldığı görülmektedir. Bu görüntülerden sonra ise adeta bir uyarı mahiyeti taşıyan çöl, kayalıklar, ot bitmemiş araziler gösterilmektedir. Film, sonunda yine en baştaki gibi uzay mekiğinden ve mağara duvarındaki insan figürlerinden kareler ile sona ermektedir. Genel anlamda Koyaanisqatsi belgeseli, mağara döneminden uzaya gitme sürecinde kapitalist sistemin kölesi haline gelerek ateş, metal gibi

elementleri kalbinden söküp aldığı doğayı katleden insanoğlunu uyaran bir belgesel olarak dikkat çekmektedir. Görüntülerin filmin başından sonuna kadar geri sarılarak oynatılması ise; insanoğlunun tarihsel sürecinde ilerlemenin bir parçası olarak gördüğü metali, ateşi işleme ve uzaya gitmesürecinin aslında bir gerileme olduğunun mesajı olarak yorumlanabilir. Bu bağlamda belgesele göre; filmin en başında Hopi yerlilerinin felaket kehanetleri vuku bulmaya başlamış demektir: "Eğer topraktan kıymetli şeyleri yok edersek, felaketi davet ederiz." Bu cümle ile özetlenen belgesel, geleceği tasarlayan bilimkurgu filmlerinde işlenen 'doğa unsurlarının yok edilmesiyle ve işlenmesiyle değişen doğa' temasının şimdiki zamanda bir göstergesi konumundadır.

VI. GÖSTERGEBİLİM

Fransızca *linguistique* sözcüğü anlamına gelen Türkçe'de ise dilbilim olarak kullanılan sözcük örnek alınarak, göstergebilim sözcüğü üretilmiştir. Göstergebilim sözcüğünün Fransızcadaki karşılığı "*Semiotique* ya da *semiologie*" olarak ifade edilmektedir. Bu terim genel bir bakışla "göstergeleri inceleyen bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelemesi" olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde ise etkinlik alanı, "gösterge" ve "bilim" sözcüklerinin ihtiva ettiği anlamdan daha geniş bir boyut kazanmıştır (Rıfat, 2018).

Dil, on binlerce sözcük, kavram, terim, yüz binlerce deyimden oluşan ve bunların dilbilgisi kurallarıyla biraraya gelerek oluşturduğu büyük bir sistemdir. Dilyetisi ise, dile ait sözcük, kavram, deyim, terim gibi dil argümanlarını her an yineleyen ve kullanan bireye özgü bir özelliktir. İnsanlar; sözlü dilyetisi ve yazılı dilyetisi olmak üzere iki ayrı dilyetisinden yararlanmaktadırlar. Dilyetisinin tasarım özelliği akılcı, mantıklı ve insan tarafından önceden planlanabilen yönlerinden kaynaklanmaktadır. Dilyetisinin sadece edebi sanatlar içerisinde ortaya çıkabileceğini öne süren Georges Cohen-Sat, bu sorunu ilk kez 1919 yılında dilbilimsel bir şekilde yaptığı filmoloji araştırmaları çerçevesinde ele almıştır. Cohen-Sat'a göre, dilyetisi konusunda öykülü film ile dilyetisi biçimsel açıdan, sözcüklerden oluşan dilsel göstergelerle, imgelerden oluşan filmsel göstergeler birbirlerine benzemediklerinden bu dışavurum biçimleri arasında bir benzerlik kurulamaz. XX. yüzyılda Ferdinand deSaussure, Avrupa'da toplumsal yaşamdaki mevcut göstergeleri incelemek üzere "*Semiologie*" yani göstergebilimini ortaya koymuş ve bu tanımlı göstergeler mantığı olarak açıklamıştır. Aynı tarihlerde A.B.D.'de Charles Sanders Peirce "*Semiotique*" adlı çalışmasında göstergelerin mantıksal işlevi ile ilgili incelemeler yapmıştır. "Gösterge bu çalışmalarda, dış dünyadan gelip insan zihnini uyaran ve orada bir şeyler canlanmasına sebep olan her şey", diye tanımlanarak daha geniş bir kavram olarak ele alınmıştır. Saussure ve Peirce, yalnızca konuşulan ya da yazılan dili değil, dil dışı gösterge sistemlerini de kapsayan bir disiplin

oluşturmaya çalışmışlardır. Bu isimler, göstergebilim inceleme sahasını kendilerince bir tür dil oluşturdukları kabul edilen dilin ötesindeki gösterge sistemlerine taşımış ve bu sayede dilbilim ağırlıklı göstergebilimin sınırlarını genişletmişlerdir. Bu süreçte sinema ile ciddi bir şekilde ilgilenen kuramcılar, sinemanın dilyetisine benzediği oranda bir sanat dalına dönüşebildiğini farketmişlerdir (Adanır, 2016: 15).

Göstergebilim, metnin içinde yapılandırılmış anlamlı söz dizgelerini göstergeler aracılığıyla okumak, gösterilen kodlara anlam yüklemek, dizi, dizim, metafor, metonimi ile metinlerarası ilişkileri yorumlamak, değerlendirmek, sembolik olarak yerleştirilen görseller, nesnelere ima ettiği anlamların altında yatan ideoloji ve kültürü arama yaklaşımlarıdır. Göstergelerdeki, gösteren ve gösterilen bağıntısında göstergeler benzeşimle birbirlerini çağrıştırabilmekte, metafor- eğretileme ya da metonimi- düzdeğiştirmece ile benzeşime sahip olabilmektedir. Metafor bir benzetme olarak, iki şey arasında benzerlik ilişkisi kurmaktadır. Reklamda gözlüğün ne kadar hafif olduğunu anlatabilmek için kuş tüyü üzerinde duran bir gözlük göstermek metafora örnek teşkil edebilir. Metonimi ise, bir bütünün parça ile temsil edilmesidir. Mehmetçik kelimesinin Türk ordusunu temsil etmesi metonimiye örnek olarak verilebilir. Göstergelerde göstergelerin nesnel olarak olduğu gibi ortaya çıkması düzanlam olarak ifade edilirken, ima edilen anlamlar yan anlam olarak tanımlanmaktadır. Filmlerde düzanlam görüntü ve ses ile oluşmakta, yananlamda farklı kodlar devreye girebilmektedir. Saussure gösteren/gösterilen ilişkisini ortaya koyarken, Peirce üçlü ayırım yaparak; gösterge, nesnesi ve yorumlayıcı Saussure'ün yöntemine eklemiştir. Böylece yorumlayan anlamlandırma sürecine katılmakta ve onu etkilemektedir. Gösterge ile nesne arasındaki bağıntıyı yorumlayıcı sağlamaktadır. Göstergelerde ikon - görüntüsel gösterge görsel göstergeler olarak ifade edilmekte ve dili kullanmadan ileti aktarmaktadırlar. Simge ise, evrensel bir kavram olarak uzlaşmaya bağlı, soyut ve sayılamayan bir gösterilene gönderme yapan görsel biçimdir. Zeytin dalı (barış), terazi (adalet) simgeye örnek olarak gösterilebilir (Parsa, 2014: 3, 4, 5). Roland Barthes ise göstergebilimde düzanlam ve yananlam kuramını ortaya kaymuştur. Anamlama konusu bu anlamları kapsamaktadır. Düz anlamlar göstergenin neyi temsil ettiğini ifade ederken evrensellik içerir ve yanlış anlaşılma gibi bir durum barındırmazlar. Yananlamlar

ise, göstergenin nasıl temsil edildiğini ortaya koyarken, kültürel ve toplumsal motifler içerir ve her insan tarafından farklı yorumlanabilirler. Barthes'a göre gösterge, gösteren ve gösterilenden oluşmaktadır. Gösteren biçimi, gösterilen içeriği oluşturmaktadır. Gösterge, alıcısının gösterilenden anladığı şeyin tamamıdır. Gösteren ise sadece aracı olarak tanımlanarak okumalar açısından her insanda farklılık göstermektedir. Barthes "Mytologies" isimli eserinde mitlerin kültürel olarak çok geniş anlamlar taşıdığını ve baskın sınıfın ideolojilerine hizmet eden karmaşık ama iyi biçimlenmiş dizgeler olduğunu ifade etmektedir (Barthes, 2016'dan aktaran Karaman, 2017: 47,50).

Alttaki başlıkta yer aldığı gibi; Bilimkurgu sinemasında doğanın değişimi üzerine örneklem olarak alınacak olan filmler üstteki tanımları içeren göstergebilimsel analiz yöntemiyle incelenecek, "Ati'nin Dünyası" isimli filmin ön hazırlık sürecinde senaryonun oluşmasında yine aynı yöntem dikkate alınarak çalışılacaktır.

Göstergebilim bugün bile kendi kuramlarını ve yöntemlerini tekrar ele almakta ve tartışmaktadır. Bu bilimdalında kuramlar bir bütün halinde birleştirilememiş ve çok sayıda farklı okullar ortaya çıkarak görüş ayrılıkları ortaya çıkmıştır. Peirce'nin ve Saussure'un kuramlarının da incelenen sistemleri biraraya getirmede yeterli olmadığı ortaya çıkmıştır. Göstergebilimcilerden bir kısmı bu süreçte sistemler ve sistemleri oluşturan öğeler üzerinde araştırma yaparken öğelerin kendisini incelemeyi bırakmışlardır. Ahmet Özgür'e göre, Göstergebilim günümüzde göstergelerin bilimi yahut anlamlama bilimi, neyi amaçlarsa amaçlasın paradoksal bir konumda olmaktan kurtulamamıştır. Bu bağlamda eksiksiz bir gösterge kuramı yoktur. Bundan sebep göstergebilim evrim sürecine devam edecektir ve bu yapıyla da kazandığı dinamizm onu ilginç ve güncel kalmaya devam ettirecektir. Genel olarak göstergebilimin gelişimi sürecinde farklı yaklaşımlar ortaya koyulsa da temelde tüm yaklaşımlar hemen her alandaki göstergeleri çözebilme amacı gütmektedir.

Filmlerdeki çözümleme seçilen filmin akışı ile birlikte yorumlanması biçimiyle uygulanacaktır. Bu bağlamda seçilen filmler Saussure'ün gösterge anlayışında doğrudan göstergebilimde anlamlandırmaya yarayan belirti, simge, metafor, metonimi kavramları baz alınarak ve Barthes'in anlamlandırma yöntemi kullanılarak analiz edilecektir. Göstergebilim yöntemi temel alınarak uygulanacak

bu analizler filmin genelindeki göstergeler perspektifinden dođanın deđişiminde etken olan göstergelere odaklanacaktır.

VII. BİLİMKURGU SİNEMASINDA DOĞANIN DEĞİŞİMİ ÜZERİNE ÖRNEKLER: "MAD MAX: FURY ROAD", "SNOWPIERCER", "BUĞDAY", "WALL-E", "SOLARIS"

A. Mad Max: Fury Road Filminde Değişen Doğa

Film Adı: Madmax Fury Road

Yönetmen: George Miller

Yazarlar: George Miller, Brendan McCarthy

Oyuncular: Tom Hardy, Charlize Theron, Nicholas Hoult

Konusu: Kıyamet sonrası anlatan Avustralya yapımı filmde, bir kadın ve bir grup mahkum kadın vatanlarını aramak için Max adında bir serserinin yardımıyla zalim hükümdarlarına isyan eder (Mad Max: Fury Road, 2015).



Şekil 2. Mad Max: Fury Road Film Afışı

Mad Max: Fury Road Post Punk bilimkurgu film örneklerinden biridir.

George Miller'ın Madmax:Fury Road filmi,seyirciyi nükleer bir savaşın ardından susuzluğun artması sonucu çölleşen bir doğayla buluşturmaktadır.

Filmin hemen başındaki jenerikte Mad Max'in sloganı duyulmaktadır: "Benim adım Max. Ateş ve kan benim dünyamdır. Ardından farklı karakterlerin sesleri duyulur: "Petrol savaşları, petrol, petrol için kan döküyoruz. Yakında dünyada su kalmayacak, artık su savaşları yapılacak. Herkes çıldırma noktasına

geldi, insanlık çığrından çıktı, kendine zarar veriyor. Nükleer çatışmalar devam ettikçe...Toprak verimsiz, zehir içinde yüzüyoruz. Yarı ömürlülere dönüştük. Yakında su savaşları çıkacak. Topraklarımız kurudu. Dünya parçalanırken herkes kendince yoldan çıkmıştı. Kim daha fazla deliydi bilmek zor", cümleleriyle filmde doğaya karşı yapılan kıyımın doğa ve insan üzerindeki etkilerinin temel eleştirileri seslendirilmektedir. Bu seslerle aktarılan metinsellik filmin konusunu ihtiva ederken, aynı zamanda düzanlam içeren cümlelerle filmin felsefesi aktarılmaktadır. Bu cümleler filmin anlattığı döneme girilmeden önce doğanın ve insanların içinde bulunduğu dönemi tasvir etmekte ve medya haberlerindeki sunucular aracılığıyla ileride yaşanacakları şartlı cümlelerle ima etmektedir. Bu yönüyle kullanılan cümleler yan anlam oluşturarak, insan doğa ilişkisi açısından günümüz insanına da bir uyarı ve eleştiri mesajı iletmektedir.

Filmde heryer çöle dönmüştür. İnsanlar susuzlukla mücadele etmektedirler. Çölde kayaların arasında bir kral hegemonyasını yürütmeye ve hakimiyetini devam ettirmeye çalışmaktadır. Mevcudiyetini daimi kılmak için depoladığı su kaynağını kullanan kral arada sırada kayalardan suyu serbest bırakarak halkının üzerine boşaltmaktadır.



Şekil 3. Mad Max: Fury Road Filminde Halkın üzerine boşaltılan su sahnesi

Çizelge 1. Mad Max: Fury Road Filminde Kral Joe'nun Su Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kral Joe halkın üzerine depoladığı suyu boşaltır	Su şelale gibi halkın üzerine akar. Ama herkesin elinde sadece maşrapalar vardır	Özgürlük, özgürlüğe susamış halk. Halka sınırsızca sunuluyormuş gibi sunulan özgürlük. İnsanların elindeki maşrapa ile doldurabileceği kadar, sınırlanmış özgürlük

Çizelge 2. Mad Max: Fury Road Filmi Karşıtlıklar Tablosu

Su	Çöl
Geçmiş	Gelecek
Varlık	Yokluk
Zengin	Fakir
Özgürlük	Esaret
Sıvı	Katı
Kral	Halk
Hegamonik	Baskılanmış
Vaadeden	Vaadedilen
Silahlı	Silahsız
Cani	Masum
Suya hakim	Susuz
Kötü	İyi
Dağda, yüksekte yaşayan	Yerde, alçakta yaşayan

Susuz halk, üzerlerine boşaltılan suyu ellerindeki kaba doldurmaya çalışmaktadır. Bir doğa unsuru olan su, iktidarın en büyük güç kaynağı ve kozu haline gelmiştir. Kral "Sakın bu suya alışmayın, yoksa su sizi ele geçirir, yokluğuna alışamazsınız", der. Dolayısıyla sumetafor olarak kullanılmakta, iktidarın gücü açısından 'yeniden vareden', halkın iradesi açısından da 'kabına sığmayan' bir 'özgürlük' çağrışımı yapmaktadır. İnsanlar su vaadiyle köleleştirilmiştir. Bu açıdan su sadece bir metafor olarak değil, bir nesne olarak düzanlamda da kullanılmaktadır. Suya alışmak soyut olarak özgürlüğe alışmayı çağrıştırmaktadır. Özgürlüğe alışan bir insanın bir daha asla köleleşmeyeceği de 'yokluğuna alışamazsınız' ifadesiyle yerine oturmaktadır. Bitkiler kayaların arasında yine halkın ulaşamayacağı bir noktada yetiştirilmektedir. Totaliter sınıf ayrımının en doruk noktada sergilendiği filmde temel ihtiyaç olan su ve bitkisel ürünler kralın elindedir. Kralın odasındaki duvarda; "Who killed the world", "Dünyayı kim öldürdü" yazmaktadır. Böylece şimdiki zamanın "Dünyayı kim öldürüyor?" sorgulaması, gelecek zamanda bir kralın odasında okunmaktadır. Bir su kanalının ikiye ayırmış olduğu odada ise; "Çocuklarımız savaş lordları olmayacak", yazmaktadır. Bu cümle de barışı ima ederek savaştan beslenen kralların iktidarlarına atıfta bulunmaktadır.

Uzay bilimkurgularındaki metal mekiklerin yerini bu filmde arabalar almıştır. Arabalar filmde bir doğa unsuru olan metalin form kazanmış bir hali olarak pek çok bilimkurgu örneğindeki gibi ilerlemenin sembolü taşıyıcı metal formunda görülmektedir. Bu metal form sudan sonra iktidarın gücünü temsil eden önemli bir semboldür. Arabalar dönemin en güçlü silahlarıyla donatılmışlardır. İktidar, araba gücünü öncelikle halka, sonra da dışarıdaki düşmanlarına karşı caydırıcı, yok edici ateşi taşıyan bir güç olarak kullanmaktadır.



Şekil 4. Mad Max: Fury Road Filminde Arabalar sahnesi

Çizelge 3. Mad Max: Fury Road Filminde Kral Joe'nun Arabaları Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Arabalar	Silahlarla donanımlı arabalar toplu halde ilerlemektedir. Bir araç müzik tesisatıyla donatılmıştır ve araçtaki müzisyenler müzik yapmaktadır.	Kral Joe'nun araba formundaki metale olan hakimiyeti. Metal: Güç Sert metal: Kral Joe'nun sert orduları. Metal müzik: Sert müzik. Sert müzikle askerlerin motivasyonu. Korkusuz, ölümcül

Ateş ögesi de yine metalin devinimini sağlayan bir enerji olarak sunulmaktadır. Benzin şehri enerjinin ana kaynağıdır. Yanısıra filmde insanın hayatta kalmasında ateşli silahlar çok önemlidir. Ateş düzenlamda; metalin hareket ettirici unsuru olmasının yanısıra arabalardaki silahların çalıştırıcısı konumundadır.



Şekil 5. Mad Max: Fury Road Filminde Ateş Eden Adamlar Sahnesi

Çizelge 4. Mad Max: Fury Road Filminde Ateş Etme Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Araba üzerinden ateş eden adamlar	Adamlar ilerleyen arabaların üzerinden bir başka arabaya ateş etmektedir	Yok edici ateş, cehennem. İktidar gücünün sembolü ağır silahlar. Caydırıcılık. Hakimiyeti artırma, öldürme

Dikta ile yönettiği krallığında Kral Coe çok eşliliğiyle temelde kadına genelde insana hakim olduğunu gösteren erk, iktidarı sembolize etmektedir. Buradan hareketle Kral Coe figürü metonimik bir imgelem oluşturarak dünyadaki erkek hegemonyasını da ifade etmektedir. Kralın yaşadığı dağ fallik bir erkeklik, iktidar, hakimiyet, güç sembolüdür.



Şekil 6. Mad Max: Fury Road Filminde Dağın Fallik Sembol Olarak Gösterildiği Sahne

Çizelge 5. Mad Max: Fury Road Filminde Dağ Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Dağ	Kral Joe'nun yaşadığı dağ	Fallik sembol. İktidar ve güç güç kral Joe'nun elinde

Yaşadığı mağara da ana rahminin bir sembolü olarak görülebilir. Kral kötü de olsa bu mağara yeniden doğuşu, bereketi ve umudu barındırmaktadır. Erkeğin iktidar olduğu bu düzen iktidarında yuvası dişil bir sembol olan mağaradır. Filmde bu dişil sembol erkeğin temsili fallik sembolü oymuş ve onun içine yerleşerek kötülüklerinde doğurucusu, olarak konumlanmıştır.Kral Joe ve adamlarının yaşadığı mağarının girişi krallığın simgesi olan kurukafa ikonu göstergesi şeklindedir. Bu belirtke ikon yananlamda ölümü çağrıştıran, ölümcül gücü ve baskıcı yönetimi temsil eden bir semboldür.

Filmdeki karakterlerin mitsel yansımalarını incelediğimizde ise, umut kavramının bereket imgesini arzular bir şekilde kralın zorla alıkoyduğu beş kızla sembolize edildiği görülmektedir. Filme göre, kurumuş topraklarda saklı olan umut bu kızlardadır. Bu kızlar eski Yunandaki kadın kıyafetleri gibi beyaz kıyafetler giymişlerdir. Kızlardan biri hamiledir ve bu kız suyu, bereketi ve yeniden varoluşu temsil etmektedir. Yunan mitolojisi tanrıçalarının çoğuna bereket tanrıçası vasfını yüklemiştir. Hera'nın yanısıra Athena, Artemis, Aphrodite ve Demeter isimli tanrıçalar da farklı tanrısal vazifelerine ek olarak bereket tanrıçası olma özelliklerine sahiptirler. Filmdeki kızların her biri Yunan tanrıçaları olan Hera, Athena, Artemis, Aphrodite ve Demeter isimli bereket tanrıçalarını temsil etmektedir. Yunan mitolojisindemasumiyetin, temizliğin sembolü şeklindeki beyaz elbiseleri giymiş olan bakire kızlar yeni gelecek saf ve temiz nesilleri doğuracak, varedecek bir motifle su ile özdeşleşerek duruluğun ve arzulanan temiz geleceğin timsali olarak gösterilmektedir.Charlize Theron'un canlandığı Furiosa karakteri ise Yunan Mitolojisinde Ulu Tanrıça motifine denk düşmektedir. Yunanlılar'a göre bereketi sağlayan bir Ulu Tanrıça vardı ve çiftçilik yapan insanlar, bitkilerin, hayvanların doğup, büyüüp, serpildikten sonra ölmelerini ona bağlamışlardı. Furiose karakteri ismini Latince furere kökünden gelen, kelime anlamı öfkeden çıldırmak, kasıp kavurmak olan

kelimeden almıştır. Asi bir karakter olan Furiosa hayatı pahasına kötü krala başkaldırmış ve koruyucu kollayıcı tanrıça özelliklerini ortaya koyarak kralın eşleri olan ve umudu temsil eden kızları Mad Max'in de yardımıyla 'anneler ülkesi' ne götürmeyi başarmıştır.



Şekil 7. Mad Max: Fury Road Filminde Ana Tanrıça Tarzı Kıyafetler Giyinmiş Kızlar Sahnesi



Şekil 8. Ana Tanrıça Hera Heykeli

Çizelge 6. Mad Max: Fury Road Filminde Ana Tanrıça Kıyafetli Kızlar Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Beş genç kız	Beyaz kumaştan giysiler giymiş beş genç kız. Kızlardan biri hamile	Yunan Mitinden çağrışım. Ana Tanrıça figürü Hera, Athena, Artemis, Afrodit, Demeter isimli bereket tanrıçaları. Umudu temsil eden kızlar. Hamile kız: geleceğe dair umut.

Güçlü kadın, savaşçı tanrıça motifine filmde anneler ülkesinde yaşayan silahlı lider kadın karakter de uymaktadır. Çünkü bir sahnede bu karakter anneler ülkesine gelen herkesi kafasından vurarak öldürdüğünü söylemektedir. Kızlardan biri: "İnsanları öldürdüğünüzü bilmiyordum!", deyince lider yaşlı kadın sessiz kalır. Filmin ilk sahnelerinde yer alan Muhteşem Joe (Kral Joe)'nun mağarasında bu kez bereket tanrıçası kadın figürlerine rastlanmaktadır. Bu kadınlar iri memeleriyle Yunan bereket tanrıçası Artemis'i çağrıştırmaktadır. Bu ana tanrıça kültü Anadolu'nun her köşesinde Kybele ismiyle de özdeşleştirilmektedir. Bir çok kadim kültürlerin mitlerinde Ana Tanrıça motifi bulunmaktadır. Mısır'da İsis ve eski Yunan'da Artemis bu Ana Tanrıça kültürünün figürleridir.

Kral Joe tutsak kadınların memelerine bağladığı hortumlarla onların sütlerini almakta ve içmektedir. Efes'teki Tanrıça Artemis heykeli üzerinde de bereketin temsili bir çok meme bulunmaktadır. Heykelin altı kat halindeki eteğinde ise dikdörtgenler içinde; aslan, boğa, keçi, grifon, sfenks ve arı kabartma figürleri bulunmaktadır. Bu figürler bereketin sembolünün olmasının yanısıra metonimik olarak Artemis'in doğaya olan hakimiyetini de göstermektedir. Yunan mitolojisinde Poseidon denizlerin ve suyun tanrısıdır. Kızkardeşi Demeter'e ve Medusa'ya tecavüz etmek, canı sıkıldıkça deprem yaratmak gibi kötülükler yapan Poseidon bu kötü yönleriyle filmdeki kötü kral "Muhteşem Joe" karakteriyle özdeşleşmektedir. Kral Joe da denizleri kurumuş olmasına rağmen dağdaki kaynak suya olan hakimiyetiyle halkına hükmetmekte, kadınları hapsederek tecavüz etmekte ve onlardan faydalanmaktadır.

Furiosa'nın kızları kaçırarak anneler ülkesine götürme eylemi "Göç" temasıyla gösterilmektedir. Umudun ve geleceğin temsili kızların ülkesi zalim kral tarafından yaşanılmaz duruma gelmiş ve kahramanlar bir başka ülkeye göç etme suretiyle maceraya atılmışlardır.



Şekil 9. Mad Max: Fury Road Filminde Furiose ve kızların göçü sahnesi

Çizelge 7. Mad Max: Fury Road Filminde Furiose Yolculuk Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Furiose ve Mad Max kaçırıldığı kızları arabayla bir yere götürmektedir.	Furiose Kral Joe'nun esiri olan kızları onun elinden kaçırmış anneler ülkesine götürmektedir.	Göç. Umuda yolculuk.

Önemli bir doğa unsuru olan hava filmde doğanın değişimiyle birlikte değişime uğramıştır. Bu değişimin en önemi göstergeleri heryerin çöle dönmüş olması ve büyük bir su sıkıntısı bulunması şeklinde okunabilmektedir.

Bir başka doğa unsuru olan rüzgar, esir Max'i taşıyan kral Joe'nin adamlarının Furiosa'nın kullandığı tırı kovalama sahnesinde ortaya çıkmaktadır. Joe'nun adamları Furiosa'yı zor durumda bıraktıkları anda bir kum fırtınası peydah olur ve kum bulutunun yarattığı karmaşa sayesinde Max esaretinden kurtularak Furiosa ile tanışır ve sürtüşmeli geçen bu tanışmadan sonra ona yardım etmeye başlar.

Filmin sonunda Furiose ve Max kötü kral Joe'yu öldürür. Kızları da alarak Joe'nun krallığına dönerler, halkın önüne kral Joe'nun cesedini attıklarında herkes sevgi gösterisinde bulunur. Özgürlüklerini elinden almış olan kötü kral öldürülmüş ve yerini adaleti arayan Furiosa ve umudun temsili kadınlar almıştır.

Mad Max: Furry Road filminde, insanoğlu doğa mücadelesinin bir sonucu olarak doğa unsuru olan suyun yoksunluğunun etkisiyle doğa değişime uğramakta, böylece hava, metal, ateş, ağaç (bitki) gibi doğa unsurları varlığı ya da yoksunluğu yeni bir yönetim sisteminin ortaya çıkmasında, sosyal yapının şekillenmesinde, iyi-kötü karakterlerin şekillenmesinde önemli rol oynamaktadır.

B. Snowpiercer Filminde Değişen Doğa

Film adı: Snowpiercer

Yönetmen: Bong Joon Ho

Yazarlar: Jaques Lob, Benjamin Legrand

Oyuncular: Chris Evans, Jamie Bell, Tilda Swinton

Konusu: Gelecekte İnsanlar, küresel ısınmayı engellemek amacıyla bir deney yapmış ve başarılı olamamışlardır. İnsanların büyük çoğunluğunun öldüğü bu deney sonrası hayatta kalan şanslı azınlıktaki insanlar Snowpiercer adlı bir trende yaşamaya başlamışlardır. İnsanoğlu trende sürdürdüğü bu yaşamında yeni bir sınıf sisteminin içerisinde mücadelesini sürdürecektir(Kar Küreyici, 2013).



Şekil 10. Snowpiercer Film Afişi

Güney Kore, A.BD, Fransa ortak yapımı filmin giriş jeneriğinde yazılar akarken dışsesler filmin konusuna zemin hazırlayan geçmiş zamana ait olayları özetlemektedir. Düzanlam içeren bu dışseslere göre, çevreciler küresel ısınmaya sebep olan etkenlere karşı protestolar gerçekleştirmekte, liderlerin artık küresel ısınmanın görmezden gelinmeyeceğini tartıştıklarını söylemektedir. 79 ülkenin atmosferin üst katmanına CW7 gazı yaydığı haberi yine dış sesle verilmektedir. Bu sebepten dolayı sürpriz bir şekilde atmosfere sıcaklığının ortalamanın altına düştüğünü bir başka sunucu seslendirmektedir. Dışseslere göre bütün bu değişimler bir gün içerisinde gerçekleşmiştir. Küresel ısınma bugün de dünya için büyük bir tehlike olarak görülmektedir. Filmdeki dışsesler olaylar ve devamındaki projenin 2010'lu yıllarda yani günümüzde başladığına dair tarih vermektedir. Film bugün yaşanan sorunların doğa yıkımıyla birlikte gelecekte felaketle sonuçlanacağını iletisini de ima yoluyla aktarmış bulunmaktadır. Bu bağlamda filmin ana temasını havanın olumsuz yönde etkisiyle doğada önemli değişimler yaşanacağı ana fikri oluşturmaktadır.

Çizelge 8. Snowpiercer Filmi Girişindeki Anonların Göstergibilimsel Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Havanın değişimine dair medyada yayınlanan olumsuz anonslar	Küresel ısınmanın arttığına, bunun görmezden gelinmeyeceğine dair anonsların 79 ülkenin atmosferin üst katmanına CW7 gazı yaydığı haberi dışsesle verilir.	Felaket belirtisi. Gelecekte hiç iyi şeyler olmayacak

Filmde, biliminsanlarına göre yapay soğutucu CW7 küresel sıcaklığı yaşanılabilir seviyeye düşürmeyi başaracaktır. Bu proje biliminsanlarınca devrim niteliğinde bir çözüm olarak adlandırılmaktadır. Film başladığında ise CW7 projesinin doğanın değişimindeki olumsuz sonuçları aktarılmaktadır. Dışses CW7 gaz yayılımı sonucu dünyanın buz tuttuğunu, trene binen değerli azınlığın insanların son hayatta kalanlar olduğunu söylemektedir. Hayatta kalan insanlar büyük felaketten sonra bir trende yaşamlarını devam ettirmek zorunda kalmışlardır.

Filmde insanoğlu hayatını koskoca bir dünyadan küçük bir trene indirgemıştır. Doğanın olumsuz değişimi sonucu Wilford'un tren projesidevreye girmiş ve dünyaya benzer bir ekosisteme sahip olan bu trende baskıcı yönetim sistemi ortaya çıkmıştır. Wilford trende kendince oluşturduğu hiyerarşik sistemde özel bir teknolojiyle trenin burun tarafında bulunan bir mekanizmayla dışarıdan toplayarak dolaşıma soktuğu suyu ve onun beslediği diğer doğa unsurlarını yönetimi ve silahlı askerleri sayesinde elinde tutarak bu trende muazzam bir otorite kurmuştur. Aşırı soğuk bütün dünyayı buza çevirmiştir. Fakat ölümcül soğuktan kaynaklı buz trendeki teknoloji sayesinde suya çevrilerek hayati bir değer haline gelmiştir.

Wilford doğa unsurları ile ilgili paylaşımını sadece seçilmişler ile yapmaktadır. Seçilmişler su sayesinde hayvansal ve bitkisel gıdalarla beslenirken, arka taraf insanları diye ayrıklaştırılan insanlar çekirgelerden üretilen protein barları ile beslenmeye mecbur bırakılmışlardır. Doğanın ana elementi olan su ve

onun buz formu böylece hayatın metaforu olarak Wilford'un iktidarının ve mevcudiyetinin yegane öznesi haline gelmiştir.



Şekil 11. Snowpiercer Filminde Wilford'un Treni Sahnesi

Çizelge 9. Snowpiercer Filminde Su ve Buz Göstergelerinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Su	Tren ve burun kısmından buz ve suyu toplamaya yarayan mekanizma sayesinde insan, bitki ve hayvan hayatını koruyan ekosistem	Hayatın metaforu: Su. Hayat veren, vareden, besleyen
Buz	Tren ve burun kısmından buz ve suyu toplamaya yarayan mekanizma sayesinde insan, bitki ve hayvan hayatını koruyan ekosistem	Dış dünyada; Ölümcül Tren içinde; hayati Dönüşen, değişen, hayat veren, vareden, besleyen

İnsanoğlunun ilerleyişinde büyük önem taşıyan metal bu kez bir tren formunda hayatın ve soyun devamlılığının tek şartı olarak işlev görmektedir. Tren bu yönüyle dünyayı temsil eden bir metafor olarak sunulmaktadır. Doğa unsuru olan metal insanoğlu için koruyucu, kollayıcı, var edici bir sembol olarak aktarılmaktadır. Diğer yandan hayat döngüsünün devamı için trenin sürekli hareket etmesi durumu insanoğlunun ilerleme sembolü olarak metalin önemine vurgu yapmaktadır. Metal aynı zamanda içinde hiyerarşik bir yapıyı da

bulundurmaktadır. Seçilmişler ön, diğerleri ise trenin arka tarafında yaşamaktadır. Film günümüz dünyasındaki kuzey güney, zengin fakir, batı doğu sınırlarını belirleyen ekonomik farklılıklarını tren üzerinden ima ederek ortaya koymaktadır. Trenin fiziki yapısı ön tarafının protokol yani seçkinler, arka tarafının ise itilmiş, banliyö insanları tarafından temsil edilmesine psikolojik algı olarak müsait görülmektedir. Yani film, 'ön protokol her zaman seçkinlerin, arka taraf ise halkın, itilmişlerin yeridir' imasıyla sınıfsal ayırımı trenin fiziki yapısı üzerinden ortaya koymaktadır.



Şekil 12. Snowpiercer Filminde Tren ve Vagonlarının Gösterildiği Sahne

Çizelge 10. Snowpiercer Filminde Tren Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Metal tren	Metal trendeki ekosistem	Metal bir formda dünya metaforu. Belli bir döngüsellikte denge sağlayan, hayat veren.
Metal tren	Sürekli ilerleyen metal uzun tren	Yatay fallik sembol. Wilford'un gücü, iktidar sembolü. Sert metal; otorite, baskıcı sistem,
Tren ve Vagonları	Birbiri ardına dizilmiş sürekli ilerleyen treni oluşturan vagonlar	vagonlarla ayırma tabi tutulan insanlar, hiyerarşik düzen

Doğanın acımasız yönünü seçkinler bir sahnede şöyle kullanır: Silahlı güçler bir görevliye ayakkabı fırlatarak başkaldıran bir arka taraf insanını

cezalandırmak için onun kolunu trenden dışarıya çıkararak yedi dakika bekletirler. O sırada metonomik olarak baskıcı sistemi temsilen bir kadın arka taraf insanının fırlatmış olduğu ayakkabıyı eline alır ve diğer insanlara göstererek; "Bu kırkiki numara bir kargaşadır, bu ölümdür, bu lokomotifte biz evimiz diyoruz. Sıcak kalplerinizle dondurucu soğuk arasında tek birşey var, pantolon mu? Kıyafet mi? Hayır: Düzendir. Düzen bizi ölümcül soğuktan koruyan tek şeydir. Trende yaşayan hepimiz bize tahsis edilmiş yerlerimizde kalıp, bizim için belirlenmiş özel işlerimizle meşgul olmalıyız. Şapka kafa için vardır, ayakkabı ayaklar için, ben kafayım, siz ayaklarsınız. Anlaşıldı mı acaba ?" Sembolik olarak ayakkabı, yani vücudun en alt kısmını ayakları temsil eden bir obje olarak kullanılmıştır. Arka taraf insanının ayakkabı fırlatması baskıcı sisteme karşı devrimci bir hareketle ayaklanmasını, başkaldırmasını sembolize etmektedir. Yani ayakkabı ayaklanmanın sembolü olarak sunulmaktadır. Doğanın insanoğlu üzerinde yarattığı tahribat, insanoğlunun tüm düzenini, yaşam standartlarını, alışkanlıklarını değiştirmiştir. Fakat değişmeyen tek şey vardır: Baskıcı yönetim ve yönetilme şekli. Dolayısıyla temsilci kadın düzenin önemli olduğunu ve doğadan, doğanın bir unsuru olan dondurucu soğuktan ancak kurdukları düzen sayesinde korunabileceklerini söylemektedir. Bu ebedi düzen sisteme göre kutsal lokomotif sayesinde kutsanmıştır. Kadim insanlığın sembollerinden olan hayat ağacı böylece hayatı koruyan kollayan bir lokomotif bedeniyle özdeşleştirilir. Doğaya karşı insan hayatını koruyup kollayan metal tren bu sebeple sistem tarafından kutsallaştırılmıştır."Her şey yerli yerindedir, herkes yerindedir, suyumuz akıyor, ısınıyoruz, kutsal lokomotive saygı gösterin, özellikle de tahsis edilmiş yerleriniz için", repliğiyle de kadın yönetici sistemin sunduğu su ve ısınmak gibi konfor elemanlarını en alt limitte kullanıma sunmalarına rağmen arka taraf insanlarına tahsis edilmiş yerlerinden olmamaları için sessiz kalmaları gerektiğini yoksa o alt konforu bile ellerinden alabileceklerini vurgulamaktadır. Kadın bunları söylerken sistemi sembolize eden yüzüğünü de insanlara göstererek "ben değil bunu sistem söylüyor" imasıyla sistemin caydırıcı gücünü ifade etmektedir. "Ben ön taraftayım, siz arka taraftasınız, ne zaman bir ayakkabı kafaya çıkarsa kutsal sınır geçilmiş olur." cümlesinde kadın temsilci sınıfsal ayrımı çok net bir şekilde ortaya koymaktadır. Ön taraf tıpkı günümüzdeki gibi seçkinlerin, burjuva ya da soylu adledilenlerin, sermaye sahiplerinin ayrıcalıklı yeridir. Arka taraf ise ekonomik, sosyal olarak ayrıksılaştırılmış, baskı altında

tutulan insanlara tahsis edilmiştir. Kadın; "yerinizi bilin, yerinizde kalın" diyerek arka taraf insanlarını olmaları gereken yerde durmaları için baskıcı, dayatmacı sistem adına uyardığıdır. Kadın temsilci sistemin başındaki Wilford'u, "kutsal trenin ilahi muhafızı" olarak anons eder. Böylece dayatmacı sistem ve onun yöneticisi kutsallaştırılarak ve sisteme tanrısal bir imge yükleyerek toplumun baskılanma oranının yükseltilmesi amaçlanmaktadır. İnsanlık tarihinin hemen her evresinde insanlar ve toplum, dinsel ve inançsal öğelerle çevrelenen sistemleri kutsi olarak benimsemekte hiç zorlanmamıştır. Ayrıca bu kutsi söylem ve kültürü ön plana çıkaran baskıcı sistemler, kanunları istedikleri gibi çıkarabilmekte ve toplumu kendi sistemlerine göre rahatça ve kafasına ayakkabı yemeden yönlendirebilmektedir. Temsilci kadın ilahi Wilford'la ses bağlantısını sağlayamaz ve bu durumun Wilford'un yoğunluğuyla alakalı olduğunu söyler. Böylelikle sistem ulaşılamaz kıldığı Wilford'u tanrı sembolizmiyle sunmaktadır. Sistemin temsilcisi olan kadının bir doğa unsuru olan hayvan derisinden yapılmış kürkü giymesi yananlamda sistemi ve kadını yok edici, kötücül bir karakter olarak konumlandırmaktadır. Böylelikle doğaya karşı yapılmış yok edici hareket karakteri belirlemede etkili olmuştur. Bu durumda bile kürk giyen bu sistem temsilcisi, tren sisteminden önce de dünyada iklimin değişmesine, küresel ısınmayla doğanın dönüşmesine sebep olan kötücül sistemin kendisi olarak ima edilmektedir. Kürk nesnesi ile metonimi yapılarak günümüz ile bağlar kurulmuş ve geçmişte, gelecekte kötücül sistemin bir parçası, temsili olarak gösterilmiştir.

Çizelge 11. Snowpiercer Filmindeki Karşıtlıklar Tablosu

Sıcak (Trenin içi)	Soğuk (Trenin dışı)
Geçmiş	Gelecek
Hayat	Ölüm
Trenin ön tarafı	Trenin arka tarafı
Seçilmişler	Dışlanmışlar
İyi beslenenler	Kötü beslenenler
Silahlılar	Silahsızlar
Kötüler	İyiler
Eğitilmişler	Eğitimsizler
İnançlılar	İnançsızlar
Cezalandıran	Suç işleyen

Cezalandırılan adamın kolunu içeri aldıklarında tamamen donmuş ve buz tutmuş olduğunu görürüz. Güvenlik görevlisi balyozla adamın koluna vurur. Adamın kolu bir cam gibi kırılarak parçalara ayrılır. Doğa unsuru olan hava ve suyun donmuş hali buz, diktacı, baskıcı yönetim tarafından bir cezalandırma aracı olarak kullanılmıştır. Adamın sağ kolu üzerinden yapılan bu cezalandırma tıpkı çocuklara sorulan "hangi elinle attın? sorusunun caydırıcı cevabıdır. Ve arka taraf halkı en işlevsel uzvu dondurularak ve hatta tuz buz edilerek cezalandırılmıştır. Bu sahne yönetim ve gözetim sistemlerine gönderme yaparak; 'yaptığınızdan fazlasıyla cezalandırılırsınız' imasında bulunmaktadır.

Bir doğa unsuru olan ateşin ise düzanlamda baskıcı yönetim tarafından bastırıcı, sindirici bir güç unsuru olarak silahlarda kullanıldığını görmekteyiz. Metal de yine düzanlamda kötücül güçlerin elinde bir silah formu olarak gösterilmektedir. Ateş filmde yaşamsal formun devamını sağlayan diğer doğa unsurlarının ve onların oluşturduğu gıda zincirinin de pişiricisi olması açısından önemli bir unsurdur.



Şekil 13. Snowpiercer Filminde Wilford'un Adamının Ateş Ettiği Sahne

Çizelge 12. Snowpiercer Filminde Ateş ve Silah Göstergelerinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Ateş eden adam	Bir adam elindeki silahla arka taraf insanlarına ateş etmektedir	Aracı kılınan ateş; Yok edici. Otoritenin güç sembolü
Silahla ateş eden adam	Bir adam elindeki silahla arka taraf insanlarına ateş etmektedir	Metal; otoritenin gücünün temsili

Bir arka taraf insanı arkadaşını uyandırmakta zorlanınca; 'Güneşi çok fazla düşersen ağaçları unutursun' cümlesini söyler. Doğa üzerinden insanoğlunun gerçek ve hayal dünyası arasındaki ayırımı belirtmek adına söylenmiş bu söz aynı zamanda uykuda büyük hayalleri görmektense gerçeği hissederek yaşamaya atıfta bulunmaktadır.

Filmde arka taraf insanların gerçekleştirdiği en önemli isyan metal boruların birbirine eklenerek sistem askerlerinin üzerine sürülmesi suretiyle gerçekleştirilen isyandır. Metal koruyucu bir unsur olarak bu sahnede ön plana çıkmaktadır. Bu sahnede metalin bir diğer özelliği olarak birleştirici gücü yananlam oluşturmaktadır. Bu isyanda insanlar tıpkı metal gibi birleşmiş, güçlü bir forma girmiş ve ayaklanma başlatmışlardır. Ve metal yine taşıyıcıdır bu sahnede. İnsanlar yuvarlanan metallerin üzerilerine binerek onları sistemin askerlerin üzerine doğru sürerler. Metal kapı olarak bu kez ayrıştırıcı bir sembol şeklinde sunulmaktadır. Arka taraf halkı isyanda bu kapıları yani sınırları aşmıştır, son koruyucu da bir genç tarafından öldürülür ve üzerinden bu kez yeni yollar, yeni çareler arayışını temsil eden metal anahtarlar alınarak sistemin uyuttuğu insanların kapıları açılır.

Sistem aşırı derecede yanıcı, endüstriyel atıklardan yapılmış olan kronol maddesiyle uyuttukları insanlara halisinasyonlar göstermektedir. Filmde endüstriyel atıkla insanları uyutmak, onların hayal görmelerine sebep olmak, sırtını doğayı tahrip eden endüstri üretimiyle uyutulan tüketim toplumuna atıfta bulunmaktadır. Kronol madesi metafor olarak, baskıcı yönetim sistemlerinin toplumların uyuşmaları için kullandıkları bir araç formundadır. Uyutulan insanı temsil eden güvenlik uzmanı uyandırılarak ondan ön bölümü açması için yardım istenir. Bir kapıyı açarlar. Arka taraf insanları trenin bu bölümünde pencere olduğunu farkederler. Dışarıya baktıklarında heryerin kar ve buzla kaplı olduğunu görürler. Arka tarafın ihtiyar lideri dışarı bakarak; "Ölü, hepsi ölü", der. Doğa iklim değişikliğini durdurmak amacıyla yapılan deneyde durdurulamamış ve büyük bir değişimle insanoğluna üstün gelmiştir.

İkinci bölümün kapılarını açtıklarında ise eski arkadaşları olan ve bu bölümde protein çubuğu üreten Paul'e rastlarlar. Bu protein çubukları sistem tarafından normal yemek yemekten yoksun bırakılmış arka taraf insanları için üretilmektedir. Arka taraf insanları protein çubuklarının böceklerden yapılmakta

olduğunu görünce büyük bir şaşkınlık yaşarlar. Sistem bir nevi arka taraf insanlarını doğadan topladıkları böcekleri kullanarak yaptıkları protein çubuklarıyla kandırmaktadır. Filmin bu sahneleri de tematik olarak Zeus ve Prometheus mitine gönderme yapmaktadır. Mite göre Zeus hayvanların en güzel yerlerini kime dağıtacağını düşünürken Prometheus insanların etlerin güzel olanlarını yemeleri için çaba sarfetmektedir. Filmde de yıllar boyu protein çubuklarından başka bir şey yemeyen insanların savunucusu Curtis sisteme karşı geldikten sonra arkadaşlarıyla trenin önüne doğru yaptıkları tehlikeli yolculukta onların daha güzel yiyecekler yemelerini sağlamıştır.



Şekil 14. Snowpiercer Filminde Kadının Protein Barı Yediği Sahne

Çizelge 13. Snowpiercer Filminde Protein Barı Yiyen Kadın Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Çekirgeden yapılmış protein barı yiyen kadın	Wilford ve arka taraf insanları Wilford'un yardımcısı kadını esir alır ve trenin önlerine doğru ilerler. Bir vagona suşi lokantasında Wilford adamlarına suşi yedirir. Wilford'un yardımcısı da suşi yemeye yeltenirken kadını durdurur ve protein barını kadının önüne atarak arka taraf insanların on dört yıl boyunca bunu yediğini şimdi kadının da yemesi gerektiğini söyler. Kadın iğrenerek protein çubuğunu yer	Yunan Prometheus miti. Halkına etin güzel yerini yedirmek için cezalandırılmak uğruna Zeus'u kandıran Prometheus. Wilford Prometheus İyi karakter metonimisi Wilford'un yardımcısı sistem adına Zeus tasviri. Wilfordun yardımcısı kadın kötücül sistemin metonimisi Halk Prometheus'un ayırdığı iyi etleri yiyen aydınlığa çıkmış halk

Arka taraf insanları Paul'den sistemin suyun geri dönüştürüldüğü ve arındırıldığı bölümün nerede olduğunu öğrenirler. Lider suyu kontrol ettiklerinde anlaşma durumunda üstün olabileceklerini söyler. Doğa ögesi olan su metonimi yapılarak, tren sisteminin önemli bir parçası, baskıcı gücüne sembolü haline gelmiştir. Trende yetiştirilecek bitkiler için sulama suyu, hayvanların ve insanların yaşaması için gerekli olan içme ve temizlik suyu trenin burun kısmında yer alan bir mekanizmanın kar ve buzunu toplayarak ekosistem döngüsünü çalıştıran sisteme aktarması sonucu elde edilmektedir. Bu dengenin devam etmesi için ise, trenin çok hızlı bir şekilde üstelik hız kesmeden ilerlemesi devam etmektedir. Bu imgelem günümüzdeki kapitalist sistem döngüsünün devamını sağlayan üretim ve tüketim araçlarının hızına, insanın ve zamanın engellenemeyen hız çılgınlığına atıfta bulunmaktadır. Dolayısıyla su bu döngüde insan soyunun devamının en temel şartı olarak hayatın metonimisi şeklinde aktarılmaktadır.

Mistik önsezileri olan uzakdoğulu kızın geç kalmış uyarısını duyamayan abisi kapıyı açar ve bu bölümde sistemin yüzlerce adamı ellerinde metal baltalar ve mızraklarla arka taraf insanlarıyla karşı karşıya gelir. Metal yine sistemin elinde bir güç aracı olarak kullanılacaktır. Sistemin askerleri ellerine aldıkları koca bir balığı keserek ellerindeki baltalara kanlarını sürmüşlerdir. Doğanın bir unsuru olan öldürülüp kanı sürülerek balık yananlamda sistemin kötücül gücünü karakterize etmektedir. Bir süre sistem askerleriyle savaşan arka plan insanları ön bölüme doğru ilerlerken birden sistem görevlisi tarafından öttürülen bir düdük sesiyle dururlar. Bu düdük Katharina köprüsünden geçeceklerini haber vermektedir. Bu köprüden her geçiş yeni bir yıla girişin habercisidir. Eski dünyadaki yılbaşı algıları bu yeni dünya treninde altüst olmuş ve yılda bir aynı köprüden geçme işi yılbaşı, yıl dönümü olarak gelenekselleştirilmiştir. Sonrasında yeni dünya düzenini sembolize eden trenin ilerlemek için buz tutan tünellerdeki buzları nasıl kırarak doğayla mücadele ettiği gösterilmektedir. Sistem askerleri gece görüş gözlüklerini takarlar. Katherina köprüsünden sonra uzun karanlık bir tünele girerler. Sistem askerleri böylece avantaj elde edip arka taraf insanlarına saldırırlar. Karanlık imgesi yananlamda sistemin karanlıktan beslendiğini ima etmektedir.

Arka taraf insanların fazlasıyla zarar gördükleri ve umutlarının tükendiği anda Curtis'in talimatı sonucu uzakdoğulu çocuğun elindeki kibritle meşaleyi

yakmasıyla her şey tersine döner. Arka taraf insanları ellerindeki meşalelerle sistem askerlerine karşı zafer kazanmışlardır. Curtis ve arka taraf insanları doğa unsuru olan ateş sayesinde sistemi temsil eden kadını esir almış ve onun yardımcısını öldürmüşlerdir. Ateş tıpkı Prometheus mitinde olduğu gibi insanlara yine yardımcı olmuş, aydınlığın, zaferin, geleceğin sembolü olarak sunulmuştur. Prometheus Yunan mitolojisinde sıklıkla geçen tanrılardan biridir. Peloponnes'te yapılan bir toplantıda Zeus, kurban hayvanlarının hangi bölümlerinin insanlara dağıtılacağı konusunda karar verecektir. Prometheus insanlara hayvanların güzel yerlerini vermeyi amaçlamaktadır. Bunun için de hayvanların en güzel yerlerinin üzerini en kötü yerleriyle örtecektir. Zeus bu durumu sezer ve bilerek kötü parçayı alır. Zeus bu aldatmacayı affetmez, ölümlü insanlardan ateşi alır ve onları böylelikle cezalandırır. Sonrasında Prometheus ateşi çalar ve bir kamışın içine koyarak insanlara geri getirir. Fakat Zeus başka bir hamle yapar ve ilk kadın olan Pandora'yı büyük ve sonsuz bir bela olarak dünyaya gönderir. Prometheus'u ise cezalandırarak Kafkas dağları'na bağlatır. Bir kartal her gün Prometheus'a gelerek onun karaciğerini yer. Bu durum her gün akşama kadar sürer. Prometheus'un ciğeri tekrar yenilenir. Herakles sonunda Prometheus'u kurtarır. Onun dirayetli duruşu keyfi hükümdar olan İuppiter'i tahtından etmiştir. Prometheus birçok bilimkurgu filminde olduğu gibi mutlak otoriteyi eleştiren ve ona başkaldıran bir arkeik yapı olarak görülebilir. O Snowpiercer filmindeki Curtis gibi insanlardan yana olmuş, onların hakkını savunmuş, her şeye rağmen aydınlığı temsil eden ateşi insanlara ulaştırmıştır. Diğer yandan Andre Gide, "Sağlam Olmayan Zincirlere Vurulmuş Prometheus" isimli eserinde ise, bu Yunan tanrısı acı çeken insanlığı temsilen Hz. İsa ile de ilişkilendirilir (Kılınç, 2012: 216, 217, 218).



Şekil 15. Snowpiercer Filminde Çocuğun Kibriti Yaktığı Sahne

Çizelge 14. Snowpiercer Filminde Kibrit Yakan Çocuk Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kibrit yakan çocuk	Arka taraf insanları tam mağlup olmak üzerelerken Curtis'in "Buraya ışık getirmemiz gerek" çağrısı üzerine uzakdoğulu çocuk kibriti ateşler ve arka taraf insanları meşale desteğiyle karanlıktan kurtularak ön taraf askerlerini mağlup ederler	Yunan miti Prometheus halkının aydınlığa çıkması için ateşi Zeus'tan gizlice geri alarak halkına verir. Ateş: Aydınlanma metaforu. Uyanış. Curtis ile Prometheus motifi. İnsanlığa ışığı taşıyan Zeus ile Wilford tanrısal motifi

Arka taraf insanların esir aldıkları kadın temsilci trenin burnunun kar ve buzu topladığını ve bu sayede su elde ettiklerini söyler. Doğa unsuru olan su, düzenlamada bu yeni sistemde de insanoğlunun tüm araçsal imkanlarını kullanarak elde ettiği hayati bir değer olarak karşımıza çıkmaktadır. Tıpkı dış dünyada olduğu gibi trenin içindeki dönüşüm sadece su ile değil doğanın bir başka unsuru olan bitkilerle de sağlanmaktadır. Esir aldıkları kadın temsilci ile ön tarafa doğru ilerleyen arka taraf isyancıları bu kez başka bir bölümde tamamen sera bitkileri yetiştirildiğine şahitlik ederler. Bu bölümde ağaçlar, sebzeler ve çeşitli bitkilerin yetiştirildiği görülmektedir.

Eski dünyanın doğası bu yeni sistemde minimal olarak yine sadece ön taraftaki seçilmişlerin hizmetine sunulmaktadır. Trenin diktacı yönetimi tıpkı dünyadaki gibi organik gıdayı, kapitalist düzendeki gibi bir yaklaşımla seçilmiş insanlarla paylaşmaktadır.



Şekil 16. Snowpiercer Filminde Elleri Kelepçeli Kadın Sahnesi

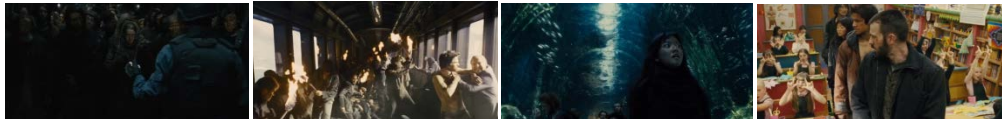
Çizelge 15. Snowpiercer Filminde Elleri Kelepçeli Kadın Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Elleri kelepçeli kadın, Curtis ve arka taraf insanları serada	Elleri kelepçeli sistem yardımcısı kadın ve arka taraf insanları trenin sera vagonunda bitkilerin arasından ilerlemektedir	Bitkiye hakim olan Wilford'un baskıcı yönetimi. Bitki seçilmişlerin hizmetinde. Ayrımcılık Kötücül sistemin yavaş yavaş sonunun gelmesi. Arka taraf insanların bitkiye ulaşması. Arka taraf insanların özgürlüğünün genişlemesi. Wilford'un sisteminin sınırlarının daralması

Doğanın bir başka unsuru olan su ve balıklar trenin bir diğer bölümünde yine karşımıza çıkmaktadır. Dev bir akvaryum haline getirilmiş bu bölümde bir çok deniz canlısı yetiştirilmektedir. Burada suşi yiyen arka taraf insanları kadın temsilcinin de suşi yemek istemesi üzerine ona karşı çıkar ve ona yıllardır sistemin kendilerine layık gördüğü protein çubuğunu yedirirler. Ardından et bölümü gelir, bu bölümde de trenin döngüsü içerisinde hayvanların yetiştirildiği ve kesilerek gıda ürünü olarak saklandığı görülmektedir.

Bir sonraki bölümde ise çocukların yetiştirildiği bir okul bulunmaktadır. Bu bölümde öğretmen trenin sahibi olan Wilford'un hayat hikayesini bir videoda çocuklara seyrettirmektedir. Videoda Wilford endüstrisini simgeleyen, ortada W harfi ve kenarlarında "Property Of Wilford Industries" yazılı, yuvarlak içine alınmış belirtke ikon gösterilmektedir. Videoya göre geçmişte büyük bir taşımacılık şirketi sahibi olan Wilford, 438 bin kilometrelik ray uzunluğuna sahip demiryolu hayalini kurmaktadır. Bu tren yaşamsal döngü açısından kendi kendine yetebilmekte ve gelişmiş teknolojiyi içinde barındırmaktadır. Wilford gelecekte bir buz çağının yaşanacağını öngörerek bu teknolojik treni icad etmiştir. Wilford, trendekiler tarafından kutsallaştırılmış olduğu gibi eğitimin ve öğretim sisteminin de önemli bir miti ve kahramanı haline gelmiştir. En önemli miti ise bu teknolojik treni sayesinde eski dünyadaki seçilmiş kişilerin hayatını kurtarmış olmasıdır. Öğretmen; 'trenden dışarı çıkacak olursak hepimiz donarak ölürüz', diyerek çocukları sistemin kurduğu tren dünyasının dışına çıkmanın ne kadar tehlikeli olduğunu yediler isyanında trenden atlayan yedi kişinin donmuş bedenlerini seyrettirerek kanıtlamış olur. Günümüzün dünya sistemine de atıfta bulunan bu sahnede sistem tarafından koyulmuş kuralları aşmanın ne kadar tehlikeli olduğu, bu kuralları çiğnememek için sistemin kendi içinde mitler, masallar, hikayeler oluşturduğu ve bu masalları kendi eğitim sistemiyle alt kuşaklara aşıladığı ima ile aktarılmaktadır. Bu korkutucu mit ise doğayı ötekileştirerek aktarılmaktadır.

Filmin kahramanı çatışmalar sebebiyle ekip arkadaşlarının tamamını kaybetmiş, sadece uzak doğulu iki yol göstericiyle trenin ön tarafına ilerlemektedir. Kelime olarak da sıkça kullanılan bu "ilerleme" aynı zamanda alışıl gelmiş sisteme karşı çıkan insanoğlunun ilerleyişini ifade etmektedir. Filmde arka taraf insanların yitip gitmiş dünyalarından yeni bir dünya arayışı için ön tarafa ilerleyişleri ve trenin diyardan diyara dolaşarak insanoğlunu sürekli umuda taşıması "Göç" teması olarak okunabilir.



Şekil 17. Snowpiercer Filminde Trenin Ön Tarafına Doğru Yaptıkları Yolculuk Sahneleri

Çizelge 16. Snowpiercer Filminde ÖnVagonlara Yolculuk Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Şehir insanları en arka vagon ve öndeki vagonlarda	Arka taraf insanları en arka vagon dan ön vagona doğru sırasıyla ilerlemektedir	Göç. Wilford ve arka taraf insanları yaşadıkları diyarları yani en arka vagonları umutsuzluğa mahkum olduktan sonra umut arayışı için ön tarafa doğru göç yolculuğuna çıkmıştır.

Trenin en ön bölümüne geldiklerinde kahraman trene ilk geldikleri anları geçmişiyle yüzleşerek uzak doğulu yol göstericiye anlatır. Anlattığı hikayeye göre, arka taraf insanları ilk kez trene yerleştirildiklerinde sistem tarafından aç bırakılmışlar, hayatta kalmak için kendi kollarını ve bacaklarını keserek yemişlerdir. Doğanın dönüşümü şartları zorlaştırmış, kurulan yeni düzende bu dönüşümün muazzam bir etkisi olmuştur.

Filmin sonunda Wilford'un yardımcısı yol göstericiyi vurarak kahramanı içeri, Wilford'un yanına davet eder. Wilford kendisinin de herkes gibi olduğunu, aynı trene herkes gibi hapsedildiğini söyler. Tren dünyadaki ekosisteme çok benzer bir sisteme sahiptir. Wilford bugünün dünyasını da ima ederek; hava, su, erzak ve nüfusun daima dengede tutulmasını söylemektedir. Bu dengenin sağlanması için en uygun kararların alınması gerektiğini, nüfusun azaltılması için sert yaptırımlar uygulanabileceğini anlatır. Trende şimdiye kadar çıkmış isyanların nüfus politikası gereği aslında kendi planları olduğunu söyler. Wilford ve arka taraf insanların lideri Gilliam ile bu isyanları birlikte planlamışlardır. Wilford kahraman Curtis'e bu trenin işleme gerektiğini, kendisinin yaşlandığını ve yerini kendisinin almasını istediğini söyler. İnsanların başıboş bırakıldığında yakıp yıktıklarını o sebeple her zaman bir lidere ihtiyaç duyduklarını, bu liderin artık Curtis olduğunu ifade eder. Burada Wilford'un ima ettiği şey, büyük, yönetici sistemin dünyayı idare etmek için kendisine zıt ya da düşmanmış gibi görünen farklı ülkelerdeki liderlerle ortak kararlar aldığıdır. Wilford arka taraf

insanlarının çocuklarını ön tarafın makine dairesi çarklarını sadece beş yaşından küçük çocukların girerek elle çalıştırılabileceği için kaçırdıklarını söyler. Yani yananlamda sistemin çalışması ve devamı için çocuklara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu anlamda çocuk figüre gelecek kavramıyla özdeşleşmiş ve bu kavramın bir parçası olarak metonimi yapılmıştır.

Yol gösterici kullandıkları uyuşturucudan patlayıcı yapar ve patlatır. Gürültüyle dağlardan çığ düşer ve tren devrilir. Trenin bölümleri uçurumlardan yuvarlanır, ön bölüm ise raydan çıkarak kara saplanmıştır. Yol göstericinin bir doğa unsuru olan ateş ile patlattığı tren büyük sistemin sonunu getirmiştir. Bu sahnede ima ise;“sistem olursa olsun bir gün mutlaka yıkılacaktır”, imasıdır. Uzak doğulu yol göstericinin kızı ve Afrika kökenli çocuk trenden sağ çıkmıştır. Yananlamda bu iki çocuk üzerinden geleceğin dünyasını Asya'lı ve Afrika'luların şekillendireceği ima edilmektedir. Çocuklar elele tutuşarak dağın zirvesindeki kutup ayısına bakarlar. Sistem çökmüş, sınırlar aşılmış, sistemin korkuttuğu doğada yeni bir hayatın olduğu kurtulan çocuklar tarafından görülmüştür.



Şekil 18. Snowpiercer Filminde kazadan kurtulanlar ve kutup ayısı

Çizelge 17. Snowpiercer Filminde Final Sahnesi Göstergelerinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Asyalı ve Afrika'lı iki çocuk kutup ayısı görürler	Tren kazasından sonraki sahnede sadece iki çocuk dışarı çıkar ve dağa tırmanan bir kutup ayısına rastlarlar	Hayat devam ediyor. Doğa Wilford sisteminin korkuttuğu kadar ölümcül bir yer değil. Sizi korkutan şeyler hiçte korkutucu çıkmayabilir. Kutup ayısı; gıda zinciri; umut metaforu. Yaşamsal döngünün metonimisi

Snowpiercer filminde doęa – insan mücadelesinde doęa deęişime uğramış, yaşanan felaketten kurtulan son insanlar kurulan yeni bir tren sisteminde yaşamaya başlamışlardır. Bu tren sistemi içinde seçilmişler, doğanın unsurlarının paylaşımıyla belirlenen, suçun dahi doęa unsurlarıyla cezalandırıldığı, korkunun ve mitlerin doęa unsurları üzerinden aşılandığı hiyerarşik bir düzen yaratmıştır. Doęa, insanların zor şartlarda yeni sistemlerinde yaşamalarına sebep olmakla birlikte kendisini korumuş ve yeniden varetmiştir. İnsanoęlu ise, ötekileştirerek ayrıkılaştırdığı doğada yaşayabileceğini ve onun bir parçası olduğunu ancak kurdukları sistemin yıkılmasıyla anlamıştır.

C. Buęday Filminde Deęişen Doęa

Yönetmen: Semih Kaplanoęlu

Yazarlar: Leyla İpekçi, Semih Kaplanoęlu

Oyuncular: Jean-Marc Barr, Ermin Bravo, Grigory Dobrygin

Konusu: 2017 Türkiye, Almanya, Fransa, İsveç ve Katar ortak yapımı olan filmin konusuna göre dünyada kıyamet sonrası hayatta kalan insanlar yaşadıkları yer itibariyle şehir kalıntıları ve tarımsal bölgeler olarak ikiye bölünmüşlerdir. Bu ayrımcılığı yapan esasen büyük şirketlerdir ve bu ayrık bölgeler bu büyük şirketler tarafından yönetilmektedirler. Tarım bölgesi seçkinler tarafından doldurulurken ölü topraklar denilen bölgelerde, genetik olarak uyumsuz göçmenler kuraklık ve salgın hastalıklarla hayatta kalma mücadelesi vermektedir (Buęday, 2017).



Şekil 19. Buęday Filmi Afışı

Semih Kaplanoğlu'nun yönettiği filmin konusuna göre, dünyada orjinal tohum ile tarım yapılamamaktadır. Dünya "Yeni Yaşam Teknolojileri" adında bir şirket tarafından yönetilmektedir. Bu şirketin kurduğu ve yönettiği dünyada genetik özellikleri sağlam insanlar yaşamakta, sürdürülebilir sentetik tohumlar icad edilmeye çalışılmakta, bu çalışmalar başarısızlıkla sonuçlandıkça G.D.O.' lu ürünlerle beslenen halk yönetimi protesto etmektedir. Dünya bu şirket tarafından genetiği sağlam insanlar, tarım yapılan topraklar ile, genetiği bozuk insanlar ve tarım yapılamayan ölü topraklar diye iki ayrı parçaya ayrılmıştır. Doğa unsuru olan bitki düzenlamda, bilim dünyasını ve insanları iki ayrı kutba ayırmıştır.

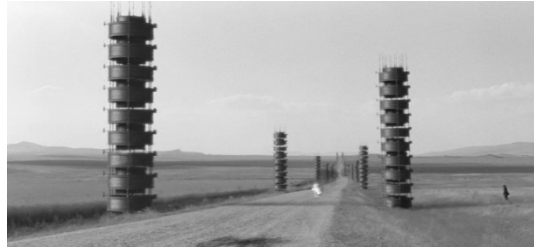
Çizelge 18. Buğday Filminde Karşıtlıklar Tablosu

Bitki çeşitliliğine sahip	Bitki çeşitliliği olmayan
Geçmiş	Gelecek
Canlı çeşitliliği	Ölü topraklar
Teknolojiye sahip	Teknolojiye sahip olmayan
Genetiği sağlam	Genetiği bozuk
Bilimsel	Dini
Kötü	İyi
Tarımsal bölgeler	Şehir kalıntıları
Cezalandırıcı	Suç işleyen
Yerleşik	Göçmen
Buğday	Nefes
Ekmek	Himmet

Filmin ilk sahnesi askeri unsurlarla korunan bir kadının kafes içerisindeki pespaye ve yoksul görünümlü çocuklar arasından bir kızını alarak laboratuvarında teste götürmesiyle başlamaktadır. Kıza genetik testi yapılmış ve kızın genlerinin seçilmişlerin ülkesinde yaşamak için sağlıklı olmadığı sonucuna varılmıştır. Bu sahnede filmin, batı dünyasının kendi çocuklarına ayrıcalıklı muamelesine bir eleştiri şeklinde yaklaştığı okunabilir. Günümüzde de ağırlıklı olarak kuzey ülkelerinde yaşayan çocuklarda obezite oranı artarken, güney ülkelerinde yaşayan çocuklarda ise açlık sebebiyle hayatını kaybetme oranları hızla artmaktadır. Fakat sistemin istediği gen sonucu olumsuz çıkar ve küçük kız sisteme dahil

edilmez. Batının şimdiye kadar uyguladığı kendi toplumlarının alt bireylerini dahi koruma, sömürgeleştirdiği ülkelerdeki insanları dışarıda bırakma politikası bu filmde de genetik ayrımcılık uygulamalarıyla verilmektedir. Bu durumun köklerine inmek için coğrafi keşifleri, batının reform sürecini ve sanayi devriminin sonuçlarını iyi okumak gerekmektedir.

Genlerinde problem görülen çocuklar ağır silahlarla nöbet tutan askerler tarafından korunan kafes bir koridor içerisinden geçerler. Seçkinlerin dünyasına kabul edilmeyen bu çocuklar aileleriyle ölü topraklara doğru yürürken birden içlerinden bir adam sınıra doğru koşmaya başlar ve onu kimse engelleyemez. İki toprak arasındaki sınır öyle tehlikelidir ki; adam sınırı geçtiği gibi yanarak ölür. Ateş imgesi bu sahnede sınırı geçeni cezalandıran bir asker gibidir ve baskıcı yönetimin güç unsuru olarak kullanılmaktadır.



Şekil 20. Buğday Filminde Sınır Sahnesi

Çizelge 19. Buğday Filminde Sınır Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Bir adam yola doğru koşar. Tam ortaya geldiğinde yanar	Bir adam koşmaya ve sınırı geçmeye çalışmakta, diğer ikisi ise onu durdurmak istemektedir. Adam tam sınır noktasına geldiğinde birden yanmaya başlar	Ateş cezalandırıcı. Yok edici. Cehennem metaforu. Sınır ölü topraklar ile tarım arazileri arasındaki keskin sınır. Yasak bölge

Dini kitaplardaki cehennem dünyasının en dinamik cezalandırıcısı olan 'ateş' bu sahnede de aynı rolü üstlenmektedir. Böylece ateş bu sahnede hem düz anlam hem de mecazi anlamda gösteren-gösterilen ilişkisiyle sunulmaktadır. Sınır kavramı da yananlam olarak bu sahnede yapılabilecek, düşünülebilecek,

gidilebilecek şeylerin sonu olarak izdüşümlenmektedir. Filmin bu göç sahnesi bize hiç de yabancı durmamaktadır. Günümüzde de ekonomisi bozuk güney ülkelerinden ekonomisi daha iyi olan batı ülkelerine göçler yaşanmaktadır. Tabii bu göçlerin altında ağırlıklı güney ülkelerinde yaşanan savaşlar da yatmaktadır. Dünyada bugün milyonlarca insan aileleriyle batı ülkelerine ulaşabilmek için birçok engeli aşarak hayatlarını kaybetme pahasına göç etme eylemi bu sahnede ima edilmektedir. Bu göçleri gerçekleştirmeye çalışan bir çok insan Ayla bebek gibi denizde boğularak ölmektedir. Filmin ilerleyen dakikalarında ölü topraklar da organik buğday arayan Cemil Akman'ın da bu gerçeklik için tehlikeli sınırdan geçerek göç ettiği görülmektedir. Erol Erin de onun peşinden gittiği topraklarda göç etmiş bir çok insana rastlamıştır. Göç unsuru da filmde bir doğa unsurunun yoksunluğu ve doğanın değişiminin kaçınılmaz sonucu olarak işlenmiştir.



Şekil 21. Buğday Filminde Toplu Halde İlerleyen İnsanlar

Çizelge 20. Buğday Filminde Toplu Halde İlerleyen İnsanlar Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Kalabalık insan grubu bir noktaya doğru ilerlemektedir.	Sistemin uyguladığı gen testinden geçemeyen insanlar evlerine dönmektedir	Göç etme eylemi. Sisteme uygun değilsen kabul edilmezsin. Sınırlardan geri itilirsin. Sistem seni göç etmeye zorlar.

Kamera sınırda yanan adamdan sınırın diğer yanına yani herkesin göç etmek istediği tarafa geçer, bir buğday tarlasına inerek başakların arasında dolaşır. Filme adını veren buğday figürü ilk olarak burada görülmektedir. Buğday gerçek hayatta ekmek, hayatta kalmak, yaşamak gibi kavramları imgelerken diğer yandan filmde bu tarlanın seçilmiş kişilerin topraklarında bulunması o topraklarda yeni dünya düzeninin boyut değiştirmiş bir simgesi olarak yeşermektedir. Profesör Erol Erin ilk kez bu sahnede görülmektedir. Rüzgar, Erol'a geçmişte yaşananları gelecekte haberler anlatırcasına fısıldayarak buğday başaklarını sallamaktadır. Bu sahnenin devamında biliminsanlarının tarlada çalışmalar yaptığı ve Erol'un toprağa gömülü olan bir ölçüm cihazını çıkarıp aldığı görülür.



Şekil 22. Buğday Filminde Erol'un Buğday Tarlası İçindeki Sahnesi

Çizelge 21. Buğday Filminde Buğday Tarlasında İleriye Bakan Adam Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Buğday tarlasında bir adam ileriye doğru bakmaktadır	Profesör Erol Erin seçkinlere ait tarım ülkesindeki buğday tarlasında ileri doğru bakmaktadır.	Doğa unsuru Buğday; hayat metaforu Profesör Erol geleceğe bakan, hayatta kalmanın sırlarını arayan kişi, umudun metonimisi Seçkinlere özel buğday, ayırıcılık

Profesör araştırma laboratuvarının önüne gelirken polisin müdahale ettiği protestoculara rastlar. Protestocuların ellerinde "Genetik İrkçılığa Hayır", "Gıda İçin Özgürlük", "Genetiği Değiştirilmiş Gıdalar İstemiyoruz", "Genetiği Değiştirilmiş Organizmalara Hayır De !" yazılı pankartlar bulunmaktadır. Pankartlarda ayrıca ağaç, çiçek gibi doğa figürleri de ikonik belirtkeler çizilmiştir. Laboratuvarda bir toplantı yapılmaktadır. Erol buğday hasatındaki verimsizlikten dolayı şirketin temsilcisi tarafından sorgulanmaktadır. Şirket temsilcisi iki, üç hasattan sonra buğdayın deformasyona uğradığını ve neden kusursuz bir tohum yaratamadıklarını Profesör Erol'a sorar. Temsilci, bir zamanlar genç bir genetiçinin kendisine "hiçbir zaman kusursuz bir tohum yaratamayacaklarını ve dünyada genetik bir kaos ortaya çıkacağını" söylediğini ifade eder. Bu kişi Cemil Akman adında bir biliminsanıdır.

Toplantıdaki kadın Akman'ın tezinin bilimsel bir tez olmadığını ve meseleyi metafizik bir bağlantıyla açıkladığını söyler. Sürekliliği sağlayacak olan doğal tohumun temel maddeciği bir türlü oluşturamadıklarını ifade eden temsilciler bir süre sonra maddeciğin kendini imha ettiğini ve bu sebeple tohumun devamlılığını sayılamadıklarını söylerler. Bu toplantı sahnesinde, 'Buğday'ın metafor olarak hem hayatta kalma, soyun devamlılığı gibi yananamları, hem de felsefi olarak mistik öğeleri barındıran sembolik anlamı vurgulanmakta ve böylece bu anlamların filmin konusunu oluşturacağı belirginleştirilmektedir. Profesör Erol bu toplantıdan sonra kabul edilmeyen tezin sahibi olan Cemil'in izini sürmeye ve onu aramaya başlar. Bu arayışında Erol'u teknoloji desteğiyle bitkiler yetiştirilen seralarda görürüz.



Şekil 23. Buğday Filminde Erol'un Serada görüldüğü Sahne

Çizelge 22. Buğday Filminde Sera Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Tarım ülkesinde Erin bir serada, etrafında bitkiler	Erol Tarım ülkesinde tarım yapılan bir serada Erol Erin yürümektedir	Teknolojik tarım yapılan ülke. Seçkin sınıfın bitkiye olan hakimiyeti. Doğanın değişiminin sınıf ayrılığına yol açması

Bu serada bir biliminsanına Cemil Akman'ı sorduğunda biliminsanı onun "en son terkedilmiş doğa ile ölü topraklar arasındaki tampon bölgede" görüldüğünü söyler. Adam ayrıca Cemil Akman'ın genetik kaos tezini çalışmak için evine bir laboratuvar kurduğunu ama evinin yandığını, karısının öldüğünü, kızının ise ağır yanıklarla kurtulduğunu ifade eder. Bu cümlede, sistemin istediğinin aksine çalışmalar yapan Cemil Akman'ın sistem tarafından cezalandırıldığı iması bulunmaktadır. Biliminsanı sistem tarafından yine bir doğa unsuru olan ateş kullanılarak cezalandırılmıştır. Cemil Akman o günden sonra ortadan kaybolmuştur.

Şehir görüntüsü bu sahneden sonra da karşımıza çıkmaktadır. Modern insanın ilerlemesinin bir ifadesi olan "bir tren" formundakimetal yine insanoğlunu bir yerden bir yere taşıyan, belki geçmişten geleceğe, belki de gelecekte geriye doğru hareket ettiren bir taşıyıcı sembol olarak karşımıza çıkmaktadır.

Devasa taş binalar arasından tek tük görülen ağaçlar, insanoğlunun gelecekte doğa ile arasına nasıl bir mesafe koyduğunu göstermektedir. Profesör bu kez genetik ırkçılığa karşı olan protestocuların merkez üssüne gelir. Bu binanın girişinde de "Dünyayı Koru" yazılı bir afiş, uzun ve çok sayıda kökleri olan bir "hayat ağacı" belirtke sembol olarak gösterilmektedir. Üst kattaki laboratuvarda ise şirkette Profesör Erol'un kendi öğrencisinin üzerinde çalıştığı doğal bitkiler yetiştirilmektedir. Öğrencisi şirketten kovulanlar hakkındaki bilgileri hack'leyerek kendisine ulaştıracağını söyler. Erol'un yolu bu kez içinde bitkiler olan binlerce kavanozun ve dosyanın bulunduğu bir arşiv merkezine düşer. Burada Cemil Akman'ın evinin yerini öğrenen Erol bir süre sonra eve gelir. Evde Cemil Akman'ın yangından kurtulan kızı vardır ve farklı bir dil

konuşmaktadır, onunla iletişim kuramayan Erol evi terkedecekken kız sorar : "Nefes mi ?, Buğday mı ?" Erol hiç tereddütsüz "Buğday" der. Filmin bu sahnesi bir mistik bir halk hikayesine ya da başka bir deyişle menkıbeye dayanmaktadır. Hikaye şöyle gelişmektedir: Yunus Emre kuraklıktan kaynaklanan bir durumda yaşadığı Sivrihisar'dan bir yük alıç yükler ve Karacahüyüğe gelir. Hacı Bektaş-ı Veli'ye geldiğinde Bektaş sorar: "Ne istiyorsun; Buğday mı ?, Hikmet mi ? Yunus Emre tıpkı filmdeki Erol gibi "Buğday" istediğini söyler. Hacı Bektaş-ı Veli hikmet verelim, nasip verelim diye ısrar etse de Yunus Emre dinlemez ve Buğdayı tercih eder. Köyün başına geldiğinde ise: "Buğday hemen biter, keşke hikmet isteseydim" diye düşünür. Geri döner, buğdayları verir, hikmet istediğini söyler. Hacı Bektaş-ı Veli: "Biz onu Taptuk'a verdik, gitsin ondan istesin", der. Ardından Yunus Emre Taptuk'a giderek oraya yıllarca yakacak odun taşır. Böylece bu kıssada Bektaşiliğin hizmet vermeden nasip verilmeyeceği, emek harcanmadan hikmet sahibi olunamayacağı öğüdü aktarılmaktadır(Şişman, 2013: 56). Profesör Erol da tıpkı Yunus Emre gibi önce "Buğday" ı seçer. Fakat filmin sonunda aslolanın "Nefes" olduğunu, nefes olmadan "Buğday"ın da olamayacağını anlamaktadır. Filmde, kızın sorduğu bu soru Erol karakterinin sembolik olarak Yunus Emre'ye ve Cemil karakterinin Taptuk'a arketipsel dönüşüm geçireceği ve yaşayacağı serüvenin, yani organik buğdayı bulma macerasının hiç de kolay olmadığını, Erol'un bu yolda maddi manevi büyük emekler harcaması gerektiğini vurgularken günlük hayatta da buğday sahibi olmanın gelip geçici olduğu, asıl kalıcı olanın ve insanı o buğdayı koruyup kollayacak erdem sahibi yapacak olan değerın hikmet olduğu yananlamda ima edilmektedir.



Şekil 24. Buğday Filminde Cemil'in Kızının Bulunduğu Sahne

Çizelge 23. Buğday Filminde Cemil'in Kızı ve Sorusu Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Siyah kıyafetli, başı kumaşla sarılı bir kız	Erol Erin Cemil Akman'ın evini bulmuştur. Evde	Hacı Bektaş-ı Veli ve Yunus Emre arasında
Erol Erin'e sorar: Nefes mi? Buğday mı ?	Cemil'in kızı da bulunmaktadır. Kızın başına sarmış olduğu kumaşın bağlama şekli Osmanlı'nın ilk zamanlarında dervişlerin başına bağlama şekli olarak tasvir edilmektedir. Kız Erol'un anlamadığı bir dilde konuşmaktadır. Erol kızla iletişim kuramayacağını anlayınca evden çıkmaya karar verir. Tam çıkacakken kız sorar: Nefes mi ? Buğday mı ?	geçtiği anlatılan bir rivayet. Nefes harcamadan buğdaya ulaşamazsın. Emek vermeden hikmet olmaz. Nefes varlığın ve hikmetin metaforu

Bu sahneden sonra Erol'u bir buğday tarlasında ana rahminde yatan bir cenin gibi gösterilmektedir. Bütün insanlığın umutlarını organik bir buğday yaratmaya bağladığı bir dönemde Erol'un o umudu, yeniden doğuşu ana rahminde uyuyan bu sahneyle aktardığını görürüz. Sahne en genel manada, ana rahmine yatış pozisyonu ile bir bağ kurmuş ve buğday tarlası metaforla ana rahmine dönüşmüştür. Bu sahne en geniş anlamlı göstergede insanoğlunun doğayla olan ilişkisinde kendi yaratılışının da buğdayın kaynağı olan topraktan geldiğini imgelemektedir.

Profesör Erol bu kez uzakdoğu müziklerinin çalındığı bir dinence mekanına gelir. Üst katında Leon isimli adama güney topraklarından getirdiği bir arı türünü verir. Bu arı türünün hala yaşıyor olması yananlamda biliminsanları için umut olarak görülmektedir. Arılar günümüzde de dünyanın ekosistem dengesinin ne durumda olduğunu gösteren hayvanlar olarak tanımlanmaktadır. Adam Erol'un

isteği üzerine onun ölü topraklara geçebilmesi için yardımcı olabileceği rehberi ayarlayabileceğini söyler.

Erol rüyasında kendisini antik çağdan kalma, yıkık, dökük amfi tiyatrodan görür. Erol harabelerin üzerindeki yazıları okumakta bir yandan da yağmurun yağacağını haber veren gök gürlemesi duyulmaktadır. Kadim ve büyük medeniyetlerin bile yıkıldığının en açık göstergesi olan harabe amfi tiyatro rüyası Erol'un içinde yaşadığı düzenin de bir gün yıkılacağını ima etmektedir. Rüyasındaki gök gürültüsü ise ona içinde bulunduğu sistemin dramatik durumunu ve sonuçlarını gelecekte haber veren bir anlatıcı konumundadır.

Öğrencisi şifresini kırdığı Cemil Akman ile ilgili bilgileri içeren görüntüyü Erol'a gönderir. Cemil Akman videoda: "Kainattaki herşeyde bir M maddeciğinin olduğunu ama kendilerinin ürettikleri tohumlarda bu maddeciğin olmadığını, çünkü hiçbir şeyin ilk örneğini yapamadıklarını, sıfırdan bir şeyi yapamadıklarını, yaptıkları şeyin de bir yerde bozulduğunu; havada, suda, toprakta olan özelliğin kendi yaptıkları tohumlarda olmadığını" söylemektedir. Cemil Akman bu sahnede bir yaratıcıyı ve doğanın kendisinin ürettiği şeyi insanoğlunun asla yapamayacağını ima etmektedir. Rehberin sınıra ulaşması için çizdiği rotada karşılına çıkan metruk binalar tıpkı antik yıkık amfi tiyatro harabeleri gibi bir medeniyetin çökmek üzere olduğunu sembolize eden görüntülerdir. Bu binalar, insanoğlunun doğa ile ilişkisinde başarısız olarak geldiği noktayı ifade göstermektedirler.

Rehber kadın, Erol ve yardımcısı sınıra geldiklerinde elektromanyetik geçitleri gösteren özel bir gözlük sayesinde gördüğü geçitlere elindeki ateş toplarını atarak Erol ve Anderi'e yol gösterir. Onlar da bu ateş toplarının atıldığı yerlere koşarak yanmadan sınırı geçerler ve ölü topraklara geçit olacak terkedilmiş topraklara ulaşırlar. Bir doğa unsuru olan ateş bu defa rehberin elinde insanoğlunun umutlarını koruyan bir unsur ve bir yol gösterici olarak öne çıkmaktadır. Ölü topraklarda toprak çorak bir görünümüdür. Terkedilmiş bir kampa geldiklerinde insanların ölmüş olduklarını görürler. Erol onların bir salgın yüzünden ölmüş olabileceklerini söyler. Geleceğin varsayımlarından olan insanlığın sonu distopyası filmde, tıpkı günümüzdeki gibi doğanın yok olması sonucu salgın hastalıkların ortaya çıkacağı şeklinde gösterilmektedir. Bu kez su ögesi karşımıza çıkar. Andrei bir sandal bularak onu büyük bir gölden geçmeleri

için kullanır. Sahnede su, insanoğlunun umutlarını taşıyan bir doğa unsuru yananlamını ihtiva etmektedir. Bu sayede Cemil Akman'ı bulurlar. Erol ve Cemil sandala binerek göle açılırlar. Sistemin hava araçları göl üzerinde uçmaktadır. Cemil onlara yakalanmamak için kayığı batırır ve her ikisi de ölü taklidi yaparak ölmekten kurtulurlar. Su bir kez daha kurtarıcı bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Kayığı batırdıkları yerde birçok insanın cesediyle karşılaşılırlar. Belli ki sistemin araçları onları vurmuş fakat içlerinden bir tek bebek kurtulmuştur. Onu alıp karaya çıkarlar. Erol Cemil'e her şeyi kaybettiğini söyler, balıkları, çadırı, kayığı...Filmde doğanın değişimi ve dönüşümü sürecinde su faktörünün etkili olduğu görülmektedir. Cemil, balıkların Arjantin'den gelen türünün son örneği olan bir "Alabalık" türü olduğunu, onları çoğaltmak için temiz bir su kaynağı aradığını söyler. Temiz su elde etmek, içinde buldukları dönemde çok az rastlayacakları bir durumdur. Balık düzenlamda doğanın tükenişini vurgulamaktadır. Suların kirlenmesi yüzünden türler yok olmaya başlamıştır. Suda buldukları bebek ise yine suyun yaratıcı, varedici, hayat veren imgesi üzerinden insanlığın yeniden doğuşuna bir umut metaforu olarak sunulmaktadır. Bir sonraki sahnede ölü topraklardaki insanların tıpkı ilk çağlardaki gibi mağaralarda yaşadığı tasvir edilmektedir. İnsanlık doğanın dönüşümü ve başkalaşması sonucu yoksun kalmış ve medeniyet başladığı yere dönmüştür. Doğanın unsurları olan "toprak ve dağ" figürleri koruyan, kollayan özellikleriyle orada yaşayanların kendi sistemlerinin iktidarını sembolize ederken, mağaradişil bir ana rahmi sembolü olarak besleyen, saklayan yananlamlarıyla karşımıza çıkmaktadır.

Cemil yolda böceklerin izini sürebilmek ve bir hayat belirtisi aramak adına kayaların üzerine mercimek taneleri bırakmaktadır. Yola devam ederler, Cemil kurak topraklarda bir karınca görmüş olabileceğini söyler. Erol toprakların zehirli olduğunu, Cemil'in gördüğü karıncanın mutasyona uğramış olabileceğini söyler. Bir süre sonra asit yağmuru başlar. Yağmur suyunun asitli olması doğanın değişimiyle hava unsurunun da değişimine verilebilecek bir başka örnektir.



Şekil 25. Buğday Filminde Yağmur Sahnesi

Çizelge 24. Buğday Filminde Yağmur Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
İki adam boş bir arazide yürümektedir. Birden yağmur başlar	Cemil ve Erol ölü topraklarda yürürken birden asit yağmuru başlar.	Doğanın değişimiyle birlikte hava unsuru da değişime uğramış, bunun sonucu asit yağmurları yağmaya başlamıştır. Ölü topraklarda hayatta kalmak çok zordur.

Yağmurdan kaçmak için terkedilmiş bir otobüse sığınır. Metal imgesi böylece bir zamanlar insanoğlu için ilerlemenin sembolü olmuş fakat o dönem sonu gelmiş insanlığı sembolize eden bir metal parçası olarak gösterilmektedir.

Erol rüyasında bu kez kocaman, boş bir arazi üzerindeki tek bir ağacın yanmakta olduğunu görür ve ayakkabılarını çıkararak toprağa basar, ağacın yanmasını çaresizce seyretmektedir. Ağacın yanması imgesi, hayatı temsil eden bir figür olarak ağacın yanihayatın yok olması olarak okunabilir. Bu rüyanın sadece sonudur. Erol Cemil'e ileride bir sahnede rüyasının tamamını anlatacaktır. Bu rüyada Erol hiç tanımadığı annesini, babasını ve hiç olmayan karısı ile çocuklarını görmüştür. Onlara yardım bulmak için gittiği yerde de yanan ağaca rastlamıştır. Yanan hayat ağacının temsil ettiği doğanın ve hayatın yok oluşu yaşadıkları dönemde toplumsal hayatta da değişikliklere sebep olmuş ve ailenin yok oluşunu da beraberinde getirmiştir. Erol'un ayakkabılarını çıkarması ise yanan ağaçla iletişim kurmak için onunla paylaştığı aynı toprağı hissetmesi yananlamı içermektedir. Erol rüyasını anlattıktan sonra Cemil: "Hep bir rüyadayız, öldüğümüz an uyanacağız", der. Böylece karşımıza tasavvufi bir öğe daha çıkmış olur. Gece konakladıkları bir yerden uzakta bir yangın olduğunu

görürler. Cemil Akman; yanan şeylerin sentetik gübre olduğunu söylemektedir. Hidroklorik asit ve dioksin yüzünden bölgede ne hayvan ne de bitki kaldığını söyler. Temiz toprakların ise buralardan kazınıp şehirlere götürüldüğünü söyler. Temiz su gibi temiz toprak da o dönem en büyük ihtiyaçlardan biri haline gelmiştir. Toprak yapısının bozulması düzalanmada doğanın değişimine etki eden bir diğer faktör olarak sunulmuştur. Erol ise, insanoğlunun varlığını devam etmesi için temiz toprakların o bölgeden alınması gerektiğini söyleyerek, "Yaşamak için buna mecburduk" der. Erol'un anlattığına göre altı yıl kadar önce genetik bir kırım yaşanmıştır. Toprakta aniden üreyen bir nanobakteri nedeniyle tarlalardaki bütün ürünler kaybedilmiştir. Erol'un önerisiyle toprağa karbonlama ve elektroliz yapılmış ve toprağın yarısından fazlasını bu sayede tekrar ekilebilir hale getirmişlerdir. Erol böylece dünyayı kurtardıklarını ve kendisinin de bu sayede terfi ettiğini söyler. Toprak ögesi bu sahnede insanoğlunun hayatta kalması için tek kurtuluş yananlamında kullanılmaktadır. Bir tasavvufi öge daha sunulur tam bu noktada. Cemil: "Peki burada ne arıyorsunuz", diye sorduğunda, Erol: "Sizi arıyordum", diye cevaplar. Cemil de bunun üzerinde: "Kendinizi arayın", der. Cemil Akman, doğadaki canlılara ne zaman müdahale ederek bir şeyi değiştirmeye kalksak her seferinde kendimize dair de bir şeyleri bozduğumuzu söyler. "Genetik yapısını değiştirmek için bir şeylere müdahale ettiğimizde insanın içinde de bir şeyleri değiştirdiğimizi farkedemedik, der. Kendisini anlamadığını söyleyen Erol'a Cemil: "Biliyorum, ben de sizin gibi bir şeyleri göremiyordum ama benliğinden kurtulmak için elinden geleni yaptığını, ancak o zaman varlığın bir parçası olduğunu ve kendisinin de o vücudun bir parçası olmaya başladığını söyler. Ama benliğinden asla kurtulamadığını da ekler.

Filmin son bölümünde Cemil ve Erol metruk görünen bir camiye gelirler. Cami inançsal sistemin bir metonimik bir parçası olarak gösterilmektedir. Dergahın zeminindeki tahtaları sökerler ve altındaki doğal, organik toprağa ulaşırlar. Toprakta solucan yaşamaktadır. Doğa unsurları olan toprak ve solucan yananlamda yaşama umudunu içermektedir. Cemil ve Erol ellerini ve yüzünü bu doğal toprakla temizler. Toprağıçuvallara doldururlar. Cemil: "Bir hakikat ehline göre varlığın özü buğday tanesidir. Buğdayın karnındaki çizgi elif'dir. Elif hem ayıran hem de birleştirendir", der. Erol sorar: "Neyi ayırıyor". Cemil: "Dişiyile

erkeği, ruhla bedeni, batıyla zahiri" diye cevap verir. Cemil, buğdayın sırrının bu çizgide yatmakta olduğunu, bu çizginin aşk çizgisi olduğunu ve her şeyi birleştiren bir çizgi olduğunu, kainatta ne varsa, hepsinin insanda mevcut olduğunu söyler. Buna göre tüm kainat bir insandır. İnsanda da tüm kainat saklıdır. Cemil bu sahnede Arapça'daki elif harfi ile buğdayı özdeşleştirerek bu öğeleri aşk kavramında tanımlamış ve insandaki kainat genellemesiyle metafor haline getirmiştir.

Erol gece çuvalları taşırken bir çocuk önüne çıkar ve onu yemek için davet eder. Bu sahne rüya ile gerçeğin içiçe aktarıldığı bir sahnedir. Çocuk burada Erol'un nefsini temsil ederken aynı zamanda şehirde bıraktığı benliğini ifade etmektedir. Çocuk Erol'u ikna eder ve ikisi de kadrajdan çıktıklarında çocuğu birisinin yakaladığı anlaşılır. Erol, Cemil diye seslenir. Seslerden anlaşıldığı kadarıyla Cemil çocuğu boğmuştur. Erol ve Cemil'in organik buğdayı aramak için çıktıkları bu yolculuk, yananlamda dini rivayete göre, Hızır ve İlyas'ın ab-ı hayat suyunu bulmak için çıktıkları yolculuğu sembolize etmektedir. Bu dini temanın izdüşümünde tasavvufi manada, Cemil'in Erol'un nefsini temsil eden çocuğu boğması, çıktıkları yolculuğun en zor kısmında Erol'un nefsini öldürmesi, terbiye etmesi, onu insan-ı kamil mertebesine yükseltmesi sembolizmini yansıtmaktadır.

Erol dergaha girdiğinde toprağı çıkardıkları yerde Cemil'in uyduğunu görür. O da ana rahmindeki gibi benzer bir pozisyonda toprağın üzerine uzanır. Bu kez dergah bir metafor olarak ana rahmini ifade etmektedir. Uyandığında Cemil'e o çocuğa ne yaptığını sorar. Cemil: "Nefes mi ? Buğday mı?" diye bu soruyu başka bir soru sorarak cevaplar. Çünkü nefes varsa buğday vardır. Nefes filme göre hakikatin kendisidir. Tasavvufi anlatıda hakikat insan-ı kamil olmak demektir ve bunun için nefsi ammare'den nefs-i kamil'e kadar olan süreçte nefsi yenmek temel prensiptir. Nefsi yenmek ise, filmde nefsi sembolize eden hayali çocuğun öldürülmesiyle gerçekleşmektedir.

Bir kasabaya gelirler. Kasabada herkes üzerilerine taş yağdırır. Birçok cesedin yerde yattığını görürler. Belli ki bir salgın hastalık vardır. Bir anda Erol'un karşısına onlara yardımcı olan rehber çıkar. Rehber kadın Cemil'i şehre geri götürmek için gelmiştir. Kadın ona bu bölgede günlerdir tek başına başıboş

bir şekilde dolaştığını söyler. Erol ise, aradığı kişiyi bulamadığını ifade eder. Erol alaycı bir tebessümle aradığını aslında bulduğunu söyler. Burada da yine tasavvufi bir motif kullanılmıştır. Erol aslında çıktığı bu yolculukta nefsini yenerek kendisini, "gerçek ben" i bulduğunu ima etmektedir.

Rehber kadın yaşanan genetik kaos krizinin çözüldüğünü söyler. Erol ise yine umursamazcasına "hmm, öyle mi, aferin" gibi alaycı ifadelerle karşılık vermektedir. Erol rehberle gitmeyi reddeder. Tekrar Cemil'e rastladığında Cemil kasabadaki duvarları onarmaktadır. Duvar deliğinden bakan Erol, iki çocuğu ağaçlar içerisinde görür.

Kum çuvalını alıp dergaha taşıyan Erol kayalara bıraktıkları buğday tanelerinden birinin alınmış olduğunu görür. İzini sürdüğünde bir karıncaya rastlar ve onu takip eder. Buğday tanesini taşıyan karınca yuvasına girer. Erol sonunda bir dal parçası alarak toprağın üzerine bir daire çizer ve dairenin içine karınca yuvasının haritasını çizer. Daire figürü de sembolik olarak sonsuzluğu, evrenin döngüsünü, hayatın kendisini ifade etmektedir. Karınca figürü ise ortak hafızada bereket ile özdeşleşmiş bu sahnede de hem bereketin simgesi, hem de metonomik bir parçası olarak gösterilmiştir.



Şekil 26. Buğday Filminde Karınca ve Erol'un Sahnesi

Çizelge 25. Buğday Filminde Karınca ve Erol Göstergelerinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Buğday taşıyan karınca ve onu takip eden adam	Erol Erin sonunda aradığı organik buğdayı bulmuştur. Onu bir karınca taşımaktadır	Bereketin sembolü karınca. Emek, çalışkanlık kavramının metonimisi. Umudu yakalamak. Erol insanlığın ve geleceğin temsili

Düzanlamda da organik buğdayı saklaması sebebiyle umudun kendisi olduğu gösterilmektedir. Erol son sahnede toprağı kazar ve karıncanın taşıdığı bir çok orjinal doğal tohumu avuçlayarak sonunda şöyle der: "Nefes".

Buğday filminde doğa kıyımın sonucunda gelen kıyametin yaşanmasıyla birlikte dünyada siyasal ve toplumsal bütün dengeler yeniden şekillenmiştir. Organik gıda zinciri bozulmuş, genetik kaos tüm dünyada ortaya çıkmıştır. Büyük bir tarım ve gıda şirketi toplumu yönetmekte ve genetik yapı, tarımsal alan, kullanılabilir su gibi doğa unsurları üzerinden sınırlar çizmektedir. Film doğanın değişimini tasavvufi ve evrensel sembol ve metaforlar kullanarak su, toprak, ağaç, buğday gibi çeşitli doğa unsurları üzerinden anlatmaktadır. Filmde buğday hayatın kendisini, insan umudunu, tasavvufi evreni temsilen bir metafor olarak kullanılmaktadır. Biliminsanı olan Erol metonimik olarak sistemin bir parçası iken organik buğday arayışı için çıktığı yolculuğun sonunda yine metonimik olarak tasavvufi bir kimlik olan Cemil Akman'ın kendisine yani bir erene dönüşmüştür.

D. Wall - E Filminde Değişen Doğa

Film Adı: Wall -E

Yönetmen: Andrew Stanton

Yazarlar: Andrew Stanton, Pete Docter

Oyuncular: Ben Butt, Elissa Knight, Jeff Garlin

Konusu: 2008 A.BD yapımı filmde uzak bir gelecekte küçük bir atık toplama robotu aşık olduğu dünyaya bir bitki türünü aramak için gelen bir keşif robotunun peşinden insanlığın kaderine yön verecek bir yolculuğa çıkar (Wall-E, 2020).



Şekil 27. Wall - E Film Afışı

Wall –E filmi animasyon bir bilimkurgu olarak, insanlığın terketmiş olduğu doğanın yok olduğunun düşünüldüğü bir dünyada bir çöp robotunun maceralarını anlatmaktadır. İnsanlar dünyadan "Buy N Large" şirketi tarafından kandırılarak uzay yolculuğuna çıkarılmıştır. Uzayda yaşayan insanlar uzun zaman sonra "Dünyada hala hayat var mı?", sorusunun cevabını bulmak için o hayatı sembolize eden bir çiçek filizi bulma umuduyla dünyaya bir başka robot gönderir. Doğanın değişimiyle hava, su, metal, bitki gibi doğa unsurları da dönüşmüştür. Bitki çeşitliliği doğanın değişimi sonucu sona ermiştir. Fakat uzun zaman sonra insanlar bir tek bitkinin bulunmasını bile tutunacakları bir umut olarak görmektedirler. Doğanın bir unsuru olan bitki ve bitkiyi bulma arzusu böylece filmde ana tema olarak işlenmektedir.

Çizelge 26. Wall-E Filminde Karşıtlıklar Tablosu

Yaşam dolu uzay mekiği	Yaşamdan yoksun dünya
Yeni bir teknolojik sistem	Sona ermiş eski sistem
Göç edilmiş uzay mekiği	Terk edilmiş dünya
Kötü	İyi
Distopik gelecek	Nostaljik geçmiş
Sıfır yeni gelecek	Çöp eski geçmiş
Duygusuz	Aşk
Umudu arayan	Umudu bulan
İnsan	Robot
Havva	Adem
Dişi	Erkek
İva	Wall - E

Filmde dünya, insanların bıraktığı koca bir çöplüğe dönmüştür. Çöp bir metafor olarak dünya insanların sağlıksız yaşam formlarının gösterenidir. Wall-e gökdelenlerden daha yüksek çöpten piramitler inşa etmiş, denizler kurumuştur, dünya çöle dönmüştür. Alışveriş merkezleri, marketler harabe vaziyettedir. Wall-e paraların üstünden geçerek eskiden banka olduğu belli olan metruk bir binanın önüne gelerek ona uzun uzun bakar. Para başlı başına kapitalizmin metonimisi olarak gösterilmektedir. Wall- E 'nin paraların üzerinden geçmesi ise, eski sistemin artık değersizleştiğinin göstergesidir. Belli ki insanların yaşadığı dönemde kapitalizm almış başını yürümüş, yaşam bir üretim ve tüketim çılgınlığına dönüşmüştür. Bu üretim ve tüketim çılgınlığı doğanın yok edilmesine yol açmış ve doğa olumsuz bir şekilde değişime uğramıştır. Bu sahneler kapitalist sistemin işe yaramaz hale gelerek çöktüğünü göstermektedir.



Şekil 28. Wall-E filminde Wall-E'nin Paraları Çiğnediği Sahne

Çizelge 27. Wall-E Filminde Wall-E'nin Para Çiğnemesi Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Yerdeki paraların üzerinden geçen robot	Wall - E yerdeki paraların üzerinden geçer	Dünyada kapitalist sistemin sembolü olan paralar yeredir. Kapitalist sistem ve onu temsil eden değerler gelecekte çökmeye mahkumdur

Dünya çöpten dolup taşmış, insanları uzay yolculuğuna çıkarmaya özendiren şirketler peydah olmuştur. Wall-e insanların kandırılarak terkettiği bu dünyada kendisini etkileyen nostaljik çöp eşyaları yuvasında toplamıştır. Dünyanın bir çöplük olarak gösterilmesiyle yananlamda kapitalizmin değer olarak gördüğü her şeyin çöpe benzetilmektedir. Çöp kavramı geçmiş ve eskimişlikle ilişkilendirilmektedir. Wall - E bir konteynır'da yaşamaktadır. Onun eski televizyonundan seyrettiği filmler, dinlediği şarkılar, oynadığı oyunlar geçmişe özlemi ima eden nostaljik yapımlardır. Canlı yaşamına dair tek belirti bir çok zor koşulda yaşama uyum sağlayabilen bir hamam böceğidir. Filmde hamam böceği canlı yaşam formunun metonimisi olarak insanlar olmasa da dünyada hayatın devam edeceğinin göstergesidir. Bir doğa unsuru olan metal ise çöp haline dönüşerek insan ilerlemesini değil, gerilemesini yok olmasını temsil etmektedir. İlerlemenin temsili olan gemi, uçak, araba gibi metal formlar filmde eskimiş, terkedilmiş, kullanılamaz hale gelmiş bir gerileme göstergesi olarak sunulmaktadır.

Wall-e günün birinde bir çiçek filizi bulur. Bu kez umudun sembolü doğanın bir unsuru olan çiçek ya da bitki filizidir. Hayatı temsil eden çiçek filizi mitolojideki "Hayat Ağacı" figürünün bir yansımasıdır ve metafor olarak da kullanılmaktadır.



Şekil 29. Wall-E Filminde Wall-E'nin Bitkiyi Bulduğu Sahne

Çizelge 28. Wall-E Filminde Robot Wall-E ve Bitki Göstergelerinin Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Bitki ve robot	Wall - E bitki filizi bulur	Hayat ağacı metaforu Geleceğin ve umudun temsili bitki. Teknoloji doğa birlikteliği. Doğayı geleceğe taşıyacak olan teknoloji

Hemen ardından bir başka robotun uzaydan dünyaya indirildiğini görürüz. Robot dünyada yaşam olabileceğine dair bir belirti aramaktadır. Doğanın bir unsuru olan ateş metonimik açıdan bu kez İva'nın bir güç uzantısı olarak belirmektedir. İva şüphelendiği her şeye ateş ederek patlatmakta ve yakmaktadır. Wall-e bir araştırma robotu olan bu robottan çok etkilenmiş ona aşık olmuştur. İnsanlar tarafından üretilmiş Wall - E, İva ve gemideki diğer robotlar da insan bilim teknolojisinin metonimik bir uzantısı olarak ilerlemenin doruk noktası yananlamıyla okunabilir. İnsan duygusallığına daha yakın olan Wall - E bu yönleriyle insanlığın duygusal zekasını, pratik yoldan sonuca ulaşma, teknik donanım ve yüksek zekasıyla İva ise insanın aklını ve ilmini temsil etmektedir. Wall - E zeka küpünü İva'ya verir ve İva'nın birkaç saniye içerisinde zeka küpünü çözdüğünü görünce çok şaşırır. Bu sahne ile Wall - E' nin İva'ya aşkı insanın duygusal ve algoritmik zekalarının her iki robottaki yansımalarıdır. Sahnenin devamında İva bir çakmak yakar ve televizyonda oynayan nostaljik filmin müziği eşliğinde Wall - E yine duygusallaşır. Bu sahnede doğa unsuru olan ateş duygusallığın, romantizmin tetikleyicisi olarak sunulmaktadır. Wall - E bulduğu çiçek filizini araştırma robotu İva'ya verir. İva çiçeği içine alır almaz tüm fonksiyonları kapanır, ışıkları söner. Sahnede belirtke ikonu olarak göğsünde bir bitki sembolü gösterilmektedir. Bu hem düzanlamda dünyada hayatın varlığının göstergesidir hem de metafor olarak hayat ağacının temsilidir. Robotun dışı olması ve hayatı temsil eden bitkiyi içine alması, hayatın ve yaşamın devamlılığının dışıl bir sembolde korumaya alındığının göstergesidir. Filmin sonunda insanların dünyaya dönmesine hayat ağacını temsil eden bitki ve onu bulan Wall - E ile bitkiyi içine alarak koruyup saklayan İva'nın vesile olması, yeni bir hayatın iki kişi tarafından var edilip çoğaltılması imgeleminde Adem ve Havva miti üzerinden sunulmaktadır. İva isminin Havva'yı çağrıştırması, Wall - E ve İva'nın aşk yaşamaları, yananlamda Adem Havva mitindeki yansımayla yaratıcı tarafından yasaklanan bir ağacın meyvasını yemeleri gibi sistemi yöneten yapay zekalı yardımcı robotun yasakladığı bitkiyi saklamaları filmin Adem Havva mitine göndermeler yaptığının göstergeleridir.



Şekil 30. Wall-E Filminde Wall-E'nin Bitkiyi İva'ya Verdiği Sahne

Çizelge 29. Wall - E Filminde Wall-E ve İva Göstergelerinin Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Diğer robota çiçek filizi uzatan robot	Wall - E bulmuş olduğu çiçek filizini İva'ya uzatır. İva tarama yaptığında bitkinin aradığı şey olduğunu tanımlar ve bitkiyi içine alarak kendini kapatır. İva kapandığında Göğsünde bir bitki şekli yanıp söner	İva ismi Havva'yı çağrıştırmaktadır. Kadını temsil eder. Ona aşık olan Wall - E erkeğin temsilidir. Adem Havva gibi dünyada yalnızlardır. Bitki Adem Havva mitindeki yasak ağaç ya da meyveyi sembolize eder. Filmdeki tanrısal figür olan yapay zekanın da mitteki gibi ileriki sahnelerde bu bitkiyi yasakladığı görülecektir. Yasak bitki yüzünden Adem Havva mitindeki gibi tanrı tarafından cezalandırılırlar. İva'nın bitkiyi içine alması dişil bir eylemdir. Erkek doğayı ve umudu dişiye teslim etmiş bir dölleyen, kadın ise onu saklayan, her ikisi de canlı hayatını geleceğe taşıyan Adem Havva mitini tasvir eder.

Diğer sahnede bir uzay gemisi gelir ve görevini tamamlamış olan İva'yı alır. Wall-e de dev uzay gemisine tutunarak uzayda bir yolculuk yapar uzay gemisine girerek araştırma robotu İva'yı takip eder. Uzay gemisinde insanlar

yaşamaktadır.Doğa unsuru olan metal, uzay aracı formunda ilerlemenin metaforu olarak gösterilmektedir.



Şekil 31. Wall-E Filminde Uzay Gemisi Sahnesi

Çizelge 30. Wall-E Filminde Uzay Gemisi ve Ateş Göstergelerinin Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Uzayda uçan uzay mekiği	Uzay mekiği uzayda ileri doğru hareket etmektedir.	Uzay mekiği metafor olarak insanoğlunu geleceğe taşıyan doğa unsuru metalin formu
Uzayda uçan uzay mekiği	Uzay mekiği uçarken arkadan ateş saçmaktadır	Ateş ilerlemenin metaforu. İnsanoğlunu geleceğe taşıyan doğa unsuru

Metal uzay gemisindeki bu insanlar zamanında büyük şirket tarafından seyahat vaadiyle uzaya gönderilen sonrasında uzay gemisinde yaşamaya mahkum edilmiş insanlardır. Büyük şirketin aşırı üretim ve tüketimin doruk noktaya çıktığı, dünyanın doğa fonksiyonlarının yok olduğu geçmiş dönemde çaresiz kalan insanoğlunu uzaya taşınması "Göç" yananlamıyla gösterilmektedir.



Şekil 32. Wall-E Filminde Uzay Gemisindeki İnsanların Sahnesi

Çizelge 31. Wall-E Filminde Uzay Gemisindeki İnsanlar Göstergesinin Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Uzay mekiğinde topluca yaşayan insanlar	İnsanlar uzun zaman önce dünyayı terketmiş ve bir uzay gemisinde yaşamaya başlamışlardır.	Doğanın değişimiyle ortaya çıkan göç teması göç teması. Dünyada yaşanan doğa kıyım sonrası doğa değişime uğramış dünya büyük bir çöplüğe dönerek yaşanmaz hale gelmiştir. Bu sebeple insanlar uzay mekiğine göç etmişlerdir

İstasyonun kaptanı dünyada bir hayat belirtisi olduğuna göre artık dünyaya dönebileceklerini söyler fakat yardımcı robotu ona karşı çıkar. Yardımcı robotun ve kurduğu sistemin uzay gemisine hakim olduğu İva'dan bitkiyi çalıp saklamasıyla gösterilmektedir. Wall - E ve İva bitkinin saklandığını anladıkları gibi yardımcı robota karşı mücadeleye başlarlar. Bitkiyi tekrar ele geçirmeleriyle birlikte kaptana ulaştırırlar. Kaptan yardımcı robotun dünyaya dönülmemesi gerektiğini söylemesi üzerine dünya için: "Orası bizim evimiz" ifadesini kullanır. Aradan geçen yediyüz yıldan sonra bir hayat ibaresi bulunmuş ve kaptan için eve gitme zamanı gelmiştir Bu sahnede dünya ev, yuva metaforuyla sunulmuştur. Gemideki insanların ve en genelde insanoğlunun metonomisi olarak yansıtılan kaptan eve dönmeyi emredince yapay zekanın, yüksek teknolojinin, gözetimci üst aklın metonomisi yardımcı robot alarmla diğer robotları isyana çağırır. Bunun üzerine kaptan, Wall - E ve İva ile istasyonda yaşayan insanlar ve bazı robotlar hep birlikte yardımcı robota karşı isyan başlatırlar. Ve hep birlikte, gemiyi tamamen yönettiği anlaşılan ana robota karşı zafer kazanırlar. Bu sahnede insanların ayaklanması yananlamdagözlerinin açılması sisteme karşı ayaklanma başlatmasıyla özdeşleşmektedir. Ana robot ve bilgisayar kapanınca yani bi anlamda teknoloji ortadan kalkınca insanlar ayağa kalkar, birbirlerine sımsıkı tutunur, dayanışma içerisinde bitkiyi de Wall - E'yi de kurtarırlar. Kaptan uzay gemisini dünyaya indirerek insanları eski yuvalarına getirmiş olur. Geçmişe dair

özlem venostalji arayışı, İva'nın bozulmuş olan Wall-e'nin elini tutarak hafızasını yerine getirmesi, bir Amerikan filminin nostaljik aşk sahnesi duygusallığında gösterilmektedir. Kaptan insanlara çiftçiliği anlatır, dünyada her türlü bitkileri yetiştirebileceklerini söyler. Son sahnede ise buldukları bitkiden binlercesini görürüz. Bu bitkiler dünyada hayat olduğunun kesinleştiğini göstermektedir. Böylelikle filmde bir bitkinin dahi insanlığın dünyada hayatı tekrar değiştirip, yaşamı dönüştürebileceğine dair bir umut olduğu ortaya koyulmuştur.



Şekil 33. Wall-E Filminin Finalinde Bitkilerin Olduğu Sahne

Çizelge 32. Wall-E Filmi Finalindeki Bitki Göstergesinin Analizi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Bitkiler ve fonda metruk gökdelenler	İnsanlar dünyaya döndüklerinde buldukları bitki filizi gibi bir çok bitkinin topraktan yeşerdiğini görürler	İnsanların dünyada yaşamadığı sürede doğa tekrar değişime uğramış kendine gelmiş ve bitkiler tekrar büyümeye başlamıştır. Umudun metaforu bitki

Wall - E filminde doğanın değişimi ve yok olması, havanın bu sebeple zehirlenmesi, denizlerin kurumması insanları yöneten yeni bir yapay zeka sisteminin ortaya çıkmasına sebep olmuş ve insanlar yediyüzyıl boyunca bu yapay zeka ile uzayda yaşamışlardır. Fakat bu yapay zeka sistemi küçük bir çöp robotu olan Wall - E ve araştırmacı robot olan İva'nın hayatı temsil eden bitkiyi dünyadan kaptana getirmesi ile son bulmuştur. Filmdeki genel göstergelerden biri ise, insanlığın geleceğin dünyasını teknoloji ile inşa edeceği ve bugün doğa ile içiçe ve barışık yaşamının gelecek açısından ne kadar önemli olduğudur. Bitiş

jeneriğinde ise insanlar yüksek teknolojiyi temsil eden robotların yardımıyla birlikte doğayla içiçe yeni bir dünya inşa ederler.

E. Solaris Filminde Değişen Değişen Doğa

Film Adı: Solaris

Yönetmen: Andrei Tarkovsky

Yazar: Stanislaw Lem, Fridrikh Gorenshteyn

Oyuncular: Natalya Bondarchuk, Donatas Banionis, Juri Jarvet

Konusu: 1972 Sovyetler Birlięi yapımı filmde, Solaris adlı uzak bir gezegende kurulmuş olan uzay istasyonunda çalışan mürettebatın psikolojisinin kötüye gitmesinin üzerine onları tedavi etmek üzere bir psikolog görevlendirilir (Solaris, 1972).



Şekil 34. Solaris Filmi Afiş

Andrei Tarkowsky'nin filmi Solaris doğaya vurgu yapangörüntülerle başlamaktadır. Kamera akan giden berrak bir su görüntüsü ve içinde yüzen bitkilerden derenin kıyısında duran psikolog Kelvin'e geçer ve oradan tekrar suda devinim halindeki otlara yönelir. Otlar suyun içinde dalgalanarak bir şeyler anlatmaya çalışmaktadır. Oldukça tedirgin edici bu görüntüde dalgalanma yananlamda, bir imdat ığı, bir serzenişi ima etmektedir. Su ise hayat verici, kült varlığın temsili olarak doğayı saklayan, koruyan, kollayan imgesini oluşturmaktadır.



Şekil 35. Solaris Filminde Suyun İçinde Bitkilerin Olduğu Sahne

Çizelge 33. Solaris Filminde Suyun İçindeki Bitkiler Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Suyun içindeki bitkiler	Dalgalandan suyun altında bitkiler de salınmaktadır	Doğanın ana unsuru su koruyucu. Doğayı vareden ve koruyan su. Dalgalanma eylemi tedirgin edici, git gelli, istikrarsız yananlamı taşımaktadır. Dalgalanmayı suyla birlikte bitkinin de yaşaması; yaşanacak herhangi bir doğa olayında tüm unsurların birlikte hareket eder ve aynı şekilde etkilenir

Kamera tekrar su kıyısına geçer ve bu kez yaprakları delik deşik, hastalıklı olduğu belli olan bitkilerden filmin kahramanına doğru hareketlenir. Kahraman düşünceli bir şekilde çenesini kaşıyarak bir bitkiye bakmaktadır. Doğanın unsurlarına izleyici gibi eylemsiz kalan ama ilginç durağanlığıyla sanki doğa hakkında endişeli bir haleti ruhiyede gözükmektedir. Bu sahne seyirciye sisli ve kasvetli bir atmosferde sunulmuştur. Sis, belirsizliğin ve muğlaklığın metaforu olarak ileriye görememe, geleceği kestirememeye anlamlarını ima etmektedir.



Şekil 36. Solaris Filminde Kelvin'in Bitkilere Baktığı Sahne

Çizelge 34. Solaris Filminde Bitkilere Bakan Kelvin Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Sisli havada bitkilere bakarak çenesini kaşıyan adam	Kelvin sisin içerisinde bitkilere bakmakta ve çenesini kaşımaktadır	Sis geleceği görememekle ilgili belirsizlik metaforu. Kelvin'in çenesini kaşması endişeli ve tedirgin edici bir şeylerin varlığı. Hastalıklı bitkilere bakarak çenesini kaşması, doğada tedirgin edici bir değişimin bir hastalığın varlığı

Diğer sahnede bir at belirir, tüm canlılığı ve ihtişamıyla kadraja girer. İleriki sahneler de göz önünde bulundurulduğunda at, ihtişamın, gücün, şahlanın metaforu olarak okunabilir. Kelvin'in incelemekte olduğu dereye ellerini yıkadığını görürüz. Yıkama veya el yıkama bir şeye hazırlık, yeni bir başlangıç öncesi arınma yananamlarını içermektedir.

Kelvin daha sonra Solaris gezegeninde bilimsel araştırma için görev yapan bir kaptan ile evde biraraya gelir. Kaptan, araştırma yaptığı Solaris gezegeninin okyanus sularında tanık olduğu fantastik şeylerden oluşan ve başından geçmiş olan bir hikayeyi anlattığı eski bir bilimsel toplantı videosunu seyrettirmektedir. Solaris gezegeninde görevli olan bu subay okyanus üzerinde gezegene dair incelemeler yaparken içinde bitki örtüsü, çalılar, ağaçlar, akasya ağaçları olan bir

bahçe gördüğünü söyler. Fakat bu bitkiler dünyadaki maddesel formla benzeşmeyen Solaris gezegenindeki okyanusun sümüksü, şeker şurubu gibi kahverengi ve katransı yapısının oluşturduğu şekillerdir. Subay hepsinin gerçek boyutlarında olduğunu fakat plastik gibi durduğunu söyler. Gezegen ve okyanusun insanlara geçmişine dair özlemlerini ve zaafalarını gösterdiği ve böylece onları yıldırım için psikolojileriyle oynadığı düşünülecek olursa Solaris doğası bu sahnede kaptana geçmişindeki özlediği doğayı hatırlatmaya çalışmaktadır.



Şekil 37. Solaris Filminde Görevlinin Gezegende Gördüklerini Anlattığı Sahne

Çizelge 35. Solaris Filminde Solaris'in Doğasına Ait Göstergelerin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Bir adam Solaris'teki doğa hakkında konuşmaktadır	Solaris'te görevli olan kaptan okyanusun üzerindeyken sudan çıkan sümüksü, katransı bir maddenin bitki örtüsü, çallılar, ağaçlar, akasya ağaçları oluşturduğunu söyler. Kaptana göre bu doğa unsurları gerçek boyutlarında fakat plastiktendir.	Yaratıcı su, tanrısal su. Doğanın tüm unsurlarıyla değişimi ve başkalaşması.

Kaptan önce orada bir çocuk gördüğünü söyler. Sonrasında bölgede bir tur attığında onlarca metre boyunda insana benzer, parlak derili iğrenç diye tanımladığı bir dev görmüş olduğunu ifade eder. Bilim kurulunda çoğu insan kaptana inanmamaktadır. Bir profesör ise araştırmanın devam edilmesini ister. Bir sahnede tv'de Solaris gezegeni ile ilgili bir program yayınlanmaktadır. Dışses; 'Solaris okyanusunun garip bir beyin olduğu kanıtlandı', der. Sonra daha cüretkar bir teorinin ortaya atıldığını söyler: 'Okyanus, düşünen bir maddedir.' Solaris

gezegeninin okyanusunda gerçekleşen olaylar biliminsanlarınca suyun sanki düşünen bir beyin olduğunu düşünmelerine sebep olmaktadır. Su ögesi filmin başındaki küçük bir dere yatağından başka bir gezegende canlı bir öge olarak belirmektedir.

Çizelge 36. Solaris Filmindeki Karşıtlıklar Tablosu

Dünya doğası	Solaris doğası
İnsan doğası	Solaris doğası
Dünyadaki varedici su	Solaris'teki yok edici su
Dünyadaki bitki örtüsü	Solaris'teki bitki örtüsü
Geçmiş	Gelecek
Umut	Umutsuzluk

Sonraki bir sahnede Kelvin arabayla giderken ana yolda bir çok tünele girer çıkar ve son planda yoğun araba akışının olduğu bir şehir görüntüsü seyrederek. Bu sahnede doğadan mahrum kalmış şehir teması metalle yoğunlaşmış bir şekilde arabalar üzerinden aktarılmaktadır. Şehrin hızı metal arabalarla yansıtılırken, metal Kelvin'i uzaya taşıyacak mekiğe yardımcı unsur olarak insan ilerlemesini destekleyen bir araba formu olarak okunabilir.



Şekil 38. Solaris Filminde Yolda Giden Araba Sahnesi

Çizelge 37. Solaris Filminde Araba Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Yolda giden araba	Kelvin arabayla yolda gitmektedir	Araba formundaki doğa unsuru metal. İnsan ilerlemesinin metaforik nesnesi

Solaris gezegenindeki personel gezegenin doğasında olup bitene bir anlam verememiş ve psikolojik olarak hastalanmıştır. Psikolog Kelvin Solaris mürettebatına psikolojik destek vermek amacıyla Stanislaw Lem'in kitabında Prometheus olarak geçen uzay mekiğine binerek Solaris gezegenine gider. Prometheus bir Yunan tanrısı olarak Zeus'un sistemine başkaldırmış ve Zeus'un esirgediği ateşi geri götürerek insanları aydınlığa taşımıştır. Sonrasında Zeus tarafından esir edilen ve Kafkas dağlarına zincirlenen Prometheus bu hareketinin cezasını Kartal tarafından karaciğeri her gün parçalanarak ödemiştir. Filmde de Solaris gezegenine personeli iyileştirip insanoğlunun yıllarca süren emeğinin, çabasının, umudunun temsili olarak Prometheus adlı uzay mekiğiyle giden Kelvin'in kendisi de diğer personel gibi su tanrı motifli bir güç tarafından geçmişiyile hesaplaşarak acı çekmeye mahkum edilmiştir.



Şekil 39. Solaris Filminde Kelvin'in Uzay Mekiğindeki Yolculuk Sahnesi

Çizelge 38. Solaris Filminde Kelvin Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Uzay mekiğindeki adam	Kelvin Prometheus adlı uzay mekiğiyle Solaris'e gitmektedir.	Prometheus miti. Prometheus; Kelvin insanoğlunun metonimisi. İnsanlığa ışığı veren, aydınlatan ve cezalandırılan

Metal film detayıcı uzay mekiği formunda insanoğlu ilerlemesinin, arayışının, keşfinin metaforu olarak aktarılmaktadır.



Şekil 40. Solaris Filminde Uzay Mekiği Sahnesi

Çizelge 39. Solaris Filminde Uzay Mekiği Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Solaris yazılı uzay mekiği	Solaris yazılı uzay mekiği uzay üssünde hazır beklemektedir	İnsanlığın ilerleme aracı, taşıyıcı metal

Tarkowsky ve filminin o dönemde vizyona giren Kubrick'in 2001: A Space Odyssey filmine bir karşı duruşla ilişkilendirildiğinde, tanrısal düzene başkaldırma formu ya da düşüncesi kapitalist sisteme başkaldararak onun egemen olduğu bir dünyadan soyutlaşıp başka bir dünyada yeni bir sistem arayışı yananlamıyla okunabilmektedir. Solaris'in biri mavi diğeri kırmızı bir güneş çevresinde dönmesi ise bu yeni sistem arayışının aslında o zamanlarda şekillendiğinin ifadesidir. Filmin çekildiği yıllarda ismi S.S.C.B olan Sovyetler birliği kırmızı ve komünist sistemi sembolize eden bir belirtke ikonu olarak çekiç orak motifli bir bayrağa sahip olup sonrası soğuk savaş döneminin dağıldığı 1991 yılından sonra mavi, kırmızı ve beyaz renklerden oluşan bayrağı resmen ilan etmiştir.

Solaris geçmişiyle yüzleştirmek için Kelvin'in karşısına geçmişte ölmüş olan karısı Hari'yi tekrar yaratarak çıkarmıştır. Stanislaw Lem'in kitabında ise Kelvin karısının adı Rheia olarak geçmektedir. Kelvin Rheia'ya karşı saplantılıdır ve onu dramatik bir olay neticesinde kaybetmiştir. Karısı Rheia ile eskiye dair yaşadıkları ile yüzleşen Kelvin çok fazla dayanamaz ve büyük acılar çekerek hastalanır. Rheia ismi de Yunan mitolojisinde "Tanrıların Anası" olarak

adlandırılan Gaia ve Uranos'un kızı olan Rheia isimli tanrıçadan gelmektedir. Bir gün çocukları tarafından öldürüleceğini öğrenen Rheia'nın kocası Kronos çocukları Hestia, Demeter, Hera, Hades ve Poeidon'u doğar doğmaz yutmuştur. Bu sebeple büyük acılar yaşayan Rheia Zeus'u doğurmak için Girit'e kaçmış ve Zeus'u doğduktan sonra ulaşılmaz bir mağarada saklamıştır. Zeus büyüdükten sonra babasına karşı harekete geçerek bütün kardeşlerini kusturmuştur. Böylece babasını yenerek kendisini ve kardeşlerini kurtarmıştır (Uncu, 2011: 81). Filmde de Kelvin'in karısı Hari de filmde büyük acılar yaşamış ve Kelvin ile yüzleşmesinde de ona büyük acılar yaşatmıştır. Bu sebeple Hari filmde Kelvin'in ya da onun metonimik uzantısı olduğu insanoğlu, ya da yeni arayışlardaki Rus felsefi veya siyasi görüşünü temsilen acı ya da işkence aracı yananlamıyla sunulmaktadır.



Şekil 41. Solaris Filminde Hari'nin Pencere Kenarında Oturduğu Sahne

Çizelge 40. Solaris Filminde Hari Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Pencerenin kenarında oturan kadın	Kelvin'in karısı Hari pencerenin kenarında oturmaktadır	Yunan miti. Acı çeken Rheia

Bir sahnede uzay istasyonu görevlisi kağıtları keserek havalandırma borusunun çıkışına yapıştırır. Bu kağıtlar gece sallanarak tıpkı bir ağaçtaki yapraklar gibi ses çıkaracaklardır. Bu sahnede dünyadaki doğaya özlem duygusal çağrışımlar yapan bir imgeyle aktarılmaktadır.

İnsanoğlu tanrı kavramını ilk kez doğa üzerinden sorgulamaya başlamıştır. Su, hava, ateş, toprak, metal, ağaç gibi doğa unsurları inançların ve felsefi düşüncelerin edinilmesinde en önemli etken olmuştur. Yani tanrı kavramı bu

öğeler üzerinden tanımlanarak sembolik örüntülerle somutlaştırılmıştır. Çalışmanın başlarında doğa insan ilişkisi bağlamında ele alınan konularda da görüldüğü üzere bahar ekinoksları, yıldırım düşmesi, gök gürültüsü, suların taşması, fırtına gibi doğa olaylarının tanrı motifini belirlemede önemli olduğu kadar; ateş, su, hava, metal, bitki, ağaç gibi doğa unsurlarının yoksunluğu da tanrı kavramına ihtiyaç duyma şeklinde ortaya çıkmaktadır. Yani insanoğlunu için doğa unsurlarının yokluğu da en az varlığı kadar hayati bir mesele gibi durmaktadır. Bu doğrultuda insan tanrısallığı onun yarattığı doğa ve doğa unsurlarının fonksiyonlarıyla kültleştirir. Böylece doğa kanunları aynı zamanda yaratıcının kanunları haline dönüşmektedir. Yani şimşek çakarsa şimşek tanrısı kızmıştır ve ateş fırlatmaktadır. Cezalandırmak için bazen insanoğlundan yağmuru esirgeyebilir. Ya da tanrı kuraklık vererek insanların kıtlığına sebep olur. İnsanlar da cezalandırıldıklarını düşünerek ona kurbanlar keserler. İnsanoğluna göre tanrının cezalandırma şekli de yine doğa unsurları üzerinden ortaya koyulmaktadır. Dolayısıyla bu doğa kanunları insanoğlu ortak belleğinde en az tanrı kavramı kadar kültleşmiştir. Bu sebeple Solaris filminde bambaşka bir doğa ve kanunları ile karşılaşan insanoğlu zihni bu değişimin etkisine çok fazla dayanamaz ve zihinsel olarak hastalanır. Bu başkalaşmada dünyadaki okyanusların yerini Solaris'te sümüksü, plastik yapıda bir sıvı almaktadır. Doğa farklıdır, değişiktir, Solaris görevlileri bu değişikliği alışıl gelmiş dünya doğasının kanunlarıyla çözmeye çalışmışlardır, bu sebeple başarılı olamamışlardır. Çünkü insan dünyadaki doğa kanunlarının bir parçası olarak kült tanrı motifinin bağımlısı halindeyken, Solaris gibi farklı formda doğaya sahip bir gezegende onu yaratan tanrıya da yabancılaşmıştır. Solaris'e giden bir kaptan Solaris'in doğasını dünya doğasıyla ve o doğayı yaratan tanrıyla çözümlmek isterken bir bebek gördüğünü, sonra bir dev gördüğünü ifade ederek ortaya koymaktadır. Kaptanın gördükleri yine dünya doğasının insan aklındaki yansımalarıdır. İnsanoğlu kendisine yabancı gördüğü doğayı eski öğretileriyle tanımlayamamakta ve akıl erdirememektedir. Solaristeki tanrı motifi de başkalaşmış veya hep öyle olan ya da olması gereken doğa üzerinden karakterize edilmiştir. Dünyamızda eski inanışlara göre hacimlenen yaratıcı su kültü Solaris gezegeninde plastik sümüksü ama düşünen bir tanrısal motif olarak ortaya çıkmaktadır. Bu sebeple Solariste de tanrısallık yine doğa üzerinden belirlemektedir. Solaris yabancı olarak tanımladığı insanoğluna geçmişindeki

karakterleri göndererek onun yoksunlukları ve zaafalarını hatırlatmaktadır. Geçmişiyile yüzleşemeyen insanlar sonunda psikolojik olarak hastalanmaktadır. Dolayısıyla film, doğanın değişiminin insanoğlu üzerindeki olumsuz etkilerini işlerken bir anda kült tanrı algısı ve doğasının başkalaşmasıyla ve sonucu olarak insan - tanrı ilişkisinin biçim değiştirmesiyle birlikte insanın kendi doğasının değişimi sürecine evrilmektedir. İnsanoğlu bu kez farklı bir dünya ve doğa arayışı için gittiği çok uzak bir gezegende kendi içsel yolculuğunu yaşamaktadır. Bu yolculuk da yine doğanın değişimi temasıyla izleyiciye aktarılmaktadır.



Şekil 42. Solaris Filminde Solaris Gezegenindeki Sıvıyı Gösteren Sahne

Çizelge 41. Solaris Filminde Solaris Gezegenindeki Sıvı Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Katranımsı sıvı	Solaris'in kedine özgü okyanus sıvısı	Doğa üzerinden tanrı algısı. Farklı bir kimyasal yapı kullanarak insanların geçmişindeki kişileri ya da dünyadakine şekilsel olarak benzer unsurlar yaratan Solaris'in sıvısı, doğa unsurları üzerinden tanrı konumlandırması yapan dünya insanların algılarını onların karşısına alışılmışın dışında bir doğa olarak çıkardığında insanlar psikolojik olarak hastalanmaktadır

Solaris'te dünyadaki suya denk düşen su form değiştirmiş gizemli bir güç olarak istasyondakileri tehdit etmektedir. X ışınları ile okyanusta yapılan bir deney sonrası bu istasyondaki kişilerde yoğun sanrılar görülmektedir. Solaris tarafından sürekli ölmüş karısı Hari'nin kendisine gönderildiği Kelvin, bunun bir sanrı olduğunu düşünerek karısını rokete bindirir ve roketi ateşler, çıkan yoğun ateş elbiselerinin yanmasına yol açar. Ateş ve metal iki ilerlemeci doğa unsuru olarak bu sahnede geçmişin izlerini ortadan kaldırmak amacıyla aracı kılınmaktadır. Kelvin'in hayal ürünü olarak gördüğü Hari aslında Kelvin için geçmişini temsil eden bir metaforudur.

Bu sebeple Kelvin düzenlamda onu uzayın derinliklerine, boşluğa, bilinmeyene, yananlamda ise zihninin derinliklerine göndermek ister. Fakat Kelvin bunu yaparken uzay mekiğinin ateşi tarafından üstü başı yanar. Bunun yananlamı geçmişin ya da onu hatırlatan Solaris'in onu ateşle cezalandırmasıyla ilişkilendirilebilir.



Şekil 43. Solaris Filminde Kelvin'in Elbiselerinin Tutuştuğu Sahne

Çizelge 42. Solaris Filminde Kelvin'in Elbiselerinin Yanması Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Yanan adam	Kelvin Solaris'in gönderdiği eski karısı formundaki yarattığı uzay mekiğine bindirir. Uzay mekiğini çalıştıran Kelvin mekikten çıkan alevlerle yanar	Geçmişini unutmaya çalışmak can yakar. Kelvin geçmişini temsili Hari'yi uzayın derinliklerine yani bilinçdışına gönderir. Kelvin Solaris ya da geçmişini tarafından Hari'nin bindiği mekikten çıkan ateşle yanarak cezalandırılır.

Bir başka sahnede Kelvin artık iyice kötüleşir. Uyandığında Hari'yi göremez, daha önce bahsettikleri okyanus üzerinde X ışını deneyini istasyon görevlisi gerçekleştirmiştir. Gördükleri plastik katmanlı okyanus suyundan adalar çıktığını söyler görevli. O adalar bir umut mu ?, diye sorar Kelvin. Ada her ne kadar suyun üstünde dört yanı çevrili bir kara parçası gibi dursa da aslında bir para kara parçası olarak suyun yüzeyinde görünen kısmıdır. Bu ikisi birbirinden farklı tanımlardır. İlki bağımsız ve su tarafından çevrili gibi bir anlam içerirken, ikincisi suyun altında yer alan bir kara parçasının suyun yüzeyine çıkmış uç kısmı anlamındadır. Bu da bilinçdışı düşüncenin yüzeye çıkmış hali yananlamını içermektedir. Solaris'te Kelvin'in karısı Hari geçmişi temsil ettiği için, en genel manada geçmişle hesaplaşma teması bir ada metaforu üzerinden yansıtılmaktadır. Geçmiş ile tarihi hesaplaşma yapıldığında geleceğin daha iyi olacağı imasıyla bir doğa unsuru olan ada formu üzerinde umudun metaforu olarak aktarılmaktadır.



Şekil 44. Solaris Filminde Gezgendeki Ada Sahnesi

Çizelge 43. Solaris Filminde Ada Göstergesinin Çözümlemesi

Gösterge	Gösteren	Gösterilen
Solaris gezegenindeki ada	Solaris gezegeninde sonradan ortaya çıkan ada	Umudun metaforu. Geçmişle hesaplaşan geleceğe dair umutlarını yükseltir.

Bu yeni dünyadaki umut arayışı aynı zamanda bir göç düşüncesinin habercisidir. Filmin başında Kelvin'in suya düşünceli, bitkilere tedirgin bakışları, atı, doğayı sanki yitip gidecek şeyler gibi izlemesi seyirciye eski dünyadaki umutların yavaş yavaş kayb olduğu imasıyla aktarılmaktadır. Filmde geçmiş, doğa öğeleri olan su, bitki, at, yağmur gibi öğelerle romantik bir sunumla somutlaştırılırken, Hari üzerinden acıklı, can yakan bir aşk hikayesine, yaşlı adam

üzerinden dokunaklı, geriye dönüşü olmayan, eskiyen ama bir o kadar özlenen, pişmanlık duygularını da içeren bir duygusallıkta sunulmaktadır. Geçmişini sembolize eden tüm bu öğeler yeni bir dünyada başkalaşmış, değişmiş bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. Doğa başkalaşmış kimyasıyla, akışkan sıvısıyla sudan, plastik yapısıyla karadan, bilindik adalardan farklıdır. Doğa ve unsurları başka bir dünyada devrimci bir doğa şeklinde aktarılmasına rağmen Kelvin ve diğer gemi personeli için bu öğelerin tamamı yine eski dünyadaki öğeleri çağrıştırmaktadır. Bütün bu okumalarla bakıldığında gemi personelinin somutsal umut ve ona bağlı göç arayışının yanısıra soyut olarak da zihinsel bir göçten bahsetmek mümkündür. Solaris bu yönüyle doğanın, tarihselliğin, fizikselliğin, sıvının, kimyanın, kavramların ve en geniş anlamda artık geride kalmış dünyanın eskinin, geçmişin yeniyeye göçünü de sembolik bir dille aktarmaktadır.

Filmin sonunda uzay üssündeki bitkiden filmin en başındaki dere görüntüsü ve bitki tekrar görülür. Ardından Kelvin ilk sahnedeki gibi derenin kenarında suya bakmaktadır. Sonra köpeği gelir ve evine dönerler. Pencereden içeri baktığında babasının üstüne su dökülmektedir fakat babası bunun farkında değildir. Babası kapının önüne çıkar Kelvin onun ayaklarına kapanır. Kamera iyice yükseldiğinde Kelvin'in evinin, yanındaki göletin ve çevresindeki doğanın Solaris'teki okyanus sıvısının ortasındaki umut adasında olduğunu görürüz. Bu son sahnede geçmiş ve gelecek, başka bir gezegen sıvısı üstünde yükselen, geçmişle hesaplaşmayı ve geleceğe bu sayede ulaşmayı temsilen bir ada metaforuyla, birbirine girmiş katmanlar halinde sunulmaktadır. Felsefi, psikolojik sosyal ve siyasal anlamlar içeren Solaris filminde göstergebilimsel altyapıdan hareketle su, metal, ateş, bitki gibi doğa unsurları aracı kılınmaktadır.

VIII. "ATI'NİN DÜNYASI" İSİMLİ FİLM ÖRNEĞİNİN ÖN HAZIRLIK AŞAMASINDA ANLAMLANDIRMA ÇALIŞMASI

A. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğine Giriş

Bu bölümde “Ati’nin Dünyası” isimli yapılacak olan filmin ön hazırlık aşaması işlenecektir. Bu tarz bir filmin ön hazırlık aşamasında geçireceği evrelerin işlenmesi, doğa bilincinin farklı bir perspektiften sunumunun filmin ön hazırlık aşamasında incelenmesi bu tez sayesinde akademik ve uygulamalı alanlarda günümüzde ve gelecekte distopik konuların çok fazla yer almadığı Türk sinemasına ışık tutması açısından bu çalışmayı önemli kılmaktadır. Doğanın değişimini insanoğluya bağlar kurarak ortaya koyan futuristik filmleri inceleyerek, bu bilgileri “Ati’nin Dünyası” isimli filmin ön hazırlık sürecine yansıtma, bu tez çalışmasına dramaturjik ve de akademik katkılarda bulunacaktır. Diğer yandan ‘doğa’ gibi evrensel bir konu işleyecek olması, özgün bir sinema dili ve anlam arayışının ortaya koyulması Türk sinemasının yanısıra sinema sanatı açısından da bu tezi önemli kılmaktadır. Doğanın önemini sinema sanatı gibi güçlü bir aktarıcıyla ele alınması ve filmin ön hazırlık aşamasının bilimsel ve uygulama alanında sinema sanatını gerçekleştirmek isteyenlere, doğa konusunda bilinçlendirme çalışmaları yapan insanlara ışık tutması açısından bu konunun seçilmesi önem taşımaktadır.

Yitip giden doğanın dünya sinemasındaki örnekleriyle değişim süreci, ‘Ati’nin Dünyası’ isimli sinema filmi sayesinde de bu derdini aktaracağı bir filmin ön hazırlık aşamasını konu alan tez akademik ve uygulamalı alanlarda yapılacak yeni çalışmalara da örnek olacaktır. Araştırmada dünya sinemasından bilim kurgu filmlerindeki doğa değişimlerinin görsel analizleri ve karşılaştırmalar, alt yapısı hazırlanacak olan ‘Ati’nin Dünyası’ isimli filmin ön hazırlık örneğinden senaryo, kamera teknikleri, kurgu renk, story board, karakter ve oyuncu belirlenmesine dair çalışmalar üzerinden sinemasal anlam arayışları ortaya koyulacaktır.

B. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğinin Genel Yapısı

Ön hazırlığı örneği sunulacak olan "Ati'nin Dünyası" adlı film doğanın yitirilişi ile birlikte insanoğlunun yeni yollar deneyerek yeni bir doğa oluşturma arayışını anlatmaktadır. Filme göre; teknolojiyi geliştiren hatta doğa bilincini dahi bu konuda eviren insanoğlu gelecekte kendi oluşturacağı yeni bir doğayı teknoloji sayesinde mükemmelleştirme çabasına girmiştir.

"Ati'nin Dünyası" isimli film senaryo örneği amaçlı örneklem olarak incelenmiş bilimkurgu filmlerinden ortaya çıkan sonuçlar doğrultusunda bir bilimkurgu film türü senaryosu olarak ortaya koyulmaktadır.

Film bilimkurgu türünde çekilecektir. Bilimkurgu türü Türk sinemasında çok fazla yer edinememiş bir türdür. Bunun sebeplerinden bir tanesi de Türkiye'de kısıtlı imkanlarla az sayıda çekilen bu tür filmlerin Türk insanının toplumsal hafızasına uygun işlenmemesidir. Bir diğer sebep, bu filmlerde gerçeklik örgüsünün de Türk toplumsal hafızasının istediği formda sunulamamasıdır.

Andre Bazin "*What is cinema?*" adlı çalışmasında; "*Eğer plastik sanatlar tarihine bakarsanız çıkış noktasının estetik kaygılardan çok, psikolojik isteklerden kaynaklandığını görürsünüz. Bu, 'benzerliğin öyküsü'dür ve isterseniz siz buna 'gerçekliğin öyküsü' diyebilirsiniz.*" (Bazin, 2011). diyerek sanatta gerçekliğin psikolojik önemine vurgu yapar. Bu anlamda gerçeklik psikolojik altyapısıyla toplumdan topluma değişebileceği gibi, evrensel motifler ile tüm dünyaya birden seslenebilir. "Ati'nin Dünyası" isimli bilimkurgu filmi evrensel özellikler taşımasının yanısıra Türk toplumsal hafızasında yer etmiş öğeler de barındıracaktır. Ayrıca melodram yapıları Türk filmlerinde kullanılan anlatı yapısı, renkler, oyunculuk, kurgu günümüze uyarlanarak "Ati'nin Dünyası" filminde uygulanacaktır. Buradaki amaç bilimkurgu film türünü Türkler tarafından çok sevilen nostaljik melodram yapıları eski Yeşilçam filmlerine yaklaştırarak Türk toplumu tarafından daha seyredilebilir kılmak ve Türk sinemasına bilimkurgu türünü kazandırmaktır. Tabiki bunu yaparken sinemanın evrensel yönü de dikkate alınarak filmin teknik yapısının dışında içeriğinde insanlığın ortak hafızası ile Türk toplumu ortak hafızasındaki öğeler ortak unsurlar olarak filmdeki yerini alacaktır.

Yeşilçam filmlerinin bilimkurgu filmlerine en çok yaklaştığı nokta her ikisinin de temelde gerçekdışı öğeler barındırmasıdır. Bu gerçekdışılık ortak unsur olan masalsı yapıda buluşunca etkileyici ve inandırıcı bir anlatı yapısına dönüşebilir. Melodramlardaki geleneksel, masalsı yapı, izleyiciyi tatmin etmekte ve onlara umut vermektedir. "Ben" in içerdiği değerleri kutsi hale getirerek yüceltebilmenin formülü Yeşilçam sinemasının kullandığı masterplot denilen "kalıplaşmış öykü modelleri"nde yatar. En sade anlamda masterplot modeli herkesin çok iyi bildiği hikayelerin özleri anlamına gelmektedir. Mesela; Keloğlan deyince akla direkt olarak yaklaşık bir hikaye özü gelmektedir. Masterplotlar, herkesin bildiği hikayeleri, karakterleri içeren hikaye özleri olduğu için herhangi bir film hikayesini masterplot üzerinden kurduğunda onunla birlikte anılan, çağrışım yapan pek çok anlatı unsurunu da beraberinde getirir. Yeşilçam hikayeleri; yeniden doğuş, zenginleşmek, sınıf atlamak, aklanmak, affedilmek gibi talihin olumlu yönden işleme gibi temaları barındırmaktadır. Hikayelerin özünde "saf fakat iyi olan her zaman kazanır" ana fikri bulunmaktadır (Özren, 2015). "Ati'nin Dünyası" filminde; yeşilçam sineması göz önünde bulundurularak, sinemanın kültürden ayrı olamayacağı düşüncesiyle evrensel masterplot şablonu günümüze ve bilimkurgu sinemasına uyarlanarak bir genel yapı oluşturulacaktır. Bu anlamda bilimkurgu denince akla ilk gelen Hollywood sinemasına benzer bir türden ziyade, Türk sineması motifleriyle bezeli bir Türk bilimkurgu filmi oluşturmak hedeflenmektedir.

C. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğinde Senaryo Aşaması ve Anlamlandırma

1. "Ati'nin Dünyası" Filmi Senaryo Örneği

SAHNE 1 - KUMSAL - DIŞ- GÜN

Ati deniz kenarında yarı suya batmış bir halde uyanır. Bitkindir.

Flashback

SAHNE 2 - ARABA - İÇ - GECE - Flashback

Ati arabada arka koltukta oturmaktadır. Dışarısı belli belirsiz çöl gibi bir manzara.

Kadın Sesi: İyi misin ?

SAHNE 3 - SAHİL - DIŞ - GÜN

Ati aklına karışık görüntüler geldikçe başını tutar.

SAHNE 4 - GÖKDELEN - İÇ - GECE

Ati bir odadadır. Etrafta monitörler.

Pencerelerden yine çöl manzarası görünmektedir.

Ses 1:Bütün kodlamalar tamam.

Gür erkek sesi

Ses 2: Büyük Sistem Teknolojik Organizasyonuna hoşgeldin Profesör Ati. Yaşanan felaket sonrasında dünyamız çöle döndü. Uzun zamandır bu çölde yaşıyoruz. Yokluk içerisindeyken sizin projeniz halkımıza ilaç gibi geldi. Halkımız için dünyamızdan çok uzaklarda olan o koca gezegende küçük de olsa yeni bir dünya kurdunuz. Bunu başardınız. Siber gen teknolojisini kullanarak yeni bir deniz, orman, bitkiler, hayvanlar oluşturmayı başardınız... Hepsi sizin icadınız. Siz insanların umudu oldunuz Profesör Ati. İnsanlar kurduğunuz dünyaya "Ati'nin Dünyası" ismini verdi. Bu yeni dünyaya yeni yuvamıza taşınmak için halkımız hazır.

Dışarıdan büyük bir tezahürat ve alkış sesi yükselir.

Ses3:Hazır11zzz.

Ses 2: Kahraman Ati için.

Ses 3: (Tezahürat) Heyyyyy

Ses 2: Kahraman Ati için.

Ses 3: (Tezahürat) Heyyyyy

Ses 2: Kahraman Ati için.

Ses 3: (Tezahürat) Heyyyyy

Ati onaylarcasına kafasını sallar.

SAHNE 5 - MEKİK - İÇ - GECE

Ati bir araçtadır. Aracın hızla gittiği

dıřarıda iki taraftan hızla akan ıřıktan bellidir.

Bir süre sonra araç řiddetle sarsılır.

(Flashback biter)

SAHNE 6 - SAHİL - DIŐ - GÜN

Ati ayaktadır. Biraz kendine gelir ana hala bir Őey hatırlayamamaktadır.

Önce gördüğü dikkeyaya ardından ormana bakar ve o tarafa doğru yürür.

SAHNE 7 - ORMAN - DIŐ - GÜN

Ati ormanda ilerlerken biri arkasından ağaçların arasından geçer.

Ati döner bakar, bir Őey göremez.

SAHNE 8 - DİKKAYA - DIŐ GECE

Ati ormanın sonuna doğru kayalık larda bir ıřık görmüş gibi olur.

ıřık kaybolur.

Ati dolunaya bakarken uyuyakalır.

SAHNE 9-ORMAN - DIŐ - GÜN

Ati uyanır. Üzerinden bir kuő geçer Gözden kayboluncaya kadar kuőa bakar.

SAHNE 10- ORMAN- DIŞ

GÜNDÜZ

Ati ormanda yürürken ağaca yaslanmış oturan bir adam görür, yanına gider. Adamı dürter, adam ölmüştür. Cesedin boğazında morluklar vardır. Adamın üstünü yapraklarla örter.

SAHNE 11 - ORMAN - DIŞ

GÜNDÜZ

Ati ormanda yürürken bir çıtırtı duyar, sesi takip eder. O sırada yine bir şey arkasından ağaçların arasından geçer. Ati arkasını döner, kimse yoktur.

SAHNE 12- DENİZ KENARI

DIŞ- GÜNDÜZ

Aynı kuş yine Ati'nin üzerinden geçer. Ati arkasından bakar, ardından denize doğru bakar bir metal farkeder, mekiğin parçası olan kıyıya vurmuş metali alır.

SAHNE 13 - ORMAN- DIŞ

AKŞAMÜSTÜ

Ati alacakaranlıkta ormandan çıkar. Ota basar. Ayağını kal

dırdığında ot fosfor gibi parlar.

SAHNE 14 - ARABA - İÇ-

GECE

Ati arabadadır. Fonda

filmin başındaki gibi çöl görün
tüsü.

Kadın Sesi: İyi misin ?

Ati kayıtsız kalır. Dışarıda

7 yaşlarında berduş bir çocuk
görür.

Çocuk Ati'ye dikkatlice bakmaktadır. Çocuk sonra uçurtmakta olduğu uçurtmaya bakar. Ati 'de aynı uçurtmaya doğru bakar. Çocuk ipi elinden geçirir ve uçurtmanın peşinden koşmaya başlar.

SAHNE 15 - MEYDAN - DIŞ -

GECE

Büyük bir kalabalık, berduş, pespaye
görünümlü, kirli, zayıf insanlar.

Araba gökdelenin önüne yanaşır.

İçinden Ati ve bir kadın çıkar.

SAHNE16 - TOPLANTI ODASI

İÇ - GECE

Filmin başında gördüğümüz
gökdelen odası. Ati hologram
tarayıcı ışınlarının altında durmak
tadır.

SAHNE 17 - MEYDAN - DIŞ - GÜN

Kum gibi insan yığını etraf çöl.

İnsanlar çölün ortasındaki devasa

gökdelenin üstündeki dev pencerede

Ati'nin hologram görüntüsü belirince çılgınca sevinirler.

SAHNE 18 - GÖKDELEN ODASI - İÇ - GECE

Ses: Profesör Ati 400 yılın sonunda sen halkımıza umut oldun. Biliyoruz kendi oluşturduğun mükemmel doğaya halkımızı da alacaksın. Bu çölden onları kurtaracaksın.

SAHNE 19 - MEYDAN - DIŞ -GECE

Halk birbirine gülümsemekte, söylenen her cümlede yumruklarını havaya kaldırmakta ve birbirine sarılmaktadır.

SAHNE 20- MAĞARA - İÇ - GÜN

Ati bir mağarada ana rahmindeki cenin pozisyonunda yatmaktadır. Sabah olmuştur ve sayıklamaktadır. Mağaranın girişinden içeri giren hüzme ışık Ati'nin vücudunun yarısını aydınlatmaktadır. Gözüne giren ışıkla uyanır. Mağaradan çıkar, birkaç adım atar ki, bir uçurumun kenarında olduğunu farkeder. Buna anlam veremez, çünkü nerede uyuyakaldığını hatırlamamaktadır.

SAHNE 21 - ORMAN GİRİŞ - DIŞ

GÜN

Ati ormana girmek üzereyken çıktığı mağaraya doğru bakar.

SAHNE22 - ORMAN -DIŞ -

GÜN

Ati ormanda yürürken ölü bir kaplumbağaya rastalar. Hemen ilerisinde de bir kadın cesedi olduğunu görür. Cesedin boğazında morluklar vardır.

SAHNE 23- ORMAN - DIŞ - GÜN

Ati kadının ve kaplumbağanın

cesedini ilk bulduğu cesedin yanına götürür. Üzerlerini yapraklarla örter.

SAHNE 24 - ORMAN - DIŞ - GÜN

Ati ormanda yürürken bir kadının acı dolu inlemelerini duyar. Bir ağacın arkasından saklanarak kadını görür. Kadının ayağı Ati'nin kurduğu kapana kısılmıştır.

Ati: Demek sendin !

Kadın: Ağhhhh. Sen mi kurdun bu tuzağı ?

Ati: Dur biraz.

Ati kadının ellerini sarmaşıkla arkadan bağlar sonra da ayağını kapandan kurtarır.

Ati: Merak etme. Uçlarına küçük dikenler koydum sadece, metalden yaptığım basit bi tuzak. Sadece birazcık canın yanmıştır. Gel benimle.

SAHNE 25 - DİKKAYA - DIŞ -GÜN

Ati ve kadın dik bir kayayı gören yamaçtadır.

Ati:Ben neredeyim önce onu söyle ?

Kadın:Kendi tasarladığınız dünyadasınız.

Ati:Ama hiç bir şey hatırlamıyorum.

Kadın:Sanırım kazadan sonra oldu.

Ati:Ya o ölen insanlar ? Onları sen öldürdün di mi ! Konuş, yalan söyleme !

Kadın: Ben değil profesör, siz, ne yazık ki siz... Size birçok şeyi anlatmam lazım ama görüyorum ki hiç hazır değilsiniz !

Ati: O zaman yalanlarını başka bir zamana sakla. Bana katil diyen birini daha fazla dinleyemem. Yarın her şeyi öğreneceğim senden. Şimdi biraz dinleneceğim.

SAHNE 26 - DİKKAYA - DIŞ -

GECE

Ati bir kayaya yaslanarak uyuya

kalır.

SAHNE 27- ORMAN - DIŞ - GÜN

Ati uyanmıřtır. Ormana girer. Ormanda üzerinden yine aynı kuř geer. Biraz ilerler yine bir ceset grr.

SAHNE 28- DİKKAYA - DIŐ - GN

Ati Dikkaya'ya gelmiřtir. Sinirle kadını aramaktadır. Etrafına bakınırken kadın arkadan yaklařır ve kafasına vurur. Ati bayılır.

Ayıldıđında ellerinin bađlı olduđunu grr. Kurtulmak ister yapamaz. Kadın yanıbařında belirir.

Ati: Beni de mi ldreceksin ? Neden yaptın bunu ? Kimsin sen ?

Kadın: Benin adım Avva profesr. Bunu yapmam gerekliydi. Bařka trl laftan anlamayacaktınız.

Ati: Ne demek istiyorsun ?

Kadın: Bakın profesr, o insanları siz ldryorsunuz ! Ama farkında deđilsiniz.

Ati bađırır.

Ati: Ne ! Hayır ! Yalan sylyorsun.

Kadın: Evet, zgnm.

Ati: Onlar kim ? Burada ne iřleri var ?

Kadın: Onlar burada yařamayı hakedenler. Ama siz yardımcı olmazsanız bunu asla yapamayacaklar.

Ati: Hibir řey anlamıyorum !

Kadın: Burada hibir zaman normal insanlar yařamayacak profesr. nk siz burayı byk sistem iin tasarladınız.

Ati: Hayır ! Sen hibir řey bilmiyorsun !

Kadın: Sizden daha ok řey bildiđim kesin profesr. Benimle gelin ltfen.

Ormana girerler. Yrrken her zaman geen kuř havada grnmez bir řeye arpar ve yere dřer. Ati kořarak kuřun yanına gider. Ona bakarken kadın eline sivri bir ađa parası alır. Ati'ye dođru yrr.

Kadın: Arkanızı dnn ve diz kn profesr.

Burası yolun sonu.

Profesör isteksizce yere dizlerini koyar.

Kafasını eğer. Kadın arkadan yaklaşır.

Ati'nin arkadan bağlı ellerine sarılmış sarmaşıkları keser. Profesör kadının kendisini öldüreceğini sanırken iplerini kesmesine şaşırır.

Kadın: İplerinizi kestim ama elimde bir şok cihazı var profesör. Yanlış bir hareket yapmayın sakın!

Ati yavaşça ayağa kalkar. Kuşu ellerine alır. Kuşun gözlerindeki ışık söner, ağzından mavi bir sıvı gelir. Profesör sıvıya dokunur.

Ati:Bu da nesi böyle ?

Kadın: Hatırlamıyorsunuz değil mi ?

Ati: Neyi ?

Kadın: Bu kuşu siz tasarlamıştınız.

Ati kuşu yere koyar, üstünü yaprakla örter.

Kadın: Şu ağaçların arkasına bakın lütfen!

Ati ağaç ve çalılara doğru ilerler. Elleriyle bodur ağaç ve çalıları aralayıp yanlara doğru açar. Uçsuz bucaksız kıvılcıklı bir çöl görür. Ağaçlar ile bu çöl arasında sınır teşkil eden cam bir duvara değer parmakları. Kuş bu cama çarpmıştır. Ati çöle dikkatlice baktığında dağın eteğinde biri enlemesine uzun, diğeri sekizgen mimariye sahip binaları görür. İnsanlar uzay kıyafetleriyle binalara girip çıkmaktadır. Binalar cam fanusların içindedir.

Ati: Bunlar da kim ?

Kadın: Madenciler.

Ati: O zaman burası bir maden ocağı!

Kadın: Evet profesör. Siz bu doğayı inşa etmeden önce büyük sistem burada madeni çoktan bulmuştu. Buradan çıkan maden onlar için çok değerli. Enerji kaynakları tükenmiş olan büyük sistem ve insanlık için bu maden büyük bir umut oldu. Tıpkı sizin projen gibi. Buraya sızmaya çalışıp sizin gazabınıza uğrayanlar da bu madenciler.

Ati: Ben onları tanımıyorum bile.

Kadın: Sorun da bu zaten. Tanımıyorsunuz ama öldürüyorsunuz ve hatırlamıyorsunuz. Çünkü onu öldüren sizin robot tarafınız profesör.

Ati: Ne saçmalıyorsun sen ? Ne robotu ? Yalan söylüyorsun !

Kadın: Profesör bu ilaçları alın lütfen, gece yatmadan önce mutlaka için.

Kadın Ati'ye ilaç kutusunu atar.

Ati tutar ve ilaçlara bakar.

Ati kadının üzerine doğru adım atar.

Kadın bir adım geri çekilir.

Kadın: Sakın profesör, sakın üzerime gelmeyin. Yoksa elimdekini kullanmak zorunda kalırım.

Bir anda kuş çılgılığı duyulur. Kadın havaya doğru bakarken Ati bu durumdan faydalanır ve ağaçların arasına girerek gözden kaybolur.

Kadın: Durun profesör. Daha anlatmam gereken çok şey var...

SAHNE 29 - NEHİR KIYISI - DIŞ - GÜN

Ati nehirde yüzünü yıkamaktadır. Dolunay sudan yansımaktadır. Profesör derin derin suya bakarken bir yılan çıkar. Ati'nin sol kolunu ısırır. Prof. yılanı tutup nehre atar. Koluna bakar, diş izleri vardır. Hızla koşar.

Ayağı takılır düşer. Kalkar ve tekrar koşar.

Ağaçların arasından daha önce bir ışık gördüğü kayalık alana gelir.

SAHNE 30 - LABORATUVAR - İÇ - GÜN

Ati mağaranın kapısında büyük sistemi sembolize eden bir logo görür. Deniz, denizin üstünde kaplumbağa, kaplumbağa üstünde söğüt ağacı, söğüt ağacına dolanmış bir yılan, söğüt ağacının tepesinde dallarına pençelerini takmış havalanacak gibi görünen, kanatları açık, çift başlı bir kaya kartalı logoyu oluşturmaktadır. Mağaraya girer. Mağara büyük dijital bir laboratuvardır. Koluna baktığında diş izlerinin geçtiğini görür.

Ati: Şimdiye kadar ölmem lazımdı!

Ati bu laboratuvarı görünce şaşırmıştır. Dijital ekran ve düğmelerden oluşan panonun önündeki koltuğa oturur. Bütün ışıklar yanar.

Dijital bir ses duyulur.

Ses: Tanımlandınız Profesör Ati. Ben yapay zeka Tabyat. Laboratuvarınıza hoşgeldiniz. Ne yazmak istersiniz ?

Ati: Burası neresi ?

Ses: Burası Ati'nin Dünyası. İnsanlığı dünya denen çölden kurtaracak yeni bir dünya.

Ati: Ne yani şimdi.

Ses: Anlamsız söz dizini.

Ati: Ati'nin Dünyası ile ilgili bilgi ver.

Ses: Bugüne dair bilgiler şöyle sıralanmaktadır. Bütün bitkilerin genetik yapısı kopyalandı. İkiyüzelli adet daha bitki üretimine geçildi. Bunların yirmisi ağaç, diğerleri farklı çeşitlerde bitkiler. Kuş ve balıkların genetik kod taklitleri birebir olarak dijital ortamda kopyalanıyor. Yapay hücre oluşturma çalışmaları devam ediyor. Yakında tür arttırımına gideceğiz.

Ati kendisini arayan kadını ekranda görür.

Ati: Bu kadın kim peki, yedi numaralı ekrandaki ?

Ses: Avva. Profesör Avva.

Ati: Profesör mü ?

Ses: Evet. Bu kadın sizin hayatınızı kurtardı profesör. Biz sizinle uzun zamandır görüşemiyorduk. Çünkü sizin sol tarafınıza felç inmişti. Siz ortadan kaybolunda insanlar tedirgin oldu. Prof. Avva yani sizin eski asistanınız da bir fikir geliştirdi. Tamamıyla felçli sol tarafınızın yerine siber gen teknolojisiyle yapay zekaya sahip bir robot tasarladı.

Ati sol koluna bakar.

SAHNE 31 - ORMAN - DIŞ - GÜN

Ati ormanda koşar. Bağırır.

Ati: Avvaaaa. Avvaaaa. Neredesin ?

SAHNE 32 - DİKKAYA - DIŞ - GÜN

Ati dik kayaya gelir. Avva oradadır.

Bakışlırlar.

Ati: Sana zarar vermiycem. Anlat her şeyi. Senden duymak istiyorum.

SAHNE 33 - DİKKAYA - DIŞ - GÜN

Ateş yakmışlardır.

Avva: Profesör şunu bilinki onlar masum insanlar. Sadece doğalarına dönmek istiyorlar. Büyük sistem onları da kandırdı. Ama henüz farkında değiller. Buraya daha güzel bir dünyada yaşamak vaadiyle getirildiler. Şimdi çölün ortasında bir maden ocağında çalıştırılıyorlar.

Ati: İyi ama, onları nasıl öldürebilirim, anlamıyorum.

Avva: Sadece hatırlamıyorsun.

Ati: Bu saçmalıkları kes. Bana gerçeği anlat, ne saklıyorsun benden ? Bir saat önce kolumu en zehirli yılanlardan biri ısırıldı. Ama hala ölmedim. Üstelik kolum iyileşti. Normal bir insanın yaşayacağı şey değil bu.

Avva: Zaten normal değilsin. Senin sol tarafın bir robot.

Ati: (İçses) O bilgisayar da aynı şeyleri söylemişti.

Avva: Bakın profesör beni dinlemelisiniz. Bu süreçte size en son verdiğim ilaç etkisini yitirmeye başladı. Uyumadan önce bunu mutlaka almalısınız. Yoksa !

Ati: Yoksa ne ?

Avva: Uyuduğunuzda profesör, robot olan tarafınız devreye giriyor. Ve sanırım iş kontrolden çıkıyor. Robot tarafınız o insanları öldürüyor. Bu ilaçlar uykuda da olsa beyin fonksiyonların bir kısmını üst bilinçte çalıştırıyor. Bu sayede robot tarafınız pasifize ediliyor.

Flashback (İlgili Görüntüler)

Avva: Bu projeyi tasarladığında yüzlerce yıldır çölde yaşayan insanoğlu için bir umut oldunuz. Büyük Sistem "Ati'nin Dünyası" isimli projeyle siyasi iktidarını güçlendirdi. Fakat gün geldi hastalandınız ve sol tarafınıza felç indi. Konsey sizi uzun süre halktan sakladı. Çünkü proje daha bitmemişti ve sizin

hastalanmış olmanız halkı umutsuzluğa sürükleyecekti. Ve tabiki konseyin iktidarını sarsacaktı. Bu yüzden sizi uyutarak felç olan tarafınızı ve beyninizin sağ tarafını siber gen teknolojisiyle robota çevirdiler.

Ati: Peki ben o felç olduğum zamanları neden hatırlamıyorum ?

Avva: Çünkü sağlığınızla ilgili bütün hatıraları sildiler hafızanızdan.

Ati: Alçaklar !

Avva: Ve bu kurduğunuz mükemmel doğada o soylular yaşayacak. Hiçbir şekilde zavallı halkı buraya sokmayacaklar. Hem de buldukları çığır açacak maden yarıbşlarında olacak. Bu sayede dünyayı da, sizin dünyanızı da daha iyi kontrol edebilecekler. Üstelik sizin kurduğunuz ve artık dünyada olmayan bu doğada sefalarını sürecekler.

Ati: Alçaklar beni kullandılar.

Avva: Evet.

Ati: Ve sen de bir alçaksın. Sen de beni kullandın. Benim robot tarafımı sen tasarladın. Hiçbiriniz bana sormadınız. Bana söz hakkı bırakmadınız. Sen, bana ne istediğimi sormadan

beni bi makinaya, bi robota çevirdin. Bunu sen yaptın.

Avva: Hayır profesör bu doğru değil.

Ati: Bunu sen yaptın. Beni robota çevirdin. Doğru, her şeyi biliyorum, bilgisayar bana her şeyi anlattı.

Avva: Bunu yapmalıydım profesör. Evet yaptım.

Sizin hayatınızı kurtarmak için yaptım bunu. Ama benim yazdığım hafıza ve karakter yazılımının üzerine başka bir yazılım yazmışlar, bunu sonra anladım. Ben de kandırıldım profesör. Bunu anlayınca sizin yanınıza geldim. Onlara rol yapıyorum. Artık sizinleyim. Sisteme karşı birlikte savaşağız.

Ati: Yalancını. Sen de onlardansın.

Profesör koşarak uzaklaşır.

Avva: Her şeyi bilmiyorsunuz , durun, anlaticam. Profesör o hapları uyumadan önce içmelisiniz.

Avva önce Ati'ye,

Sonra Dikkaya'ya

uzun uzun bakar.

SAHNE 34 - LABORATUVAR - İÇ - GECE

Ati içeri girer. Bilgisayarın başına geçer. Geçmişine dair daha fazla araştırma yapmak ister.

Eski fotoğrafları, eski videoları incelerken

Kafasında sesler belirir.

Kafa sesi: (Avva ses) Sizin sağ tarafınız bir robot profesör.

Uyuyunca robot tarafınız devreye giriyor. O insanları gece uyuduktan sonra robot tarafınız öldürüyor.

Saatlerdir laboratuvarda araştırmaktan yorgun düşen Ati bir yandan Avva'nın verdiği ilaçlara bakmaktadır. Ama onları içmez. Aşırı bitkin düşmüştür. Kafa seslerinden kurtulamaz. (Rabarbarlar, kafa sesleri)

Bilgisayar bir ekrana Ati'nin işlediği cinayetleri getirir. Ati şaşkına döner. Ağlamaya başlar. Kaplumbağayı nasıl öldürdüğünü de seyreder. Ardından kadın ve diğer madenciyi nasıl öldürdüğünü seyreder.

Profesör bitkinlikten sapsarı olmuştur, beyni uyuşmuştur ve uykulu bir hale bürünür.

Kafa sesi: (Avva Ses) Siz uyuyunca robot tarafın devreye giriyor.

(Avva Ses) Ben yaptım, evet, senin robot tarafını ben tasarladım. O insanları robot tarafın öldürüyor.

Ati bir anda duraklar, gözleri faltaşı gibi açılır.

Ati: O zaman ben de o robotu öldürürüm.

Etrafına bakınır. Bir ışın matkabı görür. Sağ şakağına yaslar. Matkabı çalıştırır.

O sırada Avva gelir. Arkadan uzanarak elini tutar. Ati bitkin düşerek elindeki matkabı bırakır.

Uykulu gözlerle masanın üzerine uzanır.

Ati: Kendimi çok yorgun hissediyorum, çok uykum var.

Avva: İlacınızı aldınız mı profesör ?

Ati yalan söyler.

Ati: Evet.

Avva: O zaman biraz kestirin.

Ati kollarını masaya koyar ve kafasını kollarına yaslayarak uyuya kalır. Avva o sırada kapıdan çıkarken matkap sesini duyar. Döndüğünde Ati'nin elinde matkap üzerine yürüdüğünü görür. Ati'nin robot tarafı uyanmıştır.

Avva: İlacını almamış.

Avva kapıyı açar. Dışarı çıkar ve kaçmaya başlar.

SAHNE 35 - ORMAN - DIŞ - GECE

Robot Avva'nın arkasından koşar. Kovalamaca ormanda da devam eder. Sonunda Dikkayaya gelirler.

SAHNE 36 - DİKKAYA - DIŞ - GECE

Robot uçurumun kenarındaki Avva'nın üzerine yürümektedir. Ati kendine gelir.

Ati: Onu kontrol altına alamıyorum. Bana yardım et.

Avva: Uyanık kal.

Ati: Yapamıyorum.

Ati gözlerini kapatır. Açtığında yine robot tarafı devreye girmiştir.

Robot Avva'ya doğru iki adım atar.

Avva: Uyaaaaaaan.

Robot aniden gözünü kapatır, Ati gözünü

açar. Bir robot bir Ati yüzü elastiki olarak eğilip bükülerek görünür.

En son Ati'de kalır.

Ati: Git burdan.

Avva iyice uçurumun kenarına
gelmiştir.

Avva: Profesör lütfen uyanık kalın, bilmediğiniz şeyler var. Dünyada gördüğünüz insanların hepsini Büyük Sistem kısırlaştırdı.

Robota geçer. Robot bi adım daha
atar. Tekrar Ati uyanır.

Avva: Bilmediğiniz bir şey daha var demiştim size.

Robot uyanır bir adım daha atar.

Ati uyanır.

Ati: Daha ne bilmeliyim ?

Avva: O felaket çağından sonra Büyük Sistem'in uyguladığı kısırlaştırma programının ardından dünyada insan türünü devam ettirebilecek iki kişi kalmıştı Ati.

Robot uyanır, bi adım daha atar,

Avva'ya iyice yaklaşmıştır.

Avva'nın bir ayağı uçurumda boşa
denk gelir. Ati uyanır.

Ati: Devam et !

Avva: Senin çocuğunu taşıyorum.

Ati'nin şaşkın yüzü, Ati yorgunluğa daha fazla dayanamaz ve robot uyanır.
Kararlı ve sert bi şekilde Avva'nın üzerine yürür.

Ati uyanır.

Avva bir adım daha geri atar ama boşluğa denk gelir. Uçurumdan denize düşer.

Ati: Avvaaaaaa....

SON

D. "Ati'nin Dünyası" Filmi Senaryo Örneğinde Değişen Doğa Ve Göstergibilimsel Altyapı Çalışması

"Ati'nin Dünyası" film senaryo örneği, insan ve doğa arasındaki amansız mücadelenin sonucu insanın teknolojiyi de arkasına almasıyla birlikte yaşanan doğa kıyım ve sonuçlarının ortaya çıkardığı kıyamet sonrası değişen doğa yerine başka bir gezegende yeni bir doğa oluşturma ve o doğayı barındıran gezegende yaşama çabasını anlatmaktadır.

Sahile vurmuş olarak yarı baygın vaziyette gözlerini bir sahil kenarında açan Profesör Ati hiçbir şey hatırlayamamaktadır. Flashback ile bazı görüntüleri hatırlamaya başlar. Binmiş olduğu araba bir çöl yolunda ilerlemektedir. Bir kadın sesi Ati'ye iyi olup olmadığını sorar. Ati bu soruya kayıtsız kalır. Çölde kurulmuş dev gökdelenlerden oluşan bir alana gelir. Ati bir oda içerisinde. Etrafında hologram ışınları vücudunu ve yüzünü taramaktadır. Oda içerisinde yükselen ve erkek egemen iktidarı temsil eden erkek sesi insanlığın uzun zamandır çöle dönmüş dünyada yaşadığını ve Profesör Ati'nin siber gen teknolojisi üzerinden başka bir gezegende kurmuş olduğu doğa projesi sayesinde halk için umut olduğunu söylemektedir. Ati'nin Dünyası isimli bu dünya Ati'nin vereceği son kararlar insanların yerleşim yeri haline gelecektir. Bu konuşulanları ve Ati'nin görüntüsünü meydandan izleyen halk çılgına dönmüştür. Sefil bir görüntüye sahip halk tezahüratlarla Ati'ye sevgi gösterisinde bulunur.

Buraya kadarki kısımda çölde ilerleyen araba bir metal formu olarak insanoğlunun ilerleyişinin metaforu olarak kullanılmıştır. Araba gelecekte onca yokluğa rağmen insanlığın umutlarını hızlandıran sadece iktidarın bir nesnesi olarak kullanılmaktadır. Arabada Ati'ye: İyi misin ? diye soran kadın gösterilmemektedir. Senaryoda kadın gizemli ve düğüme çözüme odaklı bir rol oynayacaktır. İyi misin sorusunun ardında da "Başına gelenlere rağmen iyi misin ?", iması yatmaktadır. Çöl ise yokluğun, kıtlığın, çaresizliğin yan anlamında sunuluyorken çölü yarıp geçen araba yine bir metal olarak umudu ihtiva eden bir göstergedir. Onca yoklukta büyük sistemin yükselen gökdelenleri ise fallik birer sembol olarak Büyük Sistemi ve iktidarının gücünü sembolize etmektedir. Gökdelen odasında profesör Ati'ye hitap eden gür erkek sesi baskıcı yönetimi ve

erkek egemen sistemin yananlamı olarak düşünölmüştür. Bu yönetim sisteminin adı "Büyük Sistem Teknolojik Organizasyonu" dur. Bu isimdeki organizasyon kelimesi; sistemin siyasi bir erk tarafından değil teknolojik gücü bulunan büyük bir organizasyon tarafından yönetildiğini tanımlamaktadır. Sistemin bahsettiği felaketin ise; "çöle dönmüş dünya" ifadesinden tüm dünyada yaşanmış bir doğa felaketi olduğu ima edilmektedir. Profesör Ati siber gen projesiyle başka bir gezegende deniz, hava, su, bitki gibi doğa unsurlarını oluşturmuş ve insanlığın umudu haline gelmiştir. Bu yönüyle Ati insanoğlunun umudunun sembolü haline gelmiştir. Tezahürat yapan halkın kıyafetlerinin eski, kirli olması ise düzanlamda sefilliği, yananlamda ise yönetim sisteminin yetersizliğini ve ayrımcılığını ortaya koymaktadır. Halka sunulan vaat Ati'nin tasarladığı mükemmel bir doğadır. Büyük Sistemin söyleminde Ati'nin son onayı ile birlikte bu doğanın oluşturulduğu gezegene göçler başlayacağını iması bulunmaktadır. Bu cümlede ise doğanın değişiminin insanları göç etme eylemine zorladığı yananlamı bulunmaktadır. Halkın Ati'ye olan sevgisi ve tezahüratları ise bu göçü ne denli fazla arzuladıklarının göstergesidir. İnsanoğlunun kollektif hafızasında yer alan "Göç" imgesi bu film örneği senaryosunda doğanın olumsuz değişiminin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır.

Filmin devamında Ati'yi bu kez bir uzay mekiğindedir. Mekik şiddetle sarsılır ve senaryo Ati'nin kıyıya vurmuş olduğu ilk sahneye tekrar döner. Ati ayağa kalkar ve dimdik bir kaya görür. Girdiği ormanda biri onu takip etmektedir fakat Ati farkına varmaz. Akşam vakti Dikkaya manzaralı bir başka kayaya yaslanır ve uyuyakalır. Uyandığında bir kuş görürü ve gözden kayboluncaya dek onu seyreder. Tekrar ormana giren Ati burada ağaca yaslanmış bir erkek cesediyle karşılaşır ve adamın üstünü yapraklarla örter. Ormanda biri onu takip etmeye devam etmektedir. Ati bu durumu sezmiş ve etrafına bakınmış fakat kimseyi görmemiştir. Deniz kenarına giden Ati uzay mekiğinden kopan bir metal parçasını alır. Ormandan çıkan Ati'nin bastığı yerdeki ortlar fosfor gibi parlar.

Bu sahnelerde; uzay mekiği yine doğa unsuru olan metalin bir formu olarak insanoğlunun bilimsel gücünün ve ilerleyişinin temsilidir. Dikkaya figürü Ati'nin bu dünyayı ve doğayı oluşturmasının, buradaki bilimsel hakimiyetinin ve yönetim iktidarının temsili olan fallik bir semboldür. bastığı yerdeki otların fosfor gibi

parlaması düzenlamda Ati'ni oluşturduğu bitki yapısının dünyadaki formlarından çok daha farklı olduğunun göstergesidir.

İlerleyen sahnelerde; Ati yine çölde ilerleyen bir aracın içindedir. Arabadaki kadın yine Ati'ye iyi olup olmadığını sorar. Ati kadına kayıtsız kalır. Çöle doğru bakarken pespaye görünümlü bir çocuğun kendisine dikkatle baktığını görür. Çocuk uçurtmakta olduğu uçurtmaya bakar. Ati 'de uçurtmaya doğru bakar. Çocuk ipi elinden geçirir ve uçurtmanın peşinden koşmaya başlar ve gözden kaybolur. Araba gökdelenin önünde durur. Meydan çok kalabalıktır. Ati'nin gökdelen odasındaki hologram görüntüsü meydana yansımaktadır. Halk Ati'yi görünce çılgınca sevinir. Sistemi temsil eden ses dörtyüz yılın sonunda Ati'nin halk için büyük umut olduğunu ve kurduğu doğaya göç etmeleri için Ati'den haber beklediklerini tekrarlar.

Bu sahnelerde; Ati'nin çölde gördüğü çocuk gerçek ile hayal arasında bir gelecek metaforu olarak gösterilmektedir. Çocuğun elindeki uçurtma ise umut kavramının yananlamıyla umutların uçmakta ve en genelde göç etmekte olduğunu ima etmektedir. Çocuğun uçurtmasının ipinin kopması ise insanlığın gelecek veya göç umutlarının adeta bir ipe bağlı olduğunu ve o ipin kopması halinde geleceğe dair herşeyin yok olacağı yananlamıyla gösterilmektedir.

Cenin pozisyonunda uyumakta olan Ati, mağara girişinden içeri giren ve vücudunun yarı tarafını aydınlatan güneş ışığının gözüne girmesiyle uyanır. Mağaradan çıktığında ise bir uçurumun kenarında olduğunu görür.

Ati'nin uyandığı mağara sembolik olarak ana rahmi metaforu olarak gösterilmektedir. Bu metafor aynı zamanda Ati'nin ana rahmindeki cenin pozisyonunda uyumasıyla desteklenmektedir. Ati'nin gözünün ve vücudunun bir kısmının aydınlık, diğer yarısının ise karanlık olması, filmin gelecek sahnelerinde ortaya çıkacak olan Ati'nin insan yönünü aydınlık, robot yönünü karanlığın temsil ettiğinin göstergesidir. Yananlamda ise Ati'nin gözüne güneş ışığı girerek uyanması insanlığın uyanışını ya da uyanacağını ima etmektedir. Mağaradan çıktığında karşılaştığı uçurum yine insanoğlunun ne kadar tehlikeli bir noktada durduğunun yananlamıyla aktarılmıştır. Bütün bunlarla birlikte senaryo örneğinde Ati'nin sahne sahne insanlığın kurtuluşu adına umudu temsil ettiği ve insanoğlunun metonimik bir temsili olduğu gösterilmektedir.

Ati ormana girdiğinde bu kez ölü bir kaplumbağaya rastlar. Yanında ise bir kadın cesedi yerde yatmaktadır. Ati bir kadının çığlıklarını ve inlemelerini duyar, sesin geldiği yere vardığında bir kadının ayağından tuzağa yakalandığını görür. Kadının ellerini sarmaşıkla bağladıktan sonra onu tuzaktan kurtarır. Bu tuzak Ati'nin daha önce sahilden bulduğu uzay mekiğinden kopan metal parçayla yaptığı tuzaktır. Kadını dikkayaya götüren Ati onu sorguya çekmektedir. Ati kadına insanları ve kaplumbağayı onun mu öldürdüğünü sorunca kadın aksine o insanları ve kaplumbağayı Ati'nin öldürdüğünü söyler. Kadın daha bir çok şeyi bildiğini ama Ati'nin bu gerçekleri öğrenmesi için hazır olmadığını ifade eder. Ati kızarak dinleneceğini ve ertesi gün her şeyi öğreneceğini söyler. Ati uyur ve sabah uyanarak ormana gider, yine aynı kuşun üstünden geçtiğini görür. Ormanda bir süre ilerleyen Ati yine bir insan cesedine rastlamıştır. Sinirlenerek tekrar dikkayaya döner, amacı kadını konuşmaktır. Fakat kadın elindeki nesneyle Ati'nin kafasına vurarak onu bayıltır. Ati ayıldığında kadını karşısında bulur. Kadın yine o insanları profesörün öldürdüğünü ama bunun bilinçsiz olarak yaptığını söylemektedir. Kadın o ölen insanların bu yeni dünyayı asıl hakedenler olduğunu ve bu gidişle onların asla bu dünyada yaşayamayacaklarını söyleyerek onu ormana götürür. Yolda yürürken yine aynı kuş üstlerinden geçer ama bu kez kuş sanki havada bir duvara çarpmış gibi olur ve yere düşer. Ati kuşa doğru koşar ve dikkatlice ona bakar. Kadın Ati'ye eline aldığı sivri bir ağaç parçasıyla yaklaşır. Ati'nin ellerini bağladığı sarmaşığı keser. Ati'nin eline aldığı kuşun gözündeki ışık söner. Bu kuş kadının söylediğine göre Ati'nin tasarladığı bir kuştur. Ölen kuşun ağzından mavi bir sıvı gelir. Kadın Ati'ye ağaçların arasından ileriye bakmasını söyler. Ati dalları yanlara açarak ileriye bakar. Gördüğü manzara uçsuz bucaksız bir çöldür ve Ati'nin dünyası ile bu çöl arasında cam bir duvar bir sınır teşkil etmektedir. Kuş bu cama çarparak ölmüştür. Kadın Ati'ye bu doğayı inşa etmeden çok önce "Büyük Sistem" in burada dünyada olmayan bir maden ocağı keşfettiğini sonrasında da sistemin ileri gelenlerinin madenlerin yanında kendilerinin yaşaması için mükemmel bir doğa kurma projesinde Ati'yi görevlendirdiğini anlatır. Ati'nin dünyasına girmeye çalışanlar da, dünyadan kandırılarak getirilen sonrasında zorla çalıştırılan insanlardır. Kadının söylediği kadarıyla Ati'nin robot tarafı uyandığında bu insanları öldürmektedir. Fakat Ati bu söylenenlerin hiçbirini hatırlamamaktadır. Kadın profesöre ilaç uzatarak robot yönünü bastırması için onun bu ilaçları içmesi gerektiğini söyler. Bir kuş çığlığı

duyan kadın yukarı doğru bakınca Ati bu durumdan faydalanarak hızla uzaklaşır. Kadın henüz Ati'ye her şeyi anlatamamıştır.

Senaryo örneğinde kaplumbağa insanoğlu için koruyan kabuk, ev, yuva ve hayatın sembolik yapısıdır. Ölü kaplumbağa ise yananlamda yeni yuvanın tehlike ile karşı karşıya olduğunu ima etmektedir. Kaplumbağanın yanında yatan ölü kadın yuvayı temsilen insanoğlunun bu yeni dünyada yeri olmadığını çağrıştırmaktadır. Ati uzay mekiğinden kopan metal ile kadını tuzağa düşürmüştür. Doğanın unsuru olan metal formu bu kez Ati'nin elinde bir tuzağa dönüşmüştür. Ati'nin kendisini ve dünyasını tehdit eden bir tehlikeye karşı metalden kurduğu tuzak yine insan ilerlemesinin yolunun açılması yananlamıyla gösterilmektedir. Ati'nin kadını dikkayada sorgulaması Ati'nin kurduğu bu dünyadaki liderliğinin, hakimiyetinin göstergesidir. Ati'nin tasarladığı kuşun sınır camına çarparak ölmesi ise bu yeni doğada özgürlüğün sınırlarını ve teknolojinin bu sınırları aşmasının imkansızlığını, Ati'nin doğasının düştüğü tehlikeyi ima etmektedir. Cam sınır büyük sistemin hakim olduğu kapitalist gücün temsili maden ocağı ile Ati'nin hakim olduğu doğa ya da insan doğasının arasında sembolik bir sınır olarak gösterilmektedir. İnsanların Ati'nin dünyasında sızma ya da girme arzusu ise kendi doğalarına girme arzusu yananlamıyla aktarılmaktadır. Büyük sistemin bulduğu bu maden ocağı ve seçilmişlerin yaşaması için Ati'ye yaptırdığı bu yeni doğa ve dünya, büyük sistemin yeni ve hegomonik bir sistemi inşa etmeye başladığını göstermektedir. Sistem kendisini merkeze alan bu yeni sistem için insanları hiyerarşik bir sınıflamaya tabi tutmuştur.

Devam eden sahnede Ati nehirde ellerini yıkarken sudan aniden bir yılan çıkar ve profesörün sol kolunu ısırır. Paniğe kapılan Ati koşarak daha önce ışık kaynağı olarak gördüğü ormanın içindeki alana gider ve orada kayaların içindeki eski laboratuvarına gelir. Laboratuvarın kapısında daha önce büyük sistemin binasında da gördüğü bir belirtke ikon bulunmaktadır. Bu sembol, deniz, denizin üzerinde kaplumbağa, onun üzerinde yükselen bir söğüt ağacı, ağaca dolanmış bir yılan ve ağacın üzerinde pençelerini dallara takmış sanki hepsini birden taşıyacakmış gibi duran, havalanmak üzere gibi görünen çift başlı bir kaya kartalından oluşmaktadır.

Ati'nin ellerini yıkaması şimdiye kadar yaşadıklarında her şeyin ters gittiğini hissetmesiyle ilişkili olarak yananlamda arınmayı ima etmektedir.

Yılan sembolik olarak kötünün temsili olmakla birlikte çalışmanın başlarında belirtildiği üzere aynı zamanda kimi kültürlerde şifacı olarak imgelenmektedir. Bu sahnede de sonraki sahnelerin göstergelerinden anlaşılacağı üzere yılanın sokması uyandırıcı, uyarıcı, işaret edici yananamlarını içeren şifacı formunda sunulmaktadır. Çünkü Ati yılanın ısırmasıyla birlikte paniğe kapılmış daha önceki sahnelerde gece ormanın içinde görmüş olduğu ışıklı bölgeye gitmiş ve orada kendi laboratuvarını bulmuştur. Ati'nin laboratuvarın kapısında gördüğü sembol büyük sistemi temsil etmektedir. Deniz, doğanın en önemli unsurlarından olan hayat verici, yeniden vareden suyu; üzerindeki kaplumbağa koruyucu kabuğu ile ev, yuva, yeni bir dünyayı; kaplumbağa üzerindeki söğüt ağacı, hayat ağacını, yeni bir hayatı, sonsuz bir sistemi; ağaca dolanmış yılan bu yeni hayatın ve yeni dünyanın koruyucusu olan gücü; ağacın dallarına pençelerini takmış havalanmak üzere olan çift başlı kaya kartalı, yeni sistemin taşıyıcısı olan teknolojiyi ve onun içerdiği uzay mekiği gibi her türlü araçsallığı, bilimi, bilgeliği; kartalın havalanmak üzere kanatlarının açık olması eski yuvanın yani eski dünyanın yeni yuvaya taşınmasını; kartalın iki başlı olması, batıya ve doğuya bakan bu başlar dünyadaki hakimiyeti, diğer yandan eski ve yeni dünyayı bir başka yananlamda ise Ati'nin gücüyle ilişkili teknoloji ve büyük sistemin gücünü temsilen iktidarı sembolize etmektedir.

Ati laboratuvara girer girmez ışıklar yanar ve yapay zekanın sesi kendisine istediğini sorar. Yapay zeka Ati'nin isteği üzerine bu yeni dünyanın Ati'nin keşfettiği teknolojik icadlar ile nasıl geliştiğini anlatır. Sonrasında Ati karşılaştığı kadın hakkında bilgi verir. Yapay zeka Tabyat Ati'ye hafızasından silinen bir çok şeyi anlatır. Sinirlenen Ati koşarak dikkayaya gider ve orada Avva'yı bulur. Avva Ati'ye bilmediği ya da çok az bildiği konularla ilgili bilgiler verir. Bu konulardan en önemlisi Ati'nin sol tarafının siber gen teknolojisiyle tasarlanmış olan bir robot olduğu gerçeğidir. Avva'nın anlattığına göre, Ati'nin yeni dünya yeni doğa projesinden sonra "Büyük Sistem" iktidarını güçlendirmiş ama aynı paralellikte Ati'de halkın sevgisini kazanmıştı. Ati hastalanıp sol tarafına felç inince "Büyük Sistem" halkın yönetimini elinde tutmak ve kaos ortamı yaratmamak adına Ati'nin sol tarafını yine Ati'nin geliştirmiş olduğu siber gen teknolojisiyle bir robota çevirmiştir. Fakat bilinçli ya da bilinçsiz yapılan yanlışlıklar sebebiyle Ati uyuya kaldığı zamanlarda robotun yapay zekası da devreye girmekte ve Avva'ya

göre Ati robota geçtiğinde çok tehlikeli bir karakter olmaktadır. Avva Ati'nin kurduğu bu yeni dünyayı da aslında bilerek bilmeyerek ana sistemin seçilmişlerinin yaşaması için kurduğunu söyler. Ati çok sinirlenerek kendisine danışmadan yarısını nasıl robota çevirebildiklerini bu operasyonu da kendisine Avva'nın yaptığını söyleyerek onu da büyük sistemin bir parçası söylemiyle suçlar. Avva'da bunu Ati'nin hayatını kurtarmak için, sisteme karşı bir mücadele başlatmak için yaptığını fakat sonrasında büyük sistem adamlarının kendisinin haberi olmadan Ati'nin sağ beyninin yerine yapay bir beyin ve bu beyine yapay bir zeka, yazılım yüklediğini, bu sebeple kendisinin de sistem tarafından kandırıldığını itiraf eder. Ati bunları duyunca çok sinirlenir ve fondaki dikkaya görüntüsü eşliğinde oradan koşarak uzaklaşır. Avva profesöre verdiği hapları yatmadan önce içmesini, bu hapların onun robot tarafının yapay zekasını baskılayacağını haykırır. Ati tekrar laboratuvara döner ve Tabyat'ın yardımıyla insanları ve kaplumbağayı nasıl öldürdüğünü seyrederek. Bütün gece seyretdiklerinden ve yaşananlardan dolayı bitkin düşen Ati sonunda robot tarafını öldürmeye karar verir ve ışın matkabını alarak sağ şakağına dayar. Tam matkabı çalıştıracakken Avva gelir ve elini tutarak onu engeller. Haplarını içmemiş olan Ati iyice bitkin düşer uyumak üzere masaya kafasını koyduğu gibi robot zekası devreye girer ve Avva'yı kovalamaya başlar. Dikkaya uçurumunun kenarına gelirler. Avva geriye son adımını atmadan önce robotun Ati'ye dönüşmesiyle "Büyük Sistem" in felaketten sonra geliştirdiği bir projeye tüm insanları kısırlaştırdığını ve seçilmişler olarak insan türünü devam ettirecek sadece iki kişinin kaldığını, Ati'nin hasta olduğu dönemde spermlerinden alarak kendisini hamile bıraktığını itiraf eder. Ati'nin robot yapay zekası devreye girer ve Avva'ya doğru bir adım atar. Avva bir anlık refleksiyle geriye, boşluğa bir adım atar ve uçurumdan düşer. Ati uyanır, "Avvaaaaa" diye haykırarak uçurumdan düşmekte olan Avva'ya bakar.

Ati laboratuvara ilk girdiğinde kendisinin tasarlamış olduğu yapay zeka Tabyat onu karşılamış ve önemli bilgiler aktarmıştır. Tabyat adı yapay zekaya kelime köküyle fazla oynanmadan "Tabiat" kelimesini çağrıştıran bir isim olarak verilmiştir. Tabiat: Doğal özellik, huy karakter, yaratılış anlamlarını içermektedir (sozluk.gov.tr). Burada yananlamda ima edilen Ati'nin tasarladığı yapay zekanın da doğanın bir parçası, hatta kendisi olduğudur. Tabyat'ın verdiği teknik bilgiler

onun Ati'nin doğasının metonimisi olduğunu göstermektedir. Tabyat da bu doğada Ati'ye yardımcı doğa unsurları olarak öne çıkmaktadır.

Ati ismi Arapça kökenli olup, Türk Dil Kurumu sözlüğünde gelecek anlamına gelmektedir (sozluk.gov.tr). Baş karaktere Arapça bir ismin verilmesinin sebebi ise Adem ve Havva mitinin temelde ortadoğu kökenli olduğu varsayımına atıfta bulunmaktır. Filmde Ati Adem tasviriyle toplumsal kollektif bilinçdışı ile bağlar kuran bir arkeik formu tasvir etmektedir. Bu anlamda insanoğlunun metonimik bir ifadesidir. Ati olan insan tarafı bilgin olmasına rağmen gerçekleri öğrenmeye başladığı andan itibaren çaresiz, kararsız, bunalım bir karakter sergilemektedir. O kadar gururludur ki o insanları kendisi öldürmese bile olayı fiziki bir perspektiften değerlendirerek cinayetlerden kendisini sorumlu tutar. Bu sebeple de kendi canı pahasına robot tarafını yok etmeye karar verir. Ati adem metonimisiyle geçmiş ile gelecek, bilgin arketipiyle teknoloji ile doğa, robot ile insan arasında mücadele eden bir karaktere dönüşmüştür.

Ati'nin robot tarafı ise; insanoğlunun mekanikleşmiş modern, duyarsız tarafını temsil etmektedir. Bu sebeple Ati'nin robot tarafı geceleri önüne çıkan ne kadar canlı varsa hepsini öldürür. Koruduğu şey ise sentetik doğadır. Ati uyuduğu an robot tarafı ortaya çıkar. Bu tema bir anlamda modern insanın uykuda olduğu ve insani değerleri pasivize olduğu için kapitalist değerlerini tatmin eden robot tarafının ortaya çıkması anlamıyla aktarılmaktadır. Robot yapay zeka Ati'nin Hulk, Dr. Jekyll, Clark Kent karakterlerinde olduğu gibi bastırılmış karanlık bilinçdışı tarafını da temsil etmektedir. Ati insanoğlunun temsili formundayken, karanlık tarafı da canlıları ve doğayı yok eden canavarlaşmış, makineleşmiş modern insana gönderme yapmaktadır.

Avva ismi Adem Havva mitindeki Havva ismini çağrıştıracak şekilde koyulmuştur. Avva filmin başı itibariyle Ati'nin çevresinde hareket etmektedir. Tıpkı Adem Havva mitinde olduğu gibi erkeği kontrol etme, denetleme, düzenleme gibi bir rol üstlenmiştir. İnsanoğlunun geleceğindeki devamlılık, dönüştürücü, var edici kadın profilidir. Havva'nın temsili olarak geçmişle bağlar kurar. Soyun devamlılığı için kısırlaştırılmamış tek kadındır. Bunu zekasıyla başarmıştır. Filmin sonuna doğru Avva, Ati'nin robot tarafını kendisinin tasarladığını itiraf eder. Bu anlamda Avva kadının erkeği dönüştürücü etkisini ve özelliğini ortaya koymaktadır. Avva, dünyada sadece iki insanın

kısırlaştırılmamış (Ati ve Avva) olduğunu öğrendiğinde Ati'den sperm almış ve kendisini hamile bırakmıştır. Bu anlamda Avva sembol karakter olarak kadının doğurganlığı, üretkenliği, gücü, kararlılığı ve zekasına vurgu yapmaktadır. Bu yeni dünyada bir kadın ve bir erkek olarak yalnız kalmaları ve sistemden dışlanmış olmaları senaryo örneğinin Adem ve Havva mitine atıfta bulunduğunun göstergesidir. Mitte yaratıcının yasakladığı meyve metaforu ise, senaryo örneğinde sistemin sakladığı gerçekleri Adem'e söyleme eylemiyle birlikte aktarılmıştır. Böylelikle "Büyük Sistem" Tanrı metonimisiyle sunulurken, yasak elma sembolizmi büyük sistemin kendine göre olan gerçeklerin asla başka yerde dillendirilmemesi, Ati'ye söylenmemesi şeklinde ifade edilmektedir.

Sonuç olarak "Ati'nin Dünyası" isimli filmin senaryo örneğinde doğanın olumsuz yönde değişimi üzerine dünya çöle dönmüş, doğanın insanoğlu için hayati tüm unsurları yok olmaya yüz tutmuştur. Bunun sonucu olarak yeni bir idari sistem ortaya çıkmış ve bu sistem teknolojinin muazzam bir noktaya gelmesiyle Büyük Teknolojik Sistem halini almıştır. Elindeki teknolojik gücü sayesinde insanları kategorize ederek, hiyerarşik bir sistem kuran bu baskıcı güç, yoksul halkı elinde tutup kullanabilmek için yeni bir doğa tasarımı için Profesör Ati'nin projesini devreye sokmuştur. Dünyadaki doğanın olumsuz değişimi insanoğlunu başka bir gezegende teknolojinin de desteğiyle başka bir doğa kurmak için zorlamıştır. Ama bu durum da büyük sistemin çıkarları doğrultusunda planlanmış, insanoğlunun ilk arkeik örnekleri olduğuna inanılan Adem ve Havva figürleri bu senaryoya insanlığın son iki temsilcisi şeklinde yansıtılmıştır. Böylelikle doğa ve unsurlarının dönüşümü karakterlerin belirleyiciliğinde de etkili olmuştur.

E. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğinde Story Board Örneği ve Anlamlandırma

Ati'nin Dünyası filminin storyboard karelerini çizerken hikayeyi teksti daha somut hale getirmek adına bir süre hikayedeki karakterler hayal edilmiştir. Senaryodaki karakterlerin yaşlarına göre gözlem yapılmıştır. Bu hikaye mitolojik karakterler olan Adem ve Havva'nın gelecekteki yansımaları olarak tasarlanmış buradan hareketle erkek karakterin dominant bir karakter gibi görünmesi için sakalı olmasına karar verilmiştir. Uzun saçlı olması ise çünküfeminen görünmesini sağlamaktır. Uzun saç bir anlamda Ati karakterinin animasını temsil

etmektedir. Bu da dayatmacı yönüyle erkek egemen görünen Ana Sisteme karşı bir başkaldırı olarak azınlığın, aykırılığın sembolü bir saç metaforu ortaya çıkarmaktadır.

Afrika'lı, Asya'lı çekik gözlü bir adam, Rus gibi iri yapılı sarışın mavi gözlü, bir bakışta "şu ülkeden, şu ırktan" denmemesi için uç bir fiziksel özellik taşımaması gerektiği düşünülmüştür. Bu sebeple Ati için Avrasya yüzüne sahip, buğday ten, uzun saç, normal beden, orta boylu bir tip seçilmiştir.

Kadın karakter Avva ise Havva gibi tasvirlerde olduğu gibi uzun saçlı olmalıydı. Belki çizime çok fazla yansımamış olabilir ama içindeki yoğun animayı yüzüne sert, keskin çizgilerle vurması düşünülmüştür. Çünkü onun yüzüne yansıyan dominant yönü seyirciyi Ati üzerinde dönüştürücü bir etkiye sahip olduğuna daha fazla inandıracaktır. Filmin bazı yerlerinde melodram bir yapı kullanılırken diğer yandan feminist bir bakış açısına evrilmesi için daha mümkün bir zemin hazırlanmaya çalışılmıştır. Feminist bakış açısından kasıt ise kollektif söylencelerdeki ilk kadın olan Havva bu bilimkurgu filmde son kadın olan Avva'ya dönüşmüştür. Havva söylencelerde ve dini kaynaklarda Adem'in kaburgasından yaratılmış, edilgen bir imaja sahipken, "Ati'nin Dünyası" isimli filmde ise dominant bir karakter olarak bizzat erkeği dönüştürmüş bir karakter şeklinde ön plana çıkmaktadır. Çünkü filmde Ati'nin felç geçirdikten sonra geleceğin bilim dallarından biri olarak düşünülen "Sibernetik Gen" biliminde ilerlemiş bir profesör olarak Avva, Ati'nin hafızasının belli bölümlerini silen, onun yarısını sisteme hizmetle kodlanmış sibernetik zekaya sahip bir robota dönüştüren ve bu esnada insan türünün devamı için Ati'den aldığı spermle kendini hamile bırakan akıllı, güçlü, zeki, kurnaz, risk almayı seven bir dönüştürücü karakterdir. Bu sebeple melodramlardaki gibi ince bir yapısı da olmamalıydı. Havva'da tüm bu bilgiler doğrultusunda, dar ve dik omuzlu ama kemikli bir vücut, uzun saçlar, keskin yüz hatları ve zeka dolu bakışlar hayal edilmiştir.

1. "Ati'nin Dünyası" Film Örneğinde Story Board Çizim Örnekleri:

Profesör Ati deniz kıyısına vurmuş, baygın halde yatmaktadır.



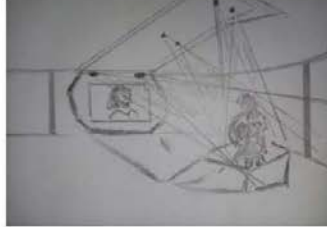
Ati flashback görüntülerle kaza anını hatırlamaktadır.



Ati araç ile yolda gitmektedir. Etraf çöl. Bir kadın sesi nasıl olduğunu sorar ama kadın kadrajda değildir. Çölün ortasında devasa binaların olduğu bir alana gelirler.



Ati'nin bedeni hologram ışınlarıyla taranmaktadır. Sistem başkanının sadece sesi gelmektedir. Ses Ati'ye insanoğlunun çok uzun zamandan beri doğadan yoksun olarak dünyada yaşadığını ve Ati'nin başka bir gezegende kumuş olduğu doğada yaşamaya başlamak için can attığını söylemektedir.



Ati tekrar kendisinin kurmuş olduğu küçük dünyaya döndürülür. Ormanda yürürken arkadan biri geçer gibi olur, döner ama kimseyi göremez.



Ati gece yarısı Dikkaya mevkinde bir kayaya yaslanarak uyur.



Sabah uyanır ve ormana gider. Hafızası hala yerinde değildir. Uçmakta olan bir kuşu gözden kayboluncaya kadar takip eder.



Biraz ilerlediğinde bir adamın ağaca yaslanmış yatmakta olduğunu görür. Eliyle yokladığında adamın ölmüş olduğunu görür. Adamın boğazında izler bulunmaktadır. Adamın üstünü yapraklarla örter.



Biraz daha ilerlediğinde yine bir takım sesler duyar. Arkasını döndüğünde kimseyi göremez. Deniz kıyısına gider.



Karaya vurduğu yerde uzay aracından metal parçaları vardır. Onlardan birini alır. Görüntü tekrar bir arabanın içine keser. Yine aynı kadın sesi Ati'ye nasıl olduğunu sorar. Kadın kadrajda değildir. Ati kadına bakar ama cevap vermez. Kafasını arabanın penceresinden çöle çevirir. Kıyafeti çok eski, pespaye bir çocuk gözüne çarpar, bakışlılar.



Ati yine merkez binaya gelmiştir. Başkanın sesi yine Ati'nin projesinin yine insanlık adına yeni bir doğa ve dünya için büyük bir umut olduğunu, artık insanların Ati'nin kurduğu dünyada yaşamaları için projenin son aşamasına gelindiğini söyler. Pespaye görünümü, üstü başı kirli insanlardan oluşan kalabalık Ati'yi çılgınca alkışlayarak tezahürat yapar.



Ati bu kez uyandığında kendini bir mağarada bulur. Mağaradaki hüzme ışığı takip ederek kapıdan çıkar.



Kendini bir anda uçurumun kenarında bulur. Buraya nasıl geldiğini hatırlamamaktadır.



Ormana gittiğinde bu kez bir kadının yerde yattığını görür. Bir kaplumbağa kadının başucunda yerde yatmaktadır. Kadını ters çevirip baktığında onun da ölmüş olduğunu görür. Kadını ve ölü kaplumbağayı diğer adamın yanına götürerek üstünü yapraklarla örter. Ati buna benzer bir cinayet sonrasında daha rastlar.



Ati daha önce kaza sonucu parçalanan mekikten karaya vuran bir parçasını kullanarak kurmuş olduğu tuzağa bir kadının yakalandığını görür. Kadın bi süredir Ati'yi takip ettiğini itiraf eder. Ati kadının ellerini sarmaşıkla bağlar. Kadın ilerleyen sahnelerde Ati'ye ormanın bitiminde "Büyük Sistem" in kurduğu maden ocağını gösterir.



Sistem yeni bir maden keşfetmiş ve Ati'ye önde gelen sermayedarlar için "Siber Gen" "Teknolojisi" ni kullanarak yeni bir doğa kurduğunu. Ati bunu mağarada bulunan laboratuvarında öğrenir. Ve kendisinin yarısının da bir siber robot olduğunu öğrenir. Sistemin yazılımı olan bu robot Ati uyuyunca devreye girip maden ocağından doğaya sızan insanları öldürmektedir



Ati bütün bunları öğrenince yarı robot olan kısmını öldürmek için ışınli matkaba davranır. Kadın Ati'yi durdurmaya çalışır. Fakat gündür çok yorgun ve bitkin olan Ati'nin robot tarafı devreye girmektedir. Robot devreye girince kadını kovalar. Dikkayadaki uçurumun kenarına gelirler.



Kadın Ati'ye uyanık kalmasının gerektiğini söylese de nafiledir. Ati kısa bir süre kendine geldiğinde ise kadın bir şeyi daha itiraf eder. Dünyada insan soyunu devamlılığını sağlayabilecek sadece iki kişi kalmıştır. Ati ve Kadın (Avva) Bütün insanlar kısırlaştırılmıştır ve Ati'yi kaçırmıştır.. Gen mühendisi olan kadın Ati'den sperm örnekleri almış ve sisteme baş kaldırmıştır. Robot kadına yaklaşınca kadın geriye bir adım daha atar. Ayağı boşluğa denk gelir ve uçurumdan denize düşer.



F. "Ati'nin Dünyası" Film Senaryo Örneğinde Çekim Tekniği ve Anlam Arayışları

Gelecekteki aranılan ve idealize edilen doğanın anlatıldığı bu filmin hemen her karesinde incelenen bilimkurgu filmleri gibi "Doğa" bir anlatıcı konumundadır. Bu noktada kameraya önemli görevler düşmektedir. Filmin başlarındaki araba sahnesinde arabada ön koltukta oturan kadının yüzü görülmemektedir. Çünkü o kadının Avva olduğu ilerleyen sahnelerde seyirci için bir sürpriz teşkil edecektir. Bu sebeple kameranın açısı arabanın içinde sadece Ati'yi görecek şekilde konumlandırılacaktır. Filmin en önemli sembolik ifadelerinden biri olan "Dikkaya" bazı sahnelerde fonda bir karakter varmış gibi konuşma boşluğu bırakılarak gösterilecektir.

Avva'nın "Dikkaya" ya bakması, onunamorsundan sonrasında dikkayanın alt açısından gösterilecektir. Ati'nin ve Avva'nın sisteme isyan ettiği sahnenin son planında mutlak gücü, otoriteyi temsil eden "Dikkaya", üreyebilen son insan Avva, üreyebilen son insan Ati aynı sırayla bir perspektifle kadraja yerleştirilecektir. Böylece Ati'nin kurduğu dünyada yapmış olduğu bu kaya figürü Ati'nin dünyasındaki iktidarını ifade edecektir. Aynı zamanda bu dünyayı Ati'ye yaptıran ana sistemi de temsil eden bu kaya Avva'nın gözünde bir tercih ile Ati'nin iktidarı ile bütünleşecektir. Kendini "Son Adam" olan Ati'den hamile bırakan Avva için de bu kayanın sembolik değişimi bir kadının otoriter tercihini nasıl değiştirip dönüştürebileceğinin de göstergesi olacaktır.

Kameranın açısını sembolik dili ifade edecek şekilde düzenlemenin bir başka örneği de Ati'nin mağarada uyanma sahnesinde verilecektir. Ati uyurken, mağaranın içinde göz hizasından aynı kadrajda vücudunun tamamı ve mağaranın hüzmeye ışık giren girişi görülecektir. Ana rahmindeki gibi kıvrılıp uyuyan Ati'nin gözünün ve vücudunun bir kısmı aydınlık, diğer yarısı ise karanlıktır. Kamerayla ve ışıkla aktarılacak olan bu temanın gösterileni ise filmin gelecek sahnelerinde ortaya çıkacak olan Ati'nin yarısının aslında bir robot olduğu, Ati'nin karanlık ve aydınlık yanına dair bir gönderme niteliği taşımaktadır.

Giriş sahnesindeki Ati'nin kumsalda uyanmasında Ati ve fonunda parçalanmış metaller insanlığın çöküşünün temsilidir. Yakın planda göz hizasındaki kamerada; Ati flu iken mekiğin parçaları olan metaller arka planda

net olacak, Ati uyanırken öksürdüğünde kamera netleşecek, metaller fluya düşecektir. Ati ayağa kalktığında kamera steady cam aktüel olarak etrafında dönecek ve "Dikkaya" ya baktığında kamera Ati'nin amorsunda bir süre duracak ve ormana doğru ilerlediğinde Ati'yi arkasından takip edecektir. Ati ormana girdiğinde kamera ise takibi bırakacaktır.

G. "Ati'nin Dünyası" Film Senaryo Örneğinde Işık Tekniği ve Anlam Arayışları

Sinema teknik olarak ışığa dayalı olan bir sanattır. Kamera sağlıklı görüntü kaydedebilmesi için ışığa gerek duyar. Görüntünün saptanması ve saptanmış görüntünün izlenmesinde ışık en önemli argümandır (Şenyapılı'dan aktaran Mustafa Sözen, 2013: 33).

Filmde ışık kullanımını iki ana etmen ile gerçekleştirilecektir. Bunlardan ilki teknik; ikincisi ise estetik bakış açısı. Film boyunca filmin gerilimine ve karamsarlığına paralel olarak ışığın şiddeti gitgide düşecektir. Bu sebeple filmin en başında Ati'nin sahilde uyanması sahnesinde filmin en aydınlık sahnesini, finaldeki uçurum sahnesi ise filmin en karanlık sahnesi olarak gösterilecektir. Dolayısıyla ilk sahne ile son sahne arasında gittikçe karamsarlaşan atmosfere uygun olarak ışığın kullanım şiddeti de düşecektir.

Işık, orman sahnelerinde, ormanın içi bir doğa belgeselinde olduğu gibi yemyeşil, günlük güneşlik değil, ağaç ve yaprakların gölgeleri öldürülmüş insanların yüzüne düşecek şekilde kurulacaktır. Avva'nın Ati'nin arkasındaki ağaçların arasından gizlice geçişleri ise yine ışık gölge oyunları ile daha gizemli hale getirilecektir. Ati'nin "Büyük Sistem" in toplantısında ise; ışık-gölge oyunları ile Ati'ye hüzmeye ışıklar vurularak yüzünün ve vücudunun bazı kısımlarının aydınlanması ve gölgeye düşürülmesi sağlanacaktır.

Tabyat'ın laboratuvarı sahnelerinde gerilimli bir atmosfer oluşturmak adına yanıp sönen sarı renk ışık kullanılacaktır. Ati'nin ışın matkabıyla kafasını delme girişimi sahnesinde ışığın yanıp sönmeye aralığı hızlanacaktır.

Ati'nin dikkayada dolunayı seyretmesi sahnesinde, dolunay etkisini oluşturmak için balon ışık kullanılacaktır. Ati'nin mağarada uyanma sahnesinde mağara girişinden gün ışığı hüzmeye olarak karakterin bedeninin yarısına

düşürülecektir. Böylece Ati'nin karanlık robot tarafı ve kendisi olan tarafının ayırımı ışık yoluyla anlamlandırılmaya çalışılacaktır.

H. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Animasyon Tekniği ve Anlam Arayışları

Bilimkurgu filmlerinde animasyon her zaman aranılan bir uygulamadır. Seyirci zihninde gerçeklik ve estetik ihtiyacını arttırmak için animasyon kullanmak önem taşımaktadır. "Ati'nin Dünyası" filminde uzay mekiği sahnesinde, dünyadaki "Büyük Sistem" toplantı sahnesinde, halkın Ati'yi seyretme sahnesinde, laboratuvar sahnesinde, araba sahnesinde, doğa temasının olduğu bazı sahnelerde, yılan sokma sahnesinde, uçan kuş sahnesinde, finaldeki uçurum sahnesinde animasyon kullanılacaktır. Laboratuvar ve Ati'nin ağaç dallarını aralayarak maden ocağını ilk kez görme sahnesinde "Green Box" tekniği kullanılarak yapılacak çekimlere animasyon görüntüleri bindirilerek gerçeklik arttırılacaktır.

Filmin final sahnesinde Ati ile diğer yarısı olan robot arasındaki yüz geçişleri animasyon kullanılarak gerçekleştirilecektir. Doğa sahnelerinde görsel efekt kullanılarak bitkilerde fosforlu bir ışık efekti oluşturulacaktır. Gece karanlığında kayalıklarda oturan Ati'nin seyrettiği dolunay tamamen görsel efekt olarak uygulanacaktır. Aynı şekilde kayalıklar, ormanlık alan, mağara, uzay mekiği, büyük sistem sahnesi, halkın Ati'yi seyretme sahnesi gerçeklik ve estetik hissini arttırmak adına görsel efektler uygulanarak işlenecektir.

İ. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Renkler ve Anlam Arayışları

"Ati'nin Dünyası" filminin genel renkleri pastel tonda olacaktır. Doğa fonlarında pastel mavisi gökyüzü, pastel yeşili orman, kahverengi pastel renkli kayalar filmde kullanılacak renk çeşitlerine örnektir.

Doğurganlığı, verimliliği temsil eden renk kahverengidir. Kahverengi kırmızı ve siyah renklerden oluştuğu için bu renklerin özelliklerini de içinde barındırmaktadır. Bu sebeple ağır ve kasvetli bir renk olarak bilinir. Bu özelliğiyle otorite ve kendine güveni de temsil etmektedir. Rengin pozitif etkisi gerçekçi bir kişilik hissiyatı uyandırırken, negatif etkisi ise güvensiz ve değişken

bir yapıyı yansıtabilmektedir (Sharma 2007, Sun 1994'ten aktaran Kırık, 2013: 76). Bu bilgilere dayanarak Ati'nin mağarasının olduğu kayalıklarda pastel tondaki kahverengi doğurgan, vareden doğayı, Ati'nin otorite gücünü, Ati'nin değişken yapısını yansıtmak için kullanılacaktır.

Yeşil renk doğanın, ilkbaharın rengidir. Bu rengin sınırları yatıştırıcı, sakinleştirici bir özelliği vardır. Koyu yeşil tonu iç karartıcı bir nitelik taşıyarak bahar yeşili yeni bir yaşam, yenilenme ve doğuş anlamına gelmektedir (Sharma 2007'den aktaran Kırık, 2013:75). "Ati'nin Dünyası" filminde ormanda kuşu seyretme sahnelerinde huzurlu bir atmosfer oluşturmak için bahar yeşili kullanılacaktır. Avva'nın Ati'yi takip etme ve Ati'nin cesetleri bulma sahnelerinde ise kasvetli ve tedirgin edici bir atmosfer için koyu yeşil tonlar kullanılacaktır.

Ati'nin daha sonra Tabyat'ın ekranından kendini seyredeceği cinayet sahnelerinde ise siyah renk kullanılacaktır. Kasvetli bir atmosfer için geceleyin siyah karanlık ormanın rengi olacaktır. Fakat açık alanda, dikkaya sahnelerinde gece ayışı ışık efekti ile sarı renk, lokal olarak alanda, Ati'nin yüzünde, deniz yüzeyinde belirgin olacaktır.

Rengin şimdiye dek yapılan bilimsel araştırmalarının sonucunda hangi manalar içerdiğine dair bilgiler dikkate alınırken elbette filmin sanat yönetmeninin, senaristin ve yönetmenin de kullanacağı renkleri seçerken hayatında yaşadıklarından yola çıkması olağan bir durumdur. Çünkü insan beyni yaşadığı anıları koku hafızasıyla, renk hafızasıyla kodlayabilir. Defne Özonur Çöloğlu'na göre; rengin insanlar üzerindeki etkilerinden yararlanan yönetmen renkle anlam yaratır ya da renklere yeni anlamlar yükler (Çöloğlu, 2006: 170). Böylece ortak hafızamızda sonsuzluğu, özgürlüğü çağrıştıran mavi renk, denizde yakını boğulan biri için ölümü, hüznü çağrıştıırabilir. Bu sebeple Ati'nin Dünyası'nda deniz rengi olarak koyu ton pastel mavi kullanılacaktır. Koyu mavi denizde benim için her zaman ölümü, tekinsizliği, güvensizliği, sonu, devamsızlığı çağrıştırmaktadır. Filmin sonunda da Avva'nın uçurumdan denize düşmesi sahnesi mizansen olarak da mavi renk için düşünüleni tamamlarcasına tasarlanmıştır. Koyu mavi renkteki tekinsiz, güvensiz deniz Avva'yı içine almıştır.

Gri renk siyah ve beyaz renklerin karışımı olduğundan içerisinde siyah rengin çağrıştırdığı; ölüm, karanlık, yas, suç, korku, endişe, kuvvet, beyaz rengin

çağrıştırdığı; barış, temizlik, saflık, sadakat, güven, iyilik kavramlarını içermektedir. Kendi başına ise gri; pişmanlık, asalet, durgunluk anlamlarını içermektedir (Çöloğlu, 2006: 159). Buradan hareketle iyiyle kötü, makineyle insan, siyah ile beyaz arasında kalan Ati'nin üzerindeki gömlek gri olacaktır. Çöloğlu çalışmasının aynı sayfasında turuncu rengin güneş, sıcak, dayanıklılık, gençlik kavramlarını çağrıştırdığını ifade etmektedir. Avva filmde, Ati'ye tekrar hayat veren, dayanıklı özellikleri olan bir kadındır. Güneş gibi hayat veren özelliği ise insan soyunun devamı için kendisini Ati'den hamile bıraktığını itiraf ettiği sahneden anlaşılmaktadır. Bu karakteriyle örtüşen özelliklerden dolayı Avva'nın bluzu turuncu renk olacaktır.

J. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Karakterler ve Anlam Arayışları

Film senaryo örneğine göre karakter incelemesi yapacak olursak; Ati karakteri Adem tasviriyle toplumsal bellek ile bağlar kurar.İnsanlığın umudunu, geleceğini sembolize eder. Bu anlamda insanoğlu metonimimidir. Ati olan insan tarafı bilgindir. Fakat gerçekleri öğrenmeye başladığı andan itibaren çaresiz, kararsız, dengesiz, tekinsiz bir karakter sergiler. Aynı zamanda öldürülen kişilerden kendisini sorumlu tutacak kadar gururludur. Bu sebeple de kendi canı pahasına robot tarafını öldürmeye karar verir. Ati geçmiş ile gelecek, teknoloji ile doğa, robot ile insan arasında kalmış bir karakterdir. Senaryo örneğinin başında olumlu gibi görünen Ati karakteri yarısının robot olduğunu, büyük teknolojik sisteme hizmet ettiğini, robot tarafının insanları öldürdüğünü ve Avva'nın kendisinden hamile olduğunu öğrenmesiyle olumsuz evrilir. Senaryo örneğinin sonunda Avva'nın uçurumdan düşmesine sebep olması ile karakter en olumsuz noktaya ulaşır.

Ati'nin robot tarafı ise; insanoğlunun mekanikleşmiş modern, duyarsız tarafını temsil etmektedir. Bu sebeple Ati'nin robot tarafı geceleri önüne çıkan ne kadar canlı varsa hepsini öldürür. Koruduğu şey sistemin çıkarlarıdır. Ati uyuduğu an robot tarafı ortaya çıkar.

Avva filmin başı itibariyle Ati'nin çevresindedir. İnsanoğlunun geleceğindeki devamlılığın temsili, dönüştürücü, varedici kadın profilidir. Havva'nın temsili olarak geçmişle bağlar kurar. Soyun devamlılığı için kısırlaştırılmamış tek kadındır. Bunu zekasıyla başarmıştır. Filmin sonuna doğru

Avva bir sentetik genetik mühendisi olarak Ati'nin robot tarafını kendisinin tasarladığını itiraf eder. Bu anlamda Avva kadının erkeği dönüştürücü etkisini ve özelliğini ortaya koymaktadır. Avva, dünyada sadece iki insanın kısırlaştırılmamış (Ati ve Avva) olduğunu öğrendiğinde Ati'den sperm almış ve kendisini hamile bırakmıştır. Bu anlamda Avva sembol karakter olarak kadının doğurganlığı, üretkenliği, gücü, kararlılığı ve zekasına vurgu yapmaktadır.

Başlangıçta Avva karakteri şüpheli olumsuz bir karakter olarak belirir. Ati'ye ilaçlar vererek yardım etmek istemesi, onu ölmekten kurtarması, sistemin gerçek niyetini Ati'ye anlatması, sisteme nasıl başkaldırdığını anlatması, insan soyunun devamlılığı için kendisini Ati'den hamile bırakması karakteri gitgide olumluya çevirir. Senaryo örneğinin sonunda ise Avva'nın uçurumdan düşmesi karakterin tamamen masuma evrilmesine sebep olmaktadır.

K. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Kurgu Tekniği ve Anlam Arayışları

Filmin ilk sahnelerindeki kurguda uzun planlar kullanılacaktır. Bunun sebebi ileri sahnelerde gerçekleştirilecek hızlı kurgudur. Baştan ağır başlayan, sonra gitgide hızlanan filmin kurgusu aksiyon sahneleriyle kısa ve hızlı olarak yapılacaktır. Filmin sonundaki robotun Avva'yı kovalama ve uçurum sahnelerinde kurgu en hızlıdan en yavaşa düşer. Gerilimi sağlamak için uçurum sahnesinde kurguda Avva'nın uçurumun ucuna geldiğini gösteren yakın ayak detayı, Ati'nin bir robota bir insana dönüşen yüzü paralel olarak verilecektir.

Sembolik ifadelerin olduğu planlar, olay öncesi, olay anı ve olay sonrasında anlamı ortaya koyacak şekilde yerleştirilecektir.

Ati'nin dünyaya gidişleri ani kesmelerle bir rüyaymış gibi ardarda kurgulanarak aktarılacaktır. Detaylara boğulmadan, ani kesmelerle konu odaklı oluşturulacak bir kurgu tekniği kullanılacaktır.

Ati ve Avva'nın story board kısmında belirtilen özellikleri dikkate alınarak oyuncu seçimi için ilk süreç başlatılacaktır. Sonraki süreçte bu özelliklere sahip olan aday oyunculara senaryo gönderilecek, senaryodan bir sahneyi oynayacakları deneme çekimleri yapılacak ve filmdeki özelliklere en uygun oyuncular belirlenecektir.

L. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Müzik ve Ses Efektleri İle Anlam Arayışları

Filmde tamamen doğal sesler kullanılacaktır. Kaya, kütük, su, rüzgar, insan ve hayvan seslerinden oluşan müzikler bestelenecektir. Toplumsal bellekte yeri olan ayin, ritüel, ağıt gibi yapılardan faydalanılacaktır. Bu sesler önce doğal ortamlarında kaydedilecek sonra stüdyoda işlenerek modern ve güncel altyapılarla harmanlanarak, gelecekte olması hayal edilecek tarzda besteler yapılacaktır. Bu bestelerde günümüzde kullanılan enstrümanların kullanımını da söz konusu olacaktır.

Filmin ilk sahnesinde Ati'nin deniz kenarında uyanması sırasında deniz dalgalarının kıyıya vururken çıkardıkları sesi ritmik olarak duyarız. Bir kanarya ötüşü dalga sesine eşlik etmeye başlar. Bu iki ses sürekli fonda duyulurken onlara martı sesi eşlik etmeye başlar. Bu sesler film için armonik bir şekilde düzenlenecek ve fonda kullanılacaktır. Orman sahnesinde kuşlar, kurt, çakal sesleri, dikkaya sahnesinde ağustos ve ateş böceklerinin sesleri ile efekt kullanımları sağlanacaktır. Ati'nin robota dönüşmesi sahnesi için metalik ve dijital ses efektleri oluşturulacaktır.

Ati'nin Avva'yı kovalama sahnesinde tahtaların birbirine çarpması suretiyle ritim oluşturulacaktır. Bu ritme taş tablet ve bendir eşlik edecektir. Bu ritim kurgudaki planların geçişlerine göre senkronize edilecek ve sahnedeki gerilim arttırılacaktır.

Ati'nin araba sahnelerinde arabada çalan müzik, alışılmışın dışında dijital bir müziktir. Büyük teknolojik sistem döneminde üretilen müzik tarzının sistemin kendisiyle örtüşüğü anlaşılmaktadır.

M. Ati'nin Dünyası Film Senaryo Örneğinde Mekansallık Ve Anlam Arayışları

Aydın Çam'a göre, sinemasal mekanın eylemin platformu olarak temsil ve gerçeklik bağlamında önemli bir işlevi bulunmaktadır. Bu mekanlar seyirciyi inandırıcılık aracı olarak ikna etme özelliğine sahiptirler. Gösteren ve gösterilenin iç içe geçtiği sinemasal mekan, muğlaklıkları ortadan kaldırmada büyük bir etkidir. Bu bağlamda sinemasal mekan sadece sinemasal eyleme bir platform

oluşturmakla kalmaz, aynı zamanda anlatıya etkin bir biçimde dahil olur. Sinemasal anlatının renk, ışık, ses, doku gibi araçlarıyla birleşen sinemasal mekan karakteri ve anlatıyı güçlendirmektedir. Sinema ile mekan karşılık etkileşimlerle toplumsal, kültürel, ideolojik, iktidar mücadelelerinin bir alanıdır (Çam, 2016: 22, 23).

"Ati'nin Dünyası" diye adlandırılan bölge yapay bir şekilde inşa edilmiş bir doğaya sahiptir. Bölgede genel hatlarıyla deniz, deniz kıyısında sahil, yüksek tepeler, kayalıklar, nehir ve ormanlık alanlar bulunmaktadır. Ormanlık alanın yanındaki çölde metalden inşa edilmiş maden ocağı bulunmaktadır. Ati'nin kalmış olduğu mağara ile dikkaya karşılıklıdır. Ati'nin laboratuvarı ise ormanın içinden geçerek ulaşılan kayalıklarda bulunan bir mağaradadır. Dünya ise tamamen çöle dönmüştür. "Büyük Teknolojik Sistem"e ait merkez bina devasa yükseklikte bir gökdeldir. Sisteme ait diğer binalar gökdelen olarak yükselmektedir. Fonda görünen yıkık dökük apartman ve gecekondular ise yoksul hakın yaşadığı mekanlardır.

Dikkaya'nın olduğu alan Ati'nin bu fallik sembolden dolayı iktidarıyla özdeşleşen alandır. Bu sebeple, Ati'nin kendi güvenliğinin tehdidi olarak gördüğü Avva'yı burada sorguya çekmesi düşünülmüştür. Mağara ana rahmini sembolize eden bir mekan olarak Ati'nin robot tarafının farkına varmaya başlayacağını işaretlerini gösteren sembolik bir mekandır. Orman ise geceleri Ati'nin robot tarafının cinayetler işlediği kasvetli bir mekandır. Orman gündüzleri ise Ati'nin arayışlarına tanık olduğumuz bir mekan haline dönüşür. Laboratuvar Ati'nin bilgeliğini temsil etmektedir. Ati geçmişine dair birçok bilgiyi kendisine ait olan Tabyat isimli yapay zekadan öğrenir.

Tamamen çölleşmiş dünyada "Büyük Teknolojik Sistem" in iktidarını temsil eden gökdelenler bulunmaktadır. Ati'nin robot tarafının görüntüsü merkez binanın yüksek katındaki bir ofisten hologram teknolojisiyle halka seyrettirilmektedir. Ofis teknolojik ekipmanla donatılmıştır. Binanın yüksekliği ve ofisin en üst katta olması halkla olan mesafeyi tanımlamaktadır. Bu tanıma göre güçlü sistem yüksekte, ulaşılamaz konumda, zayıf ve yoksul halk alçaktadır. Böylece filmdeki bu mekansallık hiyerarşik yapıyı da ifade etmektedir.

IX. SONUÇ

Mad Max: Fury Road, Snowpiercer, Buğday, Wall-E, Solaris isimli bilimkurgu filmleri ve Ati'nin Dünyası isimli film senaryo örneğinde ortak tema doğanın bariz bir şekilde değişimi olarak belirlenmiştir. Bu değişim hava, su, ateş, bitki, metal gibi doğa unsurlarının felakete yol açması ya da felaket sonrası bu unsurlara olan ihtiyaçla ortaya konulmaktadır.

Çalışmada ele alınan bilimkurgu filmlerinde ve Ati'nin Dünyası isimli film senaryo örneğinde doğanın değişimi ateş, su, hava, toprak, metal, ağaç (bitki) unsurları aracılığıyla sunulmaktadır. Bu unsurlar bilimkurgu filmlerinde insanoğlunun geçmişte, günümüzde ve varsayılan gelecekte kaderini belirleyen faktörler olarak aktarılmaktadır.

Örnekleme olarak incelenen bilimkurgu filmlerinde ve Ati'nin Dünyası isimli film senaryo örneğinde kolektif hafızadaki doğanın özlemi içerisinde gelecekteki doğa distopik ve karamsar bir anlayışla inşa edilmektedir. Bu filmlerde doğanın yoksunluğu, insan-doğa mücadelesinin bir sonucu olarak ortaya konulmuştur.

İncelenen filmlerde metal insanoğlunun ilerlemesini temsil eden ve bu amaç için form alan bir araç olarak sunulmaktadır. Metal, kimi zaman bir uzay mekiği, kimi zaman araba, kimi zaman silah, kimi zaman tren, kimi zaman araba, kimi zaman bir robot olarak bu filmlerdeki yerini almıştır.

Örnekleme oluşturan filmlerde ve Ati'nin Dünyası film senaryo örneğinde ateş ögesi insanoğlunun ilerlemesinde önemli bir form olan metalin devinimi için en etken doğa unsuru olarak görülmektedir. Ateş bu örneklerde aynı zamanda iyi - kötü çatışmasında kullanılan ölümcül silahların temel unsurudur.

Örneklemlerde su elementi doğanın değişiminde yahut değişimi sonucunda önemli bir diğer doğa unsuru olarak öne çıkmaktadır. Mad Max: Fury Road filminde susuzluk sebebiyle dünya kıyameti yaşamış ve suyu elinde bulunduran Kral Joe bunu iktidarının ve baskıcı yönetiminin temel dinamiği olarak kullanmıştır. Wall - E filminde aşırı tüketim toplumunun yok ettiği doğada

denizler kurumuştur. Snowpiercer filminde biliminsanlarının yaptığı deney sonucu dünyada iklim değişikliği yaşanmış ve dondurucu soğğun etkisiyle su buz formuna dönüşerek insan soyunu yok olma tehlikesiyle karşı karşıya getirmiştir. Bu filmde su aynı zamanda trende oluşturulan yapay ekosistem döngüsünüşlemesinde kullanılan ana elementtir. Trende yetiştirilecek bitkiler için sulama suyu, hayvanların ve insanların yaşaması için gerekli olan içme ve temizlik suyu trenin burun kısmında yer alan bir mekanizmanın kar ve buzı toplayarak ekosistem döngüsünü çalıştıran sisteme aktarması sonucu elde edilmektedir. Solaris filminde ise su ögesi bir başka gezegende akıllı, yaratıcı bir tanrısal motifle insan doğasını tehdit eder canlı bir organizma formunda aktarılmaktadır. Ati'nin Dünyası film senaryo örneğinde yaşanan felaket sonrası dünya çöle dönmüş ve geliştirilen projeye farklı bir gezegende teknolojinin desteğiyle deniz oluşturulmuştur.

Hava, Snowpiercer filminde yapılan deney sonucu değişime uğramış ve soğuyarak dondurucu etkisiyle insan soyu için tehdit unsuru oluşturmuştur. Mad Max: Fury Road filminde iklimsel değişiklik sonucu havanın değişmesine ve kuraklığın yaşanmasına dolayısıyla çölleşmeye sebep olmuştur. Buğday filminde de hava değişiklikleri asit yağmurlarının yağmasına, temiz suların tükenmesine ve kuraklığa yol açmaktadır. Bu sebeple insanlar genetiği değiştirilmiş bitkiler üretme çabasına girişmiştir. Wall - E filminde aşırı üretim ve tüketim doğanın değişimine ve denizlerin kurumasından anlaşıldığı olduğu üzere yağışların kesilmesine sebep olmuştur. Solaris filminde ise hava dünyadakinden çok farklı bir formda, insan psikolojisini olumsuz etkileyecek sisli, puslu, kasvetli ve hepsinden önemlisi insanın yaşaması için gerekli imkanları sağlamayan özelliklere sahip bir yapıda aktarılmaktadır. Ati'nin Dünyası film senaryo örneğinde dünyada heryerin çöle dönmüş olması, sıcaklıkların aşırı yükseldiğinin, yağışların azaldığının hatta kesildiğinin göstergesi niteliğindedir.

Bitki unsuru da bu örneklem bilimkurgu filmlerinde doğanın değişimi sonucu faklılaşan ve başkalaşan yahut yok olan ve bu yoksunlukla insan hayatına doğrudan etki eden bir doğa unsuru olarak gösterilmektedir. Mad Max: Fury Road filminde kötü kral Joe bitkileri sadece kendi mağarasında yetiştirmekte ve böylece gıda olarak bu bitkilerden sadece kendisi faydalanmaktadır. Diğer yandan açlık ve susuzluktan sefil bir halde olan halk için bu sebze ve meyveler

ulařılmaz bir gıda çeřididir. Böylece bu filmde bitki doğadaki yoksunluęundan dolayı otoritenin insanları ayırksılařtırmasında ve kendini ayrıcalıklı kılmasında kullandığı bir doğa unsuru haline gelmiřtir. Bitki, baskıcı sistemin oluřturduęu hiyerarřik düzende seçilmiřlerin güç unsuru nitelięindedir. Snowpiercer filminde bitki doğa ekosistemine benzer bir řekilde iřleyen tren içerisinde sadece otoritenin sahibi ve onun seçtiklerinin yetiřtirdięi ve faydalandığı bir doğa unsuru olarak kullanılmaktadır. Buęday filminde insan soyunun devamı için en önemli bitkilerden biri olan organik buęday hayatı ifade eden bir metafor olarak kullanılmaktadır. Bu filmde yařanan felaketten dolayı canlı çeřitlilięi son bulmaya yüz tutmuř, bitkiler laboratuvarlarda genetik yapıları deęiřtirilerek sınırlı bir kapasiteyle üretilmektedir. Buęday bir süre sonra bir dini tema figürüne dönüřerek Arapça'daki elif harfi simgesellięinde ortasındaki çizgiyle geceyi gündüzü, iyi ile kötüyü, valık ile hiçlięi ayıran sembolik bir formda aktarılmaktadır. Wall - E filminde ařırı üretim ve tüketim doğanın yok olmasına sebep olmuř ve bitki çeřitlilięi son bulmuřtur. İnsanlar bu sebeple otorite tarafından kandırılarak uzayda yařamaya mecbur bırakılmıřtır. İnsanların tek umudu yeryüzünde hayat emaresini ifade edecek olan bir bitkidir. Wall - E o bitkiyi bulur ve otoritenin gönderdięi robotla birlikte bitkiyi tüm tehlikelere ve yönetimi ele geçirmiř olan yapay zekaya karřı korur. Bitki bu filmde umudu sembolize eden bir doğa unsuru halinde gösterilmektedir. Solaris filminde bitki, dünyada gerçekteřtirilen bařka bir gezegendeki sistem arayıřlarının bir iřaretçisi konumundadır. Daha ilk sahnede Kelvin tedirgin edici bir dalgalanmaya sahip nehir suyunun içinde saęa sola salınan bitkilere bakarak kara kara düşünmektedir. Anlatıcı konumundaki bitkiler Kelvin'in de yüzünden anlařıldıęı kadarıyla olumsuz geliřmeler yařanacaęı konusunda ipuçları vermektedir. Solaris gezegeninde ise görevli bir subay okyanus üzerinde gezegene dair incelemeler yaparken içinde bitki örtüsü, çalılar, ağaçlar, akasya ağaçları olan bir bahçe gördüğünü söyler. Fakat bu bitkiler dünyadaki maddesel formla benzeřmeyen Solaris gezegenindeki okyanusun sümüksü, řeker řurubu gibi kahverengi ve katransı yapısının oluřturduęu řekillerdir. Subay hepsinin gerçekte boyutlarında olduğunu fakat plastik gibi durduęunu söyler. Gezegen ve okyanusun insanlara geçmiřine dair özelemlerini ve zaafalarını gösterdięi ve böylece onları yıldırım için psikolojileriyle oynadıęı düşünülecek olursa doğa bu sahnede özelenen, arzulanılan bir özne olarak aktarılmaktadır. Ati'nin Dünyası film örneęinde

doğanın olumsuz deęiřimiyle birlikte dnyada doęa yıkıma uęramıř bu yıkımda bitki rts de tamamen yok olmuřtur. Byk Teknolojik Sistem ynetimi ele geirmiř ve farklı bir gezegende sibergen teknolojiyle inřa ettięi doęada bitki eřitlilięi de oluřturmayı bařarmıřtır.

Tez alıřmasında rneklem olarak ele alınan bilimkurgu filmleri ve "Ati'nin Dnyası" isimli film rneęi senaryosundaki ortak zelliklerden biri, byk, baskıcı bir sistemin veya otoritenin varlıęıdır. Bu sistem insanları kendi kurallarına etkisi altına almıř ve sistemin tm gcn kendi menfaatleri doęrultusunda ortaya koymuřtur. Mad Max: Fury Road filminde su kaynaęını ve bitkileri elinde bulunduran Kral Joe otoritesini bu doęa unsurları zerinden kurmaktadır.

Snowpiercer filminde dnya ekosistemine benzer bir ekosistem treni projesiyle hayata geiren Wilford bařta suyu dolařıma sokarak, insan, bitki ve hayvanların hayatta kalmasını saęlamıřtır. Fakat Wilford tren iindeki kendine gre kurmuř olduęu dengeyi koruyabilmek iin bu doęa unsurlarını paylařıma amamıř, bir g olarak kullanmıř ve hiyerarřik, baskıcı yapısıyla kendi otoritesini kurmuřtur.

Wall-E filminde uzayda yařamaya mahkm bırakılmıř insanların otoritesi uzay gemisinin kaptanı gibi grnse de filmin ortalarında asıl karar verici ve ynetici mekanizmanın geminin yardımcı pilotu olan ama iktidarın asıl sahibi yapay zekaya sahip bir robottur. Bu robotun otoritenin kendisi olduęu ise dnyada drt asırdır aranılan ve sonunda bulunan ve yařam belirtisinin ispatı olan bitkinin bulunduęunu bu robotun ęrenmesiyle ortaya ıkmaktadır. Robot bitkiyi ve onu bulanları yok etmeye alıřarak insanların tekrar dnyaya dnmelerini engellemeye alıřmıřtır. Robot, doęa unsurlarının eskisi gibi yer almadıęı bu uzay gemisinde kendi otoritesini kendi teknolojik sistemi doęrultusunda oktan kurmuř ve iktidar gibi grnenin ardında gzetimci, gizil g bir otorite kurmuřtur.

Buęday filminde doęanın olumsuz deęiřimi yeni bir ynetim sistemi belirlemekte ve dnya, genetik alıřmalar yoluyla insanların temel ihtiyalarını karřılayabilecek projeler reten "Yeni Yařam Teknolojileri" isminde bir řirket tarafından ynetilmektedir.

Solaris filminde yeni bir dünya arayışındaki otorite veya yönetim sistemi, bunu fazlasıyla arzuladığını Solaris görevlisinin kaptanla yaptığı toplantıdaki sorgulama biçiminde ortaya koyulmaktadır. Diğer yandan filmde Solaris gezegeninin okyanusu insan denen yabancıyı dışlamakta ve bunu yapmak için onların geçmişindeki zaafı veya özelemlerini nostaljik ve romantik bir nesnel formda gemi personeliyle yüzleştirmektedir. Bu sayede kendilerini geçmişlerinde tanıdığı, sevdiği kişi veya doğa unsurlarıyla yüzleşerek bulan Solaris personeli bu duruma psikolojik olarak yenik düşmektedir. Okyanus kendi kimyasında yeni formlar oluşturarak yaptığı bu eylemi ile kendi baskıcı ve ayrımcı gücünü, yönetim sistemini yahut iktidarını ortaya koymaktadır.

Ati'nin Dünyası film senaryo örneğinde dünyada doğanın değişime uğraması ile "Büyük Teknoloji Sistem" adında bir şirket teknoloji gücü ve projeleri sayesinde yönetimi ele geçirmiş ve teknolojik gücüyle Profesör Ati'ye başka bir gezegende yeni bir doğa inşa ettirmiştir. Ati'nin bu doğayı halk için değil seçilmişler için inşa ettiği gerçeğini öğrenmesinin ardından bu yeni dünyada Ati iktidarının farkına varmaya başlamıştır. Ati'nin Dünyası'ndaki iktidarını bir fallik sembol olarak "Dikkaya" figürü ifade etmektedir.

Örnekleme olarak ele alınan bilimkurgu filmleri ve "Ati'nin Dünyası" isimli film örneği senaryosundaki ortak özelliklerden bir tanesi filmlerin mitsel öğeler kullanmış olmasıdır. Bu doğrultuda Mad Max: Fury Road, Snowpiercer, Solaris isimli filmler Yunan mitolojisine dair unsurlar barındırırken, Türk bilimkurgu filmi olan Buğday dini anlatılarda yer alan Hacı Bektaş-ı Veli ile Yunus Emre arasında geçen bir hikayeyi, Wall - E filmi ve Ati'nin Dünyası filmi senaryo örneği ise Adem Havva arketiplerini ve hikayesini kalıp bir motif olarak işlemektedir.

Çalışmada seçilen bilimkurgu filmleri ve Ati'nin Dünyası film örneği senaryosunun işlediği bir başka ortak özellik ise göç unsurudur. Bu göç unsuru doğanın olumsuz değişiminin dolaylı ya da dolaysız olarak etkilediği bir eylemdir. Mad Max: Fury Road filminde bakire kızların, Snowpiercer filminde trende yaşayan tüm insanların, Buğday filminde genetiği ana şirketin kriterlerine uyan ölü topraklar halkının, Wall - E filminde topyekün tüm dünya insanların göç eylemi söz konusu olmaktadır. Ati'nin Dünyası isimli film senaryo örneğinde ise, Ati'nin Dünyası'nın tamamlanmasını bekleyen halkın göç için sabırsızlandığı

görülmektedir. Bu dünyanın yanında kurulan maden ocağında çalışan işçiler ise sınırı geçerek Ati'nin Dünyası'na göç etmeye çalışmaktadır.

Bu çalışmada örneklem olarak ele alınan filmlerin tamamında ve Ati'nin Dünyası filmi senaryo örneğinde kahraman, doğanın değişimi sonucu ortaya çıkan otoriter yönetim sistemlerine karşı bir kaybeden olarak hikayedeki yerini alırken sonrasında otoriteye başkaldıran, kafa tutan yahut Solaris'te ve "Ati'nin Dünyası" film örneği senaryosunda olduğu gibi sisteme karşı direnen bir karakter olarak öne çıkmaktadır.

Tezdeki örnek filmlerin tamamında doğanın değişimi sonucu değişen şartları düzeltmek amacıyla kahramanın yaptığı bir yolculuk söz konusudur. Mad Max: Fury Road filminde Max ve Fuire bakire kızları analar ülkesine götürmek üzere tehlikeli bir yolculuğa çıkarken, Snowpiercer'da Curtis arkadaşlarıyla Wilford'a karşı zafer kazanmak ve halkı özgürlüğe kavuşturmak için trenin en önüne doğru tehlikeli bir yolculuk yapmaktadır. Buğday filminde ise, Cemil'in Erol ile yaptığı organik buğdayı bulma ve aynı zamanda tasavvufi içsel yolculuğu imgeleyen zorlu bir yolculuk söz konusudur. Solaris'te de psikolog Kelvin yabancı bir doğanın etkisinde kalmış olan mürettebatı iyileştirmek üzere Solaris gezegenine yolculuk yaparken orada gezegen onu kendisi ve geçmişiyle yüzleştirmiş, Kevin bu sayede aynı zamanda içsel bir yolculuğa da çıkmıştır. Wall - E filminde Wall - E aşkını yaşamak, İva ise, bitkiyi korumak amaçlı zorlu bir uzay yolculuğuna atılmaktadır.

Seçilen bilimkurgu filmlerinde ve Ati'nin Dünyası film senaryo örneğinde göstergebilimsel metaforlar, semboller, yananlam ve düzenlamlar, belirti ve belirtke ikonlar filmlerin anlatımında kullanılmaktadır.

Örneklem olarak alınan bilimkurgu filmlerinin ve Ati'nin Dünyası film örneği senaryosunun; mitsel öğeler kullanılması, ateş, su, toprak, hava, ağaç, metal gibi doğa öğelerinin doğanın değişim unsuru olarak kullanılması, doğaya karşı olan tepkilerin karakter belirleyiciliğinde rol oynaması, iyi-kötü çatışması, doğa katliamına karşı eleştiri, sınıfsal ve sosyal statü ayrımının eleştirisi, otorite eleştirisi yahut otoriteyi temsil eden bir güce karşı koyma, göç, mitsel özellikler barındırma, geleceği ve umudu sembolize eden doğa öğeleri kullanımı, iki dünya

arasındaki sınırsallık gibi ortak özellikleri bulunmaktadır. Bu ortak özellikler örnek bilimkurgu filmlerinde doğanın deęişimi sonucuyla ortaya çıkmaktadır.

"Ati'nin Dünyası" film senaryo örneğinde; storyboard, çekim teknięi, ışık, animasyon, kurgu, renk, karakter, kurgu, ses ve müzik, mekansallık üzerine çalışılmış, sinemanın bu araçları üzerinden, göstergebilim temel alınarak anlam arayışına gidilmiştir.

X. KAYNAKÇA

KİTAPLAR

- ADANIR, O. (2016). **Sinema Kuramları 2**, İstanbul, Su Yayınevi, 2. Baskı.
- ANDAY, M. C. (1995). **Yağmurun Altında**, İstanbul, Adam Yayıncılık, 1.Baskı.
- BAZİN, A. (2011). **What is cinema?, Sinema Nedir?** İstanbul, Doruk Yayıncılık, Haziran 2011 Baskısı.
- CAMPBELL, J. (1995). **İlkel Mitoloji Tanrının Maskeleri**,Ankara, İmge Kitabevi, 3. Baskı.
- CAMPBELL, J. (2013). **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu**, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2. Baskı.
- CLARKE, J. (2012). **Sinema Akımları**, İstanbul, Kalkedon Yayıncılık.
- DURKHEİM, E. (2016). **Ahlak ve Toplum**, İstanbul, Pinhan Yayıncılık, 1. Baskı.
- ERDİKMEN, A. (2019). **Sinema Kuramları 1**, Rudolf Julius Arnheim, İstanbul, Su Yayınevi, 3. Baskı.
- ERSÜMER, O. (2013). **Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk**, İstanbul, Altıkırkbeş Basın Yayın, 1. Baskı.
- ESEN, Ş. K. (2019). **Sinema Kuramları 2**, İstanbul, Su Yayınevi, 2. Baskı.
- HARAWAY, D. (2006). **Siborg Manifestosu**, İstanbul, Agora Kitaplığı, 1. Baskı.
- HOOKE, S. H. (2015). **Ortadoğu Mitolojisi**, Ankara, İmge Kitabevi, 6. Baskı.
- KAPLANOĞLU, S. (2017). **Yusuf'un Rüyası**, İstanbul, H Yayınları, 4. Baskı.
- KILINÇ, C. (2012). **Mitoloji Sözlüğü**, İzmir, İlya İzmir Yayınevi, 2. Cilt.
- KORKUT, D. (2007). **Dede Korkut'tan Çocuklara Seçme Hikayeler**, Ankara, Elips Kitap, 1. Baskı.

KUBAN, D. (2015). **Gelecek**, İstanbul, Yeni Gün Haber Ajansı Basın ve Yayıncılık, 4. Baskı.

KUTSAL KİTAP. (2014). **Kutsal Kitap**, İstanbul, Kitabı Mukaddes Şirketi.

LEGÜİN, U. K. (2011). **Yerdeniz Büyücüsü**, İstanbul, Metis Yayınevi, 6. Baskı.

MACKENZIE, D. A. (1996). **Çin ve Japon Mitolojisi**, Ankara, İmge Kitabevi, 1. Baskı.

NASKALİ, E. G. (2014). **Yılan Kitabı**, İstanbul, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, 1. Baskı.

ÖZARSLAN, Z. (2019). **Sinema Kuramları 1**, İstanbul, Su Yayınevi, 3. Baskı.

ÖZARSLAN, Z. (2019). **Sinema Kuramları 2**, İstanbul, Su Yayınevi, 2. Baskı.

RIFAT, M. (2018). "**Homo Semioticus ve Genel Göstergebilim Sorunları**", İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 3. Baskı.

SAYGILIGİL, F. (2019). **Sinema Kuramları 1**, İstanbul, Su Yayınevi. 3. Baskı.

SENNETT, R. (2012). **Karakter Aşınması**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 6. Baskı.

ŞİŞMAN, M. (2013). **Hacı Bektaş Veli**, Ankara, Sepya Kitaplar, 1. Baskı.

Türk Manilerinden Seçmeler, Anonim, (2007), Ankara, Elips Yayınları, 2. Baskı.

YAREN, Ö. (2019). **Sinema Kuramları 2**, İstanbul, Su Yayınevi, 2. Baskı.

MAKALELER

ALPEREN, A. (1996). "Bilimkurgu Romanlarında Zamanötesi Dünya", **Bilig Dergisi** , sayı 2, s. 261, s.s. 261-165.

ALTUNOĞLU, Ö. S. (2016). "Türkiye'de Bilimkurgu Çizgi Romanının Geleceği", **Hacettepe Üniversitesi Sanat Yazıları**, sayı 35, sayfa 181, s.s. 177-193.

BAYRAM, S. (2018). "Necati Cumalı'nın Susuz Yaz Adlı Hikayesinde Yapı Ve İzlek", **The Journal of Social Science**, cilt 2, sayı 2, sayfa 3, s.s. 160-175.

- BOYAR, N. (2016). "Sinemada Fütürist Yaklaşım: Minority Report Filminin İncelenmesi", **The Turkish Journal of Design**, cilt 6, sayı 2, sayfa 160, 161, s.s. 159-167.
- CENGİZ, G. (2019). "Bilimkurgu Sinemasında Savaş Yılları: Dizelpunk", **Akademik Sanat; Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi**, sayı 8, sayfa 43, 44, s.s. 40-49.
- ÇAM, A. (2016). "Sinemasal Mekanlar Ve Sinemasal Mekanların Çözümlemesi" , **Sinecine Dergisi**, Cilt 2, Sayı 7, Sayfa 22, 23, s.s 7-37.
- ÇİLİNGİR, A. (2017). "Türkiye'de Ulusal Bir Sinema Hareketi Oluşturma Çabaları Ve Halit Refiğ", **Avrasya Sosyal ve Ekonomik Araştırmaları Dergisi**, cilt 4, sayı 12, sayfa 233, s.s. 232-240.
- ÇÖLOĞLU, D.Ö. (2006). "Sinemada Bir Anlam Yaratma Süreci Olarak Renk ve Krzysztof Kieslowski'nin 'Üç Renk: Mavi, Beyaz, Kırmızı' Üçlemesi", **Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayını Kilad**, sayı 8, sayfa 159, 170, s.s. 155-172.
- DEMİR, Ö. (2019). "Bilimkurgu Türünde Yapısal Kavramlar ve Değişim Arrival Filmi Örneği", **Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, cilt6, sayı 1, sayfa 140, s.s. 136-154.
- GÜL, F. (2013). "İnsan-Doğa İlişkisi Bağlamında Çevre Sorunları ve Felsefe", **Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi**, sayı 14, sayfa 18, s.s.17-21.
- GÜLŞAH TIKIZ, F. Ç. (2016). "The Act Of Wizardry And The Development Of A Wizard Within A Constructivist Perspective: Ursula Le Guin's "A Wizard Of Earthsea", **National Journal Of Social Science**, cilt 8, sayı 4, sayfa 325, s.s. 323-341.
- GÜNGÖR, A. C. (2015). "Animasyon Sinemasına Ekoeleştirel Yaklaşım: "Wall-E" Filminin İncelenmesi", **The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication**, Cilt 5, sayı 1, sayfa 11. s.s. 1-16.
- İÇİN, T. K. (2007). "Su Kasidesi'nin Dili Üzerine", **Ege Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları**, sayfa 503,s.s.491-526.

- KARAMAN, E. (2017). "Roland Barthes Ve Charles Sanders Peirce'in Göstergibilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması", **İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi**, cilt 9, sayı 2, sayfa 31, s.s. 25-36.
- KIRIK, A. M. (2013). "Sinemada Renk Ögesinin Kullanımı: Renk ve Anlatım İlişkisi", **Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi**, s.s. sayfa 75, 76, 71-83.
- MISIRCI, S. S. (2017). "Distopik Filmlerde Kadının Temsili: Bir Adem İle Havva Hikayesi", **Asya Studies Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi**, cilt 2, sayı 2, sayfa 44, s.s. 37-48.
- MUSTAFA SÖZEN, HANDAN, D. (2013). "Sinemada Işık Kullanımı ve Örnek Bir Çözümleme", **Erciyes Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, cilt 3, sayı 1, sayfa 33, s.s. 32-50.
- OROZOBAEV, M. (2013). "Kırgız Halk İnançları ve Halk Hekimliği Uygulamalarında Yılan", **Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi**, cilt 1, sayı 15, s.s. 1-17.
- ÖKSÜZ, G. (2018). "Türk Ve Rus Mitolojilerinde Mitik Dünya, Ölüm Ve Ruh Anlayışı", **Avrasya Uluslararası Araştırmalar Dergisi**, cilt 6, sayı 15, sayfa 15, s.s. 10-29.
- PARSA, A. F. (2014). "İletişimde Göstergibilim ve Anlamlandırma Sürecini Örneklerle Değerlendirme", **Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi**, sayfa 3,4,5, s.s. 1-16.
- STEPHENS, G. (2010). "Koyaanisqatsi and the Visual of Evironmental Film", **Screening The Past**, sayı 28, sayfa 7, s.s. 1-29.
- ŞEN, A. (2018). "Bilimkurgu Sinemasında Ekolojik Adalet ve Ekoeleştirir", **İlef Dergisi**, cilt 5, sayı1, sayfa 36, s.s. 31-60.
- TAKIMCI, D. (2019). "Amerikan Post-Apokaliptik Bilimkurgu Sinemasında Kıyamet İdeolojisi", **Akdeniz İletişim Dergisi**, sayfa 383, s.s. 377-403.
- TÜRKYILMAZ, T. (2020). "Susuz Yaz Filminde Doğanın Bir Anlatıcı Olarak Konumlanmasının Toplumsal Kültür-Doğa İlişkisi Bağlamında

Değerlendirilmesi", **International Journal of Social Humanities and Administrative Science**, cilt 6, sayı 26, sayfa 585, s.s 583-606

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- AKKOÇ, B., Bülent Akkoç İle Bilimkurgu Yayıncılığı", www.youtube.com:
<https://www.youtube.com/watch?v=2ogB6bT1U7E&t=1419s>,
(Erişim Tarihi: 16. 04. 2020)
- ALGÜL, S. newworldai.com , <https://tr.newworldai.com/robotu-dunyada-ilk-kezmuslumanlar-yapti-desem-inanirmisiniz-1-bolum/> , (Erişim Tarihi: 06. 03. 2020)
- BAHADIR, O. "Modern Bilimkurgunun Doğuşu", sarkac.com:
<https://sarkac.org/2020/01/modern-bilimkurgunun-dogusu/> , (Erişim Tarihi: 21. 03. 2020)
- ÇALIŞKAN, Ö. "Terminal Kimlik" ,
https://www.academia.edu/965969/Terminal_Kimlik_Postmodern_Bilim_Kurgu_ve_D%C3%BCnya_Terminal_Identity_Postmodern_Science-fiction_and_the_World_URL-6_ , (Erişim Tarihi: 09. 04. 2020)
- GÜRİZ, H. "Distopya Edebiyatı ve Sineması" , halukguriz.wordpress.com ,
<https://halukguriz.wordpress.com/2017/07/31/distopya-edebiyati-ve-sineması/> , (Erişim Tarihi: 15. 04. 2020)
- KÜPÇÜ, K. K "Bilimkurgunun Alt Türleri" ,
<https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri> , Erişim Tarihi: 19. 04. 2020)
- ÖZFİRAT, G. "Bilimkurgunun Alt Türleri" ,
www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/bilimkurgunun-alt-turleri/ , (Erişim Tarihi: 26. 04. 2020), (13. 04. 2020), (08. 05. 2020)
- ÖZGÜR, A. "Göstergebilim" ,
<https://www.academia.edu/2345316/G%C3%96STERGEB%C4%B0L%C4%B0M> , (Erişim Tarihi: 10. 05. 2020)
- ÖZÇETİN, D. (2018). "Bilimkurgu ve Anti-Ütopya, Stanislaw Lem",
file:///C:/Users/t%C3%BCrky%C4%B1lmaz/Downloads/Bilim_Kurgu

[u ve Anti Utopya Stanislaw Lem%20\(1\).pdf](#) , (Eriřim Tarihi: 03. 04. 2020)

TAYMAN, E. "Dinlerde Öteki Dünya" , haberturk.com ,
<https://www.haberturk.com/yasam/haber/74509-dinlerde-oteki-dunya>
, Eriřim Tarihi: 10. 03. 2020)

UÇ, H. "Yapay Zeka Üretimi Şarkılar Geliyor" , *Yazarlar* ,
www.sabah.com.tr<https://www.sabah.com.tr/yazarlar/gunaydin/hakan-uc/2020/05/06/yapay-zeka-uretimi-sarkilar-geliyor> , (Eriřim Tarihi: 07. 05. 2020)

UÇAR, O. www.biyografya.com , <https://www.biyografya.com/biyografi/9293> ,
(Eriřim Tarihi: 12. 04. 2020)

YILDIRIM, D. "Türk Tarihi Arařtırmaları" , www.altayli.net ,
<https://www.altayli.net/wp-content/uploads/2017/10/ERGENEKON-DESTANI.pdf> , (Eriřim Tarihi: 02. 03. 2020)

YILDIRIM, S. "Dıřavurumcu Alman Sineması" , filmhafizası.com ,
<https://www.filmhafisasi.com/sinemada-akimlar-1-disavurumcu-alman-sineması/> , (Eriřim Tarihi: 19. 05. 2020)

YİĞİT, V. Postmodern Mitoloji"
https://www.academia.edu/37930187/POSTMODERN_M%C4%B0TOLOJ%C4%B0 , (Eriřim Tarihi: 16. 03. 2020)

URL-1 Maymun, imdb.com,
https://www.imdb.com/title/tt0114746/?ref_=fn_al_tt_1 , (Eriřim Tarihi: 27.04.2020)

URL-2 "Küba'nın İlk Bilimkurgu filmi: Omega 3", tr.euronews.com:
<https://tr.euronews.com/2015/03/19/kuba-nin-ilk-bilim-kurgu-filmi-omega-3>,(Eriřim Tarihi: (09.02.2020)

URL-3 Armageddon, (1998, 08 28). imdb.com:
https://www.imdb.com/title/tt0120591/?ref_=fn_al_tt_1 , (Eriřim Tarihi: 02. 04. 2020)

- URL-4 Stalker, beyazperde.com/filmler , www.beyazperde.com ,
<http://www.beyazperde.com/filmler/film-702/> , (Eriřim Tarihi: 11. 03. 2020)
- URL-5 Buğday, imdb.com:
https://www.imdb.com/title/tt4073682/?ref_=nm_knf_i1 , (Eriřim Tarihi: 18. 01. 2020)
- URL-6 Feza Gezginleri, youtube.com ,
<https://www.youtube.com/watch?v=Gry9UepjjXk> , (Eriřim Tarihi: 22. 04. 2020)
- URL-7 Feza Gezginleri, youtube.com
[,https://www.youtube.com/watch?v=abZEJUdPNSE](https://www.youtube.com/watch?v=abZEJUdPNSE) , (Eriřim Tarihi: 25. 03. 2020)
- URL-8 Feza Gezginleri, youtube.com ,
<https://www.youtube.com/watch?v=px04g9aK5uk> , (Eriřim Tarihi: 19. 05. 2020)
- URL-9 "Hürriyet Gündem" , hurriyet.com.tr ,
<https://www.hurriyet.com.tr/gundem/hava-kirliligi-azaldi-uludagdan-istanbul-gorundu-41498806> , (Eriřim Tarihi: 20. 04. 2020)
- URL-10 israf.net. from israf.net , <http://www.israf.net/> , (Eriřim Tarihi: 22. 05. 2020)
- URL-11 Kar Küreyici, imdb.com ,
https://www.imdb.com/title/tt1706620/?ref_=fn_al_tt_2 , (Eriřim Tarihi: 02. 04. 2020)
- URL-12 Kurandan Ayetler , meal.ihya.org: <https://meal.ihya.org/kurandan-ayetler/kuranda-gecen-adem-ile-ilgili-ayetler.html> , (Eriřim Tarihi: 10. 03. 2020)
- URL-13 Mad Max: Fury Road , imdb.com ,
https://www.imdb.com/title/tt1392190/?ref_=nv_sr_srsg_3 , (Eriřim Tarihi:26.04. 2020)

- URL-14 Ntv Ekonomi Haberleri , ntv.com.tr ,
<https://www.ntv.com.tr/ekonomi/turkiyede-israfin-bedeli-555-milyar-tl,e5ZTjhwbjkaHB7j1VVFLZg> , (Eriřim Tarihi: 20. 04. 2020)
- URL-15 "Sinemada Biopunk Türü ve Bütünleşme Çabası", (2016, 04 28) ,
kurgusanat.org: <https://www.kurgusanat.org/sinemada-biopunk-turu-ve-butunlesme-cabasi/> , (Eriřim Tarihi: 16. 04. 2020)
- URL-16 Solaris , imdb.com ,
https://www.imdb.com/title/tt0069293/?ref_=fn_al_tt_1 , Eriřim Tarihi: 13. 01. 2020)
- URL-17 sozcu.com.tr/gundem , sozcu.com.tr ,
<https://www.sozcu.com.tr/2020/gundem/istanbulda-hava-kirliligi-yuzde-30-azaldi-5699388/> , (Eriřim Tarihi: 26. 03. 2020)
- URL-18 sozluk.gov.tr. (n.d.) , <https://sozluk.gov.tr/?kelime=tabiat%20bilimleri> , (Eriřim Tarihi: 14. 04. 2020)
- URL-19 TRT HABER "Koronavirüs" , trthaber.com
[,https://www.trthaber.com/haber/turkiye/denizler-yunuslara-kaldi-476752.html](https://www.trthaber.com/haber/turkiye/denizler-yunuslara-kaldi-476752.html) , (Eriřim Tarihi: 20. 04. 2020)
- URL-20 Wall-E. imdb.com ,
https://www.imdb.com/title/tt0910970/?ref_=fn_al_tt_1 , (Eriřim Tarihi: 26. 09. 2020)
- URL-21 "Yaratılıř Adem İle Havva" , www.incil.info ,
<https://incil.info/arama/Adem> , (Eriřim Tarihi: 10. 03. 2020)
- URL-22 Ana Tanrıça Hera, www.wikipedia.org
[,https://tr.wikipedia.org/wiki/Hera](https://tr.wikipedia.org/wiki/Hera) , (Eriřim Tarihi: 05.05.2020)
- URL-23 youtube.com, Koyaanisqatsi Belgeseli,
<https://www.youtube.com/watch?v=v6-K-arVI-U> , (Eriřim Tarihi: 12.04.2020)
- URL-24 youtube.com ,Home Belgeseli,
<https://www.youtube.com/watch?v=ZjE9T-KQZOU>
- URL-25 youtube.com, Samsara Belgeseli, <https://www.youtube.com/watch?v=-OajOm2kpxg>

TEZLER

- ARDIÇ, G. (2011). "**Amerikan Bilim Kurgu Sinemasında Zaman Yolculuğu Filmleri**" , (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Radyo TV Sinema Anabilim Dalı, İstanbul Üniversitesi.
- CANTAŞ, A. (2017). "**Distopik filmlerin Göstergibilimsel Analizi Terry Gilliam Sineması**" ,(Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi) , Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim dalı, Selçuk Üniversitesi.
- DERİCİ, U. (n.d.). "**Postmodern Bir Fenomen Olarak Siberpunk**"
- KAMER, V. (2009). "**Yapay Zeka ve Monoton-olmayan Mantık**" , (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Felsefe Anabilimdalı, İstanbul Üniversitesi.
- KURT, E. (2019). "**Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili**" , (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi), Sinema Televizyon Anabilim Dalı, Ordu Üniversitesi.
- UNCU, E. (2011). "**Eski Mezopotamya ve Yunan Dünyasında Din ve Tanrılar**" , (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi) ,Tarih Anabilim Dalı, Pamukkale Üniversitesi.
- ARMAĞAN, Y. (2019). "**Mobilya Tasarımında Yapay Zeka: Tasarım Ve Ar-Ge Merkezleri Üzerinden Bir Değerlendirme**" , (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi) , İç Mimarlık Ve Çevre Tasarımı, Hacettepe Üniversitesi.
- YEŞİLYURT, Y. (2017). "**Posthümanizm ve Bilimkurgu Sineması**" ,(Yayımlanmış Doktora Tezi) , İletişim Bilimleri AnaBilim Dalı, Maltepe Üniversitesi.

DİĞER KAYNAKLAR

- 0AKÇAY, E. (2017). "Asya'da Nevruz ve Ritüelleri. Tarih Mezuniyet Semineri" (pp. 22-24). İstanbul Üniversitesi Tarih Bölümü, İstanbul.
- ARDIÇ, G. (2011). İstanbul.
- KAPLANOĞLU, S. (Yönetmen). "Buğday" Filmi DVD , H Yayınları, (2017).
- KUTLU, K. "Günümüzün Klasikleri" , İstanbul: Sinema Merkez Dergisi Eki.

MELİES, G. (Yönetmen).*Aya Yolculuk* (1902) , Motion Picture.

MORPHEUS. (2020). Bilimkurgunun Kısa Tarihi.

REGGIO, G. (Director). (1983). *Koyaanisqatsi* [Motion Picture].

Sanat, G. D. (2020, 04 22). Geri Dönüşen Sanat. (TRT2, Interviewer)

Tablolar çizgi formatı, Microsoft Office word 2007.

TRT 2 , "Geri Dönüşen Sanat". (Yayın Tarihi: 06. 03. 2020) .

TRT 2 , "Film Önü" , (Yayın Tarihi: 09. 05. 2019).

TRT 2 , "Yeryüzleri" , (Yayın Tarihi: 06. 11. 2020).

UZUNÖZ, C. K. "Kral Kapısı Fotoğrafı", Kızıl Topraklar Sergisi, Çorum.2011.

ÖZGEÇMİŞ

Ad-Soyad: Tuncay Türkyılmaz

Doğum tarihi ve yeri: 1975/İstanbul

E-posta: yonetmentt@hotmail.com

ÖĞRENİM DURUMU

Lisans: 2011, Anadolu Üniversitesi, İşletme Bölümü

Yüksek Lisans: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon Sinema Bölümü, Tezsiz Yüksek Lisans

MESLEKİ DENEYİM

Tv Program Yönetmeni:

Cine 5, Lezzet Keşfi, 2009

Trt Belgesel, Unutulan Çocuk Oyunları (Kurgu yönetmeni), 2013

Trt Belgesel, Zor Adam, 2014

Trt Belgesel, Toprak Ana, 2015

Trt Belgesel, Ne Yapmalı, 2017

Reklam ve tanıtım filmi yönetmeni, metin yazarı:

Skala Ajans (2000-2004)

Reklamcı Prodüksiyon (2004-....)

Radyo Programcısı: arşı Fm, Radyo Play, Radyo 2019, Radyo Beyaz (1994-1996)

Seslendirme: Promedya (Sinema Filmleri), Reklamlar, Doğrudan Satış Reklamları

Star tv, Cine 5, Kanal D, Atv (Tv Programları Dışses)

Oyuncu: Aytaç Su reklamı (2004)

Sunucu: Cine 5 (Lezzet Keşfi) (2009), Trt Belgesel (Toprak Ana)