

-Araştırma Makalesi-

## Mağara Analogisi: Bilimkurgu Eşliğinde Tekno-İN

Erman Sağıroğlu\*

### Özet

İnsan, yaşamının özüne hayati anlamlandırmayı koyan bir varlıktır. İnsanın bu çabası prehistorik zamanlarında hayati kavramlar üzerine kurgulanmıştır. Kültürel yapıların ve düşünce sistemlerinin ortaya çıkmasıyla birlikte ise daha kompleks kavramların anlamlandırılma çabasına girildiği görülmektedir. Kümülatif kültür yapılarıyla gelenen bu noktada insan o kadar fazla şeye maruz kalmaktadır ki hem kendi yaşamının hem de hayatın özünden uzaklaşmaktadır. Yerleşik düzene geçen, kültürü inşa etmeye başlayan ve bunun sonucunda ataerkil düzene geçiş yapan insan için en önemli algılama sistemi görme haline gelmiştir. Görme deneyimlerimizin depo alanı olan görsel hafıza, insanlık için kendi tarihini yazdığı çağlardan bu yana her zaman bir adım önde olmuştur.

Hayallerimizde oluşturduğumuz mekân, zaman ve yaşam imgelerinin soyut ya da somut olarak en iyi şekilde vücut bulduğu alan bilimkurgudur. Bilimkurgu, sinema sanatı ile başarılı bir birliktelik oluşturmuştur. Şüphesiz bu başarının ardında yatan en önemli sebeplerden biri de görsel hafıza yoluyla daha çok etki altına giren insanın edebiyata göre daha geniş kitlelere ulaşan sinema içeriklerini çabuk içselleştirmesidir. Bilimkurgu filmleri insanın bugünü ve olası yarınını hem felsefi hem de görsel olarak ortaya koymaktadır. Bu felsefi ve görsel dünya, zaman ve şartlara göre bazen bir ütopya sunsa da genellikle distopik yapılar ön plana çıkmaktadır. Ayrıca distopik yapılarda açıkça belirtilen uyarılar, ütopyik yapılarda kendilerini iyi niyet gösterilerinin bir şerhi olarak göstermektedir. Tüm bu olay ve olgular sonucunda bilimin, teknolojinin, inanç sistemlerinin aynı düzlem içerisinde yükselme hedefinin gerçekleşmediği görülmektedir. Aksine insanlık doğanın dönüşüm trendine yakalanmış olabilir. Sonuç olarak insanın dönüp geldiği yer, maddi olarak farklı olsa da felsefi ve manevi anlamda Platon'un mağarasıdır.

**Anahtar Sözcükler:** Bilimkurgu, Teknoloji, Analoji, Platon, Anlamlandırma

\* Bağımsız, Türkiye

E-mail: essanatfilmyapim@gmail.com

ORCID : 0009-0006-7714-2586

DOI:10.31122/sinefilozofi.1287756

Sağıroğlu, E., (2024). "Mağara Analogisi: Bilimkurgu Eşliğinde Tekno-İN. Sinefilozofi Dergisi, Sayı:18, Cilt:9, 228-239, DOI: 10.31122/sinefilozofi.1287756

Geliş Tarihi: 25.04.2023

Kabul Tarihi: 29.02.2024

-Research Article-

## Cave Analogy: Techno-Cave Accompanied by Science Fiction

Erman Sağıroğlu\*

### **Abstract**

*Man is a being who puts making sense of life at the core of his life. In prehistoric times, this human endeavor was based on vital concepts. With the emergence of cultural structures and systems of thought, it is seen that more complex concepts are attempted to be made sense of. At this point with cumulative cultural structures, human beings are exposed to so many things that they move away from the essence of both their own life and life. Seeing has become the most important perception system for human beings who have settled down, started to build culture and as a result transitioned to a patriarchal order. Visual memory, which is the storage area of our visual experiences, has always been one step ahead since the ages when humanity wrote its own history.*

*Science fiction is the field where the images of space, time and life that we create in our imaginations are best embodied in abstract or concrete form. Science fiction has formed a successful union with the art of cinema. Undoubtedly, one of the most important reasons behind this success is that people, who are more influenced by visual memory, quickly internalize the content of cinema, which reaches a wider audience than literature. Science fiction movies reveal the present and possible future of humanity both philosophically and visually. Although this philosophical and visual world sometimes presents a utopia depending on the time and conditions, dystopian structures usually come to the fore. In addition, warnings that are explicitly stated in dystopian structures manifest themselves in utopian structures as a commentary of good intentions. As a result of all these events and phenomena, it is seen that the goal of science, technology and belief systems to rise on the same plane is not realized. On the contrary, humanity may be caught in the transformation trend of nature. As a result, the place to which human beings return is Plato's cave in the philosophical and spiritual sense, even if it is materially different.*

**Keywords:** Science Fiction, Technology, Analogy, Platon, Signification

---

\* Independent, Türkiye

E-mail: essanatfilmyapim@gmail.com

ORCID : 0009-0006-7714-2586

DOI:10.31122/sinefilozofi.1287756

Sağıroğlu, E., (2024). "Mağara Analojisi: Bilimkurgu Eşliğinde Tekno-İn. Sinefilozofi Dergisi, Sayı:18, Cilt:9, 228-239, DOI: 10.31122/sinefilozofi.1287756

Recieved:25.04.2024

Accepted: 29.02.2024

## Extended Abstract

*The most basic goal of human life is to make sense of all components of life. The reason underlying our endeavour to make sense of everything is the feeling of fear, which is one of the most basic emotions of human beings and perhaps the first one. The greatest fear that human beings have in their evolutionary psychology, whether they express it or not in the chaotic atmosphere of life, and that they carry unchanged until today, is the fear of death.*

*In prehistoric times, that is, when man was immanent to nature and nature was immanent to man, our endeavour to make sense was based on vital concepts. Man, who wanted to bring nature under his hegemony and in a way to struggle with his own mortality, started to develop cultural phenomena and ideas as a result of this thought. At the end of this process, it has cumulatively come to the confusion of meaning that we are in today.*

*The field of cinema produces this period and our future visually in the best way thanks to its different perspectives and technical possibilities. On an intellectual basis, there are different emotional and physical situations that imaginary places and times have given us at the point we have reached with the introduction of cinema, which emerged in the years when the seeds of the post-modern thought system, which does not accept any higher ideal, reason, value, belief system and immediately cuts its way when it sees such a formation, and which is itself post-modern in nature with its feature of gathering dissimilar elements together.*

*Thanks to the environment offered by cinema, it is possible to make inferences for our intellectual world as well as artistic results based on visual action. Thanks to these features offered by cinema and its derivatives, "science fiction", which we can call the most popular genre of cinema films and series in recent years, either illuminates the period we live in, which we can call the dark period of man, or presents it as a darker picture. There is no doubt that science fiction is the most effective genre that enables us to imagine the places, times and lives of our imagination, especially the surreal ones. In various cinema films and television series, some of which have a philosophical background and some of which are based on action, people who comprehend what they see more quickly become "affected" more quickly by the images offered by science fiction.*

*It cannot be known whether the places, scientific data or inferred thoughts and events presented in science fiction films or series are "real" or not, or whether they cannot happen in the future. Moreover, it should be noted that the art of cinema does not have such an obligation. Since the early years of cinema, where credibility is more important than reality and which offers us a different reality, the science fiction genre has an important place. This genre, which we first saw as comedy, was later dominated by dystopian content. It is seen that space and aliens come to the fore in the subjects covered in these periods. At the end of this period when space and aliens came to the fore, more utopian stories dominated. Warnings, which are clearly stated in dystopian structures, show themselves in utopian structures as a commentary of good intentions. With the changing technological and social phenomena, cinema today has not only developed technically, but its narrative structure has also undergone changes, especially in the science fiction genre.*

*When we look at the theoretical history of culture, we can think that humanity lived in a cave at first, both spiritually and physically. At the point we have reached today, as the possibilities of technology and science fiction films make us imagine, people have both physically retreated to their caves equipped with the latest technology and spiritually left alone with their virtual emotions.*

*Today's cinema films and series successfully reveal the vision of the world created by artificial intelligence, transhumanism, cyberpunk, wearable technology and the like, accompanied by virtual emotions. We can also think that the result of all these developments is another evolutionary period for humanity. In other words, leaving aside whether the results are good or bad, it may be possible to see these events as a part of human evolution.*

*Man, who wants to get rid of his fears and live in an environment where he can feel safe, cannot get rid of his mortality, which he tries to defeat under all circumstances and with all kinds of means. With the cultural conditions he has invented for these purposes, man has almost left his cave, but as a result of his long-lasting efforts and layered thought systems, he has not achieved what he wanted and has returned to his sterile technological cave, which he has built with his own hands. The danger that awaits man now is not that an organism from outside will take over and transform him, as in the film The Thing, but that an organisation he has created from within or voluntarily added to himself will radically change or end his life adventure.*

## Giriş

Süregelen insan yaşamının en temel hedefi anlamlandırmaktır. İnsanlar önce kendileri olmak üzere, başka insanları, canlıları, doğayı, fiziksel veya metafiziksel olguları, cansız nesnelere ve benzeri birçok şey ya da şeyleri anlamlandırmak üzerine bir hayat kurarlar.

Özellikle ilk ve en uzun dönemi kapsayan insanlığın “tarihöncesi” çağında bu anlamlandırma çok basit düzeyde “hayati” kavramlar üzerine temelleniyordu. Bir anlamda cennet tasviri olarak karşımıza çıkan bu dönemde hem insan doğaya hem de doğa insana içkin durumdaydı. Ancak yaratılışından getirdiği, onu doğaya ve diğer canlı varlıklara karşı aciz duruma düşüren özelliklerinin farkına varan evrimsel insan, bu acizliğini doğa ve onun unsurları karşısında dengelemek ve hatta üstünlüğü ele almak adına kültür dediğimiz olgu ve düşünceleri ortaya çıkarmak zorunda kalmıştır. Bu çıkarımların sonucunda değişikliğe uğrayan sadece yaşayış biçimi değildir. Bu çıkarımların en büyük değişikliği yarattığı yer insanın düşünce yapısıdır.

Yeni düşünce yapısı çerçevesinde, yerleşik düzene geçiş ve kültür oluşumlarıyla birlikte başlayan bu süreç bugün içinde yaşadığımız anlamlandırma karmaşasına kadar uzanan bir yolculuk gerçekleştirmiştir.

Doğanın, çeşitli unsurları ile kendi döngüsel sistemini devamlı hatırlatmasına rağmen insanlığın, oluşturduğu kültürle en çok yenmeye ya da unutmaya çalıştığı şey kendi ölümlüğüdür. Bir bakıma olanağın yaratıcısı olan ölümlülük olmasaydı tarihin, kültürün yani insanlığın olamayacağını söyleyebiliriz (Bauman, 2018, p. 17). Doğayı ve unsurlarını baskı altına alıp, kendi ölümlüğünü unutmaya çalışan insan için teknoloji hayatının önemli bir parçasıdır. İlk icatlarında yine basit ve “hayati” ihtiyaçlarını karşılayan insan, günümüze gelindiğinde doğadan ve kendi doğallığından kopuşunun getirdiği anlam boşluğunu çeşitli fantezilerle doldurmaya çalışmaktadır. Bu durumun ilginç olan tarafı ise insanın kurduğu çoğu ya da önceden hiç düşünmediği fantezilerinin, kendini gerçekleştiren kehanet gibi hayatının gerçekliği ve önemli parçaları olmasıdır.

Devam eden ve çok sayıda engebeye ev sahipliği yapan bu yolculuğun nasıl sonuçlanacağı ya da başka hangi yolculuklara kapı açacağını tahmin etmek ise oldukça zor. Bu zorluk belki de günümüzü “en karanlık dönem” olarak algılamamıza sebebiyet vermektedir.

İçinde yaşadığımız bu dönemi ve yaşamayı sürdürmeyi düşündüğümüz geleceği bizlere farklı bakış açıları ve teknik imkanları sayesinde sinema alanı çoğunlukla en iyi şekilde görsel olarak üretmektedir. Belirli oranda izleyicisi tarafından yaratılmasıyla diğer sanatlara göre daha fazla toplumsal bir sanat olan sinema (Balázs, 2013, p. 19), genellikle sanatsal sonuçlar elde etmek amacıyla kullanılmasına rağmen bu amaçla kullanılması zorunluluk gerektiren bir ortam değildir (Arnheim, 2010, p. 15). Sinemanın sunduğu bu ortam sayesinde sanatsal sonuçların yanı sıra düşünsel dünyamız için de çıkarımlar yapmak görsel ve harekete dayalı olarak da mümkün olmaktadır.

Sinema filmlerinin ve dizi serilerinin son yıllardaki en popüler türü diyebileceğimiz “bilimkurgu” sinema ve türlerinin sunduğu bu özellikleri sayesinde, insanın karanlık

dönemi diye adlandırabileceğimiz yaşadığımız dönemi, standart düşünce şartları altında ya aydınlatmakta ya da daha da karanlık bir tablo haline getirmektedir.

### Yöntem, Yaklaşım, Arka Plan

Bu çalışmada insanın anlamlandırma çabası temel olarak alınacaktır. Bu çaba içerisinde, maddi ve manevi dünyamızda paradoks oluşturan unutmama durumu ve insanı diğer canlılardan ayıran en büyük özelliğimiz olan adaptasyon becerimizin hayallerimize yaptıkları katkıları değerlendireceğiz. Çalışmanın arka planında ise antropolojinin bizlere sunduğu düşünce çerçevesi, kültür kuramsal açıdan ele alınacak ve amacımıza katkı sağlayacaktır.

Tüm bu temel ve arka planda olan kümülatif düşünce dünyası sinema alanı ile vitrine koyulacaktır. İçinde yaşadığımız şu anda fikirsel bazda, hiçbir üst ülkü, akıl, değer, inanç sistemini kabul etmeyen ve bu tarz bir oluşum gördüğünde hemen önünü kesen post modern düşünce sisteminin tohumlarının atıldığı yıllarda ortaya çıkan ve benzemez unsurları bir arada toplaması özelliğiyle kendisi de bu doğası gereği post modern olan sinemanın hayatımıza girmesi ile hayali mekân ve zamanların gelinen noktada bizlere yaşattığı duygusal ve fiziksel yorumlamalar yapılacaktır.

Edebiyat alanında daha önceden beri bilinen bilimkurgu türü sinemada da en çok yapımı gerçekleştirilen ve seyirci kitlesi üzerinde hem hikâyeye bazında hem de görsel dünyası ekseninde ilgi uyandıran bir film türü konumundadır. Bu ilgi durumu sadece sinema filmlerinde değil, benzer süreçlerle üretilen ve tüketimi yapılan dizi serilerinde de karşımıza çıkmaktadır.

Sinemanın emekleme dönemlerinde, 1902 yılında, sihirbazlık gösterileri ile de bilinen illüzyonist Marie-Georges-Jean Méliès yönetmenliğinde ilk bilimkurgu filmi *Le Voyage dans la Lune* (*Ay'a Seyahat*, Marie-Georges-Jean Méliès, 1902) izleyiciye sunulmuştur. Filmde bir grup astronotun ayda uzaylılar tarafından tutsak edilmesi ve bu tutsaklıktan kurtulup dünyaya dönme çabaları anlatılmaktadır. Jules Verne'ün yazdığı *Ay'a Seyahat* ve Herbert George Wells'in yazdığı *Ay'daki İlk İnsanlar* adlı romanlardan esinlenen bu film aynı zamanda ilk edebiyat uyarlaması örneğidir. Filmde dönemin teknolojik yeterlilikleri ölçüsünde kullanılan özel efektler izleyiciye farklı bir dünyayı görsel olarak iletmesiyle kitleler üzerinde çok büyük bir ilgi ve etki uyandırmıştır.

Bilimkurgu türünü felsefi bir altyapı ile farklı açılardan ele alan sinemacıların en büyük örnekleri Stanley Kubrick ve Andrey Tarkovski olmuştur. 1968 yılında Stanley Kubrick yönetmenliğinde çekilen *2001: A Space Odyssey* (*2001: Uzay Yolu Destanı*, Stanley Kubrick, 1968) adlı film bugün izlense dahi hala kütlesinin ağırlığını hissettirebilen bir yapımdır. Dönemin teknolojik unsurlarını zorlayan, konusunu ağır tempoda işleyen bir yapıya sahip olan filmde, insan evriminin geçmişinden, geleceğine doğru bir yolculuk yapılmaktadır.

Felsefi yapısını insanın dışsal dünyasına yolculuğu eşliğinde işleyen *2001: Uzay Yolu Destanı* filminin aksine felsefi yapısını insanın içsel dünyasına doğru yaptığı yolculukla izleyiciye sunan 1972 yılı yapımı, Andrey Tarkovski yönetmenliğinde çekilen Sovyet filmi *Solaris* (*Solaris*, Andrey Tarkovski, 1972) uzay temalı bir başka bilimkurgu filmidir. Geçirdiği duygusal krizler nedeniyle, içsel sorunlarından bir türlü arınamayan kahramanın yüzünden başarısız olan bir uzay deneyinin konu edildiği film bilimkurgu dramaları açısından sinema tarihinde önemli bir yer kaplamaktadır.

1982 yılında gösterime giren ve yönetmenliğini John Carpenter'in üstlendiği *The Thing* (*Şey*, John Carpenter, 1982) filmi felsefi ve özellikle de antropolojik açıdan altyapısını kurmasıyla *2001: Uzay Yolu Destanı* ve *Solaris* filmleriyle aynı bakış açısıyla ele alınabilmesine rağmen, teknik yöntemleri ve konuyu işleyiş açısından bu iki filmde ayrı bir yerde durmaktadır. *Şey* filminin hikayesinde dünyanın izbe bir bölgesinde bilimsel araştırmalar yapan bir grup bilim insanının, yakınlarında bulunan bir bölgede gerçekleşen esrarengiz olay sonrası, hücre taklitçiliğiyle diğer organizmaları taklit eden dünya dışı bir varlıkla olan mücadelesi

anlatılmaktadır. Amerikan yapımı olan bu film bilimkurgu korku sinemasının önemli temsilcilerinden biridir.

İşledikleri konuları, altlarında yatan fikirleri ve bazı bilgilerini verdiğimiz bu filmlerin konu ile ilgili bağlantıları çalışma içerisinde aktarıldıktan sonra son olarak Platon'un mağara alegorisine, yeni nesil bir dönüşün eşiğinde olup olmadığımız tartışılacaktır. Tüm bu çalışma içerisinde konuyla ilgili akademik makaleler, değişik bakış açısı sunan yazarların kitapları, bilimkurgu filmleri incelenmiş, farklı fikir ve disiplinler ile harmanlanarak sunulmuştur.

### İnsanın Anlamlandırma Çabası

İnsan her şeyin temeline anlamlandırmayı koyan bir varlıktır. Bir insanın aşkının bizim için önemli olmasının sebebi bizim o kişiye ya da duygularına yüklediğimiz anlamda yatar. Günlük hayatta kullandığımız en basit nesnelere bile çoğu insan için bir anlamı vardır. Büyük bir aşk duyduğumuz insan ile basit diyebileceğimiz bir nesneyi bizim hayatımızın aynı anlama gelmesi de aynı anlam hiyerarşisi çatısı altında buluşturma sebebimiz işte bu her şeyi anlamlandırma çabamızdır.

Her şeyi anlamlandırma çabamızın altında yatan sebep ise insanın en temel duygularından ve belki de en birincisi olan korku duygusudur. Yeni doğan bir bebek bile dünyayla yeni bağlantı kurmasına rağmen evrimsel kodlarına işlenmiş olarak yükseklik ve aşırı ses korkularıyla hayata merhaba der. Bu korkularını ise karşıt bir duyguyla hafifletebilir. Bu duygu güven duygusudur. İnsanlar güvendikleri kişi ya da şeylerden korkmazlar. Karşımızdaki aşka verdiğimiz olumlu karşılığın sebebi o aşka ve kişiye duyduğumuz güvendir. Tıpkı günlük hayatımızda işimizi göreceğine güven duyduğumuz basit bir nesne gibi.

Kendisi de hiçbir zaman bütünüyle hâkim olamayacağı doğanın bir parçası olan organizmamız, uyum sağlama ve kapasite bakımından her zaman kısıtlı bir yapı olacaktır (Freud, 2021, p. 93). Bu kısıtlı yapımızla önceki çağlarımızda, içkin olduğumuz doğayı bilmemiz hayatta kalabilme açısından temel prensipken, modern dünyada ki temel prensip insanın kendini bilmesi düşüncesiydi (Foucault, 2020, p. 34). Günümüz post modern dünyasında ise insan artık herhangi bir prensibe bağlı kalmayan ya da kalamayan kitleler halinde görülen ancak monad olarak hayatını yaşamaya çalışan bir varlık halini almıştır. Yaşanıldığı anda yine geçmişe özlem duyulsa da o geçmişin geri döndürülemez olması, geleceğin belirsizlik taşıması ve içinde bulunulan anın her zaman yetersiz olması (Schopenhauer, 2021, p. 10), insanın yaşam atmosferini daha da kaotik kılmaktadır.

İnsanın bu kaotik atmosferde dile getirirse de getirmese de evrimsel psikolojisinde sahip olduğu ve değişmeden günümüze kadar taşıdığı en büyük korku ölüm korkusudur. İnsanoğlu hem ölüm bilgisine hem de ölümlü olmaya sahip olduğu ve bu durumu, oluşturduğu kültürle artık "kaybedecek çok şeyi olan" bir canlı olarak kendini konumlandığı için doğası gereği bunalım yaşayan bir canlıdır. Ölümden korkunun en büyük sebebi ise ölüm sonucunda olacıklara güven duyulmamasıdır. Çünkü insan bilmediği şeylerden korkar. Ölümün güvenli bir ortamı olup olmadığı ya da olması durumunda bu ortamın sunulup sunulmayacağı insanlığın "kültür" tarihi boyunca inanç, felsefe, bilim gibi birçok farklı disiplin tarafından araştırılıp tartışılmıştır. Ancak bütün bu kesin sonucu olmayan çabalar, güvene kavuşup, korkularından azade olmak isteğinden dolayı nihai sonuç isteyen insanlığı rahatlatamamıştır. Korkularından azade olamayan insan, birde teknolojik gelişmeler ile kendi geçmişiyile yani ortak bilinciyle de bağını yeniden yapılandırmak zorundadır (Demir, 2022).

İnsanoğlunun kendi "çabalarıyla" oluşturduğu bu girdap içerisinde sığınabileceği iki şey vardır. Birincisi hem bir lütuf hem bir lanet olarak görülen unutmama durumu, ikincisi ise adaptasyon yeteneğidir. Birinci durumda hayatın içerisinde çoğu maddi şeylerle uğraşan insan bu girdabı unutmakta, ikinci durumda ise adaptasyon yeteneğini "yeni umutlar" üzerinden yeniden kurgulamaktadır.

## Hayallerimizdeki Mekanlar, Zamanlar, Yaşamlar

1900'lü yılların başında Amerika Birleşik Devletleri'nde, uzay temalı oyuncaklar ile oynayan neslin 1960'lı yıllar geldiğinde uzaya gitmeleri tesadüf değildir. İnsan yine doğası gereği hayal kurabilen bir varlıktır. Bunun sebebi ise hayatımızı hikayeler üzerinden anlamlandırmaya ihtiyaç duymamızdır. Zaten insan gezegeni ele geçirmesini her şeyden önce kendine özgü olan kurmaca oluşturma ve bu kurmacaları geniş kitlelere yayma kabiliyetine borçludur (Harari, 2018, p. 217). Hayallerimiz bize yeni hikayeler sunar. Gerçekleşmeyen ya da vakti geçen hayalleri unutacağımız gibi yeni hayaller yeni umutlar demektir. Gerçekleşen hayaller ise adeta kendini gerçekleştirmiş kehanetler tarzında hayatımıza girmektedirler.

Hayalimizdeki mekanları, zamanları ve yaşamları özellikle de gerçeküstü olanları tasavvur etmemizi sağlayan tür hiç şüphe yok ki bilimkurgudur. Ele aldığı konuları sadece ütopyacı bir bakış açısı ile işlemeyen bilimkurgu, distopik yaklaşımlarda sergileyerek içinde bulunduğu zamanın koşulları ve düşünce yapısından etkilenerek esneklik göstermektedir (Gökçek, 2022). Edebiyat alanında da etkisi büyük olan bilimkurgu türü kameranın icadı ile önce sinemaya sonra televizyon dizilerine taşınmıştır. Bugün ise birçok eğlence ve görsel platformun en önemli film ve seri türü bilimkurgudur.

Bilimkurgu türü sinemanın icadından öncede edebiyat alanında insanları etkiliyordu. Ancak yine de sinema ve sinemanın günümüzdeki etkileyiciliğine ulaşamadı. Bunun sebebi ise edebiyatın oluşturduğu hayali karakter, konu ve atmosferi, bireyin kendi iç dünyasına bırakmasına rağmen, videonun bu "hazır hayali öğeleri" görüntü olarak herkese ortak sunmasıdır. Bir başka durum da bilimkurgu edebiyatından etkilenmek için okuma bilmek gerekirken, herhangi bir ekrandan bir şeyler izlemek için sadece görmek yeterlidir. Bu teknik özelliği sayesinde film, canlı ve çarpıcı betimlemeler sunma imkanına sahiptir ve bir ayna gibi işlev gören öyküler yaratmaktadır (Baudrillard, 2020, p. 74). Ayrıca ayna görevi gören kurmacadaki sahtelikler, yaşamdaki sahteliklerin, ortaya çıktıkları zaman ve mekanların sahici bir göstergesi olmaktadır (Demir, 2021). Gördüklerini daha çabuk kavrayan insan bu nedenle bu imgelere daha çabuk "inanır" hale gelmektedir.

Yapısı gereği "post modern" bir sanat olan sinema diğer sanat alanlarını kendi bünyesinde toplamaktadır. Bu minvalde varoluşun çeşitli temsillerini üreten bir sanat dalı olan ve hiç gitmediğimiz yerleri, mekanları bile deneyimleme fırsatını bize veren sinema, mimari ile hem maddesel hem de ruhsal bir ilişki kurmuştur (Ek Bektaş, 2017). Gelecekle ilgili fikirlerin oluşmasında katkı sağlayan bilimkurgu, sinema ve seri filmleri de mimarideki iç mekân tasarımları için ilham kaynağı oluşturmakta oldukça etkilidir (Kavut, 2019).

Konularını bilimsel görüntülerle başlatıp sürdüren, dolayısıyla birçok bilimsel olguyu işlemek zorunda olan bilimkurgu filmleri bilimsel olayları hem kulağımıza en önemlisi de gözümüze hitap ederek sunmaktadır (Ekem, 1992). Teknolojik gelişmelerle birlikte daha da üst düzey uygulamalarını görmeye başladığımız "dijital görsel efektler" olanakların sınırlarını esnetip genişleten nitelikteki hikayeler oluşturulmasına yol açarak gerçek hayatta karşılaşmamızın mümkün gözükmediği hayali evrenlerin ve karakterlerin yaratımlarına katkı sağlamıştır (Güntay & Güntay, 2019)

Gerçeklik kavramı sinemanın ilk yıllarından beri filmlerin üzerine düşünen akademik ve kurumsal yaklaşımların incelediği ve tartıştığı konular arasında olmuştur (Güntay & Güntay, 2019). Bilimkurgu filmlerinin ya da serilerinin sundukları bu mekanların, bilimsel verilerin ya da çıkarımı yapılan düşünce ve olayların "gerçek" olup olmadıkları ya da gelecekte olamayacakları bilinmemektedir. Kaldı ki sinema sanatının böyle bir zorunluluğunun da olmadığını belirtmemiz gerekmektedir.

Sinema da yaygın bir şekilde kabul edilen gerçeklik değil inandırıcı olmanın gerekliliğidir. Sinema sanatı bizlere farklı bir gerçeklik düzlemi sunmaktadır. Başka bir gerçeklik düzlemine erişim sağlayabilmemiz için vazgeçmemiz gereken gerçekliğin parçası ise kendiliğimizdir

(Foucault, 2020, p. 49). Sinema sanatına bu şekilde yaklaşmalı ve özellikle de bilimkurgu türünü bu şekilde ele almamız zorunlu görülmektedir. Bu doğrultu da amaç soruları cevaplamak değil yeni sorular sormak olmalıdır ki kaliteli bilimkurgu projeleri bunu gerçekleştirmektedir.

Sinemanın ilk yıllarından beri bilimkurgu kullanılan bir türdür. O günlerden bugünlere bu projelerle tutulan projelere göre 2000’li yıllarda insanlar ışık hızında ulaşım sağlayabilen, gökyüzündeki boruların içinde jetlerle seyahat eden, kabloların her tarafı kapladığı sistemler tarafından işlerini yürüten bir dünyada yaşanacağı düşünülüyordu. Çünkü sinema filmlerinde bu yönde bir dizayn ve hayal ettirme durumu vardı.

Ancak o yıllarda tahmin edilmeyen ya da saydığımız diğer örnekler kadar ön plana çıkarılmayan taşınabilir akıllı telefonların hayatımızda bu kadar yer kaplayacağı ve gelişen teknolojilerle olayın başka bir yere gideceğini kimse düşünmemişti. Yine o yıllarda hâkim olan düşünce üretmek olurken bu durum şu an da tüketmek lehine dönüşmüştür. Bu durumun bilimkurgu türüne kattığı düşünce ise çağımızın insanının önce üretilmeye mecbur bırakıldığı şey tarafından tüketilmesidir (Demir, 2021).

Sinemada ki bilimkurgu türünün ilk ve önemli örneklerine baktığımızda uzay ve uzaylıların etkisi görülmektedir. *Ay’a Seyahat* filmi uzay hayalini “komik” bir şekilde canlandıran bir filmidir. Fantastik öğelerde taşıyan bu film ilk bilimkurgu filmi olması sebebiyle sinema ve dünya tarihinde önemli bir yeri işgal etmektedir.

1982 yılında çekilen, başrolünde Kurt Russell’in olduğu, yönetmenliğini John Carpenter’in yaptığı orijinal adı *The Thing* olan *Şey* filmi uzaylıların yaydığı bir organizma sonucu insanların değişime uğramasını, bir grup bilim insanı ve aralarındaki yaşanan olayları anlatmaktadır. *Şey* filminde çok derin kültürel ve düşünsel mesajlar olsa da kısaca uzaydan gelen bir organizmanın, bizim kurduğumuz “bilimsel” teorileri yıkabileceği ve en steril ortamlarda bile güvende olmadığımızı, bilimin ve temsilcilerinin bile böyle doğa ya da doğaüstü bir olay karşısında birbirine güvenemeyecek durumda olduğu mesajları verilmektedir.

Uzayın felsefi bir alt yapı olarak kullanıldığı Kubrick ya da Tarkovski filmlerinin aksine aksiyon içerikli filmler geniş insan kitlelerini daha çok etkilemektedir. Bunun sebebi ise insanların aksiyon içeriklerini daha çok sevmesi ve bu içeriklerin daha kolay tüketilebilmesinden kaynaklanmaktadır. Bu sebeple çoğu filmde bir uzaylı istilası görülür ya da uzayda bulunan bir grup bilim insanı uzaylı bir tehdit ile karşılaşır. Buradaki önemli nokta ise insanların uzay ve özellikle uzaylı algısıdır. Bir filmin bir sanat yapıtına dönüşmesinin ön koşulu doğanın stilize edilmesidir (Balázs, 2013, p. 85). Bu nedenle insanlar sinemanın görsel etkisi ile uzaylı denen yaşam birimini de çok az farklı özellikler ekleyerek insan tasavvuruna göre düşünmektedirler. Çünkü temel olarak uzay -uzaylı- tasarımıımız kavrama dayalı değil, a priori sezgiseldir (Kant, 2019, p. 60). Oysa eğer varsalar bile uzaylıların bizim düşündüğümüz gibi deforme olmuş kolları, bacakları, kulakları ve benzeri uzuvlara sahip yaratıklar olmadığı, yaşam alanlarının elverişliliğine göre tahmin ediliyor durumdadır. Örneğin Jüpiter gezegeninde doğal yaşam alanlarında uzaylı denen organizmaların sıcak hava kabarcığı içerisinde yaşayan, yuvarlak forma sahip, kapsül benzeri bir canlı olabileceği öngörülmektedir (Sagan, 2019, p. 99).

İnsanın fikrinde olan her kavram, varsayımlara dayandığı için gelişme yoluyla değişimlere tabi olabilmektedirler (Arnheim, 2018, p. 211). Son zamanlarda gelişen yeni teknolojiler, yapay zekâ çalışmaları ve insanlığın psikolojik ihtiyaçları doğrultusunda doğal bir sonuç olarak bilimkurgu türü de kendi içeriğinde değişikliklere uğramıştır. Özellikle simülasyon gibi kavramlar hayatımızı daha çok ele geçirmeye başlamıştır. En belirgin özelliği değersiz olgu ve durumları da kapsayan gerçeğin yerini almış modellerden oluşması ile her zaman gerçekten daha etkili olan simülasyon (Baudrillard, 2020, p. 34), insanları seküler bir metafizik dünya sunması açısından etkilemektedir.

Karamsar yaklaşımların daha fazla ön plana çıktığı bilimkurgu türünde distopik ferahlama duyguları da ön plana çıkmaktadır. En uyumlu olanın hayatta kalması gibi basit



ve açık bir esasa dayanan evrim teorisi (Harari, 2019, p. 113) içinde insan iş birliği ve kültürel yaşama dayalı geniş çaplı bir adaptasyonun parçası olarak evrimsel bir süreç geçirmiştir (Tomasello, 2021, p. 20). Bu evrimsel sürecin, şu andan başlayarak gelecekte tamamen değişik bir serüvene doğru gittiğini gözler önüne koyan distopik bilimkurgular, asla sonumuzun geleceğine inanmayan bizlere, günün birinde bizimde sonumuzun geleceğini anlatarak bir anlamda rahatlamamıza neden olmaktadır (Baudrillard, 2020, p. 25).

Psikolojik olarak bakıldığında ise yeni umutların “dost” yapay zekalar ile sağlandığı göze çarpmaktadır. Yapay zekâ artık çoğu yapımda karşımıza tehditkâr “düşman” konumundan, yardımcı ve dost konumuna gelen temsillerde çıkmaktadır (Yılmaz & Turan, 2019). Ancak bu filmlerin sonunda bile insan yaşamının olumlu bir yöne gitmediği gösterilerek aslında bir çözüm bir kurtuluş reçetesi sunulmaya çalışıldığını rahatlıkla gözlemleyebilmekteyiz. Fiziksel dünyasında uyum sağlayan ancak içinde bulunduğu durumu manevi dünyasında anlamlandıramayan film ya da seri karakterleri son yıllarda sıkça karşımıza çıkmaktadır.

Bilimkurgu türünün yeni versiyonunun genelinde fark ettiğimiz “anlamsal” özellik ise kendi ininden çıkıp dünyayı, çevreyi, uzayı anlamaya çalışan insanın, kendi inine döndüğü ve anlamlandırma çabasını buradan yürütmeye çalıştığı görülmektedir. Tehlike artık sadece dışarıda değil, içimizde de. Bu durumun ilginç tarafı ise geçerliliğinin sadece içerikte değil fiziki dünyamızda da olmasıdır. Sezgiden, esinden ya da özgürlükten değil de çeşitli hesaplamalardan oluşturduğumuz bu duygusal ve fiziksel “matristen” kaçmak için kendimizden kaçmamız gereklidir. Çünkü beynimiz ve benliğimiz matrisin bir parçasıdır. Yeni matris düzeyinde hayatta kalmak için benliğin sınırlı olan tanımından kaçmak belki de zorunlu bir yetenek olarak karşımızda durmaktadır (Harari, 2020, p. 235).

### Platon’un Mağarasından Tekno-İn’e

Platon’un mağara alegorisi insanın özellikle varlıkları algılama sürecini anlatır ve Aristoteles’in karşı tezi ile felsefe tarihindeki ilk “yarığı” ilk ayrılığı bizlere sunar. Bize bu tartışmadan geriye kalan ise tümevarım ve tündengelim adını verdiğimiz araştırma yöntemleridir.

Konumuzun içeriğine bağlı olarak mağara alegorisini ele aldığımızı belirtip, analogimizi temellendirmeye başlayabiliriz. Platon, insanların elleri ve kolları zincirlerle bağlı bir şekilde mağarada yaşadığını, arkalarında bulunan bir duvarın arka tarafından tutulan nesnelere, baktıkları duvardaki gölgelerini görerek, nesnelere dolayısıyla da dünyayı böyle algıladıklarını söyler. Yani insan “şeyleri” direkt olarak kendi özleri ile algılayamaz, sadece onların yansımalarını algılayabilir. Ancak daha sonra gelen Aristoteles ise yine bu insanların “zincirlerini kırıp” mağaradan çıkarak, nesnelere esas kaynağına -özlerine- yani kendilerine ulaşabileceklerini söyler.

Doğal ve sosyal bilimlerin öne sürdüğü modern kaos teorisine göre evrendeki her şey güçlü bir şekilde birbirine bağlı ve bağımlı durumdadır (Pearson, 2016, p. 231). Kültür kuramsal tarihine baktığımızda insanlığın hem ruhsal hem de fiziksel olarak ilk başlarda bir mağarada yaşadığı düşünülebilir. Kişiler ve kurumlar arasındaki ağları güçlendirerek genişletmek için gereken maddi temeli sağlayan ve 12 bin yıl önce başlayan Tarım Devriminden (Harari, 2019, p. 166) sonra çeşitli gelişmeler sonucunda adeta zincirlerini kıran insan her şeyin özüne ulaşmaya çalışmış ve bunun için birçok aşamalardan geçmiştir. Bugün gelinen noktada ise teknolojinin imkanları ve bilimkurgu filmlerinin de bize hayal ettirdiği gibi, insanlar artık hem fiziksel olarak son teknoloji ile donatılmış “in”lerine çekilmiş hem de manevi olarak da sanal duygulanımlarıyla baş başa kalmışlardır. Bu durum varoluşu başkalarıyla olan ilişkilerine göre şekillenen ve evrenselliği de özünden değil bu ilişkilere göre belirlenen insan (Sartre, 2019, p. 97) için yeni bir evredir.

Günümüzün özellikle başarılı olan sinema film ve serileri işte bu inleri ve sanal duygulanımları başarıyla gözler önüne sermektedir. Doğanın yalnızca canlının yararını gözeterek seçim yaptığı bir ortamda, sadece kendi çıkarı için seçim yapan insanın (Darwin, 2020, p. 99), ölümsüzlük uğruna yaptığı yeni nesil seçimlerde sonunun ne olacağı başka bir tartışma konusudur.

Tüm bu gelişmelerin sonucunun insanlık için başka bir evrimsel dönem olduğunu da düşünebiliriz. Yani sonuçlarının iyi ya da kötü olduğunun bir tarafa bırakılarak bu olanları sadece insan evriminin bir parçası olarak da görmemiz mümkün olabilir. Ortaya çıkışından beri bir sürü başkalaşım geçirmiş olduğu düşünülen insanın günümüz versiyonunun, başkalaşım zincirinin son halkası olmadığı ve teknolojik gelişmeler ile kalıtsal özelliklerinin sınırlarını aşabileceği yirminci yüzyılla birlikte iddia edilmeye başlanmış ve bu iddialar özellikle geleceği anlatan bilimkurgu türü ile transhümanist etkileri hem içerik hem de biçimsel olarak sinemaya dolayısıyla da hayatımıza taşımıştır (Yetkiner & Özdemir, 2022).

## Sonuç

Yaşadığımız görsel kültür çağında sinemanın toplumsal gerçekliği yansıtma ve yeniden yaratmada önemi büyüktür (Demir, 2021). Özellikle bilimkurgu türü geleceğe ait tahminleri zengin bir görselle aktarırken, muhafazakâr öğretileri içeren yapıları da kendi içinde barındırmasıyla önemli bir yer tutmaktadır (Balci, 2003).

1943 yılında dünyanın yıkım geçirerek maddi ve manevi büyük değişimlere doğru sürüklendiği ortamda hayatımıza giren bir kavram olan Yapay Zekâ, bugün çoğu işlemlerimizi yapması için ona devrettiğimiz ya da bazı konularda bize rakip olarak "yetiştirdiğimiz" bir konuma gelmiş durumdadır. Sensörleri sayesinde insanın bir uzvu gibi kullanabildiği ve giyinilebilir teknoloji adıyla hayatımızda olan birçok teknolojik meta istediğimizde üzerimizden çıkaramadığımız bağımlılıklarımız halini almıştır. İnsanın hem fiziksel kapasitesinin hem de beyinsel faaliyetlerinin en üst seviyeye çıkartılmasını amaçlayan transhümanist teknolojilerle yaşlanmaya dolayısıyla da ölümlülüğümüze başkaldırının en önemli adımları atılmaktadır. Her alanı etkilediği gibi sanatı ve sinemayı da etkileyen bu ve benzeri birçok teknolojinin bizlere nasıl bir siber dünya hediye edeceği ise belirsizliğini korumaya devam etmektedir.

Korkularından kurtulup, güven duyacağı bir ortamda yaşamak isteyen insan, her koşulda ve her türlü araçla yenmeye çalıştığı ölümlüğünden kurtulamamaktadır. Bu amaçlarla icat ettiği kültürel koşullarla adeta mağarasından çıkan insan, uzun süren çabaları ve katmanlı düşünce sistemleri sonucunda istediğini elde edemeyerek, yine kendi eliyle kurduğu daha "steril" tekno-in'ine dönüş yapmıştır. Yeni nesil bilimkurgu film ve dizilerinin de bizlere sunduğu gibi aygıtla iç içe geçen insanın ve otomatikleşen yaşamın birbirine penetre olduğu bu çağda bütün aykırı düşünce ve tutumlar bile teknolojik sterilizasyon sürecinin bir parçası olmaktadır (Demir, 2022). Artık insanı bekleyen "tehlike" *Şey* filmindeki gibi dışarıdan gelen bir organizmanın onu ele geçirip dönüştürmesi değil, kendi içinden ortaya çıkardığı ya da kendine gönüllü olarak eklettiği bir organizasyonun onun yaşam serüvenine kökten değişiklik getirmesi ya da son vermesidir.

### Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

## Kaynakça

- Arnheim, R. (2018). *Görsel Düşünme*, çev. Rahmi Ögdül. 211. Metis Yayınları.
- Arnheim, R. (2010). *Sanat Olarak Sinema*, çev. Rabia Ünal Tandoğan. 15. Hil Yayın.
- Balázs, B. (2013). *Görünen İnsan ya da Sinema Kültürü*, çev. Oya Kasap. 19, 85. Say Yayınları.

- Balcı, B. (2003). Amerikan Sineması'nda Bilim-Kurgu Türünde Yaratılan Korku Metaforları: Kuyruklu Yıldız ve Asteroit Tehlikesi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, (4), 39-64.
- Baudrillard, J. (2020). *Simularklar ve Simülasyon*, çev. Oğuz Adanır. 25, 34, 74, 85. Doğu Batı.
- Bauman, Z. (2018). *Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri*, çev. Nurgül Demirdöven. 17. Ayrıntı Yayınları.
- Darwin, C. (2020). *Türlerin Kökeni*, çev. Bahar Kılıç. 99. Alfa Bilim
- Demir, S.T. (2021). Büyüyen Veri Küçülen İnsan: Şimdileşen Geleceği Kara Ayna'da Seyretmek. *TRT Akademi*, 6(11), 88-105
- Demir, S.T. (2022). Doğum Öncesinden Ölüm Sonrasına Sonsuzluk Tasarısı olarak Teknolojikleştirilmiş Yaşam. *İnsan & Toplum*, 12(2), 173-203
- Demir, S.T. (2022). Aygıt-İnsan, İnsansız-Yaşam: Teknolojinin Gölgesinde Bedenin, Duyuların ve Hafızanın Yeniden-Tasarımı. *Kültür ve İletişim*. 25(1), 238-265
- Ek Bektaş, E. H. (2017). Sinema ve Mekân İlişkisi Açısından Bilim kurgu Filmlerine Bir Bakış. *Mimarlık ve Yaşam*, 2 (2), 201-218.
- Ekem, N. (1992). Bilim Kurgu Filmler Yoluyla Sinemada Bilimsel Gerçekler. *Kurgu*, 10 (1), 68-83.
- Foucault, M. (2020). *Kendini Bilmek Bir Michel Foucault Semineri*, çev. James Cem Yapıcıoğlu. 34, 49. Profil Kitap.
- Freud, S. (2021). *Kültürdeki Huzursuzluk*, çev. Veysel Atayman. 93. Say Yayınları.
- Harari, Y.N. (2018). 21. Yüzyıl İçin 21 Ders, çev. Selin Siral. 59, 217, 235. Kolektif Kitap
- Harari, Y.N. (2019). *Homo Deus Yarının Kısa Bir Tarihi*, çev. Poyzan Nur Taneli. 113, 166. Kolektif Kitap.
- Gökçek, Y. Z. (2022). Ay'a Seyahat'ten Dünya Savaşı Z'ye: Bilim Kurgu Filmlerinde Vahşi'nin Yüzyıllık İnşası. *İnsan ve İnsan*, 9 (32), 111-124.
- Güntay, V. & Yılmaz Güntay, G. (2019). Sinemada Dijital Görsel Efekt Kullanımı ve Alternatif Gerçeklik Kurgusu. *SineFilozofi, Özel Sayı (1) Mayıs 2019*, 275-296.
- Kant, I. (2019). *Arı Usun Eleştirisi*, çev. Aziz Yardımlı. 60. İdea Yayınevi.
- Kavut, İ. E. (2019). Kurgusal Mekanlarda Akıllı Teknolojilerin, Bilim Kurgu Filmlerinin İç Mekân İncelenmesi. *Mimarlık ve Yaşam*, 5 (1), 123-132.
- Pearson, C.S. (2016). *İçimizdeki Kahraman Yaşadığımız Altı Arketip*, çev. Semra Ayanbaşı. 231. Akaşa Yayın Dağıtım Tanıtım.
- Sagan, C. (2019). *Kozmos Evrenin ve Yaşamın Sırları*, çev. Reşit Aşçıoğlu. 99. Altın Kitaplar
- Sartre, J-P. (2019). *Varoluşçuluk*, çev. Asım Bezirci. 97. Say Yayınları
- Schopenhauer, A. (2021). *Hayatın Anlamı*, çev. Ahmet Aydoğan. 10. Say Yayınları.
- Tomasello, M. (2021). *İnsan İletişiminin Kökeni*, çev. Gürol Koca. 20. Metis Yayınları.
- Yetkiner, B. & Özdemir, N. (2022). Sinemada Transhümanizm ve Yapay Zekâ. *AJIT-e: Academic Journal of Information Technology*, 13 (51), 262-286.

Yılmaz, M. & Turan, N. S. (2018). Zekâ Yapay Ama Aşk Doğal: Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ- İnsan Aşkının Temsili. Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (30), 281-300.

### **Filmografi**

Foster, D. & Turman, L. (Yapımcı), & Carpenter, J. (Yönetmen). (1982). The Thing [Sinema Filmi]. ABD: Universal Pictures & Turman-Foster Company.

Kubrick, S (Yapımcı), & Kubrick, S. (Yönetmen). (1968). 2001: A Space Odyssey [Sinema Filmi]. ABD: Metro-Goldwyn-Mayer & Hawk Films.

Méliès, G. (Yapımcı), & Méliès, G. (Yönetmen). (1902). Le Voyage dans la Lune [Sinema Filmi]. FRA: Star Film Company.

Tarasov, V. (Yapımcı). & Tarkovski, A. (Yönetmen). (1972). Solaris [Sinema Filmi]. SSCB: Mosfilm & Unit Four.