



**BİLİMKURGU FİLM TÜRÜNDE KARAKTER KİMLİKLERİNİN
İNŞASINDA BELLEK VE ZAMAN OLGULARININ KULLANIMI:
BLADE RUNNER FİMLERİ ÖRNEĞİ**
THE USE OF MEMORY AND TIME ELEMENTS IN THE CONSTRUCTION
OF CHARACTER IDENTITIES IN SCIENCE FICTION GENRE:
THE EXAMPLE OF BLADE RUNNER FILMS

Elif ÖRÜM

Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans
Öğrencisi

Master Student, Gaziantep University, Institute of Social Sciences, Department of Arts and Design,
orumm.elif@gmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4307-9954>

Özcan DEMİR

Dr. Öğr. Üyesi, Gaziantep Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Radyo Televizyon ve Sinema
Bölümü

Asst. Prof., Gaziantep University, Faculty of Fine Arts, Department of Radio Television and Cinema
ozcandd@hotmail.com

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9273-7672>

Atf/Citation

Örüm, E., Demir, Ö. (2021). "Bilimkurgu Film Türünde Karakter Kimliklerinin İnşasında Bellek ve Zaman Olgularının Kullanımı: Blade Runner Filmleri Örneği". *Sanat Dergisi*, (37), 200-214.
Araştırma makalesi/Research article

Doi: <http://doi.org/10.47571/ataunigsfd.871678>

Öz

Bilimkurgu sineması, teknoloji ve bilim kavramlarını insanlığa ve topluma ilişkin değerler bağlamında sorgulayan bir tür olarak varlığını sürdürmektedir. Tür filmlerinin genelinde olduğu gibi, sinema tarihi içerisinde toplumsal ve siyasal dönüşümlerin yaşandığı dönemlerde bilimkurgu sineması da üretildiği toplumdaki ve dünyadaki değişimi temalarına dâhil etmiştir. 21.yüzyılda yaşanan toplumsal ve kültürel değişimlerin etkisiyle kimlik ve bellek olgularına ilişkin temalar bilimkurgu türünde kendilerine yer edinmiştir. Bilimkurgu filmlerinde bellek ve zaman kavramları ile bağlantılı temaların

Abstract

Science fiction cinema maintains its existence as a genre that questions the concepts of technology and science in the context of values related to humanity and society. As it is observed in general of genre films, science fiction cinema has included the change in the society and the world in which it is produced in the periods of social and political transformations in the history of cinema. Themes such as scientific innovations, cloning, artificial intelligence, human curiosity, finding a new living space in space or creating a new world are among the most obvious themes of science fiction

oluşturulmasında, sinematografik ilkeler ve türe özgü uyuşmalar birlikte kullanılmıştır. Bu çalışmada, bilimkurgu sinemasında kimlik inşasının bellek ve zaman kavramlarının kullanımıyla gerçekleştirilebileceği varsayımından hareket edilmiştir. İncelemeye alınan örneklem metin analizi yöntemi ile değerlendirilmiş ve bilimkurgu filmleri ile ilgili kavramsal çerçevenin oluşturulmasında literatür taraması tekniğinden yararlanılmıştır. Çalışma sonucunda, bilimkurgu filmlerinde kimlik olgusunun oluşturulmasında bellek ve zaman kavramlarından yararlanıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Bilimkurgu, Tür, Kimlik, Bellek, Zaman.

cinema. The concepts of memory and time are used in the context of cinematographic principles to realize themes such as “identity” and “being human” in science fiction films. In this study, it is assumed that the construction of identity in science fiction cinema can be realized by using the concepts of memory and time. The sample movies were evaluated with textual analysis method and the conceptual framework of the study was established with literature scanning technique. As a result of the study, it was concluded that the concepts of memory and time were used to create the identity phenomenon in science fiction films.

Key words: Science Fiction, Genre, Identity, Memory, Time.

Giriş

Bilimkurgu filmleri, diğer tür filmlerinde olduğu gibi tarihsel ve sosyal değişimlerden etkilenmiştir. Bilimkurgu anlatısının incelenmesinde, senaryo yapılarının incelenmesi ve karakterlerin analiz edilmesi türe ilişkin değişimlerin ortaya konulmasında önemlidir. Film senaryosunun temel unsurları olan karakterler anlatının öznelere olarak öyküyü izleyiciye aktarmaktadır. Karakterlerin inşa süreçlerindeki faktörler bilimkurgu anlatısındaki değişimle bağlantılı olarak farklılık göstermektedir. Senaryo aşamasında, karakterlerin anlatı içerisindeki rollerinin belirlenmesinde, yaşantılarının film kronolojisi içerisinde aktarımları etkilidir. Çalışmanın problemi; “bilimkurgu sinemasında karakter kimliklerinin oluşturulmasında bellek ve zaman unsurları ne amaçla kullanılmaktadır?” sorusudur. Bu soru temelinde; “bilimkurgu türünde insan olmak nedir?” ve “insan kimliğinin oluşmasında bellek ve zaman unsurları ne kadar etkilidir?” sorularını sormak gereklidir. Çalışmanın amacı; bilimkurgu sinemasında karakterlerin kimlik inşasında zamanın ve bellek unsurlarının kullanılış biçimlerinin tespit edilmesidir. Bilimkurgu sinemasında karakterlerin oluşturulmasında zaman ve bellek unsurlarının kullanım biçiminin araştırılmasının, türün klasik anlatı sinemasına ilişkin kodlarının dönüşümünün belirlenmesi açısından literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Çalışma, otuz beş yıl ara ile yapılan iki filmin öykü ve karakterlerinin zaman ve bellek boyutundaki analizleri ile bilimkurgu türündeki tarihsel değişimin ortaya konulması kapsamında sınırlandırılmıştır.

1. Yöntem

Çalışma nitel araştırma deseniyle hazırlanmıştır. Bu kapsamda, araştırma konusu belirlenmiş; kuramsal çerçeve oluşturulmuş; veri toplama biçimi tespit edilmiş ve araştırma örnekleme oluşturulmuştur (Erdoğan, 2003: 126-127). Makalenin kuramsal çerçevesinin oluşturulmasında literatür taraması tekniğinden yararlanılmıştır. Örneklemeden veri elde edilebilmesi için metin çözümlemesi tekniği kullanılmıştır.

Kuramsal çerçeve kapsamında, anlatı kavramı, anlatı türleri, bilimkurgu sineması, kimlik, zaman ve bellek kavramlarının açıklanmasında literatür taraması tekniğinden yararlanılmıştır. Bilimkurgu türünün ve klasik anlatı sinemasının temel unsurları bu bağlamda ele alınmıştır. Konu ile ilgili alanyazın taranmış ve sunulmuştur.

Makalede; bilimkurgu sinemasında “İnsan olmak nedir?” sorusuna kimlik sorunsalı çerçevesinde cevap aranmıştır. Bilimkurgu sinemasında karakter oluşturulmasında bellek ve zaman unsurlarının kullanımının analiz edilmesi için amaçlı örnekleme yöntemi ile Blade Runner (Ölüm Takibi) (Ridley Scott-1982) ve Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı) (Dennis Villeneuve-2017) filmleri seçilmiştir. Çalışmanın Bulgular ve Yorum bölümünde kuramsal çerçevede belirlenen unsurların örneklemedeki filmlerde tespiti için metin analizi tekniğinden yararlanılmıştır.

2. Anlatı Kavramı ve Sinema Sanatı

Anlatı oluşturulmasında, bir olay ya da durum belirli kodlarla işlenerek hedef kitlesine ulaştırılmaktadır. Anlatı kavramını sürece bağlı olarak ele alan bu bakış açısına göre anlatı; “*Mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bir bütün haline bağlanan iki ya da daha fazla olayın (veya bir durum ve bir olayın) nakledilmesi*” olarak ifade edilebilir. (Tuğan, 2018: 126) Anlatı, ‘kurmaca anlatı’ ve ‘kurmaca olmayan anlatı’ olmak üzere ikiye ayrılır. Umberto Eco kurmaca anlatıyı ‘yapay anlatı’, kurmaca olmayan anlatıyı ‘doğal anlatı’ olarak tanımlamıştır.

“Gerçekten olmuş, anlatanın olduğuna inandığı veya gerçekten olduğuna bizi inandırdığı veya gerçekten olduğuna bizi inandırmaya (yalan söyleyerek) çalıştığı bir olaylar dizisi anlatıldığında, bu bir doğal anlatıdır (...) Yapay anlatılar ise hakikati söylüyor gibi yapar ya da hakikati bir kurmaca söylem evreninde söylediklerini öne sürerler” (Eco, 1995: 136).

Kurmaca anlatı, ‘film’ örneğinde olduğu gibi kurgulanabilen anlatılarla; kurmaca olmayan anlatı ise ‘yaşamöyküsü’ olarak aktarılan anlatılarla örneklendirilebilir. ‘Kurmaca anlatı’ (yapay anlatı) sinema sanatında sıkça kullanılan bir anlatı türüdür. Sinemada kurmaca anlatı ile izleyiciye gerçekte olmayan bir hikâye anlatılır. İzleyici anlatılan hikâyenin kurgusal olduğunu bilerek izlemeye devam eder. Klasik anlatının temelinde neden-sonuç ilişkisi vardır. Bordwell ve Thompson’a göre; anlatı birbirine neden sonuç ilişkisiyle bağlı bir olaylar zinciridir. Olaylar, belirli bir zaman ve uzam içinde gerçekleşmektedir (Bordwell, Thompson, 2008: 75). Sinemada anlatı kavramı ise; filmde zaman ve mekân kavramlarının kullanılma biçimine göre farklılık gösterir. Bundan dolayı sinemada anlatı; klasik (geleneksel) anlatı, çağdaş (modern) anlatı ve postmodern anlatı olarak üçe ayrılmaktadır.

2.1. Çağdaş Anlatı

Çağdaş (modern) anlatının temel özelliği; “*özdeşleşmeyi (mimesis) kırıp kendi gerçekliğini bilinçli olarak yorum veya oyun olarak açığa vurması, yani estetik öz bilinçliliğe ya da öz-düşümselliğe yol açan bir yapılanmayı içermesidir.*” (Gürkan, Ozan, 2014: 160) Çağdaş (modern) anlatı sinemasında yabancılaşmayı temel aldığını söylemek mümkündür. “*Modern anlatı filmlerinde ortaya net bir sorun koyulsa dahi ortaya koyulan bu sorunun tartışılması esastır.*” (Günay, 2015) Çağdaş (modern) anlatı

sinemasında filmlerin kesin hatlarla belirlenmiş başlangıç ve sonuç bölümlerinin bulunmasının bir zorunluluk olmadığını söylemek mümkündür. Bundan dolayı izleyici filmi izledikten sonra düşünmeye başlar. Filmin başını ve sonunu düşünen izleyici, öykünün tamamlanmamış olduğunu hisseder.

2.2. Postmodern Anlatı

Postmodern anlatı biçimi; klasik (geleneksel) anlatı ve çağdaş (modern) anlatı biçimlerinin özelliklerini taşımaktadır. Temel olarak nostalji, geçmişe ilişkin net olmayan bulanık bir bilincin ürünü olan anılar postmodern anlatının konuları arasında yer almaktadır. Klasik anlatının zaman sınırlarını belirgin biçimde ortaya koyan izleyiciye geçmiş ve bugün arasındaki sınırları açıkça gösteren yapısı yerine postmodern anlatı karmaşık kurgu yapısıyla dikkat çekmektedir. Postmodern anlatı diğer anlatı biçimlerinden (klasik anlatı, çağdaş anlatı) alıntı yaptığı için daha karmaşık bir yapıya sahiptir. “... cinsellik ve arzunun metalaşması, eril kültürel düşünceler dizisini somutlaştıran tüketim kültürü; endişeyle, yabancılaşmayla, öfkeyle ve başkalarından kopuşla biçimlenen yoğun coşkusal yaşantılar” (Erdemir, 2009: 26).

Postmodern düşünce anlayışının sinema sanatına temel yansımaları olarak dikkat çekmektedir. Postmodern anlatı ele aldığı konular ile daha karmaşık bir yapıya sahiptir.

2.3. Klasik Anlatı

Klasik anlatıda öykü bir olay örgüsü oluşturacak biçimde geliştirilir. Klasik anlatı sinemasının en yoğun örnekleri Hollywood filmlerinde görülmektedir. Klasik anlatı sinemasının yapı biçimi olan dramatik yapının temelleri Aristoteles’in Poetikası’na uzanmaktadır. Dramatik yapı; başı, ortası ve sonu olan anlatı yapısıdır. Aristoteles’e göre dramatik yapı ile gerçeklik algısının yaratılabileceğini söylemek mümkündür. Mizansen öğeleri yardımıyla teknik düzeyde gerçek hayatın taklidi oluşturulmaya çalışılmaktadır (Demir, 2019: 570). Aristoteles’e göre dramatik yapının amacı seyirciyi katharsise ulaştırmaktır. “*Tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir.*” (Aristoteles, 1995: 22) Dramatik yapının, gerçeklik izlenimini temel olarak aldığını söylemek mümkündür. Gerçeklik izlenimini seyirciye sunarken yanılısma tekniğini kullanır. Yanılısma; filmde geçen olay, zaman, mekân gibi kavramaların seyircinin gerçek olarak algılamasıdır. Yanılısmanın sağlanabilmesi mantıklı neden-sonuç ilişkilerine bağlıdır.

3. Klasik Anlatı ve Tür Filmleri

Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre tür; “*ortak özellikleri olan bireylerin tümünü içine alan, cinslerin ayrıldığı bölümdür.*” (TDK, 2020) “*Sinema türleri dediğimizde, çeşitli yönlerden benzerlik gösteren, yapıları birbirini andıran, ortak nitelik, özellik ve öğeler taşıyan sinema yapılarının kümelenmesini anlıyoruz.*” (Özön, 2008: 191) Sinema filmleri türlere ayrılmıştır. Filmlerin kendi aralarında türlere ayrılmasının nedeni izleyicinin beğendiği türün özelliklerine göre başka filmleri izlemeye yönlendirilmesini sağlamaktır. Böylelikle izleyici ve film endüstrisi açısından filmin hangi özellikleri taşıdığını anlamak kolaylaşır. Bilimkurgu, western, melodram, komedi, müzikal ve korku sinema endüstrisinde ortaya çıkan ana türlerdir.

Western filmlerinin ikonografisinde kovboy tiplerini önemli bir öğedir. Vahşi batıya gelen burada zenginlik, mutluluk ve yeni bir hayat arayan çiftçi aileleri de western filmlerinin anlatısında önemlidir (Tüysüz, 2017: 267). Kanun adamlarının ya da dürüst kovboyların kasabalara ve dürüst insanların hayatlarına saldıran çetelerle mücadelesi westernlerin önemli temaları arasındadır. Western türü filmlerde belirgin karakterler erkeklerdir. Kadın karakterler ise sadece ev ya da barda görülmektedir.

Melodram filmleri insanı derinden etkileyecek konuları ele alır. Karakter ya iyi ya da kötüdür. Erkek karakterlerin genellikle görüldüğü mekân ise iş yerleridir. Melodram türün de dramatik yapı önemlidir. Melodram insan duygularına eğilen bir türdür. Romantik aşk ve samimi duygular önde gelen temaları arasındadır (Narozya, 2015: 673).

Komedi türü filmlerinin amacı izleyiciye eğlenceli hikâyeler anlatarak izleyiciyi eğlendirip, güldürmek olduğu söylenebilir. Komedi türünün karakterleri tiplerdir.

Müzikal türü filmler teknolojinin gelişmesi, sesli filmler dönemine geçilmesiyle ortaya çıkan yeni bir türdür. Müzik, dans ve koreografi türün en önemli kodlarıdır.

Korku türü isminden de anlaşılacağı üzere izleyicide korku hissi uyandıran filmlerdir. Mekân olarak karanlık, ıssız ve terk edilmiş evler tercih edilir. Vampir, hayalet, cin, tuhaf yaratıklar bu türün önemli kodlarıdır. Folklor ve insanların bilinçaltındaki korkular temel konuları arasındadır (Tutar, 2015: 248).

3.1.Bilimkurgu Türü ve Sinema Tarihindeki Yeri

İnsanın sürekli olarak; ilerleyen teknolojiye ilgisi, sinemanın teknoloji ile paralel olarak birlikte hareket ediyor oluşu bilimkurgu türünün ortaya çıkmasını sağlamıştır. Filmlerde anlatılan konular hem bilim hem de kurgunun yeniden yaratma gücüne değinir. Her geçen gün gelişen teknolojiyle birlikte bilimkurgu filmlerinin teması da değişmektedir. Bilimsel yenilikler, klonlanma, yapay zekâ, insanın uzayın bilinmezliğine olan merakı, uzayda yeni bir yaşam alanı bulma veya yeni bir dünya oluşturma gibi temalar bilimkurgu sinemasının işlediği en belirgin temalar arasındadır. Mekân olarak uzay, uzay gemileri ve gezegenler gibi yerler kullanılmaktadır. Dekor, makyaj ve kostüm türün önemli öğelerindendir.

Bilimkurgu türünün ilk örneklerinin edebiyat alanında ortaya çıkmıştır. Bilimkurgu sinemasının ilk örnekleri de edebiyat alanından uyarlanmış eserlerdir. Edebiyattan ilham aldığı konularla izleyicinin ufkunu genişletmiş ve uzaya olan merakını arttırmıştır. Bilimkurgu filmlerinin temel karakteristik özellikleri arasında uzay yolculukları, bilinmeyen gezegenler ve teknolojik araç gereçleri saymak mümkündür. Öyküler dünya, uzay ya da yabancı gezegenlerde geçebilir. Bilimsel buluşların kötüye kullanılmasından kaynaklanan sorunları ele alan bilimkurgu filmleri sıkça rastlanan örneklerdir. Zaman yolculukları, bilimsel çalışmalar ve dünya dışı varlıklarla yapılan mücadeleleri konu alan bilimkurgu filmleri türün gelişimi içerisinde gerçekleştirilen yapımlar arasındadır. İnsanlığın dünya dışı varlıklarla iletişim kurma ihtimali ve bilimsel gelişmelerin neden olduğu değişimler bilimkurgu türünün ortaya çıkış nedenleri arasında görülmektedir. Bunun yanı sıra, bilimkurgu filmlerinin gerçekleştirildiği dönemin sosyal, kültürel ve siyasi referanslarını da barındırdığı bilinmektedir.

Bilimkurgu filmlerinin temaları arasında gelecekteki teknolojik gelişmelerin yaratacağı sorunlar da vardır. Bilimkurgu yaşayan ve gelişen bir türdür. “*Çünkü elde olan verilerle bir sonraki olabilir olanlar düşünülmekte ve bilim kurgu metninin konusunu geliştirmektedir.*” (Bektas, 2017: 40)

Bilimkurgu türünün ilk örnekleri sessiz sinema döneminden itibaren görülmektedir. Bilimkurgu türünün ilk örneklerinden olan Georges Melies La Voyage dans la lune (Aya Seyahat) (1902) filmi Jules Verne ile H. G. Wells’in romanlarından uyarlanmıştır. Film mizansen öğeleri ile bilimkurgu türünün ikonografisine önemli katkılarda bulunmuştur (Ünal, 2015: 118).

1930’lu yıllarda bilimkurgu sinemasında; Birinci Dünya Savaşı’nın olumsuz etkilerinin yansımaları sonucu kötümserliğin hâkim olduğu temalar öne çıkmıştır. 1930-1950 yılları arası savaşın ve ekonomik krizin de etkisiyle sinema sektörü etkilenmiş. Bu dönemlerde film üretimlerinde azalmalar yaşanmış ve düşük bütçeli filmler çekilmiştir.

Bilimkurgu türünün geliştiği temaları ve ikonografisi bağlamında olgunlaştığı 1950’li yıllar ve öncesinde yaşanan savaş, siyasi mücadele ve teknolojik gelişmeler tür için önemli kaynakları teşkil etmiştir (Demir, 2020: 142). 1950’li yıllarda İkinci Dünya Savaşı sonrası ise bilimkurgu sinemasının üretiminin arttığı ve işlediği temaların nükleer savaş gibi konular olduğunu söylemek mümkündür.

Bilimsel rekabetin yoğun olduğu 1960’lı yıllarda çekilen en önemli film yönetmenliğini Stanley Kubrick’in üstlendiği 2001: A Space Odyssey (Uzay Yolu Macerası-1968) bilimkurgu sineması için dönüm noktası sayılabilecek bir filmidir (Güral, 2013: 65). 1970’li yıllara ise görsel efektlerin daha fazla kullanıldığı bir dönemdir. 1977 ise George Lucas’ın yönetmenliğini yaptığı Star Wars (Yıldız Savaşları -1977) seri filmi ile bilimkurgu sinemasını da büyük yankı uyandırmıştır.

1980’li yıllar ise bilimkurgu sinemasının en verimli yıllarıdır. Steven Spielberg’in 10 yaşındaki E.T.’nin uzaydan gelen yabancıyla kurduğu ilişkiyi anlatan ‘E.T.’ (1982) filmi ile dönemin hasılat rekoruna ulaşmıştır. Ayrıca Steven Spielberg ‘E.T.’ filmiyle her yaşta seyirciyi sinema salonlarına çekmeyi başarmıştır. Yine dönemin önemli filmlerinden Robert Zemeckis’in yönetmenliğini yaptığı Back To The Future (Geleceğe Dönüş-1 1985, Geleceğe Dönüş-2 1989, Geleceğe Dönüş-3 1990) üçlemesi zaman içinde yolculuk temasının işlendiği popüler yapımlardandır.

Robotların ve yapay zekânın konu edildiği bilimkurgu filmleri 1980’li yıllarda işlenen temalardandır. Cyberpunk olarak adlandırılan bu alt türün en önemli örneği Ridley Scott’ın yönetmenliğini üstlendiği Blade Runner (Bıçak Sırtı) (1982) filmidir. 1990’lı yıllara gelindiğinde teknolojinin gelişmesi, görsel efektlerin gerçeğe yakın görüntüler vermesi, olmayan mekânların ve yaratıkların tasarlanması gibi yenilikler bilimkurgu sinemasının konularını genişletmiştir. Dönemin en çok ses getiren filmi ise Larry ve Andy Wachowski kardeşlerin yönettiği ‘Matrix’ (1999) olmuştur. 2000’li yıllara baktığımızda bilimkurgu türü her dönemde olduğu gibi gelişen, değişen dünyadan etkilenerek örnekler vermiştir. Bu dönemin en ilgi çeken ve büyük bütçeli yapımı Christopher Nolan’ın yönetmenliğini yaptığı ‘Inception’ (2010) ve ‘Interstellar’ (2014) filmleri olmuştur.

4.Bilimkurgu Türü ve Kimlik Olgusu

“Kimlik, insanların kendilerini tanımlarken veya açıklarken dış dünyaya karşı öne sürdükleri ve kendilerini ‘ötekiler’ den ayırt etmek için kullandıkları bir araçtır. Derrida’nın da vurguladığı gibi kimlikler ancak kendi farklılıklarıyla var olabilir ve bir anlamda her kimlik ötekidir.” (Akt. Osmanoglu, 2016: 89) Başka bir tanıma göre kimlik; “Psikolojide kimliği nitelemeye en sık kullanılan ‘benlik’ kavramı bireyin ‘kim olduğunu’ açıklar ve bireyin diğerleriyle/ötekilerle ilişkisi içinde şekil alır, onlarla olan ilişkilerimiz doğrultusunda şekillenir.” (Dabbağoğlu, 2014: 11)

Kimliğin iki temel öğeden oluştuğunu söylenebilir. Birincisi kimlik ve kültür arasındaki bağdan oluşmaktadır. Bireyin içinde yaşadığı kültür, kimliğinin oluşumunu etkiler. İkincisi kimlik ve bellek arasındaki bağdır. Kültürün de bellek yoluyla aktarıldığını ve kimliğin oluşmasının da bellek ile gerçekleşeceğini söylemek mümkündür. İnsan kimliği onun geçmişine ve olayları algılama biçimine bağlı olarak şekillenmektedir (Ulusal, Doğan, 2018: 1044). Yani kültür, bellek-bilinç ve kimlik birbiriyle ilişkili bir şekilde biçimlenmektedir. Düşünme ve dil yardımıyla varlıklarını sürdürmektedirler. “Her iki edimsellik alanıyla (düşünme ve dil) özne, şimdide var olur ama yine bu edimsellikler aracılığıyla, bir yandan şimdinin öncesi olarak geçmişe, öte yandan şimdinin sonrası olarak da geleceğe yayılır.” (Çotuksöken, 2002: 156)

Kimlik kavramının sinema alanındaki yansımaları değerlendirildiğinde bellek unsuru ile birlikte ele alındığını gözlemlemek mümkündür. Sinemada bellek olgusu öncelikli olarak kimlik ve onun toplumsal olarak yeniden inşasına odaklanmaktadır (Türlü, 2019: 69). Kimliğin inşası hatıralar ve hatırlamalarla mümkündür. Bu da bellek süreçleri yoluyla gerçekleşebilecektir. 21.yüzyılda yaşanan toplumsal ve kültürel değişimlerin etkisiyle kimlik ve bellek olguları bilimkurgu türünde yer edinmiştir. Bilimsel yenilikler, klonlama, yapay zekâ, insanın uzayın bilinmezliğine olan merakı, uzayda yeni bir yaşam alanı bulma veya yeni bir dünya oluşturma gibi temalar bilimkurgu sinemasının işlediği en belirgin temalar arasındadır. Bilimkurgu türü kimlik temasını bellek ve zaman kavramları üzerinden ilişkilendirerek izleyiciye sunmaktadır. Örneğin, Blade Runner filmlerinde klonlara kimlik kazandırmak için protez bir bellek kullanılır. Çünkü fiziksel olarak insan görünümüne sahip olmak kimlik sahibi olmaları için yeterli değildir. Bunun için de klonlara yapay anılar yükleyerek protez bellek oluşturulur. Böylece kimlik, bellek yoluyla inşa edilir.

4.1.Bilimkurgu Türünde Zaman

Zaman; bir iş ya da oluşun, bir eylemin içinde geçmekte olduğu, geçtiği ya da geçeceği süredir (TDK, 2020). Gerçek hayattaki ‘zaman’ geçmiş zaman, şimdiki zaman ve gelecek zaman; yaşamış, yaşanan ve yaşanacak olan olarak tanımlanabilir. Fakat gerçek hayattaki zaman kavramı sinema sanatında aynı şekilde kullanılmaz. Kurmacayı ‘gerçek’ olandan ayıran olgulardan biri de zamanın kullanımıdır. Zamanın gerçek hayatta olduğu gibi sinema sanatında da kullanıldığı şekliyle bir karşılığı vardır. Sinema sanatında ‘filmsel zaman’ olarak tanımlanır. Sinema; izleyicileri daha önce yaşamış oldukları geçmiş zamana ya da daha önce hiç görmedikleri ve yaşamadıkları bir zamana götürebilir. Sinema kurgu tekniği ile zamanı yeniden yaratabilmektedir. Daha önce çekilmiş görüntüleri kurgu yolu ile kesip birleştirmesiyle izleyici filmdeki zamanı bir

bütün olarak görür. Gerçek hayatta zaman; durdurulamaz, daralamaz, geriye veya ileri bir zamana gidemez. Sinema sanatında ise ‘zaman’ durdurulabilir, daraltılabilir, geriye veya ileriye gidebilir. Geçmişte yaşanmış bir savaşın süresi bir yıl ise sinema bunu bir saatlik zaman içine sığdırarak izleyiciye sunar. “*Zaman gibi filmsel uzay da film yapımının başlıca işlemine, yani kurguya bağlıdır. Yönetmen bu ayrı ayrı parçaları birleştirmekle doğrudan doğruya kendine özgü bir filmsel uzay kurar.*” (Hakman, 2008: 23)

Klasik anlatıda ise zaman ve uzam kullanımı kurgu tekniği yardımıyla yapılır. “Yönetmenin filme yaklaşımını yansıtmamasını sağlamaktadır. Görüntülerin öncesinde ya da sonrasında hangi görüntülerin geldiği, görüntünün perdede kalma süresi, ses ve müzik kullanımı filmin anlamını belirleyebilmekte ya da değiştirebilmektedir” (Demir, 2019: 574-575). Klasik anlatının temel ilkeleri olan olay örgüsü ve nedensellik ilişkileri doğrultusunda parça parça olan görüntüler mantıklı bir sıralama ile birleştirilir. Klasik anlatı sinemacılarının kullandığı kurgu tekniği ise devamlılık kurgusudur. Devamlılık kurgusu tekniği ile izleyicide gerçekmiş hissi uyandırılır. “*Klasik anlatı filmlerinde kesmeler görünmezdir ve görüntüler devamlılık içinde akıyormuş duygusu verirler.*” (Barnwell, 2015: 172) Klasik anlatı sinemasında; devamlılık kurgusu izleyicinin filmle özdeşleşmesini sağlayıp “katharsis”e ulaşmasını amaçlar. Klasik anlatı sinemasının zamanı; devamlılık kurgu tekniği ile kronolojik bir sıra içerisinde kullandığını söylemek mümkündür. Zamanda yapılan atlamalar, ileri ya da geri dönüşler gibi oynamalar klasik anlatıda kronolojik bir bağ ile neden sonuç ilişkisi içerisinde olmalıdır.

4.2. Bilimkurgu Türünde Bellek

“*Bütün canlılar biyolojik ve sosyal anlamda bir belleğe sahiptir. İnsan belleğinin özelliği deneyimleri kaydetmesi, bilinçli çağrışımlar kurması, dil oluşturması, geçmişini bilmesi, saklaması, anlatması ve yazmasıdır.*” (Akt. Ulusal, Doğan, 2018: 1039). Sinema belleği canlı tutan önemli bir kitle iletişim aracıdır. Sinemanın öznesi konumundaki belleğin bugünün şartları doğrultusunda ‘protez belleği’ inşa ettiğini söylemek mümkündür. Sinema ve teknolojinin paralel olarak hareket etmeleri birbirlerini geliştirip ileri taşımalarını sağlamıştır. Bu bağlamda gelişen teknolojiyi konu alan bilimkurgu filmlerinin protez belleği inşa etmelerinde kimlik unsuru önemlidir. “*Protez anılar, kişinin yaşanmış tecrübesinin dışında ortaya çıkmış ve o kişinin hafızasındakiler kitle kültürü teknolojileri ile alınıp takılmıştır. Dolayısıyla, protez hafıza fikri, anıların bu anıların sürdüğü kimliklerin yaşanmış sosyal bağlam tarafından mutlaka ve esasen şekillendirildiği fikrini reddeder.*” (Landsberg, 2004: 18-19). Sinema, protez bellek kavramının bir unsuru olduğu gibi; sergilendiği bir ortam da olmuştur. Bu çalışmanın örneklemini oluşturan ‘Blade Runner (Ölüm Takibi) (Ridley Scott-1982) ve Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı) (Dennis Villeneuve-2017) bilimkurgu filmlerinde de protez bellek kavramının karakterler aracılığıyla işlendiğini söylemek mümkündür.

5. Bulgular ve Yorum

Blade Runner filmlerinin yönetmenlerinin filmlere kendi biçimleri bağlamında getirdikleri içerik ve biçim özelliklerinin tespit edilmesi aşamasında yönetmenlerin mesleki geçmişlerinden bahsetmek yararlı olacaktır. Yönetmenlerin farklı kuşaklardan ve coğrafyalardan yetişen isimler olmaları proje kapsamında yapımın bütünlüğünün

sürdürülmesine engel olmamıştır. Bununla birlikte; Denis Villeneuve'un bilimkurgu türüne etki eden psikolojik derinliğe sahip, kimlik ve bellek kavramlarına dayanan sinema anlayışı, *Arrival* (Geliş) (2016) ve *Blade Runner 2049* (Bıçak Sırtı) (2017) gibi örneklerde görüldüğü gibi 1980'li yılların bilimkurgu anlayışından farklılaşmıştır. Filmler, kimlik ve insan olmak kavramlarının otuz yıllık bir süreçte nasıl değiştiğini de göstermektedir. *Blade Runner 2049* filminin ilk *Blade Runner* (1982) filmiyle biçim ve içerik açılarından bağlantılı olduğu ancak; ilk filmin dolaşıma soktuğu insan olmak, kimlik bellek ve zaman kavramlarını 2000'li yılların başlangıcından itibaren gelişen biçimiyle yorumladığını söylemek mümkündür.

1982 yapımı *Blade Runner* (Ölüm Takibi) filminin yönetmeni Ridley Scott; 30 Kasım 1937'de İngiltere'de doğmuştur. Meslek hayatının ilk yıllarında BBC için dizi yönetmenliği yapmıştır. 1982 yılında yönetmenliğini üstlendiği film ile o güne kadar çekilmiş en önemli bilimkurgu filminden birine imza atmıştır. Yapım, 2007'de Amerikan Film Enstitüsü'nün 100 Yıl... 100 Film listesinin 10. yıldönümü sürümüne giren 100 film arasından 97. olmuştur (Wikipedia.com, 2020).

2017 yapımı *Blade Runner 2049* (Bıçak Sırtı) filminin yönetmeni Dennis Villeneuve, 3 Ekim 1967 tarihinde Kanada'nın Québec kentinde doğmuştur. Dennis Villeneuve kariyerine kısa filmler çekerek başlamıştır. Bilimkurgu türünde psikolojik atmosfer ve dramatik altyapı bağlamında zengin eserler ortaya koymuştur. *Arrival* (Geliş) (2016) ve *Blade Runner 2049* (Bıçak Sırtı) (2017) filmlerini bu yapımlara örnek göstermek mümkündür. Dennis Villeneuve'un Cannes, Oscar, British Academy of Film and Television Arts (BAFTA), Toronto Uluslararası Film Festivali (TIFF), Venedik film festivali gibi ödül adaylıkları bulunmaktadır (IMDb, 2020).

Farklı çevrelerden ve sinema anlayışlarından geldikleri görülen Dennis Villeneuve ve Ridley Scott, *Blade Runner 2049* filminin yapımında birlikte hareket etmiştir. Dennis Villeneuve, Ridley Scott ile yaptığı görüşmeler sonrasında *Blade Runner* (1982) filminin evreni ve sinematografik öğeleri ile bağlantısını sürdürmüştür. Bu durum bir tercih değil; *Blade Runner 2049* filminin yapımcılarından birisi olan aynı zamanda *Blade Runner* (1982) filminin de yönetmenliği yapmış olan Ridley Scott'ın bir istediğidir. Dennis Villeneuve, kendisi ile yapılan röportajlarında Ridley Scott ile filmin yapım sürecinde görüşmeler yaptığını ve tavsiyeler aldığını belirtmiştir. Ridley Scott, Dennis Villeneuve'un ilk filmdeki atmosferi devam ettirmesini istemiştir. Teknolojik gelişmelerle filmin yapımında yeni olanaklar elde edildiğini vurgulayan Scott, Villeneuve'un tüm bu olanakları kendi biçimiyle bütünleştirme sorumluluğunu üstlendiğini vurgulamıştır.

Yönetmenliğini Ridley Scott'ın üstlendiği *Blade Runner* (Ölüm Takibi-1982) filmin ana karakterleri Rick Deckard, Roy Batty ve Rachael'dir. Philip K. Dick'in 'Do Androids Dream of Electric Sheep?' (Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?) romanından uyarlanan *Blade Runner* (Ölüm Takibi) (1982) filmi 2019 yılının Los Angeles'ında geçmektedir. Dünya artık dünya dışı kolonilere göç etme imkânı olmayan insanların yaşadığı bir yerdir. Genetik mühendisliği gelişmiş ve insana birebir benzeyen androidler üretilmiştir. Androidlerin üretilme amaçları ise dünya dışı kolonileşmede insanlara yardımcı olmalarıdır. Fakat insanlara sorun yaratmamaları için hem dünyaya

girişleri yasaktır hem dört yıllık bir ömür biçilmiştir. Android modelinin en gelişmiş olanı Nexus-6 tipi androidler kendilerine biçilen ömrün uzatılması için yaratıcıları Dr. Eldon Tyrell ile görüşmeye dünyaya gelirler. Dünyaya gelmeleri yasak olan Nexus-6 tipi androidleri öldürmek için ‘Blade Runner’ adı verilen avcılardan Deckard görevlendirilmiştir. Fakat Tyrell Şirketi’nin son modelleri olan Nexus-6 tipi android modellerini insandan ayırt etmek çok zordur. Bu nedenle, insan ve android ayırımı yapabilmek için Voight-Kampff testi yapılır. Voight-Kampff testi sırasında sorulan soruların yarattığı duygusal etkiler gözlemlenerek insan mı yoksa android mi olduğu tespit edilir. Testin doğasından anlaşılabilceği üzere replikalardan beklenen duygusuz bir biçimde kendilerine verilen görevleri yerine getirmeleridir. Ancak, yaşadıkları olaylar ve onların belleklerinde bıraktığı izlerin açıkça kişilik kazanmalarını sağladığı gözükmemektedir. Replikaların bellekleri iler şekillenen kişiliklerini ortaya çıkması onları bireyler haline getirmiştir. Bu nedenle kendileri için takdir edilen zamanda ölme fikrini sorgulamaya başlamışlardır. Artık zihinlerine ekilen anıların yerine onların kimliklerini ortaya çıkaran kendi anılarına göre kişilikleri gelişmektedir.

Deckard bilgi almak için androidlerin yaratıcısı olan şirket sahibi Dr. Eldon Tyrell ile görüşmeye gider. Deckard Voight-Kampff testini ilk olarak Dr. Eldon Tyrell’in asistanı olan Rachel üzerinde dener. Kendini insan zanneden Rachel’in android olduğunu tespit edilir. Androidlerin kendi varlıklarına inanmaları için belleklerine anılar yerleştirilmiştir. Bu nedenle Rachel bir geçmişi olduğunu ve insan olduğunu düşünüp Deckard’ın evine gider. Deckard’a çocukluk fotoğrafını gösterir. Fakat çocukluk anılarını anlatmadan Deckard’ın anlatması sonucu Rachel onun android olduğuna inanır. Rachel’in belleğine yerleştirilen anılar Dr. Eldon Tyrell’in yeğenine aittir.

Deckard Nexus-6 tipi androidlerden biri olan Leon’u araştırırken bir fotoğraf bulur. Fotoğrafı sesle kontrol edilebilen ve 3 boyutlu bir sahnede geziyormuş gibi hareket sağlayan cihaz ile Nexus-6 androidlerinden biri Zhora’nın da yerini tespit eder. Zhora’nı bulmaya giden Deckard’ı da Leon öldürmeye gelir. Rachel Deckard’ın hayatını kurtarır ve Leon’u öldürür. Rachel ve Deckard arasından bir yakınlık başlar. Hayatta kalan Nexus-6 androidleri Roy ve Pris Dr. Eldon Tyrell’a ulaşabilmek için genetik mühendisi J.F. Sebastian’dan yardım isterler. J.F. Sebastian Roy’u Dr. Eldon Tyrell’in evine götürür. Daha uzun bir ömürlerinin olmasını isteyen Roy, sorular sormaya başlar. İsteddiği soruların cevabını alamayan Roy Dr. Eldon Tyrell’i öldürür. Deckard, Sebastian’ın evinde kalan Pris’i bulur ve öldürür. Nexus-6 tipi androidlerden sadece Roy kalmıştır. Roy sevgilisi olan Pris’in öldüğünü görür. Roy ve Deckard arasında bir kovalamaca başlar. Çatıdan düşmek üzere olan Deckard’ı Roy kurtarır. Yaşam süresi dolan Roy ölür. Android olduğunu öğrendikten sonra Tyrell şirketinden kaçan Rachel’in de ismi ölüm listesine eklenmiştir. Rachel ile duygusal yakınlık yaşayan Deckard onu öldürmez. Beraber şehirden kaçma kararı alırlar ve film son bulur.

Yönetmenliğini Denis Villeneuve’in üstlendiği Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı) filmi Blade Runner (Ölüm Takibi) (1982) filminin devamı olarak çekilmiştir. Filmde, Blade Runner (Ölüm Takibi – Ridley Scott) filminin otuz yıl sonrası anlatılmaktadır. Filmler, Philip K. Dick’in ‘Do Androids Dream of Electric Sheep?’ (Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?) romanından uyarlanmıştır. Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı) filminin ana karakterleri K, Rick Deckard, Joi, Niander Wallace, Dr. Ana Stelline

ve Luv'dur. Her şeyin makineleştiği bir dünyada artık insan ve android ayrımı yapmak daha da zorlaşmıştır. Genetik mühendisliği ürünü olan androidlerin isyan etmesi sonucu ortadan kaldırılıp üretimleri durdurulmuştur. Fakat android üretimi yapan Tyler şirketini satın alan Wallace, uzun ömürlü yeni androidler (replikalar) piyasa sürmüştür. Yeni androidlerden biri olan polis memuru K kendi türünden eski kaçak androidleri yok etmek için görevlendirilmiştir. Eski kaçak androidlerden birini yok etmek için gittiği yerde, ağacın altında bulunduğu bilgilerle bir android ile bir insanın çocuk sahibi olduğunu öğrenir. K'nın bundan sonraki görevi de bu özel çocuğu bulup yok etmektir. Wallace da özel çocuğun peşine düşer.

İnsana bire bir benzeyen androidlerin belleklerine anılar yerleştirilmektedir. Memur K özel çocuğu bulmaya çalışırken elde ettiği ipuçları ile kendi anıları örtüşünce özel çocuğun kendisi olduğunu düşünür. Verileri kontrol eder ve aynı tarihte, aynı DNA'lara sahip bir kız çocuğu ve bir erkek çocuğun olduğunu öğrenir. Bu bilgiye göre çocuklardan biri androidtir. Yetimhanede bulunduğu tahta at ve anılarının birbiriyle örtüşmesi sonucu özel çocuğun kendisi olduğuna emin olmak için anı üreten Stellite'nin yanına gider. Anılarının gerçek olduğunu öğrenir. K hologram sevgilisi olan Joi'ye gerçek olduğunu anlatır. "Gerçeksen gerçek bir ismin olmalı" der ve K'ya Joe diye seslenmeye başlar. Joe K androidlerin itaat testini geçemeyince işinden uzaklaştırılır. Luv (Wallace'nin asistanı) babasını bulmaya karar veren Joe K'yı takip eder. Deckard ve Joe K'ya saldıran Luv, Deckard'ı kaçıtır. Joe K'yı da muhalif androidler kurtarır. Freysa Joe K'ya özel çocuğun kız olduğunu söyler. Joe K diğer kopya olan çocuğun kendisi olduğunu öğrenir. Wallace'a Deckard'dan çocuğu ile ilgili bilgi almak için Rachael'in kopyasını çıkarır karşısına. Deckard ise Rachael'in gözlerinin yeşil olduğunu söyleyerek gerçekliğin bir parçası olduğunu anlar. Joe K, Luv'u öldürerek Deckard'ı kurtarır ve kızının yanına götürür. Deckard'ın kızı yani özel çocuk anı üreten Stellite'dir. Joe K, Deckard ve kızını kavuşturur. İnsan olmadığının farkına vararak Joe K karlar üzerine uzanır ve film son bulur.

Blade Runner filmlerinin evreninde kronolojik süreç içerisinde yaşanan olaylar karakterlerin belleğini oluşturmakta ve onların kimliklerini inşa etmektedir. Bu bağlamda, filmlerdeki karakterlerin kimliklerini oluşturan zaman ve bellek unsurlarını iki karakter üzerinden incelemek mümkündür. Filmlerde hikâyenin çıkış noktası Tyrell şirketinin insana bire bir benzeyen androidler üretmesidir. Androidlere yüklenmiş protez bellekler, androidlerin kısa yaşam ömürleri ile birleşerek kimlik tasarımında değişime sebep olmaktadır. Bu değişim ise insanlara hizmet etmek için yaratılmış olan androidlerin bu kimlik özelliklerinden vazgeçmesiyle sonuçlanır. Nexus-6 tipi bir android olan Roy karakterinde kimliğin yeniden tasarlanması ve Memur K karakterinde ise anıların zaman ve bellek üzerindeki duygusal etkisi bağlamında kimlik tasarımı anlatılmaktadır.

Nexus-6 tipi androidlere biçilen ömür dört yıldır. Roy'un yaşadığı kısa süre içerisinde elde ettiği deneyimleriyle belleği gelişir. Gelişen belleğin yardımıyla Roy, kendisine verilen kimliği yeniden tasarlar. Ömrünün dört yıldan daha uzun olmasını istemesi ve insanlara kölelik etmek istemeyişi onun kendine yeni bir kimlik tasarlamasının sonucudur. Yaşadığı süre boyunca gördüğü, deneyimlediği tüm anılar Roy'da bir bellek oluşturmuştur. Bu değişimle birlikte yaşama dair tutumu değişen Roy, kendisini tasarlayan şirketin düşüncesinden bağımsız yeni bir kimlik oluşturur. Şirketin

tasarladığı kimlik ile yaşama arzusunun gerçekleşmesinin mümkün olmadığını anlayan Roy ömrünün sonuna geldiğinde kendi hayatını özetleyen monoloğunda; “*Siz insanların aklının almayacağı şeyler gördüm. Orion’un yamaçlarında yanan hücum gemileri, Tannhauser geçidinin yakınında karanlıkta parıltıyan C-ışınlarını seyrettim. Tüm o anlar zamanla kaybolacaklar, tıpkı yağmurdaki gözyaşları gibi. Ölmek... Zamanı*”. Der (Scott, 1982). Bu sözler ile yaşanmış zamanın belleği geliştirdiğini, gelişen belleğin kendisini sentetik olmayan insanlardan “daha insan” kıldığını vurgulamıştır. Roy, açıkça kendisini diğer insanlardan daha insan kılan özelliğinin onlardan çok şeye tanıklık etmesi olduğunu vurgulamaktadır. Öyleyse, insan olmak daha çok hatırlamakla mümkündür. Roy, anıları ile daha üstün bir kişilik kazanmış diğer insanlardan farkını ortaya koymuştur. Başka bir deyişle, insan olmayı sağlayan bellektir ve onu inşa eden zamandır. Roy öldüğünde tüm bu gerçeklik kaybolacaktır.

Otuz yıl sonrasına gelindiğinde Tyrell şirketinin üretmiş olduğu androidler (replikalar) artık daha gelişmiştir. Bu androidlerden biri olan Memur K için tasarlanan kimlik ise eski androidleri kullanım süresi sonrasında “emekliye ayran” San Francisco Polis Departmanında görevli bir polis memurudur. Belleğindeki anıların gerçek olmadığını düşünen K bulduğu tahta at ve onun tetiklediği anılar ile kendi kimliği üzerine yeniden düşünür. Bulduğu kanıtlar yardımıyla bir android ile bir insan birlikteliğinden doğan özel bir çocuğun olduğunu öğrenir. Bu çocuğun da kendisi ile ortak anıları olduğunu anlar. K, eğer bu anıların kendisine ait olduğunu kanıtlarsa gerçek bir insan olduğunu anlayacaktır. K’nın kişiliğinde bireyin kendisine verdiği değer ölçüsünün onun anılarında yattığını gözlemek mümkündür. K, anıları sayesinde gerçek bir insan olduğuna ve diğer insanlardan da özel olduğuna inanmaktadır. Kimliğin inşasında bireyin kendisine atfettiği değer önemi ve bu değer de anılar ve bireye aktarılan hatırlardan kaynaklandığını görmek mümkündür. Bireyin öznel değeri anılarında ve belleğinde gizlidir.

Araştırmalarının sonucunda özel çocuğun kendisi olmadığını öğrenir. Sadece bu çocuğun gerçek anılarının kendisine de yüklendiğini ve bu yüzden kendisini özel çocuk olarak hissettiğini anlar. Androidleri yaratan şirket tarafından bu özel çocuğu öldürmesi emri verildiğinde ise bunu yapamayacağını farkına varır. Çünkü her ne kadar başka birisinin anılarına sahip olsa da o kişi yaşadığı sürece kendisinin de anılarının kaynağının gerçekliği devam edecektir. Anıların sahibi özel çocuk Dr. Ana Stelline’dir. Görevi gereği Stelline öldürmesi gerekmektedir. Fakat yok olmak pahasına da olsa Stelline ve babasını (Deckard) kavuşturur. K bu davranışı ile anıların zaman ve bellek üzerindeki duygusal etkisi sonucunda insana dair bir eylem gerçekleştirmiştir. K her ne kadar bir android olsa da belleğine yüklenmiş olan anıların gerçek olması onu insana ait bir duygusal eyleme sevk ettiğini söylemek mümkündür. Otuz beş yıl ara ile çekilen iki filmin analizlerinde zaman ve bellek unsurlarının kullanımı açısından gözlemlenen farklılıklar türün değişimi bağlamında değerlendirilmiştir.

Sonuç

Sinemanın bilim ve teknoloji temalarına ilgisi bilimkurgu türünün ortaya çıkması üzerinde etkili olmuştur. Tür filmlerinin genelinde olduğu gibi bilimkurgu türü de toplumsal ve siyasi dönüşümlerin yaşandığı dönemleri, bu dönemlerde yaşanan

değişimleri temalarına dâhil etmiştir. Yaşanan toplumsal ve kültürel değişimlerin etkisiyle kimlik ve bellek olguları bilimkurgu türünde yer edinmiştir. Kimlik temasının işlenmesinde, bellek ve zaman kavramlarının sinematografik ilkeler ile bilimkurgu türüne özgü uyuşmalar bağlamında kullanılmaktadır. Çalışmada, bilimkurgu sinemasının kimlik inşasını bellek ve zaman kavramlarını kullanarak gerçekleştirildiği tespit edilmiştir. Bu bağlamda örnekleme alınan Blade Runner (Ölüm Takibi-1982) ve Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı) filmlerinde kimlik unsurunun oluşumunda zaman ve bellek kavramlarından yararlanıldığını söylemek mümkündür.

Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı) (Dennis Villeneuve-2017) ilk filmin özelliklerine sadık kalmıştır. Dennis Villeneuve'ün ilk filme özgün atmosferi teknolojik gelişmeler ile sinematografik bağlamda yenileyerek sürdürdüğünü söylemek mümkündür. Otuz beş yıl ara ile yapılan iki filmde de kimliğin oluşumunda zaman ve bellek unsurlarından yararlanıldığı görülmektedir. Blade Runner filmlerinde 'insan olmak' nedir? Bu soru çerçevesinde kimlik unsuru ele alınmıştır. Kimliğin inşasının zaman ve bellek kavramları ile oluştuğu tespit edilmiştir. İnsanı androidlerden ayıran şeyin yaşanmış gerçek anıların olmasıdır. Anılar yaşanılan zaman ile oluşmaktadır. Yaşanılan zaman boyunca anıların hatırlanması ise belleği oluşturur. Bellek ile geçmişin anımsanması ile birey kimliğini oluşturur. Blade Runner (Ölüm Takibi) (1982) filminin Roy karakteri bakıldığında dört yıllık bir zamanda oluşan anılar ile kimliğini oluşturduğu görülmektedir. Blade Runner 2049 (Bıçak Sırtı) (2017) filminde ise K karakteri üzerinde bellekteki anıların gerçek yaşanmış anılar olması ile kimliğin oluşacağı anlatılmıştır. Bu bağlamda, bilimkurgu sineması açısından örneklem alınan Blade Runner filmlerinde kimlik olgusunun oluşturulmasında zaman ve bellek kavramlarından yararlanıldığı görülmüştür.

Kaynakça

- Aristoteles. (1995). *Poetika*. (Çev: İsmail Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Brodwell ,D., Thompson, K. (2008). *Film Art An Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Barnwell, J. (2015). *Film Yapımının Temelleri*. (Çev. Gülelgül Altıntaş). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Bektaş, E. H. (2017). "Sinema ve mekân ilişkisi açısından bilim kurgu filmlerine bir bakış". *Mimarlık ve Yaşam*, 2(2), 201-218.
- Çotuksöken, B. (2002). *Felsefe: Özne – Söylem*. İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Demir, Ö. (2019). "Christopher Nolan Sinemasında Klasik Anlatı Tekniklerinin Kullanımı: Inception Filmi Örneği". *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Antalya: S32. 568-588.
- Dabbağoğlu, F. İ. (2014). *Yavuz Turgul Sinemasında "Kimlik" Sorunsalı*. Master's thesis. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Demir, Ö. (2020). “Bilimkurgu türünde yapısal kavramlar ve değişim Arrival Filmi örneği”. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 136-154.
- Erdemir, F. (2009). “Postmodern Sinemada Kahramanın Dönüşümü”. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, İstanbul University Faculty of Communication Journal, S35, 21-40.
- Erdoğan, İ. (2003). *Pozitivist Metodoloji*. Ankara: Erk Yayınları.
- Eco, U. (1995). *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*. (Çev. Kemal Atakay). İstanbul: Can Yayınları.
- Güral, U. (2013). *Sinema Tarihi*. İstanbul: Detay Yayıncılık.
- Ozan, R., Gürkan, H. (2014), “Butterfly Effect Filmi Örneğinde Karşı Sinemanın Hollywood’da Dönüşümü”. *Global Media Journal. İstanbul: S8. 154-184*.
- Günay, Ö. L. (2015). “Geleneksel Anlatı ve Modern Sinema Anlatısı: The Mummy (Mumya) ve Amour (Aşk) Filmlerinin Dramaturjik Çözümlemeleri”. *Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Kongresi 4 Kongre Kitabı*. 399-408.
- Hakman, C. (2008). *Sinemada Zaman Kavramı ve Hiroshima Mon Amour Filminin Zaman Kavramı Açısından Analizi*. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- Landsberg, A. (2004). *Prosthetic Memory: The Transformation Of American Remembrance In The Age of Mass Culture*. New York: Columbia University Press.
- Narozya, A. (2015). “Mar Bayciev Dramatürjisinde Melodram Türünün Poetikası”. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 4(2), 667-683.
- Osmanoğlu, Ö. (2016). “Türk Sinemasında Dış Göç Olgusu: Sosyo-Kültürel Karşılaşmalar, Kimlik Çatışması ve Yabancılaşma”. *Marmara İletişim Dergisi*, İstanbul: S.25. 77-98.
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Warner Bros.
- Türlü, S. (2019). *Güncel Sanat Pratiği Olarak Kimliği İnşa Etmek*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tüysüz, D. (2017). “Amerikan Uygarlığı Kuruluş Mitinin İnşası Bağlamında Western Filmlerinde Ceza Ve Adalet Anlayışı”. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5 (1), 266-280.
- Tutar, C. (2015). “Türk Korku Sinemasının Yapısal Engelleri: Sosyo-Kültürel Bir Bakış”. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 3(2), 247-274.
- Tuğan, N. H. (2018). “Günümüz Sinemasında Geleneksel Anlatı: Marslı (2015-Ridley

- Scott) Filminin Dramatik Yapısı”. *Afyon Kocatepe University Journal of Social Sciences*, 20(1), 125-147.
- Ulusal, D., ve Doğan, M. C. (2018). “Sinemada Protez Belleğin Oluşumu: “Border Cafe” Filmi Üzerinden Bir İnceleme”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(61), 1039-1054.
- Ünal, Y. (2015). *Dram Sanatı ve Sinema Klasik Anlatı Yapısının Kökenleri*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Villeneuve, D. (Yönetmen). (2017). *Blade Runner 2049* (Film). Amerika Birleşik Devletleri: Alcon Entertainment.
- Zaman. (2019). Türk Dil Kurumu. <https://sozluk.gov.tr> (Erişim Tarihi: 18 Eylül 2020).

İnternet Kaynakça

- Internet Movie Database (IMDb). Denis Villeneuve. (IMDb.com.inc) Internet Movie Database: https://www.imdb.com/name/nm0898288/bio?ref_=nm_ql_1. (Erişim Tarihi: 18.09.2020).
- Tür. (2019). Türk Dil Kurumu. <https://sozluk.gov.tr>. (Erişim Tarihi: 18 Eylül 2020).
- V, F, Marquis. Denis Villeneuve Says Ridley Scott Warned Him Before Making Blade Runner 2049. <https://www.ctvnews.ca/entertainment/denis-villeneuve-says-ridley-scott-warned-him-before-making-blade-runner-2049-1.3611257>. (Erişim Tarihi: 18.09.2020).
- Wikipedia. Bıçak Sırtı. https://tr.wikipedia.org/wiki/B%C4%B1%C3%A7ak_S%C4%B1rt%C4%B1. (Erişim Tarihi: 18.09.2020).