

SİBERPUNK FİMLERİNİN TÜR ÇÖZÜMLEMESİ: BLADE RUNNER ve GHOST in the SHELL ÖRNEĞİ¹

Bahadır ALPTEKİN²

Özet

Sinema tarihi içerisinde ticari kaygıların öne çıkmasıyla beraber ortaya çıkan Hollywood tür sineması, seyirciler tarafından en çok izlenen filmlerin üretimini gerçekleştirmiştir. Tür sineması başlangıçta seyircilerin beklentileri doğrultusunda western, müzikal ve bilimkurgu gibi sabit türler üzerinden üretimini gerçekleştirmiş, zaman içerisinde ise farklı türlerin harmanlanmasıyla beraber ortaya yeni melez türleri çıkartmıştır. Bilimi ve teknolojiyi içerisinde barındıran bilimkurgu türü günümüze kadar varlığını sürdüren türlerden biri olmuş ve zaman içerisinde kendi alttürlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Distopik evrende geçen konuları ele alan siberpunk türü bilimkurgu içerisinden çıkıp ayrı bir tür olarak günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Bu çalışma kapsamında siberpunk türsel normlarını analiz etme amacıyla Blade Runner ve Ghost in the Shell filmleri tür eleştirisi yöntemiyle çözümlenmiş; içermiş olduğu teknoloji paronayası, ana karakterlerin anti kahramanlar arasından seçilmesi, punk kültürünün etkilerini barındırması ve temasal özellikleriyle siberpunk türünün bilimkurgu içerisinde ayrıştığı görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu Sineması, Siberpunk, Tür Sineması, Tür Eleştirisi, Film Çözümlemesi.

GENRE ANALYSIS of CYBERPUNK MOVIES: the CASE of BLADE RUNNER and GHOST in the SHELL

Abstract

Hollywood genre cinema, which emerged with the prominence of commercial concerns in the history of cinema, produced the most watched films by the audience. Genre cinema initially produced through fixed genres such as western, musical and science fiction in line with the expectations of the audience, and over time, new hybrid genres emerged with the blending of different genres. The genre of science fiction, which includes science and technology, has been one of the genres that has survived until today and has prepared the ground for the emergence of its own subgenres over time. The cyberpunk genre, which deals with the subjects in the dystopian universe, has survived as a separate genre from science fiction until today. Within the scope of this study, Blade Runner and Ghost in the Shell movies were analyzed with the method of genre criticism in order to determine the genre norms of cyberpunk; It has been seen that the cyberpunk genre differs in science fiction with its technology paranoia, the selection of the main characters among the anti-heroes, the effects of punk culture and thematic features.

Keywords: Science Fiction Cinema, Cyberpunk, Genre Cinema, Genre Criticism, Movie Analysis.

¹Bu Çalışma 2021 Yılında Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı İletişim Bilimleri Programında Onaylanan, Yüksek Lisans Tezinden Derlenmiştir.

²Süleyman Demirel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Programı Yüksek Lisans Mezunudur.
<https://orcid.org/0000-0002-4318-0959>

Giriş

Sinema tarihinin başlangıcından günümüze kadar geçen süre içerisinde ticari kaygılar ön planda tutularak izleyicilerinin beklentileri doğrultusunda benzer konuları benzer karakter formlarıyla yeniden hikâyeleştiren tür filmlerinin üretimleri gerçekleştirilmiştir. Bilime ve teknolojiye olan merakın sonucu olarak bilimkurgu, tür sinemasının bir ürünü olarak varlık göstermeye başlamıştır. Farklı bakış açıları ve temaların ortaya çıkmasıyla bilimkurgu içerisinde yeni alt türler ortaya çıkmaya başlamıştır. Gelecekte insanlığın yüksek teknoloji tarafından yönetileceği düşüncesiyle karamsar gelecek tasviri yapan Cyberpunk (Siberpunk) türü de bu türlerden birisidir.

Hollywood tür sinemasının ana bileşenlerinden birisi olan bilimkurgu sineması içerisinde çıkan siberpunk türünde, genel olarak distopya evreninde geçen hikâyeler konu edinilmiş ve yüksek teknolojinin insanlık için tehlike unsuru yaratacağı düşüncesi anlatılmıştır. Tür içerisinde teknolojiye karşı olan bakış açısında bir kararsızlık hâkim olurken aynı film içerisinde teknofobi ve teknofili düşünceleri varlık göstermiştir. Bu bağlamdan bakarak siberpunk türünün teknolojiye olan bakış açısı ile türsel normlarını analiz etmek bu çalışmanın temel amacını oluşturmaktadır. Bu nedenle çalışmada öncelikle tür sineması ele alınmış ardından bilimkurgu ve siberpunk türü literatür temelinde irdelenmiştir. Çalışmanın araştırma kısmında ise seçilen filmler üzerinden tür çözümlemesi yapılarak siberpunk filmlerinin türsel özellikleri ortaya konmuştur.

1. Tür Sineması

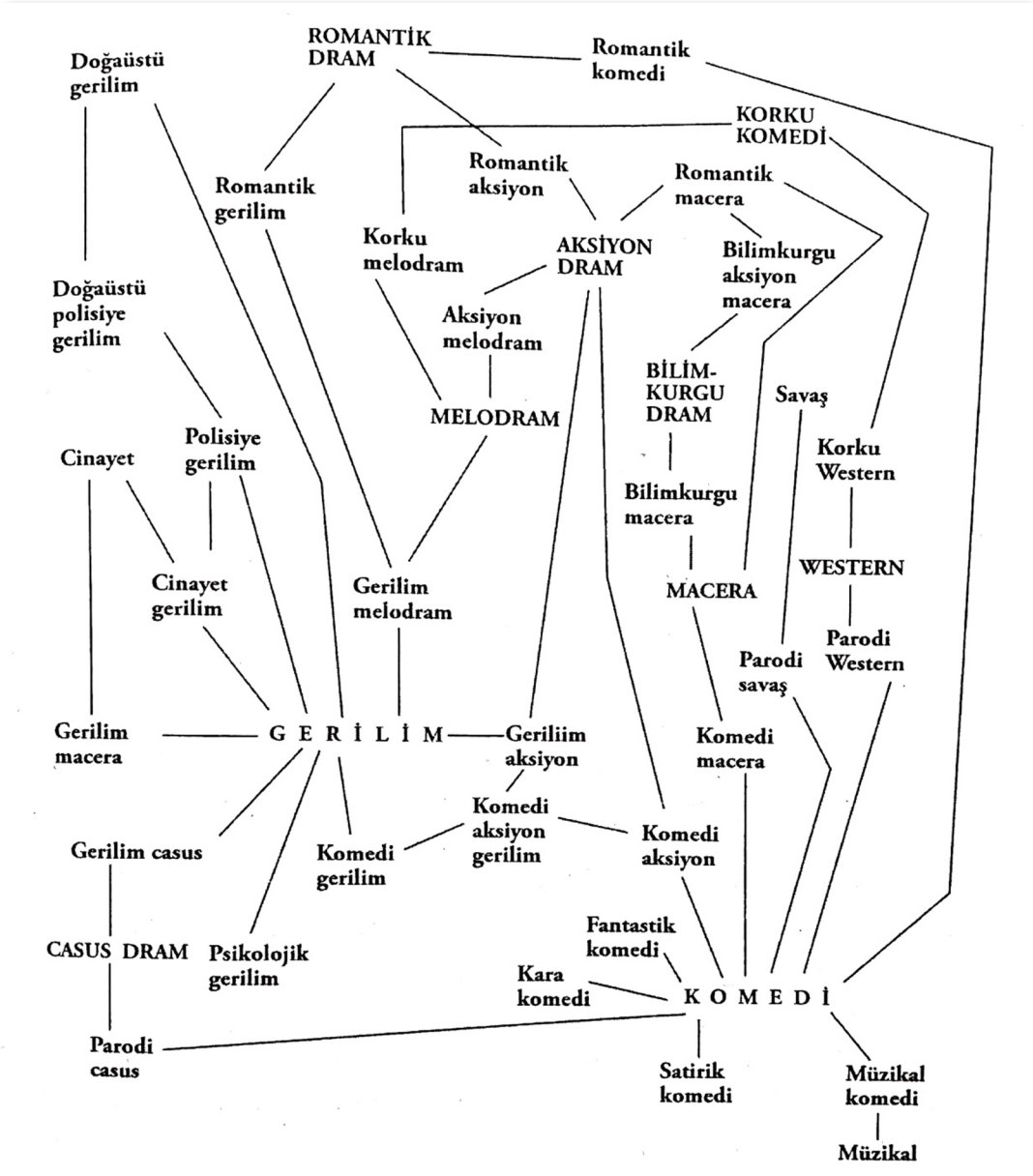
Dilimize Fransızca kökenli “*genre*” sözcüğünün karşılığı olarak geçen tür terimi, aralarında benzerlik ve ortak özellik bulunan varlıklar anlamını taşımaktadır. Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre ise tür terimi “İçerik, biçim ve amaç yönünden ortak özellik gösteren bir sanat çeşidi” olarak açıklanmıştır. Buna göre tür, farklı sanat dallarında üretilen yapıtların benzer özelliklerine göre gruplar haline getirilmesi sonucunda ortaya çıkan bir terim olmuştur (Abisel, 1999: 13-14). Sinemada ise tür, içerik bakımından ortak özellikler gösteren, benzer yöntemler kullanan, önceden denenmiş olduğundan dolayı zarar etme riski az olan filmleri tanımlamak için ortaya çıkartılmış bir kavramdır (Abisel, 1999: 22).

Tür sineması temelde sanayi devrimi sonrası kitlesel tüketimin artış göstermesiyle beraber geleneksel anlatı biçimlerinin yanında yeni anlatı biçimlerinin ihtiyaç haline gelmesiyle beraber ortaya çıkmıştır. İhtiyacın karşılanabilmesi noktasında başlangıçta tür kavramı edebi alanda faaliyet göstermeye başlamış ve devamında sinema alanına da etki ederek üretime

başlanmıştır (Abisel, 1999: 17). Kültürel ürünlerin kitlesel olarak tüketilmesinin artış göstermesiyle birlikte tür filmlerinin üretiminde de bir artış başlamış ve devamında sinema bir endüstri haline dönüşmüştür. Sanayileşen sinema içerisinde tür filmlerine ağırlık veren Amerikan sineması ön plana çıkmaya başlamış ve dünya sineması içerisinde yayılım göstermiştir (Temizer, 2019: 117). Hollywood sinemasının doğuşuna baktığımız zaman 1910'lu yıllarda üretime başlamış ve temelde bir tür sineması (genre movie) olarak yapılandığı görülmüştür. Melodram, komedi, fantastik, western, müzikal ve kara film gibi çeşitli türlerin üretiminden oluşmuştur. Filmlerin temelde belli biçimlerde tipleştirilip kolay tanınabilen ve tekrar edilebilir yapıda standartlaşmasıyla seri üretime geçilmiştir (Gönen, 2007: 27).

Filmleri kendi içerisindeki benzerliklerine göre ayırıp etiketlendiren Hollywood sineması, türlerin oluşumda ve seyirciye sunulmasında öncülük etmeye başlamıştır. Film stüdyo sisteminin Hollywood'da faaliyete geçmesiyle birlikte tür sineması popülaritesini arttırmış ve sinema sektörü içerisinde süper kahramanlar, yıldız oyuncu seçimi ve seyirci tarafından sevilen birbirinin neredeyse aynısı olan filmlerin seri üretimine geçilmiştir (Temizer, 2019: 117). Filmler içeriksel olarak büyük film stüdyolarının belirlemiş olduğu kriterlere göre üretilmiş ve durum film üretiminin ötesine geçerek sistem ve tarz belirleme noktasına gelinmiştir. Üretilen tür filmleri stüdyolarının kontrolüyle izleyicilere ulaştırılmış ve filmlerin hem yapım ekibine (Yönetmen, oyuncu, senarist v.b.) uygunluğu hem de izleyicilere uygunluğu analiz edilmeye çalışılmıştır (Vincenti, 1993: 58-59). Bunun sonucunda izleyicilerin beğenilerine göre türler şekillendirilmiş ve yeni türler üretilmesi noktasında filmler birbirleriyle harmanlanarak türsel melezleşmeler ortaya çıkartılmıştır (Abisel, 1999: 47).

Şekil 1: Türlerin Melezleşme Şeması



Kaynak: (Chandler, 2018: 45)

Şekil 1’de görüldüğü üzere tür filmlerinin türsel normları arasında geçişler yapılarak daha önce denenmemiş yeni alttürler oluşturulmuştur. Örneğin; macera normları ile bilimkurgu normlarının birlikte kullanılarak bilimkurgu macera veya korku ile komedi normlarının ortak kullanılmasıyla korku komedi alttürü meydana getirilmiştir. Yeni denemelerin ortaya çıkması noktasında tek belirleyici film stüdyoları olmamış, seyirciler ve film eleştirmenleri de belirleyici olmuştur. Örneğin Fransız eleştirmenler tarafından “suç, gangster, dedektif ve psikolojik gerilim” türlerini içine alan ve sonrasında “film noir (kara film)” olarak adlandırılan yeni bir tür ortaya atılmış ve izleyicilerden karşılık bulmasından sonra kuramsallaştırılmıştır (Altman, 2003: 331).

Türsel melezleşmeyle beraber türü temsil eden türsel normlar arasında da geçişler gerçekleştiği görülmüştür. Üretimi gerçekleştirilen her film kendinden önceki örneklerinin üzerine yeni bir norm ekleyerek ilerlemeye başlamış ve bunun sonucunda ise türlerin ayırt edici özelliklerinin belirlenmesi noktasında formüller geliştirilmiştir. Bu bağlamdan hareketle Nilgün Abisel türlerin ortak özelliklerini popüler olma, anlatı, öykü, ikonografi ve karakterler olarak gruplandırmıştır (Abisel, 1999: 57-62).

Tür filmlerine anlatı yapısı açısından baktığımızda ortak özelliklerinin en başında öykünün geldiğini ve geleneksel anlatı yapısı özelliklerinin hâkim olduğu söylenebilir. Geleneksel anlatılar büyük oranda Aristoteles'in öykü (mythos) estetiğinden beslenmiş ve Aristoteles için öykünün olaylar dizisi olduğu, dolayısıyla klasik anlatılar içinde de öykü olaylar dizisi olarak tanımlanmıştır. Öyküyü oluşturan durumlar neden-sonuç ilişkisi içinde birbirine bağlanmıştır. Karakterler kendilerinden daha fazla içinde bulunduğu eylemleri önemsemiş ve önemli olan karakterin içinde bulunduğu eylemin temelinde yatan sebep olmuştur. Bu bağlamda Hollywood tür sineması Aristoteles'in öykü estetiğini yararlanıp öykülerini belli bir neden-sonuç ilişkisi içerisinde seyirciye sunmuştur. Her sahne bir önceki sahenin üzerine işlenerek mantıksal olarak birbirine bağlanmıştır (Güçhan, 1999: 112).

Öykü; eylemler, olaylar, film karakterleri ve çevresel faktörler üzerinden anlatılmış, söylem ise olay örgüsü, diyaloglar, zaman/mekân, oyunculuk tarzları, sinemasal anlatı teknikleri gibi alt kollarıyla durumu desteklemiştir. Tür filmlerinin anlatı içeriğinde muğlaklık ve belirsizlik olmayacak şekilde kesinlik hâkim olmuş ve üretilen filmin hangi türün içerisinde yer alacağı net bir şekilde belirlenmiştir. Filmi izleyen seyirci başından itibaren türü anlamış ve türsel uyaşimlardan saptırılmamıştır (Oluk, 2008: 161). Türler arası yapılan geçişler sonucu ortaya çıkan melez filmlerde bile temsil edilen türün normları içerisinde üretime devam edilmiştir. Bu durumdan dolayı melez filmlerle tür filmleri türsel normları yeniden şekillendirmenin yerine anlatı yapısı içerisinde tekrar tekrar işlemiş, işlerken normları genişletmiş ve genişletilen normlar izleyicilerin beğeni süzgecine sunulmuştur (Neale, 2018: 130-131).

Üretimi gerçekleştirilen bütün tür filmlerinin olay örgüsü içerisinde oluşan çatışmaları simgeleyen türsel karakterler bulunmuştur. Her tür filminin kendine özgü bir türsel karakteri oluşturulmuş ve izleyici tarafından türü temsil eden karakter olarak benimsenmiştir. Western filmlerinde bulunan kovboylar, müzikal türünde şarkıcılar, korku türünde canavarlar ve hortlaklar, bilimkurgu türünde ise bilim adamları, uzaylılar ve robotlar kendi türlerini temsil eden türsel karakterler olarak kabul görmüştür. Günümüzde ise bu durum tamamen ortadan

kaldırılmış olup her karakter her türün içerisinde görülmeye başlamıştır (Oluk, 2008: 165).

Tür sinemasındaki filmlerin bir diğer ayırt edici özelliği olan ikonografi, bir anlatı içerisindeki konuyu, anlatıyı, mekânları ve karakterleri sabitlemiş simgelerle temsil eden bir yapı olmuştur. Anlatıda bulunan dekorlar, kostümler ve nesnelere görsel olarak simgeleri oluşturmuş ve olay örgüsü içerisinde karşılaşıldığında türü temsil eden metaforlar olarak anılmıştır (Chandler, 2018: 46). İkonografi, üretilen filmlerin olay örgüleri içerisindeki eylemleri, farklı nitelikteki mekânları, çevre-dönem şartlarını ekonomik olarak yansıtabilmek için filmde görünen her şeyi kendine araç olarak kullanabilir. Çoğu filmde kullanılan bu yöntem sonucunda görsel öğelerin ortak anlamları oluşmuş ve ikonografi aynı olay örgüsü içerisinde olan bilindik durumlar, stereotipleşmiş karakterler gibi film üretimini gerçekleştirenlerle seyirci arasında görsel iletişim biçimini inşa etmiştir (Abisel, 1999: 61). Olay örgüsünün kavranışını hızlandıran görsel kodlar, uzun diyaloglar aracılığıyla anlatılabilecek bir durumu tek bir görsel üzerinden anlatabilme imkânı ortaya çıkarmıştır. Western filmlerinde kovboy giysileri, atlar, yüksek dağ ve çöl görüntüleri, dedektif filmlerinde dedektifin paltosu, müzikallerde aynalar, canlı ışıklar ve smokinler, bilimkurgu filmlerinde ise teknolojik aletler, laboratuvarlar, ışın kılıçları, robotlar türlerin simgeleşmiş ikonografik malzemeleri olmuştur. Seyirci bu malzemelerden herhangi birini gördüğünde türü anlamsal olarak tahmin edebilmiştir (Güçhan, 1999: 127).

2. Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk

2.1. Bilimkurgunun Siberpunk'a Olan Yolculuğu

Bilimkurgu; teknoloji ve bilimin gelecek yıllardaki gelişiminin bireyleri ve toplumları nasıl etkileyebileceğini tahmin etmeye çalışan bir tür olarak ortaya çıkmıştır. Başlangıçta sadece yazınsal alanlarda kendine yer bulan bilimkurgu, sinemanın teknik bir icat olarak ortaya çıkmasının ardından kendine sinemada da yer bulmaya başlamıştır. 1902 yılında Georges Méliés yönetmenliğinde çekilen *Le Voyage Dans La Lune* (Ay'a Yolculuk) filmi bilimkurgu türünün ilk örneği olarak kabul edilmiş ve türün temelleri atılmıştır (Çoker, 2016: 18-20).

Georges Méliés'in bilimkurgu türünde vermiş olduğu film örneklerinin ardından Paul Wegener, Yakov Protazonov, Andre Deed, Otto Rippert, Rene Clair ve Abel Gance gibi dönemin diğer yönetmenleri de bu türe yönelmiş ve yeni denemeler gerçekleştirmiştir (Onaran, 1973: 341). 1927 yılında sesli sinemanın ortaya çıkmasıyla beraber sinema endüstrisi sesli film üretimine yönelmeye başlamış ve bu gelişmeyle beraber bilimkurgu türü içerisinde ilk sesli fantastik film olan *Just Imagine* (1930) üretilmiştir (Roloff ve Seeblen, 1995: 171-172). 1930'lu

yıllara gelindiğinde dünya çapında ortaya çıkan siyasi karmaşa ve savaş dönemi sinema sanatını da etkilemiş ve her toplum kendi süper kahramanını üretme noktasında mücadeleye girişmiştir. Hollywood sinemasında Frederick Stephani yönetmenliğinde üretilen *Flash Gordon* (1936), bilimkurgu türü içerisinde dönemin öne çıkan süper kahraman film serisi olmuştur (Ölker, 2015).

İkinci Dünya Savaşı'nın bitimiyle beraber 1947 yılında Amerika Birleşik Devletleri (ABD) ve Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği (SSCB) arasında başlayan soğuk savaş dönemiyle uzay yarışı başlamış, insanlık ilk kez gerçek anlamda uzaya gitmiş ve bu durum bilimkurgu türünü derinlemesine etkilemiştir. Bu etkiyle beraber bilimkurgu sineması 1950'li yıllarda "Altın Çağ" olarak adlandırılan döneme girmiş, uzaya, uzaylılara ve UFO'lara odaklanmaya başlamıştır (Çoker, 2016: 74-78). Uzay maceralarının etkisiyle uzaylı istilaları, dünyayı ele geçirmeye çalışan teknolojik aygıtlar ve varlıkların korkusuyla yok oluş paronayaları bu dönem içerisinde bilimkurgu türünü etkilemiştir. Özellikle Hollywood sineması içerisinde askeri güç ve bilim adamlarının ortaklaşa hareket ettiği, uzmanların, bilim adamlarının, hackerlerin ve yeni teknolojik buluşlar gerçekleştiren mucitlerin olduğu filmler üretilmiş ve bu filmlerle dünyanın kurtarıcısı Amerika mesajları verilmeye başlanmıştır (King ve Krzywinska, 2000: 49-50).

İkinci Dünya Savaşı sırasında Japonya'ya atılan atom bombasının etkisi ile savaş sonrasında nükleer etkiler bilimkurgu sinemasına ilham olmuştur. Bunun etkileriyle tür içerisinde mutasyona uğrayan dev hayvanlar, genetik müdahale ile ortaya çıkan yaratıklar ve insansı zombiler filmlerde işlenmiştir. Gordon Douglas yönetmenliğine çekilen *Them!* (1954), Inoshiro Honda tarafında çekilen *Godzilla* (1955) ve Jack Arnold'ın yönetmenliğinde çekilen *Tarantula* (1955) gibi filmlerle tür içerisinde korku paronayası etkisini devam ettirmiştir (Onaran, 1973: 342).

Film endüstrisi içinde kurumsal ve ekonomik değişimler gerçekleşmeye başlamasıyla beraber Hollywood sinemasında da köklü değişiklikler yaşanmaya başlamıştır. 1960'lı ve 1970'li yıllara gelindiğinde Hollywood film stüdyoları sisteminde değişimler gerçekleştirilerek film şirketleri holdingleşmiştir. Bu değişimle beraber ortaya çıkan film şirketleri yeni denemeler gerçekleştirmeye başlamış ve tür içerisinde çeşitlilikler ortaya çıkmaya çıkmıştır (Ryan ve Kellner, 2010:25). Bu değişim dönemiyle beraber bilimkurgu türü içerisinde tematik deneylerin yapıldığı ve tür içerisinde çeşitliliğin arttırılmaya çalışıldığı bir döneme girilmiştir. Tür felaketle devleşen yaratıkların ötesinde teknolojik yönü ağır basan ve görsel olarak seyirciyi tatmin eden yapımlara doğru yönelmeye başlamıştır. Stanley Kubrick'in *2001: A Space*

Odyssey (1968), Stanislav Lem'in *Solaris* (1972) ve George Lucas'ın *Star Wars* (1977) filmleriyle beraber bilimkurgu bilgisayar destekli film dönemine giriş yapmış ve türün yapısında teknolojik olarak değişimler başlamıştır (Roloff ve Seeblen, 1995: 316-323).

1980'li yıllarda dünya çapında ülkeler teknolojik gelişimlere ağırlık vermeye başlamış ve teknoloji üzerinde olan yarışlarını hızlandırmıştır. Bilgisayar teknolojisinin ulaşılabilirlik düzeyi geçmiş yıllara nazaran artış göstermesiyle beraber bilimkurgu türü de bilgisayar teknolojisine yönelmiştir. Bu dönemde tür içerisinde yeni yönetmenler öne çıkmaya başlamış ve filmlerinde ağırlıklı olarak robotlar, yapay zekâlar, replikantlar, uzaydan gelen uzaylı dostlar, zaman makinesiyle zamanda yolculuk gibi konular ele alınmaya başlamıştır (Çoker, 2016: 14). Teknolojiye karşı olan merakın yanında teknolojiye karşı olan güven de azalmış ve teknoloji korkusunun filmlere yansımaya başladığı görülmüştür. Bilimkurgu sinemasında daha önceden açıkça işlenmemiş olan Cyberpunk (Siberpunk) anlatılar bu dönemde ilk kez işlenerek seyirciye sunulmuştur. 1982 yılında “Androids Dream of Electric Sleep?” (Philip K. Dick-1968) kitabından uyarlanıp Ridley Scott tarafından çekilen *Blade Runner* (Bıçak Sırtı) filmi siberpunkın ilk örneği olarak kabul edilmiş ve bu filmle beraber bilimkurgunun bir alt türü olan siberpunk türü ortaya çıkmıştır (Işık, 2019: 54).

2.2. Siberpunk Sineması

Siberpunk sözcüğü, İngilizcedeki cybernetics (sibernetik) sözcüğünün kısaltması olan cyber (siber) ve punk sözcüklerinin bir araya getirilmesiyle ortaya çıkmıştır. Sözcük ilk kez, 1983 yılında *Amazing Science Fiction Stories* (İnanılmaz Bilim Kurgu Hikâyeleri) dergisinde Bruce Bethke'nin yazmış olduğu Cyberpunk adlı kısa bir öykünün başlığı olarak kullanılmıştır (Cavallaro, 2000: 13). Siberpunkın temelini oluşturan punk kültürü, sanayi devriminden sonra endüstrileşmenin beraberinde getirmiş olduğu yabancılaşmanın sonucunda bir tepki olarak ortaya çıkmıştır.

1970'li yılların postmodern toplumlarında makineleşmenin artış göstermesiyle beraber insan gücüne olan ihtiyaç yavaş yavaş azalmıştır. Toplum içerisinde eşitsizlik ve işsizlik durumu yayılım göstermiş ve bu duruma tepki gösteren İngiliz işçi sınıfı gençleri “No Future (Gelecek Yok)” sloganıyla yeni bir kültür oluşturmuştur. Otoriteye ve toplumsal normlara genel olarak karşı çıkan punklar, yerel hareket olmaktan çıkıp toplumsal harekete dönüşmüştür. Hareketin temelini oluşturan gençlerin çoğunluğu içerisinde yaşadıkları toplumda kendilerini öteki, dışarıda kalan olarak görmüş ve bunu yaşam tarzlarına yansıtarak rutinin dışında müzik kültürü, saç tasarımları ve yeni moda denemeleriyle eleştirel bir alt kültür oluşturmuştur.

(O'Hara, 2003: 21-28)

Punkların oluşturdukları alt kültür içerisinde gerçekleştirmeye çalıştıkları yeni stil denemeleri gibi siberpunk türü de teknoloji alanında yeni denemeler ortaya koymuştur. Bilimkurguya olan merakı distopik bir gelecek kavramıyla birleştiren dönemin bilimkurgu yazarları punk hareketinin otoriteye karşı çıkma düşüncesinden yararlanarak “*Yüksek teknoloji, düşük yaşam kalitesi*” düşüncesiyle siberpunkın ilk örneklerini bu dönemde yazmıştır. Bu eserlerde teknolojinin insan hayatını kolaylaştırmaktan ziyade yeniden şekillendiren ve yaşam kalitesinin düşük olduğu toplumlar tasvir edilmiştir. Siberpunk evreninde bulunan devletler, büyük teknoloji şirketleri veya yapay zekâlar tarafından yönetilmiş, toplum içerisinde sınıf ayrımı genişlemiş ve alt tabakada kalan toplumun yaşam kalitesi neredeyse yok olmuştur (Karakoç, 2020).

Tablo 1: Siberpunk Sinemasının İçeriksel Olarak Genel Özellikleri

Siberpunk Sinemasının Genel Özellikleri	
Mesaj	Yüksek Teknoloji, Düşük Yaşam Kalitesi
İçerisinden Çıktığı Tür	Bilimkurgu Sineması
Tür Melezleşmesi	Bilimkurgu – Kara Film - Aksiyon Teknolojik Kara Film
Etkilendiği Akım	Punk Kültürü « No Future (Gelecek Yok) »
Tasarladığı Sinemasal Evren	Karamsar Gelecek Tasviri Distopik Evren Tasarımı Siber Uzay / Sanal Gerçeklik
Ana Karakter / Film Karakterleri	Antikahraman / Hacker Siborg Beden / Replikant/ Bıçak Koşucusu Robot/ Yapay Zekâ
İçerik Özellikleri	Teknofobi / Teknofili Gözetim Toplumu - Panoptikon Teknoloji – İnsan Mücadelesi

Tablo 1’de içerik olarak genel özelliklerini belirtmiş olduğumuz siberpunk türü, bilimkurgu türü ile kara film türünün melezleşmesi sonucu ortaya çıkan bir alt tür olarak anılmıştır. Tekno-noir olarak anılan siberpunk türü içerisinde üretilen filmlerde gelecek tasvirleri genel olarak distopik bir evrende geçerek karamsar bir görüş hâkim olmuştur. Şehirler teknolojiyi kullanan güçlülerin hayatta kaldığı, karamsarlığa kapılmış güçsüz, dışlanmış ve teknolojiye ulaşamayan insanları kontrol ederek yayılım gösterdiği koloniler haline gelmiştir. Güce ulaşamayan umutsuz ve dehşete kapılmış marjinal kişiler için bu evrende suç ve başkaldırı tutunulacak en iyi dal olmuştur. Bu noktada siberpunk türü ultra teknolojiyi kullanarak insanları kontrol eden güç sahiplerine karşı başkaldıran özgürlükçü marjinal kesime odaklanmıştır. Buna karşın hikâyelerin çoğunluğunda geleceğin yasadışı dünyası anlatılmış ve bunun sonucu olarak genel olarak ahlaki bir belirsizlik ortaya çıkmıştır. Başkaldırıp sistem ile savaşan ana karakterler siberpunk hikâyelerinde geleneksel anlamda kahraman ya da iyi olarak tanımlanmamış, toplum tarafından dışlanan kesimi temsil etmiştir (Cyberpunk, 2017).

Siberpunk türü gelişen teknoloji ile beraber internet, sanal ortam, bilgisayar teknolojileri ve buna bağlı gelişen iletişim teknolojilerinin tanımlanabilmesini sağlayan ortak bir dil oluşturmaya başlamıştır. Tür içerisinde kullanılan terimlerin çoğunluğu internet teknolojilerini veya bilgisayar ağını çevreleyen söylemlerin ve kültürlerin tanımlayıcısı olarak kullanılmaya başlamıştır. Örneğin; insan ve bilgisayar arasındaki sanal etkileşim alanlarını ve internet üzerinden insanların ortak olarak iletişim kurdukları alanları tanımlamak için kullanılan “siberuzay” terimi ilk kez Amerikan bilimkurgu yazarı William Gibson tarafından kullanılmıştır (Cornea, 2007: 187).

Tür içerisinde ağırlıklı olarak kullanılan mekânlardan biri olan siberuzay evreni, bilgisayar ağlarıyla donatılmış sanal gerçeklik alanlarıken siberuzay dışında kalan gerçek dünyada kentler devasa hologramlar, neon tabelalar, üç boyutlu şekilde oynatılan reklamlar, yapay zekâyla donatılmış teknolojik araçlarla kaplı metropoller olarak tasarlanmıştır. Siberpunk anlatılarında dünya küresel dev bir kent olarak gösterilip bu dünyada küresel şirketler, küresel iletişim teknolojileri ve genel olarak farklı ulustan oluşan insanların bir arada yaşadığı toplumlarla sıkça karşılaşmıştır (Ersümer, 2013: 52). Tasarlanan bu gelecek evreninde insan ve teknoloji arasındaki etkileşimi doğrudan görmemiz mümkün olmuştur. Siberpunk temalarının başında gelen zihni ve bedeni teknoloji tarafından istilaya uğramış insanlar ve yapay zekâyla donatılmış robotlar filmlerde sıkça kullanılan karakterler olmuştur (Ersümer, 2013: 53).

Bilimkurgu yazarı Lawrance Person klasik siberpunk karakterlerini distopik gelecekte

yabancılaştırılarak marjinalleştirilmiş, hızlı gelişen teknolojiyle yaşamları kısıtlanmış, dijitalize edilerek bir veri küresiyle sarmalanan insan bedenleri tahribata uğratılmış kişiler olarak tanımlamıştır (Akt. Demirci, 2007: 8). Tür içerisinde üretilen filmlerde insandan hayvana, hayvandan insana hatta makinelerden insanlara genetik nakiller gerçekleşebilmekte; insansı makineler yani siborglar, makine gibi düşünen insanlar tasarlanabilmektedir. Bu genetik nakillerle sıradan insanların hayatlarını kontrol altına alan biyomekanik kontrol sistemi oluşturulmuş; teknolojik protez uzuv, beyin implantı, klonlanan organlarla insan bedenine yayılmıştır. Bu tür içerisinde amaç teknoloji ile insan benliğini kaplamak ve insanlar ile makinelerin birleşimini sağlamaktır (Cyberpunk, 2017).

Siberpunk sineması içerisinde işlenen temalarda iki karşı görüşün aynı anda savunulduğu yapımlar da üretilmiştir. Bu durum tür içerisinde verilen örneklerde teknofobi ve teknofili kavramlarının aynı yapım içerisinde kullanılmasıyla karşımıza çıkmıştır. Yapılan gelecek tasvirlerinde teknolojinin yararlı mı yoksa zararlı mı olduğu tartışmasını, üretilen filmlerin içerisinde aynı anda görmek mümkün olmuştur. Yüksek teknolojinin hüküm sürdüğü gelecek tasvirinde insanların daha kötü bir yaşam süreceği, teknolojinin insan bedeni için tehlike unsuru yaratacağı görüşüyle teknofobi düşüncesi filmlere yansımıştır (Lee ve Lam, 1998 akt. Başaran,2007: 26). Diğer yandan siberpunk yapımlarında karanlık gelecek tasvirlerinin içerisinde teknolojinin olumsuzlaşmasının yapıldığı, teknoloji ile beraber insanların yaşam kalitesinin artacağı teknofili görüşünü görmemiz mümkün kılınmıştır. Örneğin; Steven Spielberg yapımı A.I. Artificial Intelligence (Yapay Zeka-2001) ve Alex Proyas yapımı I,Robot (Ben, Robot-2004) filmlerinde teknolojinin gelişimiyle beraber insanları daha yaşanabilir bir geleceğin beklediği vurgusu yapılırken başka bir açıdan da teknolojinin ileri seviyeye gelmesiyle beraber insan ırkının tehlike içerisine gireceği vurgusu yapılmıştır.

3. Araştırmanın Yöntemi ve Bulgular

Bu çalışma kapsamında tür film eleştirisi yöntem olarak seçilmiştir. Zafer Özden tür film eleştirisi hakkında temelde şu açıklamaları yapmıştır (Özden, 2000: 177);

Filmlere türsel eleştiri yaklaşımının temelinde, sinema tarihi içinde belirli anlatım gelenekleri oluşturmuş, ait olduğu türün hemen her filminde tekrarlanan bir formülasyona dayalı bir anlatı yapısına sahip olan ve böylelikle bir tür olarak sınıflandırılabilir bir anlambilimsel ve sözdizimsel yapı ortaya koymuş olan filmlerin incelenmesi bulunmaktadır. Diğer eleştirel tarzlardan da katkı sağlayarak gelişen tür filmi eleştirisi, akademik film eleştirisi ve çözümlemesi alanında geniş bir yer kaplamaktadır.

Tür film eleştirisi, türlerin oluşumunu, gelişimini, bitişini, filmlerin üretim biçimlerini,

içerisinde oluşan ortak benzerlikleri, yıldız oyuncu sistemini, türlerin ideolojilerini, ikonografik özelliklerini ve anlatı yapılarını inceleyen eleştiri türüdür. Tür eleştirisiyle beraber seyircinin beklentisi, tüketim alışkanlıkları, türlerin oluştuğu dönemdeki toplumsal karışıklıklar ortaya çıkartılır ve türler arasındaki geçişler, alttür oluşumları ve sinema endüstrisi içerisinde oluşacak değişiklikler yönlendirilir (Kabadayı, 2020: 105). Sinemada üretilen popüler ve ticari filmler türsel benzerlikleri kullanarak izleyicinin alımlamasını, tanınmasını ve diğer filmlerde de bu uyuşmaların doğru şekilde kullanılmasıyla şekillenir. Türsel uyuşmalar tür filmlerinin ilk örneklerinde yaratılan öykü kalıpları ve biçimlenmiş uyuşmaları, seyircinin kültürel yaşamlarına, dönemin inançlarına, korkularına göre yönlendirir. Bu yöntem ile türsel normlar birbiri peşine kullanılarak filmler arasında ortaklıkların oluşmasını sağlar (Kabadayı, 2020: 106).

Bu çalışma kapsamında siberpunk türünün tema, karakter ve ikonografik özelliklerini ortaya çıkartmak amacıyla Blade Runner (1982) ve Ghost in the Shell (2017) filmleri amaçsal örneklem yöntemiyle seçilmiştir. Blade Runner, siberpunk türünün bilinen ilk örneği olarak kabul edilmiş ve türün temsil edilmesi noktasında öncü olmuştur. Ghost in the Shell filmi ise gelişen teknolojiyle beraber görsel efektlerin yoğun olarak kullanıldığı ve türü günümüzde temsil eden filmler arasında yer aldığı görülmüştür. Bu bağlamdan hareketle tür sinemasının özellikleri, siberpunk türünün doğuşu, genel özellikleri ve gelişimi seçilen iki film üzerinden incelenmiş ve tür eleştirisi temel alınarak çözümlenmiştir.

3.1. Blade Runner

Ridley Scott yönetmenliğinde 1982 yılında çekilen Blade Runner, 2019 yılının Los Angeles kentinde geçen bir hikâyeye sahiptir. Yüksek teknolojiyle üretilmiş android kopya bedenlere sahip replikantlar ile doğal insan olan bıçak koşucularının arasında geçen mücadeleyi anlatan filmde 2019'un dünyası distopik bir hal almıştır ve insanlık dünya dışı koloniler kurarak evrenin farklı noktalarında yaşamaktadır. Filmde teknolojiyi temsil eden Tyrell şirketi, replikant denilen birebir insan görünümlü android kopya bedenler üreterek bu replikantları dünya dışında kurulan kolonilerde hizmetkâr ve koruyucu olarak çalıştırmaya başlar. Dört yıllık yaşam süresine sahip replikantlar, buldukları kolonilerde isyan ederek dünyaya gelir. Eski bir bıçak koşucusu olan Rick Deckard isyanı bastırmak ve replikantları bulup öldürmek için görevlendirilir. Fakat replikantların bu infazı film içerisinde “emekliye ayırma” söylemiyle ifade edilir. Rick Decard isyan eden replikantların hepsini emekliye ayırır. Ancak replikant olan Rachael’i âşık olur ve yok etmeden yanına alıp şehirden gider.

Siberpunk türünün ilk örneği olan film, Hollywood tür sineması anlatı biçiminin temel öğelerini kullanarak anlatı yapısını oluşturmuştur. Film giriş, gelişme, kriz, doruk nokta ve çözüm bölümünden sonra gelen sonuç bölümünden oluşan bir yapıya sahiptir. Anlatının temel çatışması buldukları kolonide isyan ederek dünyaya gelen replikantların bulunup emekliye ayrılması ve düzenin korunmaya çalışılmasıdır. Doruk noktada ise Rick Deckard ve replikantların en güçlüsü olarak tasvir edilen Roy Botty'in sonuç bölümünde arasında geçen mücadele yaşanmıştır. Bu mücadele sonucu Roy Botty yaşam süresi dolduğu için emekliye ayrılmıştır. Ana karakter olan Deckard ise kendi üzerine düşen bütün görevleri yerine getirmiş olur. Klasik anlatının ana öğelerinden birisi olan “kahraman ölmez, kahraman güçlüdür ve hep kazanır” düşüncesi, Blade Runner filminde de etkili olmuş ve Deckard sonuç bölümünde kazanmıştır.

Şekil 2: Blade Runner Filminden Örnek Görseller



Kaynak: (<https://www.fullhdfilmizlesenebox.org/bicak-sirti-1-izle/> Erişim Tarihi: 15.03.2022)

Blade Runner, siberpunkın türsel normlarının belirlenmesi noktasında öncü olmuş, filmde anlatı yapısı boyunca türe özgü malzemeler sıklıkla kullanılmıştır. Tür filmlerinin içerisinde bulunan anlambilimsel bileşenler siberpunk türü içerisinde de anlatıyı desteklemiştir. Siberpunka özgü “yüksek teknoloji, düşüm yaşam kalitesi” mesajı görsel olarak filme yayılmış ve film boyunca etkili olmuştur. Filmin içerisinden seçilen örnek görsellerinden oluşturulan Şekil 2’de görüldüğü üzere film, karanlık ve kaotik bir atmosfere sahip distopik bir evren tasvir etmiştir. Karanlık ve puslu kent filmin geneline yayılmış, büyük sanayi tesislerinden ve yer altından çıkan duman şehrin üzerine hâkim olmuştur. Dev yapılar üzerinde renkli ve ışıklı neon reklam tabelaları, yüksek teknolojiyle çalışan uçan arabalar ve dünya dışı kolonilerin reklam

anonslarını yapan uçan balonlar şehrin her yerinde yayılmıştır. Teknolojiye ulaşamayan alt tabakaların yaşadığı şehrin bir başka tarafında ise köhne ve puslu mekânlar, kalabalık ve kargaşanın hâkim olduğu sokaklar, Uzakdoğulu işçi kesimi ve eski model yer yüzeyinde giden araçlar tasvir edilmiştir.

Filmde siberpunk türünün türsel normlarından birisi olan teknolojinin gücünü kontrolü altında tutan küresel büyük şirketleri, Tyrell şirketi temsil etmiştir. Kentin en büyük yapısına sahip olan şirket mekânsal olarak ihtişamlı ve ışıltılıdır. Tasarlanan evrende yapay zekâlı android replikantların üreticisi olan şirket ülkeyi kontrolü altında tutmuş ve filmde tanrısal bir bakış açısıyla konumlandırılmıştır. “*İnsandan daha insan*” sloganıyla yapay zekâlı robotlar üreten şirket, iktidar ve gücü temsil etmiştir. Filmin genelinde güneş hiç görünmezken Tyrell şirketinin içerisinde geçen sahnelerin çoğu güneşli ve aydınlık bir atmosferde çekilmiştir.

Filmin tasarlanan evreninde teknolojiyi elinde bulunduranların iktidar konumunda bulunduğu, teknolojiye uzak kalanlarınsa iktidara karşı boyun eğdiği bir evren tasvir edilmiştir. Replikantların işçi sınıfını temsil ettiği filmde, isyan edenlerin sonunun yok edilmek olacağı mesajı film boyunca sürdürülmüştür. Günümüz şehirlerinde sıklıkla gördüğümüz ancak filmin çekildiği yıl itibariyle çok fazla rastlanmayan dev yapılar, gerçeğe uygun ve kaotik bir ortam yaratacak şekilde tasarlanmıştır. Teknolojinin imkânlarına ulaşanlar bu dev yapılarda yaşayıp, dünya dışı evrende kurulan kolonilere yolculuk yapmakta, şehre döndüklerinde ise uçan arabaları kullanmaktadır. Teknolojiye ulaşamayanlar ise endüstri tesislerinden çıkan hava kirliliği, karanlık sokaklar ve puslu karmaşık şehir hayatında yaşamaya devam etmektedir. Bu bağlamdan baktığımız zaman kurulan evrende kitleler arasında sınıf farkları göze çarpmakta ve kapitalist sistemin getirmiş olduğu sınıfsal ayrım şehri biçimlendirmektedir.

3.2. Ghost in the Shell

2017 yılında Rupert Sanders yönetmenliğinde çekilen Ghost in the Shell filmi, aynı ismi taşıyan 1995 yapımı animasyon filminden uyarlanmıştır. Zamansal olarak geleceğin evreninde geçen filmde devlet destekli Hanka Robotics şirketi dünyaya robot-insan karışımı bedenler tasarlar. İnsan beyninin sibernetik bir bedene nakledilmesiyle ortaya çıkan ana karakter Binbaşı Mira Killian, devlet adına çalışan 9. Şube askeri birliğin başındadır. Ana karakter Binbaşı, Hanka Robotics’e karşı saldırılar düzenleyen Kuze karakterini yakalayıp yok etmek için emir alır ve onun peşine düşer. Bu görev içerisinde kendi geçmişiyle ilgili doğruları öğrenen Binbaşı, Hanka Robotics’e karşı Kuze ile hareket ederek şirketi ortadan kaldırır.

Ghost in the Shell, gelecekte teknolojinin insanlık üzerinde nasıl bir etki yaratağı ve

insan bedeninde oluşabilecek değişimleri konu alır. Oluşturulan distopik evrende insan bedeni teknoloji ile iç içe yaşar. İnsanların bedenleri üzerinde teknolojik denemeler ile geliştirmeler yapılmakta ve insan beyninin de kullanılmasıyla sentetik siberetik bedenler üretilmektedir. Üretilen bu bedenler siberpunk sineması içerisinde siborg adı verilen varlıkları temsil eder.

Hollywood tür sineması içerisinde üretimi gerçekleştirilen film klasik anlatı yapısı içerisinde giriş, gelişme ve sonuç üzerinden yapısını kurar. Film görsel olarak hikâyeye başladığından itibaren özel efektlerle tasarlanmış bir dünya görünümü sunar. Giriş bölümünden Binbaşı Mira Killian karakterinin siberetik bedene dönüşümü özel efektlerle seyirciye sunulur. Siborg bedenin üretimini tamamlamasıyla birlikte Dr.Ouelet yeni bedeni hakkında şu diyalogu kurar “*Bedenin hasar görmüştü, kurtaramadık. Sadece beynin kurtuldu. Sana yeni bir beden yaptık. Sentetik bir kabuk. Ama zihnin, ruhun, hayaletin hâlâ içinde.*” Bu diyalogla görünüş olarak insansı görünüme sahip olan Mira’nın yapay zekâyâ sahip robotlardan farklı olarak insan gibi ruha yani hayalete sahip olduğu, insani duygularının ve anılarının olabileceğinin mesajı seyirciye verilmiştir. Bir başka sahnede Dr. Ouelet; “*O bir mucize. Makine liderlik yapamaz, yalnızca emirleri uygular. Makine hayal edemez, önemseyemez veya sezemez. Ama siberetik bedendeki bir insan zihni olarak Mira bunları ve daha fazlasını yapabilir.*” sözlerini söyler. Bu diyalogdan anlaşılacağı üzere Mira karakteri, Isaac Asimov’un sunmuş olduğu gelecek tasvirlerinde bulunan robotlardan farklı olarak üç robot yasasına bir gönderme yapılarak üretilir. Üç robot yasasında robotlar efendilerinin emirlerini yerine getirmek zorundayken Ghost in the Shell filminde Mira insan zihnini kullandığı için liderlik edebilen, insan gibi hareket edebilen ve bağımsız kararlar alabilen bir konumda tasvir edilir.

Filmin anlatı evreninde saf insan bedeninin ikinci plana atıldığı, teknolojik uzuvların eklenmemesinin kusurlu görünmek için yeterli olduğu mesajı verilerek insan bedenine teknolojik olarak eklemelerin yapılması son derece normal olarak gösterilir. Gelecekte insan bedeninin önemini yitireceği, insanların siberetik teknolojiyle mekanik varlıklara dönüşeceği ve dünya üzerinde siborgların hâkim olacağı mesajı verilmeye çalışılmıştır.

Şekil 3: Ghost in the Shell Filminden Örnek Görseller



Kaynak: (<https://www.fullhdfilmizlesenebox.org/kabuktaki-hayalet-izle/> Erişim Tarihi: 15.03.2022)

Siberpunkın ortaya atmış olduğu “Yüksek teknoloji, düşük yaşam kalitesi” sloganıyla birebir uyum gösteren filmde teknolojiye ulaşanların kendi bedenlerini geliştirerek siborg bedenlere dönüştürmesi filmsel evrende üstünlük olarak gösterilmiştir. Teknolojiye ulaşamayan alt tabaka saf insanlar ise varoş, ilkel ve köhne yerlerde yaşamak zorunda kalmıştır. Film, toplumsal olarak yozlaşan, ahlaki değerlerin artık önemini yitirdiği ve teknolojinin hayatın merkezinde konumlandırıldığı bir gelecek tasvirini anlatı yapısı içerisinde bize sunar. Şekil 3’te görüldüğü üzere siberpunk türünün türsel normlarına ait olan siborg bedenler, yüksek teknolojiyle donatılmış kent tasviri ve alt tabakaların yaşadığı varoş şehir, görsel olarakta film boyunca anlatıyı desteklemiştir.

Filmin genel atmosferi karanlık ve puslu bir ortamda geçmektedir. Kalabalık ve kargaşanın hakim olduğu bir yapıya sahip olan şehir global bir topluma sahiptir. Yüksek binaların yaygın olduğu şehirde binaların üzeri renkli neon ışıklı reklam panoları ve hologram teknolojisiyle üretilmiş figürlerle kaplıdır. Uzakdoğu kültürünün etkilerini de barındıran şehirde alt tabaka insanların yaşadığı yerler ise teknolojik görselden uzak, ıslak, harabe ve karmaşanın hüküm sürdüğü bir düzene sahip olarak gösterilir. Kullanılan arabalar ise filmin genel teknolojik gelişimine pek de uygun olmayan sade bir şekilde tasvir edilmiştir. Filmin görsel ikonografik özelliklerini incelediğimiz zaman siberpunk türünün görsel normlarına genel olarak uygun olduğu ve ileri teknolojinin görsel olarak anlatıyı desteklediği açıkça görülmektedir.

Sonuç

Sinema endüstrisi içerisinde ticari kazancın ön plana çıkmasıyla birlikte Amerikan Hollywood tür sineması seri film üretimlerine başlamıştır. Tür sineması, seyirci tarafından kabul gören benzer konuların benzer karakter tipleriyle defalarca üretildiği, kolay anlaşılan, seyircinin beklentilerinin karşılandığı ve ele alınan konuların ortaklığına bağlı olarak kendi içerisinde türlere ayrılan bir sektör haline gelmiştir. Başlangıçta sıklıkla western, müzikal ve bilimkurgu gibi kültleşmiş türlere ağırlık verilerek üretimler gerçekleştirilirken dönem içerisinde türler arasında geçişler denenmesiyle ortaya yeni alttürler çıkmaya başlamıştır. Bilimkurgu sinemasının alttürü olarak karşımıza çıkan siberpunk türü de bu türlerden birisi olmuş ve sinema endüstrisi içerisinde günümüze kadar varlığını sürdürmüştür.

1980’li yılların başında ortaya çıkan siberpunk, gelecekte gelişen teknolojinin toplumlar üzerinde karanlık bir etki yaratacağı savını ortaya atmıştır. Kutluhan Kutlu, siberpunk sinemasını fetişize edilmiş distopya evreni olarak tanımlamıştır (Kutlu, 2019). Oluşturulan bu distopik evrende türsel norm olarak mega kentler, siberuzay, teknoloji korkusu teknofobi ve teknoloji olumlaması teknofili, güç sahibi iktidarların toplumu kontrol edebilmeleri için oluşturdukları süperpanoptikon temaları üzerinden üretimler gerçekleşmiştir. Tür içerisinde insan ve teknoloji arasında doğrudan bağlantı kurularak insan-makine karışımı melez siborg bedenler ortaya çıkartılmış ve türü temsil eden karakterler arasında kullanılmıştır. Brian Stablaford’a göre (Akt. Ersümer, 2013:54) “*Siborg fikri siberpunkın temel arka plan unsurlarından biridir.*” Bu bağlamdan baktığımız zaman Blade Runner filminde replikant karakterlerin varlığı ve Ghost in the Shell filminin bütün karakterleri siborg bedeni temsil ettiği görülmüştür.

Türün ana karakterlerine baktığımız zaman merkezi otoriteye başkaldıran anti kahramanlar, teknoloji hayranı hackerler, serseri görünümlü asi gençler arasından seçilmiştir. Araştırmaya konu olan Blade Runner ve Ghost in the Shell filminde de bu durum benzer olarak görülmüştür. Siberpunkın oluşturmuş olduğu distopik evrende teknoloji-insan mücadelesi sıklıkla işlenmiş ve insan ırkının kendi eliyle oluşturmuş olduğu android siborgların insanlık için potansiyel tehlike oluşturduğu mesajı verilmek istenmiştir. Siberpunk türü içerisinde tasarlanan gelecek tasvirlerinde küresel bir bakış açısı hedeflenmiş ve çok uluslu yapı halinde hareket eden teknoloji şirketleri tür içerisinde dâhil edilmiştir (Ersümer, 2013:52). Teknolojik gücü merkezileştiren bu dev şirketler gelecekte insanları köleleştirebileceği görüşü yansıtılmıştır. Bu görüş Blade Runner filminde Tyrell şirketi ve Ghost in the Shell filminde ise Hanka Robotic şirketi aracılığıyla seyirciye yansıtılmıştır.

Seçilen filmler üzerinden türün anlambilimsel bileşenlerine baktığımızda görsel ikonografik öğeler ortak olarak anlatı yapısını destekler nitelikte kullanılmıştır. Ghost in the Shell filmi günümüz teknoloji koşullarında çekilmiş olması görsel olarak türü zenginleştirmiş ve anlatılmak istenen yüksek teknoloji evreni vurgusunu daha öne çıkartmıştır. Genel olarak bakacak olursak anti kahraman olan ana karakterleri, karamsar gelecek tasviri sunma ve gelecekte insan ırkının ikinci planda yaşam süreceği düşüncesine karşın siborg beden olmanın üstün sayılacağı bakış açısı yönüyle siberpunk türü, kendi ana normlarına sadık kalarak günümüz sinema endüstrisine kadar varlığını kabul ettirdiği görülmüştür.

Kaynakça

- Abisel, N. (1999). *Popüler sinema ve türler* (2th ed.). Alan Yayıncılık.
- Altman, R. (2003). Sinema ve tür (A. Fethi, Çev.). G. Nowell-Smith (Ed.). *Dünya sinema tarihi* (ss. 322-333) içinde. Kabalı Yayınevi.
- Başaran, B. (2007). *Fütürizm'den siber punk'a: yirminci yüzyıl sanatında teknolojinin değişen yansımaları* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and cyberculture: science fiction and the work of william gibson*. the Athlone Press.
- Chandler, D. (2018). Tür kuramına giriş. J. Özata Dirlikyapan (Ed.) *Edebiyatta, sinemada, televizyonda tür kuramı temel metinler* (ss. 15-50) içinde. Doğu Batı Yayınları.
- Cornea, C. (2007). *Science fiction cinema* (1st ed.). Edinburgh University Press.
- Çoker, N. B. (2016). *Bilim kurgu sineması 1900-1970*. Seyyah Kitap.
- Demirci, U. (2007). *Post modern bir fenomen olarak siberpunk*. Erişim adresi: https://www.academia.edu/8836927/Postmodern_Bir_Fenomen_Olarak_Siberpunk
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu sinemasında cyberpunk* (1st ed.). Altıkkırbeş Yayın.
- Gönen, M. (2007). *Hollywood sineması*. Es Yayınları.
- Güçhan, G. (1999). *Tür sineması, görüntü ve ideoloji*. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- Işık, S. (2019). *Bilim kurgu ve öteki* (1st ed.). İkinci Adam Yayınları.
- Kabadayı, L. (2020). *Film eleştirisi kuramsal çerçeve ve sinemamızdan örnek çözümler* (4th ed.). Ayrıntı Yayınları.
- King, G. ve Krzwinska, T. (2000). *Science fiction cinema: from outerspace to cyberspace*. Wallflower.
- Neale, S. (2018). Türe ilişkin sorular. J. Özata Dirlikyapan (Ed.) *Edebiyatta, sinemada, televizyonda tür kuramı temel metinler* (ss. 108-146) içinde. Doğu Batı Yayınları.
- O'Hara, C., (2003). *Punk felsefesi gürültünün ötesinde (the philosophy of punk: more than noise!)* (A. Spangler Çev.). Çitlenbik Yayınları.
- Oluk, A. (2008). *Klasik anlatı sineması* (1st ed.). Hayalet Kitap.
- Onaran, Â.Ş. (1973). Sinemada bilim-kurgu, *Türk Dili Aylık Dil ve Edebiyat Dergisi*, 256, 341-344.

- Özden, Z. (2020). *Film eleştirisi film eleştirisinde temel yaklaşımlar ve tür filmi eleştirisi* (4th ed.). İmge Kitapevi Yayınları.
- Ryan, M. ve Kellner, D. (2010) *Politik Kamera Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*, (Elif Özsayar Çev.). (2th ed.). Ayrıntı Yayınları.
- Seeblen, G. ve Roloff, B. (1995). *Ütopik sinema bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi*. (V. Atayman Çev.). Alan Yayıncılık. Sinemanın Temelleri Dizisi:1.
- Temizer, M. (2019). *Kültür endüstrisi ve tür sineması* (1st ed.). Gece Kitaplığı.
- Vincenti, G. (1993). *Sinemanın yüzyılı*. Evrensel Kültür Kitaplığı.

İnternet Kaynakları

- Blade Runner Filminden Örnek Görseller, <https://www.fullhdfilmizlesenebox.org/bicak-sirti-1-izle/> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 15.03.2022
- Cyber + Punk = Cyberpunk (t.y.) (2017), http://project.cyberpunk.ru/idb/cyber_punk.html adresinden alındı. Erişim Tarihi: 25.01.2021
- Ghost in the Shell Filminden Örnek Görseller, <https://www.fullhdfilmizlesenebox.org/kabuktaki-hayalet-izle/> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 15.03.2022
- Karakoç, K. D. (2020) *Siberpunk Nedir? – Punk, Cyberpunk 2020 ve Dahası...* <https://www.savebutonu.com/siberpunk-nedir-punk-cyberpunk-2020-ve-dahasi-32076> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 25.01.2021
- Kutluhan K. (2019) *Sinemada Bilimkurgu Alt Türleri 2: Distopya A.Ş.* <https://kayiprihtim.com/dosya/sinemada-bilimkurgu-alt-turleri-2-distopya-a-s/> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 04.08.2021
- Ölker, M. (2015), *Starwars filmlerine esin kaynağı olan 13 film* <https://filmloverss.com/starwars-filmlerine-esin-kaynagi-olan-13-film/> adresinden alındı. Erişim Tarihi: 03.08.2021