

## Sinemada Yabancılaşma ve Teknoloji Temalı Distopya: Siberpunk Anlatı

AYBİKE SERTTAŞ

### Öz

Siberpunk anlatıya sahip distopik filmlerde, filmin temasının duygusal paradigmalarından birinin “yabancılaşma” olduğu düşüncesinden yola çıkan çalışma, yabancılaşmanın postmodernizmin vazgeçilmez eşlikçisi olacağına dair bir tanımlama çabasıyla başlamış, sinema filmlerinde distopik anlatı ve siberpunk kültürünü irdelemiştir. Bu kavramsal inşanın ardından seçilen kült filmlerde yabancılaşmanın siberpunk anlatıda nasıl bir atmosfer ögesi hâline geldiği betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Sonuç, post-endüstri dünyasını tasvir eden siberpunk filmlerde, yabancılaşma öykünün olmazsa olmaz öğelerinden biridir ve distopik kentler yabancılaşmanın somutlaşmış mekânı hâline gelmiştir şeklinde özetlenebilir.

**Anahtar Kelimeler:** Yabancılaşma, Siberpunk, Distopya, Betimsel Analiz

## **Alienation and Technology-Based Dystopia in Cinema: Cyberpunk Narrative**

**AYBIKE SERTTAŞ**

### **Abstract**

The study, which presumed that one of the most important emotional paradigms of dystopic movies with cyberpunk narration is alienation, starts with a description suggesting that alienation will become an indispensable companion of postmodernism, then goes on to examine the dystopian narrative and cyberpunk culture in cinema. After this conceptual construction, the question of how the alienation in the selected cult films became an atmospheric element in cyberpunk narrative was evaluated through the descriptive analysis method. As a result, in cyberpunk films depicting the postindustrial world, alienation is one of the essential elements of emulation, and dystopic cities have become a concrete space of alienation.

**Keywords:** Alienation, Cyberpunk, Dystopia, Descriptive Analysis

## 1. Giriş

Sinema filmlerinde, farklı türlerde, “yabancılaşma” teması, ana tema olarak veya senaryoda alt öyküleri destekleyen öğelerden biri olarak sıkça kullanılmakta ve eserde yaratılmak istenen atmosferi desteklemektedir. Distopik filmlerin anlatıları incelendiğinde, yabancılaşma temasının öykü çerçevesi içinde filmin tüm perdelerinde (serim-düğüm-çözüm) farklı anlatı öğeleri içerisine yerleştirilerek kullanıldığı gözlemlenmektedir. Teknoloji, insan ve toplum ilişkisinin gündelik yaşamda pek çok eleştiriye konu olduğunu ifade edebiliriz. Gündelik yaşamı bu denli şekillendiren teknoloji olgusunun sinemaya yansımaları kaçınılmazdır. Bu bağlamda distopik filmlerin bir alt türü olan siberpunk filmlerde yabancılaşma ve teknoloji ilişkisinin anlatıda ne şekilde yer aldığı çalışmanın ana sorunsalı olmuştur. Bunun için, siberpunk filmler içerisinde öncül kabul edilen *Blade Runner* (1992, yönetmen Ridley Scott) filmiyle yine bu türün kült eserlerinden sayılan *Ghost in the Shell* (2017, yönetmen Rupert Sanders) ve *The Matrix* serisinin ilk filmi (1999, yönetmen Lilly & Lana Wachowski) seçilmiştir. Bu sinema filmleri betimsel analiz yöntemiyle incelenmiş ve yabancılaşma temasının siberpunk anlatıya sahip distopik filmlerde nasıl bir anlatı çerçevesiyle yer aldığı ortaya konmuştur. Çalışmada öncelikle yabancılaşma kavramı tanımlanmış, distopik filmlerin anlatı yapıları hakkında bilgiler verilmiş ve siberpunk kavramına değinilmiş, böylece betimsel analiz için oluşturulan kodlama tablosu ve çözümlenmeler için ön hazırlık yapılmıştır.

### 1.1. Yabancılaşma Kavramı

Çalışmada atıfta bulunulan tüm kavramları çatısı altında toplayan bir kavram olan “yabancılaşma”, pek çok farklı sanat eserinde insanın modern bir sendromu olarak karşımıza çıkar. Hegel yabancılaşmayı, insanın fiziki ve ruhi varlığı arasındaki mesafenin açılmasıyla ilişkilendirir (Erkal, 1984’ten aktaran Güğçerçin ve Aksay, 2017: 138). Hegel’e göre insan, üyesi olduğu doğanın dışında kendi bilinciyle ikinci bir dünya meydana getirir. Bu dünya onun tinsel dünyasıdır. Bu dünya içerisinde kendini özümsemeye çalışmaktadır; ancak, bireyi kendinden saklayan da yine kendisidir; kendi yabancılaşmasına mağrurdur, ondan zevk alır. Bireyin, yaşamını ve doğayı özümseyip kavrayamaması durumunda, içinde bulunduğu doğaya kolaylıkla yabancılaşabileceği söylenebilir (Güğçerçin ve Aksay, 2017: 138).

Yabancılaşmanın en yalın tanımına göre insan, insani niteliklerini kendisinden soyutlayarak bazı nesnelere yüklemiş olduğundan, artık ürettiği nesne karşısında, kendisi nesneleşmekte ve zamanla bu nesnelere yücelterek, onların egemenliğine girmekte ve köleleşmektedir (Fromm, 1997: 106). Metaların mübadele değeri yalnızca ekonomide kalmaz, insan varoluşunun en saf duygularına sızır. Böylelikle insan ilişkileri de *şeyleşir*. Çünkü yabancılaşmış bir zihin, yaşamış olduğu her şeyi

nesneleştirir. Bütün bu kültür eleştirilerinin özünde de kapitalizm bulunur (Çelik, 2001: 149). Ürünün nesneleşmesi, sadece işçinin emeğinin dışsal bir varlığa, bir meta-nesneye dönüşmesini değil, aynı zamanda bu dışsal nesnenin, onu üreten işçiye yabancı, ondan bağımsız ve hatta onun karşısında özerk bir erk hâline gelmesini de ifade etmektedir (Marx, 1993: 141).

Fromm'un patolojik bir olgu olarak açıklamaya çalıştığı yabancılaşma olgusu, Marx'a göre, evrimsel uygarlık sürecinin ve bu sürecin bir dönemini içeren kapitalist yaşam biçiminin zorunlu bir sonucudur. Modern üretim süreçleri içinde insanoğlu makine/endüstri ya da toplumsal kurumların etkisiyle dönüşüm geçirmekte, insani ve sosyal boyutundan sıyrılmaktadır (Aytaç, 2005: 321). *İnsanın çevresinden, işinden, emeğinin ürününden, kişiliğinden uzaklaşma ya da ayrılma duygusunu dile getiren bu kavram; bireyin toplumsal, kültürel ve doğal çevresine olan uyumun azalması şeklinde de tanımlanabilir. İnsanın emeği tarafından yaratılan şeyin kendisine yabancı bir öz olarak geri dönme süreci şeklinde görülen yabancılaşma; bireyin üye olduğu toplumdaki uzaklaşmasıdır* (Tükel, 2012: 39).

Marx'ın yabancılaşma kavramı yalnızca ekonomik, toplumsal veya siyasal ilişkilerdeki bir bozulmanın ürünü ya da sonucu değildir; bütün bu ilişkilerdeki bozukluk ve aksamaların sonucunda insanın kendi özüne ters düşmesidir (Tolan, 1981: 177). Yabancılaşma giderek, salt psikolojik ve bireysel düzeyde ele alınmakta ve bu ruh hâline neden olan etkenler ortadan kaldırıldığında, başka herhangi bir yapısal değişmeye gerek kalmadan soruna çözüm getirilmiş olacağı düşüncesi, üstü kapalı olarak öne sürülmektedir (Tolan, 1981: 166). Milyonlarca insanın teknolojik endüstriye katılımı, tüketicilerin ihtiyaçlarını karşılamak için üretilen sayısız ürünler, bu standart ürünlerin tüketicilerin ihtiyaçlarından doğmuş olduğu aldatmacası, sistem birliğinin giderek daha yoğun bir biçimde billurlaştığı manipülasyonlardan ve tepkisel ihtiyaçlardan oluşmuş bir döngüdür (Horkheimer ve Adorno, 1996: 8).

Başka bir yaklaşıma göre yabancılaşma, kaçınılmazdır ve hatta değişim ve gelişim için gereklidir. Yabancılaşma kökenini oluşta, değişimde özellikle de değişimle ilişkisi bakımından insanda bulunduğu için temelde olumlu olabilir. Değişimin, gelişimin, karşıtlığın, olumsuzlamanın, diyalektiğin, başkasının ya da ötekinin, yabancıların olduğu her yerde yabancılaşma vardır hatta bunların ortaya çıkması yabancılaşmanın bir parçasıdır, yabancılaşma süreci içinde kendisini gösterir. Dünyadaki değişimin itici gücü, gerçekleştircisi insan olduğuna, insanın varlık yapısı gereği değişmemesi, değiştirmemesi dolayısıyla yabancılaşmaması, yabancılaştırmaması mümkün olmadığına göre yabancılaşma insan için kaçınılmazdır (Kiraz, 2011: 166).

Çalışmaya konu olan filmlerde, filmin tümüne hâkim olan yalnızlık, kendi dâhil her şeyden şüphe etmek, sürekli bir arayış içinde olmak ve bu süreçte yıpranarak dönüşmek ve değişmek, huzursuz ruh sendromu gibi göstergeler yabancılaşmanın film karakterlerinde bıraktığı izlerdir. Bütün bu izlerin hangi koşullarda ortaya çıktığı ve karakterleri ne şekilde etkilediği ve değiştirdiği bir sonraki bölümde açıklanan betimsel analiz yöntemiyle ortaya çıkarılacaktır.

## 1.2. Sinemada Distopik Anlatı

Distopik bir film fikri, film endüstrisinin gelişmeye başladığı ilk yıllarda nadir görülür. 1930'lar ve 40'larda çoğu bilim kurgu filmi, (*Frankenstein*, 1931; *The Wars of the Worlds*, 1952 gibi) kalabalıkların hoşuna gidecek şekilde tasarlandı. Çeşitli bilim kurgu filmleri (örneğin *Metropolis*, 1927) daha karanlık temalar içeriyor olsa da bilim kurgu filmlerinde distopya anlatısının oluşması *film noir*'in kabulüyle benimsenmeye başladı denebilir (Buckley, [https://www.academia.edu/3106476/Dystopian\\_Themes\\_in\\_Film](https://www.academia.edu/3106476/Dystopian_Themes_in_Film)).

Distopik bir film, hükûmetin etkisiz hatta devre dışı olduğu bir gelecekte geçer (Jagan, 2015: 314). Bu filmler içerisindeki dünya genelde kâbus atmosferine sahiptir, ancak aynı zamanda çağdaş toplumun bileşenlerini de içermektedir. Distopik temalı filmler çağdaş toplumun bazı bileşenlerine karşı bir uyarı olarak da görülebilir (Jørgensen, 2016: 6). CCTV kameralarla dolu bir dünyada, mesajların, telefonların ve sosyal medyanın sıkça *hacklendiği* koşullarda, kişilerin mahremiyetlerine zarar gelmesinden korkmaları normaldir. Pek çok yerde kullanılan çeşitli ekranlar ve kameralar, hem gözetlendiğimizi vurguluyor hem de bizlere ekranda yapılmakta olan şeylere gözlemci olduğumuz ve bunun olmasına izin verdiğimizizi bildirmek için çalışıyorlar (Jørgensen, 2016: 64).

Trajik yazılar, "ezilen dünya" ifadesinin istenmeyen evreni ortaya koyan yazıları karakterize ettiği göz önüne alındığında, olumsuz olmaktan övünme eğilimi gösterir. Benzer şekilde, ütopyaların indirgeyici bir orijinini de kapsar; ütopyalar açık ve net değildir. Ünlü bir örnek olan Huxley'in *Cesur Yeni Dünya*'sındaki karakterlerin çoğu, bir ütopyadaki anlık ve sınırsız hazı yaşadıklarını düşünürken, belirli karakterler baskın görünümü reddederek kendilerini distopik bir varoluş olarak görürler (Marks, 2005: 225).

Ütopya ve distopya arasındaki fark çok küçük bir farktır ve hatta görüş farkından ibaret de denebilir. G. Kaleb'e göre (Kaleb'ten aktaran Maffey, 2000: 1288) ütopya aşkla başlar ve terörle biter; ütopyalar başladıklarında kontrolden çıkarlar. Ütopyalarda çoğu zaman kendi iradelerinden bağımsız olarak insanları özgür bırakmak veya onları mutlu etmek için çabaladığı iddia edilir. Her ütopyanın misyonu, insanlarla yüzleşmek ve onlara daha iyi bir kaderi dayatmak için onları

yeniden yaratmaktır. Bu, bizi ütopyadan onun fantasmagorik ikizine, distopyaya götürür (Matos, 2012: 42).

Distopyalar ya da kötümser ütopyalar, öylesine kusurlu bir geleceği resmederler ki, bireyler bir şansları olsa onlardan kaçmayı isteyeceklerdir. 1970'lerde bu tür kötü rüyalar dikkate değer bir bilim kurgu türüne dönüştü ve bu temayı geliştiren Hollywood yapımlarının çoğu, geri dönüşsüz çevre kirliliği, aşırı nüfus, aşırı şiddetli suçların yaygınlaşması, ekonomik sömürü biçimleri ve otoriterciliğin geleceğini filmlerde anlattı (Williams, 1988: 384).

Bilim kurgu filmleri, öyküde sıklıkla yukarıda da bahsedilen totaliter hükümet, kontrolsüz hastalık, tüm dünyayı tahrip eden durumlar, dijital yenilikler, toplumsal düzensizlikler gibi konulara yer verir. Bir distopya, bir ütopyanın tam tersi olan kurgusal bir toplumdur (mükemmel bir sosyal, politik ve teknolojik altyapıya sahip, kaos, çekişme ya da açlıktan yoksun ideal bir dünya). Distopik filmler genellikle kurgusal bir evreni inşa eder ve insani olmayan teknolojik ilerlemeler, insan yapımı hastalıklar, felaketler ya da sınıf temelli devrimler gibi senaryoları içeren bir arka planda ayarlar. Televizyon ve genelleştirilmiş bürokratikleşme, belki de Huxley ve Orwell'in hayal ettiği teknikler kadar verimli olmasa da yoğun konformist baskıları uygulamaktadır. Distopik kurgu, asıl sosyal bölünmenin, modern teknik sistemin ustalarını, içinde çalışıp yaşayanlardan ayıran yeni bir toplumu yansıtır. Yeni topluma yönelik bu erken tepkiler, antikomünist histerinin gölgesinde kalmıştır. Egemen kültür Amerika'daki teknokratik eğilime yönelik açık düşmanlığı bastırmış ve Sovyet rakibine yönelik distopik görüntüleri öngörmüştür. Distopolizm, liberalizmin popüler bir tarihî yorumu yerine, bu hâliyle ilk kez kitlesel bir fenomen hâline gelmiştir (Feenberg, 1995: 42-43). Benzer bir şekilde 1960'lı yıllarda, Vietnam Savaşı'nın felaket sonuçlarını soğuk savaş kalıbına dökmek için girişimlerde bulunulmuştur. Filmler, büyüyen krizin iyi bir göstergesi olmasına rağmen, şaşırtıcı bir şekilde, o sırada Vietnam hakkında çok az şey yapılmıştır.

### 1.3. Siberpunk Kavramı

Siber ortamın doğuşu, karakteristiğiyle yeni bir "sanal topluluk" oluşturan, ortaya çıkaran bir iletişim biçiminin paradigması olarak kabul edilir. Pek çok araştırmacı siber ortamı insan iletişiminin teknolojisinde belirgin bir değişikliğin kanıtlandığı dört çağın en son temsilcisi olarak görür. Her bir çağda kabaca aynı miktarda veri değişimi yapılmasına rağmen, her biri, bilgi dolaşımının hızının artması nedeniyle önemli ölçüde farklılık göstermektedir (Kellner, 1995'ten aktaran Burrows, 1997: 244). Bu dört dönem elektronik iletişim ve eğlence medyasının başlangıcı (radyo, sinema), daha sonra televizyon, ardından bilgisayar tabanlı bilgi teknolojilerinin

gelişmesi ve sanal gerçeklik sistemlerinin geliştirilmesi olarak özetlenebilir. Bu kurgusal dünyada siber alan, küresel bir bilgisayar ağı olan ve operatörlerin kulaklıklardan erişebilecekleri bir 'matris' ('jack-in') olarak tanımlanıyor ve matris operatörlerine bir kez girildiğinde, operatörler, geniş bir metropolis gibi kendine göre düzenlenmiş çeşitli renkli ikonik mimari formlara kodlanmış geniş üç boyutlu veri sisteminin herhangi bir yerine, bir veri şehrine uçabilirler (Burrows, 1997: 238).

Gelişiminin post-endüstriyel çağın teknolojik ve sosyal gelişmeleriyle ilişkili olabileceği vurgulanan ve bilim kurgu alt türü olan siberpunk, insanın değişen varlığını hızla "insanlıktan çıkan" bir dünyada incelemekle ilgilidir. Siberpunk, post-hümanizm ve post-endüstrileşme özelliklerini vurgulayan bilim kurgu edebiyatının bir türüdür (Yılmaz, 2006: 258). Hiperrealizm, teknolojik özelliklerin bilhassa bilgisayar ve sanal gerçekliğin yan ürünüdür. Bunu göstermek için siberpunk, çağdaş Batı dünyasının etkili bir eleştirisini sunar (Devi, 2008: 1). Hiperrealizm teorisi, sosyal yanılsamalar ekonomik ya da estetik yanılsamalar gibi çeşitli yanılsamalar hakkında konuşur. Yanılgıların çoğunun varlığı esas olarak teknolojinin, özellikle sayısal ve onunla ilgili alanların gelişmesinden kaynaklanmaktadır. Bu da varlığını bilgisayar teknolojisi ve insanlarla olan ilişkisine borçlu olduğu siberpunk türüne benzer (Devi, 2008: 3).

Türün örneklerinde gelecekteki kentler genellikle tehlikeli, yabancılaşan, büyük şirketlerin hâkim olduğu, medyaya doymuş megakentler olarak tasvir edilir. Hayatlar ve zihinler, teknolojiye her zamankinden daha fazla entegredir. Doğrudan beyin-bilgisayar etkileşimi sağlayan implantlarla karakterler sanal dünyalara erişim sağlarlar. Bunun için zaman zaman bir avatarda kullanılabilir, bu sayede fiziksel dünyada erişilemeyen yerlere erişilir (Kukka, Luusua v.d., 2014: 29). Fiziksel ve sanal dünyalar arasındaki bu ikilik, siberpunk literatürün çoğunda çok yaygındır; insanlar fiziksel dünyada ya da sanal dünyada, birbirinden kopmuş olarak gösterilirler. Bu bilim kurgu öyküleri araştırmacılar tarafından insan-teknoloji ilişkilerini küreselleşme, feminizm, şehircilik gibi çeşitli temalar yoluyla incelemek için yaygın olarak kullanılır (Kukka, Luusua v.d., 2014: 30).

William Gibson (*Neuromancer*, 1984), Bruce Sterling (*Schismatrix* 1984), Greg Bear (*Blood Music*, 1985), Lewis Shiner (*Frontera*, 1984) veya Pat Cadigan (*Synners*, 1991) gibi yazarlar yalnızca modern teknolojiye değil, aynı zamanda uyuşturucu kültürü, punk rock, video oyunları veya MTV ile ilişkili modern karşı kültüre mensup ilk nesillerdi. Bu nedenle siberpunk, aynı zamanda yüksek teknoloji alanını, karşı kültürün endişeleri ve değerleriyle birleştiren yeni bir bilim kurgu biçimi olarak da tanımlanabilir. Siberpunk tanımları değişiklik gösterse de, eleştirmenler genelde siberpunk'ın yakın gelecekteki toplum ve çevre üzerindeki bilgi teknolojileri ve tıp bilimlerinin etkisini öngörmekle ilgilendiğini kabul ediyorlar (Yılmaz, 2006: 260).

#### 1.4. Betimsel Analiz Yöntemi

Betimsel analiz, nitel araştırma yöntemleri başlığı altında yer alan, toplumsal fenomenlerin biçimini, içeriğini ve bağlamını analiz etmek için kullanılan bir yöntemdir. Tümevarım yöntemi kullanılarak sistematik veriler elde edilmeye çalışılır ve bilgi, sosyal gerçekliğin içerisinde aranır. Betimsel analizle bu çalışmada seçilen konu hakkında gerçekçi bir resim sunmak amaçlanmıştır. Bu amaçla analiz için bir çerçeve oluşturulmuş, tematik çerçeveye göre veriler tablo içerisine yerleştirilmiş, işlenen veriler tanımlanmış ve bulgular yorumlanmıştır. Betimsel analiz nitel araştırma yöntemleri başlığı altında değerlendirilir. Nitel araştırma, insanların yaşam tarzlarını, öykülerini, davranışlarını, örgütsel yapıları ve toplumsal değişmeyi anlamaya yöneliktir, insanların olaylara ne tür anlamlar yükledikleri, diğer bir deyişle olayları nasıl niteledikleri sorusuna cevap arar (Dey, 1993'ten aktaran Özdemir, 2014: 325-326).

Bu yaklaşımda veri analizi süreci; betimleme, sınıflandırma ve ilişkilendirmeden oluşur. Amaç veriler arasında bir karşılaştırma yapabilmektir. Araştırmacı geliştirmiş olduğu temaları birbirleriyle ilişkilendirerek veri seti içerisinde yer alan değişkenler arasındaki ilişkileri ve farklılıkları inceler ve bu değişkenler arasında bağlantılar kurmaya çalışır (Özdemir, 2014: 330).

Benzer bir yaklaşımla betimsel analiz; çerçeve oluşturma, verilerin temaya göre işlenmesi, bulguların tanımlanması ve yorumlanması olmak üzere dört aşamadan oluşur (Altunışık ve diğerleri, 2010: 322). Bu bilgilerden hareketle çalışma için kronolojik sıraya göre *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999) ve *Ghost in The Shell* (2017) filmleri seçilmiştir. Bu filmler; bilim kurgu türünün alt türü olan siberpunk türüne dâhil olarak değerlendirilebilecek, ana karakterleri sıradan insan özelliklerine sahip görünüp ruhsal ve fiziksel olarak bambaşka özellikler barındıran, hatta insan-makine sınırlarının birbirine karıştığı varsayımını temsil eden, kimlik arayışıyla toplum ve sistem yapısını birlikte sorgulayan, yapım yılları itibarıyla sinemada teknik imkânlar ve içeriksel eğilim anlamında üç farklı döneme ait filmlerdir. Çalışmada seçilen filmler, filmin atmosferi, teknoloji algısı ve yabancılaşmanın temsili başlıkları altında incelenmiş ve distopik bir atmosferde geçen, siberpunk alt kültürüne sahip bu filmlerde yabancılaşmanın ne şekilde yer aldığı tespit edilmiştir.

Çalışmada bu yöntem kullanılarak bir analiz ve değerlendirme yapılmasının amacı, siberpunk türünde, distopik anlatıya sahip, yabancılaşma temalı, ham hâldeki veri olarak kabul edebileceğimiz örnek filmleri sınıflandırarak, başka araştırmacılar tarafından kullanılabilir hâle getirmektir. Bu amaçla örneklem olarak seçilmiş filmlerin anlatsı veriye dönüştürülmüş, veriler tablolatırılmış ve betimlemeler yorumlanmıştır. Bu verilerin çerçevesi tema bağlamında yabancılaşma, tür bağ-



lamında siberpunk olarak alınmış; veriler bu çerçevede işlenmiş, bulgular tanımlanmış ve yorumlanmıştır.

## 2. Analiz ve Değerlendirme

Çalışmanın önceki bölümlerinde yer alan temel kavramlar yabancılaşma, distopik anlatı ve siberpunk; bu bölümde seçilen filmlerin analiziyle detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Bu analiz için distopik temalı, siberpunk unsurlar içeren, farklı dönemlerde çekilmiş üç sinema filmi seçilmiştir. Filmler 1980, 1990 ve 2000’li yıllara ait olmalarına rağmen (tüm teknik farklılıklar, izleyici trendleri, sektörel eğilimler vb. rağmen) aşağıdaki tabloda ve daha detaylı anlatımda da görüleceği gibi aynı anlatıya ve atmosfere sahiptir. Üç filmde de yabancılaşma, anlatıyı çerçeveleyen ana unsurdur.

**Tablo 1:** Siberpunk Filmlerin Betimsel Analizi

FİLM	Filmin Atmosferi	Teknoloji Algısı	Yabancılaşmanın Temsili
<i>Blade Runner</i>	Sürekli yağışlı olan fiziksel atmosferin desteklediği karanlık ve gizemli bir atmosfer filmin tümüne hâkimdir. Filmin bu kaotik ve puslu atmosferi kendinden sonra gelen benzerleri için de öncül olmuştur. Bir-biriyle iletişim hâlinde olmayan, yığın hâlinde bir yerden bir yere giden insan kalabalıkları filmin görsel anlatısı içerisinde önemli bir yer tutar. Retro objelerin fütüristik dekorla birleşimi, organik ve inorganik iç içe geçmesi de filmin atmosferini farklılaştıran görsel öğelerdendir.	Film zamanı 2019 yılıdır. Robot evriminin gerçekleştiği varsayılmıştır ve insana birebir benzeyen kopyalar vardır. Kopyaların yanında uçan otomobiller, gezegen dışında kurulmuş olan koloniler, insan dışındaki tüm canlı türlerinin de kopyalanıp üretebiliyor olması, teknolojinin geldiği nokta hakkında bilgi vermektedir. Buna rağmen teknoloji insanlara mutluluk ve huzur getirmemiştir. Antagonist olarak yine çok uluslu bir şirket vardır ve kontrolden çıkmış katil kopya robotlar insanları öldürmektedir. Teknolojiyle insanın bulunduğu doruk noktadan sonra bir şeylerin ters gideceğine dair inanç, filmin öyküsünde yerini almıştır.	Filmin ana karakteri gündelik yaşamında sürekli tek başınadır. Kendisi için yaptığı tek eylem yemek yemek gibi görünmektedir. Arkadaşları, sosyal faaliyetleri, ailesi yoktur. Öldürme eylemiyle gazete okumayı aynı yüz ifadesi ve aynı tepkisizlikle gerçekleştirmektedir. Film boyunca diğer karakterlerin de benzer bir profil çizdikleri gözlemlenir. Teknoloji ilerlemiş, dünya dışı yaşam başlamış fakat mutlak huzurun formülü hâlâ bulunamamıştır. Filmde robotlar arasındaki bağlar, insanlar arasındaki bağlardan daha güçlüdür.

<b>Matrix I</b>	Duygusal iniş çıkışların olmadığı gözlenen, tek düze bir dünya ve bu dünyada tepkisiz biçimde yaşamlarını sürdüren insanların yarattığı gri bir atmosfer. Başlarda her şey normal gibi görünse de filmin ilerleyen sahnelerinde atmosfer daha da bunalımcı hâle geliyor ve yönetmen insanların içinde hapolduğu sistemi fiziksel olarak da betimlemeyi başarıyor.	Filmde teknoloji son derece ilerlemiş bir durumdadır ve insanlar yapay zekâya hükmedemez hâle gelmiştir. Aksine teknoloji insanları boyunduruk altına almış ve insan bedenini organik bir enerji kaynağı olarak sömüren bir sistem var. Film, aynı türdeki filmlerde olduğu gibi teknolojiyi yaşanan olumsuzlukların sorumlularından biri olarak gösteriyor. Teknoloji filmde bir karşıt karakter hâline gelmiş.	Filmde yabancılaşma filmin başlarında Thomas Anderson karakterinin yaşamı üzerinden örneklerle dolaylı biçimde gösterilirken filmin ilerleyen sahnelerinde Matrix'in ne olduğu açıklanırken oldukça çarpıcı görüntülerle temsil ediliyor. Thomas Anderson'ın plazadaki, mesai saatlerine sıkı sıkı bağımlı, sıkıcı yaşamı günümüz çalışanına yabancı gelmeyen bir teptipleşme portresi sunarken Matrix'in yarattığı simülasyonun açıklanmasıyla birlikte yabancılaşmanın vardığı korkutucu boyut, makineleşmiş insan bedeni teşbihiyle gösteriliyor.
<b>Ghost in the Shell</b>	Karanlık, distopik bir dünya ve renksiz bir kent tablosu çizilmiş. Şehrin her yanı yüksek binalarla dolu ve bu binalar izleyene sıkışmışlık hissi veriyor. Gündelik, keyifli, insani eylemlerden ziyade sadece yaşamak için yaşıyormuş izlenimi veren, karaktersiz ve tepkisiz görülen insan yığınları var.	Teknoloji son derece ilerlemiş. İnsanların bedenlerindeki zayıflıkları yapay organlarla telafi etmeleri olağan hâle gelmiş. Robotlarla insanlar iç içe bir yaşam sürüyor. Hologramlar hem kişilerarası iletişim için (telefon alternatifi gibi) hem de reklam aracı olarak kullanılıyor. Zihinsel ağlarla iletişim de geliştirilmiş. Ayrıca siberetik insanlar veri ağları içerisine giriş yapabiliyorlar ve hatta <i>hack</i> lenmeleri ya da virüs kapmaları da söz konusu. Filmin ilerleyen bölümlerinde karşıt karakterin insan zihinlerinden alternatif bir ağ oluşturduğunu da görüyoruz.	Fiziksel olarak kusursuz olmasına rağmen sürekli bir arayış içerisinde olan ana karakter filmde yabancılaşmayı en sancılı olarak yaşayan karakterdir. Bir yandan gündelik yaşamını sürdürüp kurallara son derece bağlı bir şekilde işini yaparken diğer yandan aklından geçen sesleri bastırmamakta ve mutsuz olmaktadır. Kendini yalnız ve ayrık hissedene ana karakter, bir topluluğa dâhil olamamasını bir rahatsızlık olarak algılamakta ve film boyunca bu huzursuzluğu yansıtmaktadır.

### 2.1. Blade Runner

1982 tarihli bir film olan *Blade Runner*, yirmi birinci yüzyılı betimlemektedir ve filmsel zamana göre yıl 2019'dur. Film, Philip K. Dick'in *Do Androids Dream of Electric Sheep* romanından uyarlamadır. Filmde Tyrel Corp. adlı şirket, robot evrimini gerçekleştirmiş ve insana benzeyen kopyalar üretmiştir. Dünya dışı gezegenlerde

köle olarak kullanılan bu robotlar bir süre sonra isyan edince yok edilmelerine karar verilmiştir. Filmde bu durum “infaz değil emekliye ayırma” şeklinde anlatılmaktadır ki köle olarak kullanılan bu robotların işçi sınıfını temsil ettiği söylenebilir.

Film, genel planda karanlık bir kent görüntüsüyle başlar. Ölçek yaklaştığında uçan otomobiller, dev reklam panoları (dünya dışı kolonilerde yeni bir yaşam vaadi sunan) ilk göze çarpan öğelerdir. Filmde öteki robotlardır. Asi ve vahşi olarak tasvir edilirler ve teker teker öldürülürler. Robotlar ya da filmdeki tabirle kopyalar, gerçek bir insandan yalnızca bazı testlere tâbi tutularak ayırt edilebilirler. Başlangıçta duygulara sahip değilken bir süre sonra duyguları da taklit edebildikleri anlaşılınca yok etme süreci başlamıştır. Tyrol şirketinin sloganı “İnsandan daha insan”dır. Daha kusursuz kopyalar üretmek için şirket kopyalara geçmiş, duygular, anılar yüklemiş, bir anlamda onları daha canlı hâle getirmeye çalışmıştır. Bir süre sonra robotlar kendi özgün duygularına ve düşüncelerine ulaşmışlardır. Bu gelişme onların kopya olduklarını kabul etmemelerine sebep olmuştur.

Filmdeki iç mekânlar gölgeli, az ışıklı, duvarlarında yansımalar olan yerlerdir. Dış mekânlar ise karanlık, sisli ve ıslaktır. Kent karmaşık, kalabalık, sürekli trafiğin yoğun olduğu, hareket hâlinde bir kenttir. Bu hareketi sağlayan insanlar mutlu olarak tasvir edilmemişlerdir. Farklı alt kültürlere ve sosyoekonomik özelliklere mensup karakterler iç içedir. Tek tip insan yoktur; fakat ortak bir duygusal ve ruhsal paydada buluşmuş gibidir. Dünya dışına yerleşecek insanların tıbbi muayeneden geçmeleri ve daha da önemlisi maddi imkânlarının olması gerekmektedir.

Filmin ana karakteri Deckard’ın da robot olabileceği zaman zaman ima ediliyor. Çoğu zaman hissedilen bu şüphe aynı zamanda “Ben kimim?” sorusunu da tetikliyor. Deckard’ın huzursuzluğunun sebeplerinden biri kimlik şüphesinde yatıyor. Kendini sorgulayan sadece ana karakter değildir. Robotlar “Biz bilgisayar değildir. Biz canlıyız. Ortak yanlarımız var, ortak sorunlarımız...” derken kendileri üzerine düşünmüş olduklarını ve kendilerini nasıl tanımladıklarını gösterirler. Filmin sonunda daha fazla yaşam isteyen kopyanın yaratıcısını öldürmesi de işçi-işveren ilişkisini betimleyen iyi bir metaforudur. Aynı zamanda film boyunca genel bir tema olarak işlenen insanın kendi ürettiği teknolojiye yenilmesi de bu sahnede somutlaşmıştır.

Maddi ve fiziksel koşullar ne olursa olsun insanın anlam arayışı sürmektedir. Soru sormak insanın doğasında vardır. Ne kadar tektipleştirilmeye çalışılsa da insan kendisi için çizilen sınırların dışına çıkmayı başarır. Sorgulamak rahatsızlık verici fakat en nihayetinde geliştiricidir. Yabancılaşma distopik ve siberpunk içerikli filmlerde itici bir güç, ana karakter için harekete geçirici bir anlatı unsurudur.

Mevcut durumundan rahatsızlık hissedenden, soru soran, gerçeği ve kendini arayan insanlar bu sistemin değişmesi için öncü olurlar.

Filmin sonunda, köle olmaya itiraz eden ve bunun için asi olarak nitelenen kopyanın yaşam süresi sona erer ve elindeki beyaz güvercin uçar gider. Bu sahne de içerisinde dikkat çekici bir sistem eleştirisi barındırmaktadır. Sistem içerisindekilerin tek kurtuluş yolu ölmektir. Pek çok kültürde ölüm, ruhun geçici dünyadan kalıcı dünyaya geçişi, bir çeşit kurtuluş, hatta yeniden başlangıçtır. Filmin tek pozitif hâli bu ölüm sahnesi içerisine gizlenmiştir. Açık sonla biten filmin sonunda, daha önce filmdeki yardımcı karakter Rachael için söylenen sözler bir kez daha duyulur: “Yaşayamayacak olması çok kötü, fakat kim yaşıyor ki?” Film gelecekteki ileri teknolojiye sahip bambaşka bir dünyayı tasvir ederken acımasız çalışma koşullarına sahip herhangi bir fabrikayı da simüle eden bir anlatıya sahiptir.

## 2.2. *Ghost in the Shell*

*Ghost in the Shell* (2017), orijinali 1995 yapımı olan aynı adlı kült animenin sinemaya uyarlanmış Hollywood versiyonudur. Film insan ve makine arasındaki sınırın belirsizleştiği bir gelecekte geçmektedir. Bu gelecekte, Hanka Robotics adlı büyük bir şirket hükümetle iş birliği hâlinde çalışmalar yapmaktadır. Bu çalışmalar kapsamında insan ve robotun en güçlü yönleri birleştirilmiştir. Filmin ana karakterinin beyni bir insana, bedeni ise bir robota aittir; Hanka Robotics tarafından bir çeşit silah olarak tasarlanan bu karakter, *türünün ilk örneği olarak adlandırılır*. *Filmde yapay hafıza, siber suçlar, insan bedenine özgü fiziksel zayıflıkları yapay organlarla telafi eden karakterler gibi öğeler* filmin fütüristik yapısını desteklediği gibi sibernetik tartışmasına da zemin hazırlamaktadır. Filmin atmosferi pek çok siberpunk eserde olduğu gibi karanlık ve pusludur. Filmin temasına uygun bir şekilde insanın üstüne *üstüne* gelen yüksek binalar, sıkışmış, iç içe geçmiş ruhsuz yapılar sürekli ön plandadır.

Filmde dikkat çeken öğelerden biri hologramik reklamlardır. Şehrin her yanı görmezden gelinemeyecek büyüklükte reklamlarla doludur. Siberpunk filmlerin ayırt edici öğelerinden biri olan parlak, büyük reklam panoları bu filmde de vardır ve reklam metinleri günümüzde olduğu gibi tüketicinin psikolojisine yönelik, duygusal mesajlar vermeye devam etmektedir. Güzellik, güç, mutluluk bu reklamlarda önde gelen vaatlerden bazılarıdır.

Filmin başında iki yardımcı karakter bir toplantı esnasında sibernetik bedenleri tartışmaktadır. Bu tartışmanın içerisinde insan ruhuyla oynamanın benliğe ne gibi zararlar vereceği endişesine yer verilir. Bu noktadan itibaren filmdeki tüm gelişmişlik, tüm teknolojik zenginlik bir kenara bırakabilir ve izleyiciye insanlık tarihindeki en eski sorunun gelecekte de var olacağı öngörüsü sunulur: “Ben kimim?”

Zira filmin ana karakteri fiziksel olarak neredeyse kusursuz olmasına rağmen huzura erişememiş ve aklında yankılanan sesleri susturamamıştır. Sürekli kendisiyle mücadele hâlinindedir. Karakterin bu mutsuzluğu onu bir arayışa iter ve hayatına dışarıdan bakmasını sağlar. Bu sayede ana karakter kendini ararken sistem içerisindeki kötü uygulamaların da kaynağına inebilir.

Cevaplanmamış temel ve insancıl sorular, basit fakat gerçek fiziksel ve duygusal temaslara olan özlem, teknolojinin tüm imkânlarına rağmen bitmeyen bir sendrom olarak mutsuzluk filmde yabancılaşma teşhisi koyulmasını sağlayan başlıca öğelerdir. Filmde teknolojinin insanların güvenliği, sağlığı, huzuru gibi iyi amaçlar için olduğu gibi hırsıyla birleşerek kötü amaçlar için de acımasızca kullanılabileceği mesajı açıkça veriliyor. İnsan hafızası, anıları, geçmişi bir tür zayıflık olarak görülüyor. Bu yönüyle de iyi ve kötünün, insan var oldukça, her koşulda ve çağda var olacağını bir kez daha görmüş oluyoruz.

Filmde tüm çatışmayı başlatan ve ana karakterin inisiasyonunu sağlayan bir karşıt karakter de var. Kuze karakteri filmde 'öteki'yi temsil eden karakter, fakat bu öteki salt kötü olmadığı gibi ana karakterin aydınlanmasını sağlayan bilge karakter rolünü de üstleniyor. Kuze, "Kabuğun onlara ait ama hayaletin değil." diyerek insan zihninin her türlü kısıtlamaya rağmen kontrolden bağımsız olduğunu altını çiziyor.

### 2.3. *Matrix I*

*The Matrix* (1999) serinin ilk filmidir. Filmin başında gündüzleri büyük bir yazılım şirketinde çalışan Thomas Anderson karakterinin geceleri de Neo adıyla bilinen bir *hacker* olduğunu öğreniriz. Neo'nun bu ikili yaşamını anlamamızla birlikte yabancılaşmanın yarattığı sıkışmışlık hissiyle de empati kurmaya başlarız. Filmin giriş sekansında Neo'ya verilen ipuçları aynı zamanda izleyiciye de verilmektedir: "Uyan, Neo...", "Matrix senin içinde", "Beyaz Tavşan'ı takip et." gibi mesajlar filme hâkim olan gerçeklik ve uyanış temalarının ilk işlendiği yerlerdir. Giriş sekansının ikinci sahnesinde Neo'nun elinde Jean Baudrillard'ın *Simülakrlar ve Simülasyon* kitabı olduğu gösterilir. Bu da filmin temasını destekleyen güzel bir detaydır. Filmde sık sık rüyada olduğundan şüphelenmek, aydınlanmak, farkına varmak eylemleri gözlemlenir. Bu eylemleri gerçekleştirdikçe filmin protagonisti Neo kendini tamamlama ve olgunlaşma fırsatı bulacak, bir anlamda inisiasyon sürecini yaşayacaktır.

İnsan-makine ilişkisine dair sıra dışı öğeler filmin açılış sahnesinde Trinity karakteri üzerinden gösterilir. Daha sonra farklı karakterlerde de sık sık gözlemleyeceğimiz üzere filmin geçtiği zamanda insanlar bilgisayar programlarının içerisine girebilir hâle gelmişlerdir. Başka bir deyişle insan, bir veriye dönüşmüş ve kopyalanarak sistemde yer almıştır.

Filmin ana karakteri Neo, uyanmamış yığınların aksine uyanmaya çok yakındır ve dünyada ters giden bir şeyler olduğunu hissetmektedir. Yabancılaşma olgusu, Neo'nun ruhunu öldürmemiş tam tersine yanıtlar aramasına neden olmuştur. Neo, "Gerçek nedir?" gibi son derece felsefi bir soruya cevap aramaktadır. Film anlatısı geliştikçe, sistem içerisinde köle olduğu gerçeğiyle yüzleşen Neo, sistemin akli için bir hapisane olduğunu anlar ve bu hapisanenin bilincine vardığında mevcut konformist tutumunu terk etmek pahasına gerçek dünyaya adım atmış olur. Bu aşamalar, Neo'nun gerçek dünyayı görmek için kopyalanması aşamasında, saçsız, tüysüz, çıplak, kablolarla bağlı yani âdeta yeni doğmuş bir bebek gibi sistemin içerisinde gösterilmesiyle sinematografik olarak çok çarpıcı biçimde betimlenir. Neo, kendisi gibi milyonlarca varlığın aynı korkunç koşullarda, küçücük hücrelerde, enerjilerini sömürmek adına hapsedildiğini görür. Bu somut görüntü günümüzde pek çok insanın hissettiği iç sıkıntısı, daralma, yalnızlık, sistem karşısında ezilme gibi semptomların fütüristik ve distopik görselidir.

Esasında filmde teknolojinin kendisi distopik bir unsurdur. İnsanlar, var olma mücadelesi içerisinde makinelere güvenmişler; fakat bir yerden sonra yapay zekâya sahip makineler ileri derecede gelişerek insanları köleleri yapmışlardır. Yapay zekâ, yarattığı ideal dünya illüzyonuyla bu gerçeğin fark edilmesini engellemiş ve insanlara yaşam simülasyonu hazırlamıştır. Bunun sonucunda aslında hiçbir yaşamı, anısı, tecrübesi, geçmişi olmayan milyonlarca insan, sadece enerjilerini sisteme aktarmak için yaşayan canlılara dönüşmüştür. Bu bilgisayar tabanlı hayal dünyasının farkına varanlar ise makinelerle mücadele eden direnişçilerdir ve amaçları zihinleri özgürleştirmektir.

Filmde teknoloji, insanlığı gerçek anlamda esir etmiştir. Filmin son sahnesinde Neo, olgunlaşma ve aydınlanma anlamında büyük bir ilerleme kaydeder. Aradığı pek çok soruya cevap bulmuştur. Bunun bedeli olarak rahatı bozulmuş ve yalnız kalmıştır. Son sahnede Neo'dan şehrin kuşbakışı görünümüne aşama aşama yapılan *cut zoom out* ile bu durum görsel olarak bir kere daha vurgulanır.

### 3. Sonuç

Distopik sinema filmlerinde, farklı nedenlerden dolayı "dünya" insanlar için yaşanmaz bir hâl almıştır. Filmler, içlerinde hem karamsar bir gelecek hayalini hem de mevcut sistemin ağır bir eleştirisini barındırır. Postmodernizm, yabancılaşma, militarizm, otoriter devlet yapısı, çok uluslu teknoloji şirketlerinin kapitalist hırs-ları gibi temalar içeren bu filmlerde, dünya, insanların ruhsal ve bazen de fiziksel olarak sıkışıp kaldıkları distopik bir gezegene dönüştürmüştür.

Sinemada bu tür, bilginin en değerli meta olduğunu vurgularken, teknolojik gelişmelerle bireysel ve toplumsal mutluluğun ters orantılı olduğuna dair mesajlar

içermektedir. Günümüzde, mevcut koşullarda da tartışması yapılan makineleşmiş insan, distopik ve siberpunk filmlerde yabancılaşmanın pençesinden kurtulamaz; fakat her şeye rağmen duygularını muhafaza eder. Türe ait pek çok eserde, bir yandan hayal gücünün sınırlarını zorlayan bir kurgusal gerçeklik yaratılır, diğer yandan da insanın “Ben kimim?”, “Gerçek nedir?” gibi en temel felsefi sorulara cevap aranır.

İnsan her koşulda arayış içindedir ve bu arayışa kendinden başlar. Konformist insan yabancılaşmıştır. Yabancılaşmış insan ise kendini gerçekleştirme çabasından vazgeçmiş ve sistemin parçası hâline gelmiştir. Herhangi bir uyumsuzluk sergilemediği sürece sistemden çıkmayacağını bilir, sorgulamaz, yalnızca kendinden bekleneni yapar. Bu tutum ve davranışların en ideal eylem ve düşünme biçimi olduğu da sık sık aileden medyaya uzanan farklı birimler tarafından desteklenir ve pekiştirilir. *Matrix I* (1999) filminde ana karakter Thomas Anderson, monoton ve âdeta fanus içindeki matematiksel yaşamından kendisine yapılan ilk çağrıyla uzaklaşmış, kendisini o güne kadar en çok heyecanlandıran şeyi; gerçeği aramaya başlamıştır. Thomas Anderson, Neo karakterine dönüşürken, gerçeği keşfeder. Bu gerçek içerisinde kendisinin kim olduğundan yaşamının ne derece kontrolü altında olduğuna ve toplumun yapısına kadar pek çok şeyi barındırır. Neo sorularına cevap bulurken yıpranmış ve zorlanmış; fakat buna rağmen elde ettiği haz, eski konforlu yaşamına göre kat kat fazla olmuştur; çünkü tüm bu zorlu süreç içerisinde gerçek kendi ile yüzleşmiştir ki filmin öyküsünün kırılma noktalarından birinde bu durum Neo'nun aynanın içerisinde elini geçirmesiyle de anlatılmıştır.

Bu ruh hâli ve karakteristik dönüşümün pek çok distopik öyküde ve bu çalışma için incelediğimiz yapımlarda benzer şekilde gerçekleştiğini söyleyebiliriz. *Blade Runner* (1982) filminin başında Deckard karakteri, gündelik rutinlerini sorgusuz sualsiz gerçekleştiren ve yaşama dair fazla amacı kalmamış bir profil çizmekten ziyade filmin anlatsının gelişme aşamasına geçmesiyle birlikte şüphe etme ve sorgulama eylemleri de başlamıştır. Bu eylemler bu filmde de “Ben kimim?” sorusundan “Arkadaşlarım, çevrem, ailem kim?” sorularına evrilmiş ve karakterin içinde yaşadığı toplumla arasındaki mesafenin uzaklığı karşısında dehşete düşmesiyle devam etmiştir.

*Ghost in The Shell* (2017) filminde ana karakter Mutoko Kusanagi işini kusursuz şekilde yapmaya odaklanmış, fiziksel ve zihinsel olarak en verimli döneminde olan bir karakter olarak izleyici karşısına çıkmışken, bilinçaltının derinliklerinde barındırdığı küçük sorular birleşip hayatının ve buna bağlı olarak kendisinin köklü bir şekilde değişmesine neden olmuştur. Kusanagi de “Kimim ben?” sorusunun cazibesinden kaçamamış ve bu arayış gelecek projeksiyonuyla birleştiğinde distopik bir öyküdeki yabancılaşmış karakteri karşımıza çıkarmıştır.

Post-endüstri dünyasını tasvir eden siberpunk anlatıya sahip filmlerde yabancılaşma, öykünün olmazsa olmaz öğelerinden biridir ve distopik kentler, yabancılaşmanın somutlaşmış hâlini tasvir etmek için kullanılan mekânlardır. İnsan ürettiği nesnelerin tahakkümü altına girerse varoluşsal birtakım sancılar yaşamakta ve duygusal hatta ilerleyen aşamalarda fiziksel olarak yıpranmaktadır. Bu yıpranma, insanın tüm dışsal öğelerle arasına mental bir mesafe girmesine sebep olmaktadır. Bu sorunsal, özellikle 1970'lerden sonra Hollywood filmleri başta olmak üzere sinema eserlerine bir tema olarak yansımış ve bu sancının teknolojik gelişmelerle başa baş ilerlemesi durumunda insanlığı nelerin beklediği distopik ve siberpunk filmlerde sıkça işlenmiştir.

Ütopya ve distopya; siberpunk filmlerde yabancılaşma temasıyla birleşince, hem birbirine zıt olarak kullanılan hem de birbirini tamamlayan kavramlar olarak yolunda gitmeyen bazı şeylerin olduğu, bu “şey”lerin kimi zaman bilindiği, kimi zaman görmezden gelindiği, parlak bir gelecek zaman resmi içinde çok az kişinin gördüğü ve sonunda tüm kadraja hâkim olan küçük, siyah lekeyi temsil eder. Modern üretim süreçleri, uygarlık tarihi açısından üst düzey olarak tanımlansa da ortaya çıkan yaşam biçimi, insani ve sosyal olarak olumsuz yönler içermektedir. Ekonomik, toplumsal ve siyasal gelişmeler ve değişimler, insanın özüne de sirayet etmekte ve yabancılaşma kaçınılmaz hâle gelmektedir. Bu ruh hâli siberpunk anlatıya sahip distopik filmlerde, farklı karakterlerde, farklı öykülerde, farklı mekânlar ve zaman dilimlerinde gözlemlenebilir.

### Kaynakça

- Altunışık, R., Coşkun, R., Yıldırım, E. ve Bayraktaroğlu, S. (2010). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri*. Sakarya: Sakarya Kitabevi.
- Aytaç, Ömer. (2005). *Modern Bürokrasiler ve Yabancılaşma Ethosu*. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Cilt: 15, Sayı: 2, ss. 319-348.
- Burrows, Roger. (1997). *Cyberpunk as social theory, Willam Gibson and the sociological imagination. Imagining Cities: Scripts, Signs, Memory*. UK: Routledge, 235-248.
- Buckley, John I. “Dystopian Themes as Portrayed in *Planet of the Apes*, *Blade Runner*, and *V for Vendetta*” [https://www.academia.edu/3106476/Dystopian\\_Themes\\_in\\_Film](https://www.academia.edu/3106476/Dystopian_Themes_in_Film)
- Çelik, Sinan Kadir. (2001). “Yabancılaşmadan Ötekileşmeye: Kültürel Bir Hegemonyanın Kuruluş Biçimleri”, *Praksis*, S. 4, Güz, ss. 144-184.
- Devi, G., Gayadri. (2008). The Concept of Hyperrealism in Cyberpunk Films. The Film *The Matrix* (1999): a Case Study. Proceeding at *Language and The Scientific Imagination*, 11<sup>th</sup> International Conference of ISSEI. ss. 1-12.
- Feenberg, Andrew. (1995). *Alternative Modernity: The Technical Turn in Philosophy and Social Theory*. USA: University of California.
- Fromm, Erich. (1997). *Marx'ın İnsan Anlayışı*. Kaan Ökten (Çev.). İstanbul: Arıtan.



- Güğerçin, Utku ve Aksay, Bilge. (2017). Dean'in Yabancılaşma Ölçeğinin Türkçe Uyarlaması: Geçerlilik ve Güvenilirlik Analizi. *Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi*, Cilt 13, Sayı 1, ss. 137-154.
- Horkheimer, Max. Adorno, Theodor. (1996). *Aydınlanmanın Diyalektiği (Felsefi Fragmanlar-II)*. O. Özgül (Çev.). İstanbul: Kabalcı.
- Jagan, Shivani. (2015). Analysis of Dystopian Films 'Book of Eli' And 'V for Vendetta' Using Randal Marlin's Theory of Propaganda. *International Journal of Social Science and Humanities Research* ISSN 2348-3164 (online) Vol. 3, Issue 3, ss. 312-340.
- Jørgensen, Tanja Valsted. (2016). *Black Mirror: Technology, Technostruggles, and Anxieties*. Denmark: Aalborg University.
- Kiraz, Sibel. (2011). *Yabancılaşmanın Kökeni Üzerine. FLSF (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi)*, Güz, sayı: 12, ss. 147-169.
- Kukka, H., Luusua, A., Ylipulli, J. Suopajärvi, T. Kostakos, V. Ojala, T. (2014). *From cyberpunk to calm urban computing: Exploring the role of technology in the future cityscape. Technological Forecasting & Social Change*, vol. 84, pp. 29-42.
- Marks, Peter. (2005). 'Doing Surveillance Studies'. K. Ball, K. D. Haggerty and J. Whitson (Editors). *Surveillance & Society* 3(2/3), pp. 222-239 *Imagining Surveillance: Utopian Visions and Surveillance Studies*.
- Marx, Karl. (1993). *1844 Elyazmaları, Ekonomi Politik ve Felsefe*. Kenan Somer (Çev.). Ankara: Sol.
- Matos, Andityas Soares de Moura Costa. (2012). Law, literature and cinema: an essay on dystopic movies. *Revista de Estudos Constitucionais, Hermenêutica e Teoria do Direito (RECHTD)* 4(1), pp. 40-47.
- Özdemir, Murat. (2014). Nitel Veri Analizi: Sosyal Bilimlerde Yöntembilim Sorunsalı Üzerine Bir Çalışma. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), ss. 321-343.
- Tolan, Barlas. (1981). *Çağdaş İnsanın Bunalımı: Anomi ve Yabancılaşma*. Ankara: İktisadi ve İdari Bilimler Akademisi.
- Tükel, İrem. (2012). *Modern Örgütlerde Yabancılaşma ve Kafka'nın "Dönüşüm" Romanının Bu Bağlamda Analizi. Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi Cilt: 1 Sayı: 2, ss. 34-50*.
- Williams, Douglas E. (1988). Ideology as Dystopia: An Interpretation of "Blade Runner". *International Political Science Review / Revue internationale de science politique*, Vol. 9, No. 4, Sage Publications, ss. 381-394.
- Yılmaz, K. (2006). Born to Be On-line: Cyberpunk, Cyborgs and the Matrix Trilogy. *Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* Cilt: 23 Sayı: 1. ss. 257-267.