

KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ VE BİLİMKURGU SİNEMASI: *INTERSTELLAR* FİLMİNİN TÜR ELEŞTİRİSİ

THE CULTURE INDUSTRY AND SCIENCE FICTION CINEMA: A GENRE CRITICISM OF *INTERSTELLAR*

Öz

Bu çalışma, popüler bilimkurgu sinemasının öne çıkan örneklerinden biri olan *Yıldızlararası* (*Interstellar*) filmi, kültür endüstrisi kavramı çerçevesinde, tür eleştirisi yaklaşımı doğrultusunda incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmada, tür eleştirisi yöntemi esas alınarak filmin bilimkurgu türüyle kurduğu ilişki, konu yapısı (tematik kodlar), anlatı örgüsü ve türsel rol/karakter temsilleri ekseninde çözümlenmiştir. Amaçlı örnekleme yöntemiyle seçilen film, sahne-sekans düzeyinde tekrar izleme yoluyla incelenmiş, türsel göstergelerin yoğunlaştığı anlatısal düğüm noktaları analiz kapsamına alınmıştır. Bulgular, filmin bilimkurgu türünün temalarını oluşturan insanlığın varoluşsal krizi, bilimsel çözüm üretimi, uzay keşfi, bilinmeyenle yüzleşme ve kurtuluş arayışı unsurlarını merkezî bir dramatik yapı içinde yeniden ürettiğini göstermektedir. Anlatı, klasik dramatik yapı ile bilimkurguya özgü zaman/mekân kırılmalarını birleştirerek çok katmanlı bir örgü kurmaktadır. Bununla birlikte film, kültür endüstrisinin standartlaştırma, tekrar ve izleyici beklentisini yönlendirme mantığıyla kesişen bir anlatı düzeni sunmaktadır. Sonuç olarak *Interstellar*, bilimkurgu türünün sürekliliğini sağlayan kalıp anlatı ve karakter düzenini yeniden üretirken, popüler sinema endüstrisinin kültürel ve ideolojik işlevleriyle de ilişkilendirilebilecek öne çıkan bir örnek olarak değerlendirilmektedir.

Abstract

This study aims to analyze *Interstellar*, one of the prominent examples of popular science fiction cinema, within the framework of the culture industry concept and through the perspective of genre criticism. Based on the genre criticism approach, the study examines the film's relationship with the science fiction genre by focusing on its thematic structure (thematic codes), narrative organization, and generic role/character representations. Selected through purposive sampling, the film was examined through repeated viewing at the scene-sequence level, and narrative nodal points where generic indicators intensify were included in the analysis. The findings indicate that the film reproduces core science fiction themes—such as humanity's existential crisis, the production of scientific solutions, space exploration, confrontation with the unknown, and the quest for salvation—within a central dramatic structure. The narrative constructs a multilayered organization by combining the classical dramatic structure with science fiction-specific ruptures in time and space. Moreover, the film presents a narrative order that intersects with the culture industry's logic of standardization, repetition, and the guidance of audience expectations. In conclusion, *Interstellar* can be regarded as a notable example that reproduces conventional narrative and character patterns sustaining the continuity of the science fiction genre, while also being associated with the cultural and ideological functions of the popular film industry.

Anahtar Kelimeler: Kültür endüstrisi, bilimkurgu sineması, tür sineması, tür eleştirisi, *Yıldızlararası*
Keywords: Culture industry, science fiction cinema, genre cinema, genre criticism, *Interstellar*


Burak Türten^{1*}

¹ Doç. Dr., Karabük Üniversitesi, Safranbolu Türker İnanoğlu İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

✉ burakturten@gmail.com

ORCID 0000-0002-1962-7781

“ Citation | Atıf: Türten, B. (2026). KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ VE BİLİMKURGU SİNEMASI: *INTERSTELLAR* FİLMİNİN TÜR ELEŞTİRİSİ. *INJOCMER*, 6(1), 40-55.

© This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License. 

© 2026. Türten, B. * Sorumlu Yazar/Corresponding Author.

KÜLTÜR ENDÜSTRİSİ VE BİLİMKURGU SİNEMASI: *INTERSTELLAR* FİLMİNİN TÜR ELEŞTİRİSİ

Giriş

Sinema endüstrisinde dolaşıma giren filmlerin önemli bir kısmı, tekrar eden anlatı kalıpları, tanıdık karakter tipleri ve belirli tematik formüller üzerinden inşa edilmektedir. Bu durum özellikle tür sinemasında daha belirgin hâle gelmektedir. Tür filmleri, izleyicinin hangi filmi seçeceğine ilişkin kararını kolaylaştıran tanıdıklık duygusu üretmekte, endüstrinin üretim ve dolaşım mantığına uygun biçimde tekrar edilebilir anlatı şemaları sunmaktadır. Bununla birlikte tür sinemasının bu yapısı, filmleri “benzerliklere göre sınıflandırılan metinler” olarak görmekten daha geniş bir kavramsal çerçeveyi gerekli kılmaktadır. Altman (1999), film türlerinin sabit ve değişmez kategoriler şeklinde ele alınmasının sınırlı kaldığını, türlerin tarihsel ve endüstriyel pratikler ile izleyici beklentileri içinde sürekli yeniden kurulduğunu vurgulamaktadır.

Tür sinemasının tekrar üretim mantığı, eleştirel kuramın önemli kavramlarından biri olan kültür endüstrisi yaklaşımıyla birlikte ele alındığında kavramsal ve daha sistematik biçimde açıklanabilir. Adorno ve Horkheimer, modern toplumlarda kültürel üretimin endüstriyel yapıya kavuştuğunu ve standartlaşmış formlar aracılığıyla kitlelere sunulduğunu ileri sürmektedir. Düşünürler bu bağlamda, eğlence biçimlerinin “aynılık” ve tekrar üzerinden işlediğini ifade etmektedir (Adorno ve Horkheimer, 2014, s.164-166). Bu çerçevede tür filmleri, izleyiciye tanıdık anlatı örüntüleri sunarak tüketim sürekliliğini destekleyen, aynı zamanda belirli ideolojik anlamlandırma biçimlerini yeniden üretme potansiyeli taşıyan kültürel ürünler olarak değerlendirilmektedir. Neale’e göre (2000), tür sinemasını, türü üreten ve dolaşıma sokan endüstriyel pratikler, eleştirel söylemler ve izleyici beklentileri üzerinden çok boyutlu biçimde ele almak gerekmektedir.

Bilimkurgu türü, teknoloji, evrenin bilinmezliği, insanlığın varoluşsal kırılganlığı ve geleceğe ilişkin risk senaryoları üzerinden ilerleyen anlatı yapısı ile hem yüksek bütçeli endüstriyel üretimin bir parçası hem de geniş izleyici kitlelerine ulaşan bir yapıda bulunmaktadır. Bu çalışma, tür filmlerinin endüstriyel tekrar üretim mantığı ile kültür endüstrisi arasındaki ilişkiyi tartışabilmek amacıyla, çağdaş bilimkurgu sinemasının öne çıkan örneklerinden biri olan *Yıldızlararası* (Interstellar, Christopher Nolan, 2014) filmine odaklanmaktadır.

Tür filmi bağlamında öne çıkan Interstellar filmine ilişkin yapılan araştırmalar incelendiğinde; filmin farklı disiplinler ve yöntemsel çerçeveler üzerinden ele alındığı görülmektedir. Film, bilimkurgu sinemasında “yüce/awe” duygusunun inşası bağlamında analiz edilmiş ve izleyicide hayranlık, büyülenme ve epistemik merak üreten sinemasal stratejiler açısından tartışılmıştır (Sarı, 2021). Buna paralel olarak film, bilimsel bilgi ve ilerleme düşüncesi ekseninde değerlendirilmiş, Karl Popper’ın bilim felsefesiyle ilişkilendirilerek filmin bilim-toplum bağlamında ürettiği mesajlar yorumlanmıştır (Doğan, 2020). Ayrıca yapısalcı bir yaklaşım doğrultusunda Interstellar’ın anlatı örgüsü, Vladimir Propp’un masal işlevleri üzerinden çözümlenmiş ve filmin “çağdaş bir bilimkurgu masalı” olarak kurgulandığı öne sürülmüştür (Çağlar, 2015). Film, teknik/estetik düzlemde ise bilimkurgu sinemasında dijital efekt kullanımını tartışan çalışmalarda ele alınmış, görsel efektlerin türsel gerçekçilik ve izleyici deneyimi üzerindeki etkisi bağlamında tartışılmıştır (Ekinci, 2015).

Bununla birlikte söz konusu çalışmaların büyük bölümünün Interstellar’ı belirli tematik (yüce, bilimsel bilgi), teknik (dijital efekt) ya da yapısal (Propp, zaman yolculuğu) düzlemler üzerinden incelediği görülmektedir. Bununla birlikte filmin, kültür endüstrisi perspektifi ile bilimkurgu türüne ait kalıp şemaları nasıl yeniden ürettiği varsayımını ortaya koyan çalışmaların sınırlı olduğu söylenebilmektedir. Bu çalışma, söz konusu boşluğu gidermeyi amaçlayarak Interstellar filmi tür eleştirisi perspektifiyle çözümlenmekte ve filmde üretilen türsel anlamı kültür endüstrisi bağlamında tartışmaya açmaktadır. Bu doğrultuda araştırma, Interstellar filmi tür eleştirisi yaklaşımıyla inceleyerek filmin bilimkurgu türüyle kurduğu ilişkiyi konu/tematik yapı, anlatı örgüsü ve türsel karakter temsilleri olmak üzere üç temel ekseninde analiz etmeyi amaçlamaktadır.

1. Kavramsal Çerçeve

1.1. Sinemada Kültür Endüstrisi Kavramı

Sinemanın kitlesel dolaşım gücü, toplumsal düşünce biçimlerini şekillendiren kültürel bir üretim alanı olarak değerlendirilmesini gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda sinema, modern toplumlarda eğlence işlevi üzerinden geniş izleyici kitlelerine ulaşmakta ve endüstriyel bir yapı kazanmaktadır. Kültür endüstrisi yaklaşımı, sinema

ürünlerinin standartlaşma, tekrar ve kitleye uygun hâle getirilme süreçlerini görünür kılması bakımından, sinema çalışmalarında açıklayıcı bir teorik zemin sunmaktadır. Theodor Adorno'ya göre kültür endüstrisi yaygınlaştırma ve standartlaşmanın rasyonelleştirilmesi doğrultusunda işlemektedir (Kabadayı, 2013, s. 103). Bu perspektif, tür filmleri de dâhil olmak üzere sinemanın üretim ve tüketim pratiklerini açıklamak açısından işlevsel bir çerçeve sunmaktadır. İzleyicinin, izlediği filmin kendisi için hazırlanmış olduğu hissine kapılması, bu üretim mantığının ideolojik yönünü görünmez kılabilen bir yanılsama olarak değerlendirilmektedir. Adorno'ya göre bireyler filmleri çoğu zaman geçici bir haz duygusuna ulaşmak amacıyla tüketse de bu süreçte aslında daha geniş bir aldatma mekanizmasının parçası hâline gelebilmektedir. Bu nedenle seyirci, üretim mantığını kavradığında, kendisine sunulan kültürel ürünlerin aynı zamanda onu belirli düşünme biçimlerine yönlendirdiğini ve dolaylı biçimde aşağılayan bir işlev üstlendiğini fark edebilecektir (Adorno ve Horkheimer, 2014, s. 169-217).

Kültür endüstrisinin temel özelliklerinden biri, süreklilik esasına dayalı biçimde kendisini tekrar eden döngüler aracılığıyla yeniden üretmesidir. Bu bağlamda kültür endüstrisinin, doğada veya endüstride tekrarlanan döngüyü "sağlıklı" bir yapı olarak sunduğu, tekrarın ise tüketim kültürünü besleyen bir norm hâline geldiği ileri sürülmektedir. Özellikle sinema bağlamında, izleyicinin daha önce karşılaşmadığı bir sahneye vereceği tepkilerin çeşitli anlatsal ve işitsel yönlendirmelerle (örneğin şaşırma veya gülme efektleriyle) belirli bir çerçevede şekillendirilebildiği düşünülmektedir (Kulak, 2016, s. 83; Kihitir, 2010). Bu yönlendirme sayesinde izleyicinin nerede güleceği, nerede şaşıracağı ya da nerede duygusallaşacağı önceden düzenlenmektedir. İzleyici tepkisinin bir sonraki filmde de benzer biçimde üretilebilmesi için bir zemin oluşturulmaktadır.

Kültür endüstrisinin sinema anlatıları üzerindeki etkisi, yalnızca yukarıdaki benzer izleyici tepkilerini biçimlendirmekle sınırlı değildir. Filmlerin ikna edici bir süreç içinde kurgulandığı ve izleyicinin filmde kurulan gerçekliğe benzer biçimde gündelik yaşamın da işlediğine inandırılmaya çalışıldığı belirtilebilir. Bu doğrultuda film içeriklerinin belirli ölçülerde dönemin toplumsal gündemine göre şekillendiği, örneğin savaş sonrası oluşan barış atmosferinde, savaş dönüşü askerin trajedisinin ön plana çıkarıldığı ifade edilmektedir (Kulak, 2016, s. 83). Bu tür anlatsal stratejiler aracılığıyla kültür endüstrisi, insanların ortak duygu ve düşünceler etrafında benzeştirilmesini hedefleyen bir işleyiş ortaya koymaktadır. Benzer biçimde, kitle iletişim araçlarının uzun vadeli etkilerine odaklanan kültüvasyon yaklaşımı sinemayı da içine alan medya içeriklerinin tekrar eden temsilleri aracılığıyla izleyicinin toplumsal gerçeklik algısını şekillendirebileceğini vurgulamaktadır. Ortak düşüncenin ve duyguların hâkim olduğu bir kültürel düzende, bu ortaklığa uyum göstermeyen bireylerin toplumsal dışlanma riskiyle karşı karşıya kalabileceği ileri sürülebilir (Shanahan & Morgan, 1999s. 15-17).

Sinemada üretilen filmlerin hızla tüketilmesi, kültür endüstrisi açısından sürekliliği besleyen bir diğer unsur olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda filmler, izleyici tarafından kısa sürede tüketildiği ölçüde "yeninin" hızla eskimesine ve bir sonraki içeriğin önceki yapımın yerini kolaylıkla almasına zemin hazırlamaktadır. Tüketim kültürünün karakteristiklerinden biri olarak, deneyimin kalıcı biçimde içselleştirilmesinden çok "hızlı tüketim-hızlı unutmama" döngüsünün belirleyici hâle gelmesi, izleyicinin kültürel ürünlerle ilişkisinin geçiciliğine yol açabilmektedir. Öyle ki Bauman, tüketim toplumunda kalıcılığın yerine geçiciliğin öne çıktığını ve modern kültürde "unutmanın", tüketim pratiklerinin sürekliliğini destekleyen bir eğilim hâline geldiğini vurgulamaktadır (Bauman, 2007, s. 96-97). Modern kültürün unutturucu doğası, yeni arayışların gönüllü kabulünü beraberinde getirmektedir (Tuğcu, 2024, s. 247). Bu manada izleyici/tüketici; maddi varlığın sağlamış olduğu gösterişli hayatlar ve tüketimlerle kendi öznel kültür değeri ile kendi varlığını, nesnel kültür öğeleri üzerinden giderme yoluna gitmektedir. Böylece tüketici; kendi öznel yaratımı ve potansiyeliyle elde edebileceği değeri, materyalist bir tutumla tüketimin yanıltıcı gerçekliğine bırakmaktadır (Yalçın, 2024, s. 59). Bu hızlı akışta, küresel kültür endüstrileri sinemayı da içerisine alan ürün ve hizmetlerini pazarlayabilmek adına sosyal ağları da ücretsiz birer araç olarak kullanmaktadır (Aşlakçı, 2022, s. 89). Bu bağlamda seri üretime dayalı film sisteminde tüketicinin, bir önceki ürünü kısa sürede tüketip tamamlaması dolayısıyla yeni ürünün eskisinin yerini almaya hazır hâle geldiği düşünülebilir. Bu mekanizma, izleyicinin kendisini özgür ve bağımsız bir seçim yapıyor gibi hissetmesine imkân tanıyan bir yanılsama üretirken, aynı zamanda "gerçeğin tanımını" çerçeveleyen kültürel bir düzen de kurmaktadır. Sinema diğer yandan farklı tüketim pratiklerini de beslemektedir. Adorno'ya göre sinema, kitle tüketimi hedefiyle planlanan ve bu tüketimi büyük ölçüde belirleyen ürünlerin sistematik biçimde üretildiği bir alandır. Bu üretim sürecinde yapılar çoğu zaman birbirine benzer biçimde tasarlanmakta ve birbirine eklenerek bütünlüklü bir endüstriyel düzen oluşturulmaktadır (Adorno, 2011, s. 109). Kültür endüstrisi, sürekliliğini kitlenin taleplerine

göre biçimlenerek sürdüren bir yapı sergilediğinden, sinema üretimi de hesaplanan ve seyirciyi merkeze alan bir strateji ile ilerlemektedir. Film üretim maliyetlerinin yüksekliği dikkate alındığında, bu planlı ve kontrollü üretimin endüstriyel açıdan yapısal bir gereklilik olduğu söylenebilir. Adorno ayrıca sinemanın izleyiciye gerçek anlamda bir kontrol alanı tanımadığını, izleyicinin ancak filmin çizdiği sınırlar içerisinde ve sunulan olguların yönlendirdiği çerçevede hareket edebildiğini belirtmektedir (Adorno, 2011, s. 55). Bu nedenle film, izleyicinin hayal gücünü ve eleştirel düşünme imkânını genişletmekten ziyade, anlamlandırmayı önceden belirlenmiş sınırlar içinde tutarak bağımsız yorumlama ve sorgulama kapasitesini sınırlandırmaktadır. Bu bağlamda film izleme deneyimi, bireyin gerçekliği özgürce kavrayıp yorumlamasından çok, belirli anlamlandırma pratikleri doğrultusunda “eğitildiği” bir kültürel süreç olarak değerlendirilebilir. Bir anlamda sinema ortak düşünceler ve imajlar oluşturmaya yönelik işlev görür. Bu araçlar bunu yaparken de küresel ekonomik sistemi ve küresel iletişimi büyük ölçüde kullanmaktadır (Toprak vd., 2021, s. 2369)

Bu çerçevede sinema, kültür endüstrisinin standartlaştırma ve yönlendirme mantığı içinde üretilen bir anlatı alanı olarak değerlendirilebilir. Tür sineması tekrar eden anlatı kalıpları, karakter tipleri ve tematik formüller barındırması nedeni ile bu üretim sürecinin en görünür biçimde işlediği yapılardan biri olarak öne çıkmaktadır. Bu nedenle aşağıdaki bölümde tür sineması, bilimkurgu sineması ile ilişkili olarak irdelenecektir.

1.2. Sinemada Tür ve Bilimkurgu Sineması

Sinemada tür kavramı, filmleri belirli ortak özellikleri doğrultusunda sınıflandırmayı mümkün kılan temel çerçeve olarak ele alınmaktadır. “Tür” sözcüğü, Fransızca kökenli *genre* kavramından gelmektedir (Kaminsky, 1988, s. 9). Nijat Özön’e göre sinema türleri, “çeşitli yönlerden benzerlik gösteren, yapıları birbirini andıran, ortak nitelik, özellik ve öğeler taşıyan sinema yapıtlarının kümelenmesinin”ni ifade etmektedir (Özön, 1984, s. 122). Sinema tarihinde komedi, romantik, western, macera, polisiye, aksiyon, fantastik, bilimkurgu, savaş, gerilim, korku gibi temel türler bulunduğu gibi film noir gibi biçimsel özellikleriyle ayrışan türsel örnekler de vardır (Gürkan, 2015, s. 24). Bunların yanı sıra casusluk ya da alternatif komedi gibi alt türler ve romantik komedi gibi tür birleşimleri, türlerin esnek yapısını görünür kılmaktadır (Neale, 2000, s. 97-98).

Tüm bu bilgilerine sahip olmak, filmleri çözümlenmede ve izleyicinin film seçimi sürecinde belirleyici rol oynamaktadır. İzleyici, filmin adı, afişi, sinopsisi ve oyuncu kadrosu gibi göstergeler üzerinden filmin türüne ilişkin beklenti geliştirebilmektedir. Bununla birlikte türlerin özellikleri sabit değildir ve zaman içinde dönüşüm ve değişim gösterebilmektedir. Özön, her türün belirli bir kalıp oluşturduğunu ancak yeni katkılarla bu kalıbın genişleyebileceğini vurgulamaktadır (Özön, 1984, s. 124). Nitekim western gibi türlerin tarihsel örnekleri incelendiğinde, sessiz sinema dönemindeki temsiller ile sesli sinema dönemindeki temsillerin aynı özellikleri birebir taşımadığı, türün zaman içinde anlatım ve estetik olanaklarını geliştirdiği görülmektedir.

Çoğunlukla ticari ve popüler yapımlar olan tür filmleri, yüksek maliyetli üretim koşulları nedeniyle film yapımcılarının izleyici beklentilerini dikkate almak zorunda kaldığı yapıdadır. Bu doğrultuda tür filmi yönetmenin görsel malzeme, anlatım ve sunum biçimini seyirci tarafından kabul görece şekilde kurgulaması gerekmektedir (Özden, 2004, s. 217). Yapımcı açısından tür filmleri, satılabilir bir “ürün” niteliği taşıması sebebiyle ortak nitelikler içeren ve ekonomik riskin daha düşük olduğu anlatılar olarak konumlanmaktadır. Buna rağmen tür sinemasının ustalıklı örnekler ürettiği ve Ford, Hitchcock, Minnelli ve Hawks gibi yönetmenlerin tür filmleri içinde ün kazandığı da görülmektedir (Özden, 2004, s. 218). Öte yandan teknolojik gelişmeler de tür sinemasının biçimsel dönüşümünü doğrudan etkilemiştir. Kamera, ışık ve görüntü teknolojilerinin gelişmesi filmlerin anlatım kapasitesini genişletmiştir. Örneğin film noir türü, üretildiği endüstriyel koşulların etkisini güçlü biçimde yansıtan örneklerden biri olarak değerlendirilmektedir (Özden, 2004, s. 219). Tür filmlerinin tekrar eden anlatı ve karakter düzeni izleyicinin hızlı tanıma ve anlamlandırma sürecini kolaylaştırmaktadır. Bu tür yapımlarda basmakalıp karakterlerin farklı filmlerde yeniden üretildiği görülmektedir. Karakterler nezdinde erkek karakterlerin çoğunlukla etkin ve cesur; kadın karakterlerin ise güzel ve daha pasif biçimde temsil edildiği belirtilmektedir (Kabadayı, 2013, s. 106).

Tür sinemasının özelliklerinin görünür olduğu öne çıkan türlerden biri de bilimkurgu sinemasıdır. Endüstriyel dolaşımının gücü ve anlatı olanaklarının geniş olması ile bu tür ilk sinema örnekleri arasında yerini almıştır. Sinemanın ilk dönemlerinden itibaren bilimkurguya yakın anlatılar üretilmiş, özellikle Georges Méliès’in Jules Verne ve H. G. Wells gibi edebi kaynaklardan yararlanarak çektiği *Ay’a Seyahat* (*Le Voyage dans la lune*, 1902) filmi, türün erken örneklerinden biri olarak değerlendirilmiştir (Pearson, 2008, s.37). Bilimkurgu filmlerinde

uzay ve uzay yolculuğu, farklı evren kurguları, yeni yaşam arayışı ve bilinmeyenle yüzleşme gibi temalar sıklıkla işlenmektedir (Candan, 2022, s. 71). Türün teknolojik gelişmelerle birlikte değişim geçirdiği, özellikle dijital efekt teknolojilerinin ilerlemesiyle daha gerçekçi ve dönemin ruhuna uygun yapımlar gerçekleştirildiği söylenebilir.

Özden'e göre (2004, s. 251), her film türü belirli bir "ana nokta" etrafında temaları toplar. Bilimkurgu türünde bu ana eksen "insan ve bilgi ilişkisi" olarak tanımlanmaktadır. Bilimkurgu sinemasını diğer türlerden ayıran unsurlar arasında uzay araçları, uzay kıyafetleri, yapay zekâ temsilleri ve gelişmiş teknolojik araçlar gibi ikonografik göstergeler yer almaktadır. Bilimkurgu türü, fantastik, korku, aksiyon ve gizem gibi diğer türlerle birleşerek melez yapıda da olabilmektedir. Örneğin *Matrix* (1999) filmi bilimkurgu ve aksiyon türlerinin kesişimi olarak değerlendirilebilir.

Bilimkurgu sineması, teknik ve teknolojik göstergelerin yanı sıra toplumsal ve politik meselelerin temsili açısından da anlatı alanı oluşturmaktadır. Özden (2004, s. 222), bilimkurgunun psikoseksüel ve politik bastırmaların dışavurumunda uygun bir tür olduğunu ve her tarihsel dönemde toplum üzerine söylenebilecek şeyler için elverişli bir kültürel ortam sağladığını ifade etmektedir. Bu nedenle bilimkurgu filmleri, distopik gelecek kurguları, teknoloji-toplum çatışmaları ve ideolojik gerilimler üzerinden toplumsal eleştiri üretme özelliğine sahiptir. Bununla birlikte bilimkurgunun, ele aldığı temalardan çok, bu temaları kendine özgü atmosfer ve teknikle işleyişi üzerinden tanımlanabileceği de vurgulanmaktadır (Atayman, 1995, s. 52).

Sonuç olarak sinemada tür sineması, bilimkurgu filmleri de dahil olmak üzere hem izleyici beklentilerini düzenleyen hem de endüstriyel üretimi sürdüren bir yapı olarak işlev görmektedir, teknolojik, kültürel ve ideolojik temsilleri bir araya getirerek popüler sinemanın öne çıkan örnekleri arasında yer almaktadır. Aşağıdaki bölümde tüm bu bilgiler çerçevesinde *Interstellar* filmi analiz edilecektir.

2. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada film çözümleme yöntemi olarak tür eleştirisi (genre criticism) yaklaşımı benimsenmiştir. Tür eleştirisi, filmleri "benzer temalara sahip anlatılar" olarak sınıflandırmakla sınırlı kalmayıp, türün tarihsel gelişimi, kültürel bağlamı ve endüstriyel üretim koşulları içinde şekillenen anlamlandırma pratikleri üzerinden yorumlamayı amaçlayan analitik bir yaklaşımdır. Film türleri, belirli anlatı kalıpları, karakter tipleri, tematik yönelimler ve görsel-işitsel kodlar aracılığıyla izleyici beklentilerini yönlendiren, aynı zamanda sinema endüstrisinin üretim ve pazarlama mantığını da belirleyen kültürel yapılarıdır (Neale, 2000; Altman, 2008, s. 323). Bu bağlamda film analizleri ve film kuramları çalışmalarında kabul görmüş tür eleştirisi (Özarslan, 2016, s. 53; Akbulut, 2008, s. 365; Özden, 2004; Alptekin, 2022, s. 76; Çetin, 2022, s. 129; Yılmaz ve Özarslan, 2024, s. 224) çalışmanın temel çözümleme yöntemini oluşturmaktadır.

Araştırmanın örneklemini Yıldızlararası (*Interstellar*, Nolan, 2014) filmi oluşturmaktadır. Amaçlı örnekleme yöntemi ile belirlenen film, araştırmacının önceki bilgi, deneyim ve gözlemlerine dayanarak araştırmanın amacına uygun olarak kendi subjektif değerlendirmesiyle belirlediği birimleri örnekleme dâhil etmesi yaklaşımı ile seçilmiştir (Ural ve Kılıç, 2011, s. 45) Film, bilimkurgu türünün çağdaş örneklerinden biri olarak bilimsel söylem, kozmik bilinmezlik, insanlık krizleri ve teknolojik ilerleme temalarını bir araya getirmesi bakımından tür eleştirisi için uygun bir inceleme nesnesi sunmaktadır. Bu çerçevede, kültür endüstrisi kavramı da dikkate alınarak tür eleştirisi yöntemiyle film; konu (tematik yapı), anlatı örgüsü ve türsel karakter temsilleri ekseninde incelenmiştir. Bu doğrultuda araştırma, aşağıdaki temel araştırma sorularına yanıt aramaktadır:

Araştırma sorusu – 1 (AS1): *Interstellar* filminde bilimkurgu türünün temel tematik kodları (ör. insanlığın varoluşsal krizi, kurtuluş arayışı, bilimsel çözüm üretimi ve bilinmeyenle karşılaşma) konu yapısı içinde nasıl inşa edilmektedir?

Araştırma sorusu – 2 (AS2): Filmin anlatı örgüsü, klasik dramatik yapı unsurlarıyla (giriş-gelişme-doruk-sonuç) ilişkili biçimde nasıl kurulmakta ve bilimkurgu türüne özgü olgularla dönüştürülmekte midir?

Araştırma sorusu – 2 (AS3): Filmdeki türsel karakter temsilleri türsel çatışmaları somutlaştırmakta mı ve türsel değer karşıtlıklarını görünür kılmakta mıdır?

Çalışmada bu soruları yanıtlamaya yönelik olarak "Interstellar filmi, kültür endüstrisine hizmet eden yapısı ile bilimkurgu türünün temel kodlarını tema, anlatı ve karakter düzeyinde yeniden üretirken türsel anlamı çok katmanlı biçimde kuran bir anlatı yapısına sahiptir" varsayımı sınanmaktadır.

Araştırmada veri toplama süreci, filmin tekrar izlenmesi ve sahne-sekans düzeyinde çözümlemeye dayalı olarak yürütülmüştür. Filmde türsel göstergelerin yoğunlaştığı anlatsal düğüm noktaları (ör. evrenin bilinmezliğiyle yüzleşme, karar anları, kayıp ve fedakârlık sahneleri, bilimsel açıklama sahneleri, dönüşüm ve çözüm

sekansları) analize dahil edilmiştir. Analiz sürecinde elde edilen bulgular, konu (tematik yapı), anlatı örgüsü ve türsel rol/karakter temsilleri ekseninde sınıflandırılmış ardından kültür endüstrisi kavramı ve tür eleştirisi yaklaşımıyla ilişkilendirilerek yorumlanmıştır.

3. Bulgular

3.1. Filmin Künyesi

Tablo 1. *Interstellar* Filminin Künyesi

Filmin Adı	Interstellar - Yıldızlararası
Yönetmen	Christopher Nolan
Senaryo	Jonathan Nolan, Christopher Nolan
Yapımcı	Emma Thomas, Christopher Nolan, Lynda Obst
Görüntü Yönetmeni	Hoyte van Hoytema
Kurgu	Lee Smith
Yapım Şirketi	Legendary Pictures, Syncopy, Lynda Obst Productions
Vizyon Tarihi	2014
Süre	169 dk.
Oyuncular	Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Jessica Chastain, Michael Caine, Mackenzie Foy, Timothée Chalamet, Matt Damon

3.2. Filmin Öyküsü

"Yıldızlararası (*Interstellar*)" filmi, çağdaş bilimkurgu sinemasının öne çıkan yapıtları arasında değerlendirilmektedir. Christopher Nolan yönetmenliğinde çekilen film 2014 yılında gösterime girmiştir. Film, bilimkurgu türünün anlatsal ve estetik olanaklarını kullanarak insanlığın varoluşsal krizi, kıtlık ve gelecek kaygısı gibi temaları merkezine alan bir anlatı kurmaktadır. Yıldızlararası, ilk gösterimini 26 Ekim 2014'te Los Angeles'ta TCL Chinese Theatre'da gerçekleştirmiş; ardından uluslararası ölçekte geniş bir izleyici kitlesine ulaşarak sinema endüstrisinde önemli bir etki yaratmıştır. Uluslararası alanda dikkat çeken film, 87. Akademi Ödülleri'nde (Oscar) beş dalda aday gösterilmiş ve En İyi Görsel Efekt ödülünü kazanmıştır. Bu yönüyle Yıldızlararası, anlatsal, teknik ve görsel-işitsel tasarım açısından bilimkurgu sinemasının nitelikli yapımlardan biri olarak öne çıkmaktadır. Kültürel ve felsefi temaları iç içe geçiren film, distopik bir gelecekte insanlığın yaşadığı tarımsal çöküş ve yaşam alanı krizini anlatırken çözümü uzay keşfi ve insanlığın yeni bir gezegende var olma ihtimali üzerinden tartışmaya açmaktadır. Hikâye odağını, eski bir pilot olan Cooper'ın insanlığın geleceği adına düzenlenen uzay görevine katılması ve bu süreçte ailesiyle, özellikle kızıyla kurduğu duygusal bağın zaman ve mekân engelleriyle sınanması üzerine kurmaktadır. Film, bilimsel gerçekçiliğe dayalı anlatı öğelerini duygusal bir yapıda birleştirerek, bilimkurgunun klasik "keşif ve bilinmeyene yolculuk" temasını aidiyet, fedakârlık ve insanlık ideali ekseninde yeniden üretmektedir. Yönetmen Christopher Nolan, mekânı ve zamanı yalnızca anlatının arka planı olarak kullanmak yerine, filmin dramatik gerilimini taşıyan temel unsurlar hâline getirerek izleyiciye güçlü ve katmanlı bir anlatı sunmaktadır. Bu bağlamda film, kozmik boşluk, bilinmezlik, zamanın göreceliliği ve insanın evrendeki konumu gibi temaları, yüksek prodüksiyon yapısı ile aktararak bilimkurgu sinemasında estetik ve düşünsel düzeyde tartışılmaya açık bir yapı sunmaktadır.



Resim 1. Interstellar Film Afışı

3.3. Interstellar: Tür Eleştirisi Perspektifi ile Konu Yapısı

Yıldızlararası (*Interstellar*, 2014), ABD yapımı bir bilimkurgu filmidir. Filmin yönetmenliğini Christopher Nolan üstlenmiş, senaryo ise Jonathan Nolan ve Christopher Nolan tarafından kaleme alınmıştır. Görüntü yönetmenliğini Hoyte van Hoytema üstlenirken, başlıca roller Matthew McConaughey, Anne Hathaway ve Michael Caine tarafından canlandırılmıştır. Film, bilimkurgu türünün temel sözleşmeleri arasında yer alan insanlığın varoluşsal krizi, bilinmeyen uzama yolculuk, bilimsel akıl yürütme ve kurtuluş arayışı gibi temaları bir araya getirerek türün klasik anlatı yapısını güncel toplumsal kaygı alanına taşımaktadır. Bu bağlamda *Interstellar*, salt bir uzay keşfine dayalı macera anlatısı kurmaktan öte, bilimkurgu türünü insanlığın sürekliliği ve gelecek tahayyülü üzerinden yeniden yapılandıran bir konu bağlamı benimsemektedir. Kültür endüstrisinin işleyişi içinde anlatıların benzerlik üretme ve bu benzerliği yaygınlaştırma eğilimi göz önüne alındığında, türsel sözleşmelerin tanıdıklık sağlayan bir unsur olarak tekrar dolaşıma sokulması, izleyiciyle kurulan ilişkinin önemli bir boyutu hâline gelmektedir (Adorno ve Horkheimer, 2014, s. 162). Dolayısıyla filmin hikâye çatısı kültür endüstrisi eleştirisi ile örtüşmektedir.

Filmin konu yapısı, dünyanın ekolojik ve tarımsal açıdan geri dönülmesi güç bir krize sürüklenmesi üzerine kuruludur. Yakın bir gelecekte, tahıl ürünlerinin yok olmasına neden olan küf kaynaklı felaketler sonucunda medeniyetin gerilediği, modern endüstriyel yaşamın yerini zorunlu olarak tarım temelli bir toplumsal düzene bıraktığı görülmektedir. Bu çerçevede film, bilimkurgu türünün post-apokaliptik yaklaşımı ile ilişkilendirilebilecek biçimde, insanlığın hayatta kalmasını tehdit eden bir kıtlık/çöküş atmosferi oluşturmaktadır. Anlatı, bireysel bir ailenin gündelik yaşamına odaklanıyor gibi görünse de bu mikro düzlem aslında türün temel sorusu olan İnsanlık mevcut dünyada yaşamaya devam edebilecek midir yoksa yeni bir yaşam alanı arayışı kaçınılmaz mıdır? klişesini ortaya koymaktadır.

Anlatının merkezinde, bir mühendis ve eski bir NASA pilotu olan Joseph Cooper yer almaktadır. Cooper, oğulları Tom ile kızı Murphy ile birlikte tarımsal bir çiftlik işletmekte ve ailesini, giderek zorlaşan yaşam koşulları içinde ayakta tutmaya çalışmaktadır. Bu noktada film, bilimkurgu türünde sık karşılaşılan “kahramanın çağrısı” motifini aile yaşamı üzerinden kurmaktadır. Cooper, bir yandan baba kimliğiyle aile bütünlüğünü sürdürmeye çalışırken diğer yandan insanlık adına üstlenilmesi gereken daha büyük bir görevin eşğine gelir. Böylelikle film, bilimkurgu anlatısına özgü “büyük ölçekli kurtuluş misyonu” fikrini, melodramatik bir eksende aileyle ilişkilendirerek türün duygusal boyutunu güçlendirmektedir.

Bu dönüşümü tetikleyen olay, Murphy'nin odasında beliren ve ilk bakışta açıklanamayan toz desenleri olur. Cooper, bu desenlerin yerçekimsel sapmalarla ilişkili olabileceğini, desenlerin ikili kod biçiminde coğrafi koordinatlara işaret ettiğini düşünür. Murphy ise bu durumu, bir “hayaletin” kendisiyle iletişim kurma çabası olarak yorumlar. Burada anlatı, bilimkurgu türünün önemli bir sözleşmesi olan “Görünürde ‘doğüstü’ gibi algılanan olguların bilimsel açıklama ile çözümlenmesi” olgusunu tekrar eder. Nitekim Cooper ve Murphy, elde

ettikleri koordinatların, NASA'nın saklı bir üssünde bulunan Profesör Brand'e ulaştığını keşfeder. Bu sahne, bilimkurgu türünün epistemolojik zeminini belirginleştirmekte ve bilinmezliğin kaynağını metafizik olarak değil, henüz çözümlenmemiş bilimsel bir gerçeklik olarak konumlandırmaktadır.

NASA üssündeki Profesör Brand, "Onlar" olarak ifade ettiği bir dış zekânın Satürn yakınlarında bir solucan deliği açtığını ve bunun insanlık için yeni bir yaşam alanına geçiş umudu sunduğunu belirtir. Bu konu akışı, *Interstellar*'ın bilimkurgu türüne özgü "uzaya açılma" ve "bilinmeyene yolculuk" temasını başlatmaktadır. Böylece film, bireysel yaşamın sınırlarından çıkarak insanlığın kolektif kaderine ilişkin epik bir ölçüğe genişlemektedir. Bu genişleme, kültür endüstrisinin "gösteri" mantığıyla ilişkili biçimde, anlatının büyüklüğünün ve üretimin "zafer edasının" bizzat metnin kendi cazibe unsurlarından biri hâline gelmesi üzerinden de okunabilir (Adorno ve Horkheimer, 2014, s. 207-209). NASA, dev kara delik Gargantua çevresinde yaşanabilir olabileceği düşünülen Miller, Edmunds ve Mann isimli üç gezegeni tanımlamıştır. Filmde bu gezegenler, daha önce keşif için gönderilmiş astronotların isimlerini taşımakta ve bir tür "son şans" anlatısını temsil etmektedir.

Bu aşamada film, türsel anlatı yapısını Plan A ve Plan B olmak üzere iki konu üzerinden dramatize etmektedir. Plan A, kolonilerin uzaya taşınmasını mümkün kılacak yerçekimsel tahrik teorisinin geliştirilmesine dayanırken, Plan B ise yaşanabilir bir gezegeni kolonileştirmek üzere donmuş embriyoları taşıyan Endurance aracının gönderilmesini kapsar. Bu ikili yapı, tür eleştirisi açısından filmin "kurtuluş" temasını teknik bir çözüm sorunu olmakla birlikte aynı zamanda etik ve varoluşsal bir gerilim olarak kurduğunu göstermektedir. Çünkü Plan A insanlığı topluca kurtarma idealini temsil etmekte, Plan B ise daha radikal bir tür devamlılığı stratejisi sunmaktadır. Kültür endüstrisi perspektifinden bakıldığında ise anlatının temel vaatlerinin (kurtuluş, çözüm, umut) olay örgüsü ve dramatik ambalaj içinde sürekli yeniden üretilmesi ancak bu vaadin izleyiciyi sistem içinde tutan bir "ertelenmiş doyum" mekanizmasına dönüşebilmesi, anlatı ekonomisinin kritik bir parçası hâline gelebilmektedir (Adorno ve Horkheimer, 2014, s. 186-187).

Bu doğrultuda Cooper, Endurance uzay aracına pilotluk yapması adına göreve dahil edilir. Burada anlatı, bilimkurgu türündeki görev/mission yapısını melodramatik bir ayrılıkla kesiktirir. Cooper, göreve çıkmadan önce Murphy'ye, geri döndüğünde zamanı karşılaştırabilmeleri için bir kol saati hediye eder. Bu nesne, film boyunca hatıra unsuru olmanın ötesinde bilimkurgu anlatısının merkezindeki zamanın göreceliliği temasının duygusal simgesi hâline gelir. Dolayısıyla film, türün teknik olarak ele aldığı görelilik ve zaman farklılıklarını, aile bağının duygusal sürekliliğiyle aynı anlatı hattına yerleştirmektedir.

Görev kapsamında Romilly kara deliği incelerken, Cooper, Brand ve Doyle bir çıkarma gemisiyle okyanus dünyası olan Miller gezegenine iniş yapar. Miller'in gemisinden bir enkaz bulmalarına rağmen, gezegendeki yoğun yerçekimi nedeniyle zaman akışı farklılaşır ve bu durum hem görev hem de Dünya'daki yaşam açısından büyük kayıplara yol açar. Gezegenin devasa gelgit dalgaları, Doyle'un ölümüne neden olurken görev ekibinin geri dönüşünü de geciktirir. Bu sekans, *Interstellar*'ın bilimkurgu türünü klasik uzay macerası biçiminde romantize etmek yerine, uzay keşfini tehlike, bedel ve geri dönüşü olmayan sonuçlar üzerinden kurduğunu göstermektedir. Dolayısıyla film, türün "keşif heyecanı" kodunu, "insanın kozmik güçler karşısındaki kırılganlığı" koduyla birlikte işlemektedir.

Konunun arka planında ise ekolojik bir çöküş ile birlikte ideolojik bir dönüşüm dikkati çekmektedir. Dünya'da genç kuşaklara, Apollo görevlerinin "kandırmaca" olduğuna dair sahte bir tarihin aktarıldığı ve bilimsel bilginin kamusal düzeyde değersizleştirildiği bir kültürel iklim betimlenir. Bu yönüyle film, bilimkurgu türünün yalnızca gelecek ve teknoloji tasarımı yapan bir anlatı olmadığı, bunun ötesinde mevcut toplumsal eğilimlere eleştirel bir bakış açısı ile yaklaşan bir düşünce alanı olduğu fikrini desteklemektedir. Bilimin gözden düşürüldüğü ve hakikatin tartışılabilir hâle geldiği bu dünya tasviri, filmin "uzaya kaçış" hikâyesini fiziksel eylem olmaktan ziyade, ideolojik bir kaçış ve yeniden inşa problemi olarak da okumaya imkân tanımaktadır.

Tüm bu bağlamlar çerçevesinde *Interstellar*'ın konu yapısı, insanlığın dünyadaki yaşam koşullarının sürdürülemez hâle gelmesiyle başlayan krizi, uzaya yönelen kolektif bir kurtuluş anlatısına dönüştürmektedir. Film, bilimkurgu türünün temel anlatı kodlarını (kriz, keşif, bilimsel çözüm, bilinmeyenle karşılaşma) önemli biçimde kullanmakta, bu kodları aile bağları, fedakârlık ve zaman-mekân ayrışması üzerinden melodramatik bir eksene taşımaktadır. Bu noktada kültür endüstrisinin, özneyi başlangıç noktasına geri döndürmeye yazgılı bir döngü üretebilmesi, eğlence biçimlerinin teslimiyeti artıran bir işleve bürünebilmesi anlamını da taşımaktadır (Adorno ve Horkheimer, 2011, s. 198). Dolayısıyla *Interstellar*, bilimkurgu türünü "uzayda hayatta kalma" anlatısının klişeleşmiş yapısı üzerinden yeniden işlerken, aynı zamanda insanlık tarihine ve insan olma hâline ilişkin bir

varoluş anlatısını da yeniden inşa etmektedir.

3.4. Interstellar: Tür Eleştirisi Perspektifi ile Anlatı Yapısı

Klasik anlatının temelini oluşturan temel öykü, film anlatılarında sıklıkla başvurulan ve yönetmenlerin kendi üslup ve anlatım tercihleri doğrultusunda yeniden biçimlendirebildiği çekirdek anlatı unsurlarını içermektedir. Senaryoya zemin hazırlayan bu anlatı çekirdeğinde, öykünün geçtiği zaman ve mekân, anlatının hangi özne etrafında kurulduğu, anlatıyı harekete geçiren çatışma, olay örgüsündeki başlıca dönüm noktaları ile doruk ve çözüm aşamalarına ilişkin bilgiler özlü bir biçimde yer almaktadır (Miller, 2016, s. 41). Bu doğrultuda filmlerin büyük bir kısmı, giriş–gelişme–doruk nokta–sonuç biçiminde ilerleyen dramatik bir yapı üzerine kurulmakta ve anlatının temel işleyişi çoğunlukla bu yapının türsel kodlarla birleşmesiyle anlam kazanmaktadır. Bu yapısal tekrar ve tanıdıklık, kültür endüstrisinin üretim mantığında “yinelenme” ve “şablon” üzerinden işleyen örgütlenmeyle de ilişkilendirilebilir (Adorno ve Horkheimer, 2014, s. 182).

Interstellar filmi, klasik anlatı sinemasının pek çok örneğinde olduğu gibi ana öykü ile ona eşlik eden yan öyküler üzerinden gelişen bir anlatı düzenine sahiptir. Bununla birlikte film, bilimkurgu türünün anlatı dinamiklerini devreye sokarak klasik dramatik yapıyı “olayların sıralı biçimde ilerlemesi” düzeyinde kurmakla kalmamaktadır. Film, zaman, mekân ve anlatı sürekliliği gibi öğeleri türün imkânları doğrultusunda genişleterek dönüştürmüştür. Bu bağlamda filmde, klasik anlatı sinemasının temel örgüsü korunurken bilimkurgunun öne çıkan unsurlarından biri olan zamanın göreceliliği ve kozmik ölçek aracılığıyla anlatı yapısı katmanlandırılmıştır. Kültür endüstrisi bağlamında, içerikten bağımsız biçimde “teknikğin çekiciliği”nin ve teknik ilerlemenin her yerde görülen şablona dayalı bir yönlendirme üretmesi, türsel anlatıların biçimsel olanaklarını da belirleyebilen bir dinamik olarak düşünülebilir (Adorno ve Horkheimer, 2014, s. 182). Bu durum kendisini ilgili filmde de göstermektedir.

Filmin ana öyküsü, yaşanamaz bir hâle gelmeye başlayan dünyada insanlığın varlığını sürdürebilmesi amacıyla yeni ve yaşanabilir bir gezegenin bulunması üzerine kuruludur. Bu kapsamda Cooper ve beraberindeki astronot ekibi, insanlığın geleceği için kritik bir görev üstlenerek solucan deliği aracılığıyla farklı bir galaksiye geçmekte ve belirlenen gezegenler üzerinde yaşama uygunluk araştırması yapmaktadır. Bu ana anlatı hattı, bilimkurgu türünün temel sözleşmelerinden olan keşif anlatısı, insanlığın kurtuluş misyonu ve bilimsel çözüm arayışı ile doğrudan ilişkilidir. Dolayısıyla filmde ana öykü, klasik anlatıda görülen “kahramanın yolculuğu” modelini bilimkurgu bağlamında yeniden üretmektedir.

Filmin yan öyküsü ise Cooper’ın kızı Murphy ile kurduğu bağ üzerinden gelişen duygusal dramatisasyonla biçimlenmektedir. Cooper’ın uzay görevine katılmasının ardından çocuklarıyla yeniden iletişim kurabilme çabası ve özellikle Murphy ile olan ilişkisi, ana öyküyü destekleyen ve anlatının duygusal merkezini oluşturan ikincil anlatı hattı olarak yapılandırılmıştır. Bu yan öykü, filmin bilimsel ve kozmik anlatı ölçeğine karşılık, izleyiciyle özdeşlik kurmayı sağlayan aile bağı, fedakârlık ve ayrılık temalarını taşıyarak anlatının dramatik yoğunluğunu artırmaktadır. Böylece *Interstellar*, bilimkurgu türünün “soğuk” ve teknik görülebilecek anlatsal evrenini, melodramatik bir eksende insani duygulanımlarla bütünleştirerek hibrit/karma bir anlatı yapısı ortaya koymaktadır. Bu tür bir bütünleştirme eğilimi, kültür endüstrisinin sanat ile eğlenceyi tek bir “amaç formülü” altında birleştirerek üretime tâbi kılma eğilimi ile örtüşmektedir (Adorno & Horkheimer, 2014, s. 182).

Filmin giriş bölümünde, dünyanın ekolojik çöküş süreci ve tarımsal kıtlık ortamı üzerinden ana çatışma zemini kurularak Cooper’ın gündelik yaşamı ve ailesiyle ilişkisi tanıtılmaktadır. Gelişme bölümünde Murphy’nin odasında beliren toz desenlerinin çözülmesiyle anlatı, bilimkurgu türünün önemli kodlarından biri olan “bilinmeyen bir olgunun bilimsel yöntemle açıklanması” sürecine evrilmekte ve Cooper’ın NASA’nın gizli üssüne ulaşmasıyla anlatının hedefi belirginleşmektedir. Bu aşamada anlatının ana çatışması, dünyadaki yaşamın sürdürülememesiyle sınırlı tutulmayarak, insanlığın geleceğine dair umudun bilimsel keşif üzerinden yeniden kurulup kurulamayacağı olgusu ile ilerlemiştir.

Doruk noktaya doğru film, Cooper ve ekibinin gezegen araştırmaları sürecinde yaşadığı kritik kayıplar, zamanın göreceliliğine bağlı kırılmalar ve görev başarısının giderek belirsizleşmesi üzerinden gerilim üretmektedir. Bu süreçte anlatının en önemli yapısal özelliklerinden biri, klasik anlatının neden-sonuç ilişkisine dayanan ilerleyişi korunurken, zamanın doğrusal akışının bilimkurgu türünün olanaklarıyla bozulması ve bu bozulmanın hem ana öykü hem de yan öykü üzerinde dramatik sonuçlar yaratmasıdır. Özellikle Cooper’ın uzayda geçirdiği süre ile Murphy’nin dünyadaki yaşam süresi arasındaki farklılaşma, filmin anlatı yapısını olay düzeyinin ötesine de taşıyarak duygusal düzeyde de güçlendiren temel etkenlerden biri olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç bölümünde ise film, ana öyküde insanlığın kurtuluşuna ilişkin arayışı sürdürürken, yan öyküde

Cooper–Murphy ilişkisini yeniden kuran bir bağlam oluşturur. Böylece *Interstellar*, bilimkurgu türünün “yeni bir dünya bulma” anlatısını klasik dramatik yapının bütünlüğü içinde tamamlamakla birlikte, aile bağı ve insan olma hâlini merkezine alan duygusal boyutu da anlatının çözüm düzlemine taşımaktadır. Bu yönüyle, klasik anlatının yapı taşlarını koruyan ancak bilimkurgunun tematik ve biçimsel imkânlarıyla genişleyen bir anlatı örgüsü sunulmaktadır. Kültür endüstrisi perspektifinde “gösteri”nin bir panayır mantığıyla işlemesi ve izleyicinin neyle karşılaşacağını önceden bilmesine rağmen kurumlara “sadık kalması” (Adorno & Horkheimer, 2014, s. 209) ilgili filmde kendini göstermektedir. Bu yönleri ile *Interstellar* filmi kültür endüstrisi eleştirisinde yakınılan temel özellikleri içerisinde barındırmaktadır.

3.5. *Interstellar*: Tür Eleştirisi Perspektifi ile Türsel Roller

Tür filmlerinin çözümleme sürecinde anlatı yapısını kuran sözdizimsel/dizisel ilişkilerin ötesinde, filmin psikolojik malzemesini ve anlamsal (anlambilimsel) boyutunu taşıyan türsel karakterler de tür eleştirisinin en ayırt edici unsurları arasında yer almaktadır. Bu bağlamda türsel roller/karakterler, tür filmlerinin merkezî çatışmalarını somutlaştıran, dramatik gelişimini yönlendiren ve anlatının ilerleyişini mümkün kılan işlevsel öğeler olarak eleştirmenin temel inceleme alanı içinde konumlanmaktadır (Özden, 2004, s. 253). Bu doğrultuda tür filmlerinde karakterler, anlatı içerisinde eylemleri gerçekleştiren figürler olmakla birlikte, türün ideolojik çatışmalarını, ahlaki gerilimlerini ve kültürel kodlarını görünür kılan taşıyıcılar olarak işlev görmektedir. Bu taşıyıcılık işlevi aynı zamanda Adorno ve Horkheimer’ın işaret ettiği kültür endüstrisinin anlatı ve temsil düzeyinde “benzerlik üretme” ve türsel tanıdıklık üzerinden izleyici algısını örgütlenme eğilimiyle de ilişkilendirilebilir.

Özden’in vurguladığı biçimiyle türsel karakterler, filmin temel çatışmasını somutlaştıran “kalıp roller” üzerinden ilerler ve izleyicinin türsel beklentisini yönlendirir. Bu nedenle tür eleştirisi, anlatıyı yalnız başına olay akışı ile değil bunun yanı sıra karakterlerin üstlendiği rollerin hangi karşıtlıkları ürettiği, hangi değerleri meşrulaştırdığı ve hangi türsel kodları yeniden ürettiği üzerinden analiz etmeyi gerektirir. Tür filmlerinin karakterleri, türün ele aldığı çatışmalara uygun biçimde ve çatışmaların gerektirdiği nitelikleri belirli bir oranda içerisinde barındıracak şekilde yapılandırılır. Bu durum her filmde benzer karakterleri seyirciye sunan kalıp rollerin üretildiği anlamına gelir. Kültür endüstrisi bağlamında ise bu tür kalıp roller ve tekrar eden şemalar, üretimin “şablon” mantığıyla düzenlenmesi, izleyici tepkisinin belirli kodlar aracılığıyla yönlendirilmesi anlamına gelmektedir (Adorno & Horkheimer, 2014, s. 182)

Yıldızlararası (*Interstellar*, 2014) filminde de türsel roller, bilimkurgunun klasik anlatı kodlarıyla uyumlu biçimde düzenlenmiştir. Film, insanlığın varoluşsal krizi karşısında “kurtuluş misyonu” etrafında örgütlenen bilimkurgu anlatısını, kahramanın fedakârlığı ve bilimin çözüm üretme kapasitesi üzerinden inşa eder. Bu bağlamda karakterler, salt bireysel özellikleriyle değil türün merkezi temalarını taşıyan işlevsel özellikleri ile öne çıkmaktadır.

Filmde uzay aracı kaptanı Joseph Cooper, bilimkurgu türünde sıklıkla karşılaşılan “misyon üstlenen kahraman” tipolojisini temsil etmektedir. Cooper, insanlığın sürdürülebilir bir yaşam alanı bulabilmesi amacıyla yürütülen uzay görevine katılmayı kabul eder ve ailesini bir daha görememe ihtimalini göze alır. Bu yönüyle Cooper, tür sinemasında tekrar eden fedakâr kahraman modelini tekerrür eder. Cooper’ın dramatik işlevi, keşif eylemini başlatmakla birlikte türün temel çatışmasını (insanlığın yok oluşu vs. kurtuluş ihtimali) kişisel düzeyde “baba-aile” eksenine taşımaktadır.

Cooper’ın “seçilmiş” figür gibi konumlandırılması ise anlatı içinde özellikle NASA üssünde geçen sahnelerde belirginleşir. Brand’ın Cooper’a söylediği “Buraya seni bir şey yolladı. Onlar seni seçti.” ifadesi, Cooper’ın görevle ilişkilendirilme biçiminin bir “tesadüf” değil anlatının kahramanı merkezileştiren türsel stratejisi olduğunu düşündürmektedir. Bu söylem, tür eleştirisi açısından Cooper’ın “kahramanlık” konumunu güçlendiren bir işaret olarak okunabilir. Çünkü bilimkurgu türü genellikle insanlığın geleceğini bir görev etiği etrafında somutlaştırırken, bu etiği taşıyacak merkezi bir özne inşa etmektedir. Cooper’ın durumu bu özellik ile örtüşmektedir.

Bununla birlikte Cooper’ın rolü, klasik anlatı sinemasındaki “kahramanın yolculuğu” mantığıyla da ilişkilendirilebilir. Cooper gündelik yaşam alanından (çiftlik/ailesel düzen) ayrılarak bilinmeyene (uzay/solucan deliği) yönelmektedir. Bu süreçte kayıp, sınav ve dönüşüm aşamalarından geçerek anlatının merkezinde ilerler. Dolayısıyla Cooper’ın türsel rolü, bilimkurgunun keşif anlatısını klasik anlatının kahraman modeliyle birleştirerek filmin dramatik sürekliliğini sağlayan temel taşıyıcı unsur hâline gelir.

Filmin dikkat çekici türsel rollerinden biri, Cooper’ın kızı Murphy Cooper üzerinden kurulmaktadır. Murphy

başlangıçta “babasına bağlı çocuk” konumunda yer almış, babasının gidişinden sonra ise anlatının çözüm hattına dahil olan aktif bir öznesine dönüşmüştür. Murphy’nin bilime yönelmesi ve yerçekimi denklemi üzerine yoğunlaşması, onu yan öykünün bir parçası olmaktan çıkarıp ana öykünün çözümleyici karakteri hâline getirmektedir. Bu dönüşüm, tür eleştirisi açısından Murphy’yi “bilimsel öznenin doğuşu”nu temsil eden bir karaktere dönüştürür. Çünkü filmde çözüm, keşif görevinin fiziksel faaliyetlerinden ziyade, bilginin üretimi ve aktarımı üzerinden mümkün hâle gelmektedir.

Murphy’nin işlevi, klasik bilimkurgu anlatılarında sık görülen “bilim insanı figürü”nün genç kuşak üzerinden yeniden kurulmasıdır. Bu yönüyle Murphy, kahramanın (Cooper) gerçekleştirdiği yolculuğun bilimsel anlamını tamamlayan ve türsel kurtuluş anlatısını sonuçlandıran özneye dönüşür. Murphy’nin dünyadaki insanları uzay kolonisi aracılığıyla kurtarmayı başarması, onun anlatıdaki konumunu güçlendiren bir sonuç üretmektedir. Bu başarı, filmdeki türsel rollerin yalnızca “erkek kahraman merkezli” bir eylemsellikte kalmadığını, bilhassa bilgi, bilim ve çözüm kapasitesinin Murphy üzerinden görünür kılındığını göstermektedir. Dolayısıyla Cooper–Murphy ilişkisi, türsel açıdan iki aşamalı bir kurtuluş modeli sunmaktadır. Cooper kahramanın yolculuğunu temsil ederken, Murphy bilimsel çözümün öznesi olarak “tamamlayıcı” değil “kurucu” bir rol üstlenmektedir. Bu ikili yapı, filmin bilimkurgu türü içindeki özgünlüğünü artıran anlatsal bir strateji olarak değerlendirilebilir.

Filmde Amelia Brand karakteri ise bilimkurgu anlatısında “kahramana eşlik eden profesyonel ortak” rolüne karşılık gelmektedir. Brand, görevin bilimsel ve etik sorumluluklarını taşıyan, karar alma süreçlerinde aktif olan bir karakter olarak konumlandırılmıştır. Bu bağlamda Brand’ın türsel işlevi, salt yardımcı bir karakter olmak değildir. Brand bu konumu ile birlikte bilimkurgu türünün sıkça kurduğu “insanlık ideali–bireysel duygu” gerilimini temsil etmektedir. Brand’ın rasyonel misyon dili ile duygusal motivasyonları arasında kurduğu denge, filmin bilimkurgu anlatısını melodramatik bir katmanla genişletmesine katkı sağlamaktadır.

Filmde Robot TARS, bilimkurgu türünün “teknolojik yardımcı” figürünü temsil etmektedir. TARS’ın fiziksel olarak robotik bir forma sahip olması, aynı zamanda yüksek düzeyde işlevsel zekâ ile donatılması, onu anlatı içinde bir araç olmanın ötesine taşıyarak, görevin sürdürülebilirliğini sağlayan stratejik bir aktör hâline getirir. Tür eleştirisi bağlamında TARS, insanın sınırlarını aşmasını mümkün kılan teknolojik uzantı rolünü üstlenmektedir.

Böylelikle araç, bilimkurgunun temel temalarından biri olan insan–teknoloji ilişkisini görünür kılmaktadır. TARS’ın özellikle kara delik bağlamında kuantum verilerine ilişkin süreçlerde kritik bir işlev üstlenmesi, teknolojinin insanlığın geleceği için belirleyici bir unsur hâline geldiğini göstermektedir. Bu yönüyle TARS, filmdeki “bilimsel kurtuluş” fikrinin işlevsel bir taşıyıcısı olarak konumlanmata ve türün teknoloji temelli çözüm sunma klişelerini güçlendirmektedir. Kültür endüstrisi tartışmasında Adorno ve Horkheimer’in ifade ettiği (2014, s. 182) teknik yeniliklerin ve “sürekli ilerleme” söyleminin, izleyicide bir çekicilik oluşturacak şekilde anlatı içine yerleştirilebildiği vurgusu, teknolojik figürlerin türsel yapı içinde ayrıcalıklı bir konuma taşınmasını anlamlı hâle getirmektedir. Dolayısıyla filmdeki bu karakter esasen kültür endüstrisini eleştirisinde yer alan temel unsurlardan biridir.

Filmin türsel karşıt figürü olan Dr. Mann, bilimkurguda sıklıkla karşılaşılan “ihamet eden bilim insanı” veya “etik sınırı aşan kurtuluş arayıcısı” rolünü temsil etmektedir. Mann, Cooper ile girdiği güç mücadelesinde kendi bireysel çıkarları doğrultusunda hareket ederek insanlığın geleceğini risk altına sokar. Bu yönüyle Mann karakteri, filmdeki temel karşıtlığı etik düzeyde de kurmaktadır. Cooper kolektif kurtuluş idealiyle hareket ederken, Mann hayatta kalma içgüdüsunü ve bireysel çıkarı merkeze alarak türün ahlaki çatışmasını keskinleştirir.

Bu bağlamda film, tür filmlerinde sıklıkla görülen ikili karşıtlık yapısını yeniden üretmektedir. Nitekim film türleri genellikle “iyi/kötü”, “kahraman/karşıt figür” gibi zıtlıkları kullanarak dramatik çatışmayı belirginleştirir (Kabadayı, 2013, s. 108). *Interstellar*’da bu karşıtlık, kozmik ölçekli bir kurtuluş misyonu içinde bile insan doğasının kırılabilirliğini ve etik sınırlarını görünür kılacak biçimde yapılandırılmıştır.

Schatz’ın tür filmlerinde dramatik çatışmaların türsel toplumun temelini oluşturduğunu vurgulaması, bu film açısından karakter çözümlemesini daha anlamlı kılmaktadır. Türsel toplumun yalnızca mekânlar aracılığıyla tanınamayacağını belirten Schatz için, tür filmlerinin anlaşılabilmesinde ve çözümlenmesinde karakterler büyük önem taşımaktadır (Özden, 2004, s. 254). Bu nedenle *Interstellar*’ın türsel çözümlemesinde de karakterler, bilimkurgu türünün çatışmasını yalnızca olaylar üzerinden değil rollerin ürettiği kültürel ve etik gerilimler üzerinden kurmaktadır.

Özden’in belirttiği üzere “Konunun geçtiği yer, çatışmalar için türe iştirak edenlerin eylemleri ve tavırları

tarafından belirlenen bir alan sağlamakta olduğundan, türsel karakter tiplerine ve bunların bir türün teşhis edilmesinde meydana getirdikleri çatışmalara bakılmalıdır” (Özden, 2004, s. 254). Bu yaklaşım doğrultusunda *Interstellar*’da türsel roller; Cooper’ın kahramanın yolculuğu ekseninde keşif anlatısını taşıması, Murphy’nin bilimsel özne olarak çözümü üretmesi, Brand’ın etik gerilimi temsil etmesi, TARS’ın teknolojik uzantı işlevi görmesi ve Mann’ın karşıt figür olarak ahlaki çöküşü somutlaştırması üzerinden bilimkurgu türünün temel çatışma düzenini oluşturmaktadır. Bu türsel çatışma düzeninin, kültür endüstrisi içinde izleyicinin karşılaşacağı anlam örüntülerini büyük ölçüde tanıdıklaştıran ve böylece anlatının “boşluksuz” bir bütünlük içinde işleyişini sağlayan bir yapı olarak yeniden üretilmediği de ifade edilebilir.

Sonuç

Bu çalışma, tür eleştirisi yaklaşımı çerçevesinde *Yıldızlararası (Interstellar, Nolan, 2014)* filmini konu yapısı (tematik kodlar), anlatı örgüsü ve türsel roller/karakter temsilleri ekseninde çözümlemiş, aynı zamanda filmin, kültür endüstrisi kavramı ile kurduğu ilişkiyi tartışmaya açmıştır. Çalışmanın başlangıcında ortaya konulan varsayım doğrultusunda film; bilimkurgu türünün temel kodlarını tema, anlatı ve karakter düzeyinde yeniden üretirken türsel anlamı çok katmanlı biçimde kuran bir anlatı yapısı sergilemektedir.

Araştırmanın birinci sorusu (AS1) kapsamında elde edilen bulgular, filmin konu yapısının bilimkurgu türünün temel tematik unsurları ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Ekolojik çöküş ve kıtlık üzerinden kurulan distopik zemin, insanlığın varoluşsal krizi, bilimsel akıl yürütme, bilinmeyenle karşılaşma ve kurtuluş arayışı gibi kodlarla birleşerek türün tanıdık klişelerini görünür kılmaktadır. Bu yönüyle *Interstellar*, “uzay keşfi”ni salt macera ekseninden ziyade insanlığın devamlılığına ilişkin etik ve varoluşsal bir problem olarak temellendirerek bilimkurgu türünün kriz-çözüm-umut aksını güncel toplumsal kaygılarla ilişkilendirmektedir.

İkinci araştırma sorusu (AS2) bağlamında film, klasik dramatik yapıyı (giriş-gelişme-doruk-sonuç) korumakla birlikte, bilimkurguya özgü zaman/mekân kırılmaları aracılığıyla bu yapıyı dönüştürmektedir. Anlatıda “görev” hattı, türün doğrusal ilerleme beklentisini sürdürürken zamanın göreceliliği, farklı gezegenlerdeki yerçekimi etkileri ve kara delik sekansları, anlatısal sürekliliği çok katmanlı hâle getirmektedir. Dolayısıyla film, klasik anlatının nedensellik zincirini tamamen terk etmeden, bilimkurgunun kozmik ölçeğini ve fiziksel yasalarını dramatik yapının kurucu bileşeni hâline getirerek türün biçimsel olanaklarını genişletmektedir.



Üçüncü araştırma sorusu (AS3) doğrultusunda *Interstellar*’daki türsel karakter temsilleri, türün çatışmalarını somutlaştıran ve değer karşıtlıklarını görünür kılan işlevsel rollere dayanmaktadır. Cooper, bilimkurgu anlatısının “misyona üstlenen kahraman” tipolojisini temsil ederken Murphy’nin dönüşümü, çözümün eylemden ziyade bilgi üretimi ve bilimin kamusal değeri üzerinden kurulmasını mümkün kılmaktadır. Bu bağlamda Cooper-Murphy ilişkisi, bir yandan kahramanın yolculuğu mantığıyla (ayrılış-sınav-dönüşüm) ilerlerken, diğer yandan bilimsel öznenin doğuşu fikrini merkeze taşıyarak türsel kurtuluş anlatısını “seçilmiş kahraman” olgusundan ziyade, bilgi ve kurumsal/bilimsel emek üzerinden de temellendirir. Brand karakteri görev etiği ile kişisel duygu arasındaki gerilimi ve TARS teknolojik uzantı figürü aracılığıyla insan-teknoloji ilişkisinin işlevsel boyutunu; Dr. Mann ise etik sınırları aşan karşıt figür olarak kolektif kurtuluş/bireysel çıkar karşıtlığını dramatik düzlemde ortaya koymaktadır. Böylece film, türsel roller aracılığıyla fedakârlık/bencillik, bilim/inkâr, umut/çöküş gibi ikilikleri anlatının kurucu gerilimi hâline getirir.

Çalışmanın kültür endüstrisi perspektifinden değerlendirmesi, filmin türsel sözleşmeleri dolaşıma sokma biçiminin salt estetik bir tercih olmadığını, aynı zamanda izleyici beklentisini yöneten ve anlamı “tanıdıklık” üzerinden yapılandıran bir üretim mantığıyla ilişkilendirilebileceğini göstermektedir. Türsel repertuarın tekrar dolaşıma girmesi, anlatının vaadi (kurtuluş, çözüm, umut) ve bu vadin dramatik ekonomisi, filmin geniş kitle dolaşımı içinde izlenirliğini artırmaktadır. “Gösteri” boyutu ise kozmik ölçek ve teknik cazibe üzerinden güçlenmektedir. Bu doğrultuda *Interstellar*, türün temel şemalarını sürdürürken, popüler sinema anlatılarının izleyicide güvenli bir kapanış duygusu üretmeye dönük eğilimleriyle de kesişmektedir.

Bununla birlikte film, ideolojik temsiller bakımından tartışmaya açık alanlar da üretmektedir. Kurtuluş anlatısının NASA merkezli kurgulanması ve “insanlığın kaderini” belirleyen kurumsal öznenin büyük ölçüde ABD bağlamında temsil edilmesi, bilimkurgu türünde sık rastlanan “yeni dünya” arayışını kolonileşme tahayyülleriyle keşiştirebilecek bir çerçeve oluşturur. Toplumsal cinsiyet temsilleri açısından ise anlatının merkezinin erkek kahraman etrafında kurulması, kadın karakterlerin belirli anlatısal işlevler üstlenseler dahi çoğu zaman erkek merkezli dramatik düzen içinde konumlanmaları nedeniyle, tür sinemasındaki ataerkil temsil kalıplarının bütünüyle aşılamadığına işaret eder. Bununla birlikte Murphy’nin “bilimsel özne” konumuna yükselmesi, filmin

çözüm hattında kadın karakteri kurucu bir role taşıması açısından dönüştürücü bir imkân da üretmektedir. Sonuç olarak *Interstellar*, bilimkurgu türünün tematik, anlatsal ve karakter düzeyindeki temel kodlarını görünür biçimde yeniden üreten, kültür endüstrisinin standartlaştırıcı ve tanıdıklık kültürle keşifsebilen popüler sinema örneği olarak değerlendirilebilir. Film, distopik bir başlangıçtan umuda bağlanan bir çözüm kurarak türün “kriz–keşif–bilim–kurtuluş” kimliğini sürdürmekte, türsel roller aracılığıyla etik ve ideolojik karşıtlıkları görünür kılmakta ve bu sayede tür eleştirisi açısından önemli bir inceleme alanı sunmaktadır.

çalışma, tek bir film örneğine dayalı nitel bir tür eleştirisi çözümlemesidir. Dolayısıyla bulgular, *Interstellar*’ın metinsel yapısı ve seçilen çözümleme perspektifi ile sınırlıdır. Gelecek çalışmalarda *Interstellar*’ın bilimkurgu türü içindeki konumunu daha netleştirmek için benzer dönem bilimkurgularla karşılaştırmalı analiz, kültür endüstrisi tartışmasını güçlendirmek için seyirci alımlaması veya eleştirel söylem analizi, toplumsal cinsiyet ve kolonileşme temalarının daha sistematik tartışılması için ideoloji eleştirisini tür çözümlemesiyle birlikte yürüten karma yaklaşımlar önerilebilir. Bu genişletmeler, filmin türsel anlam üretimini doküman bağlamından dolaşım, alımlama ve söylem düzlemlerinden de test etmeye imkân tanıyacaktır.

Peer Review	Externally peer-reviewed.
Conflict of Interest	The author has no conflict of interest to declare.
Grant Support	The author declared that this study has received no financial support.
Hakem Değerlendirmesi	Dış bağımsız.
Çıkar Çatışması	Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.
Finansal Destek	Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.
Author Details	Burak TÜRTEN  0000-0002-1962-7781  burakturten@gmail.com
Yazar Bilgileri	Doç. Dr., Karabük Üniversitesi, Safranbolu Türker İnanoğlu İletişim Fakültesi, Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü
Author Contribution Statement	Araştırma tek bir yazar tarafından yürütülmüştür.
Yazar Katkı Beyanı	The study was conducted by a single author.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler sinema ve türler* (1. bs.). Alan Yayıncılık.
- Adorno, T. W. (2011). *Kültür endüstrisi: Kültür yönetimi* (N. Ülner, M. Tüzel & E. Gen, Çev.). İletişim Yayınları.
- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (1944). The culture industry: Enlightenment as mass deception. In *Dialectic of enlightenment*. Social Studies Association.
- Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2014). *Aydınlanmanın diyalektiği: Felsefi fragmanlar* (N. Ülner & E. Ö. Karadoğan, Çev.). Kabcacı Yayıncılık.
- Akbulut, H. (2008). Film çalışmalarında türe yeni bir bakış: Çoğul okuma alanı olarak türü yeniden düşünmek. In S. Büker & Y. G. Topçu (Ed.), *Sinema: Tarih–kuram–eleştiri* (ss. 365–378). Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi.
- Alptekin, B. (2022). Siberpunk filmlerinin tür çözümlemesi: *Blade Runner* ve *Ghost in the Shell* örneği. *SDÜ İFADE*, 4(1), 76–94.
- Altman, R. (1999). *Film/Genre*. BFI Publishing.
- Altman, R. (2008). Sinema ve tür. In G. Nowell-Smith (Ed.), *Dünya sinema tarihi* (ss. 322–333). Kabcacı Yayınları.
- Aşlakçı, F. (2022). Sosyal medya’da gösteri ve dijital dezenformasyon üzerine bir değerlendirme. *International Journal of Communication and Media Research*, 2(2), 88-99.
- Bauman, Z. (2007). *Consuming life*. Polity Press.
- Candan, F. (2022). Türkiye’de bilim kurgu sineması ile ilgili yapılan tezlerin bibliyometrik analizi. *Intermedia International E-Journal*, 9(16), 54–76.
- Çağlar, B. (2015). Vladimir Propp’un masal anlatısı perspektifinden “*Interstellar*” filminin incelenmesi. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (24), 31–55. <https://doi.org/10.31123/akil.437300>

- Çetin, D. (2022). Tür eleştirisi: *Ruh Avcısı*. In A. F. Parsa & E. Akçora As (Ed.), *Film çözümlenmeleri 2* (ss. 129–155). Doruk Yayınları.
- Doğan, E. (2020). Bilimin önderliğinde daha iyi bir dünya arayışı: Popperci bakış açısıyla *Interstellar* filminin değerlendirmesi. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (26), 373–393.
- Ekinci, B. T. (2015). The use of digital effects in science fiction cinema and *Interstellar* (2014) movie. *Online Art and Design Journal*, 3(3), 64–78.
- Gurkan, H. (2015). Is film noir a genre, or a style? *Online Journal of Art and Design*, 3(4), 17–25.
- Kabadayı, L. (2013). *Film eleştirisi: Kuramsal çerçeve ve sinemamızdan örnek çözümlenmeler* (3. bs.). Ayrıntı Yayınları.
- Kaminsky, S. M. (1988). *American film genres*. Nelson-Hall.
- Kihtir, A. (2010). Theodor W. Adorno'nun domine edici kültür alanı olarak kültür endüstrisi. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*, (10), 116–133.
- Kulak, Ö. (2016). *Theodor Adorno: Kültür endüstrisi kaskacında kültür* (Yayımlanmamış doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi.
- Méliès, G. (Yönetmen). (1902). *Le voyage dans la lune* [Film]. Star Film Company.
- Miller, W. (2016). *Senaryo yazımı* (Y. Büyükerşen, Y. Demir & N. Esen, Çev.). Hayalperest Yayınevi.
- Mündlein, J. (2024). Bodies in space and time: Time travel in *Interstellar* (Christopher Nolan, US/UK 2014). *Journal for Religion, Film and Media*, 10(2), 27–40. <https://doi.org/10.25969/mediarep/23507>
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Routledge.
- Nolan, C. (Yönetmen). (2014). *Interstellar* [Film]. Paramount Pictures; Warner Bros. Pictures.
- Özarslan, Z. (2016). Sinemada tür kuramı. In Z. Özarslan (Ed.), *Sinema kuramları 2: Beyazperdeyi aydınlatan kuramcılar* (ss. 51–76). Su Yayınevi.
- Özön, N. (1984). *100 soruda sinema sanatı*. Gerçek Yayınevi.
- Pearson, R. (2008). Sinemanın ilk dönemi. In G. Nowell-Smith (Ed.), *Dünya sinema tarihi* (ss. 30–41). Kabalıcı Yayınları.
- Roloff, B., & Seeßlen, G. (1995). *Ütopik sinema: Bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi* (V. Atayman, Çev.). Alan Yayıncılık.
- Sarı, M. (2021). Emotional appeal of science fiction cinema: In awe of *Interstellar*. *SineFilozofi*, 6(12), 1059–1074. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.833598>
- Shanahan, J., & Morgan, M. (1999). *Television and its viewers: Cultivation theory and research*. Cambridge University Press.
- Teksoy, R. (2009). *Sinema tarihi* (Cilt 1, 3. bs.). Oğlak Yayınları.
- Temizer, M. (2019). *Kültür endüstrisi ve tür sineması*. Gece Kitaplığı.
- Toprak, Ö., Küçük, O. & Koçak, M.C. (2021). Medya ve benzeşme bağlamında tercih edilen müzik türleri üzerine bir araştırma. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(74), 2368–2379. <https://doi.org/10.26450/jshsr.2673>
- Tuçcu, M. S. (2024). Modern Kültürde Unutma, Hafıza ve Kimlik Sorunu: 'Apples' Film Örneği. *Beytulhikme: An International Journal of Philosophy*, 14(1). <https://doi.org/10.29228/beytulhikme.73301>
- Ural, A., & Kılıç, İ. (2011). *Bilimsel araştırma süreci ve SPSS ile veri analizi*. Detay Yayıncılık.
- Yalçın, D., (2024). Georg Simmel: Kültürün trajedisi bağlamında internet ve sosyal medya üzerine teorik bir değerlendirme. *Humanities Sciences*, 19(3):52-64, <https://doi.org/10.12739/NWSA.2024.19.3.4C0260>
- Yılmaz, E., & Özarslan, Ö. Y. (2024). Kara film türünün dönüşümü bağlamında *Suçlular Aramızda* ve *Abluka* filmlerinin türsel incelemesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (46), 208–243. <https://doi.org/10.14520/adyusbd.1413740>