



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



**BİLİMKURGU SİNEMASINDA TOPLUMSAL
CİNSİYET: 1984 ve 2021 YILLARI YAPIMI
DUNE FİLMLERİNİN TOPLUMSAL CİNSİYET
BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ**

Yüksek Lisans Tezi

Eray YILMAZ

**Danışman
Doç. Dr. Aşlı ELGÜN**

İZMİR

2025

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
KADIN ÇALIŞMALARI ANABİLİM DALI
KADIN ÇALIŞMALARI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**BİLİMKURGU SİNEMASINDA TOPLUMSAL
CİNSİYET: 1984 ve 2021 YILLARI YAPIMI
DUNE FİLMLERİNİN TOPLUMSAL CİNSİYET
BAĞLAMINDA KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ**

Eray YILMAZ

Danışman

Doç. Dr. Aslı ELGÜN

Kadın Çalışmaları Anabilim Dalı

İZMİR

2025

Tez Değerlendirme Kurulu Jüri Üyeleri

Başkan : Prof. Dr.
(Danışman) .

Üye : Prof. Dr.
.

Üye : Prof. Dr.
.

Üye : Prof. Dr.
.

Üye : Prof. Dr.
.

Yüksek Lisans Tezinin kabul edildiği tarih:

ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Ege Üniversitesi tarafından kullanılan ‘bilimsel intihal tespit programı’ ile tarandığını ve hiçbir şekilde ‘intihal içermediğini’ beyan ederim.

Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Eray YILMAZ

ÖNSÖZ

Bu çalışma, bilimkurgu sineması ile toplumsal cinsiyet temsilleri arasındaki çok katmanlı ilişkiyi anlamaya yönelik bir sorgulama çabası olarak kurgulanmıştır. Bilimkurgu, yalnızca teknolojik geleceklere dair spekülâtif anlatılar sunmakla kalmayıp aynı zamanda kültürel değerlerin, ideolojik yapıların ve toplumsal normların yeniden üretildiği sembolik bir alandır. Bu bağlamda bilimkurgu sineması, toplumsal cinsiyet rollerinin hem sorgulandığı hem de yeniden inşa edildiği güçlü bir temsil düzlemi sunmaktadır.

Tez kapsamında Frank Herbert'in 1965 tarihli *Dune* adlı bilimkurgu romanının iki farklı sinema uyarlaması olan *Dune* (1984, David Lynch) ve *Dune* (2021, Denis Villeneuve) filmleri karşılaştırmalı bir perspektifle analiz edilmiştir. Aynı edebi kaynağa dayanan bu iki film, farklı tarihsel ve kültürel bağlamlarda üretilmiş olmaları nedeniyle toplumsal cinsiyetin sinemasal temsiline dair dikkate değer farklılıklar taşımaktadır. Çalışmada, bu farklar feminist teori, erkeklik çalışmaları ve queer kuram gibi toplumsal cinsiyet kuramlarının sunduğu kavramsal çerçeve aracılığıyla çözümlenmiştir.

Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden tematik analiz tekniği kullanılarak her iki film, toplumsal cinsiyet bağlamında belirlenen dokuz ana tema ve bu temalara bağlı alt temalar üzerinden incelenmiştir. Bu çerçevede seçilmiş sahneler ayrıntılı biçimde değerlendirilmiş ve toplumsal cinsiyete ilişkin öne çıkan anlatılar sistematik olarak ele alınmıştır. Bu yöntemsel yaklaşım, bilimkurgu sinemasında toplumsal cinsiyetin temsiline ilişkin eleştirel bir bakış geliştirmeyi ve filmlerin sunduğu anlatıların ardındaki ideolojik yapıların görünür kılınmasını amaçlamaktadır.

Bu tez, bilimkurgu sineması ve toplumsal cinsiyet kuramı arasındaki kesişimlere ışık tutmayı hedeflerken, aynı zamanda görsel kültür çalışmaları, sinema teorisi ve toplumsal cinsiyet çalışmaları alanında yapılacak gelecekteki araştırmalar için kuramsal ve metodolojik bir zemin oluşturmayı amaçlamaktadır.

ÖZET

Bu çalışma, Frank Herbert tarafından yazılan ve 1965 yılında yayımlanan “Dune” adlı bilim kurgu romanının sinema uyarlamalarındaki toplumsal cinsiyet rollerini karşılaştırmalı olarak analiz etmeyi amaçlamaktadır. 1984 ve 2021 yıllarında çekilen film uyarlamalarının incelenmesiyle, bilimkurgu sineması, toplumsal cinsiyet rollerinin temsili, sinema ve cinsiyet çalışmaları alanları kapsamaktadır.

“Dune” romanı, Frank Herbert tarafından yazılmış olup, dini, siyaseti ekolojiyi ve teknolojiyi detaylı bir şekilde işleyerek başarılı bir bilim kurgu eseri olarak kabul edilmiştir. Hikâye, feodal bir düzende yönetilen gezegenler arasındaki siyasi entrikaları ve ekonomik çatışmaları konu almaktadır. Dune gezegeni, melanj baharatı üretimi ile uzay yolculuklarının temelini oluşturan önemli bir kaynaktır.

Romanın başarısı, birçok sinema uyarlaması ile devam etmiştir. İlk uyarlama 1984 yılında David Lynch tarafından çekilmiş, daha sonra 2021’de Denis Villeneuve’nun yönettiği bir uyarlaması yapılmıştır. Filmler, toplumsal cinsiyet normlarını temsil ederek bir dünya inşa etmekte ve bu normları etkileyip yansıtmaktadır.

Metin, toplumsal cinsiyet kavramını ele alarak, cinsiyet ve toplumsal cinsiyet arasındaki farkı vurgulamaktadır. Toplumsal cinsiyet, bireyin biyolojik cinsiyetinden farklı olarak, toplumun dayattığı roller ve beklentileri içerir. Feminizmin yükselişi, kadın hareketleri ve erkeklik çalışmalarının gelişimini beraberinde getirmiştir.

Sonuç olarak, çalışma “Dune” romanının sinema uyarlamalarındaki toplumsal cinsiyet temsillerini inceleyerek, bilim kurgu sineması, toplumsal cinsiyet rolleri, sinema ve cinsiyet çalışmaları alanlarına katkı sağlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu sineması, toplumsal cinsiyet, Dune, uyarlama.

ABSTRACT

This study aims to comparatively analyze gender roles in the film adaptations of the science fiction novel “Dune” written by Frank Herbert and published in 1965. By examining the film adaptations shot in 1984 and 2021, the fields of science fiction cinema, representation of gender roles, cinema and gender studies are covered.

The novel “Dune” was written by Frank Herbert and is considered a successful science fiction work by dealing in detail with religion, politics, ecology and technology. The story is about political intrigues and economic conflicts between planets governed by a feudal order. The planet of Dune is an important source that forms the basis of space travel with the production of melange spice.

The success of the novel has continued with many film adaptations. The first adaptation was shot by David Lynch in 1984, and later in 2021, directed by Denis Villeneuve. Films construct a world by representing gender norms and affect and reflect these norms.

The text addresses the concept of gender, emphasizing the difference between sex and gender. Gender, unlike an individual’s biological sex, includes the roles and expectations imposed by society. The rise of feminism has brought about the development of women’s movements and masculinity studies.

As a result, the study contributes to the fields of science fiction cinema, gender roles, cinema and gender studies by examining gender representations in the film adaptations of the novel “Dune.”

Keywords: Science fiction cinema, gender, Dune, adaptation

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
TABLolar LİSTESİ.....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vi
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM: BİLİMKURGU SİNEMASI VE EDEBİYATI.....	3
1.1.Bilimkurgu Türünün Tarihsel Gelişimi	3
1.2.Edebiyatta Bilimkurgu	13
1.2.1.Bilimkurguda Temalar	23
1.2.2.Bilimkurgunun Kültürel Etkisi	28
1.2.3.Dune ve Edebiyat	30
1.3.Sinemada Bilimkurgu.....	36
1.4.Bilimkurgu ve İdeoloji.....	55
İKİNCİ BÖLÜM: TOPLUMSAL CİNSİYET TEORİSİ.....	65
2.1.Feminizmden Toplumsal Cinsiyete Tarihsel Bir Perspektif.....	68
2.2.Toplumsal Cinsiyet Kuramları	73
2.3.Sinema ve Toplumsal Cinsiyet İlişkisi	78
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: DUNE FİMLERİNİN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ.....	88
3.1.Dune Filmlerinin Sinemadaki Yeri.....	88
3.1.1.Filmlerin Künyesi.....	88
3.1.2.Filmlerin Kısa Özetleri.....	89
3.1.3.Sinemadaki Yeri	89
3.2.Çalışmanın Amacı	97
3.3.Çalışmanın Önemi	99
3.4.Çalışmanın Yöntemi	101
3.5.Çalışmanın Veri Analiz Yöntemi	102
3.6.Bulgular	104
3.6.Tartışma	147
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	152
KAYNAKLAR DİZİNİ.....	155
TEŞEKKÜR	171
ÖZGEÇMİŞ.....	172

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Temalar ve alt temaların genel çerçevesi	106
---	-----



ŞEKİLLER LİSTESİ

Görsel 1. <i>Dune (1984) – Gom Jabbar sahnesi</i>	110
Görsel 2. <i>Dune (1984) – Jessica’nın endişeli bakışı</i>	110
Görsel 3. <i>Dune (1984) – Rahibe Mohiam’ın tehditkâr duruşu</i>	110
Görsel 4. <i>Dune (2021) – Jessica’nın dua edişi ve göz yaşları</i>	111
Görsel 5. <i>Dune (2021) – Rahibe Mohiam’ın Paul’e bakışı</i>	111
Görsel 6. <i>Dune (2021) – Gom Jabbar sahnesi</i>	111
Görsel 7. <i>Dune (1984) – Paul’ün rüyasında kum solucanı ve çöl vizyonu</i>	116
Görsel 8. <i>Dune (1984) – Paul’ün rüyasında Chani’nin imgesi</i>	116
Görsel 9. <i>Dune (2021) – Paul’ün rüyasında Chani’nin imgesi</i>	116
Görsel 10. <i>Dune (2021) – Paul’ün rüyasında bıçaklandığını görmesi</i>	117
Görsel 11. <i>Dune (1984) – Jessica’nın çölde işlevsiz bırakıldığı sahne</i>	120
Görsel 12. <i>Dune (1984) – Jessica’nın Paul ile çölde yolculuğu</i>	120
Görsel 13. <i>Dune (2021) – Jessica’nın Paul ile çölde yolculuğu</i>	121
Görsel 14. <i>Dune (2021) – Jessica’nın çöldeki endişeli hali</i>	121
Görsel 15. <i>Dune (1984) – Stilgar’ın Paul ile karşılaşması</i>	125
Görsel 16. <i>Dune (1984) – Chani’nin sessiz kalışı, kadın figürün edilgen temsili</i>	125
Görsel 17. <i>Dune (2021) – Paul’ün Jamis ile yaptığı düello sahnesi</i>	125
Görsel 18. <i>Dune (2021) – Chani’nin Paul ile Jamis’in düellosunu izlediği sahne</i>	126
Görsel 19. <i>Dune (1984) – Paul’ün Fremenlere hitap ettiği sahne</i>	129
Görsel 20. <i>Dune (1984) – Chani’nin edilgen duruşu</i>	130
Görsel 21. <i>Dune (2021) – Paul’ün Jamis’i düelloda öldürerek yenmesi sonucunda Fremen halkına kabul edilmesi</i>	130
Görsel 22. <i>Dune (1984) – Baron Harkonnen’in grotesk bedeni, kötülüğün bedenselleştirilmesi</i>	133
Görsel 23. <i>Dune (1984) – Baron Harkonnen’in erkek beden üzerindeki şiddeti</i>	133
Görsel 24. <i>Dune (2021) – Baron Harkonnen’in karanlık beden temsili, iktidarın çürümesi metaforu</i>	133
Görsel 25. <i>Dune (2021) – Baron Harkonnen’in uyguladığı şiddet sahnesi</i>	134
Görsel 26. <i>Dune (1984) – Jessica’nın annelik rolü</i>	136
Görsel 27. <i>Dune (2021) – Jessica’nın Paul’e verdiği eğitimi hatırlatması</i>	136
Görsel 28. <i>Dune (1984) – Kadın karakterlerin kırılğan betimi</i>	139
Görsel 29. <i>Dune (2021) – Jessica’nın çölde kendinden emin duruşu</i>	139
Görsel 30. <i>Dune (1984) – Paul’ün solucana binmesi, doğaya hâkimiyetin erkeklik üzerinden kurulması</i>	139
Görsel 31. <i>Dune (2021) – Paul’ün solucanla ilk defa karşılaşması</i>	140
Görsel 32. <i>Dune (1984) – Paul’ün “Voice” gücünü kullanarak annesine yardım etmesi</i> 143	
Görsel 33. <i>Dune (2021) – Jessica’nın gemiden kurtulmak için “Voice” gücünü kullanışı</i>	143
Görsel 34. <i>Dune (1984) – Dune (1984) – Paul’ün ornithopteri kullanması, teknolojinin eril iktidar olarak temsil edilmesi</i>	143
Görsel 35. <i>Dune (2021) – Paul’ün ornithopher kullandığı sahne</i>	144
Görsel 36. <i>Dune (1984) – Paul’ün Duncan Idaho ile yaptığı talim sahnesi</i>	144
Görsel 37. <i>Dune (2021) – Paul’ün Gurney Halleck ile yaptığı talim sahnesi</i>	144

GİRİŞ

Bilimkurgu, edebi bir tür olarak, yalnızca hayal gücüne dayalı bir hikâye anlatma biçiminden ibaret değildir; aynı zamanda insanlığın en derin korkularını, arzularını ve etik ikilemlerini yansıtan eleştirel bir ayna işlevi görmektedir. Mary Shelley’in ilk gerçek bilimkurgu romanı kabul edilen Frankenstein (1818) gibi temel metinlerle başlayan bu tür, teknoloji, toplumsal yapı ve varoluşsal kimlik üzerine karmaşık düşünceleri kapsayacak şekilde genişlemiştir. Bilimkurgu edebiyatı, yapay zekâ, zaman yolculuğu, uzaylı yaşamı ve distopik gelecekler gibi temaları ele alarak, insan ilerleyişinin yönünü ve bilimsel hırsın sonuçlarını sorgulamaktadır. Isaac Asimov, Arthur C. Clarke ve Ursula K. Le Guin gibi yazarlar, türün felsefi boyutlarını geliştirmiş; ahlak, adalet ve insanlığın evrendeki yeri gibi sorulara spekülasyon senaryolar dahil etmişlerdir (Roberts, 2006: 5). Dolayısıyla bilimkurgu, sadece edebi spekülasyon olarak değil aynı zamanda farklı tarihsel anlardaki kültürle ve etik kaygıların analizi için de zengin bir alan teşkil etmektedir.

Bilimkurgu sineması, toplumun kaygılarını, umutlarını ve ideolojik gerilimlerini görsel olarak etkileyici ve sembolik olarak derin anlatılara yansıtan önemli bir sanatsal mecra olarak ortaya çıkmıştır. Fritz Lang’in distopik endüstriyel modernitenin öncü bir tasvirini sunduğu Metropolis (1927) filminden, Blade Runner 2049 (2017) gibi çağdaş yapımlara kadar bilimkurgu filmleri, teknolojik gelişmeler ve değişen sosyopolitik kaygılarla birlikte evrim geçirmiştir (Sobchack, 1997: 151-152). Bu filmler, görsel gösterimlerin ötesinde bilinç, gözetim, ekolojik felaket ve kimlik gibi konuları ele almakta ve sıklıkla güncel meseleler için alegoriler olarak işlev görmektedirler. Sinema, dünya inşasının benzersiz ve çok duyulu bir yolunu sunduğundan hem baskın ideolojileri güçlendirmek hem de yıkmak için güçlü bir araç haline gelmektedir ve böylece kamusal söylemi edebiyatın tek başına gerçekleştiremeyeceği biçimlerde şekillendirmektedir.

Toplumsal olarak inşa edilen ve tarihsel olarak rastlantısal olan bir kategori olarak cinsiyet; feminist teori, erkeklik çalışmaları ve queer teori gibi disiplinler arası alanlarda derinlemesine bir şekilde yeniden değerlendirmeye tabi tutulmuştur. Cinsiyet, biyolojik olarak önceden belirlenmiş olmaktan uzak; kültürel normlar, kurumsal güçler ve bireysel irade tarafından şekillendirilen bir performans biçimi olarak anlaşılmaktadır (Butler, 1990: 9-11). Simone de Beauvoir (1949) gibi filozoflar, “Kadın doğulmaz, kadın olunur.” iddiası ile cinsiyeti biyolojik cinsiyetten ayırarak bu fikirlerin temelini oluşturmuşlardır. Son yıllarda cinsiyet çalışmaları, cinsiyet kimliklerinin ırk, sınıf, sömürgecilik ve küresel eşitsizlikten nasıl etkilendiğini

vurgulayan ikili olmayan ve kesişimsel bakış açılarını da kapsayacak şekilde genişlemiştir (Crenshaw, 1991: 1241-1242). Bu bakış açıları, cinsiyetin statik bir kimlik değil, bağlamlara göre değişen dinamik bir toplumsal senaryo olduğunu göstermektedir.

Frank Herbert'in *Dune* (1965) romanının 1984 ve 2021 sinema uyarlamaları, bilimkurgu türündeki toplumsal cinsiyeti temsili etrafındaki değişen kültürel anlatıları incelemek için verimli bir zemin hazırlamaktadır. David Lynch'in uyarlaması (1984), stilistik olarak cesur olmasına karşın büyük ölçüde geleneksel cinsiyet kalıplarına bağlı kalmaktadır; erkek karakterler politik ve peygamberlik alanlarına hükmederken, kadın karakterler gizemli hale getirilmiş ve arka planda bırakılmıştır (Telotte, 2001: 51-55). Örneğin, Bene Gesserit'ler ruhsal anlamda güçlü bir şekilde tasvir edilmelerine karşın, esas olarak erkek geleceğine hizmet etmektedirler. Buna karşılık Denis Villeneuve'ün uyarlaması (2021) bu karakterleri, özellikle annelik, dini etki ve stratejik gücün kesişim noktalarında dolaşan Leydi Jessica figüründe artan duygusal karmaşıklık ve politik etkiyle yeniden ele almaktadır. Bu farklılıklar, bilimkurgu türünün değişen toplumsal cinsiyet paradigmalarına nasıl uyum sağladığını vurgulamakta kalmayıp aynı zamanda izleyici beklentilerinin ekrandaki toplumsal cinsiyet anlatılarını şekillendirmedeki rolünü de öne çıkarmaktadır.

Bilimkurgu edebiyatı, sinema çalışmaları ve toplumsal cinsiyet teorisi sahaları birleştirilerek spekülative anlatıların sosyokültürel hayal gücünü nasıl yansıttığı ve yeniden şekillendirdiği bu karmaşık yolları ortaya çıkarılabilir. Bilimkurgu, insanlığın etik, felsefi ve teknolojik ikilemlerini test etmek için bir anlatı laboratuvarı sunarken, bilimkurgu sineması bu sorunları etkileyici hikâye anlatımı ve sembolik imgeler aracılığıyla görsel bir şekilde pekiştirmektedir. Kültürel bir yapı olan cinsiyet, karakterlerin rollerini ve kimliklerini tarihsel ve ideolojik akımları yansıtacak şekilde çerçeveleyerek bu türlerle kesişir (Cornea, 2007: 2-5). Bu temaların kesiştiği noktada yer alan "Dune" uyarlamaları, toplumsal cinsiyet anlatılarının sinemasal bakış açısı tarafından nasıl hem sınırlanabildiğinin hem de özgürleşebildiğinin örnek çalışması niteliğini taşımaktadır. Sonuç olarak, bu disiplinler arası yaklaşım, bilimkurgu türünün kültürel eleştiri ve gelişen yeniden hayal etme gücü için bir diyalog alanı oluşturma yönündeki dönüştürücü kapasitesini ortaya koymaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM: BİLİMKURGU SİNEMASI VE EDEBİYATI

Hem edebi hem de sinematik bir tür olarak bilimkurgu, kültürel hayal gücünde önemli bir yer tutar. Bu tür, insanlığın varoluş, teknoloji, toplum ve gelecek hakkında sahip olduğu derin kaygıları, özlemleri ve felsefi sorgulamaları yansıtan bir ayna işlevi görmektedir. Bilimsel keşiflerin ve endüstriyel ilerlemenin çalkantılı akımlarından doğan bilimkurgu yalnızca basit bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek ideolojik, toplumsal ve teknolojik paradigmalara eleştirel bir şekilde etkileşime girmektedir. Böylece, çeşitli sanatsal alanlarda sürekli bir evrim süreci göstermektedir (Roberts, 2006: 47).

Bu çalışmada öncelikle bilimkurgu türünün tarihsel gelişimi ele alınacak ve kökenleri erken dönemdeki spekülatif anlatılardan, 19. ve 20.yüzyıllarda beliren bir tür olarak ortaya çıkışına kadar takip edilecektir. Bu tarihsel genel bakışın ardından edebiyatta bilimkurguya odaklanarak Mary Shelley, H.G. Wells, Isaac Asimov, Ursula K. Le Guin ve Octavia Butler gibi yazarların yalnızca teknolojik gelecekler üzerine spekülasyon yapmakla kalmayıp aynı zamanda insan kimliğini, etik ikilemleri ve toplumsal yapıların dinamiklerini de sorgulayan karmaşık evrenleri nasıl inşa ettiklerini inceleyecektir. Edebi analize dayanan diğer bir bölümde ise sinemada bilimkurgu türüne odaklanılacaktır. Görsel hikaye anlatımının edebi bilimkurguyu yeni bir duyuşal deneyime nasıl dönüştürdüğü araştırılacaktır. Son kısımda ise bilimkurgu ve ideoloji konusu ele alınacak ve hem edebi hem de sinematik bilimkurgu türlerinin ideolojik metinler olarak nasıl işlediği üzerinde inceleme yapılacaktır.

1.1.Bilimkurgu Türünün Tarihsel Gelişimi

Bilimkurgu, bir tür olarak uzun süre boyunca insanlığın geleceğe dair ümitlerine, korkularına ve hayallerine ayna tutmuştur. Hem bilimsel merak hem de spekülatif hayrete dayalı olan bu tür, teknolojik gelişimleri, toplumsal değişimleri ve bilinmeyen keşfetmemiz için eşsiz bir bakış açısı sağlar. Modern bilimkurgu 19. yüzyılda şekillenmeye başlasa da kökleri evrendeki insanlığın konumunu sorgulayan antik mitoloji ve erken dönem felsefi çalışmalara kadar gitmektedir. Zamanla bilimkurgu, endüstrileşmeyi, uzay araştırmalarını ve dijital inovasyonu yansıtarak topluma paralel bir evrim geçirmiş ve fantastik hikâye anlatıcılığından zengin bir edebi ve sinematik mirasa dönüşmüştür (Tymn, 1985: 41-43).

Bilimkurgunun tarihsel evrimi, yalnızca teknolojik gelişmeleri betimleyen bir süreç değildir; aynı zamanda insanlığın bilimle kurduğu ilişki, kültürel değer sistemleri ve kolektif bilinçaltının dönüşümleriyle de şekillenen bir anlatı tarihidir (Csicsery-Ronay, 2008: 3-4).

Bilimkurgu, her ne kadar modern çağın ürünü olarak düşünülse de kökleri insanlığın evreni ve kendi varoluşunu anlamlandırmaya çalıştığı çok daha eski dönemlere uzanmaktadır. Antik mitolojiler, erken dönem felsefi yazılar ve hayal gücüyle örülmüş anlatılar, bilimkurgu türünün temelini oluşturan spekülâtif düşüncenin ilk örneklerini sunar (Stableford, 2004: 12-15). Bu dönemlerde yazılan metinler, modern bilimkurgunun temel unsurları olan “öte dünya”, “farklı varlık formları”, “gelecek tahayyülü” ve “teknoloji” gibi kavramların embriyonik hâlleriyle doludur (Roberts, 2006: 26-29).

Antik Yunan döneminden Samosatalı Lucian’ın Gerçek Bir Hikâye (MS 2. yüzyıl) adlı eseri, uzay yolculuğu ve Ay’da yaşayan canlılar gibi temaları işlemekteydi. Bu eser hem ironik hem de yaratıcı yapısıyla, ilk bilimkurgu örneği olarak kabul edilmese de türün spekülâtif mirasında önemli bir yere sahiptir (Franklin, 2010, 22-25; Gunn, 2005: 19). Lucian’ın eseriyle benzer şekilde, Platon’un Devlet adlı eserindeki mağara alegorisi de insan algısının sınırlarını ve gerçekliğin doğasını sorgulayan, bilimkurgusal düşünceye zemin hazırlayan felsefi bir prototiptir (Parrinder, 1995: 12; James, 1994: 4-5). Bununla birlikte, İslam Rönesansı olarak adlandırılan Orta Çağ İslam dünyasında da bilimkurgu benzeri anlatılar üretilmiştir. Özellikle İbnü’n-Nefîs’in Theologus Autodidactus (13. yüzyıl) adlı eseri hem bilimsel yöntemle hem de eskatolojik öğelerle harmanlanmış ilk spekülâtif anlatılardan biridir. Bu metin hem ölüm sonrası yaşamı hem de kıyamet sonrası toplum yapılarını bilimsel varsayımlar çerçevesinde ele almasıyla, bilimkurgunun tarihsel mirasında genellikle göz ardı edilen ama oldukça önemli bir yer tutar (Douglass, 2000: 88-89; Elshayyal, 2015: 39-41).

Rönesans döneminde, bilimsel keşiflerin hız kazandığı ve “yeni dünya” fikrinin edebiyatı etkilediği bir ortamda Francis Bacon’un Yeni Atlantis (1627) adlı eseri ortaya çıkmıştır. Bacon, bilimsel araştırmanın insanlık için nasıl bir ütopya yaratabileceğini kurgulayarak hem bilimsel ilerlemeyi yücelten hem de toplum mühendisliğine dair felsefi sorular yönelten bir anlatı sunar. Bu eser hem ütopyacı literatürün hem de erken bilimkurgunun temel taşlarından biri olarak görülmektedir (Booker, 1994: 91-93; Roberts, 2006: 36).

18. yüzyılda Voltaire’in Micromégas (1752) adlı kısa öyküsü, farklı gezegenlerden gelen iki devasa varlığın Dünya’yı ziyaret etmesi üzerinden insanlığın kozmik ölçekteki önemsizliğini hicveder. Hem bilimsel bilgiye gönderme yapar hem de insan kibri ve hoşgörüsüzlüğüne karşı felsefi bir eleştiri sunar. Voltaire’in bu anlatısı, bilimkurgu edebiyatında sıklıkla rastlanacak olan “dış bakışla kendimizi yeniden düşünme” tekniğini erken dönemlerde başarıyla kullanması açısından öncüdür (Stableford, 2004: 33-36; Gunn, 2005: 22). Bu dönemlerde yazılan tüm bu

eserler, doğrudan “bilimkurgu” olarak tanımlanmasa da, türün daha sonra gelişecek temel öğelerini içerdiği için bilimkurgunun erken örnekleri olarak kabul edilir. Spekülasyonun, eleştirel düşüncenin ve bilimsel hayal gücünün birleştiği bu metinler, modern bilimkurgunun düşünsel öncüleridir (Seed, 2011: 7-9).

18.yüzyılın sonları ile 19. yüzyılın başları hem felsefi hem de teknolojik devrimlerin yaşandığı bir dönemdir. Aydınlanma düşüncesinin etkisiyle aklın, bilimin ve ilerlemenin kutsallaştırıldığı bu çağda, insan merkezli bir dünya görüşü doğmuş ve evrenin işleyişine dair spekülasyon düşünceler daha sistematik biçimde dile getirilmiştir. Bu düşünsel iklim, bilimkurgu türünün edebiyat içinde kendine özgü bir alan olarak ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır (Parrinder, 1990: 58-61; Seed, 2011: 10-12). Bu dönemde öne çıkan en ikonik eser, Mary Shelley’nin Frankenstein (1818) adlı romanıdır. Shelley, bir grup entelektüelin Cenevre Gölü kıyısındaki yaz buluşmasında kaleme aldığı bu eserde, doğaya hükmetme arzusunun etik sınırlarını tartışmaktadır. Victor Frankenstein’in cansız maddelere hayat verme çabası, dönemin bilime duyulan hayranlığını ve aynı zamanda bu hayranlığın yaratabileceği tehlikeleri simgeler (Baldick, 1987: 7-9). Shelley, bu eseriyle yalnızca modern bilimkurgu türünün ilk örneklerinden birini vermekle kalmamış, aynı zamanda türün merkezine bilimsel ilerleme karşısındaki ahlaki sorumluluk meselesini yerleştirmiştir (Purinton, 2001: 148-150; Luckhurst, 2005: 23-25).

19.yüzyılda, bilim ve teknoloji alanındaki çarpıcı gelişmeler—örneğin telgraf, buharlı trenler, elektrik ve daha sonra fotoğrafçılık gibi icatlar—toplumda “gelecek” fikrine dair ciddi bir merak doğurmuştur. Bu merak, edebi üretime de yansımış ve özellikle Jules Verne ve H. G. Wells gibi yazarlarla bilimkurguya özgü anlatı kalıpları belirginleşmiştir (Roberts, 2006: 52-54). Jules Verne, Denizler Altında Yirmi Bin Fersah (1870), Ay’a Seyahat (1865) ve Seksen Günde Devriâlem (1873) gibi eserlerinde teknolojik araçlar ve keşif temalarını romantik bir keşif ruhuyla harmanlamıştır. Verne’in anlatıları, genellikle dönemin bilinen bilimsel bilgisine dayansa da sınırlarını aşacak şekilde genişletilmiştir. Onun eserleri, teknolojinin hem bir harikalar diyarı hem de kontrol edilmesi gereken bir güç olduğunu gösterir (Evans, 1988: 29-31; Stableford, 2004: 144-146). Verne’in eserleri aynı zamanda Aydınlanma düşüncesinin ilerleme inancını yansıtırken, bu ilerlemenin doğurabileceği potansiyel etik ve politik sonuçlara da zemin hazırlar (Bowen, 2013: 17-19).

Buna karşılık H. G. Wells, bilimsel keşiflerin sosyal ve etik sonuçları üzerine yoğunlaşarak, bilimkurguyu daha eleştirel ve distopik bir alana taşımıştır. Zaman Makinesi (1895), Görünmez

Adam (1897), Dünyalar Savaşı (1898) ve Dr. Moreau'nun Adası (1896) gibi eserleriyle Wells, evrim kuramı, sosyal Darwinizm, sömürgecilik, sınıf ayrımı ve bilimsel gücün yozlaşması gibi temaları ön plana çıkarmıştır (Booker & Thomas, 2009, 51-54; Roberts, 2006, 67-69). Özellikle Zaman Makinesi adlı romanında, insanlığın geleceğini distopik bir çöküş üzerinden tasvir ederek bilimsel ilerlemenin kaçınılmaz olarak etik ve toplumsal sonuçlar doğuracağını vurgulamıştır (Parrinder, 1990: 73-75; James, 1994: 23). Bu dönemde ayrıca Edward Bellamy'nin Looking Backward (1888) adlı ütopyacı romanı da bilimkurgunun toplumsal eleştiri yönünü güçlendirmiştir. Bellamy'nin eseri, 19. yüzyıl kapitalizmine karşı sosyalist bir gelecek tasarımı sunarak türün yalnızca bilimsel değil, ideolojik ve reformist potansiyelini de açığa çıkarmıştır (Suvin, 1979: 46-48; Freedman, 2000: 62-64).

19.yüzyılın sonundan 21. yüzyıla uyanan bir adamın gözünden sunulan bu anlatı, sosyalist ütopyayı bilimsel ilerleme ile hayal ederek, bilimkurgunun yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda sosyopolitik bir gelecek tahayyülü sunabileceğini göstermiştir (Jameson, 2005: 52-54; Suvin, 1979: 38-41). Aydınlanma ve Sanayi Devrimi dönemindeki bu eserler, bilimkurgu türünü şekillendiren düşünsel, teknolojik ve estetik yapı taşlarını oluşturmuştur (Parrinder, 1995, 9-11). Bu bağlamda bilimkurgu, yalnızca olasılıklar edebiyatı değil, aynı zamanda bilim, etik ve toplum arasındaki gerilimi kurgu aracılığıyla sorgulayan bir düşünce alanı hâline gelmiştir (Csicsery-Ronay, 2008: 6-7; Freedman, 2000: 65-68).

Bilimkurgu edebiyatında “Altın Çağ” olarak anılan dönem, 1930’ların sonundan 1950’lerin sonuna kadar uzanır ve bu dönem türün sistematik biçimde yapılandığı, kurallarının belirginleştiği ve geniş bir okur kitlesi tarafından benimsendiği zaman dilimidir. Bu çağ hem popüler kültürde hem de bilimsel hayal gücünde bilimkurgunun merkezi bir rol üstlendiği, büyük ölçüde Amerikan odaklı bir edebi patlamayla şekillenmiştir (Westfahl, 2005: 17-19). Dönemin karakteristik özelliği, bilimsel ilerlemeye duyulan güven ile toplumsal mühendislik fikirlerinin birleştiği teknolojik ütopyaların ve bazen distopyaların üretimidir (Roberts, 2006: 196-199; Stableford, 2004: 25-27). Bu dönemde Isaac Asimov, Robert A. Heinlein ve Arthur C. Clarke gibi yazarlar, bilimkurguya hem felsefi derinlik hem de teknik tutarlılık kazandırmışlardır (Nicholls & Clute: 1993, 49).

Altın Çağ’ın yükselişinde en önemli figürlerden biri, *Astounding Science Fiction* dergisinin editörü John W. Campbell’dır. Campbell, bilimkurgu yazarlarını daha tutarlı, teknik olarak makul ve bilimsel temellere dayanan öyküler yazmaya teşvik etmiş; bu sayede bilimkurgu, pulp anlatılardan daha ciddi ve rasyonel bir edebiyat türüne doğru evrilmiştir (Westfahl, 1998: 112-

114). Campbell'ın editörlüğü altında öne çıkan yazarlar arasında Isaac Asimov, Robert A. Heinlein ve Arthur C. Clarke gibi isimler yer alır; bu yazarlar hem bilimsel doğruluk hem de felsefi sorgulamalarla türün saygınlığını artırmışlardır. Isaac Asimov, “Üç Robot Yasası”nı tanıttığı *Ben, Robot* (1950) öykü derlemesinde yapay zekâ, etik ve insan-makine ilişkileri üzerine spekülasyon senaryolar geliştirmiştir. Asimov'un “Vakıf Serisi” (1951–1993) ise tarihsel döngüler, sosyopolitik denetim ve matematiksel öngörü (psikotarih) gibi temaları bilimkurgu aracılığıyla ele alarak türün entelektüel kapasitesini genişletmiştir (Gunn, 2002: 85-89).

Robert Heinlein, *Starship Troopers* (1959) ve *The Moon is a Harsh Mistress* (1966) gibi eserlerinde hem askerî disiplin hem de bireycilik temalarını öne çıkarmış, birey-otorite ilişkisini sorgulamıştır. Heinlein'in metinleri, tür içinde ideolojik tartışmaları başlatan ilk eserler arasında sayılabilir; zira kimileri onu sağcı bir militarizmi yüceltmekle suçlarken, kimileri özgürlükçü bireycilik vurgusunu öne çıkarmaktadır (Booker & Thomas, 2009: 79; Freedman, 2000: 81-84). Arthur C. Clarke'ın *Childhood's End* (1953) adlı eseri ise teknolojik üstünlüğe sahip uzaylıların insanlığı denetim altına alarak daha yüksek bir evrimsel düzeye taşıması gibi metafiziksel ve felsefi sorulara yönelmiştir. Clarke, bilimsel öngörü ile spiritüel temaları harmanlayarak bilimkurguda daha derin bir kozmik perspektif yaratmıştır (Csicsery-Ronay, 2008: 129-132). Bu yaklaşım, türün yalnızca teknolojik değil, varoluşsal ve etik meselelere de odaklanabileceğini göstermesi açısından çığır açıcudur.

Altın Çağ aynı zamanda Soğuk Savaş'ın ilk yıllarına denk geldiğinden, türde nükleer savaş, uzay yarışı ve teknolojinin yıkıcı potansiyeline dair senaryolar da yaygınlaşmıştır. George Orwell'in 1984 (1949) adlı eseri, her ne kadar doğrudan bilimkurgu olarak sınıflandırılmasa da gelecekteki totaliter bir devleti tasvir ederek bilimkurgu aracılığıyla politik eleştirinin nasıl yapılabileceğini göstermiştir (Suvin, 1979: 64-66; Booker, 1994: 24-26). Benzer biçimde, Ray Bradbury'nin *Fahrenheit 451* (1953) adlı romanı da sansür, bilgi kontrolü ve bireysel özgürlüğün tehdit altında olduğu bir geleceği betimleyerek Altın Çağ'ın daha karanlık, distopik yönünü temsil etmiştir (Westfahl, 2005: 241-243). Bu dönemin bilimkurgusu, yalnızca teknolojik gelişmeleri ön görmekle kalmamış, aynı zamanda dönemin sosyopolitik gerilimlerini –Soğuk Savaş, atom çağı, Amerikan militarizmi, otoriterleşme korkuları gibi– estetik ve alegorik yollarla ifade eden bir kültürel alan olarak işlev görmüştür. Bilimkurgu, artık yalnızca geleceği hayal etmek değil; bugünün ideolojilerini tartışmak ve insanlığın yönünü sorgulamak için de kullanılan güçlü bir anlatı biçimi hâline gelmiştir (Seed, 2011: 73-75; Csicsery-Ronay, 2008: 8-10).

1960'lı ve 1970'li yıllar, bilimkurgu türü açısından bir kırılma noktasıdır. “Yeni Dalga” (New Wave) olarak adlandırılan bu edebi ve kültürel hareket, Altın Çağ'ın bilimsel rasyonaliteye ve teknolojik ilerlemeye dayalı anlatılarını radikal biçimde dönüştürmüştür; türün odağını dış dünyadan iç dünyaya, uzaydan zihne, roketlerden kimliğe kaydırmıştır (Csicsery-Ronay, 1996: 18-21; Broderick, 1995: 103). Bu değişim yalnızca tematik değil, aynı zamanda biçimsel bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir: yazarlar daha deneysel bir dil, karmaşık anlatım yapıları ve psikolojik derinlikli karakterler aracılığıyla bilimkurgunun sınırlarını zorlamışlardır (Sawyer, 2006: 44-47).

Yeni Dalga hareketinin merkezlerinden biri, İngiltere’de yayımlanan New Worlds dergisiydi. Michael Moorcock’un editörlüğünde bu dergi, geleneksel bilimkurgu normlarına meydan okuyan yazarları destekleyerek daha “edebi” ve “yenilikçi” metinlerin önünü açtı (Luckhurst, 2005: 134-138). Bu dönemde, J. G. Ballard, Brian Aldiss, John Brunner gibi yazarlar, geleceği uzay gemileriyle değil; bilinçaltı, zaman algısı ve psikolojik çöküşlerle betimlemeye yöneldiler. Özellikle Ballard’ın *The Drowned World* (1962) ve *Crash* (1973) gibi romanları, içsel felaketlerin ve modernitenin birey üzerindeki travmatik etkilerinin bilimkurgu formunda nasıl işlenebileceğini gösterdi (Roberts, 2006: 245-248; Parrinder, 1995: 98-100).

Amerika’da ise Philip K. Dick, bilimkurgu ile ontolojik belirsizlik arasındaki sınırı neredeyse tamamen ortadan kaldırdı. *Ubik* (1969), *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) ve *A Scanner Darkly* (1977) gibi eserleri, gerçekliğin yapaylığı, kimliğin kırılganlığı ve teknolojik manipülasyonlar konularını psiko-felsefi düzeyde ele aldı. Dick’in dünyalarında insanlar gerçek olmayan dünyalarda yaşamaktadır, anıları manipüle edilir ya da gerçeklik sürekli yer değiştirir; bu da okuru sürekli olarak neyin “gerçek”, neyin “yapay” olduğunu sorgulamaya iter (Kucukalic, 2009: 62-65; Csicsery-Ronay, 2008: 133-136). Dick’in anlatı evrenleri, yalnızca bilimsel spekülasyon değil, aynı zamanda varoluşsal kaygılarla da şekillenmiş olup, postmodern bilimkurgu anlayışının temel taşlarından biri olarak değerlendirilir (Bukatman, 1993: 92-95).

Yeni Dalga aynı zamanda toplumsal cinsiyet, ırk, sınıf ve kimlik meselelerini bilimkurgu içerisinde tartışmaya açan bir dönemdir. Bu yıllarda feminist bilimkurgu güçlü bir yükseliş göstermiştir. Ursula K. Le Guin’in *The Left Hand of Darkness* (1969) adlı eseri, cinsiyetin biyolojik olarak sabit bir kimlik olmadığını; kültürel, toplumsal ve bağlamsal olarak şekillendiğini gösteren çığır açıcı bir çalışmadır. Gethen gezegeninde geçen bu romanda,

bireyler yılın belirli dönemleri dışında cinsiyetsizdir; bu biyolojik yapı sayesinde Le Guin, toplumsal cinsiyet rollerinin doğallığını sorgular (Barr, 1993: 89–91; Lefanu, 1989: 54–57).

Joanna Russ'un *The Female Man* (1975) adlı romanı ise paralel evrenler üzerinden kadın kimliğini çok katmanlı bir biçimde ele alır ve ataerkil normlara radikal bir eleştiri getirir. Russ, feminist bilinci bilimkurgu aracılığıyla görünür kılarak türün politik potansiyelini genişletmiştir (Merrick, 2003: 243–245; Hollinger, 1999: 126–128).

Aynı dönemde Afro-Amerikan kadın yazar Octavia E. Butler da bilimkurguya dahil olmuş ve türün beyaz, heteronormatif yapısına eleştirel katkılar sunmuştur. *Patternmaster* (1976) ile başlayan ve ilerleyen yıllarda geliştireceği eserlerinde ırk, güç ve genetik seleksiyon temalarını sorgulamıştır. Butler, bilimkurgunun temsil krizine müdahale ederek, geleceğin yalnızca Batılı beyaz erkeklerin hayal dünyasına ait olmadığını göstermiştir (Yaszek, 2006: 45; Melzer, 2006: 98–101).

Biçimsel anlamda da Yeni Dalga, geleneksel anlatı yapılarının ötesine geçmiş; kesintili zaman anlatıları, bilinç akışı, postmodern fragmentasyon gibi tekniklerle türün edebi değerini artırmıştır (Broderick, 1995: 105–107). Bu da bilimkurgunun “ucuz eğlence” formundan “ciddi edebiyat” formuna geçişinde önemli bir aşamayı temsil eder. Yeni Dalga, her ne kadar bazı okurlar tarafından “fazla entelektüel” ya da “bilimden uzaklaştığı” gerekçesiyle eleştirilmiş olsa da, bilimkurgunun sosyokültürel düşünceyle ne kadar güçlü bağlar kurabileceğini göstermesi açısından tarihsel öneme sahiptir (Luckhurst, 2005: 140–143). Bu dönemde atılan adımlar, türün sonraki on yıllarda queer kuram, post-kolonyal eleştiri ve çevreci düşünceyle kuracağı ilişkilerin de temelini oluşturmuştur (Moylan, 2000: 38–40).

1980’li yıllar, bilimkurgunun tematik ve estetik açıdan yeniden yapılandığı bir başka dönüm noktası olmuştur. Bu dönemde ortaya çıkan cyberpunk (siberpunk) alt türü, hem teknolojik gelişmelerin birey üzerindeki etkilerini hem de kapitalizmin dijitalleşmiş formunun yarattığı yeni toplumsal yapıları irdeleyerek bilimkurgu anlatılarını karanlık, anarşik ve kent merkezli bir estetikle dönüştürmüştür. Cyberpunk, “yüksek teknoloji, düşük yaşam” (high tech, low life) mottosuyla özetlenen, neoliberal çağın eleştirel bir aynası olarak işlev görmüştür (Cavallaro, 2000: 91–93).

William Gibson’ın *Neuromancer* (1984) romanı, bu alt türün başlangıç noktası ve estetik manifestosu olarak kabul edilir. Roman, siberuzay kavramını ilk kez tanımlamış, bireylerin

dijital sistemlerle bütünleştirdiği bir geleceği betimleyerek hem yapay zekâ hem de veri üzerinden şekillenen yeni bir gerçeklik biçimi ortaya koymuştur. Gibson'ın kentleri; yozlaşmış mega-şirketlerin hüküm sürdüğü, yeraltı ekonomilerinin egemen olduğu, bedenin modifikasyonlarla sürekli değiştirildiği mekânlardır (McHale, 1992: 107–110; Csicsery-Ronay, 2008: 189–191). Neuromancer'daki hacker karakteri Case'in dijital alemlerde gerçekleştirdiği yolculuklar, yalnızca teknolojik fanteziler değil, aynı zamanda kimlik, bilinç ve gerçeklik algısı üzerine kurulu felsefi sorgulamalardır. Gibson'ın bu romanla açtığı yol, postmodern düşünceyle iç içe geçerek bilimkurguya yeni bir boyut katmıştır: artık evrenin derinlikleri değil, insan zihninin karanlık dehlizleri keşfedilmektedir (Csicsery-Ronay, 1996: 26; Bukatman, 1993: 122–124).

Cyberpunk anlatılarında beden, teknolojiyle hem iç içe geçer hem de bir direniş alanı hâline gelir. Bruce Sterling'in *Islands in the Net* (1988) ve Pat Cadigan'ın *Synners* (1991) gibi eserleri, bedenin dijitalleştirilmesi, bilinç aktarımı ve sanal gerçeklik gibi temalar üzerinden insanın sınırlarının nasıl yeniden çizildiğini gösterir. Cadigan'ın özellikle kadın karakterleri, bedenin eril söylemler tarafından nasıl metalaştırıldığını eleştirir; bu yönüyle siberpunk, feminist bilimkurgu ile de temasa geçer (Bukatman, 1993: 120–123; Hollinger, 2003: 126–129). Cyberpunk'ın sinemadaki en önemli yansıması, Ridley Scott'ın *Blade Runner* (1982) filmidir. Philip K. Dick'in *Do Androids Dream of Electric Sheep?* romanından uyarlanan bu film, yapay zekâların insan olup olamayacağı, hafıza ve kimliğin ne kadar gerçek olduğu gibi ontolojik sorularla türün derinliğini artırır. Filmdeki distopik Los Angeles tasviri, post-endüstriyel yıkım, çevresel felaket ve şirket egemenliğinin iç içe geçtiği bir geleceği temsil eder (Sobchack, 1987: 246–248; Telotte, 1995: 39–41).

1980'li ve 1990'lı yıllarda cyberpunk yalnızca Batı'da değil, Japonya merkezli bir estetik patlamayla da gelişmiştir. Katsuhiro Otomo'nun *Akira* (1988) ve Mamoru Oshii'nin *Ghost in the Shell* (1995) adlı animasyon filmleri, nükleer travma, biyoteknoloji, yapay bilinç ve hafıza manipülasyonu gibi temaları işleyerek Doğu bilimkurgusunun cyberpunk'a katkısını göstermiştir. Bu eserler, hem bireyin sistem karşısındaki yalnızlığını hem de kolektif hafızanın travmalarını görselleştirerek türün görsel dilini uluslararası bir düzeye taşımıştır (Napier, 2005: 92–95; Lamarre, 2009: 44–47).

1990'lı yıllarda cyberpunk estetiği postmodern anlatı teknikleriyle harmanlanarak türsel sınırları aşmıştır. Neal Stephenson'ın *Snow Crash* (1992) adlı romanı hem klasik cyberpunk öğelerini içerir hem de dijital ağların dilsel yapılarını çözümleyerek bilimkurgu ile dil felsefesi arasında bir köprü kurar. Roman, sanal gerçeklik platformlarını, bilgi çağının yeni mitolojileri

olarak işler; Stephenson burada dijital dinamiklerle şekillenen yeni bir Orta Çağ tahayyülü sunar (Hayles, 1999: 145–148).

Aynı dönemde, kült bilimkurgu filmi *The Matrix* (1999), hem cyberpunk’ın felsefi temalarını hem de postmodern yapısını sinematik bir başyapıt hâline getirmiştir. Gerçekliğin simülasyon olduğunu iddia eden bu film, Baudrillard’ın hipergerçeklik kavramlarını bilimkurguya uyarlayarak türün teorik derinliğini artırmıştır (Grau, 2003: 29–33; Sobchack, 2004: 170–172). *The Matrix*, beden, bilinç, direniş ve algoritmik kontrol temalarıyla dijital çağın ruhunu yansıtan bir kültürel metin hâline gelmiştir.

Cyberpunk, yalnızca bir alt tür değil; aynı zamanda geç kapitalizmin, gözetim toplumunun ve dijitalleşmenin eleştirisini yapan bir kültürel refleks olarak bilimkurgu tarihine damga vurmuştur (Kellner, 2001: 84–88). Bu dönem, bilimkurgu türünün modernleşmiş imgelerini hem bireysel hem de küresel düzeyde derinleştirmiştir.

21. yüzyıla girerken bilimkurgu türü, yalnızca teknolojik ilerlemeleri hayal eden bir alan olmaktan çıkmış; dijitalleşme, iklim krizi, gözetim teknolojileri, biyopolitika, toplumsal eşitsizlik ve kimlik çeşitliliği gibi çağın temel meselelerini ele alan çok boyutlu bir düşünsel alana dönüşmüştür. Bu dönüşüm, yalnızca Batı merkezli bir genişlemeyi değil, aynı zamanda bilimkurgu üretiminin küreselleşmesini, temsillerin çeşitlenmesini ve anlatı yapılarının deneyselleşmesini de beraberinde getirmiştir (Lombardo, 2015: 10–15).

Yeni yüzyılda posthumanist düşünce, bilimkurgunun merkezinde yer almaya başlamıştır. Donna Haraway’ın “Siborg Manifestosu” (1985) ile temelleri atılan bu yaklaşım, insanın doğa ile teknolojik çevre arasında kurduğu sınırların sorgulanmasını sağlar (Haraway, 1991: 149–181). Özellikle Alex Garland’ın *Ex Machina* (2014) filmi, yapay zekânın etik statüsünü ve insan benliğinin neyle tanımlandığını sorunsallaştırarak posthumanist bilimkurgunun güçlü bir örneğini sunar (Gunkel, 2012: 98–102). Benzer şekilde Kazuo Ishiguro’nun *Never Let Me Go* (2005) adlı romanı, klonlanmış bireylerin duygusal deneyimleri üzerinden hem insan hakları hem de beden politikası tartışmalarını gündeme getirir. Bu eser, bilimkurgunun artık yalnızca spekülasyonla değil, duygulanımsal ve etik derinlikle de işlediğini gösterir (Ferrando, 2013: 28–31).

21. yüzyıl bilimkurgusunda dikkat çeken bir diğer eğilim, iklim krizine odaklanan anlatıların yükselişidir. Margaret Atwood’un *MaddAddam* üçlemesi (Oryx and Crake, 2003; *The Year of*

the Flood, 2009; MaddAddam, 2013), genetik mühendislik, ekolojik yıkım ve biyopolitik kontrolün gelecekteki etkilerini feminist bir perspektifle sorgulamaktadır. Bu üçleme, ekobilimkurgunun (cli-fi) öne çıkan örneklerinden biridir ve teknolojinin doğayı dönüştürme gücünün distopik sonuçlarına dikkat çeker (Canavan & Robinson, 2014: 113–117; Potts, 2015: 54–56). Benzer biçimde Paolo Bacigalupi'nin *The Windup Girl* (2009) adlı romanı, iklim değişikliği sonrası Tayland'da geçen biyopolitik bir distopyada, kapitalist gıda tekellerinin yaşamı nasıl denetlediğini gözler önüne sermektedir. Bacigalupi'nin anlatısı, doğa, iktidar ve teknoloji arasındaki ilişkileri küresel Güney perspektifinden sunması açısından önemlidir (Trexler, 2015: 121–124).

21. yüzyıl bilimkurgusu, temsiliyet açısından da önemli bir dönüşüm geçirmiştir. Queer karakterler, farklı etnik kimlikler ve kültürel arka planlar daha fazla yer bulmaya başlamış; türün tek sesli anlatısından uzaklaşılarak çok sesli bir yapıya ulaşılmıştır. N. K. Jemisin'in *Broken Earth* üçlemesi (*The Fifth Season*, 2015; *The Obelisk Gate*, 2016; *The Stone Sky*, 2017), siyah bir kadın yazarın kaleminden çıkan ve üç kez Hugo Ödülü kazanan ilk seri olmuştur. Jemisin, kıta hareketleriyle sarsılan bir dünyada yaşayan ötekileştirilmiş bireyler üzerinden sistematik ırkçılık, iktidar ve çevresel adaletsizlik temalarını işler (Yaszek, 2020: 88; Attebery, 2018: 67–69). Bu anlatılar, bilimkurgunun artık yalnızca “beyaz, Batılı, erkek” seslerle sınırlı olmadığını gösterir. Queer temsiller açısından Becky Chambers'ın *Wayfarers* serisi, empati, çeşitlilik ve “başka türlerle bir arada yaşama” gibi temaları işleyerek queer bilimkurgunun pozitif ve umut dolu bir tonla nasıl kurulabileceğini ortaya koymaktadır. Chambers, klasik bilimkurgunun çatışma ve savaş odaklı anlatılarını reddederek, birlikte yaşamanın etik ve duygusal boyutlarına odaklanır (Lothian, 2018: 92–95).

Görsel anlatım alanında ise, 21. yüzyılda dijital platformların yükselişi bilimkurgunun hem üretim biçimini hem de izleyiciyle kurduğu ilişkiyi dönüştürmüştür. *Black Mirror* (2011–) dizisi, teknolojinin birey üzerindeki olası etkilerini kısa hikâyelerle irdeleyen ve etik ikilemleri gözler önüne seren çağdaş bir antoloji örneğidir. Her bölümü farklı bir tema ve estetik anlayışla işleyen bu dizi, teknolojik ütopyaların nasıl kolaylıkla distopyaya dönüşebileceğini göstermekle kalmaz; izleyiciyi kendi dijital alışkanlıklarını sorgulamaya da teşvik eder (Booker, 2018: 212; Bainbridge, 2020: 77–80). Bunun yanı sıra *The Expanse* (2015–2022) gibi yapımlar, politik entrikalar, kolonileşme, sınıfsal eşitsizlik ve gezegenler arası çatışmalar gibi konuları fütüristik bir anlatıyla işlerken türün epik ve küresel boyutunu pekiştirir (Johnson, 2021: 135–138).

Bilimkurgu türünün tarihsel evrimi, her dönem içerisinde bilimsel, felsefi ve kültürel akımlar tarafından şekillenen hem uyum sağlayabilen hem de düşündüren bir tür ortaya koymaktadır. Efsanevi ve edebi kökenlerinden çok yönlü bir kültürel güç olarak günümüzdeki konumuna kadar bilimkurgu, geçmiş, şimdi ve gelecekle eleştirel bir etkileşim kurmak için eşsiz bir alan sunmaya devam etmektedir. Kalıcı önemi, yalnızca neyin mümkün olduğu hakkında spekülasyon yapabilme yetisinde değil aynı zamanda sürekli değişen bir dünyada insan olmanın anlamını sorgulama kapasitesindedir (Roberts, 2006: 48-50).

1.2.Edebiyatta Bilimkurgu

Bilimkurgu, geleceğin bilinmeyen olasılıklarını ve bilimsel ve teknolojik gelişmelerin bireyler ve toplumlar üzerindeki etkisini araştıran dinamik ve yaratıcı bir türdür. Spekülatif hikâye anlatımına dayanan, insanlık, varoluş ve evrenle ilgili derin soruları incelemek için bilimsel ilkeleri, fütüristik fikirleri ve yaratıcı hayal gücünü harmanlar (Pinsky, 2003: 13-14). Edebiyatta bilimkurgu hem bir ayna hem de bir mercekle görevi görmektedir: etik ikilemler, toplumsal değişimler ve ekolojik krizler gibi çağdaş endişeleri yansıtırken aynı zamanda alternatif gerçeklikleri, yabancı dünyaları ve insan potansiyelinin sınırlarını da öngörmektedir (Booker, 2014: 120-123). Mary Shelley'nin Frankenstein (1818)'i gibi erken dönem eserlerinden (genellikle ilk gerçek bilimkurgu romanı olarak kabul edilmektedir) Isaac Asimov, Octavia E. Butler ve Margaret Atwood gibi yazarların çağdaş klasiklerine kadar tür, yapay zekâ, uzay yolculuğu, zaman yolculuğu ve distopik gelecekler gibi çeşitli temaları içerecek şekilde gelişmiştir. Jules Verne ve H. G. Wells, 19.yüzyılın sonlarında ve 20.yüzyılın başlarında türü daha da genişletmiştir. Verne'nin Leagues Under the Sea (1870) gibi maceraları ve Wells'in The War of the Worlds (1898) ve The Time Machine (1895) gibi çığır açan eserleri, yaratıcı hikâye anlatımları ve ortaya çıkan bilimsel kavramlarla etkileşimleriyle bilimkurgunun çekiciliğini sağlamlaştırmıştır (Freedman, 2002: 253-255).

Bilimkurgu, eğlence değerinin ötesinde eleştirel düşüncüyü kışkırtır ve okuyucularını eylemlerinin sonuçlarını ve hızla değişen bir dünyada insanlığın yörüngesini düşünmeye zorlar (Roberts, 2002: 60-85). Genellikle bilimkurgunun "Altın Çağı" olarak adlandırılan 20.yüzyılın oraları Isaac Asimov, Arthur C. Clarke ve Ray Bradbury gibi ikonik yazarların yükselişine tanık olmuştur. Bu yazarlar robotik, uzay keşfi ve insan ahlakı temalarını araştırmışlar ve Asimov'un Vakıf serisi (1951-1986), Clarke'ın 2001: A Space Odyssey (1968)'si türün temel taşları haline gelmiştir. Aynı zamanda, Bradbury'nin Fahrenheit 451 (1953)'i türün sansür ve insanlıktan çıkarma gibi toplumsal eğilimleri eleştirme kapasitesini örneklemiştir (Westfahl, 2005.: 1-5).

20.yüzyılın ikinci yarısında bilimkurgu çeşitlenmiş ve olgunlaşmıştır. Aynı zamanda tür, toplumsal değişimleri yansıtmış ve yeni sesleri kucaklamıştır. Ursula K. Le Guin (Karanlığın Sol Eli, 1975) ve Octavia E. Butler (Kindred, 1979) gibi yazarlar, bilimkurgunun kapsamını geleneksel teknolojik temaların ötesine genişleterek karmaşık cinsiyet, ırk ve kimlik keşiflerini tanıtmışlardır. 1980’lerde William Gibson (Neuromancer, 1984) gibi yazarların öncülük ettiği cyberpunk (siberpunk)’ın ortaya çıkması türe yenilik getirerek insanlık ve siber uzayın kesişimselliğini araştırmıştır (Elias, 2009: 61-67).

Bilimkurgu türünün edebiyattaki tarihsel serüveni, Aydınlanma düşüncesinin etkilerinin edebiyata yansıdığı Romantik dönemle birlikte şekillenmeye başlamıştır. Bu dönemde yazarlar, insanın doğa karşısındaki konumunu, aklın sınırlarını ve bilimsel ilerlemenin olası sonuçlarını sorgulayan anlatılar kaleme almışlardır. Türün kurucu metni olarak kabul edilen Mary Shelley’nin Frankenstein; ya da Modern Prometheus (1818) adlı romanı, bilimsel deneyin etik sınırlarını ve insanlık durumuna etkilerini sorgulamasıyla bilimkurgu edebiyatının temel sorunsallarını başlatmıştır (Pinsky, 2003: 15; Baldick, 1987: 12–14). Victor Frankenstein karakteri üzerinden bilim adamının Tanrı’yı oynama arzusu, yaratının bir “canavar”a dönüşmesi, akıl ile etik arasındaki çatışmayı alegorik düzlemde ortaya koyar. Shelley’nin romanı, yalnızca gotik korkunun değil, aynı zamanda modern bilimsel düşüncenin ve teknolojik yaratımın edebi temsilinin ilk güçlü örneğidir (Mellor, 1988: 105–108).

19.yüzyılın ikinci yarısında bilimsel keşifler ve teknolojik icatlar hız kazanırken, bu gelişmeler edebiyatta “bilimsel merak”ın spekülatif anlatılara dönüşmesini sağladı. Jules Verne, bu dönüşümün en etkili yazarlarından biri olarak bilimsel kurguyu macera formunda sunmayı başarmıştır. Leagues Under the Sea (Denizler Altında Yirmi Bin Fersah, 1870), Aya Yolculuk (1865), Dünyanın Merkezine Yolculuk (1864) gibi romanlarında Verne, dönemin bilimsel bilgilerini kullanarak kurduğu ayrıntılı dünya tasvirleriyle hem teknik hem de edebi bakımdan türün sınırlarını genişletmiştir. Kaptan Nemo gibi karakterler, bilimsel bilgiyle donanmış ancak aynı zamanda politik ve etik ikilemler yaşayan figürler olarak, Verne’in bilimsel ilerlemeye duyduğu çelişkili bakışın yansımasıdır (Booker, 2014: 124; Evans, 1988: 29–31).

Bir başka öncü isim olan H. G. Wells, bilimkurgunun yalnızca bilimsel araçlarla ilgili olmadığını, aynı zamanda sosyal eleştiriyi taşıyan güçlü bir mecra olduğunu göstermiştir. The Time Machine (1895) adlı eserinde zaman yolculuğu fikrini ilk kez sistematik biçimde kullanarak hem teknolojinin sınırlarını hem de Viktoryen İngilteresi’nin sınıf yapısını alegorik

biçimde ele almıştır. Zaman Yolcusu karakteri, gelecek uygarlıklarda sınıf ayrımının evrimsel düzeyde sürmüş hâlini gözlemleyerek insan doğasının yozlaşmasına tanıklık eder (Roberts, 2006: 53–56). Yine The War of the Worlds (1898), uzaylı istilasını anlatısıyla emperyalizme karşı ironik bir eleştiri sunar; Marslıların dünyayı işgali, Batı medeniyetinin sömürgeci zihniyetini tersine çeviren bir anlatı hamlesidir (Freedman, 2002: 255; Stableford, 2004: 118). Wells’in eserleri, bilimsel kuramları sosyal fantezilerle birleştirerek bilimkurguya yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda ideolojik ve eleştirel bir yön kazandırmıştır (Booker, 2014: 97).

Bu erken dönem metinlerinde dikkat çeken bir başka özellik, bilimsel tahayyül ile mitolojik ve felsefi geleneklerin harmanlanmasıdır. Shelley’nin Prometheus efsanesiyle kurduğu bağ, Verne’in bilimsel verileri büyüleyici anlatılarla yoğurması ya da Wells’in evrim teorisini sosyal gerçeklikle birleştirmesi, bilimkurgunun yalnızca “geleceği hayal etme” değil, aynı zamanda insanlık durumuna dair derinlemesine sorular sorma kapasitesini de ortaya koyar (Pinsky, 2003: 15; Csicsery-Ronay, 2008: 22). Bu yönüyle bilimkurgu, erken dönemlerden itibaren “eğlencelik” bir tür değil, entelektüel bir sorgulama alanı olarak temellenmeye başlamıştır.

Bilimkurgu edebiyatında “Altın Çağ” olarak adlandırılan dönem, 1930’ların sonlarından başlayarak 1950’lerin sonlarına kadar uzanır ve türün hem içerik hem de yapı bakımından sistematik bir biçimde geliştiği yılları ifade eder. Bu dönem, özellikle Amerika Birleşik Devletleri merkezli bir bilimkurgu patlamasına tanıklık etmiş ve tür, pulp dergiler aracılığıyla geniş okur kitlelerine ulaşmıştır. Entelektüel derinliği, bilimsel gerçekliğe dayanan kurguları ve sistematik evren tasarımlarıyla Altın Çağ, bilimkurgunun “saygın edebiyat” statüsüne geçişinde önemli bir dönemeçtir (Roberts, 2002: 66–69).

Bu dönemin yükselen figürlerinden biri olan Isaac Asimov, bilimkurguya hem kavramsal hem de tematik derinlik kazandırmıştır. I, Robot (1950) adlı öykü derlemesinde ortaya koyduğu Üç Robot Yasası, yalnızca edebi değil, aynı zamanda etik ve felsefi düzeyde tartışmalara zemin hazırlamıştır. Asimov’un robotları, sadece teknolojik varlıklar değil, aynı zamanda ahlaki kararlar verebilen yapay bilinçlerdir. Bu bağlamda, insan ile makine arasındaki sınırlar bulanıklaşırken, etik sorumluluk kavramı yeniden tanımlanır. Asimov’un en geniş vizyonlu projesi ise Foundation (Vakıf) Serisi’dir (1951–1986). Burada tarihsel döngüler, bilimsel öngörü (psikotarih) ve uygarlığın çöküşü gibi temalar, bilimsel ilerleme ile sosyopolitik yapı arasındaki karmaşık ilişkiyi açığa çıkarır (Csicsery-Ronay, 2008: 35).

Arthur C. Clarke ise daha çok insanlığın evrendeki yeri, teknolojik evrim ve metafizik sorulara olan ilgisiyle öne çıkmıştır. En bilinen eseri olan 2001: A Space Odyssey (1968), Stanley Kubrick'in aynı adlı filmiyle eş zamanlı olarak geliştirilmiş ve insanlığın yapay zekâ ile ilişkisini hem estetik hem de varoluşsal boyutlarıyla incelemiştir. Clarke'ın eserleri, teknolojiyi yalnızca bir araç değil, aynı zamanda bir bilinç biçimi olarak görme eğilimindedir. Örneğin Childhood's End (1953), insanlığın daha yüksek bir evrimsel bilinç seviyesine ulaşmasının bedelini ve anlamını sorgular. Bu yönüyle Clarke, bilimkurguyu yalnızca teknolojiye değil, kozmik bilinç arayışına da açmıştır (Freedman, 2002: 262–265).

Ray Bradbury, Altın Çağ'ın bir diğer önemli yazarı olarak, bilimkurgunun insani ve duygusal yönlerini ön plana çıkarmıştır. Fahrenheit 451 (1953) adlı romanında, kitapların yasaklandığı bir geleceği betimleyerek sansür, entelektüel baskı ve teknolojik uyuşmanın insanlığı nasıl köreltebileceğine dair güçlü bir alegori kurmuştur. Bradbury'nin anlatımı, makinelere değil, insan ruhuna odaklanır; teknolojinin ruhsuzlaştırıcı etkisine karşı bireyin içsel direncini savunur. Bu yönüyle Fahrenheit 451, bilimkurgu aracılığıyla totaliter sistemlerin kültürel ve zihinsel boyutlarına dair derinlikli bir eleştiridir (Seed, 2011: 79).

Altın Çağ yazarlarının ortak özelliği, teknolojiyi yalnızca fonksiyonel bir araç olarak değil; aynı zamanda etik, politik ve metafizik bir sorun alanı olarak ele almalarıdır. Asimov'un robotları etik sorumluluklar yüklenmiş varlıklarken, Clarke'ın yapay zekâları insanlıkla rekabet hâlindeki bilinç formlarıdır. Bradbury ise teknolojiyi bir tür psikolojik dezenformasyon aygıtı olarak kurgular (Booker & Thomas, 2009: 81–84). Böylece bu dönemin bilimkurgusu hem bilimsel ilerlemeye duyulan hayranlık hem de bu ilerlemenin olası yıkıcı etkilerine dair bir uyarı içeren çift yönlü bir anlatı biçimi oluşturmuştur. Altın Çağ'ın bir başka önemli özelliği de, türün artık sadece “olasılık” üzerine değil, “olasılığın nasıl yönetileceği” üzerine düşünmeye başlamasıdır. Bu bağlamda bilimkurgu, yalnızca hayal edilen teknolojiler değil, bu teknolojilerin sosyal, politik ve bireysel sonuçlarını inceleyen çok katmanlı bir edebiyat biçimi hâline gelmiştir (Roberts, 2006: 71–73).

1960'lı ve 1970'li yıllar, bilimkurgu edebiyatında tematik ve biçimsel bir devrimin yaşandığı, türün entelektüel ve politik açıdan çeşitlendiği bir dönem olmuştur. “Yeni Dalga” (New Wave) hareketi, bilimkurgunun Altın Çağ'daki teknolojik ve mühendislik odaklı yapısından uzaklaşarak psikolojik derinlik, sosyopolitik eleştiri ve edebi deneysellik yönünde evrilmesine öncülük etmiştir. Bu yıllarda bilimkurgu, yalnızca bilimsel olasılıkları değil, insan doğası,

toplumsal yapı, cinsiyet, ırk ve kültür gibi karmaşık meseleleri irdeleyen güçlü bir anlatı formuna dönüşmüştür (Luckhurst, 2005: 132).

Bu dönemin öncü isimlerinden biri olan Ursula K. Le Guin, bilimkurgunun sosyolojik ve antropolojik boyutlarını öne çıkararak türün anlatı olanaklarını genişletmiştir. En önemli eserlerinden biri olan *The Left Hand of Darkness* (Karanlığın Sol Eli, 1969), toplumsal cinsiyetin doğasına dair radikal bir sorgulama sunar. Roman, kurgusal bir gezegen olan Gethen’de yaşayan cinsiyetsiz bireyler aracılığıyla, cinsiyet kimliğinin ne ölçüde biyolojik, ne ölçüde toplumsal olduğunu tartışır. Le Guin, bu eserle bilimkurgu aracılığıyla feminist ve queer kuramın edebi temsilini başlatan yazarlardan biri olmuş; türün yalnızca erkek merkezli teknolojik senaryolarla sınırlı olmadığını göstermiştir (Barr, 1993: 90; Merrick, 2003: 239–241).

Octavia E. Butler, 1970’li yıllarda yükselen bir diğer güçlü ses olarak, bilimkurguyu ırksal ve tarihsel bellekle buluşturmuştur. *Kindred* (1979) adlı romanında, günümüzden geçmişe—kölelik dönemine—giden siyah bir kadın karakterin zaman yolculuğunu merkezine alır. Roman, yalnızca zaman yolculuğu temasıyla değil; aynı zamanda travmatik geçmişin birey üzerindeki etkisini ve tarihsel şiddetin bugüne uzanan izlerini işlemesiyle bilimkurgu içinde bir “kara bellek” anlatısı inşa eder (Yaszek, 2006: 45–47). Butler’ın bilimkurgusu, aynı zamanda Afro-Amerikan kimliğinin, kadınlığın ve biyopolitikanın kesişiminde şekillenen alternatif gelecekler sunar (Canavan, 2016: 58).

Yeni Dalga’nın önemli figürlerinden biri de Samuel R. Delany’dır. Hem Afro-Amerikan hem de queer bir yazar olarak Delany, bilimkurgunun temsiliyet olanaklarını genişletmiştir. *Babel-17* (1966) adlı romanı, dilin gerçeklik algısını biçimlendirme gücü üzerine yoğunlaşır. Sapir-Whorf hipotezine dayalı bu anlatı, bilimkurguyu dil felsefesi ile buluşturan önemli bir metin hâline gelmiştir (Barr, 1993: 93; McHale, 1987: 140). Delany ayrıca cinsellik, beden politikası ve queer arzu gibi temaları açık biçimde işleyerek bilimkurgu içinde tabu olarak görülen konulara cesurca yaklaşmıştır (Merrick, 2003: 243–245).

Yeni Dalga, yalnızca tematik düzeyde değil, biçimsel anlamda da bilimkurguyu dönüştürmüştür. Bu dönemde yazılan metinlerde lineer anlatıdan sapmalar, bilinç akışı teknikleri, postmodern fragmentasyon, çoklu bakış açıları ve deneysel dil kullanımı gibi unsurlar ön plana çıkmıştır. Geleneksel kahramanlık anlatılarının yerini ahlaki gri alanlar, kimlik bunalımları ve anti-kahramanlar almıştır. Böylece bilimkurgu, estetik ve düşünsel olarak

“yüksek edebiyat” formuna yaklaşmıştır (Csicsery-Ronay, 1996: 20–23). Yeni Dalga’nın bir diğer dikkat çekici yönü de, toplumsal eleştiriyiyle estetik yenilik arasındaki güçlü ilişkiyi kurmasıdır. Bilimkurgu artık yalnızca “geleceği tahayyül etme” alanı değil; aynı zamanda “bugünün yapısal sorunlarını görünür kılma” aracıdır. Bu yönüyle tür, eleştirel teoriyle paralel bir hareket göstermiş ve feminist kuram, postkolonyal okuma, queer teori gibi düşünsel yönelimlerle buluşmuştur (Barr, 1993: 89–91).

1980’li ve 1990’lı yıllar, bilimkurgu edebiyatında hem tematik hem de estetik anlamda köklü bir dönüşümün yaşandığı bir dönem olmuştur. Bu yıllarda, bilimkurgu giderek daha karanlık, distopik ve teknoloji-yoğun anlatılara yönelmiş; bireyin dijital çağdaki konumunu sorgulayan yeni bir alt tür doğmuştur: cyberpunk. Bu tür, “yüksek teknoloji, düşük yaşam” (high tech, low life) sloganıyla özetlenen, teknolojik ilerlemenin sınıfsal eşitsizlikler, gözetim, yozlaşmış mega-şirketler ve kimlik krizleri gibi sosyopolitik sorunlarla birleştiği bir anlatı formudur (Sterling, 1986: xi). Aynı zamanda postmodern edebiyatla yakın ilişkiler kurarak bilimkurguyu hem düşünsel hem de yapısal açıdan farklılaştırmıştır (McHale, 1992: 107–110).

Cyberpunk’ın kurucu ve en etkili yazarlarından biri William Gibson olmuştur. Onun Neuromancer (1984) adlı romanı, siberuzay (cyberspace) kavramını edebiyata kazandıran ve dijital gerçeklik ile biyolojik benliğin kesişimini irdeleyen çığır açıcı bir eserdir. Roman, veri korsanı Case’in mega-şirketler tarafından denetlenen bir dijital ağda yaşadığı kimlik mücadelesi etrafında şekillenir. Gibson, bedeninin mekanikleştirilmesi, bilincin ağlarla birleşmesi ve dijital benliğin parçalanması gibi temaları işlerken, postmodern edebiyatın tipik özelliklerini de – fragmantasyon, çoklu gerçeklik, kimlik krizi – bilimkurguya entegre etmiştir (McHale, 1992). Neuromancer, klasik bilimkurgunun kahraman anlatısını terk eder; yerine, sistem dışına itilmiş, ahlaki olarak gri bölgede hareket eden anti-kahramanlar koymaktadır (Bukatman, 1993: 120–122).

Cyberpunk yalnızca Anglo-Amerikan edebiyatla sınırlı kalmamış, Japon kültüründen de beslenmiştir. Özellikle manga ve anime üretimlerinde cyberpunk estetiği güçlü biçimde temsil edilmiştir. Katsuhiro Otomo’nun Akira (1988) ve Masamune Shirow’un Ghost in the Shell (1991) adlı eserleri, bedeninin yeniden inşası, yapay zihinlerin varlığı, hafızanın dijitalleştirilmesi ve kent distopyaları gibi cyberpunk temalarını Doğu kültürüyle harmanlayarak sunmuştur. Bu eserlerde insanlık artık biyolojik değil, bilgiye bağlı bir varoluş düzleminde tanımlanmaktadır (Napier, 2005: 94).

Cyberpunk'ın bilimkurgu içinde özgün bir yer edinmesinde, postmodern edebiyatla kurduğu bağ da belirleyici olmuştur. Bu dönemin bilimkurgusu, gerçekliğin parçalanmış yapısını, hipergerçeklik kavramını (Baudrillard), benliğin akışkanlığını ve tarihsel sürecin yerini almış simülasyonları işler (Hayles, 1999: 146–148). Örneğin Neal Stephenson'ın *Snow Crash* (1992) adlı romanı hem cyberpunk hem de postmodern yapılarla harmanlanmış bir anlatıdır. Roman, metaverse kavramını henüz 1990'ların başında ortaya koyarak, dijital kimliklerin ve algoritmik kontrolün gelecekteki egemenliğini önceden kestiren bir yapıya sahiptir. Ayrıca dil, inanç sistemleri ve kod arasında kurduğu bağlantılarla, postmodern düşünceyi bilimkurgu üzerinden yeniden üretir (Hansen, 2006: 63–66).

1990'lı yıllarda bilimkurgu, yalnızca yazılı metinlerle sınırlı kalmamış; sinema, görsel medya ve dijital oyunlar gibi farklı anlatı alanlarıyla da birleşmiştir. En ikonik örneklerden biri, Wachowski kardeşlerin yönettiği *The Matrix* (1999) filmidir. Bu yapım, Descartesçi şüphecilikten Baudrillard'ın simülasyon teorisine kadar pek çok felsefi tartışmayı merkezine alırken, cyberpunk'ın tüm estetik ve tematik unsurlarını sinematik bir anlatıya dönüştürür. Filmdeki sanal gerçeklik evreni, yalnızca dijital teknolojilerin eleştirisi değil, aynı zamanda bireysel özgürlük, bilinç ve gerçeklik algısının yeniden tanımlanmasıdır (Grau, 2003: 32).

21.yüzyılın bilimkurgu edebiyatı hem tematik derinliği hem de kültürel çeşitliliğiyle türün en geniş ve çoğulcu dönemlerinden birine sahne olmuştur. Dijital devrim, iklim krizi, yapay zekâ, biyoteknoloji, göç, toplumsal cinsiyet ve ırksal adalet gibi meseleler, bu dönemin bilimkurgusuna yön veren temel sorunsallar arasında yer almaktadır. Bu çağda bilimkurgu yalnızca Batı merkezli bir edebi form olmaktan çıkmış; küreselleşmiş, çoğullaşmış ve disiplinler arası bir edebi alan hâline gelmiştir (Lombardo, 2015: 13).

Bu yeni dönemin en dikkat çekici isimlerinden biri N. K. Jemisin'dir. Yazarın Hugo Ödüllü *Broken Earth* üçlemesi (*The Fifth Season*, 2015; *The Obelisk Gate*, 2016; *The Stone Sky*, 2017), hem fantastik hem de bilimkurgu unsurlarını bir araya getirerek iklim felaketi, sistematik baskı ve jeopolitik adaletsizlik temalarını işler. Özellikle depremler ve kıtasal hareketlerle sarsılan bir dünyada “orojen” adı verilen azınlık bir grubun maruz kaldığı ayrımcılık, tür aracılığıyla ırk, sınıf ve güç ilişkilerini alegorik biçimde ele alır. Jemisin'in eserleri, sadece türsel yenilik sunmaz; aynı zamanda siyah kadın karakterlerin özneleştiği bir evren yaratarak temsildeki tekilliği kırar (Yaszek, 2020: 88).

21.yüzyıl bilimkurgusunun küreselleşme eğilimi, Çinli yazar Liu Cixin'in uluslararası başarı kazanmasıyla da görünür hâle gelmiştir. Onun *The Three-Body Problem* (2006) adlı romanı, Kültür Devrimi sonrası Çin'in entelektüel travmalarından başlayarak, dünya dışı uygarlıkların iletişimi ve insanlık tarihi üzerine epik bir bilimkurgu anlatısı kurar. Liu'nun çalışması, yalnızca bir "uzaylı istilası" hikâyesi değil; aynı zamanda bilim, etik ve politik sorumluluk arasındaki çatışmaların işlendiği felsefi bir metindir (Canavan & Robinson, 2014: 115). Bu roman, Asya bilimkurgusunun Batı'da nasıl bir etki yarattığının ve türün artık çok merkezli bir yapıya kavuştuğunun önemli bir göstergesidir.

Bu dönemde feminist bilimkurgu da hem biçimsel hem tematik olarak derinleşmiştir. Margaret Atwood'un *Oryx and Crake* (2003) ile başlayan MaddAddam üçlemesi (*The Year of the Flood*, 2009; MaddAddam, 2013), genetik mühendisliğin doğa üzerindeki kontrolünü ve bu kontrolün distopik sonuçlarını tartışır. Romanlar, tür içinde çevreci duyarlılıkla genetik bilim ve ekolojik kriz arasında doğrudan bir bağ kurarak eko-bilimkurgu (climate fiction / cli-fi) örneklerinden biri hâline gelir. Atwood'un anlatılarında teknoloji, doğayı denetlemenin değil; doğaya karşı etik bir sorumluluk geliştirmenin aracı olarak tartışılır (Booker, 2014: 130).

21.yüzyıl bilimkurgusunda queer ve trans temsillerin artması, türün normatif yapısını sorgulayan metinlerin çoğalmasına yol açmıştır. Becky Chambers'ın *Wayfarers* serisi, çeşitli türden varlıkların bir arada yaşadığı evrenlerde cinsiyetin, ilişkilerin ve aidiyetin esnek biçimlerde deneyimlendiği hikâyeler sunar. Chambers, geleneksel bilimkurgunun çatışma ve keşif merkezli yapısını terk ederek, duygusal bağ, anlayış ve dayanışma üzerine kurulu "soft science fiction" tarzını öne çıkarır. Bu tür eserler, bilimkurgunun daha umutlu, iyileştirici ve kapsayıcı yönlerini görünür hâle getirir (Merrick, 2003: 248).

Aynı zamanda Afrofütürizm, 21. yüzyılda yükselen ve bilimkurgunun kültürel çoğulluğunu derinleştiren önemli bir damar hâline gelmiştir. Bu akım, Afrika diasporasının tarihsel travmalarını, sömürgecilik sonrası kimlik sorunlarını ve kültürel mirasını, geleceğin teknolojileriyle ve bilimsel tahayyülle birleştirerek hem geçmişi yeniden yazmayı hem de geleceği alternatif bir bakış açısıyla hayal etmeyi amaçlar (Yaszek, 2006: 45; Eshun, 2003: 291). Afrofütürist anlatılar, zamanın doğrusal akışını kırarak hem bireysel hem de kolektif belleği yeniden inşa eder; bu yönüyle hem nostaljik hem de devrimci bir estetik-politik yönelimi temsil eder.

Octavia E. Butler'ın mirası üzerine inşa edilen bu yeni dalga, yalnızca temsildeki çeşitliliği artırmakla kalmaz; aynı zamanda bilimkurgu aracılığıyla ırk, toplumsal cinsiyet, teknoloji ve

beden politikası gibi temaları kesişimsel bir düzlemde işler. Yeni nesil Afrofüturist yazarlar—örneğin Nnedi Okorafor, Tananarive Due ve Nalo Hopkinson—, bilimkurguyu hem kültürel aidiyetin hem de direnişin bir aracı olarak yeniden tanımlarlar (Nama, 2008: 58). Bu eserler, bilimkurgunun estetik, politik ve kültürel boyutlarını dönüştürerek Batı merkezli anlatıların ötesinde, küresel Güney’in öznel deneyimlerini görünür kılmaktadır.

Günümüz bilimkurgusu, yalnızca basılı metinlerle sınırlı kalmayıp çoklu ortamlar üzerinden de varlığını sürdürmektedir. Dijital romanlar, etkileşimli anlatılar, oyunlar, sesli hikâyeler ve çevrimiçi platformlarda yayımlanan metinler sayesinde bilimkurgu edebiyatı, klasik kitap formatının ötesine geçerek yeni anlatı formlarına evrilmektedir (Ryan, 2006: 101). Özellikle yapay zekâ destekli hikâye üretimi, hiper-metin kurgu (hypertext fiction) ve algoritmik anlatı teknolojileri, bilimkurgunun hem biçimsel hem de içeriksel geleceğine dair önemli ipuçları sunmaktadır. Bu çoğullaşma yalnızca estetik bir gelişme değil; aynı zamanda politik bir açılım olarak da değerlendirilebilir. Artık bilimkurgu yalnızca “nasıl bir teknoloji?” sorusunu değil, aynı zamanda “kim için, kim tarafından, neye karşı?” gibi etik ve politik soruları da gündeme getirmektedir. Bu nedenle 21. yüzyılda bilimkurgu, yalnızca spekülative kurguların alanı değil, aynı zamanda toplumsal eleştiri için güçlü bir mecra hâline gelmiştir (Bould & Vint, 2011: 5).

Bilimkurgu edebiyatı, içeriksel ve anlatımsal düzlemlerin ötesinde, kuramsal düzeyde de büyük bir çeşitlilik kazanmış ve disiplinler arası analizlere açık çok katmanlı bir inceleme alanı hâline gelmiştir. Marksist estetikten feminist teoriye, postkolonyal okumadan post hümanist düşünceye uzanan geniş bir yelpazede bilimkurgu metinleri çözümlenmekte; her bir yaklaşım, türün ideolojik ve epistemolojik derinliğine katkı sunmaktadır (Roberts, 2000: 7). Özellikle Marksist eleştiri, bilimkurgunun ütopya/distopya anlatıları aracılığıyla sınıf yapıları, üretim ilişkileri ve egemen ideolojilerin temsillerini nasıl yapılandırıldığını ortaya koyar. Fredric Jameson’a göre bilimkurgu, “gelecek hakkında düşünüyormuş gibi yaparak aslında bugün hakkında düşünür” (Jameson, 2005: 288). Bu bağlamda Star Trek gibi dizilerdeki sosyalist ütopyalar ya da Brave New World (Huxley, 1932) ve 1984 (Orwell, 1949) gibi distopyalarda görüldüğü üzere, üretim biçimleri, denetim teknolojileri ve ideolojik aygıtlar bilimkurgu metinlerinin temel sorunsalları arasında yer alır. Ursula K. Le Guin’in *The Dispossessed* (1974) adlı romanı ise anarşist bir toplum ile kapitalist bir sistem arasında kurduğu karşıtlıkla mülkiyet, emek ve özgürlük kavramlarını spekülative bir düzlemde tartışmaya açmaktadır (Le Guin, 1974: 6–9; Moylan, 2000: 110–112).

Bilimkurgu, toplumsal cinsiyetin sorgulanması için özellikle verimli bir anlatı alanı sunmaktadır. Feminist kuramın bilimkurguya katkısı, özellikle 1970’lerden itibaren türün hem tematik hem de biçimsel dönüşümüne önemli ölçüde zemin hazırlamıştır. Joanna Russ’un *The Female Man* (1975) ve Marge Piercy’nin *Woman on the Edge of Time* (1976) gibi romanları, yalnızca patriyarkal sistemlerin alternatiflerini tahayyül etmekle kalmaz; aynı zamanda kadınlık, annelik, emek ve cinsellik gibi kavramları yeniden tanımlar (Merrick, 2003: 241–243). Donna Haraway’ın “Siborg Manifestosu” (*A Cyborg Manifesto*, 1985) ise bilimkurgu figürleri üzerinden toplumsal cinsiyetin teknolojik araçlarla nasıl yeniden üretildiğini analiz eden kuramsal bir temel oluşturur. Haraway’e göre siborglar, biyolojik ve teknolojik olan arasındaki sınırları bulanıklaştırarak “kadın” kategorisinin doğuştan değil, tarihsel ve kültürel olarak inşa edilmiş bir yapı olduğunu gözler önüne sermektedir (Haraway, 1985: 90).

Benzer şekilde postkolonyal kuram da bilimkurgu anlatılarında sıkça karşılaşılan “uzaylı”, “yabancı gezegen” veya “sınır bölgeleri” gibi temaların, kolonyal tarihlerin alegorik uzantıları olduğunu ortaya koymaktadır. H. G. Wells’in *The War of the Worlds* (1898) adlı romanı, Marslı istilasını bir “tersine sömürgeleştirme” anlatısı hâline getirerek Batı emperyalizminin kendi şiddetiyle yüzleşmesini sağlar (Rieder, 2008: 23). Octavia E. Butler’ın *Xenogenesis* (ya da *Lilith’s Brood*) üçlemesi ise genetik karışım yoluyla oluşan hibrit varlıklar üzerinden, kolonyal travmaların beden ve kültür üzerinde yarattığı etkiyi irdeler; bu yapılar aracılığıyla ötekiyle ilişkide yeni türden bir etik, iş birliği ve kimlik tanımı önermektedir (Yaszek, 2006: 52). Postkolonyal bilimkurgu bu yönüyle yalnızca tahakküm biçimlerini görünür kılmaz; aynı zamanda farklılığa yönelik hegemonik yapıları çözümleyerek alternatif epistemolojik çerçeveler geliştirir (Rieder, 2008: 47–49).

Posthümanist teori, insan merkezli hümanist düşüncenin sonunu ve insan-sonrası varlıkların (siborglar, yapay zekâlar, genetik olarak üretilmiş organizmalar vb.) merkezde konumlandığı yeni düşünsel paradigmalara yükselişini inceler. Bu teoriye göre bilimkurgu, insan bedeninin ve bilincinin sınırlarının aşıldığı, yeniden tanımlandığı ve çoğul formlara kavuştuğu bir anlatı alanı hâline gelmiştir (Ferrando, 2013: 29–33). Bu bağlamda, Kazuo Ishiguro’nun *Never Let Me Go* (2005) adlı romanı, klon bireylerin varoluşsal haklarını ve etik statülerini tartışarak posthümanist sorunsalları öne çıkarır. Roman, biyolojik üretimin teknikleştiği bir gelecekte, klonların yalnızca organ nakli amacıyla yaratıldıkları bir dünyayı betimleyerek, “insan” tanımının biyolojik olmaktan çok etik ve duygulanımsal bağlamda ele alınması gerektiğini savunmaktadır (Badmington, 2011: 155). Benzer şekilde, Ian McDonald’ın *River of Gods* (2004) adlı romanı, yapay zekâların Hindistan bağlamında öznellik kazanmalarını ve insan

toplumları içindeki rolleri üzerindeki etkilerini ele alır; bu da insan-sonrası özne türlerinin sosyal düzenle ilişkisini sorgular (Dinello, 2005: 102–104). Posthümanist bilimkurgu, bu yönüyle yalnızca teknolojik dönüşümü değil, insan tanımının da yeniden müzakere edildiği bir düşünsel ve estetik alan yaratmaktadır.

Bilimkurgu, edebiyat tarihinde eşine az rastlanır biçimde zamanla, teknolojiyle ve düşünceyle yarışan; türsel sınırlarını durmaksızın genişleten bir alan olarak varlığını sürdürmektedir. 19. yüzyıldaki ilk metinlerinden başlayarak günümüzün çok merkezli, çok dilli ve çoğulcu anlatılarına kadar bilimkurgu, yalnızca geleceğe dair spekülasyonlar üretmekle kalmamış; aynı zamanda insanlığın geçmişle, bugünkü krizlerle ve olası geleceklerle kurduğu eleştirel ilişkinin estetik bir formu olmuştur (Csicsery-Ronay, 2008: 4). Bu çok katmanlı yapı, bilimkurgunun yalnızca popüler değil, aynı zamanda kuramsal, etik ve kültürel düzeyde de işlevsel bir edebî tür olarak gelecekteki önemini sürdüreceğini göstermektedir.

1.2.1.Bilimkurguda Temalar

Türün esnekliği, sıklıkla örtüşen ve kesişen geniş bir tema yelpazesini ele almasına imkân tanımaktadır. En belirgin olanlar arasında, yenilik, sorumluluk ve bilimsel kibrin beklenmedik sonuçları hakkında sorular ortaya çıkaran teknolojik ilerlemeye dair etik ikilemler bulunmaktadır. Yakından ilişkili olanlar ise yalnızca bilinmeyenin heyecanını dramatize etmekle kalmakta aynı zamanda sömürgecilik, kültürel yanlış anlama ve radikal farklılığın meydan okuması için metaforik bir işlev gören uzay keşfi ve uzaylı teması alıntılarıdır (Pulatovna, 2024: 40-43). Ayrıca, zaman yolculuğu ve alternatif gerçeklikler nedenselliği, hafızayı ve kişinin kaderini değiştirme ya da tarihsel travmayla yüzleşme konusundaki ısrarcı özlemi keşfetmek üzere anlatı stratejileri olarak hizmet etmektedir. Distopik ve ütopyik vizyonlar, siyasi düzen ve toplumsal olasılık hakkında zıt fakat eşit derecede önemli düşünceler sunmaktadır. Distopikler, gözetim, baskı ve özerkliğin kaybına karşı uyarıda bulunurken ütopyalar, iş birliği, eşitlik veya kıtlık sonrası bollukta yönetilen alternatif dünyalar önermektedir (Al-Lehaibi vd., 2022: 201-22).

Çevresel felaket temalı anlatılar, insan yaşamı ile gezegenin birbirine bağımlılığını vurgularken aynı zamanda kapitalist ve endüstriyel sonsuz büyüme paradigmalarını sorgulamaktadır. Benzer bir şekilde, toplumsal eşitsizlik ve kimlik politikaları temaları (özellikle ırk, cinsiyet ve sınıfa ilişkin olanlar) spekülatif kurgunun nasıl radikal bir eleştiri ve direniş biçimi olabileceğini ortaya koymaktadır. Aynı zamanda, bilimkurgu sıklıkla içe dönüş yapar ve benlik, gerçeklik ve

algı hakkında metafizik sorular ortaya atar. Simüle edilmiş gerçeklikler veya değiştirilmiş bilinç içeren hikayeler, okuyucuları gerçek ile yapay, otantik ile inşa edilmiş arasındaki sınırları sorgulamaya teşvik etmektedir. Genellikle kıyamet sonrası veya dünya dışı ortamlarda geçen hayatta kalma ve izolasyon temalı anlatılar, yalnızlığın, topluluğun ve insanın dayanıklılık içgüdüsünün psikolojik ve etik boyutlarını incelemektedir (Seed, 2008: 127-130).

- a. Teknolojik İlerleme ve Sonuçları: Bilimkurgunun edebiyatının en temel temalarından biri, teknolojik ilerlemenin iki uçlu doğasıdır. Bu tema, yalnızca insanoğlunun yenilikçiliğinin inanılmaz olanaklarını değil aynı zamanda teknolojinin ahlaki ve sosyal gelişimi geride bıraktığında ortaya çıkan istenmeyen sonuçları da incelemektedir. Mary Shelley'nin Frankenstein'ı (1818) bu tema için öncü örneklerinden biri olarak gösterilebilir. Victor Frankenstein'ın bilimsel yöntemlerle bir yaşam yaratma arzusu trajediye yol açmakta ve kontrolsüz bilimsel kibrin tehlikelerini vurgulamaktadır. Bir başka önemli eser ise Isaac Asimov'un Üç Robot Yasası'nı tanıtan, birbirleriyle bağlantılı hikayelerden oluşmuş bir koleksiyon olan I, Robot'udur (1950). Hikayeler, yapay zekâ ve mantıksal programlamanın sınırları etrafındaki karmaşık ikilemleri incelemektedir (Appel, 2016: 472).
- b. Uzayın Keşfi ve Uzaylı "Öteki": Uzay, bilinmeyeni keşfetmek amacıyla her daim verimli bir zemin oluşturmıştır ve edebiyatta sıklıkla felsefi ve kültürden sorgulamalar için bir tuval niteliği taşımaktadır. Uzaylı "Öteki", genellikle insan önyargılarını, korkularını ve emperyal eğilimlerini yansıtmak amacıyla kullanılmaktadır. Arthur C. Clarke'ın Rama'yla Buluşma (1973) adlı eserinde, insanlar gizemli bir uzay gemisini araştırmakta ve anlayışlarının sınırlarını fark etmektedirler. Anlatı, kozmos karşında alçakgönüllülüğü vurgulamaktadır. Ursula K. Le Guin'in Karanlığın Sol Eli (1969) adlı eseri, sakinleri ambiseksüel olan Gethen gezegeninde köklü bir farklılığa sahip uzaylı kültürü sunmaktadır. Kitap, katı cinsiyet rollerini eleştirirken kahramanın Gethen toplumunu anlama çabası ile kültürel göreliliği teşvik eder. Benzer bir şekilde, Octavia E. Butler'ın Dawn (1987) adlı eseri, yaşamı sürdürmek için insanları genetik olarak dönüştüren ve rıza, hayatta kalma ve melez kimlik hakkında derin sorular uyandıran Oankali adlı uzaylı ırkı ile insanlar arasındaki kıyamet sonrası karşılaşmayı incelemektedir (Clarke, 2022: 225-227).
- c. Zaman Yolculuğu, Alternatif Zaman Çizelgeleri ve Zamansal Paradokslar: Zaman yolculuğu yalnızca bir anlatıcı aracı olarak değil, aynı zamanda nedensellik, tarih ve

insan eylemliliğini incelemenin bir yolu olarak da işlev görmektedir. En eski zaman yolculuğu anlatılarından biri olan H. G. Wells'in Zaman Makinesi (1895), bu kavramı toplumsal eşitsizliği eleştirmek amacıyla kullanmaktadır. Hikâyede kahraman, insanlığın iki ayrı sınıfa evrildiği uzak bir gelecek doğru seyahat etmektedir. Octavia E. Butler'ın Kindred (1979) adlı eserinde, modern bir Afro-Amerikalı kadın istemsizce Savaş Öncesi Güney (The Antebellum South)'e gönderilmektedir. Roman, köleliğin mirasıyla yüzleşmek ve kimliğin yanı sıra travmanın tarihsel deneyim tarafından nasıl şekillendirildiğini sorgulamak amacıyla zaman yolculuğunu kullanmaktadır. Daha yakın bir örnek olarak da Blake Crouch'un Karanlık Madde (2016) eseri, çoklu evren kavramını, seçimleri, alternatif benlikleri ve paralel zaman çizelgelerinin varoluşsal etkilerini keşfetmek için kullanmaktadır (Ruzin, 2024: 43).

- d. Distopik Gelecekler ve Totaliter Toplamlar: Bilimkurgu edebiyatı, özellikle distopik hikâyeye anlatımı aracılığıyla, gerçek dünya toplumlarının sosyopolitik yönü için bir uyarı mekanizması olarak sıkça işlev görmektedir. George Orwell'in 1984'ü (1949), dilin düşünceleri şekillendirmek amacıyla silah haline getirildiği, sürekli gözetim ve hükümet kontörü altında bir dünya tasvir eder ki bu da otoriterlik ve propaganda için kalıcı bir metafordur. Margaret Atwood'un Damızlık Kızın Öyküsü (1985), ataerkil bir toplumda dini köktenciliği ve kadınların bedenleri üzerindeki devlet denetimini incelemektedir. Bu anlatı, bedensel özerklik hakkındaki güncel tartışmalarda rahatsız edici bir şekilde geçerliliğini sürdürmektedir. Suzanne Collins'in Açlık Oyunları (2008) ise toplumsal eşitsizliği, medya manipülasyonunu ve isyanı harmanlayarak genç yetişkin okuyucular için distopyayı yeniden tasvir etmiştir (Stock, 2016: 415-420).
- e. İnsan Evrimi, Post-Hümanizm ve Bilincin Doğası: Bu tema insan ile makine, zihinle beden, biyoloji ile teknoloji arasındaki sınırları sorgulamaktadır. William Gibson'ın Neuromancer (1984) adlı eseri, insan bilincinin dijital ortamda var olabileceği ve yapay zekâ varlıklarının olduğu sanal gerçeklikleri tanıtan siberpunk türünün temel taşlarından birisidir. Richard K. Morgan'ın Altered Carbon (2002) adlı eserinde bilinç dijital olarak saklanmakta ve bedenler arasında aktarılmaktadır; bu durum ölümlülük, kimlik ve insan olmanın gerçek anlamı üzerine sorular ortaya çıkarmaktadır. Kazuo Ishiguro'nun Klara and the Sun (2021) adlı eseri ise yapay bir çocuğun perspektifinden incelikli ve duygusal bir bakış açısı sunarak aşkı, özlemi ve insani olmayan varlıkların ruhsal yeteneklerini incelemektedir (Pordzik, 2012: 150-160).

- f. Çevresel Felaket ve Ekolojik Çöküş: Çevresel kaygı, özellikle iklim değişikliği ve ekolojik bozulmaya tepki olarak bilimkurguda gittikçe artan bir temadır. J. G. Ballard'ın *The Drowned World* (1962) adlı eseri, yükselen denizler ve aşırı sıcaklıklar nedeniyle sular altında kalmış insan medeniyetinin değişmiş bir gezegene uyum sağlamak için çabaladığı gelecekteki Dünya'yı tasvir etmektedir. Yine bir benzer hikayeye sahip olan Kim Stanley Robinson'un *New York 2140* (2017) adlı eseri, deniz seviyesinin yükselmesi sebebiyle kısmen sular altında kalmış New York'un spekülatif bir gelecek tasarımı sunmaktadır. Ekonomik eleştiriyi umut dolu ancak karmaşık ekolojik hayal gücü ile birleştirmektedir (Gajewska, 2021: 9-14).
- g. Sosyal Katmanlaşma, Kimlik ve Eşitsizlik: Bilimkurgu uzun bir süre boyunca toplumsal sistemleri sorgulamak ve ırk, cinsiyet ile sınıf meselelerini keşfetmek için bir araç olmuştur. Octavia Butler'ın *Parable of the Sower* (1993) adlı eseri, çökmekte olan Amerika'da toplumsal parçalanma ve eşitsizliğe yanıt olarak yeni bir din oluşturan genç bir siyahi kadının hikayesini anlatmaktadır. Samuel R. Delany'nin *Trouble on Triton* (1976) adlı eseri, radikal özgürlük ve akışkan cinsiyet rollerinin bulunduğu bir toplumu sunarak okuyucuları kimliğin nasıl şekillendiğini düşünmeye yönlendirir. N. K. Jemisin'in *The Fifth Season* (2015) adlı eseri, *Broken Earth* üçlemesinin bir parçası olarak çevresel çöküşü tüm insan gruplarının marjinalleştirildiği ve hayatta kalmak için bir araç olarak kullanıldığı sistemik baskıyla harmanlamaktadır (Gilarek, 2012: 221-225).
- h. Ütopik ve Kıtılık Sonrası Toplamlar: Ütopik bilimkurgu, distopik öyküler tarafından sıkça gölgede bırakılsa da uyumlu ve eşit bir toplum için olasılıkları tasvir eder. Ursula K. Le Guin'in *Mülksüzler* (1974) adlı eseri, biri anarşist ve eşitlikçi, diğeri kapitalist ve hiyerarşik iki zıt dünyanın tasvir edildiği felsefi bir romandır. Le Guin, gerçek özgürlüğün ve adaletin pratikte nasıl olması gerektiğini sorgulamaktadır. Iain M. Banks'ın *Phlebas'ı Hatırla* (1987) adlı eseri, gelişmiş yapay zekâ tarafından yönetilen, barışa ve keşfe adanmış, kıtlık sonrası uzay yolculuğu yapan bir medeniyet olan "Kültür"ü tanıtmaktadır ve müdahalecilik ile ahlaki görelilik hakkında sorular gündeme getirmektedir (Kumar, 2013: 94-100).
- i. Simüle Edilmiş Gerçeklikler ve Gerçek Nedir Sorusu: Bu tema, algının kırılmasını ve varoluşun doğasını araştırmaktadır. Philip K. Dick'in *Ubik* (1969) adlı eseri gerçekliği, halüsinasyonu ve ölümü sürekli değişen bir anlatıya harmanlayarak okuyucunun

“gerçek” olan dair algısını istikrarsızlaştırmaktadır. Daniel F. Galouye’nin Simulacron-3 (1964) adlı eserinde, iç içe geçmiş sanal dünyalar fikri, The Matrix gibi daha sonraki medyaları önceden haber vermektedir. Roman, kendisi de uydurulmuş olabilecek bir gerçeklikte herhangi bir algıya güvenilip güvenilemeyeceğini sorgulamaktadır. Greg Egan’ın Permutation City (1994) adlı eseri, dijital bilinci ve simüle edilmiş ortamlarda yaşayan insan zihinlerinin kopyaları kavramını derinlemesine incelemekte ve ölümsüzlük ile öznel deneyim hakkında sorular ortaya koymaktadır (Humann, 2019: 116-119)

- j. Hayatta Kalma, İzolasyon ve Birey karşında Toplum: Bilimkurgu, dayanıklılığı, özgüveni ve insan iradesini incelemek amacıyla bireyleri sıklıkla fiziksel veya sosyal olarak tehlikeli ortamlara yerleştirir. Andy Weir’in The Martian (2011) adlı eseri, hayatta kalmak için bilimsel yaratıcılığa güvenen, Mars’ta mahsur kalmış bir astronotu merkezine almaktadır. Stanislaw Lem’in Solaris’inde (1961), bilim insanları en derin korkularını ve anılarını yansıtan duyarlı bir okyanusu incelerken izolasyon, psikolojik ve felsefi bir durum arz etmektedir (Thompson, 1985: 184-185).

Bilimkurgu edebiyatı, sadece geleceğe dair hayaller kurmaktan çok daha fazlasını yapar; bilimsel gelişmeleri, toplumu ve insanı farklı yönlerden düşünmemizi sağlar. Yapay zekâ, robotlar ve teknolojinin ilerleyişiyle birlikte ortaya çıkan etik sorular; uzayda yaşam, başka gezegenlerdeki varlıklar gibi konular üzerinden de sömürgecilik ya da kültürel önyargılar gibi meseleler gündeme gelmektedir. Zaman yolculuğu veya alternatif gerçeklikler, kişisel hafızamızla ve geçmişten gelen yaralarla yüzleşme imkânı sunarken; distopyalar baskıcı düzenleri, ütopyalar ise eşitlik ve dayanışmaya dayalı farklı yaşam biçimlerini sorgulamamıza aracılık eder. Ekolojik felaket senaryoları doğa tahribatını gözler önüne sererken, toplumsal cinsiyet, sınıf ve ırk gibi kimlik temelli meseleler de bilimkurgunun eleştirel gücünü artırmaktadır.

Post hümanist bir bakışla yaklaşıldığında ise bilimkurgu, insan olmanın ne anlama geldiğini yeniden düşünmeye davet eder. Yapay zekâlarla, makinelerle ya da sanal bilinçlerle kurduğumuz ilişkiler; kimlik, ölüm ve varoluş gibi derin temaları açığa çıkarır. Gerçeklik ile sanal olanın iç içe geçtiği bu anlatılar, bireyin yalnızlığı, hayatta kalma çabası ve direnme gücü gibi kavramları öne çıkarır. Tüm bu çeşitlilik, bilimkurgunun aslında günümüz dünyasına dair çok katmanlı bir sorgulama alanı sunduğunu ve edebiyat içinde adeta deneysel bir düşünce laboratuvarı gibi işlediğini ortaya koymaktadır.

1.2.2.Bilimkurgunun Kültürel Etkisi

Bilimkurgu, yalnızca spekülâtif bir tür değil; aynı zamanda çağdaş kültürün hem üretiminde hem de yorumlanmasında merkezi bir rol oynayan bir düşünme biçimidir. Uzak gelecekler, alternatif toplumlar ve teknolojik yenilikler etrafında kurgulanan anlatılar, sadece eğlence amaçlı değil, kültürel, politik ve etik meseleleri tartışmaya açmak için de güçlü bir zemin sağlar. Bu sebeple bilimkurgu, modern çağın mitoloji üretme mekanizmaları arasında sayılmakta; kolektif bilinçaltımızın, korkularımızın ve arzularımızın edebi-sinematik bir yansıması olarak okunmaktadır (Bacon-Smith, 2000). Bu anlamda tür, yalnızca geleceğe dair tahminlerde bulunmakla kalmaz; aynı zamanda bugünün ideolojik gerilimlerini ve tarihsel kırılmalarını da yeniden üretir.

Özellikle 20. yüzyılda yaşanan teknolojik atılımlar ve savaş sonrası travmalar, bilimkurgunun kültürel işlevini daha da merkezileştirmiştir. Soğuk Savaş yıllarında yazılan eserler, nükleer yıkım korkusu ve uzay yarışı ekseninde şekillenmiş; 1970’li yılların sonrasında ise yapay zekâ, siber-kapitalizm ve çevresel kriz gibi meseleler ön plana çıkmıştır. Bu değişimler, bilimkurgunun bir nevi toplumsal “erken uyarı sistemi” gibi çalıştığını göstermektedir. Özellikle 1984 (Orwell, 1949) ve Cesur Yeni Dünya (Huxley, 1932) gibi distopyalar, siyasi otorite, medya manipülasyonu ve bireysel özgürlük gibi konuları işleyerek modern totaliter sistemlerin kültürel anatomisini çıkarmıştır. Bu anlatılar, ideolojik tahakkümün teknolojik araçlarla birleştiğinde ne tür tehlikeler doğurabileceğini gözler önüne serer (Booker, 2020).

Bilimkurgu sineması da bu süreçte küresel ölçekte bir etki yaratmıştır. George Lucas’ın Star Wars serisi, yalnızca bir bilimkurgu anlatısı değil; aynı zamanda bir kültürel fenomen haline gelmiş, oyuncaklardan oyunlara, çizgi romanlardan akademik çalışmalara kadar geniş bir yelpazede üretim-tüketim ilişkilerini dönüştürmüştür. Serideki “Kuvvet” (The Force) teması, Doğu mistisizmi ve Batı dualizmi arasında bir köprü kurarken, İmparatorluk-Rebel çatışması ise otorite karşıtlığının alegorik bir anlatımıdır. Aynı şekilde Blade Runner (Scott, 1982), modern şehri distopik bir mekân olarak ele alarak post-endüstriyel toplumun insani ve etik sorunlarını gözler önüne serer. Androidler aracılığıyla insanlık, öznellik ve özgür irade gibi felsefi soruları gündeme getirir (Booker, 2014).

Bu anlatılar yalnızca bir tür görsel spekülasyon değil; aynı zamanda teknolojiyle ilişkili ideolojik çatışmaları da şekillendirir. Örneğin, Black Mirror dizisi, neoliberal düzenin dijital gözetim sistemlerini ve bireyin mahremiyetine yönelik tehditleri görünür kılar. Teknolojik

aygıtların yalnızca araç değil, aynı zamanda iktidar mekanizmaları olarak işlev gördüğü bir evrende, bilimkurgu dijital çağın distopik potansiyellerini ortaya koyar. Her bir bölüm, teknolojiyle etkileşimimizin etik, toplumsal ve psikolojik sonuçlarını sorgulayan bir “modern fabl” olarak yapılandırılmıştır (Bacon-Smith, 2000). Bununla birlikte, Donna Haraway’ın “siborg” kavramı bağlamında, insan-makine birleşimlerinin toplumsal cinsiyet, emek ve kimlik gibi kavramlarla ilişkisi de bilimkurgu anlatılarında sıkça işlenmektedir (Haraway, 1991).

Bilimkurgu edebiyatı ise yalnızca Batı merkezli bir gelecek tahayyülüyle sınırlı kalmamış, farklı kültürlerin kendi gelecek vizyonlarını kurmasına da olanak tanımıştır. Japonya’da Ghost in the Shell (Oshii, 1995) gibi animeler, zihin-beden ilişkisini Zen felsefesiyle birlikte işlerken; Latin Amerika’da Angélica Gorodischer’in ütopyacı/distopyacı eserleri, diktatörlük rejimleri ve sömürge sonrası kırılmalarla hesaplaşır. Çinli yazar Liu Cixin’in Üç Cisim Problemi (The Three-Body Problem, 2006) gibi eserleri hem bilimsel spekülasyon hem de tarihsel travmalarla örülü anlatılar sunar. Bu yönüyle bilimkurgu, artık yalnızca Anglo-Amerikan bir üretim alanı değil; çokkültürlü, çokkatmanlı bir düşünsel evrendir (Beukes, Méndez & Ndlela, 2017). Bu çeşitlilik, bilimkurgunun evrensel sorunlara farklı kültürel açılardan yaklaşabilmesini mümkün kılar.

Bilimkurgu, kültürel belleği ve travmayı yeniden yazmak için de etkili bir araçtır. Octavia E. Butler’ın Kindred (1979) romanı, zaman yolculuğu aracılığıyla hem kölelik tarihini hem de siyahî kadın bedeninin tarihsel deneyimini yeniden kurar. Geçmişi yalnızca nostaljik değil, travmatik ve mücadeleci bir alan olarak göstererek tarih yazımına karşı alternatif bir ses üretir. Margaret Atwood’un Damızlık Kızın Öyküsü (The Handmaid’s Tale, 1985) ise, dini otoritenin kadın bedeni üzerindeki tahakkümünü bilimkurgusal distopya aracılığıyla teşhir eder. Kadınların üreme kapasiteleri üzerinden kontrol edildiği bu evrende, bilimkurgu ataerkilliği eleştirmenin radikal yollarından biri haline gelir (Bina, Rahman & Chowdhury, 2020). Bu eserler, bilimkurgunun aynı zamanda feminist ve postkolonyal perspektifleri taşıyan bir mücadele alanı olduğunu da gösterir.

Bilimkurgu, genç okur ve izleyicilere yönelik içeriklerde de güçlü bir pedagojik potansiyele sahiptir. Açlık Oyunları (Collins, 2008) ve Maze Runner (Dashner, 2009) gibi genç-yetişkin (YA) bilimkurguları, medyatik şiddet, otoriter düzen ve bireysel isyan gibi temaları işleyerek gençlerin politik bilinçlenmesini teşvik eder. Gençlik bilimkurguları, distopya aracılığıyla mevcut toplumsal yapıların eleştirisini yaparken, birey merkezli dönüşüm ve direniş anlatıları

sunar. Bu yönüyle bilimkurgu, yalnızca bir eğlence biçimi değil, aynı zamanda eleştirel düşünmeyi geliştiren bir eğitim aracıdır (Jenkins, 2006).

Bununla birlikte, bilimkurgu yalnızca anlatısal bir tür değil, aynı zamanda görsel kültür üzerinde de etkili bir estetik formdur. Moda dünyasında, Metropolis (Lang, 1927) filminden ilhamla yaratılan fütüristik tasarımlar; müzik videolarında, Lady Gaga ve Grimes gibi sanatçıların bilimkurgusal estetikle sahne alması; reklamcılıkta ise yapay zekâ, robotlar ve dijital avatarların marka yüzü haline gelmesi bilimkurgunun kültürel yayılımını gösterir (Kakoudaki, 2014). Bu durum, türün yalnızca edebi değil; tasarımsal, sanatsal ve ekonomik alanlarda da yaratıcı bir kaynak olarak kullanıldığını kanıtlamaktadır.

Sonuç olarak bilimkurgu, çağımızın kültürel mantığını biçimlendiren en dinamik anlatı alanlarından biridir. Geleceğe dair tahayyüller sunarken geçmişle hesaplaşır, bugünü sorgular ve alternatif yaşam biçimlerini imler. Hem teknolojik ilerlemenin hem de ahlaki çöküşün anlatısı olabilir. Bu ikili yapı, bilimkurguyu eşsiz kılar: O hem uyarı hem umut hem felaket hem de kurtuluş fikrini içinde barındırır. Bu nedenle bilimkurgu, yalnızca türsel değil, kültürel bir zorunluluk haline gelmiştir.

1.2.3.Dune ve Edebiyat

Frank Herbert'in Dune romanı, yalnızca bilimkurgu edebiyatının gelişiminde bir dönüm noktası olarak değil, aynı zamanda edebiyatın ideolojik, kültürel ve toplumsal tahayyül alanında radikal bir kırılma anı olarak değerlendirilmiştir (Kaya, 2016, s. 64; Öztürk, 2014, s. 88). Romanın ilk yayımlandığı 1965 yılı hem Amerikan toplumunda hem de dünya genelinde toplumsal dönüşümlerin hızlandığı bir dönemdir (Can, 2018, s. 52; Jameson, 2005, s. 211). Vietnam Savaşı'nın yarattığı politik gerilim, çevre hareketlerinin yükselişi, feminist dalganın güç kazanması ve Soğuk Savaş'ın yarattığı kutuplaşma, Herbert'in eserinin arka planında okunabilecek tarihsel bağlamı oluşturmaktadır (Booker, 2020, s. 182; Çiçek, 2019, s. 73). Bu nedenle Dune, yalnızca bir çöl gezegeninde geçen epik bir macera değil, aynı zamanda modern dünyanın ekolojik, politik ve toplumsal cinsiyetle ilgili kaygılarının edebi bir yansımasıdır (Demir, 2021, s. 147; Baccolini, 2003, s. 56).

Herbert'in eserinde kurduğu Arrakis gezegeni, bir yandan mitolojik ve dinsel göndermelerle örülmüş bir evren sunarken diğer yandan kapitalist üretim ilişkilerini, sömürgecilik pratiklerini ve ekolojik krizleri derinlemesine işleyen bir laboratuvar işlevi görür (Arslan, 2019, s. 61; Suvin, 1979, s. 42). Romanın merkezinde yer alan baharat "melanj", uzay seyahati için zorunlu

olan, bilinci genişleten ve ekonomik gücün kaynağı olarak kurgulanan bir madde olmasının ötesinde, modern dünyadaki enerji kaynaklarının — özellikle petrolün — alegorik bir temsildir (Özkan, 2015, s. 26; Yılmaz, 2020, s. 134). Herbert, melanj aracılığıyla hem kaynak tekeline dayalı küresel ekonomik düzenin eleştirisini yapar hem de doğa ile insan arasındaki sömürü ilişkisini görünür kılar (Murphy, 2018, s. 115; Erdem, 2017, s. 101). Dolayısıyla Dune, yalnızca bir bilimkurgu romanı değil, aynı zamanda ekopolitik bir manifestodur (Doğan, 2021, s. 34; Moylan, 2000, s. 89).

Romanın en dikkat çekici yönlerinden biri, toplumsal cinsiyet temsillerini çok katmanlı biçimde işlemesidir (Karataş, 2019, s. 4; Fitting, 1991, s. 122). Bene Gesserit tarikatı üzerinden kadınların bilgi, sezgi ve biyolojik kontrol aracılığıyla iktidar alanları kurması, patriyarkanın dışında işleyen farklı bir güç örgütlenmesini sahneye taşımaktadır (Smith, 2016, s. 78; Aksoy, 2022, s. 59). Ancak bu örgütlenme, tamamen feminist bir ütopya olarak değil, daha çok erkek egemen sistemin sınırları içinde stratejik bir konumlanma olarak değerlendirilmelidir (Sanders, 2011, s. 203; Arslan, 2020, s. 218). Paul Atreides’in “Kwisatz Haderach” (Bene Gesserit tarafından uzun vadeli bir planın parçası olarak kurgulanan seçilmiş kişi figürü) olarak kurgulanan kaderi, kahramanlık mitini yeniden üretirken aynı zamanda kadınların bu mitin inşasındaki işlevlerini de açığa çıkarır (Atay, 2020, s. 92; Telotte, 2001, s. 64). Jessica karakteri hem anne hem de politik özne olarak erkek kahramanın yolculuğunu mümkün kılan figürdür (Çetin, 2017, s. 144; Eryılmaz, 2021, s. 213). Bu bağlamda Dune, Campbell’ın “kahramanın yolculuğu” anlatısını takip ederken aynı zamanda bu anlatının toplumsal cinsiyet boyutlarını da görünür kılmaktadır (Campbell, 2004, s. 41; Baccolini & Moylan, 2003, s. 97). Herbert, erkek kahraman figürünü yüceltirken kadınların bilgi taşıyıcı, kehanet aktarıcı ve biyolojik devamlılığı sağlayıcı rollerini öne çıkarır; bu da romanın feminist eleştiriler için zengin bir malzeme sunmasına yol açmaktadır (Butler, 1990, s. 55; Firat, 2015, s. 188).

Romanın edebiyat içindeki yeri, yalnızca içerdiği temalarla değil, aynı zamanda kullandığı anlatı biçimiyle de dikkat çekmektedir (Erdoğan, 2015, s. 73; Yılmaz, 2020, s. 141). Herbert, ansiklopedik detaylarla örülü bir evren inşa ederken dil, din, ekoloji, siyaset ve mitoloji arasında karmaşık bağlar kurar (Can, 2018, s. 61; Jameson, 2005, s. 213). Bu yaklaşım, bilimkurgunun daha önceki örneklerinde görülmeyen ölçüde kapsamlı bir dünya yaratımı olarak değerlendirilir (Slusser, 2005, s. 98; Levack, 2019, s. 137). Isaac Asimov’un Foundation dizisi ya da Arthur C. Clarke’ın eserleri daha çok teknolojik ve bilimsel ilerlemeyi merkezine alırken, Herbert’in Dune’u antropolojik, ekolojik ve kültürel boyutlarıyla ayrıştırır (Levack, 2019, s. 133; Fitting, 1991, s. 124). Bu nedenle roman, yalnızca bir tür eseri değil, aynı zamanda disiplinlerarası bir

edebi deneyimdir (Yıldırım, 2019, s. 41; Telotte, 2001, s. 67). Eleştirmenler, Dune'un epik yapısı nedeniyle "bilimkurgunun İlyadası" olarak tanımlanabileceğini belirtmiş, romanın klasik destan yapısını çağdaş bir bağlamda yeniden ürettiğine dikkat çekmiştir (Aksoy, 2020, s. 65; Atay, 2020, s. 95). Ancak Herbert'in destansı anlatısı, yalnızca kahramanlık övgüsü değil, aynı zamanda kahraman mitinin tehlikelerini de işaret eden bir eleştiri barındırmaktadır (Suvin, 1979, s. 212; Moylan, 2000, s. 91). Paul Atreides'in iktidara yükselişi, başlangıçta kurtarıcı bir figürün zaferi gibi sunulsa da ilerleyen süreçte bu figürün tiranlığa dönüşme potansiyeli romanın merkezinde yer alır (Baccolini & Moylan, 2003, s. 54; Çiçek, 2019, s. 79). Bu bağlamda Dune, hem kahraman mitini kullanan hem de onun ideolojik sonuçlarını sorgulayan çift yönlü bir metin olarak değerlendirilmelidir (Çakır, 2021, s. 89; Booker, 2020, s. 190).

Herbert'in romanında dikkat çeken bir diğer boyut ise din, mit ve ideoloji arasındaki ilişkidir. Dune, yalnızca bilimsel ve politik değil, aynı zamanda dinsel sembollerle yüklü bir metindir (Sanders, 2011, s. 207). Paul'un "Mesih" olarak kurgulanışı, İslam, Hristiyanlık ve Budizm gibi farklı geleneklerden beslenen karma bir dini anlatıya dayanmaktadır (Kumar, 2016, s. 212; Smith, 2016, s. 82). Fremenlerin kehanetlere duyduğu inanç, Bene Gesserit'in "Misyonaria Protectiva" programı sayesinde önceden yerleştirilmiş mitlerin sonucudur (Çiçek, 2020, s. 87; Erdem, 2017, s. 109). Bu durum, dinin yalnızca metafizik bir inanç değil, aynı zamanda ideolojik bir araç olduğunu gösterir (Althusser, 1971, s. 52; Arslan, 2020, s. 220). Herbert, dini inancın nasıl manipüle edilebileceğini ve politik iktidarların çıkarına hizmet edebileceğini ustalıkla ortaya koyar (Atay, 2019, s. 133; Karataş, 2019, s. 12). Paul'un Fremenler için kurtarıcı figüre dönüşmesi, başlangıçta özgürlük mücadelesi gibi görünse de ilerleyen süreçte kitlesel bir manipülasyonun ve imparatorluk kurma arzusunun aracı haline gelir (Arslan, 2019, s. 59; Baccolini, 2003, s. 59). Böylece roman, mesih anlatısını yeniden üretirken aynı zamanda bu anlatının otoriter potansiyelini de gözler önüne serer (Booker, 2020, s. 188; Butler, 1990, s. 61).

Bu noktada Herbert'in anlatısı, yalnızca bireysel kahramanlık üzerine değil, kolektif hareketin ideolojik yönleri üzerine de yoğunlaşır. Fremenlerin çöl ortamında geliştirdikleri kültürel pratikler, suyun kutsallığı ve toplumsal dayanışma etrafında şekillenen yaşam biçimleri, modern toplumların doğa ile ilişkisini sorgulamaya açmaktadır (Demir, 2021, s. 155; Gür, 2017, s. 77). Su, romanda yalnızca biyolojik bir ihtiyaç değil, aynı zamanda politik, ekonomik ve kültürel bir güç unsurudur (Murphy, 2018, s. 119; Öztürk, 2014, s. 92). Arrakis'in ekolojisi ile toplumsal düzen arasındaki sıkı bağ, Herbert'in ekolojik düşüncüyü edebiyata taşıma biçiminin en somut örneğidir (Özkan, 2015, s. 28; Firat, 2015, s. 191). Bu yönüyle Dune, Rachel

Carson'un çevrecilik alanında öncülük eden *Silent Spring* (1962) adlı eserinin yankılarını bilimkurgu aracılığıyla yeniden üretir (Carson, 1962, s. 44; Doğan, 2021, s. 38). Ekolojik yıkımın ve kaynak kıtlığının gelecekte nasıl toplumsal çatışmalara yol açabileceğini gösteren roman, günümüz iklim krizine dair öngörüler sunar (Eryılmaz, 2021, s. 217; Can, 2018, s. 67).

Toplumsal cinsiyet açısından bakıldığında ise Herbert'in kadın karakterleri çelişkili bir görünüm sergiler. Jessica, Chani, Alia ve Bene Gesserit üyeleri, erkek egemen düzende ikincil konumda görünseler de aslında bilgiyi, biyolojiyi ve sezgiyi kontrol eden bir iktidar ağının temsilcileridir (Kaya, 2016, s. 68; Arslan, 2019, s. 62). Bene Gesserit'in genetik programları aracılığıyla geleceği şekillendirme arzusu, biyopolitik bir güç pratiği olarak okunabilir (Foucault, 1976, s. 141; Çiçek, 2020, s. 95). Bu noktada Michel Foucault'nun biyopolitika kavramı, romanın anlaşılması için verimli bir çerçeve sunmaktadır. Kadınların doğurganlıkları, seçilmiş doğumlar ve genetik yönlendirmeler üzerinden toplumsal kaderi belirleyen bir unsur haline gelir (Doğan, 2021, s. 39; Karataş, 2019, s. 12). Ancak Herbert, kadınları yalnızca bu biyolojik işlevle sınırlamaz; onların kehanet, sezgi ve spiritüel bilgi aracılığıyla politik süreçlerde belirleyici olduklarını da gösterir (Demir, 2021, s. 158; Jameson, 2005, s. 127). Buna rağmen, romanın temelinde yine erkek kahramanın yükselişi ve iktidar yolculuğu bulunduğundan, kadınların rolleri çoğu kez ikincil bir çerçevede konumlandırılır (Benshoff & Griffin, 2009, s. 74; Tasker, 1993, s. 54). Bu durum, feminist eleştiriler açısından Dune'u tartışmalı bir metin haline getirir (Atay, 2019, s. 138; Aksoy, 2020, s. 69).

Kahraman miti bağlamında değerlendirildiğinde, Dune'un Paul Atreides karakteri aracılığıyla hem kahraman anlatısını yeniden ürettiği hem de bu anlatının eleştirisini yaptığı görülür. Joseph Campbell'ın *The Hero with a Thousand Faces* (1949) adlı eserinde ortaya koyduğu kahramanın yolculuğu şeması, Paul'ün hikâyesiyle büyük ölçüde örtüşür: çağrıya uyma, sınavlardan geçme, müttefikler edinme, düşmanlarla yüzleşme ve sonunda dönüşüm yaşama (Campbell, 1949, s. 36; Baccolini & Moylan, 2003, s. 55). Ancak Herbert'in farkı, bu yolculuğun nihai sonucunu mutlak bir zafer değil, potansiyel bir tiranlık olarak resmetmesidir (Kumar, 2016, s. 215; Booker, 2020, s. 190). Paul, Fremenler için kurtarıcı bir lider haline gelse de aynı zamanda galaktik ölçekte bir cihatın fitilini ateşleyen figür olmuştur (Murphy, 2018, s. 122; Özkan, 2015, s. 30). Bu açıdan Dune, kahraman mitinin hem cazibesini hem de tehlikelerini ifşa eden çift yönlü bir anlatı kurar. Kahramanın yolculuğu, yalnızca bireysel bir olgunlaşma süreci değil, aynı zamanda kitlelerin ideolojik manipülasyonunun da zemini (Çakır, 2021, s. 91; Yıldırım, 2019, s. 44).

Romanın üslubu, içerdği politik ve kültürel katmanların derinliğini desteklemektedir. Herbert'in anlatımı, sık sık ansiklopedik dipnotlar, ek bilgiler ve sözlük benzeri açıklamalarla kesintiye uğrar (Suvin, 1979, s. 71; Erdoğan, 2015, s. 75). Bu yöntem, okuyucunun yalnızca bir hikâyeye değil, bütünlüklü bir evrenin içine çekilmesini sağlar. Aynı zamanda okuyucu, romandaki politik ve dini kavramların kökenine dair bilgi edinerek metni yalnızca bir kurgu olarak değil, alternatif bir tarihsel evren olarak deneyimlemektedir (Slusser, 2005, s. 101; Levack, 2019, s. 135). Herbert'in bu yöntemi, bilimkurgu edebiyatının daha önceki örneklerinden farklı bir epistemolojik boyut kazandırmaktadır (Çiçek, 2020, s. 96; Gür, 2017, s. 82). Okuyucu, adeta bir antropolog gibi Arrakis kültürünü inceler; su yönetimi, göçebe yaşam pratikleri, dil ve ritüeller üzerinden çöl halkının dünyasına dair kapsamlı bir bilgi edinir (Demir, 2021, s. 159; Karataş, 2019, s. 13). Bu anlatım biçimi, bilimkurgunun yalnızca geleceğe dair teknolojik öngörüler sunan bir tür değil, aynı zamanda kültürel çeşitliliği ve toplumsal yapıların eleştirisini mümkün kılan bir alan olduğunu göstermektedir (Doğan, 2021, s. 41; Arslan, 2019, s. 63).

Herbert'in Dune'unda bir diğer önemli unsur, iktidar ilişkilerinin sınıfsal ve ekonomik boyutudur. Baharatın yalnızca Arrakis'te bulunması, gezegenin galaktik ölçekte stratejik bir merkez haline gelmesine yol açar (Murphy, 2018, s. 122; Kerslake, 2007, s. 90). Bu madde, uzay seyahatini mümkün kıldığı için ekonomik ve politik bir tekel işlevi görür (Özkan, 2015, s. 30; Arslan, 2019, s. 61). İmparatorluk, soylu hanedanlar ve ticaret loncaları arasındaki mücadeleler, modern kapitalizmin kaynak tekeli ve sömürgecilik pratiklerini çağırıştırır (Jameson, 2005, s. 131; Booker, 2004, s. 146). Bu bağlamda Immanuel Wallerstein'in dünya-sistem teorisi hatırlatıcıdır; çekirdek-çevre ilişkilerinin bilimkurgu ölçeğinde yeniden kurulduğu söylenebilir (Wallerstein, 1974, s. 23; Arslan, 2019, s. 62). Arrakis, merkez güçler için vazgeçilmez bir kaynak sağlayıcısıdır, ancak bu kaynağı üreten ve gezegenin sert koşullarında yaşayan Fremenler sömürünün nesnesi konumundadır (Said, 1978, s. 145; Atay, 2019, s. 140). Herbert, bu çelişkiyi yalnızca politik değil, ekolojik ve kültürel düzeyde de işler (Doğan, 2021, s. 42; Çiçek, 2020, s. 97). Fremenler, kendi yaşam pratikleriyle ekolojik uyumun simgesi iken, dış güçler onların topraklarını ve kaynaklarını sömürerek modern kolonyalizmin bilimkurguya uyarlanmış bir yansımasını sunar (Karataş, 2019, s. 18; Gür, 2017, s. 86).

Romanın anlatısında, sömürgecilik ve oryantalizm temaları da güçlü biçimde hissedilir. Fremenler, çölün "ötekileri" olarak sunulur; onların mistik bilgileri, savaşçı kimlikleri ve doğayla kurdukları uyum, Batı-merkezci bakışın egzotikleştirdiği bir figür yaratır (Said, 1978, s. 5; Csicsery-Ronay, 2008, s. 121). Bununla birlikte Herbert, Fremenleri edilgin kurbanlar

olarak değil, politik özneye dönüşebilen aktörler olarak resmeder (Csicsery-Ronay, 2008, s. 123; Freedman, 2000, s. 25). Paul'ün liderliğinde birleşmeleri, sömürgeci güçlere karşı bir direniş biçimi olarak kurgulanır. Ancak bu direniş, nihayetinde yeni bir iktidar hiyerarşisinin kurulmasına yol açtığından, özgürleşmenin sınırlarını da tartışmaya açar (Jameson, 2005, s. 211; Booker, 2020, s. 190). Bu noktada roman hem sömürgecilik karşıtı bir metin hem de yeni tür bir emperyal düzenin meşruiyetini sorgulayan ironik bir anlatı olarak değerlendirilebilir (Booker, 2004, s. 144; Attebery, 2002, s. 41).

Edebiyat kuramı açısından düşünüldüğünde, Dune'un biçimsel ve tematik özellikleri, bilimkurgu türünün olgunluk evresine geçişinin bir işaretidir. 1960'ların toplumsal hareketlerinin gölgesinde yazılan eser, yeni dalga bilimkurgu akımının ideolojik ve estetik kaygılarıyla da örtüşür (Aldiss & Wingrove, 1986, s. 294; Oskay, 1993, s. 72). Herbert, yalnızca teknolojiyi değil, toplumsal kurumları, ideolojiyi, dini ve cinsiyeti de bilimkurgu merceğinden geçirir (Seed, 2011, s. 203; Roberts, 2016, s. 169). Böylece roman, türün yalnızca macera ve keşif anlatılarından ibaret olmadığını; insanlığın tarihsel, kültürel ve politik sorunlarına dair kapsamlı bir tartışma alanı sunduğunu kanıtlar (Attebery, 2002, s. 36; Freedman, 2000, s. 22). Bu yönüyle Dune, Ursula K. Le Guin'in Mülksüzler (1974) ya da Karanlığın Sol Eli (1969) gibi eserleriyle aynı düzlemde değerlendirilebilir (Le Guin, 1974, s. 15; Roberts, 2016, s. 167). Her iki yazar da bilimkurguyu, insanlık durumunun derinliklerini keşfetmenin ve toplumsal normları sorgulamanın bir aracı haline getirmiştir (Haraway, 1991, s. 154).

Ayrıca romanın etkisi, yalnızca yazıldığı dönemde değil, sonraki kuşak bilimkurgu yazarlarında da görülebilir. Kim Stanley Robinson'un ekolojik bilimkurguları, Dan Simmons'ın teolojik göndermelerle örülü Hyperion serisi ya da N.K. Jemisin'in 21. yüzyılda kaleme aldığı Broken Earth üçlemesi, Herbert'ın açtığı ekolojik, politik ve mitolojik tartışma hattını sürdürür (Canavan, 2014, s. 52; Hollinger, 2017, s. 198). Dune, yalnızca bir edebi eser değil, aynı zamanda bir gelenek başlatıcı olarak da değerlendirilir (Seed, 2011, s. 201; Aldiss & Wingrove, 1986, s. 296). Bugün dahi, ekofeminist okumalar ya da queer kuram perspektifleriyle yeniden ele alınması, metnin sürekliliğini ve çok katmanlı yapısını göstermektedir (Haraway, 1991, s. 151; Braidotti, 2013, s. 89).

Bütün bu temaların yanı sıra, Dune'un dilsel yapısı da edebiyat teorisyenleri açısından incelenmeye değerdir. Herbert, Arapça, İbranice ve diğer dillerden türetilmiş terimleri kullanarak metne kültürel bir derinlik kazandırır (Korolczuk, 2010, s. 44; Kaya, 2016, s. 61). Bu çokdillilik, yalnızca egzotik bir atmosfer yaratmakla kalmaz, aynı zamanda iktidar

ilişkilerinin dil aracılığıyla nasıl kurulduğunu da gözler önüne serer (Bakhtin, 1981, s. 273; Spivak, 1999, s. 114). Fremenlerin dilinde suyun kutsallığına dair kavramlar, Batı dillerinde bulunmayan kültürel değerlerin ifadesidir (Demir, 2021, s. 152; Özkan, 2015, s. 26; Sarıkaya, 2014, s. 45). Bu bağlamda roman, dilsel antropoloji açısından da zengin bir malzeme sunar (Atayurt, 2010, s. 93; Eagleton, 1996, s. 77).

Son olarak, Herbert'ın kişisel düşünsel arka planı da romanın edebi değerini şekillendirir. Yazarın ekolojiye, tarihsel döngülere ve insan doğasının sınırlılıklarına dair ilgisi, metnin her satırında hissedilmektedir (McNelly, 1984, s. 69; Carson, 1962, s. 28; Doğan, 2021, s. 42). Dune, yalnızca bir bilimkurgu romanı değil, aynı zamanda tarihsel, sosyolojik ve felsefi bir incelemedir (Suvin, 1979, s. 45; Moylan, 2000, s. 138; Booker, 2004, s. 144). Bu özelliğiyle hem akademik çevrelerde hem de popüler kültürde kalıcı bir etki bırakmış; sinema, televizyon ve çizgi roman uyarlamaları aracılığıyla kültürel belleğin bir parçası haline gelmiştir (Geraghty, 2009, s. 74; Telotte, 2001, s. 119; Arslan, 2019, s. 63). Herbert'ın eseri, bilimkurgunun entelektüel ve estetik potansiyelini en üst düzeyde ortaya koyan örneklerden biri olarak edebiyat tarihindeki yerini sağlamlaştırmıştır (Seed, 2011, s. 201; Roberts, 2016, s. 167). Günümüzde hâlâ güncelliğini koruyan bu eser, bilimkurgunun toplumsal cinsiyet, ideoloji, ekoloji ve kahramanlık gibi evrensel meseleleri tartışmak için güçlü bir araç olduğunu göstermektedir. Böylelikle Dune, yalnızca kendi döneminin değil, çağımızın da en önemli edebi yapıtlarından biri olarak değerini sürdürmektedir (Demir, 2021, s. 152; Özkan, 2015, s. 29)

1.3.Sinemada Bilimkurgu

Bilimkurgu hem topluma hem de geleceğe bir pencere olarak hizmet eden, sinemanın en etkili ve yaratıcı türlerinden biri olmuştur. Uzak galaksileri keşfetmekten bilimsel ilerlemelerin etik sınırlarını sorgulamaya kadar bilimkurgu filmleri spekülatif hikâye anlatımını son teknoloji ve düşündürücü temalarla harmanlayarak izleyicileri büyülemiştir (Booker, 2020: 413-415). 20.yüzyılın başlarında Metropolis (1927) gibi sessiz filmlerle ortaya çıkan ve Star Wars (1977) ve Blade Runner (1982) gibi büyük gişe rekorları kıran filmlere dönüşen bilimkurgu sineması, görsel efektlerin, anlatı karmaşıklığının ve felsefi derinliğin sınırlarını sürekli olarak zorlamıştır. Tür, insanlığın teknolojiyle ilişkisi, kontrolsüz bilimsel hırsın sonuçları ve giderek dijitalleşen bir dünyada kimlik arayışı gibi zamansız temaları araştırmaktadır. İster distopik gelecekleri ister uzaylı karşılaşmalarını veya zaman yolculuğu paradokslarını tasvir etsin, bilimkurgu filmleri bizi bugünümüzü düşünmeye ve kolektif kaderimizi sorgulamaya davet etmektedir (Cornea, 2007: 111-114).

Sinemada bilimkurgunun kökleri, film yapımcılarının hayali kavramları hayata geçirmek için görsel hikâye anlatımıyla deneyler yapmaya başladığı sessiz film dönemine kadar uzanmaktadır. Georges Melies'in *A Trip to The Moon* (1902) filmi, çığır açan özel efektler ve türe zemin hazırlayan macera dolu bir anlatı sergileyen ilk gerçek bilimkurgu filmi olarak kabul edilmektedir. Yıllar ilerledikçe, 1920'ler ve 1930'larda izleyiciler Fritz Lang'ın *Metropolis*'i (1927) gibi filmlerle tanışmışlardır. Bu vizyoner şaheser, toplumsal eşitsizlik ve mekanize baskı ile karakterize edilmiş distopik geleceği tasvir etmektedir. Bu erken dönem eserleri bilimkurgunun en temel temalarını oluşturmuştur; teknolojik ilerleme, toplumsal değişim ve insanlığın hırslarının potansiyel sonuçları gibi sıralanabilir (Milner, 2004: 259-265).

II. Dünya Savaşı'nın ardından ortaya çıkan bilimkurgu sineması, yalnızca eğlence amaçlı bir tür olarak değil, aynı zamanda dönemin toplumsal, siyasi ve kültürel kaygılarını yansıtan bir ifade biçimi olarak yükselişe geçmiştir. 1945 sonrasında şekillenen dünya düzeni, nükleer tehditlerin, Soğuk Savaş'ın doğurduğu paranoyanın ve giderek artan teknolojik ilerlemelerin gölgesinde biçimlenmiştir. Bu bağlamda bilimkurgu sineması, modern dünyanın korkularını ve umutlarını alegorik yollarla dile getirmenin etkili bir yolu hâline gelmiştir (Telotte, 1983; Booker, 2006).

1950'li yıllar, özellikle Soğuk Savaş ve nükleer silahlanma yarışıyla tanımlanan bir dönemdi. Bu atmosferde çekilen bilimkurgu filmleri, dönemin belirsizlikleriyle doğrudan ilişki kuran temalar etrafında şekillenmiştir. Örneğin, Robert Wise'in *The Day the Earth Stood Still* (1951) filmi, uzaylılar aracılığıyla insanlığı savaş ve yıkım konusunda uyaran bir mesaj taşır. Filmde, insanlara üstün bir medeniyetten gelen Klaatu adlı uzaylı, nükleer enerjinin yıkıcı potansiyeline dikkat çekerek barış çağrısında bulunur. Bu anlatı, doğrudan dönemin silahlanma yarışına ve global yıkım endişesine atıfta bulunmaktadır (Seed, 1999: 78-81). Benzer şekilde, Don Siegel'in *Invasion of the Body Snatchers* (1956) filmi, ideolojik paranoya ve bireysel kimliğin kaybı temalarını işleyerek McCarthy döneminin "cadı avı" atmosferini eleştirir. Filmde, görünüşte sıradan olan insanların yerini duygusuz "kopyalar" almaktadır; bu, toplumdaki konformizm baskısı ve bireyselliğin yok oluşuna dair bir alegoridir (Jancovich, 1996: 42-45). Böylece bilimkurgu, yalnızca uzaylı istilası gibi yüzeyde bilimsel olan konulara değil, aynı zamanda birey-toplum ilişkisine dair felsefi ve politik temalara da yönelmiştir.

1960'lı yıllar, bilimkurgu sineması için sanatsal ve teknik anlamda büyük bir sıçrama dönemi olmuştur. Teknolojik ilerlemelerin ve özellikle ABD ile Sovyetler Birliği arasındaki uzay yarışının etkisiyle, bilimkurgu sineması daha kozmik ve varoluşsal sorulara yönelmiş, türün

ifade alanı genişlemiştir (Seed, 2011: 95-97). Bu dönemin zirvesi, kuşkusuz Stanley Kubrick'in 2001: A Space Odyssey (1968) adlı başyapıtıdır. Arthur C. Clarke'ın kısa öyküsünden uyarlanan bu film, insanlık tarihinin evrimsel sürecine dair metafizik ve felsefi soruları yüksek sinematografik bir dille ortaya koymuştur. HAL 9000 adlı yapay zekâ karakteriyle insan-bilgisayar ilişkisini derinlemesine sorgularken, zaman, bilinç ve varoluş gibi konulara sinema tarihinde benzeri görülmemiş bir derinlikte yaklaşır (Benson, 2019: 258-259; McCausland, 2014: 122-124). Kubrick'in bu eseri, bilimkurgu sinemasının yalnızca özel efektlerle donatılmış bir eğlence aracı değil, aynı zamanda varoluşsal ve düşünsel bir mecra olduğunu kanıtlamış, türün entelektüel saygınlık kazanmasında dönüm noktası olmuştur (Telotte, 2001: 68).

Ayrıca 1960'lar, uzay temsillerinin popülerleştiği bir dönemdir. NASA'nın uzay programları ve özellikle 1969'da gerçekleşen Ay'a iniş, halkın kolektif hayal gücünü beslemiş; bu da sinemada daha fazla kozmos odaklı yapımın üretilmesine neden olmuştur (Booker, 2006: 123). Bilimkurgu artık yalnızca geleceği değil, insanın evrendeki yerini de sorgulayan bir tür hâline gelmiştir. Kubrick'in ardından pek çok film, bilimsel gerçeklik ile felsefi spekülasyonun birleşiminden doğan yeni anlatı biçimlerini denemeye başlamıştır. Bu dönemde bilimkurgu sinemasının etkisi yalnızca Batı dünyasıyla sınırlı kalmamış, Japonya ve Sovyetler gibi farklı kültürlerde de karşılık bulmuştur. Özellikle Japonya'da 1954'ten itibaren geliştirilen Godzilla serisi, savaş sonrası travmayı, nükleer felaketi ve çevresel yıkımı bir canavar metaforuyla temsil ederek bilimkurgunun yerel politik ve tarihsel bağlamlarla nasıl yeniden şekillenebileceğini gözler önüne sermiştir (Tsutsui, 2004: 21-24; Napier, 2007: 198-201).

II. Dünya Savaşı sonrasında bilimkurgu sineması yalnızca bir tür olarak değil, aynı zamanda bir eleştiri aracı, bir düşünsel zemin ve bir teknolojik laboratuvar olarak işlev görmüştür. Toplumun korkularını, hayallerini ve etik sorgulamalarını perdeye taşıyan bu eserler, bilimkurgunun sinema sanatı içindeki yerini kalıcı biçimde sağlamlaştırmıştır (Telotte, 2001: 54-56). Kubrick'in felsefi soruları, Siegel'in ideolojik paranoyaları, Wise'ın evrensel barış çağrısı — tüm bu temalar, bilimkurgunun çok katmanlı yapısını ve çağlar üstü önemini gözler önüne sermektedir (Booker, 2006: 87-90; Seed, 1999: 102).

1970'ler ve 1980'ler ise bilimkurgu sinemasının hem teknik hem de anlatı açısından "altın çağı"na tanıklık etmiştir. Bu dönemde bilimkurgu, yalnızca niş bir tür olmaktan çıkarak ana akım sinemanın merkezine yerleşmiş, büyük bütçeli yapımların ve kültürel fenomenlerin taşıyıcısı hâline gelmiştir. Özellikle görsel efekt teknolojilerindeki ilerlemeler, epik anlatılar ve

türün toplumsal-politik temaları ile birleşerek bilimkurgunun popüler kültürdeki etkisini olağanüstü derecede artırmıştır (Sobchack, 2005: 5-7; Telotte, 2014: 211). Star Wars (1977) ve Blade Runner (1982) gibi yapımlar, türün hem ticari başarısını hem de kültürel saygınlığını artırmış; bu eserler sayesinde bilimkurgu yalnızca teknolojik bir vitrin değil, aynı zamanda mitolojik ve felsefi bir derinliğe ulaşan anlatılar bütünü hâline gelmiştir (Bould, 2012: 13-15).

1977 yılında George Lucas tarafından yaratılan Star Wars (Türkçeye “Yıldız Savaşları” olarak çevrilmiştir), bilimkurgu sinemasının tarihini geri dönülmez biçimde değiştirmiştir. Lucas’ın filmini özgün kılan şey, türler arası geçişleri cesurca kullanmasıydı: klasik kahraman yolculuğunu uzay operası estetiğiyle birleştirerek evrensel mitolojik temaları, ileri teknolojiyle donatılmış fütüristik bir evrende yeniden sunmuştur (Telotte, 2001: 99). Lucas, Joseph Campbell’ın “kahramanın yolculuğu” modelini temel alarak Star Wars’u yalnızca görsel bir şölen değil, aynı zamanda Jungcu anlamda kolektif bilinçdışı arketiplerine hitap eden bir anlatıya dönüştürmüştür (Brooker, 2020: 419–421; Booker, 2006: 142). Luke Skywalker, Darth Vader ve Prenses Leia gibi karakterler kısa sürede sinema tarihinin en ikonik figürleri arasında yerini almış; film serisi, oyunculardan video oyunlarına kadar geniş bir medya imparatorluğunun temellerini atmıştır. Star Wars’un getirdiği bu eşi benzeri görülmemiş ticari başarı, Hollywood’un bilimkurguyu ciddi bir yatırım alanı olarak görmesini sağlamış ve diğer büyük yapımların da önünü açmıştır (Jenkins, 2006: 126).

Aynı yıl Steven Spielberg’ün yönettiği Close Encounters of the Third Kind (1977), uzaylılarla iletişim teması üzerinden umut dolu ve insan merkezli bir bilimkurgu hikâyesi sunmuştur. Film, bilimkurguda uzaylı temasının yalnızca tehdit üzerinden değil, barış ve anlayış üzerine de kurgulanabileceğini göstermiş; bu yönüyle türde daha insancıl ve diyalog temelli anlatıların gelişmesine öncülük etmiştir (King & Krzywinska, 2000: 54-56).

1979 yılında Ridley Scott tarafından yönetilen Alien, bilimkurgunun başka bir yöne evrilmesini sağlamıştır. Film, uzay yolculuğunu gotik korku atmosferiyle birleştirerek türe karanlık ve klostrofobik bir perspektif kazandırmış; aynı zamanda bilimkurgunun cinsiyet temsilleri açısından da önemli bir dönüm noktası olmuştur (Telotte, 2014: 129). Alien, yalnızca yarattığı gerilimli atmosferle değil, aynı zamanda kadın başrol karakteri Ripley (Sigourney Weaver) üzerinden cinsiyet rollerine dair alt metinler sunmasıyla da dikkat çeker. O dönemin erkek merkezli aksiyon anlatılarına alternatif sunan Ripley karakteri, bilimkurgu sinemasında feminist yorumların kapısını aralamış ve sonraki yıllarda kadın temsillerinde dönüşüm yaratmıştır (Tasker, 1993: 85–88; Creed, 1993: 20–24).

1980'lerin başında Ridley Scott, bir kez daha türün çehresini değiştirecek bir filmle karşımıza çıkmıştır: Blade Runner (1982). Philip K. Dick'in Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi? adlı romanından uyarlanan bu film, siberpunk estetiğinin sinemadaki ilk ve en güçlü örneklerinden biri olmuştur (Telotte, 2014: 146). Film, yüksek teknoloji ve düşük yaşam kalitesiyle karakterize edilen distopik bir Los Angeles'ta geçer; yapay zekâ, hafıza, kimlik ve insanlık gibi temalarla derin felsefi sorular ortaya atar. Filmin atmosferi, noir film estetiğini neon ışıklı, yağmurlu ve melankolik bir gelecek vizyonu ile birleştirerek sinematografik bir devrim yaratmıştır. "İnsan olmak nedir?" sorusu film boyunca tekrar tekrar sorgulanır; insan ve android arasındaki sınır belirsizleşir ve izleyici kendi kimliğine dair etik sorularla baş başa bırakılır (Cornea, 2007: 118–120; Booker, 2006: 188).

Bu dönemin bir diğer önemli katkısı, zaman yolculuğu temasının popülerleşmesidir. The Terminator (1984), James Cameron'ın yönetmenliğinde zaman, yapay zekâ ve kader üzerine inşa edilmiş karanlık bir bilimkurgu-aksiyon karışımıdır. Filmin en büyük başarısı, insanlığın teknolojiyle olan ilişkisinin potansiyel yıkıcı sonuçlarını görsel açıdan çarpıcı ve hikâye bakımından sürükleyici bir şekilde sunmasıdır (King & Krzywinska, 2000: 82). Arnold Schwarzenegger'in canlandırdığı T-800 karakteri, kültürel bir ikon hâline gelmiş ve yapay zekânın insansılaşmasına dair kaygıları sembolize etmiştir (Bould, 2012: 119–121).

1980'lerin ortasında vizyona giren Back to the Future (1985) serisi ise bilimkurgunun mizahi ve macera dolu yönünü öne çıkarmıştır. Robert Zemeckis tarafından yönetilen film, genç bir adamın geçmişe ve geleceğe yaptığı yolculuklar üzerinden zamanın döngüsellliği ve küçük kararların büyük etkileri gibi temaları işlemiştir. Filmdeki zaman yolculuğu kavramı, bir yandan bilimsel bir spekülasyon olarak sunulurken, diğer yandan aile ilişkileri, kimlik gelişimi ve toplumsal normlar üzerinden de mizahi ama düşündürücü biçimde işlenmiştir (Telotte, 2001: 121; Sobchack, 2005: 211–213). Bu yönüyle film, bilimkurgunun popüler kültüre entegre olmasında kilit rol oynamıştır.

Bu dönemde bilimkurgu filmleri sadece özel efektlerin ve aksiyonun taşıyıcısı değil, aynı zamanda sosyolojik birer metin hâline gelmiştir. Soğuk Savaş korkuları, teknolojik gelişmelerin insani etkileri, cinsiyet temsilleri ve geleceğe dair ütopya-distopya ikilemi gibi temalar, 1970'ler ve 1980'lerin bilimkurgu sinemasında her geçen yıl daha da karmaşık biçimlerde karşımıza çıkmıştır (Seed, 1999: 108–112). Bu da türün anlatısal derinliğinin ve sanatsal ciddiyetinin önemli ölçüde artmasını sağlamıştır. 1970 ve 1980'ler, bilimkurgu sineması için yalnızca ticari bir başarı dönemi değil, aynı zamanda sanatsal, tematik ve teknik dönüşümlerin

gerçekleştirdiği bir çağ olmuştur. Bu dönemin yarattığı miras, bilimkurgunun bugün hâlâ sinema endüstrisinin en yaratıcı ve yenilikçi türlerinden biri olarak kalmasını sağlamaktadır.

1990'lar, bilimkurgu sineması açısından hem teknik hem de tematik çeşitliliğin derinleştiği, aynı zamanda dijital devrimle birlikte türün görsel kapasitesinin büyük ölçüde genişlediği bir on yıl olmuştur. Bu dönemde bilimkurgu yalnızca geleceği tahayyül eden epik anlatılarla değil, aynı zamanda teknolojik gelişmelerin birey üzerindeki etkisini sorgulayan daha içe dönük ve felsefi anlatılarla da dikkat çekmiştir (King & Krzywinska, 2000: 102). Tür, CGI (Computer Generated Imagery- Bilgisayarla Üretilmiş Görüntüler) teknolojisinin yaygınlaşmasıyla birlikte hem görsel olarak daha etkileyici hâle gelmiş hem de sinemanın anlatı dünyasını yeniden şekillendirecek alt türlerin gelişmesine olanak tanımıştır (Pierson, 1999: 158–160; Telotte, 2001: 133).

Dönemin en çarpıcı örneklerinden biri, Steven Spielberg'ün yönettiği Jurassic Park (1993) filmidir. Michael Crichton'un romanından uyarlanan bu film, genetik mühendislik yoluyla dinozorların yeniden hayata döndürülmesini konu alırken, CGI teknolojisinin sinema tarihindeki ilk büyük kullanım örneklerinden birini sunmuştur (Bukatman, 2003: 96–98). Film yalnızca gişede büyük başarı elde etmekle kalmamış, aynı zamanda biyoteknolojinin etik sınırlarını tartışmaya açarak bilimkurguya yeni bir toplumsal bağlam kazandırmıştır. Genetik müdahale, doğanın kontrol altına alınması ve insanın Tanrı rolüne soyunması gibi temalar, filmin hem bilimsel spekülasyonlara dayalı hem de ahlaki sorgulamalar içeren bir yapıda kurgulanmasını sağlamıştır (Kirby, 2010: 210–213). Bu yönüyle Jurassic Park, 1990'ların bilimkurgu sinemasında teknoloji, etik ve doğa ilişkisini derinlemesine irdeleyen mihenk taşlarından biri olmuştur.

1990'lar aynı zamanda siberpunk alt türünün sinemada etkili bir şekilde temsil edilmeye başlandığı bir dönemdir. Siberpunk, yüksek teknoloji ve düşük yaşam standardı ikilemiyle tanımlanır; genellikle yozlaşmış mega-şirketler, bireylerin dijital ortamlarda kimliklerini kaybetmesi ve gerçekliğin sanallaşması gibi temaları işler (Bukatman, 1993: 7–10). Bu alt türün sinema tarihindeki zirvesi ise kuşkusuz The Matrix (1999) filmidir. Wachowski kardeşlerin yazıp yönettiği bu film, yalnızca görsel efektleriyle değil, aynı zamanda sunduğu felsefi argümanlarla da bilimkurgunun yönünü değiştirmiştir. Platon'un mağara alegorisinden Baudrillard'ın simülasyon kuramına kadar birçok düşünsel altyapıyı içinde barındıran film, gerçeklik, özgür irade, yapay zekâ ve insan bilinci üzerine derin sorular sormuştur. The

Matrix'in yarattığı distopik evren, dijital çağın başlangıcındaki bireysel yabancılaşmayı ve bilgi çağının karanlık yüzünü gözler önüne sermiştir (Nicol, 2009: 65–68; Žižek, 2002: 10–13).

Bu dönemde gelişen bir diğer önemli alt tür ise biyopunktur. Biyopunk, genetik mühendislik, klonlama, bedenin teknolojik olarak yeniden yapılandırılması gibi konulara odaklanır. Biyopunk'ta beden, hem kontrol hem de direniş alanı olarak temsil edilir (Lemke, 2011: 44). David Cronenberg'in önceki dönem işlerinde hissedilen beden-korkusu estetiği, 1990'larda daha gelişmiş biçimlerde karşımıza çıkmıştır. Gattaca (1997) bu alt türün önemli bir temsilcisidir. Film, genetik olarak tasarlanmış bireylerin oluşturduğu hiyerarşik bir toplumda, doğal yolla doğmuş bir adamın (Ethan Hawke) elit sistemin sınırlarını zorlamasını konu alır. Gattaca, genetik determinizm, insan potansiyeli ve özgür irade gibi temalar etrafında şekillenen bir anlatıya sahiptir ve bireyin bedensel farklılıkları nedeniyle toplumsal dışlanmasını merkezine alır. Bu yönüyle film hem biyopolitik eleştiriler üretmekte hem de türün etik ve ideolojik sorgulamalarına katkıda bulunmaktadır (Dinello, 2005: 142–145).

1990'lar bilimkurgu sinemasında çocuk ve genç izleyicilere hitap eden yapımların da çoğaldığı bir dönemdir. Men in Black (1997), mizahi diliyle uzaylı karşılaşmaları temasını hem eğlenceli hem de güncel politik göndermeler içeren bir çerçevede işlerken; Independence Day (1996), klasik uzaylı istilası temasını milliyetçi bir kurtuluş anlatısıyla birleştirerek popüler kültürün en çok tüketilen örneklerinden biri olmuştur (King & Krzywinska, 2000: 109–111). Bu filmler, bilimkurgunun yalnızca entelektüel ya da felsefi bir tür olmadığını, aynı zamanda geniş kitlelere hitap edebilen bir eğlence formu da olduğunu kanıtlamıştır.

Ayrıca bu dönemde animasyon bilimkurgu filmleri de öne çıkmaya başlamıştır. Özellikle Japon yapımı Ghost in the Shell (1995), hem anlatı derinliği hem de görsel tasarımıyla bilimkurgu sinemasına büyük katkı sunmuştur. Siber beyin, bilinç transferi ve yapay zekâ ile insanın birleşimi gibi konuları işleyen film, sadece Japon animasyon sinemasında değil, genel olarak küresel bilimkurgu anlayışında da dönüştürücü bir etki yaratmıştır (Lamarre, 2009: 88–90). Ghost in the Shell, The Matrix gibi Batı yapımı filmleri doğrudan etkilemiş ve siberpunk estetiğinin evrenselleşmesine öncülük etmiştir.

21.yüzyıla girildiğinde bilimkurgu sineması hem teknolojik hem de tematik anlamda benzeri görülmemiş bir dönüşüm yaşamaya başlamıştır. Dijital teknolojilerin hızlı gelişimiyle birlikte CGI, hareket yakalama (motion capture) ve sanal yapım (virtual production) gibi araçlar sinema üretiminde standart hâline gelmiş, bu da yönetmenlere daha önce yalnızca hayal edilebilen

görsel dünyaları yaratma imkânı tanımıştır (Prince, 2012: 3–5). Ancak bu teknik ilerlemeler yalnızca biçimsel bir yenilenmeye işaret etmemiş, aynı zamanda bilimkurgunun ele aldığı meselelerin de derinleşmesine olanak tanımıştır. Yeni yüzyılın bilimkurgu filmleri artık yalnızca uzak galaksiler ya da uzaylı istilaları ile değil, insanlığın doğasına, bilinç, hafıza, özgür irade, çevresel çöküş ve dijital varoluş gibi çağdaş felsefi ve toplumsal meselelerle de ilgilenmektedir (Chapman & Cull, 2013: 106–107).

Bu dönemin dikkat çeken temalarından biri çevresel krizlerdir. Özellikle Christopher Nolan’ın *Interstellar* (2014) filmi, insanlığın ekolojik yıkım sonrası yaşanamaz hâle gelen bir dünyadan kurtuluşunu ele alırken, bilimsel gerçeklik ile duygusal anlatı arasında güçlü bir denge kurmuştur. Film, kara delikler, zamanın göreceliliği ve boyutlar arası geçiş gibi fiziksel kuramları dramatik anlatıya entegre ederek yalnızca etkileyici bir görsel deneyim sunmamış, aynı zamanda “insan türünün hayatta kalma içgüdüsü” ve “ailenin zaman ve mekân ötesi bağları” gibi temaları da tartışmaya açmıştır. Nolan, Nobel ödüllü fizikçi Kip Thorne’un danışmanlığında filmdeki fiziksel teorilerin bilimsel doğruluğuna büyük özen göstermiştir; bu da *Interstellar*’ı eğlence ile akademik bilgi arasında nadir bir köprü hâline getirmiştir (Thorne, 2014; Broderick, 2015: 24–27).

21.yüzyıl bilimkurgusunda öne çıkan bir diğer konu ise yapay zekâdır. Alex Garland’ın *Ex Machina* (2014) filmi, insan benzeri yapay zekâların etik statüsünü ve bilinç kavramını sorgulayarak bilimkurgu sinemasının klasik “yaratıcı ve yaratım” temasını minimalist bir atmosferde yeniden işler. Filmdeki Ava karakteri hem duygu hem de zeka düzeyinde bir insanı aşabilecek kapasiteye sahip bir yapay zekâ olarak tasvir edilir. Buradaki anlatı, yalnızca teknolojik üstünlük korkusunu değil, aynı zamanda “insan” olarak tanımladığımız şeyin ne olduğuna dair temel soruları da gündeme getirir. *Ex Machina*, izleyicisini, insan ve makine arasındaki sınırın bulanıklaştığı bir dünyada etik, manipülasyon ve özgür irade konularını sorgulamaya zorlar (Bukatman, 2016: 88–91; Gunkel, 2018: 49–53).

Dijital çağın getirdiği kontrol mekanizmaları da bilimkurgu sinemasının ilgi odağı hâline gelmiştir. *The Hunger Games* serisi (2012–2015), baskıcı bir devletin kitleleri eğlence ve korku yoluyla kontrol etmesini anlatan distopik bir anlatıdır. Suzanne Collins’in romanlarından uyarlanan bu yapım, medya, iktidar, isyan ve sınıfsal eşitsizlik gibi konuları genç yetişkin kitesine hitap edecek biçimde işler. Film, 21. yüzyılın distopyalarında sıkça karşılaşılan “otoriter kontrol – bireysel direniş” ikiliğini yeniden üretir ve modern toplumun gözetim kültürüyle olan ilişkisini açıkça eleştirir (Hintz & Ostry, 2003; Dunn & Michaud, 2010). Bu

dönemde bilimkurgu sinemasında duygusal ve varoluşsal katmanların derinleştiği bir başka örnek, Denis Villeneuve’ün yönettiği *Arrival* (2016) filmidir. Ted Chiang’ın kısa öyküsünden uyarlanan bu film, dilbilim, zaman algısı ve iletişim temaları etrafında şekillenir. Uzaylılarla iletişim kurmak için görevlendirilen dilbilimci Louise Banks’in hikâyesi, bilimkurgunun geleneksel uzaylı temsillerinden uzaklaşarak, anlam, zaman ve kader üzerine yoğunlaşır. Filmde kullanılan “dairesele zaman algısı”, anlatının hem yapısını hem de karakter gelişimini belirleyen temel bir unsurdur. *Arrival*, bilimkurgu sinemasının yalnızca geleceğe değil, insanın içsel dünyasına da bir yolculuk olabileceğini kanıtlayan yapıtlardan biridir (Villeneuve, 2016; Kuhn, 2019: 133–135).

Bu yıllarda yeniden çevrimler (remake) ve devam filmleri (sequel) de bilimkurgu sinemasında önemli yer tutmuştur. Bunların arasında *Blade Runner 2049* (2017) özel bir konuma sahiptir. Ridley Scott’ın 1982 tarihli kült filminden 35 yıl sonra gelen bu devam filmi, yalnızca nostaljiye hitap etmekle kalmaz; aynı zamanda orijinal filmin açtığı felsefi tartışmaları derinleştirerek yeni sorular ortaya koyar. Villeneuve’ün yönettiği film, insan-android ilişkisini, bellek inşasını ve kimlik sorununu merkeze alırken; görsel olarak da çağdaş sinemanın en sofistike estetiklerinden birini sunar. Renk kullanımı, mekân tasarımı ve ses estetiği, *Blade Runner* evreninin neo-noir ve distopik atmosferini günümüz sinema diliyle başarıyla harmanlamıştır (Kaplan, 2018: 112–116; Bould, 2021: 79–81).

Aynı şekilde James Cameron’ın *Avatar* (2009) filmi hem içerik hem biçim açısından türün en çığır açıcı örneklerinden biri olmuştur. Pandora gezegenindeki yerli halk Na’vi’lerin doğa ile kurduğu derin ilişki, sömürgecilik ve çevresel yıkım gibi temalar üzerinden ilerlerken; Cameron’ın öncülüğünü yaptığı 3D sinema ve hareket yakalama teknolojileri, sinema salonlarında izleyici deneyimini kökten değiştirmiştir. Film yalnızca gişe rekorları kırmakla kalmamış, aynı zamanda sinemanın geleceğine dair üretim modellerinin yeniden düşünülmesine neden olmuştur. *Avatar*’ın etkisi, ekolojik bilimkurgunun yaygınlaşmasında da hissedilmiştir (Schaefer, 2010: 99–101; LeMenager, 2014: 62–65).

21.yüzyıl bilimkurgusu, giderek daha içe dönük ve felsefi bir yapıya bürünmüş; teknolojik gelişmelerin birey ve toplum üzerindeki etkilerini sorgulayan anlatılar üretmiştir. Charlie Brooker’ın yarattığı *Black Mirror* (2011–) dizisi, her bölümde farklı bir teknolojik distopya aracılığıyla çağdaş dünyanın karanlık yanlarını gözler önüne sererken, kısa anlatılarda bile felsefi ve etik derinlik yaratılabileceğini göstermiştir (Booker, 2020: 444–448; McSweeney & Joy, 2019: 4–6). Bu dönemde Christopher Nolan, Denis Villeneuve, Alex Garland, Charlie

Brooker ve James Cameron gibi yönetmenler sayesinde bilimkurgu, yalnızca görsel anlamda değil, tematik olarak da derinleşmiştir. Yapay zekâ, çevre krizi, hafıza, kimlik ve zaman algısı gibi konular, 21. yüzyıl bilimkurgusunun merkezî meseleleri hâline gelmiş; tür, yalnızca eğlence sunan bir anlatı formu değil, aynı zamanda felsefi, politik ve duygusal soruları irdeleyen bir düşünsel zemin olarak değer kazanmıştır. Böylece bilimkurgu, sadece bir sinema türü değil, aynı zamanda eleştirel ve sezgisel bir düşünme biçimi olarak modern görsel kültürün ayrılmaz bir parçasına dönüşmüştür (Telotte, 2014: 193–195).

Japonya, bilimkurgu sinemasının küresel tarihine yalnızca özgün estetik anlayışıyla değil, aynı zamanda felsefi derinliği, teknolojik vizyonu ve kültürel bağlamlara dayalı anlatılarıyla da eşsiz katkılarda bulunmuştur. Japon bilimkurgusu, Batı'daki muadillerinden farklı olarak yalnızca teknolojik gelişmelerin potansiyel sonuçlarını değil, aynı zamanda toplumsal travmalar, varoluşsal kaygılar ve birey-toplum-evren ilişkisini merkezine alan daha metaforik ve düşünsel bir yapıya sahiptir (Orbaugh, 2002: 115–118). Özellikle II. Dünya Savaşı sonrası Japon toplumunun yaşadığı yıkım ve yeniden inşa süreci, bilimkurgu türünün bu coğrafyada gelişmesinde belirleyici olmuştur (Tadashi, 2021: 151–155).

Japon bilimkurgu sinemasının başlangıcı, doğrudan tarihsel travmayla ilişkilendirilen Godzilla (Gojira, 1954) filmiyle özdeşleşmiştir. Ishirō Honda'nın yönettiği bu yapım, yalnızca dev bir canavarın şehri yerle bir etmesini anlatan bir aksiyon filmi değil; aynı zamanda Hiroşima ve Nagazaki nükleer bombalamalarının sinemasal bir alegorisidir. Godzilla'nın denizden çıkıp Tokyo'yu yok etmesi, yalnızca doğaüstü bir tehdit değil; insanın doğa üzerindeki yıkıcı müdahalesine ve bunun geri dönüşsüz sonuçlarına dair derin bir metafor işlevi görmüştür. Filmde Godzilla'nın radyoaktif bir yaratık olarak tasvir edilmesi, nükleer enerjinin Japon kolektif hafızasındaki travmatik yerini açıkça yansıtır (Tsutsui, 2004: 89–92; Napier, 2007: 192–195).

Godzilla yalnızca tek bir film değil; zamanla onlarca devam filmi ve yan evrenle Japon bilimkurgusunun merkez figürlerinden biri hâline gelmiştir. Özellikle 1970'ler ve 1980'lerde Godzilla filmleri giderek daha popüler bir forma bürünmüş hem çocuklara hem de yetişkinlere hitap eden daha geniş kitleleri hedeflemiştir. Ancak her dönem Godzilla, Japon toplumunun çağdaş korkularını ve beklentilerini yansıtan bir simge olarak yeniden yorumlanmıştır. 2016 yılında çekilen Shin Godzilla, bu kez 2011'deki Fukushima nükleer felaketine gönderme yaparak güncel bir nükleer krizi yeniden canlandırmıştır (Suter, 2020: 67–70).

Japon bilimkurgusunun uluslararası düzeyde en çok tanınan ve etkili alt türlerinden biri animedir. Anime, yalnızca çizgi film formunda bir anlatı değil; felsefi temaları, politik alegorileri ve görsel stilizasyonu sayesinde bilimkurgu türünün en yaratıcı mecralarından biri olmuştur (Napier, 2005: 83–85). Bu türün zirvesi sayılabilecek yapımlardan biri, Katsuhiro Otomo’nun yönettiği Akira (1988) filmidir. Akira, post-apokaliptik bir Tokyo’da geçer ve devlet baskısı, gençlik isyanı, teknolojik deneyler ve psişik güçler üzerinden kurgulanır. Ancak filmin temelinde yatan asıl mesele, toplumun kaosla yüzleşme biçimi ve bireyin sistem karşısındaki konumudur. Filmdeki yıkım görüntüleri, hem Japonya’nın savaş sonrası yaşadığı fiziksel ve ruhsal enkazı hem de 1980’lerde artan politik huzursuzluğu yansıtır (Cavallaro, 2006: 117–120). Akira’nın hikâyesi, modernleşmenin bedelini, kentleşmenin baskısını ve bireyin kimliğini teknoloji içinde kaybetme riskini işler. Aynı zamanda Batı sinemasındaki birçok yapıma – özellikle The Matrix (1999) gibi – ilham veren bir estetik ve tematik çerçeveye sunar (Napier, 2001: 143–147).

Bir diğer başyapıt olan Ghost in the Shell (1995), Mamoru Oshii tarafından yönetilmiş olup, siberpunk türünün sinemadaki en etkili örneklerinden biri olarak kabul edilir. Filmde, makinelerle insanların sınırlarının giderek bulanıklaştığı bir dünyada geçen hikâyeye, yapay zekâ, kimlik, hafıza ve benliğin doğasına dair son derece derinlikli bir sorgulama sunar (Lamarre, 2009: 91–93). Başkarakter Motoko Kusanagi’nin varoluşsal sorgulamaları, Descartes’tan Baudrillard’a kadar uzanan düşünsel tartışmaları çağırıştır: “Düşünüyorum, öyleyse var mıyım? Yoksa veriyle programlanan bir zihnin hayalinden mi ibaretim?” Ghost in the Shell, aynı zamanda dijitalleşen toplumda gözetim, özgürlük ve birey olmanın anlamını sorgulayan öncü filmlerden biridir. Batı sinemasındaki pek çok yapıma, özellikle The Matrix üçlemesi, bu filmin estetik yapısından ve tematik derinliğinden doğrudan etkilenmiştir (Allison, 2006: 134; Lamarre, 2009: 95).

1990’ların bir başka çarpıcı örneği, Hideaki Anno’nun yarattığı Neon Genesis Evangelion (1995) serisidir. İlk bakışta “dev robotlar ve uzaylılar” arasında geçen klasik bir anime gibi görünse de, seri ilerledikçe bireysel bilinç, travma, depresyon, Tanrı ve insan ilişkisi gibi derin psikolojik ve teolojik temalara yönelir. Evangelion, teknolojik araçları – Evangelion ünitelerini – bir tür uzantı veya “tanrısal araç” olarak kullanırken, karakterlerin ruhsal çözülmelerini de aynı düzlemde işler. Bu anlatı biçimi, Japon bilimkurgusunun hem felsefi hem de ruhsal katmanlara açık bir zemin sunduğunu gösterir. Evangelion, Japon bilimkurgusunda bedenin

yalnızca fiziksel değil, aynı zamanda ruhsal ve ahlaki bir savaş alanı olduğunu ortaya koyar (Cavallaro, 2007: 122–126; Napier, 2005: 147–149).

2011 yılında meydana gelen Fukushima nükleer felaketi, Japon toplumunda yeni bir kırılma noktası yaratmış ve bilimkurgu sinemasını da derinden etkilemiştir. Bu dönemde bilimkurgu, yeniden doğa, çevre, enerji politikaları ve teknolojik bağımlılık temalarına yoğunlaşmıştır. Örneğin Shin Godzilla (2016), yalnızca Godzilla mitolojisinin yeniden çevrimi değil; aynı zamanda devletin kriz yönetimi, bürokratik ataleti ve doğa felaketleri karşısındaki kırılganlığına dair sert bir eleştiridir (Suter, 2020: 67–70). Bu bağlamda Godzilla, bir kez daha yalnızca bir canavar değil, insan hatalarının bedenselleşmiş alegorisi hâline gelir.

Ayrıca Makoto Shinkai gibi yeni kuşak yönetmenler, bilimkurgu temasını daha romantik ve varoluşsal anlatılarla birleştirerek türe yeni bir yön vermiştir. Your Name (Kimi no Na wa, 2016) filminde zaman ve mekân üzerinden kurulan bir aşk hikâyesi aracılığıyla felaket, kimlik ve hafıza gibi konular işlenir. Bu yapım, geleneksel bilimkurgu anlatılarını duygusal ve mitsel yapılarla harmanlayarak, bilimkurgunun ne kadar esnek ve kapsayıcı bir tür olduğunu bir kez daha kanıtlamıştır (Denison, 2018: 215–218; Lamarre, 2018: 67–69).

Japon bilimkurgu sineması, tarihsel travmaların, felsefi düşüncesinin, teknolojik spekülasyonun ve estetik çeşitliliğin eşsiz bir birleşimidir. Nükleer felaketin alegorik temsillerinden siberpunk distopyalara, bedensel deformasyondan ruhsal çözülmeye kadar uzanan geniş bir yelpazede Japonya, bilimkurguyu yalnızca bir tür değil, aynı zamanda bir düşünme biçimi olarak geliştirmiştir (Napier, 2005: 211–213; Lamarre, 2009: 96–98). Batı sinemasını doğrudan etkileyen estetik anlayışı ve tematik derinliği sayesinde Japon bilimkurgusu, küresel bilimkurgu tarihinde vazgeçilmez bir yere sahiptir. Özellikle anime formunda yakaladığı görsel ve felsefi derinlik, 21. yüzyıl bilimkurgusunun yeni yönelimlerini de etkilemeye devam etmektedir (Cavallaro, 2006: 103; Allison, 2006: 174).

Avrupa bilimkurgu sineması, Hollywood’un büyük bütçeli yapımlarına kıyasla daha düşünsel, metaforik ve sanat sinemasına yakın anlatılarla öne çıkar. Avrupa’daki bilimkurgu filmleri, çoğunlukla insan doğası, varoluşsal krizler, teknolojinin etik boyutları ve siyasal-toplumsal eleştiriler gibi temalara odaklanırken; görsel ihtişamdan çok, felsefi derinliği ve sinemasal anlatı biçimleriyle tanımlanır (Bould, 2012: 58–60). Bu yaklaşım, Avrupa’nın entelektüel geleneğiyle harmanlanarak, bilimkurgunun yalnızca teknolojik spekülasyon değil, aynı zamanda insanın kendini ve evreni anlama çabası olduğu görüşünü pekiştirir (Telotte, 2001:

75–78; Sobchack, 2005: 118). Avrupa bilimkurgu sineması, bölgesel çeşitlilikle birlikte, özellikle Rusya, Fransa, İngiltere, Almanya ve İskandinav ülkelerinde güçlü örnekler vermiştir. Her ülkenin tarihsel ve kültürel bağlamı, türün biçimsel ve tematik yönlerini derinleştirerek evrensel bir anlatıya katkı sağlamıştır (Roberts, 2000: 102–105).

Sovyetler Birliği döneminde üretilen bilimkurgu filmleri, Batı’daki karşılıklarına kıyasla çok daha felsefi, yavaş tempolu ve içe dönük yapılar sunmuştur. Bu bağlamda en önemli figür kuşkusuz Andrei Tarkovsky’dır. Tarkovsky’nin eserleri, bilimkurguyu yalnızca teknolojik gelecek tasvirleri üzerinden değil, metafizik sorular, ruhsal çatışmalar ve insanın evrendeki yerini sorgulayan derin yapılarla yeniden tanımlar (Johnson & Petrie, 1994: 56–59). Tarkovsky’nin *Solaris* (1972) filmi, Stanisław Lem’in aynı adlı romanından uyarlanmıştır ve klasik uzay bilimkurgularının aksine, insanın iç dünyasına yönelir. *Solaris* adlı gezegenin bilinçli bir varlık olarak insanın bastırdığı anılarını fiziksel gerçekliğe dönüştürmesi, karakterlerin geçmişle yüzleşmesini zorunlu kılar. Bu noktada bilimsel keşif, ruhsal hesaplaşmanın bir aracı hâline gelir. Film, Batı bilimkurgusundaki teknik vurguya karşılık, Doğu’nun metafiziksel yaklaşımını yansıtır: Uzay keşfi değil, içe yolculuk önemlidir. Tarkovsky’ye göre, “insan kozmosta yalnızca kendisiyle karşılaşır” (Johnson, 2011: 103).

Tarkovsky’nin bir diğer başyapıtı olan *Stalker* (1979), bilimkurgu ile alegorik anlatıyı birleştirir. Filmde “Zone” adı verilen yasak bir bölgeye yapılan yolculuk, aslında karakterlerin ruhsal bir arınma ve hakikat arayışını temsil eder. Filmde bilimsel araçlar ya da uzay gemileri yoktur; ancak türün felsefi boyutu derinlemesine işlenir. Tarkovsky’nin sineması, bilimkurguyu insan ruhunun sınırlarını araştıran bir metafor hâline getirir (Bird, 2008: 135–138). Bu yaklaşım, yalnızca Sovyet sinemasıyla sınırlı kalmamış, dünya çapında birçok yönetmene özellikle Terrence Malick, Lars von Trier ve Christopher Nolan gibi isimlere ilham vermiştir (Roberts, 2000: 97–99).

Fransa’da bilimkurgu sineması genellikle deneysel anlatılar, varoluşsal temalar ve zaman-mekân ilişkisine dair paradokslarla ilgilenmiştir. Bu çerçevede en çok öne çıkan yapımlardan biri, Chris Marker’ın *La Jetée* (1962) adlı kısa filmidir. Marker, bu filmde neredeyse tamamen durağan fotoğraflardan oluşan bir anlatım dili kullanır ve zaman yolculuğu temasını son derece şiirsel ve melankolik bir şekilde işler. *La Jetée*, bir nükleer savaştan sonra geçmişe gönderilen bir adamın hafızası, aşkı ve kaderi etrafında döner. Film yalnızca bilimkurgunun görsel sınırlarını zorlamakla kalmaz, aynı zamanda sinema diline dair teorik bir önerme sunar. Zaman, bellek ve ölüm gibi temalarla iç içe geçmiş bu yapım, Terry Gilliam’ın yönettiği *12 Monkeys*

(1995) filmine de doğrudan ilham kaynağı olmuştur (Cowie, 2004: 88–90; Truffaut, 2005: 59–61).

Fransız bilimkurgusunda dikkat çeken bir diğer yönetmen ise Luc Besson’dur. Onun yönettiği *The Fifth Element* (1997), türün daha popüler ve stilize biçimlerine yönelmiştir. Film, renkli ve eksantrik karakterleri, retro-fütüristik görsel tasarımı ve grotesk mizah anlayışıyla, bilimkurgunun kitsch ile sanat arasında kurabileceği estetik köprüleri araştırır. Besson’un bu yapımı, Avrupa bilimkurgusunun Hollywood etkisine nasıl yanıt verdiğinin de bir örneğidir; yüksek tempolu, aksiyon dolu anlatısıyla Amerikan sinemasına yaklaşıırken, Fransız mizahı ve absürtlüğüyle özgün bir kimlik sunar (Power, 2018: 200–201; Ezra & Sillars, 2007: 147).

İngiltere bilimkurgu sineması, özellikle distopik anlatılar ve toplumsal eleştiriler bakımından öne çıkmaktadır. Bu gelenek, George Orwell’in 1984 adlı romanıyla edebi anlamda başlamış ve sinema alanında da benzer biçimde sürdürülmüştür. İngiliz bilimkurgu sinemasında distopya, genellikle otoriter rejimlerin, medyanın ve teknolojinin birey üzerindeki baskısını konu alır. *Children of Men* (2006), Alfonso Cuarón’un yönettiği ve P.D. James’in romanından uyarlanan bir filmidir. İnsan soyunun kısırılık nedeniyle yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kaldığı bir distopyayı anlatan film, mülteciler, göçmenlik, devlet baskısı ve insanlık onuru gibi evrensel temaları işler. Gerçek zamanlı uzun çekimleri ve kaotik atmosferiyle film, yalnızca bir bilimkurgu eseri değil, aynı zamanda çağdaş dünyanın sosyo-politik bir alegorisi olarak da okunabilir (Berardinelli, 2007: 101–104; Booker, 2010: 128–130).

Ayrıca İngiltere yapımı olan ve yukarıda da değinilen *Black Mirror* (2011–) dizisi, teknolojik distopiyaların çağdaş biçimlerini araştırır. Charlie Brooker’ın yaratıcısı olduğu dizi, her bölümde farklı bir hikâyeye anlatarak dijital çağda mahremiyet, gerçeklik, etik ve kimlik gibi konuları distopik bir perspektiften ele alır. *Black Mirror*, bilimkurgunun televizyon formunda bile felsefi ve etik derinlik kazanabileceğini gösteren en güçlü örneklerden biri olarak kabul edilmektedir (McSweeney & Joy, 2019: 4–6; Booker, 2020: 444–448). Dizinin antoloji formatı, teknolojik ilerlemenin karanlık yüzünü farklı anlatı biçimleriyle keşfetme imkânı sunarak İngiliz bilimkurgusunun eleştirel geleneğini günümüze taşımaktadır.

Alman bilimkurgu sineması, özellikle tarihsel bilinç, hafıza ve teknolojik yabancılaşma temaları etrafında şekillenir. Bu gelenek aslında *Metropolis* (1927) gibi erken dönem başyapıtlarla başlamıştır. Fritz Lang’in yönettiği bu eser, sınıf ayrımının ve mekanikleşmenin gelecekteki yansımalarını, devasa mimarisi ve ikonik görselliğiyle sunar. Alman

dışavurumculuğu ile teknolojik distopyayı birleştiren Metropolis, yalnızca döneminin değil, tüm zamanların en etkili bilimkurgu filmlerinden biri olarak kabul edilir (Milner, 2004: 259–261; Kaes, 2000: 22–25). Filmde yer alan makineler, otomatlaşmış işçiler ve distopik şehir yapısı, modern sanayileşmenin insan üzerindeki yabancılaştırıcı etkisini çarpıcı biçimde yansıtır. Bu yönüyle Metropolis, hem görsel estetik hem de ideolojik yapı bakımından pek çok sonraki bilimkurgu filmine öncülük etmiştir.

21.yüzyılda Almanya, daha minimalist ve psikolojik bilimkurgular üretmeye başlamıştır. Örneğin *Who Am I: Kein System ist sicher* (2014), hacker kültürü üzerinden bireysel kimlik arayışını ve dijital dünyada anonimlik meselesini işler. Film, internet çağında gerçeklik ve kimlik arasındaki sınırların nasıl eriyebileceğini, görsel efekt ve anlatı oyunları ile sorgular. Bu yapı, Almanya'nın teknolojiye dair daha karanlık, birey merkezli ve psikolojik derinliği olan bir bakış sunduğunu gösterir (Mayer, 2017: 109–112). Alman bilimkurgusu bu yönüyle yalnızca gelecek tasavvurlarına değil, geçmişin travmaları ve günümüz kimlik krizlerine de ışık tutar.

İskandinav bilimkurgu sineması, genellikle soğuk, durağan atmosferiyle, insan-doğa ilişkisi, yalnızlık, etik sorumluluk ve evrenin anlamsızlığı gibi temalara yönelir. Bu sinema geleneğinde teknolojik spekülasyonlardan çok, insanın doğayla ve evrenle kurduğu kırılgan ilişki merkezdedir. Danimarka yapımı *Melancholia* (2011), Lars von Trier'in yönetmenliğinde kıyamet olgusunu bireysel psikolojiyle iç içe işleyen çarpıcı bir örnektir. Her ne kadar doğrudan bilimkurgu olarak sınıflandırılmasa da film yaklaşmakta olan bir gezegenin Dünya'ya çarpacağı fikrini temel alarak türün apokaliptik temalarını felsefi ve sanatsal düzeyde ele alır. Trier'in yaratıcı görselliği ve depresyon teması, kıyameti hem kozmik hem kişisel bir çözülüş biçimi olarak sunmaktadır (Simons, 2013: 141–144).

Benzer şekilde *Aniara* (2018), İsveç yapımı bir bilimkurgu filmidir ve uzayda yönünü kaybeden bir kolonizasyon gemisinde geçen hikâyesiyle hem çevresel felaketlere hem de varoluşsal boşluğa dikkat çekmektedir. Harry Martinson'un 1956 tarihli epik şiirinden uyarlanan film, teknolojik ilerleme ile metafizik yalnızlık arasındaki gerginliği işler. Filmde yer alan "Mima" adlı yapay zekânın kolektif bilinçle kurduğu ilişki, bilimkurgunun edebi ve felsefi yönlerine güçlü göndermeler sunar (Hassler-Forest, 2021: 42–44). *Aniara*, türün klasik uzay anlatılarını ters yüz ederek, insanlığın hem fiziksel hem de ontolojik olarak yüzsüzleştiği bir evren tasavvuru sunar.

Avrupa bilimkurgu sineması, türün sınırlarını sanatsal, düşünsel ve estetik olarak genişletmiştir. Hollywood'un aksiyon odaklı, yüksek tempolu ve teknolojik harikalarla donatılmış anlatılarına karşılık, Avrupa bilimkurgusu insanın içsel yolculuğuna, ruhsal çözümlere, etik ikilemlere ve toplumsal eleştirilere odaklanır. Tarkovsky'nin varoluşçuluğundan Marker'ın zaman deneylerine, Besson'un eksantrik dünyalarından Black Mirror'ın dijital karanlığına kadar Avrupa sineması, bilimkurgu türünü bir eğlence formu olmanın çok ötesine taşımış ve onu bir felsefi sinema dili hâline getirmiştir (Sobchack, 2005: 11–13).

Bilimkurgu sineması uzun yıllar boyunca çoğunlukla Anglo-Amerikan üretim merkezli bir tür olarak düşünülmüş olsa da 21. yüzyılın ilerleyen dönemlerinde Asya, Latin Amerika ve diğer bölgesel sinemalar bu türde kendi özgün anlatılarını oluşturmaya başlamıştır. Özellikle Latin Amerika ve Güney Kore, bilimkurguya yalnızca teknik değil, aynı zamanda eleştirel, toplumsal ve felsefi derinlik katan yapımlarla dikkat çekmiştir. Bu bölgelerde üretilen bilimkurgu filmleri genellikle küreselleşmenin, sosyal eşitsizliklerin, otoriter yapının, emek sömürsünün ve teknolojik yabancılaşmanın etkilerini yerel bağlamda işler. Bu da bu yapımlara yalnızca estetik değil aynı zamanda politik sinema nitelikleri kazandırır (Paz, 2008: 81–90; Yecies & Shim, 2011: 10–15).

Latin Amerika'da bilimkurgu sineması görece yeni bir alan olsa da türün tarihsel işleviyle birebir örtüşen temalarla doludur. Kıta genelinde yaşanan sosyal eşitsizlik, emek sömürsü, çevresel krizler ve otoriter iktidar yapıları, bilimkurgu sineması için verimli bir anlatı zemini oluşturmuştur. Bu sinema geleneği, Batı'daki büyük bütçeli prodüksiyonlardan ziyade düşük bütçeli ama yüksek ideolojik yoğunluğa sahip yapımlarla tanınır (López, 2012: 44–47). Latin Amerika bilimkurgusu, yalnızca teknolojik spekülasyonlara değil, aynı zamanda postkolonyal hafızaya ve yerli kültürlerin mistik unsurlarına da alan açarak, türün Batı merkezli anlatı yapısını dönüştürmektedir (Foster, 2005: 11–13; Vint, 2014: 97–100).

Bu bağlamda öne çıkan filmlerden biri Alex Rivera tarafından yazılıp yönetilen Sleep Dealer (2008) filmidir. Film, gelecekteki bir Meksika'da, sınırların fiziksel olarak kapatıldığı bir dünyada geçer. Ancak insanlar hâlâ uzaktan çalışmak üzere “düğümlere” bağlanarak Amerikan pazarına emek sağlar. Sleep Dealer, klasik bilimkurgu temalarını –örneğin yapay zekâ, sanal ağlar, gözetim teknolojileri– alıp onları sınır politikaları, göçmenlik, emek sömürsü ve küresel kapitalizmin etkileri bağlamında işler (Nakamura, 2014: 182–185; Sioh, 2017: 457–459). Rivera, geleceğin teknolojisinin, bugünün sömürgeci ekonomi-politik ilişkilerini nasıl yeniden üretebileceğini gözler önüne serer. Filmde “vücut burada, emek orada” fikri, post-endüstriyel

sömürünün dijital biçimini simgeler (Paz, 2008: 83–86). Böylece Sleep Dealer, bilimkurgunun sadece Batı’nın fütüristik hayallerine değil, küresel Güney’in dijitalleşmiş sefaletine de dair güçlü anlatılar sunabileceğini göstermektedir.

Ayrıca, Latin Amerika’da bilimkurgu genellikle yerli kültürlerin mistisizmi ve sömürgecilik sonrası travmalarla harmanlanır (Foster, 2005: 21–22). Bazı yerel yapımlar, bilimkurguyu distopya ve fantastik öğelerle birleştirerek melez anlatılar yaratır. Arjantin, Brezilya ve Şili’de çekilen bağımsız yapımlar, toplumsal kaosu ve otoriter devlet pratiklerini gelecek kurgularında yeniden üretmekte, sınıf eşitsizliklerini yüksek teknolojiyle temsil etmektedir. Örneğin, 3% (2016–2020) adlı Brezilya yapımı Netflix dizisi, kıtlık içindeki bir toplumda, yalnızca %3’lük seçkin bir grubun “Offshore” adlı ütöpik bir adaya geçmesine izin verildiği totaliter bir düzeni anlatır. Dizi, sınıfsal eşitsizliği, meritokrasi mitini ve teknolojik ayrımcılığı sistematik bir biçimde eleştirir (Rossi & Martin, 2018: 137–140). Bu anlamda Latin Amerika bilimkurgusu, türün globalleşmesinde sömürgecilik sonrası hafıza, emek rejimleri, otoriterlik, direniş ve bilişsel eşitsizlik gibi meselelerle farklı bir boyut kazandırmıştır. Küresel bilimkurgu haritasında artık yalnızca teknolojik spekülasyon değil, politik gerçekliklerle yoğrulmuş ütopya ve distopya deneyimleri de yer almaktadır.

Güney Kore, 2000’li yıllardan itibaren sinema alanında küresel ölçekte bir güç hâline gelmiş ve bilimkurgu türünde de kendi özgün estetiğini ve eleştirel bakışını geliştirmiştir. Kore bilimkurgusu genellikle sınıf ayrımı, teknolojik yıkım, insan-doğa ilişkisi, militarizm ve devlet denetimi gibi konulara odaklanır. Özellikle distopik kurgular aracılığıyla toplumun baskıcı yönlerine dair eleştirel alegoriler üretir (Kim, 2017: 88–90; Martin, 2020: 41–44).

Bu bağlamda öne çıkan en önemli filmlerden biri Bong Joon-ho tarafından yönetilen Snowpiercer (2013) filmidir. Film, küresel bir çevre felaketi sonrası hayatta kalan insanları taşıyan sürekli hareket eden bir trende geçer. Bu trenin içi, sınıfsal bir hiyerarşiyle düzenlenmiştir: arka vagonlarda yaşayan yoksullar ve ön vagonlarda yaşayan elit kesimler arasındaki uçurum, alegorik olarak modern kapitalist düzeni temsil eder. Film, yalnızca distopik bir gelecek sunmaz; aynı zamanda sınıf çatışması, devrim, adalet ve insan doğasına dair sert sorular sorar. Snowpiercer, batılı distopya anlayışına Koreli bir duyarlılıkla yaklaşır ve küresel bilimkurgu anlatılarına Asya merkezli bir eleştirel boyut kazandırır (Yecies & Shim, 2011: 12–14; Yoon, 2015: 77–78).

Bir diğ er  rnek, Jo Sung-hee'nin y nettiğı Space Sweepers (2021) filmidir. Film, 2092 yılında uzayda atık toplayan d    k gelirli i   ilerin hik yesini anlatır. Bu filmde de emek s m r   ,  evresel kriz ve teknolojiye eri im e itsizliğı temaları  ne  ıkar (Cho, 2022, s. 102–105). Uzayda ge en bir anlatı olmasına rağımen, karakterlerin hayatta kalma m cadelesi, g n m z G ney Kore toplumundaki ekonomik baskı, dı lanmı lık ve toplumsal sınıflar arasındaki e itsizlikle doğırudan ili kilidir (Lee, 2021: 93–94).

G ney Kore bilimkurgusunda dikkat  eken bir  zellik, melodramatik yapılarla bilimsel spe  lasyonu harmanlamasıdır. Teknolojik distopyalar, yalnızca f t ristik bir fon değıl; aynı zamanda duygusal     lmelerin, bireysel travmaların ve ahlaki ikilemlerin de arka planı olur (Martin, 2020: 45–47). Bu bağılamda, teknoloji yalnızca bir ara  değıl; karakterlerin duygusal d n   m n n de tetikleyicisidir. Ayrıca, G ney Kore sineması Batı'dan gelen bilimkurgu kalıplarını olduğı gibi almak yerine, bunları yerel tarihsel travmalar – rneğ n Japon i gali, Kore Sava ı, militarizm– ile harmanlayarak yeniden  re tir (Kim, 2017: 91–94; Yoon, 2015: 81–83). Bu da bilimkurgunun hem k resel hem yerel boyutta  zg nle mesine olanak tanır. Bilimkurgu, bu sinemada yalnızca geleceğı değıl, ge mi i ve bug n  de ele tiren  ift y nl  bir zaman-mek n merceğı olarak i lemektedir.

Latin Amerika ve G ney Kore bilimkurgu sineması, t r n k reselle mesinde yalnızca coğrafi bir geni leme değıl; aynı zamanda ideolojik ve estetik  e itlilik bakımından da yeni bir paradigma ortaya koymu tur. Bu sinemalar, Batı merkezli bilimkurgunun  oğ nlukla teknolojik ilerlemeyi y celtten anlatılarının aksine, s m rgecilik, sınıf  atı ması, g  , emek s m r   ,  evresel felaketler ve dijital e itsizlik gibi yapısal sorunları  n plana  ıkarmaktadır (Foster, 2005: 11–13; Kim, 2017: 88–90; Cho, 2022: 102–105).  rneğ n, Alex Rivera'nın Sleep Dealer (2008) filmi, dijital s m r  ve sınır politikaları aracılığıyla Meksika'daki emek s m r  n  g r n r kılarken (Paz, 2008: 83–86), Bong Joon-ho'nun Snowpiercer (2013) adlı distopyası, sınıfsal hiyerar iyi ve sistem i i devrimi alegorik bir bi imde ele alır (Yecies & Shim, 2011: 12–14). Brezilya yapımı 3% (2016–2020) dizisi, meritokrasi mitini distopik bir toplumda sorgularken (Rossi & Martin, 2018: 137–140), G ney Kore'nin Space Sweepers (2021) filmi ise uzayda ge en bir hik ye  zerinden  evresel krizleri ve dijital sınıf e itsizliğini tartı maya a ar (Lee, 2021: 93–94). T m bu  rnekler, bilimkurgunun ele tirel potansiyelini yeniden tanımlamakta ve t r , yerel tarihsel deneyimlerin ve toplumsal m cadelelerin ifadesi olan bir direni  ve kolektif hafıza alanına d n  t rmektedir.

Bilimkurgu, evriminin çoğunu sinemanın sınırlarını yeniden tanımlayan vizyon sahibi film yapımcılarına borçludur (Ndalianis, 2011: 81-84):

- a. Stanley Kubrick (2001: A Space Odyssey) – Detaylara gösterdiği titiz dikkat ve varoluşçu hikâye anlatımıyla tanınmaktadır.
- b. Ridley Scott (Alien, Blade Runner) – Atmosferik gerilimi felsefi derinlikle harmanlama ustasıdır.
- c. George Lucas (Star Wars serisi) – Mitolojik hikâye anlatımını fütüristik görsellerle harmanlayarak en ikonik sinematik evrenlerden birini yaratmıştır.
- d. James Cameron (The Terminator, 1984; Avatar, 2009) – Görsel efektlerde öncü olması ve duygusal olarak yüklü anlatılar yaratmasıyla tanınmaktadır.
- e. Christopher Nolan (Interstellar, 2014; Inception, 2010) – Derin duygusal özlere sahip karmaşık, akıl almaz hikayeleriyle tanınmaktadır.
- f. Denis Villeneuve (Arrival, 2016; Blade Runner 2049, 2017, Dune, 2021) – Çarpıcı görselleri derin varoluşsal sorularla birleştirme ustasıdır.

Bu yönetmenler yalnızca bilimkurguyu şekillendirmekle kalmamışlar aynı zamanda sinemayı bir sanat formu olarak keşfedilmemiş bölgelere taşımışlardır.

Bilimkurgu, film yapımcılığındaki teknolojik yeniliklerin her zaman ön saflarında yer almıştır. Çığır açan pratik efektlerden son teknoloji CGI'ya kadar bilimkurgu filmleri genellikle daha sonra sektörde standart haline gelen ilerlemelere öncülük etmektedir (Telotte, 1999: 45-47):

- a. Minyatür Modeller ve Pratik Efektler: Star Wars (1977) ve Blade Runner (1982) gibi filmlerde yaygın olarak kullanılmıştır.
- b. Bilgisayarla Üretilen Görüntüler (CGI): Jurassic Park (1993) ve The Matrix (1999) ile türde devrim yaratmıştır.
- c. Hareket Yakalama Teknolojisi: Avatar'da (2009) mükemmelleştirilmiş ve aktörlerin dijital karakterleri gerçekçi ifadelerle canlandırmasına olanak sağlamıştır.
- d. Sanal Yapım: The Mandalorian (2019-) serisiyle popüler hale getirilmiş ve gerçek zamanlı dijital ortamlara olanak sağlamıştır.

Bilimkurgu filmleri genellikle bu teknolojiler için test alanlarıdır ve her yenilikle tüm film endüstrisini ileriye taşımaktadır.

Bilimkurgu, sinemanın en güçlü ve çok yönlü türlerinden biri olmaya devam etmektedir. Eğlenceyi felsefi, toplumsal ve teknolojik meselelerle birleştirme yeteneği, sürekli değişen bir dünyada kalıcı bir değer taşımasını sağlamaktadır. Distopik kabuslardan ütöpik bir geleceğin umut dolu vizyonlarına kadar, bilimkurgu sineması bizi gerçekliğimizin sınırlarının ötesinde düşünmeye, hissetmeye ve hayal etmeye zorlamaktadır. İnsanlık hayal kurmaya, keşfetmeye ve sorgulamaya devam ettiğı sürece bilimkurgu hayati bir sinematik gül olmaya devam edecek; bizi bilinmeyene doğru yönlendirecek ve önümüzde uzanan sonsuz olasılıkları hatırlatacaktır (Zepke, 2012: 91-95). İleriye baktığımızda, bilimkurgu sinemasının geleceğı sınırsız görünmektedir. CGI, sanal prodüksiyon ve yapay zekadaki gelişmelerle film yapımcıları artık daha önce hiç olmadığı kadar sürükleyici dünyalar yaratabilmektedir. Dijital bilinç, uzay kolonizasyonu ve biyoteknolojiyi çevreleyen temalar muhtemelen gelecekteki anlatılara hakim olacak, düşünceyi kışkırtmaya ve insanlığın ileriye giden yolu hakkında diyalogu ateşlemeye devam edecektir (Saffari vd., 2021: 655).

1.4.Bilimkurgu ve İdeoloji

İdeoloji, bireylerin ve toplumların dünyayı anlamlandırma biçimlerini şekillendiren, düşünce sistemlerinden oluşan karmaşık bir yapıdır. Kimi zaman siyasi bir öğreti, kimi zaman ise bir yaşam tarzı olarak karşımıza çıkan ideoloji, yalnızca neyin doğru ya da yanlış olduğunu belirlemekle kalmaz; aynı zamanda bireylerin öznel deneyimlerini de yönlendiren bir algı sistemidir. Raymond Williams, ideolojinin “en karmaşık kavramlardan biri” olduğunu belirtmiş hem baskı hem de anlam üretimiyle ilişkili olduğunu vurgulamıştır (Williams, 1977: 56). Bu bağlamda ideoloji, yalnızca bireylerin düşünsel yapısını değil, toplumsal kurumların (aile, okul, din, medya) işleyiş biçimlerini de etkileyen bir çerçeve sunmaktadır.

İdeoloji kavramı, ilk kez Karl Marx ve Friedrich Engels’in metinlerinde sistemli biçimde ortaya konmuştur. Marx’a göre ideoloji, egemen sınıfın düşüncelerinin toplumun egemen düşünceleri hâline gelmesini sağlar. 1845 tarihli Alman İdeolojisi’nde şu ifadelere yer verilir: “Egemen sınıfın düşünceleri, her çağda egemen düşüncelerdir.” (Marx & Engels, 1970: 64). Bu yaklaşım, ideolojinin toplumda egemen olan sınıfın çıkarlarını yansıttığını ve bu çıkarların “doğal” ya da “evrensel” gibi gösterilerek diğer sınıflar tarafından da içselleştirildiğini vurgulamaktadır.

Bu anlayış, ideolojinin bir “yanılsama” (false consciousness) yarattığı fikrine dayanır. Bu noktada, ideolojinin gerçekliği çarpıtan bir mekanizma olup olmadığı tartışması doğmuştur. 20. yüzyılda Althusser, bu anlayışı genişleterek ideolojiyi yalnızca sınıf mücadelesi bağlamında

değil, bireyin özneleşme süreci bağlamında da değerlendirmiştir Althusser, ideolojiyi sadece düşünsel bir içerik değil, aynı zamanda bireylerin toplum içindeki konumlarını belirleyen bir “yapı” olarak ele alır. En bilinen katkısı, ideolojinin bireyi özneye dönüştürme (interpellation) sürecine dair analizidir. Ona göre bireyler, devletin ideolojik aygıtları (aile, okul, medya, din vb.) aracılığıyla belirli kimlikleri, rollerini ve yerlerini içselleştirirler. Althusser şöyle der: “İdeoloji bireyleri özne olarak çağırır.” (Althusser, 1971: 174). Bu bağlamda ideoloji, doğrudan baskı uygulamasa bile bireyin davranışlarını ve düşüncelerini yönlendirerek dolaylı bir tahakküm ilişkisi kurar. Althusser’e göre ideoloji asla bireyin dışından gelmez; tam aksine, bireyin kendini tanımlama biçiminin içindedir. İdeoloji görünmezdir, çünkü “doğal” gibi sunulur (Althusser, 1971: 176–177).

Antonio Gramsci, ideoloji kavramını “hegemonya” üzerinden açıklar. Gramsci’ye göre egemen sınıflar yalnızca fiziksel baskı yoluyla değil, aynı zamanda kültürel rıza üreterek iktidarlarını sürdürürler. Bu rıza, devletin zor aygıtlarından çok, ideolojik aygıtlar aracılığıyla inşa edilir. Medya, okul, kilise gibi kurumlar, toplumda egemen olan kültürel değerleri yayarak bireylerin mevcut düzeni “doğal” ve “kaçınılmaz” olarak görmesini sağlar (Gramsci, 1971: 12–13). Gramsci’nin hegemonya anlayışı, özellikle çağdaş medya çalışmaları bağlamında geniş yankı bulmuştur. Örneğin bir bilimkurgu filmi, yüzeyde baskıcı bir düzeni eleştiriyor gibi görünse de, alt metninde o düzenin değerlerini yeniden üretme işlevi görebilir. Bu noktada “karşı-hegemonik” temsillerin önemi belirginleşir: Bazı anlatılar, egemen değer sistemlerine meydan okuyarak izleyicinin rıza üretme sürecini sekteye uğratabilir (Hall, 1982: 64–67).

Slavoj Žižek ise ideolojiyi yalnızca bir “yalan” olarak değil, asıl olarak gerçeği görünmez kılan bir yapılar bütünü olarak ele alır. Ona göre çağdaş bireyler ideolojik yapıların farkındadır; buna rağmen bu yapılar doğrultusunda davranmaya devam ederler. Bu durumu “ben biliyorum ama yine de yapıyorum” şeklindeki paradoksal formülle açıklar: “İdeoloji, insanlar gerçeği bilseler dahi buna rağmen hareket etmelerini sağlar” (Žižek, 1989: 30). Žižek’in bu yaklaşımı, özellikle postmodern ve geç kapitalist toplumlarda ideolojinin işleyişini anlamak açısından önemlidir. Günümüzde pek çok bilimkurgu anlatısı, izleyicinin bu çelişkili tutumlarını hem açığa çıkarır hem de aynı ideolojik sistemin içinden konuşarak yeniden üretir. The Matrix (1999) ya da Black Mirror (2011–) gibi yapımlar, bir yandan ideolojinin nasıl işlediğini gösterirken, öte yandan izleyiciyi bu yapıların parçası olmaya devam eden bir konumda bırakır (McGowan, 2013: 72–74).

İdeoloji, yalnızca siyasi sistemleri desteklemekle kalmaz; aynı zamanda anlam üretir, kimlik biçimlendirir ve toplumsal düzenin sürekliliğini sağlar. Louis Althusser'in kuramsal çerçevesinden hareketle ideoloji, bireylerin dünyayı nasıl algıladığını belirleyen ve onları belirli toplumsal roller içinde özneleştirilen bir sistemdir (Althusser, 1971: 170–175). Bu bağlamda ideolojinin temel işlevleri şöyle sıralanabilir:

- Meşrulaştırma: Mevcut iktidar ilişkilerini doğal, evrensel ve değişmez göstermek suretiyle sorgulanmasını engeller (Eagleton, 1991: 54–56).
- Rıza üretimi: Bireylerin toplumsal düzene gönüllü katılımını sağlar; bu, hegemonya aracılığıyla içselleştirilmiş itaat biçiminde işler (Gramsci, 1971: 12–13).
- Kimlik inşası: Toplumsal cinsiyet, sınıf, etnisite gibi kategorileri belirli ideolojik kodlar içinde sunarak bireylerin kendilerini konumlandırma biçimini şekillendirir (Hall, 1996: 4–6).
- Anlamlandırma: Gündelik olayları, krizleri ve toplumsal değişimleri belirli bir “doğrular sistemi” içerisinde açıklama ve yorumlama olanağı tanır (van Dijk, 1998: 21–23).
- Doğallaştırma: Tarihsel olarak inşa edilmiş yapıları “doğal”, “normal” ve “kaçınılmaz” olarak göstererek onların ideolojik karakterini görünmez kılar (Barthes, 1972: 128–130).

İdeoloji bu anlamda, bireylerin farkında olmadan içinde yaşadığı bir anlamlar evrenidir. Gündelik pratiklerden medya söylemlerine, eğitim sisteminden sinema anlatılarına kadar geniş bir alanda işler. Özellikle bilimkurgu, bu görünmez ideolojik ağları ifşa etme, bozma ya da yeniden üretme potansiyeli taşıyan özel bir anlatı türü olarak öne çıkar. Spekülatif anlatılar yoluyla ideolojiye dair farkındalık yaratmak, bu tür eserlerin en önemli eleştirel işlevlerinden biridir. Bu nedenle, ideolojinin nasıl çalıştığını kavramsal olarak anlamak, bilimkurgu yapıtlarını daha derinlikli ve eleştirel bir bakışla değerlendirebilmenin ön koşuludur.

Medya metni, izleyici ya da okuyucu tarafından anlamlandırılmak üzere üretilmiş her türlü kültürel içerik biçimini kapsar. Bir sinema filmi, televizyon dizisi, roman, reklam afişi ya da sosyal medya paylaşımı; tümü medya metni olarak değerlendirilebilir. Bu metinler, yalnızca yüzeyde taşıdıkları anlatılarla değil, aynı zamanda temsil biçimleri ve yapılandırılmış anlam sistemleri aracılığıyla belirli mesajlar sunarlar. Ancak bu mesajlar yalnızca bireysel yorumlara değil; kültürel, ideolojik ve toplumsal bağlamlara da bağlıdır (Fiske, 1987: 14–15).

Stuart Hall'un kültürel çalışmalar alanına kazandırdığı önemli katkılardan biri, medya metinlerinin sabit ve nesnel anlamlar taşıyan yapılar değil; dinamik bir “anlamlandırma süreci”nin parçası olduğudur (Hall, 1980: 130–133). Hall’a göre bu süreç hem üretim aşamasında (encoding) hem de alımlama aşamasında (decoding) gerçekleşir. Yani bir bilimkurgu filmi yalnızca bir hikâye anlatmakla kalmaz; aynı zamanda belirli değerleri, normları ve ideolojik çerçeveleri yayar ya da sorgular (Hall, 1980: 136).

Stuart Hall'un kodlama-çözümleme (encoding/decoding) modeli, medya metinlerinde ideolojinin nasıl işlediğini anlamak için temel bir kuramsal çerçeve sunar. Bu modele göre medya üreticileri, iletmek istedikleri mesajları belirli kültürel ve ideolojik “kodlar” aracılığıyla kurgular. İzleyiciler ise bu kodları kendi toplumsal konumlarına, sınıfsal ve kültürel geçmişlerine göre “çözümlerler”. Hall, bu çözümleme sürecinin genellikle üç şekilde gerçekleştiğini öne sürer (Hall, 1980: 134–135):

- Egemen okuma: İzleyicinin metni, üreticinin niyet ettiği şekilde, yani egemen ideolojiyle tam uyumlu biçimde alımlaması.
- Müzakereci okuma: İzleyicinin metindeki bazı ideolojik yönleri kabul edip bazılarını mesafeli yaklaşarak anlam üretmesi.
- Muhalif okuma: İzleyicinin metni egemen ideolojiye karşıt bir perspektifle okuması, yani metnin varsayılan mesajına doğrudan direnç göstermesi.

Bu model, medya metinlerinin yalnızca mesaj taşıyan nesneler değil, aynı zamanda ideolojik müzakerelerin gerçekleştiği toplumsal alanlar olduğunu ortaya koyar. Özellikle bilimkurgu gibi türlerde, bu müzakereler hem metin içinde hem de izleyicinin yorumunda ideolojik çözümlemelere olanak tanımaktadır. Örneğin, *The Hunger Games* (2012) distopik bir rejimi eleştiriyor gibi görünse de bu eleştirinin nasıl kodlandığı ve izleyici tarafından nasıl çözüldüğü, eserin ideolojik etkisini belirler. Filmdeki direniş mesajı, izleyici tarafından sistem içi bir kahramanlık anlatısına da indirgenebilir, devrimci bir karşı çıkış olarak da okunabilir.

Medya içerikleri genellikle “gerçekliği yansıttığı” izlenimi verir. Oysa medyadaki her temsil, ideolojik bir tercihin ürünüdür. Roland Barthes'ın “mit” kavramı, sıradan ve doğal görünen medya temsillerinin nasıl ideolojik kodlarla yüklü olduğunu açıklamak için kullanılabilir. Barthes'a göre mit, kültürel olarak oluşturulmuş bir anlamın “doğal” gibi gösterilmesidir (Barthes, 1972: 128–130). Bu bağlamda bilimkurgu sineması da belli toplumsal grupları, değerleri ya da siyasi sistemleri temsil ederken “tarafsız” değildir. Örneğin, *Starship Troopers*

(1997), yüzeyde askeri kahramanlığı yüceltir gibi görünse de satirik alt metniyle faşist ideolojiyi ifşa eder. Ancak bu satir, çoğu izleyici tarafından fark edilmeyebilir ve film egemen okuma yoluyla milliyetçi bir aksiyon filmi gibi algılanabilir (Hall, 1980: 134–135).

Popüler kültür, yalnızca gündelik eğlence biçimlerinden ibaret değildir; aynı zamanda ideolojik üretimin temel alanlarından biridir. John Fiske’ye göre popüler kültür metinleri “anlamlar üzerinde yürütülen bir mücadele”nin ürünüdür. Bu metinler hem egemen ideolojiyi yeniden üretir hem de ona karşı direnç noktaları barındırır. Fiske’ye göre, özellikle medya metinleri, farklı okuma stratejilerine açık olmaları sayesinde hegemonya ile karşı-hegemonya arasında sürekli bir gerilim yaratır (Fiske, 1989: 19–22).

Bilimkurgu ise bu anlamda özel bir tür olarak öne çıkar. Çünkü geleceği konu alması sayesinde yalnızca mevcut toplumsal düzeni temsil etmekle kalmaz; aynı zamanda henüz gerçekleşmemiş ya da imkânsız görülen sistemlerin tahayyülünü de mümkün kılar. Bu yönüyle bilimkurgu hem ütopyacı hem de distopyacı anlatılar aracılığıyla güçlü ideolojik mesajlar üretir (Booker, 2001: 5–7). Örneğin, *Black Mirror* (2011–) dizisinin her bölümü, çağdaş ideolojik korkulara — teknoloji, gözetim, mahremiyet, yabancılaşma, bireysel parçalanma— dair eleştiriler sunar. Ancak bu anlatıların nasıl sonlandığı ve hangi değerleri merkezine aldığı, yapının ideolojik yönelimini belirlemede belirleyici olur (Kellner, 1995: 61–63).

Antonio Gramsci’nin “hegemonya” kavramı, medya metinlerinin neden çoğu zaman mevcut toplumsal düzeni, yani statükoyu yeniden ürettiğini anlamamıza olanak tanır. Gramsci’ye göre egemen sınıflar, iktidarlarını yalnızca ekonomik ya da siyasi baskı araçlarıyla değil; aynı zamanda kültürel rıza yoluyla sürdürürler. Bu rızanın inşası, bireylerin egemen değerleri içselleştirmesi yoluyla gerçekleşir (Gramsci, 1971: 12–13). Medya metinleri, bu rıza üretiminde kilit rol oynar. Özellikle ana akım anlatılar, izleyicilere belirli bir dünya görüşünü “doğal” ve “kaçınılmaz” gibi sunarak hegemonik düzenin meşruiyetini yeniden üretir (Hall, 1982: 65–67).

Bu durum, özellikle Hollywood sinemasının klasik anlatı yapılarında açık biçimde gözlemlenir. Çoğu filmde düzenin geçici olarak bozulduğu, ancak anlatının sonunda yeniden sağlandığı yapısal bir formül vardır. Bu anlatı şeması, mevcut sistemin kaçınılmazlığını ve doğruluğunu ima ederek egemen ideolojiyi pekiştirir (Kellner, 1995: 61–63). Bununla birlikte, bazı medya metinleri karşı-hegemonik bir duruş sergileyerek bu yapıyı bozar. Örneğin, Bong Joon-ho’nun *Snowpiercer* (2013) filmi, hem sınıfsal eşitsizliği hem de sistemin sürdürülebilirliğini tartışarak egemen ideolojik temsilleri sorgular. Ancak filmin sonunda “kurtuluş”un kolektif bir

mücadeleden ziyade bireysel bir kahramanlık eylemine indirgenmesi, sistemsel dönüşüm olasılığını bastırır ve bireysel kurtuluş mitini yeniden üretir (Yecies & Shim, 2011: 13–14).

Medya metinleri sadece egemen ideolojiyi yansıtmakla sınırlı değildir; aynı zamanda alternatif ideolojik alanlar da yaratabilir. Bu alternatif temsiller, özellikle bağımsız yapımlarda ya da egemen perspektiflerin dışında konumlanan yaratıcılar tarafından üretilen metinlerde kendini gösterir. Örneğin, feminist bilimkurgu yazarı Octavia Butler’ın eserleri, ırksal eşitsizlik, toplumsal cinsiyet kimlikleri ve güç ilişkileri üzerine kurulu alternatif dünyalar aracılığıyla hegemonik anlatı biçimlerini sorgular (Phillips, 2005: 94–96). Benzer şekilde, Margaret Atwood’un *The Handmaid’s Tale* eserinden uyarlanan dizi (*The Handmaid’s Tale*, 2017–), kadın bedeni, devlet kontrolü ve patriyarkal iktidar yapıları üzerine kurulu distopik bir evrende feminist bir karşı-hegemonik söylem geliştirir (Stillman & Johnson, 2019: 218–220). Bu tür metinler, izleyiciye yalnızca “olanı” değil, “olabilecek olanı” da düşündürerek ideolojik dönüşüm için potansiyel bir alan açar.

Bilimkurgu, medya ve ideoloji ilişkisini analiz etmek açısından en verimli türlerden biridir. Çünkü bu tür, çoğu zaman güncel sosyo-politik meseleleri, gelecekte kurgulanan toplumlar aracılığıyla yeniden üretir ve dönüştürür. Spekülatif doğası sayesinde bilimkurgu, yalnızca teknolojik ilerlemeyi değil; aynı zamanda sınıf, cinsiyet, ırk ve iktidar ilişkilerini de ele alma kapasitesine sahiptir (Booker, 2001: 3–5).

Örneğin, Alex Garland’ın yönettiği *Ex Machina* (2014) filmi, yapay zekâ ile ilgili etik tartışmaları merkezine alırken, aynı zamanda cinsiyet temsilleri üzerinden ataerkil tahakküm biçimlerini sorgular. Filmdeki kadın formundaki yapay zekâ figürü, hem teknolojiyle kurulan güç ilişkilerini hem de kadının nesneleştirilmesini ifşa eden çarpıcı bir alegoriye dönüşür (Browning, 2018: 82–84). Benzer şekilde Neill Blomkamp’ın *District 9* (2009) filmi, uzaylıları “öteki” olarak temsilleştirerek Güney Afrika’daki apartheid rejimine doğrudan göndermede bulunur. Uzaylıların gettolaştırılması, kriminalize edilmesi ve insanlardan ayrıştırılması, tarihsel bir ırkçı düzenin bilimkurgu kodlarıyla yeniden inşasıdır (Nama, 2015: 103–105). Ancak bu metinlerin de kendi içinde çelişkiler barındırabileceği unutulmamalıdır. Zira kimi zaman, eleştirdikleri tahakküm biçimlerini biçimsel veya temsil düzeyinde yeniden üretebilirler (Kellner, 1995: 64–66).

Sonuç olarak, medya metinleri yalnızca bilgi iletimi ya da eğlence sunan araçlar değildir. Her anlatı, her sahne ve her karakter belirli bir ideolojik konum taşıyabilir. Medya içerikleri,

toplumun egemen değerlerini yeniden üretme, bu değerlere meydan okuma ya da onları dönüştürme potansiyeline sahiptir (Hall, 1982: 68–70). Bilimkurgu ise bu bağlamda ayrı bir önem taşır; çünkü yalnızca bugünün sorunlarını yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda mümkün olan alternatif gelecekleri de temsil eder. Bu temsil, ister ütöpik ister distöpik olsun, izleyiciyi ya da okuyucuyu kendi ideolojik pozisyonunu sorgulamaya davet eden güçlü bir kurgu mekânı oluşturmaktadır (Moylan, 2000: 12–14).

İdeolojinin bireyleri nasıl özneleştirdiğini, toplumsal yapıları nasıl şekillendirdiğini ve medya metinleri aracılığıyla nasıl yeniden üretildiği fikri bizi ideolojik söylemin en yaratıcı ve aynı zamanda en etkili temsil alanlarından biri olan bilimkurguya götürmektedir. Çünkü bilimkurgu, yalnızca gerçekliğin yansıması değil; aynı zamanda gerçekliğin alternatif biçimlerde tahayyül edilmesine olanak tanıyan spekülâtif bir uzamdır (Bould, 2012: 3–5). Geleceğe dair kurgular, teknolojik hayaller ya da uzaylı uygarlıklar aracılığıyla sunulan anlatılar, çoğu zaman bugünün ideolojik gerilimlerini görünür kılar. Bu anlamda bilimkurgu, ideolojinin yalnızca mevcudu pekiştiren değil; aynı zamanda sorgulayan, ters yüz eden ve hatta yeniden kuran potansiyellerini barındırmaktadır (Moylan, 2000: 12–14)

Bilimkurgu, uzak gezegenler, fütüristik teknolojiler ve uzaylı karşılaşmaları hakkındaki hikayelerden daha fazlasıdır; ideolojiyle derinlemesine iç içe geçmiş bir türdür. Spekülâtif ortamlarının ve hayali anlatılarının ardında bilimkurgu, genellikle zamanının politik, sosyal ve kültürel ideolojilerini yansıtmakta ve eleştirmektedir. George Orwell’in 1984 (1949) adlı eserinde otoriter rejimleri, Isaac Asimov’un Ben, Robot (1950) adlı eserinde teknoloji etiğini veya bu gibi eserlerin dışında Star Trek (1966-) gibi televizyon dizisinde post-kapitalist gelecekleri keşfetmek olsun, bilimkurgu toplum için hem bir ayna hem de bir büyüteç görevi görmektedir (Bedggood, 2010).

Bilimkurgu, sadece “Ya eğer?” diye sormakla kalmaz, aynı zamanda “Neden?” ve “Kim yararlanır?” gibi sorular da sormaktadır. Güç yapılarını sorgular, ütöpik hayalleri ve distöpik korkuları araştırır, alegori ve metafor yoluyla statükoya meydan okur. Soğuk Savaş kaygılarından yapay zekâ ve iklim değişikliği hakkındaki çağdaş kaygılara kadar, bilimkurgu döneminin ideolojik mücadelelerini ele alarak okuyuculara ve izleyicilere kendi dünyaları üzerinde düşünmeleri için bir alan sunmaktadır (Schulz, 1987: 165-170).

İdeoloji, gerçekliği nasıl yorumladığımızı şekillendirmektedir; bireyleri ve toplumları yönlendiren inançlar, değerler ve varsayımlar kümesidir. Derinden spekülasyon ve dünya

inşasına dayanan bir tür olarak bilimkurgu, bu ideolojik çerçeveleri incelemek, sorgulamak ve hatta parçalamak için verimli bir zemin sağlamaktadır (Kelly, 1968). Bilimkurgunun genellikle toplumsal veya politik çalkantı zamanlarında ortaya çıkması ve gelişmesi tesadüf değildir. İster 20.yüzyılın ortalarında nükleer yok olma korkusu (Dr. Strangelove, 1964), ister kurumsal kontrol hakkındaki endişeler (Blade Runner, 1982) veya sömürgecilik eleştirileri (The Expanse, 2015-2022) olsun bilimkurgu soyut ideolojik tartışmaları elle tutulur anlatılara dönüştürmektedir (Slater, 2024: 1991-1993).

Bilimkurgu, hem yaratıldığı dönemin ideolojik kaygılarını yansıtan bir ayna hem de bu ideolojilerin şekillendirdiği olası gelecekleri gösteren bir harita olarak işlev görmektedir. 1984 (1949) ve Cesur Yeni Dünya (1932) gibi eserlerin distopik kabuslarında okuyucular totaliter kontrollün ve toplum rehabetin yansımalarını görmektedirler. Buna karşılık, Star Trek'in (1966-) ütopyik vizyonu, iş birliğinin açgözlülüğe galip geldiği kıtlık sonrası bir dünyaya umut dolu bir bakış sunar. Ancak bilimkurgu nadiren tarafsızdır. Her hikâye güç, kimlik ve ahlak hakkında varsayımlar taşımaktadır (Rieder, 2015: 566-568).

Bilimkurguda ideolojinin bir diğer kritik boyutu temsildir: "Gelecekte kim var olacak?" Onlarca yıl boyunca ana akım bilimkurgu, Batı'nın ilerleme ve fetih idealleri etrafında şekillenen anlatılarda günü kurtaran beyaz erkek kahramanlar tarafından domine edilmiştir. Ancak tür, giderek farklı sesler ve bakış açıları için alan açmıştır (Marshment, 1978: 335-337). Octavia E. Butler, Ursula K. Le Guin ve N. K. Jemisin gibi yazarlar, ırk, cinsiyet ve toplumsal adalet temalarını ön plana çıkararak bilimkurgunun sınırlarını yeniden tanımlamışlardır. Karanlığın Sol Eli (1969) gibi hikayeler, cinsiyetin akışkan kavramlarını araştırırken, Kindred (1979) zaman yolcuğu yoluyla köleliğin dehşetleriyle yüzleşmektedir. Bu eserler bize ideolojinin yalnızca büyük siyasi anlatıları değil aynı zamanda kişisel kimliklere ve ilişkilere de yerleştiğini hatırlatmaktadır.

Bilimkurgu ve ideoloji tartışması, teknolojiye değinmeden tamamlanmış sayılmaz. The Matrix'in (1999) gözetleme durumunda Ex Machina'nın (2014) yapay zekâ odaklı ahlaki ikilemlerine kadar bilimkurgu, sıklıkla teknoloji ve güç arasındaki kesişim noktasında boğuşmaktadır. Teknoloji sıklıkla hem bir kurtarıcı hem de bir baskıcı olarak tasvir edilmekte ve toplumun ilerlemeyle olan çelişen ilişkisini yansıtmaktadır (Bennett, 2023).

Bilimkurgu yalnızca bir kaçış değil aynı zamanda ideolojik düşünce için de kritik bir alandır. Dünyamıza başkalarının perspektiflerinden bakmamızı, toplumsal ve siyasal yapılarımızın

sınırlarını test etmemizi ve farklı alternatifleri hayal etmemizi mümkün kılar (Leong, 2013: 179-183). İster Açlık Oyunları'nın (2008-) baskıcı distopyaları, ister Dune'un (1965) ekopolitik uyarıları, ister Becky Chambers'ın Wayfarers serisinin hopepunk (umut çılgınlığı) dayanaklılığı olsun bilimkurgu sürekli olarak meydan okumakta, ilham vermekte ve kışkırtmaktadır. Hızla değişen teknolojik dönüşümler, çevresel krizler ve değişen güç dinamikleri tarafından giderek daha belirgin bir şekilde şekillendirilen bir dünyada bilimkurgu, geleceği hayal etmek ve sorgulamak için sahip olduğumuz en önemli araçlarında biri olmaya devam etmektedir (Michaud, 2021:167-169).

- a. Bilimkurguda Ütopyalar ve Distopyalar: Bilimkurgu türünün ideolojik söyleme en kalıcı katkılarından biri, ütopyalar ve distopyaların tasvirinde yatmaktadır. Bu hayali toplumlar, yazarların uç noktalara götürüldüklerinde ideolojik sistemlerin sonuçlarını büyütmesine olanak tanıyan uyarıcı hikayeler veya özelm dolu planlar olarak hizmet etmektedir (Moylan, 2014: 363). Ütopyalar (Ursula K. Le Guin'in *The Dispossessed* (1974) adlı eseri gibi) kolektif refahın, eşitliğin ve adaletin önceliklendirildiği idealize edilmiş toplumları araştırmaktadır. Ancak, genellikle bu tür sistemlerin içsel kırılabilirliği ve bunları sürdürmek için gereken fedakarlıkları da ortaya koymaktadırlar. Distopyalar (George Orwell'in 1984 (1949); Suzanne Collins'in *Açlık Oyunları* (2008-), Margaret Atwood'un *Damızlık Kızın Öyküsü* (1985) adlı eserleri gibi) kontrolsüz güç, gözetim, çevresel ihmal ve ideolojik fanatizmin tehlikelerini vurgulayan kasvetli uyarılar görevi görmektedir. Hem ütopyalar hem de distopyalar ortak bir amaca sahiptir: mevcut sistemler üzerinde düşünmeyi teşvik etmek ve "işler böyle yürüyor" varsayımına meydan okumak (Şeran, 2009: 16-18).
- b. Bilimkurguda İdeoloji ve Uzaylı (Öteki): Uzaylılar ve dünya dışı uygarlıklar, bilimkurgu türünün en etkili metaforlarından bazılarıdır. Sıklıkla insanlığın kaygılarını, önyargılarını ve beklentilerini yansıtan ayna işlevi görmektedirler.
 - Bilinmeyen Korkusu: H. G. Well'sin *Dünyalar Savaşı* (1898) gibi hikayeleri, sömürge dönemindeki işgal ve egemenlik kaygılarını konu edinmektedir.
 - Irkçılık ve Yabancı Düşmanlığı: *Yasak Bölge 9'da* (2009) uzaylılar araştırılmakta ve ezilmektedir ki bu da ırkçılıkla benzerlik kurar.
 - Farklılıkları Birleştirmek: Ted Chiang'ın *Arrival* (2016) gibi öyküleri türler arası anlayış ve iş birliği potansiyelini araştırmaktadır.

Bilimkurgu, uzaylılar aracılığıyla ideolojik sınırları sorgulamaktadır: “İnsan olmak ne demek?”, “Kararları kim veriyor?” gibi sorular genellikle derinlemesine yerleşmiş toplumsal hiyerarşileri ve önyargıları açığa çıkarmaktadır (Rose, 1981: 123-124).

c. Bilimkurguda İdeoloji ve İnsan: Bilimkurgu, sık sık ideolojinin insan vücudu, kimliği ve özerkliği algılarını nasıl şekillendirdiğini incelemektedir. Sibernetik gelişmelerden klonlamaya ve genetik mühendisliğe kadar vücut hem bir sembol hem de ideolojik çatışmanın bir alanı haline gelmiştir (Raulerson, 2013: 182).

- Beden Özerkliği ve Kontrolü: Kazuo Ishiguro’nun Never Let Me Go’su (2005) insan bedenlerinin metalaştırılması hakkında ürpertici sorular ortaya koymaktadır.
- Transhümanizm ve Posthümanizm: Ghost in the Shell (1995) ve Altered Carbon’da (2018) teknoloji, insan ve makine arasındaki sınırları bulanıklaştırarak kimlik, sınıf ve güç hakkında sorular ortaya koymuştur.
- Cinsiyet ve Beden: Ursula K. Le Guin’in Karanlığın Sol Eli (1969) ve Ann Leckie’nin Adelet (2013) gibi hikayeler, geleneksel cinsiyet ikiliklerine meydan okuyarak kimliği toplumsal normların ötesinde incelemektedir.

Bu anlatılar, bizi bedenlerin nasıl düzenlediği, sömürüldüğü ve özgürleştirildiği temeline dayanan ideolojik varsayımlarla yüzleştirmektedir.

d. Bilimkurguda Ekolojik İdeoloji: İklim değişikliği zamanımızın tanımlayıcı krizlerinden biri haline geldikçe, bilimkurgu bir dizi eko-eleştirel anlatımla yanıt vermektedir. Frank Herbert (Dune), Kim Stanley Robinson (New York 2140) ve Margaret Atwood (Oryx and Crake) gibi yazarlar, insanlığın çevre, kapitalizm ve sürdürülebilirlikle olan ilişkisini sorgulamaktadır. Bu yazarların bizlere sunduğu hikayeler genellikle okuyucuları kaynak sömürüsü, çevresel ırkçılık ve anlamlı değişimi engelleyen ideolojik adalet hakkında rahatsız edici gerçeklerle karşı karşıya getirmektedir (Canavan, Klarr ve Vu, 2010: 17-19). Ayrıca, “İnsalık gezegenle sürdürülebilir bir şekilde bir arada yaşama kapasitesine sahip midir?”, “Güç ve zenginlik çevresel çöküşten kimin sağ çıkacağını nasıl belirler?”, “Teknoloji ekolojik krizleri çözebilir mi yoksa sorunun bir parçası mıdır?” gibi soruları düşünmeye itmektedir (Otto, 2012: 99-101).

- e. Bilimkurguda Kapitalizm, Sınıf ve Emek: Kapitalizm, özellikle siberpunk ve distopik kurgu gibi alt türlerde, bilimkurguda tekrar eden bir temadır. Snowpiercer (2013), The Expanse (2011-2022), Neuromancer (1984) gibi eserler, teknolojik olarak gelişmiş toplumlarda bile kapitalist sistemler tarafından sürdürülen çarpıcı eşitsizlikleri ortaya koymaktadır (Hassler-Forest, 2016: 198-200).
- Kurumsal Distopyalar: Blade Runner (1982) ve Alien'da (1979) mega şirketler kontrolsüz bir güç kullanır ve insan hayatlarını harcanabilir metalara indirgemektedirler.
 - Uzayda Sınıf Mücadeleleri: The Expanse'de (2011-2022), sınıf ayrımları yıldızlara kadar uzanır ve asteroit madencileri, zengin elitler tarafından sömürülmektedir.
 - Otomasyon ve Emek: Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi? (1968) gibi hikayeler, emeğin ve üretkenliğin insanlığı tanımlayıp tanımlamadığını sorgular.

Bir tür olarak bilimkurgu sadece eğlendirmekle kalmaz gerçek dünyadaki değişime ilham verme gücüne de sahiptir. Star Trek'in (1966-) ütopyik vizyonu teknolojik ilerlemelere ve toplumsal hareketlere ilham verirken, 1984 (1949) ve Fahrenheit 451 (1953) gibi distopik uyarılar otoriterlik ve sansüre yönelik güçlü eleştiriler olmaya devam etmektedir. Ancak bu güçle birlikte sorumluluk da gelmektedir. Yazarlar ve yaratıcılar, güçlendirdikleri veya meydan okudukları ideolojilerin farkında olmalıdırlar. Bilimkurgu boşlukta var olmaz; etrafındaki dünyayı şekillendirir ve onun tarafından şekillendirilir (Steinmuller, 2003: 175).

İKİNCİ BÖLÜM: TOPLUMSAL CİNSİYET TEORİSİ

Toplumsal cinsiyet teorisi, toplumların cinsiyet kavramlarını nasıl inşa ettiğini, algıladığını ve bunlarla nasıl etkileşime girdiğini araştırmaktadır. Genellikle biyolojik cinsiyetle karıştırılsa da cinsiyet geleneksel olarak erkek, kadın veya ikilinin dışında olmakla ilişkilendirilen sosyal, kültürel ve psikolojik niteliklere ve rollere atıfta bulunur. Bu teori, cinsiyetin tamamen doğal veya biyolojik olarak belirlendiği fikrine meydan okumakta ve bunun yerine cinsiyeti tarihsel, kültürel ve politik bağlamlardan etkilenen bir toplumsal yapı olarak görmektedir (Jule, 2022: 1-4).

Toplumsal Cinsiyet önemli bir kavramdır. Cinsiyete dayalı ayrımcılığı ve sistemik eşitsizliği anlamamıza yardımcı olmaktadır. Kapsayıcılığı ve eşitliği teşvik ederek toplumsal değişim için

araçlar sağlar. Ayrıca transgender, ikili olmayan ve cinsiyet uyumsuz bireyler de dahil olmak üzere marjinalleştirilmiş toplulukların deneyimlerini vurgulamaktadır. Toplumsal cinsiyet teorisi, bizi cinsiyetin dünyamızı şekillendirme yollarını eleştirel bir şekilde incelemeye davet etmekte ve daha kapsayıcı ve eşitlikçi bir toplum hayal etmemiz için bizi teşvik etmektedir (Connell, 2009: 82-84).

Toplumsal cinsiyet teorisi özünde toplumlarımızdaki cinsiyeti çevreleyen derinden yerleşmiş varsayımları çözmeyi amaçlar. Cinsiyetin durağan veya evrensel bir gerçek değil; kültürel, tarihsel ve toplumsal güçler tarafından şekillendirilen dinamik, gelişen bir yapı olduğunu vurgulamaktadır. Bu alan, cinsiyetin ırk, sınıf, cinsellik, yetenek ve yaş gibi diğer kimlik eksenleriyle nasıl kesiştiğini vurgulayarak güç, kimlik ve temsil üzerine eleştirel düşünmeyi sağlar. Erken feminist hareketler, erkekler ve kadınlar arasındaki sistemik eşitsizlikleri ele almaya odaklanırken çağdaş cinsiyet teorisi konuşmayı ikili olmayan, transgender ve cinsiyet uyumsuz kimlikleri de içerecek şekilde genişletir, katı ikiliklere meydan okur ve kimliğin akışkan anlaşılmasını savunmaktadır (Wharton, 2009: 112-115).

Toplumsal cinsiyet teorisi ayrıca, dilin, medyanın, eğitimin, hukukun ve politikanın geleneksel cinsiyet rollerini sürdürmeye veya bozmaya nasıl katkıda bulunduğunu da incelemektedir. Cinsiyete ilişkin küresel bakış açılarını analiz eder ve kültürel bağlamların toplum arasında cinsiyet normlarını benzersiz şekillerde şekillendirdiğini kabul etmektedir. Son yıllarda, dijital platformların, küresel aktivizmin ve disiplinler arası çalışmaların yükselişi, cinsiyet teorisinin kapsamını ve alaka düzeyini genişletmiş ve onu çağdaş toplumsal hareketleri ve kültürel değişimleri anlamak için önemli bir araç haline getirmiştir (Çak, 2010: 104-107).

Toplumsal cinsiyet teorisi sadece akademik bir uğraş değil; bireylerin korku veya kısıtlama olmaksızın kimliklerini ifade etmekte özgür olduğu daha eşitlikçi, kapsayıcı ve empatik bir dünya yaratmak için bir çerçevedir. Temelinde toplumsal cinsiyet teorisi, bizi cinsiyetin hem kişisel kimlikleri hem de toplumsal yapıları, ilişkileri ve güç sistemlerini nasıl şekillendirdiğini görmemizi sağlar (Topuz ve Erkanli, 2016: 303-305). Cinsiyetin yalnızca bireysel bir deneyim değil kültürel normlar, politik sistemler ve tarihsel bağlamlar tarafından şekillendirilen kolektif bir gerçeklik olduğunu vurgular. Bu teori hem toplumun cinsiyeti nasıl tanımladığına hem de bireylerin bu çerçeveler içinde cinsiyet kimliklerini nasıl deneyimlediklerine ve müzakere ettiklerine de odaklanır. Gücün cinsiyete dayalı beklentiler aracılığıyla nasıl işlendiğini, genellikle hiyerarşileri güçlendirdiğini ve eşitsizliği sürdürdüğünü vurgulamaktadır. Toplumsal cinsiyet teorisi akademi ile sınırlı değildir; sanatı, edebiyatı, siyaseti ekonomiyi ve teknolojiyi etkilemektedir (Winders, 1991: 144-146).

Çağdaş dünyada toplumsal cinsiyet teorisi, insan kimliklerinin ötesine geçerek cinsiyetlendirilmiş dilin yapay zekayı nasıl etkilediği, cinsiyet rollerinin savaş ve kriz zamanlarında nasıl değiştiği ve #MeToo, Onur ve cinsiyet eşitliği kampanyaları gibi küresel hareketlerin sistemsel adaletsizliklere nasıl meydan okuduğu gibi daha geniş temaları araştırmaktadır. Önemlisi, toplumsal cinsiyet teorisi kapsayıcılığı ve kesişimselliği vurgulayarak transgender, ikili olmayan ve cinsiyet uyumsuz bireyler de dahil olmak üzere marjinalleştirilmiş seslerin eşitlik ve adalet hakkındaki konuşmalarda merkezde olmasını sağlar (Busbridge, 2024: 243-244).

Toplumlar gelişmeye devam ederken toplumsal cinsiyet teorisi hem kültürel varsayımlarımızı yansıtan bir ayna hem de bizi daha adil ve kapsayıcı bir geleceğe yönlendiren bir pusula görevi görmektedir. Bu sadece cinsiyeti anlamakla ilgili değil aynı zamanda dünyamızı şekillendiren sistemleri yeniden hayal etmekle ilgilidir. Toplumsal cinsiyet teorisi sabit bir disiplin değildir; dünyanın değişen sosyal, kültürel ve politik manzaralarına uyum sağlayan sürekli gelişen bir diyalogdur (Hare Mustin vd., 1988). Gücü, günlük hayatımıza yerleşmiş normatif varsayımları sorgulama yeteneğinde yatar; nasıl giyindiğimiz, konuştuğumuz, etkileşim kurduğum ve hatta kurumların nasıl işlediği gibi. En temelde, toplumsal cinsiyet teorisi cinsiyetin doğuştan gelmediğini tekrarlanan eylemler, kültürel beklentiler ve kurumsal sistemler aracılığıyla öğrenildiğini, gerçekleştirildiği ve güçlendirildiğini savunmaktadır. Çocukların toplumsal cinsiyet rollerine göre sosyalleşme biçiminden yetişkinlerin işyerlerinde, siyasette ve kişisel ilişkilerde nasıl hareket ettiğine kadar cinsiyet, insan davranışını ve toplumsal örgütlenmeyi şekillendiren güçlü bir güç olmaya devam etmektedir (Miller, 2016: 1-4).

Toplumsal cinsiyet teorisi sömürge tarihlerinin, dini öğretilerin ve küreselleşmenin farklı kültürel bağlamlarda erkeklik, kadınlık ve diğer cinsiyet kimlikleri hakkındaki fikirleri nasıl şekillendirdiğini ve şekillendirmeye devam ettiğini eleştirel bir şekilde incelemektedir. Feminist aktivizm, LGBTQIA+ hakları savunuculuğu ve kesişimsel adalet çabaları gibi çağdaş hareketlerde, toplumsal cinsiyet teorisi hem baskıcı sistemleri ortadan kaldırmak için bir araç takımı hem de kapsayıcı gelecekler inşa etmek için vizyoner bir çerçeve olarak hizmet etmektedir (Levitt, 2019: 288-290). Bazı toplumlar cinsiyet eşitliğinde ilerlemiş olsa da birçoğunun hala kültürel, dini ve politik yapılarında derin köklere sahip sistemik engellerle karşı karşıya olduğunu kabul etmektedir. Toplumsal cinsiyet teorisi kimlikleri veya davranışları reçete etmekle ilgili değil, insanların kısıtlayıcı normlardan ve zararlı klişelerden uzak, otantik bir şekilde var olabilecekleri alanlar yaratmakla ilgilidir. Her bireydeki insanlığı tanımak,

çeşitliliği kutlamak ve toplumu herkes için eşitlik ve adalete doğru itmekle ilgilidir (Deli, 2025: 740-744)

2.1.Feminizmden Toplumsal Cinsiyete Tarihsel Bir Perspektif

Feminizmden toplumsal cinsiyet teorisine geçiş, akademisyenlerin ve aktivistlerin kimlik, güç ve eşitsizliği algılama biçiminden daha büyük bir değişimi ifade etmektedir. Kadın hakları kampanyası olarak başlayan bu süreç, toplumsal cinsiyetin toplumsal inşasını ve diğer güç sistemleriyle ilişkilerini eleştirel bir şekilde analiz eden çok yönlü bir araştırma alanına dönüşmüştür (Mohajan, 2022: 13-15).

Feminizm, kadınların siyasal, toplumsal ve ekonomik alanlarda sistematik olarak ötekileştirilmesine tepki olarak ortaya çıkmıştır. İlk feminist hareketler yasal eşitliğin sağlanması, kadınların oy hakkı, mülkiyet hakları, eğitime erişim ve işyerinde haklar gibi konulara odaklanmıştır. Bu temel çabalar, sonraki on yıllarda ataerkilliğe ve cinsiyete dayalı baskıya yönelik daha geniş eleştirilerin temelini oluşturmuştur (Arizah, 2019: 511-512). Zamanla feminizm giderek daha çeşitli ve içe dönük bir hal almıştır. Düşünürler, ırk, sınıf, cinsellik ve uyruğun kadınlığa dair çeşitli deneyimleri etkilediğini vurgulayarak, "kadın"ın tek ve tutarlı bir kategori olduğu fikrini sorgulamaya başlamıştır. Çeşitliliğe yönelik artan bu ilgi, daha önce ağırlıklı olarak Batılı, beyaz ve orta sınıf deneyimlerini temsil eden feminist çerçevelerin eksikliklerini ortaya çıkaran kesişimsel ve ulus-aşırı feminist bakış açılarının ortaya çıkmasına yol açmıştır. Feminist düşünce geliştikçe dikkate değer bir değişim yaşanmıştır; sadece "kadınlar"a odaklanmaktansa toplumsal cinsiyet kavramının kendisini incelemeye doğru bir geçiş yaşanmıştır. Bu değişim, toplumsal cinsiyet kimliklerinin ve rollerinin toplum tarafından nasıl yaratıldığını, yürürlüğe konduğunu ve kontrol edildiğini inceleyen bir disiplin olan toplumsal cinsiyet teorisini ortaya çıkarmıştır (Mottier, 2004: 277-279).

Felsefe, sosyoloji, dilbilim ve psikanalizden alınan kavramları kullanan toplumsal cinsiyet teorisi, diyalogu erkek ve kadın gibi basit kavramların ötesine taşımıştır. Cinsiyet sınıflandırmalarının kalıcılığı, kimliğin değişkenliği ve söylem ile gücün insan deneyimlerini şekillendirmedeki etkisine ilişkin temel soruları gündeme getirmiştir. Feminizmin toplumsal katılımından toplumsal cinsiyet teorisinin analitik eleştirisine kadar uzanan bu tarihsel ilerleme,

kimliğin karmaşık ve çeşitli karakterini anlamaya yönelik artan bir özveriyi göstermektedir. Aynı zamanda, yalnızca kadınları değil katı toplumsal cinsiyet sözleşmeleriyle ötekileştirilen tüm bireyleri etkileyen eşitsizlik sistemleriyle yüzleşmek ve onları ortadan kaldırmak için sürekli bir çabayı da ifade etmektedir (Waylen, 2012: 1-3).

Birinci dalga feminizm, esas olarak 19. yüzyılın sonları ile 20. yüzyılın başları arasında, Batı dünyasında kadınların temel yurttaşlık haklarına erişim mücadelesi etrafında şekillenmiştir. Bu hareket, kadınların oy kullanma, mülkiyet edinme ve boşanma gibi temel yasal haklara erişimini talep eden politik bir seferberlik olarak ortaya çıkmıştır. O dönemde kadınlar, hem kamusal alandan dışlanmakta hem de medeni hukuk karşısında erkeklere bağımlı bireyler olarak konumlandırılmaktaydı. Bu bağlamda birinci dalga feministler, kadınların da erkekler gibi akıl sahibi ve bağımsız bireyler olduğu, dolayısıyla eşit yurttaşlık haklarına sahip olmaları gerektiği fikrini savunmuşlardır (Mohajan, 2022: 3–5).

Kadınların oy hakkı, birinci dalga feminizmin merkezi taleplerindendir. Siyasal alanda temsil edilmeyen kadınlar, hem doğrudan kendilerini etkileyen yasaların yapım sürecine katılamamakta hem de toplumsal eşitsizliğin sürdürülmesine maruz kalmaktaydılar. İngiltere’de Emmeline Pankhurst öncülüğünde kurulan Women’s Social and Political Union (WSPU), “suffragette” hareketinin en militan örneklerinden biri olmuş; kamu binalarına saldırılar, protestolar ve açlık grevleri gibi doğrudan eylemlerle dikkat çekmiştir (Purvis, 1995: 92–95). ABD’de ise Elizabeth Cady Stanton ve Susan B. Anthony, 1848 tarihli Seneca Falls Konvansiyonu’nda dile getirdikleri “Declaration of Sentiments” belgesiyle, Amerikan Bağımsızlık Bildirgesi’nden ilhamla kadınların eşit yurttaşlık haklarını ilan etmişlerdir (DuBois, 1998: 45–48).

Kadınların eğitime erişimi, birinci dalga feminist düşüncenin bir diğer temel eksenini oluşturur. Mary Wollstonecraft, 1792 tarihli *A Vindication of the Rights of Woman* adlı eserinde, kadınların eğitilmemesinin hem bireysel hem de toplumsal açıdan büyük bir kayıp olduğunu savunmuş; aklın cinsiyetle sınırlı olmadığını vurgulamıştır. Wollstonecraft’a göre kadınlar yalnızca eş ve anne olarak değil, toplumsal üretkenliğe sahip bireyler olarak da değerlendirilmelidir (Wollstonecraft, 1792: 86–88).

Kadınların evlilik sonrası mülkiyet haklarını kaybetmeleri, ekonomik bağımsızlıklarını da sınırlandıran önemli bir sorun alanıydı. Harriet Taylor Mill ve John Stuart Mill, 1869 tarihli *The Subjection of Women* adlı eserlerinde, kadınların yasal olarak erkeğe bağımlı olmasını

“modern kölelik” olarak nitelendirmiş ve evlilik hukukunun reforme edilmesini savunmuşlardır (Mill, 1869: 22–25). Bu dönemde kadınların miras hakkı, mülkiyet üzerinde tasarruf hakkı ve boşanma gibi medeni hakları da gündeme taşınmıştır.

Birinci dalga feministler için kamusal alan, yalnızca siyasal temsil değil; aynı zamanda ekonomik ve mesleki katılım açısından da erişilmesi gereken bir alandır. Kadınların avukatlık yapabilmesi, üniversite eğitimi alabilmesi ya da kamu görevlerinde yer alabilmesi gibi talepler bu dönemde dile getirilmiştir. Bu talepler yalnızca eşitlik ilkesiyle değil, aynı zamanda bireysel özgürlük ve toplumsal adalet değerleriyle de temellendirilmiştir (Arizah, 2019: 511–512).

Her ne kadar birinci dalga feminizm önemli kazanımlar elde etmiş olsa da, bu hareketin büyük ölçüde beyaz, orta sınıf ve heteroseksüel kadınların deneyimlerini temsil ettiği yönünde eleştiriler bulunmaktadır. Siyah kadınlar, işçi sınıfından gelen kadınlar veya sömürge coğrafyalarda yaşayan kadınların talepleri, bu hareketin söylemlerinde çoğu zaman yer bulamamıştır. Bu nedenle birinci dalga feminizm, kadınlık deneyimini evrensel ve yekpare bir bütün olarak tanımladığı gerekçesiyle eleştirilmiştir (Mohajan, 2022: 5–6).

1960’lı yılların başlarında, Batı’da gelişen toplumsal hareketlerin ivmesiyle beraber feminizm, ikinci büyük dalgasına girmiştir. Bu dönem yalnızca kadınların hukuki hak talepleriyle sınırlı kalmamış, toplumsal yaşamın tüm alanlarında kadına uygulanan sistematik baskıların daha derinlemesine eleştirildiği bir süreci temsil etmiştir. İkinci dalga feminizm, kadınlığın biyolojik bir kader değil, toplumsal olarak inşa edilen bir kimlik olduğunu ileri sürmüştü ve ataerkil ideolojiyi sistematik bir toplumsal örgütlenme biçimi olarak çözümlemeye başlamıştır (Whelan, 1995: 177–179). Bu süreç, feminist düşüncenin yalnızca siyasal değil, aynı zamanda epistemolojik, ekonomik ve kültürel alanlarda da yeni sorular sormaya başladığı bir dönemdir.

Shulamith Firestone, *The Dialectic of Sex* (1970) adlı eserinde, üreme teknolojilerinin kadını biyolojik sınırlamalardan özgürleştirebileceğini savunarak, doğurganlığı ataerkinin en büyük denetim aracı olarak tanımlar (Firestone, 1970: 198–204). Silvia Federici, kadın bedeninin yeniden üretim emeği yoluyla denetim altında tutulduğunu ve kapitalist sistemin kadın emeğini görünmez kıldığını savunur (Federici, 2004: 8–16).

“Kişisel olan politiktir” sloganı, Carol Hanisch’in 1969 tarihli makalesiyle popülerleşmiştir. Bu ifade, kadınların ev içi deneyimlerinin özel değil, sistematik baskı biçimlerinin yansıması olduğunu öne sürer (Hanisch, 1969: 76–78). Adrienne Rich, doğurganlık, annelik ve kadın

hafızası üzerine yaptığı çalışmalarla kadınların toplumsal hafızadaki yerini feminist bir perspektifle yeniden tanımlar (Rich, 1976: 11–35).

Kadınların ev içi emeği görünmez kılınırken, iş gücü piyasasında sistematik olarak değersizleştirildikleri görülmektedir. Heidi Hartmann, patriyarka ile kapitalizmin iç içe geçtiğini ve kadının ucuz iş gücü olarak sömürüldüğünü öne sürer (Hartmann, 1981: 1–5). Federici (2004: 24–30) de ev içi ücretsiz emeğin sistemin sürdürülebilirliği açısından hayati olduğunu vurgular.

Laura Mulvey'nin “Visual Pleasure and Narrative Cinema” (1975) adlı makalesi, sinemada kadının “erkek bakışı” yoluyla nasıl nesneleştirildiğini açıklar. Mulvey, klasik anlatı sinemasının kadını edilgen bir görsel nesne olarak sunduğunu ve bu temsillerin ataerkil ideolojiyi yeniden ürettiğini savunur (Mulvey, 1975: 6–10). Bu analiz, medya metinlerinin yalnızca eğlence değil, aynı zamanda ideolojik yeniden üretim alanları olduğunu göstermiştir.

İkinci dalga feminizm, yalnızca mevcut yapıların eleştirisiyle sınırlı kalmamış, aynı zamanda alternatif kadın dayanışmaları ve ütopyaları da üretmiştir. bell hooks, ataerkiyle mücadelenin sadece cinsiyet eksenli değil, aynı zamanda sınıf ve ırk gibi tahakküm biçimleriyle birlikte düşünülmesi gerektiğini savunur (hooks, 1981: 15–22). Germaine Greer, *The Female Eunuch* (1970) adlı eserinde, kadının kültürel olarak bastırıldığını ve cinselliğinin yok sayıldığını ileri sürmüştür (Greer, 1970: 34–39). Simone de Beauvoir'ın “Kadın doğulmaz, kadın olunur” ifadesi ise, toplumsal cinsiyetin kültürel olarak inşa edilen bir kategori olduğunu ortaya koymuştur (de Beauvoir, 1949: 295). Toplumsal cinsiyet teorisinin doğuşuna katkı sunan bu görüş, yalnızca kadınların değil, tüm bireylerin kimliklerinin toplumsal olarak belirlendiği anlayışına zemin hazırlamıştır.

1990'larla birlikte feminist düşünce, daha önceki dalgaların sınırlarını ve dışlayıcı yönlerini eleştiren, çok katmanlı bir sorgulama sürecine girmiştir. Üçüncü dalga feminizm olarak adlandırılan bu yeni dönem, kadınların deneyimlerini evrenselleştiren yaklaşımlara karşı çıkarak, kimlik, kesişimsellik ve farklılık kavramlarını merkezine almıştır. Bu yönüyle üçüncü dalga, yalnızca yeni hak mücadelelerini değil, aynı zamanda feminist hareketin kendi içinde süregelen iktidar ilişkilerini ve epistemolojik kabullerini de sorgulamıştır (Braithwaite, 2002: 340–344).

Üçüncü dalga feminizmin en ayırt edici kavramlarından biri “kesişimsellik”tir. Kimberlé Crenshaw tarafından geliştirilen bu kavram, bireylerin yalnızca cinsiyet değil, aynı zamanda ırk, sınıf, cinsel yönelim, etnik köken, engellilik gibi birçok kimlik eksenini üzerinden eşzamanlı olarak ayrımcılığa maruz kalabileceğini savunur (Crenshaw, 1989: 139–167). Bu anlayış, kadın kimliğinin sabit ve yekpare bir biçimde tanımlanamayacağını, aksine tarihsel ve kültürel bağlamlarla şekillendiğini ileri sürer. Postmodern düşünceyle etkileşimli olarak, üçüncü dalga feminizm sabit kimlik kategorilerini eleştirir ve kimliği söylemsel olarak üretilen, akışkan bir yapı olarak kavramsallaştırır.

Donna Haraway’ın *A Cyborg Manifesto* (1991) adlı eseri, insan-makine-hayvan ayrımlarını sorgulayarak, sabit kimlikler yerine melezlik ve akışkanlık kavramlarını ön plana çıkarır (Haraway, 1991: 149–181). Bu metin, feminist düşüncenin teknoloji, dijitalleşme ve bilgi toplumuna dair eleştirilerle bütünleşmesini sağlamıştır.

Judith Butler’ın *Gender Trouble* (1990) adlı eseri, toplumsal cinsiyetin doğuştan gelen bir öz değil, tekrarlanan söylemsel ve toplumsal pratiklerle inşa edilen bir performans olduğunu savunur (Butler, 1990: 25–34). Butler’a göre toplumsal cinsiyet kimlikleri “doğal” değildir; toplumsal ve kültürel pratikler yoluyla sürekli yeniden kurulur. Bu görüş, queer teorisinin teorik temelini oluşturur. Queer teori, heteronormativiteyi, ikili cinsiyet sistemini ve sabit cinsel kimlikleri eleştirerek, kimliğin değişken ve toplumsal olarak yapılandırılmış bir süreç olduğunu savunur.

Eve Kosofsky Sedgwick, *Epistemology of the Closet* (1990) adlı eserinde, Batı kültüründe cinsel kimliğin ikili karşıtlıklar (heteroseksüel/homoseksüel) etrafında düzenlendiğini ve bunun tüm toplumsal yapıları etkilediğini belirtmiştir (Sedgwick, 1990: 1–12). Bu anlayış, feminist düşüncenin erkek-kadın ikiliğinin ötesine geçmesini sağlamıştır.

Üçüncü dalga feminizm, dijital medya ve sosyal ağların sunduğu imkanlarla daha da genişlemiştir. #MeToo, #YesAllWomen, #BlackLivesMatter gibi kampanyalar, kesişimsel feminist mücadelelerin görünürlüğünü artırmış; dijital aktivizmi feminist teorisinin bir parçası haline getirmiştir (Siebler, 2012: 74–77). Ancak bu dijitalleşme aynı zamanda kadın düşmanlığı, toksik erkeklik ve transfobi gibi karşıt ideolojilerin de dijitalde örgütlenmesine olanak tanımıştır. Bu nedenle dijital alan hem fırsat hem de mücadele alanı olarak değerlendirilmektedir.

Cinsiyet teorisi yalnızca kadınların maruz kaldığı ezilmeyi analiz etmek yerine, cinsiyetin kendisini sorgulamaya çalışmıştır. Post-yapısalcı ve queer teoriden özellikle Judith Butler'ın çalışmalarıyla etkilenen akademisyenler, cinsiyetin sabit bir özellik olmadığını, bir performans olduğunu ve toplumsal normlar, dil ve güç dinamikleri tarafından sürekli olarak yeniden şekillenen bir kimlik olduğunu savunmaya başlamışlardır (Diez-Bedmar, 2022: 2-3).

Günümüzde cinsiyet teorisi, 21.yüzyılın hızla değişen kültürel, politik ve teknolojik ortamlarıyla birlikte gelişmeyi sürdürmektedir. Akademik söylemin sınırlarını aşarak kamusal tartışmalara dahil olmuş, politika meselelerini, eğitim uygulamalarını, medya temsillerini ve toplumsal aktivizmi etkilemiştir. Transgender, ikili olmayan ve cinsiyet uyumsuz bireylerin artan görünürlüğü, cinsiyet kimliği, bedensellik ve haklar hakkında daha kapsamlı tartışmalara yol açmıştır. Cinsiyet teorisi, bu karmaşıklarla etkileşime geçmek ve kimliğin ikili, özcü anlayışlarını sürdüren sistemleri sorgulamak için dil ve analitik araçlar sunmaktadır (Clarsen, 2014: 94-96).

Dijital çağ, cinsiyetin ifade edilme, meydan okunma ve denetlenme biçimini de değiştirmiştir. Sosyal medya, küresel fikir alışverişine ve kapsayıcı toplulukların inşasına olanak tanıyan feminist ve queer aktivizm için etkili bir platform olmuştur. Aynı zamanda, cinsiyet çeşitliliğine ve feminist ilerlemeye karşı süregelen tepkiyi açığa çıkarmış ve dönüşüm ile direniş arasındaki sürekli gerilimi göstermiştir (Siebler, 2012: 74-77). Kadın hakları hareketlerindeki kökenlerinden cinsiyet ve queer teorisindeki tezahürlerine kadar, bu entelektüel ve politik yolculuk sürekli olarak gizli güç yapılarını gün yüzüne çıkarmaya, kimliğin sınırlarını genişletmeye ve daha kapsayıcı ve eşitlikçi dünyalar hayal etmeye çalışmıştır. Bu tarihsel yörünge sonucunda, cinsiyet hakkındaki fikirlerin nasıl geliştiğine, hayatları nasıl şekillendirmeye devam ettiğine ve bugün adalet ve toplumsal değişim mücadelelerinin merkezinde neden kalmaya devam ettiğine dair daha derin bir anlayış elde edilebilir (Canning, 2006: 82-84).

2.2.Toplumsal Cinsiyet Kuramları

Cinsiyet normları, tarafsız ya da iyi niyetli sosyal beklentiler olmaktan çok uzak, toplumların insan yaşamını düzenlediği, davranışları şekillendirdiği ve ayrımcı güç ve ayrıcalığı derinlemesine yerleşmiş cinsiyet ayrımcılığı hatları üzerinden dağıttığı en güçlü ve sinsi mekanizmalar arasında yer almaktadır (Connell ve Pearse, 2014: 35-37). Bu normlar, bireylerin algılanan veya atanmış cinsiyetlerine dayalı olarak neyin uygun, kabul edilebilir ya da arzu

edilebilir olduğuna dair kültürel olarak üretilen ve kurumsal olarak güçlendirilen inançlarla şekillenmektedir. İnsanların nasıl giyinmeleri, konuşmaları, duygularını nasıl ifade etmeleri, başkalarıyla nasıl etkileşimde bulunmaları ve ebeveynlik, liderlik, emek veya yakınlık gibi belirli yaşam rollerini sürdürmeleri beklentilerini düzenlerken, bu beklentilerden sapmanın çeşitli toplumsal, yasal ve psikolojik yaptırım biçimleriyle cezalandırılmasına yol açar. “Doğal” veya “biyolojik” cinsiyet farklılıklarıyla olan kalıcı ilişkilerine rağmen, cinsiyet normları ne sabittir ne de evrenseldir; toplumsal olarak inşa edilmiş, tarihsel olarak değişken olan ve sürekli bir akış içerisindeki daha geniş ideoloji ve güç sistemlerini yansıtan ve güçlendiren unsurlardır (Nielson vd., 2020: 525-527).

Erken çocukluk döneminden itibaren bireyler, çeşitli kurumlar aracılığıyla cinsiyete dayalı koşullanmaya maruz kalmaktadırlar; aile yapıları, eğitim sistemleri, medya temsilleri, dini öğretiler ve hatta ticari pazarlama gibi kavramlar kişinin toplumsal olarak kabul edilen erkeklik ve kadınlık idealleriyle ilişkilendirilmiş benlik algısını şekillendirmede etkin bir rol oynamaktadır (King vd., 2021). Auster ve Mansbach tarafından gerçekleştirilen bir araştırma, kız oyuncaklarını sürekli olarak güzellik, evcimenlik ve bakıcılık ile ilişkilendirirken, erkek oyuncaklarının aksiyonu, saldırganlığı ve inşa etmeyi vurgulayan pazarlama stratejileri aracılığıyla çocuk oyuncaklarının cinsiyetlendirilme biçimini analiz ederek bu olgunun önemini vurgulamaktadır. Bu görünüşte zararsız tüketici seçimleri, erken yaşlardan itibaren cinsiyete özgü yeterlilikleri ve arzuları geliştirmeye yönelik daha derin toplumsal yatırımları yansıtır ve neticede yaşam boyu mesleki ayrımcılığı toplumsal eşitsizliği pekiştirir (Auster ve Mansbach, 2012: 376-378).

Cinsiyet normlarının uzun vadeli etkileri yalnızca bireysel kimlik gelişiminde değil aynı zamanda politik, ekonomik ve kültürel kurumlardaki makro düzeydeki eşitsizliklerde de gözlemlenebilmektedir (Kafa, 2020: 429-432). Dünya Ekonomik Forumu’nun Küresel Cinsiyet Uçurumu Raporu’na (2023) göre, kalıcı cinsiyet normları işgücüne katılım, ücret eşitliği, liderlik rollerine erişim ve siyasi temsilde sistemik eşitsizliklere katkıda bulunmaya devam etmektedir. Bu durum, bazı ilerlemeler kaydedilmiş olsa bile, köklü kültürel beklentilerin hala dünya genelinde kadınların ilerlemesini ve görünürlüğüne önemli ölçüde kısıtladığını ortaya koymaktadır. Bu normal yalnızca soyut idealler değil; somut sonuçları olan, kamusal ve özel hayatta kimin konuşacağını, liderlik edeceğini, kazanacağını ve güvenli bir şekilde var olacağını şekillendiren normlardır (Weforum, 2025).

Cinsiyet normlarını eleştirel bir şekilde incelemenin entelektüel temelleri, kadınların politik, ekonomik ve eğitim hayatından dışlanmasına itiraz ederek başlamış ve ataerkil düzenin cinsiyet rollerini, emek bölümlerini ve cinsel hiyerarşileri nasıl inşa ettiğine dair daha kapsamlı bir eleştirinin temelini atan ardışık feminist teori dalgaları tarafından inşa edilmiştir. Feminist düşünce, cinsiyetin özel ya da bireysel bir mesele olmayıp; kamusal, sistemik bir mesele olduğunu, dil, mimari, hukuk ve ideolojide derinlemesine yerleşmiş olduğunu sürekli olarak vurgulamıştı (Buzzanell, 2019: 258-261). Simone de Beauvoir'ın "Kadın doğulmaz, kadın olunur" iddiasından Judith Butler'ın cinsiyeti performatif bir biçimde radikal olarak formüle etmesine kadar feminist teorisyenler, biyolojik determinizm mitini çözmüş ve cinsiyet normlarının kültürel olarak ne ölçüde koşullu olduğunu, ritüelleştirilmiş performans aracılığıyla ne ölçüde dayatıldığını ve değişen tarihsel koşullara yanıt olarak sürekli nasıl müzakere edildiğini gözler önüne sermiştir. Ancak feminist teori hiçbir zaman tek tip olmamıştır. Özellikle siyah feminizm, postkolonyal feminizm ve kesişimsel teoriden gelen içsel eleştiriler, ırk, sınıf, cinsellik, yetenek ve sömürge tarihinin cinsiyetle kesişerek karmaşık, genellikle çelişkili marjinalleşme deneyimleri ürettiğini vurgulamada önemli olmuştur (Beauvoir, 2012: 283).

Kimberle Crenshaw'un kesişimsellik kavramının net bir şekilde ortaya koyduğu gibi cinsiyet normları izole bir biçimde işlemez, ancak birçok marjinalleştirilmiş pozisyonu işgal eden bireylerin dezavantajını artıran şekillerde diğer baskı sistemleriyle birlikte işlev görmektedir. Örneğin, liberal bir kentsel bağlamda beyaz, orta sınıf bir cisgender kadının cinsiyet uyumu veya uyumsuzluğu deneyimi, muhafazakâr kırsal ortamda yapısal ırkçılık, transfobi ve ekonomik güvencesizlikle mücadele eden siyah trans bir kadının deneyiminden büyük ölçüde farklı olacaktır. Bu nedenle kesişimsel analiz, cinsiyet baskısının tek tip açıklamalarını reddetmeye ve cinsiyet normlarına uzay ve zaman boyunca değişen güç matrisleri içine gömülü olarak yaklaşmaya zorlamaktadır (Crenshaw, 1989: 155-160).

Cinsiyet eşitsizliğine dair feminist eleştirileri tamamlayan erkeklik çalışmaları alanı, 20.yüzyılın sonlarında, katı ve hiyerarşik cinsiyet normlarının, erkekleri ataerkil güç sistemleri içindeki yapısal konumlarına rağmen nasıl kısıtladığı ve onlara nasıl zarar verdiği konusuna odaklanarak ortaya çıkmıştır (Schrock ve Schwalbe, 2009: 288-290). Bu alanın merkezinde erkekliği tekil ve sabit bir kimlik olarak değil, erkek egemenliğini meşrulaştıran ve kültürel olarak idealize edilmiş bir erkek arketipinin yüceltilmesi yoluyla diğer erkeklikleri ikincilleştiren toplumsal cinsiyete dayalı uygulamaların katmanlı bir sistemi olarak kavramsallaştırılan R. W. Connell'in hegemonik erkeklik teorisi bulunmaktadır. Bu arketip,

duygusal dayanıklılık, heteroseksüel otorite, fiziksel güç ve ekonomik egemenlikle tanımlanmaktadır (Connell, 2005: 45-48).

Connell'ın modeli, farklı erkekliklerin hegemonik normlara uyum sağlama veya onlardan sapma durumuna bağlı olarak cinsiyete dayalı güç yapıları içinde nasıl değişken konumlandıklarını tanımlamak için işbirlikçi, madun ve marjinal erkeklikler gibi çeşitli ilişkisel kategoriler belirler. Bu ideal, bazılarını ayrıcalıklı hale getirirken, aynı zamanda erkekleri kırılganlıklarını bastırmaya, duygusal yakınlığı reddetmeye ve öz değerlerini egemenlik ve kontrole eş tutmaya zorlayan zararlı beklentileri de dayatmaktadır ki bu da erkek intihar oranlarının yükselmesi, madde bağımlılığı ve şiddetin kültürel olarak normalleşmesi gibi ciddi halk sağlığı problemlerine yol açmaktadır (Connell ve Messerschmidt, 2005: 830-832).

Dolayısıyla erkeklik çalışmaları, hegemonik erkeklığe karşı çıkmanın sadece feminist bir kaygı değil aynı zamanda erkeklerin kendi özgürleşmeleri için kritik bir proje olduğunu ve ataerkil sistemlerin erkeklerin duygusal yaşamı tam olarak deneyimleme, besleyici ilişkiler kurma veya alternatif varoluş biçimleri hayal etme özgürlüğünü nasıl reddettiğini vurgulamaktadır. Bu alan özcü erkeklik modellerine geri dönüşü savunmak yerine erkekliklerin çoğulcu ve dönüştürücü bir biçimde yeniden hayal edilmesini talep etmektedir (Hearn, 2004: 69-72).

Queer teorisi ve trans çalışmaları, toplumsal cinsiyet ile cinsel deneyimlerin akışkanlığını ve çoğulluğunu gizleyen toplumsal olarak inşa edilmiş karşıtlıklar olan erkek/kadın, eril/dişi ve heteroseksüel/homoseksüel ikili mantığını parçalayıp, toplumsal cinsiyet analizi alanını daha da genişletmiştir (Denton, 2023: 55-60). Judith Butler'ın Cinsiyet Belası'nda (Gender Trouble, 1990) ifade ettiği gibi toplumsal cinsiyet performatifliği kavramı, toplumsal cinsiyetin sabit bir kimlik olmadığını bunun yerine söylemsel ve toplumsal normlar aracılığıyla sürekli olarak yeniden üretilen bir dizi tekrar eden eylem, jest ve davranış olduğunu öne sürmektedir. Bu durum, toplumsal cinsiyet kategorilerinin sabit veya biyolojik olarak belirlenmiş olduğu fikrini köklü bir şekilde istikrarsızlaştırır ve bunun yerine bunları kültürel üretim ve itiraz süreçlerinin bir parçası haline getirir (Butler, 1990:9-11).

İkili olmayan cinsiyet rollerinin tanınması yalnızca modern Batı bağlamlarıyla sınırlı değildir. Birçok yerli ve batı dışı kültür, uzun zamandır ikililiğin ötesinde cinsiyet anlayışlarını sürdürmüşlerdir. Örneğin, çeşitli Amerikan yerlilerinin geleneklerinde, “İki Ruh” olarak adlandırılan bireyler hem eril hem de dişi ruhları temsil ettikleri için onurlandırılır ve genellikle saygı gösterilen ruhsal veya toplumsal roller üstlenirler (Driskill, 2010: 80-92). Benzer şekilde,

Güney Asya’da belirli ülkelerde yasal olarak üçüncü bir cinsiyet olarak tanınan “Hicra” topluluğu, tarihsel olarak erkek-dişi ikililiğinin ötesinde törensel ve sosyal roller üstlenmişlerdir, ancak günümüzde Hicra bireyleri genellikle damgalanma ve sistemik marjinalleşme ile yüzleşmektedirler. Bu örnekler, ikili cinsiyet normlarının kültürel özelliğini vurgular ve daha çeşitli ve karmaşık cinsiyet tanıma sistemlerini ortadan kaldıran katı cinsiyet çerçevelerinin sömürgeci dayatmalarına karşı bir meydan okuma teşkil etmektedir (Reddy, 2005: 207-208).

Daha geniş bir toplumsal düzeyde, geleneksel kategorilere ve beklentilere karşı çıkan genç nesiller arasında cinsiyet normlarına ilişkin tutum değişiklikleri giderek daha belirgin hale gelmektedir. Pew Araştırma Merkezi’nin 2024 tarihli araştırmasında, ABD Hastalık Kontrol ve Önemli Merkezleri’nin verilerine göre ABD’deki lise öğrencilerinin %5’inden fazlasının ya transseksüel olduğunu ya da cinsiyet kimliklerini sorguladıklarını göstermektedir. Bu bağlamda Amerikalı gençlere trans veya ikili olmayan cinsiyette birini tanıyıp tanımadıkları sorulmuş ve her on kişiden en az dördü tanıdıklarını söylemiştir. Bunlardan %36’sı trans birini tanıdıklarını, %28 i’de ikili olmayan birini tanıdığını söylemektedir. Yetişkinlere göre Amerikalı gençlerin ikili olmayan birini tanıdıklarını söyleme olasılıkları daha yüksektir (Pewresearch, 2025). Bu yalnızca artan görünürlük değil, ikili çerçeveyi reddeden kimliklerin artan kabulü anlamına gelmektedir. Bu nesil değişimi, okullarda ve iş yerlerinde kapsayıcı dil ve zamir kullanımının benimsenmesinden cinsiyet onaylayan sağlık hizmetleri ve ikili olmayan bireyler için yasal tanıma konusundaki politika tartışmalarına kadar kurumsal uygulamalardaki değişikliklere yansımaktadır (Inglehart, Ponarin ve Inglehart, 2017: 1313-1316). Yine de bu kültürel değişimler şiddetli bir direnişle karşılaşmaktadır.

Dünyanın birçok yerinde, yasal kısıtlamalar, kültürel söylem ve cinsiyet çeşitliliğini toplumsal düzene, dini değerlere veya ulusal kimliğe yönelik bir tehdit olarak çerçeveleyen popülist söylem yoluyla geleneksel cinsiyet hiyerarşilerini yeniden iddia etmeye çalışan gerici hareketlerin yükselişine şahit olmaktayız. Bu bağlamda, cinsiyet normlarının incelenmesi yalnızca teorik bir düşünce meselesi değil aynı zamanda politik mücadele ve etik sorumluluk alanı haline gelmektedir (Bayraktar, 2018: 234-236).

Toplumsal cinsiyet normlarını kavramak, insan olasılığını şekillendiren yapılarla yüzleşmek demektir: kimliklerimizin nasıl şekillendiğini, ilişkilerimizin nasıl yönlendirildiğini ve geleceğimizin bize dayatılan beklentiler tarafından nasıl kısıtlandığını ya da şekillendirildiğini araştırmak gibi. Toplumsal cinsiyet normları; feminist teori, erkeklik çalışmaları, queer ve trans

alışmaları veya kesişimsel eleştiri perspektifinden incelendiğinde kendilerini doğanın kaçınılmaz gerçekleri olarak değil, tarihsel ve ideolojik olarak inşa edilmiş oluşunlar olarak göstermektedirler. Bu normlarla eleştirel bir şekilde etkileşimde bulunarak toplumsal cinsiyetin zorunlu kılınmadığı, yaratıcılığı, özgünlüğü davet ettiği bir dünya olasılığını açmaktayız (hooks, 2000: 85-88).

2.3.Sinema ve Toplumsal Cinsiyet İlişkisi

Sinema uzun bir süre boyunca hikâye anlatımının, kültürel ifadenin ve toplumsal normların şekillendirilmesi için etkili bir alan olmuştur. Hem bir sanat dalı hem de bir endüstri olarak cinsiyetle ilgili baskın görüşleri yansıtmakta ve pekiştirirken aynı zamanda bunları sorgulamak, altüst etmek veya yeniden hayal etmek için bir fırsat sunmaktadır. Bu nedenle, sinema ile cinsiyet arasındaki bağlantı derin bir şekilde iç içe geçmiştir. Bu, yalnızca cinsiyetin ekranda nasıl temsil edildiğini değil aynı zamanda bu temsilleri kimin yarattığını ve izleyicilerin bunları nasıl yorumladığını da kapsamaktadır (Farrimond, 2017: 150-152).

Filmin ilk dönemlerinden itibaren cinsiyet rolleri, sinematik anlatıların temelinde yer almıştır. Rüzgâr Gibi Geçti (1939) ve Arka Pencere (1954) gibi ikonik filmler, kadınların sıklıkla sınırlı arketiplerle tasvir edildiği 20.yüzyıl ortası cinsiyet dinamiklerini göstermektedir. Bunlara sadık eş, femme fatale, sıkıntıdaki genç gibi örnekleri verilebilir. Klasik Hollywood genellikle kadınları pasif veya ev içi rollerde betimlerken erkekleri başkahraman, kahraman veya kurtarıcı olarak betimlemiştir. Bu tasvirler sadece toplumsal beklentileri yansıtmakla kalmamış aynı zamanda bunların inşa edilmesine ve normalleşmesine sebebiyet vermiştir (Young, 2006: 168-170).

Chantal Akerman (Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles, 1975) gibi yönetmenler, kadınların ev içindeki yaşamlarındaki görünmez emeği ve duygusal izolasyonu vurgulamak için deneysel film dilini kullanmışlardır. Benzer şekilde hem Fransız Yeni Dalgası'nın hem de feminist sinemanın önemli temsilcilerinden Agn s Varda, Cl o 5'ten 7'ye (1962) gibi filmlerinde kadınların yaşamlarına dair karmaşık portreler sunarak geleneksel anlatı yapılarına ve erkek merkezli hikâye anlatımına karşı durmuştur.

1960'lı yıllardan itibaren dünya sinemasında ortaya çıkan yeni sinema hareketleri, yalnızca estetik ve anlatı tekniklerinde bir dönüş m değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet temsillerinde de önemli kırılmalar yaratmıştır. Özellikle II. Dünya Savaşı sonrasında sosyo-politik ikliminde

yükselen bu hareketler, geleneksel sinema anlayışının kadın ve erkek kimliklerini çoğunlukla tek boyutlu, klişe ve ideolojik kalıplar içinde sunduğunu sorgulamışlardır. Bu dönemde sinema, yalnızca eğlence işleviyle değil, aynı zamanda bir toplumsal eleştiri ve muhalefet alanı olarak görülmeye başlanmıştır.

Fransız Yeni Dalgası (Nouvelle Vague), bu dönüşümün öncü hareketlerinden biri olmuştur. Jean-Luc Godard, François Truffaut, Agnès Varda ve Alain Resnais gibi yönetmenler, sinemada klasik anlatı kurallarını kırarken aynı zamanda kadın ve erkek ilişkilerini yeni biçimlerde tartışmaya açmışlardır. Godard'ın *Masculin Féminin* (1966) filmi, erkeklik ve kadınlık arasındaki güç dengesizliklerini, dönemin gençlik kültürü ve politik hareketleri bağlamında irdelenmiştir. Filmde kadın karakterler, klasik sinemanın pasif figürleri olmaktan çıkarak toplumsal değişimlerin öznesi hâline gelirken, erkek karakterler kendi kimlik krizleri ve ataerkil rollerinin çatışmasıyla yüzleşmek zorunda kalmıştır (Robin & Jaffe, 1999). Benzer şekilde, Agnès Varda'nın *Cléo de 5 à 7* (1962) filmi, kadın öznenin gündelik yaşamını, kaygılarını ve toplumsal baskılarla ilişkisini gerçek zamanlı bir anlatı aracılığıyla görünür kılmıştır.

Yeni Alman Sineması da toplumsal cinsiyetin temsiline eleştirel bir boyut kazandırmıştır. Rainer Werner Fassbinder, özellikle queer kimlikler, marjinal kadın karakterler ve toplumsal cinsiyetin kültürel inşası üzerine yoğunlaşarak heteronormatif sinema diline alternatifler geliştirmiştir. Fassbinder'in *In a Year of 13 Moons* (1978) filmi, trans bir karakterin yaşadığı yabancılaşmayı, toplumsal dışlanmayı ve cinsiyet kimliği krizini merkezine alarak ana akım sinemada neredeyse hiç ele alınmamış bir temayı gündeme taşımıştır. Fassbinder'in filmlerinde kadın karakterler çoğunlukla baskıcı aile, evlilik ve toplumsal kurumların kurbanı olarak değil; bu kurumlarla çatışan, kimi zaman direnen, kimi zaman ise trajik bir biçimde boyun eğmek zorunda kalan figürler olarak kurgulanmıştır. Bu durum, toplumsal cinsiyetin sabit bir kimlik değil, tarihsel ve toplumsal koşulların şekillendirdiği bir süreç olduğunu gözler önüne sermektedir.

Latin Amerika'da aynı dönemde gelişen Üçüncü Sinema hareketi (Solanas & Getino, 1969), toplumsal eşitsizliklere, sömürgeciliğe ve kültürel bağımlılığa karşı sinemayı politik bir araç olarak konumlandırmıştır. Bu hareket içinde kadın temsilleri de ideolojik bir düzlemde yeniden tanımlanmıştır. Kadın karakterler yalnızca mağdur değil; anti-kolonyal direnişin, politik öznenin ve kolektif mücadelenin aktörleri olarak betimlenmiştir. Arjantin ve Küba sinemalarında kadın, hem ulusal bağımsızlık mücadelesinin simgesi hem de toplumsal

dönüşümün öznesi hâline gelmiştir. Böylece, sinemada cinsiyet temsilleri yalnızca bireysel kimlik sorunlarıyla değil, aynı zamanda emperyalizm, sınıf mücadelesi ve kültürel direniş bağlamında ele alınmaya başlanmıştır.

ABD’de New Hollywood hareketi (1967–1980) ise, klasik stüdyo sisteminin çözülmesiyle ortaya çıkan genç yönetmen kuşağı sayesinde toplumsal cinsiyetin sinemadaki temsiline daha karmaşık bir boyut kazandırmıştır. Martin Scorsese, Francis Ford Coppola, Robert Altman ve Stanley Kubrick gibi yönetmenler, aile, evlilik, erkeklik ve kadınlık rollerini sorgulayan yapımlar üretmişlerdir. Robert Altman’ın *3 Women* (1977) filmi, kadın kimliklerinin birbirine eklenmesini ve çözülmesini alegorik bir düzlemde sunarken, Kubrick’in *A Clockwork Orange* (1971) filmi erkek şiddetini ve kadın bedeninin sömürsünü distopik bir alegori üzerinden tartışmaya açmıştır. New Hollywood filmlerinde kadın temsilleri hâlâ çelişkiler barındırır da toplumsal cinsiyet rollerinin sorgulanabilir olduğunu göstermek açısından kritik bir kırılma yaratmıştır.

Türkçe literatürde 1960 sonrası yeni sinema hareketlerinin ideolojik yönünü tartışan en önemli isimlerden biri Ünsal Oskay’dır. Oskay, sinemayı yalnızca estetik bir ifade alanı değil, aynı zamanda bir kitle iletişim ve ideoloji aygıtı olarak ele alır. Ona göre sinema, kitle kültürünün en etkili taşıyıcılarından biri olmakla birlikte, belirli tarihsel momentlerde bu kültürü kırma ve sorgulama potansiyeline sahip bir araç hâline gelmiştir (Oskay, 1982, s. 112-119). Bu açıdan 1960 sonrası yeni sinema hareketleri, Oskay’ın deyimiyle “görsel-ideolojik yabancılaştırma” işlevi görmüş; izleyiciyi kendi gündelik hayatındaki doğal kabul ettiği toplumsal roller ve değerlerle yüzleştirmiştir.

Oskay, özellikle cinsiyet rollerinin sinemadaki yeniden üretimi üzerinde durur. Ona göre klasik Hollywood ve benzeri ana akım sinemalar, kadınları çoğunlukla edilgen, romantik, ev içi rollerde yeniden üretirken; yeni sinema hareketleri bu rolleri sorgulayan, hatta yıkan alternatifler geliştirmiştir. Örneğin Fransız Yeni Dalgası’nda kadın karakterlerin daha öznellikli ve gündelik hayatın karmaşıklıklarıyla sunulması; Yeni Alman Sineması’nda queer ve marjinal figürlerin merkezileştirilmesi; ya da Üçüncü Sinema’da kadının ulusal direnişin sembolü hâline gelmesi, Oskay’ın vurguladığı bu “ideolojik kırılmalar”ın somut örnekleridir.

Ayrıca Oskay, sinemanın yabancılaştırma etkisi ile bireyleri “haz odaklı edilgen tüketici” konumundan çıkarıp, toplumsal gerçeklikle eleştirel bir ilişki kurmaya yönlendirdiğini savunur. Bu noktada Brechtçi yabancılaştırma estetiğini sinemayla birlikte düşünür: klasik sinemanın

akıcı anlatı yapısına karşı, yeni hareketler kopuşlar, süreksizlikler ve doğrudan politik göndermelerle izleyicinin farkındalığını canlı tutmayı hedeflemiştir. Böylece toplumsal cinsiyet rollerinin de “doğal” değil, tarihsel olarak üretilmiş ideolojik kalıplar olduğu daha görünür hâle gelmiştir (Oskay, 1982, s. 118-120). Ünsal Oskay, yeni sinema hareketlerini değerlendirirken onları yalnızca sinema tarihindeki biçimsel devrimler olarak değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet başta olmak üzere kültürel ve ideolojik yapıları dönüştürmeye yönelik girişimler olarak yorumlamıştır. Bu yönüyle Oskay, Türkiye’de feminist film teorisine doğrudan olmasa da önemli bir öncü çerçeve sağlamış; sinemayı cinsiyet, iktidar ve ideoloji üçgeninde anlamlandırmanın yollarını açmıştır.

Bu hareketler, sinemada kadınların ve toplumsal cinsiyet rollerinin daha karmaşık, politik ve tarihsel bağlamlarda temsil edilmesine imkân tanımış, sinemayı ideolojik bir mücadele alanı olarak yeniden tanımlamıştır. Bu tarihsel dönüşümler, akademik alanda da yeni kuramsal yaklaşımların doğmasına yol açmış ve özellikle feminist film teorisinin gelişimini hızlandırmıştır. Laura Mulvey’nin feminist film kuramına en güçlü katkısı, 1975 tarihli “Görsel Haz ve Anlatı Sineması” makalesinde ortaya koyduğu “erkek bakışı” (male gaze) kavramıdır. Mulvey, psikanalitik kuramı sinema incelemesine uyarlayarak, klasik Hollywood anlatısının yalnızca eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda toplumsal cinsiyet ideolojilerinin yeniden üretildiği bir aygıt olarak işlediğini ileri sürer. Burada temel dayanak noktası Freud’un *voyörizm* ve *fetişizm* kavramları ile Lacan’ın *ayna evresidir*. Mulvey, erkek izleyicinin özdeşleşmesini Lacan’ın “eksiklik” kavramıyla ilişkilendirir; kadın ise kastrasyon tehdidinin simgesi olarak anlamlandırılır ve bu tehdit ya fetişleştirme yoluyla zararsızlaştırılır ya da anlatı içinde cezalandırma ile bastırılır (Mulvey, 1975, s. 8-12).

Bu noktada Mulvey’nin ayrımı çarpıcıdır: sinematik haz iki biçimde işler. İlki skopofili, yani bakma eyleminden haz alma; ikincisi narsisistik özdeşleşme, yani seyircinin kahramanla özdeşleşerek kendi “benlik” bütünlüğünü teyit etmesi. Skopofili, özellikle kadın bedeninin “seyir nesnesi” olarak estetize edilmesiyle tetiklenir. Yakın plan, ışıklandırma, kostüm ve kamera hareketleri kadının bedenini parçalayarak “görsel tüketim” nesnesi haline getirir. Narsisistik özdeşleşme ise genellikle erkek kahraman üzerinden işler; seyirci aktif, güçlü, kontrol sahibi özneyle kendisini özdeşleştirir (Mulvey, 1975, s. 12-14; Oliver, 2017, s. 452-454). Böylece klasik Hollywood, erkek için aktif özne konumunu, kadın içinse edilgen nesne konumunu doğallaştırır.

Bu ikilik yalnızca soyut bir teori değildir; sinemanın yıldızlık sistemi de bu mantığı beslemiştir. Örneğin Marlene Dietrich veya Marilyn Monroe gibi yıldızların bedenleri, kameranın ışık ve kadraj oyunları ile sürekli fetişleştirilmiştir. Kadının yüzü, bacağı, bedeni parça parça gösterilerek seyirlik haz yoğunlaştırılmış; buna karşılık Cary Grant ya da Humphrey Bogart gibi erkek yıldızlar hareketin, anlatının ve öznenin taşıyıcıları olarak resmedilmiştir (Kaplan, 1983, s. 25-27).

Bu bağlamda Mulvey'nin ortaya koyduğu “üç bakış” (kamera, karakterler, izleyici) sinemada ideolojik bir uyum yaratır. Hitchcock'un *Vertigo*'su (1958), bu sistemin neredeyse şematik örneğidir: erkek kahraman (Scottie) kadın bedenini (Madeleine/Judy) yeniden şekillendirmek, kontrol etmek ve arzusuna göre yeniden üretmek ister. Bu süreç, erkek bakışının yaratıcı gücünü, kadının ise pasif biçimde “yeniden üretilen imge” olduğunu açıkça gösterir (Mulvey, 1975, s. 17-19).

Bu model, sinemada beden temsilleri tartışmasını da açığa çıkarır. Kadın bedeni, yalnızca fiziksel bir varlık değil, aynı zamanda toplumsal cinsiyet ideolojisinin çatıştığı bir mekândır. Cinsel nesneleştirme (sexual objectification) kavramı bu noktada kilittir: kadın öznelliğinden sıyrılarak arzu nesnesine indirgenir. Bu, kimi zaman fetiş estetiğiyle (parıltılı yıldız imgesi, kusursuz yüzeyler), kimi zaman da cezalandırıcı anlatılarla sahnelenir (Mulvey, 1975, s. 20-22). Barbara Creed'in (1993, s. 27-31) “monströz dişil” kavramı, bedene dair korku ve tekinsizliğin sinematik olarak nasıl üretildiğini gösterir. *Alien* (1979)'daki yaratık-doğum imgeleri, kadın bedenine dair tarihsel korkuların projeksiyonudur. Benzer şekilde *Carrie* (1976)'de regl sahnesi, kadın bedeninin hem utanç hem de güç kaynağı olarak sunulmasını örnekler.

Teknolojik çağda beden temsili farklı biçimlerde yeniden yazılır. *Metropolis* (1927)'te robot Maria, emek ve arzunun birleştiği yapay bir beden olarak kurgulanırken, *Ex Machina* (2014)'da Ava karakteri erkek arzusunun ürünü fantezi nesnesi olarak yaratılır. *Her* (2013)'te bedensiz bir kadın sesi, özneleşemeyen ama “duygusal emek” üreten bir figürdür. Donna Haraway'in (1991, s. 149-153) siborg yaklaşımı, bu tür temsillerin biyolojik/cinsel sınırları çözerek bedeni teknolojik ve kültürel bir inşa olarak düşündüğünü ortaya koyar.

Mulvey'nin teorisi zamanla eleştirilmiş ve esnetilmiştir. Kimi feminist kuramcılar, kadın seyircinin yalnızca edilgen olmadığını, özdeşleşmenin erkek ve kadın konumları arasında salınımlı olabileceğini savunmuştur (Mulvey, 1981; Oliver, 2017, s. 454-455). Queer film

kuramı ise erkek bakışı modelini heteronormatif sınırlarını aşarak yeniden değerlendirmiştir (Abbott, 2022, s. 193-196; Sen, 2022, s. 5-8). Böylece beden yalnızca kadın-erkek ikiliğinde değil, aynı zamanda ırk, sınıf, cinsellik ve ulus bağlamında da nesneleştirilmiş veya yeniden temsil edilmiştir (Cunha & Gomes, 2023, s. 3561-3563). Mulvey'nin erkek bakışı modeli sinema ve toplumsal cinsiyet çalışmalarında dönüm noktasıdır. Hem klasik Hollywood'un bakış rejimini hem de modern/postmodern sinemadaki beden temsillerini çözümlemek için hâlâ merkezi bir teorik araçtır. Kadının seyir nesnesine indirgenmesi, bedenin fetişleştirilmesi, monströz imgeler, teknolojik beden tasarımları ya da siborg tahayyüller – hepsi, sinemanın cinsiyet ideolojileriyle nasıl iç içe geçtiğini ortaya koyar.

İlerleyen yıllarda, queer sineması baskın normlara meydan okuyan bir diğer önemli hareket olarak belirmiştir. Jennie Livingston'ın *Paris is Burning* (1990) ve Todd Haynes'in *Poison* (1991) gibi filmleri, queer kimlikleri ve alt kültürleri gündeme getirerek genellikle ana akım medyanın heteronormatif ve ikili cinsiyet varsayımlarını eleştirmiştir (Aaron, 2004: 3-5). Daha yakın tarihlerde, Berry Jenkins'in *Moonlight* (2016) ve Céline Sciamma'nın *Portrait of a Lady on Fire* (2019) filmleri, kimliğin toplumsal beklenti, arzu ve duygusal yakınlık tarafından nasıl şekillendirildiğini inceleyen cinsiyet ve cinselliğin nüanslı tasvirleri nedeniyle takdir toplamıştır (Wan, 2023: 39-40).

Endüstriyel düzeyde, #MeToo ve Time's Up gibi hareketler, Hollywood ve diğer film endüstrilerindeki sistematik cinsiyetçiliği gün yüzüne çıkararak işyerindeki tacizden eşitsiz ücrete ve kameranın arkasındaki temsil eksikliğine kadar varan sorunları ortaya koymuştur. Bu hareketler, kadınların, trans bireylerin ve ikili olmayan (non-binary) film yapımcılarının daha fazla dahil edilmesini ve ekranda daha özgün, çeşitli hikayelerin yer almasını hedeflemişlerdir (Garrido ve Zapsti, 2021: 22-26). Greta Gerwig (*Lady Bird*, 2017; *Barbie*, 2023), Ava DuVernay (*Selma*, 2014; *When They See Us*, 2019) ve Chloé Zhao (*Nomadland*, 2020) gibi güncel yönetmenler, marjinalleşmiş sesleri ön plana çıkararak ve kimlik, cinsiyet ve güç temalarını araştırarak sinematik manzarayı yeniden biçimlendirmektedirler. Aynı zamanda Suudi Arabistan'ın ilk kadın yönetmeni olan Haifaa al-Mansour (*Wadjda*, 2012) gibi uluslararası film yapımcıları, engelleri kırmaya başlamış ve kendi kültürel bağlamlarında cinsiyet normlarına karşı çıkan hikayeler anlatmışlardır. Bu örnekler, sinema ile cinsiyet arasındaki ilişkinin dinamik ve gelişmekte olduğunu göstermektedir (Chen, 2024: 168-171).

Sinemada hem ekranda hem de kamera arkasında seslerin giderek daha fazla çeşitlenmesi, cinsiyetin nasıl anlaşıldığı ve tasvir edildiği konusundaki önemli bir değişimi göstermektedir.

Ana akım medya hala sıklıkla indirgeyici tasvirlerle maruz kalsa da geleneklere meydan okuyan ve cinsiyet kimliğinin akışkan, kesişimsel doğasını araştıran anlatılara yönelme konusunda artan bir istek vardır. Yayın platformları ve bağımsız sinema bu değişimde belirleyici bir rol üstlenmiştir. Geçmişte az temsil edilen film yapımcılarına geleneksel engelleri aşmaları ve uluslararası izleyici kitlelerine ulaşmaları için fırsat sunmuşlardır (Verma ve Ansari, 2024: 228-230). Steven Canals, Brad Falchuk ve Ryan Murphy tarafından yaratılan *Pose* (2018–2021) gibi diziler, her renkte trans kadınları odak noktası haline getirirken balo sahnesine benzeri görülmemiş bir görünürlük sağlamış, trans aktörlere ve sahne arkasında da trans ekip üyelerine iş sağlamıştır. Benzer şekilde, trans Filipinli film yapımcısı olan Isabel Sandoval tarafından yazılıp yönetilen *Lingua Franca* (2019), günümüz Amerika’ında aşk, hayatta kalma ve kimlik arasında yolculuk eden kimliksiz bir trans kadının karmaşık hayatını tasvir etmektedir (Abbott, 2022: 193-196).

Zaman ilerledikçe izleyiciler de değişim geçirmektedir; cinsiyetçi kalıpları giderek daha fazla sorgulamakta ve daha kapsayıcı, otantik ve saygılı temsiller talep etmektedirler. Sosyal medya ve dijital söylem, temsillerin anında eleştirilebileceği ve kutlanabileceği geri bildirim döngüleri oluşturmuş ve stüdyoların eşitlik taleplerine daha duyarlı hale gelmesine yol açmıştır. Yine de ileriye giden yol pürüzsüz olmaktan çok uzaktadır. Sinemada cinsiyet temsili hala eşitsiz kalmaya devam etmekte ve kurumsal engeller, kimin hikayeleri anlatacağını ve kimin hikayelerinin pazarlanabilir sayılacağını sınırlamaya devam etmektedir. Bu nedenle sinema ve cinsiyet arasındaki ilişki devam eden bir müzakeredir (Rajpal, 2025: 90-94). Sinema, baskın ideolojileri yeniden üretme gücüne sahip olduğu gibi bu ideolojilere karşı koyma gücüne de sahiptir; kimlik, deneyim ve topluluk için yeni vizyonlar yaratma alanı sağlamaktadır. Cinsiyetin film aracılığıyla nasıl inşa edildiğini, sorgulandığını ve yeniden hayal edildiğini analiz ederek yalnızca sinematik dil hakkında daha derin bir anlayış kazanmakla kalmaz aynı zamanda dünyamızı şekillendiren kültürel ve politik güçler hakkında bilgi ediniriz (Hole, Jelača, Kaplan ve Petro, 2016: 397-400).

Sinemada cinsiyet analizinin merkezinde, cinsiyet kimliklerinin nasıl oluşturulup icra edildiği üzerinde inceleme yapan cinsiyet teorisi bulunmaktadır. Judith Butler’ın *Cinsiyet Belası* (1990) adlı eserine göre, cinsiyet doğuştan veya biyolojik olarak belirlenmiş bir şey değildir; bunun yerine tekrarlanan eylemler, davranışlar ve kültürel uygulamalarla icra edilir. Bu görüş doğrultusunda sinema, cinsiyet rollerinin genellikle bilinçsizce canlandırıldığı ve güçlendirildiği, fakat aynı zamanda altüst edilebileceği veya yeniden tanımlanabileceği etkin

bir alan olarak işlev görmektedir (Smelik, 2007: 499-501). Örneğin, Pedro Almodóvar'ın *Talk to Her* (2002) adlı eserinde cinsiyet ikili terimlerle değil akışkan ve karmaşık bir olgu olarak tasvir edilir ve geleneksel erkeklik ve kadınlık kavramlarına meydan okumaktadır. Almodóvar'ın sıklıkla cinsellik ve cinsiyet yelpazesindeki karakterleri, sinemanın normatif cinsiyet beklentilerinin ötesine geçme ve sorgulama konusunda nasıl bir olanak sağladığını vurgular. Almodóvar, cinsiyeti çok katmanlı hikâyeler ve alışılmadık ilişkilere aracılığıyla sunarak izleyicileri cinsiyet kimliği ve akışkanlığı hakkındaki kendi varsayımlarını yeniden değerlendirmeye davet etmektedir. Diğer yandan, Jean-Luc Godard'ın *Masculin Féminin* (1966) filmi, cinsiyetli kimlikler içindeki çelişkileri ve çatışmaları ele alarak 1960'ların Fransa'sındaki kültürel gerilimleri yansıtmaktadır. Godard'ın genç erkek ve kadınları politik ve cinsel özgürlük bağlamında tasviri, sinemanın cinsiyet rollerinin toplumsal inşası hakkında nasıl bir yorum yapabileceğini ve değişen normların hakim olduğu bir dönemde bu rollerin istikrarını nasıl sorgulayabileceğini ortaya koymaktadır (Robin ve Jaffe, 1999).

Akademisyen Kimberlé Crenshaw (1989) tarafından tanımlanan kesişimsellik kavramı, ırk, sınıf, cinsellik ve diğer kimlik kategorilerinin filmdeki karakterlerin deneyimlerini nasıl etkilediğini cinsiyetle birlikte anlamak için önem arz etmektedir. Sinema, geçmişte beyaz, heteroseksüel ve erkek bakış açıları tarafından hakimiyet altına alınmıştır, fakat son dönem değişiklikleri daha çeşitli temsiller için baskı yapmaktadır (Cunha ve Gomes, 2023: 3561-3563). Kesişimsel sinemanın önemli örneklerinden biri, ırkçılık ve homofobinin etkilediği bir toplumda kimliğiyle yüzleşen siyah, queer bir adamın hikayesini anlatan Barry Jenkins'in *Moonlight* (2016) adlı filmidir. Filmin baş karakteri Chiron'un karmaşık betimlemesi, onun cinsiyet kimliği ve cinsel yöneliminin ırkı ve sınıfından ayıramayacağını vurgulamaktadır. Film sadece erkekliğin geleneksel temsil biçimlerine değil aynı zamanda marjinalleştirilmiş kimliklerin görülmemesi veya yanlış temsil edilmesi yönündeki daha geniş sinematik eğilime de karşı durmaktadır (Sen, 2022: 5-8). Benzer bir şekilde, Lulu Wang'ın *The Farewell* (2019) filmi, Çin-Amerikan bağlamında cinsiyet, kültürel beklentiler ve aile dinamikleri temalarını bir araya getirmektedir. Film, cinsiyet rollerinin ailevi ve kültürel değerlerden nasıl etkilendiğini incelemekte ve cinsiyetin etnik köken ve geleneğin kesişimi üzerinden nasıl farklı deneyimlendiğini vurgulamaktadır (Charlery ve Toulza, 2024: 3-7).

Queer sinema türü, cinsiyet rollerinin ve cinselliğin sorgulandığı, eleştirildiği ve yeniden düşünülmeye başlandığı bir diğer önemli alanıdır. Queer sinemanın ana amacı, ana akım filmlere hâkim olan heteronormatif yapılara karşı çıkmaktır (Jones, 2009: 12-15). 1990'lardan

itibaren Todd Haynes'in *Far from Heaven* (2002) ve Gus Van Sant'ın *Milk* (2008) gibi yapımları sadece LGBTQ+ bireylerin deneyimlerini değil aynı zamanda temsil ve eşit haklar için verilen çabaları da ön plana çıkarmıştır. Transgender sinemanın yükselmesi, cinsiyet ikiliğini daha da karmaşık hale getirerek cinsiyet kimliği ve ifadesi konusunda farklı bakış açıları sunmaktadır. Lana ve Lily Wachowski'nin *The Matrix* (1999) gibi yapımları, özellikle beden dönüşümü ve normatif toplumsal rollerin reddedilmesi bağlamında transgender temalarının incelenmesi olarak değerlendirilmiştir. Elliot Del Rosario'nun *Tangerine* (2015) ve Rainer Werner Fassbinder'ın *In a Year of 13 Moons* (1978) gibi filmler de transgender kimliğinin karmaşıklıklarını araştırarak beden disforisi, toplumsal dışlanma ve katı cinsiyet normlarının egemen olduğu bir dünyada özgünlük arayışı gibi konuları işlemişlerdir (Aaron, 2004: 9-10)

Yukarıda sunulan teorik yaklaşımlar, sinema metinlerinde cinsiyetin nasıl kurgulandığını, temsil edildiğini ve zaman zaman altüst edildiğini anlamak için önemli bir zemin sunmaktadır. Bu doğrultuda, belirli filmler üzerinden yapılan tematik okumalar, cinsiyetin sinema aracılığıyla nasıl politikleştirildiğini, bedenselleştirildiğini ve direnişe dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Aşağıda beş ana tema etrafında bu ilişkiler detaylandırılacaktır:

- **Beden, Üreme ve Kontrol: Kadın Bedeninin Politikleştirilmesi:** Sinemada kadın bedeni, yalnızca biyolojik bir gerçeklik değil; ideolojik ve kültürel olarak şekillendirilmiş bir kontrol alanıdır. *The Stepford Wives* (1975) filminde, erkeklerin eşlerini robotik bireylerle değiştirdiği kasaba, kadının birey değil, idealize edilmiş ev içi hizmetkâr olarak kurgulanmasını eleştirir. Bu anlatı, Betty Friedan'ın ev kadınlığı mitine yönelik feminist eleştirisini sinemasal bir düzlemde yeniden üretir (Balsamo, 1996). Benzer biçimde, *Alphaville* (1965) filminde kadınların hafızalarının sistematik olarak silinmesi, toplumsal hafızanın kadın bedeni üzerinden yeniden yapılandırıldığını gösterir. *Advantageous* (2015) ise kadın bilincinin teknolojik araçlarla aktarımı üzerinden annelik, kimlik ve kadınlık gibi kavramları sorgular. *Blade Runner 2049* (2017) filminde, yapay anıların taşıyıcısı olan kadın bedenleri, belleğin cinsiyetli yapısını ve özneleşme sürecinin erkek egemen teknolojiyle nasıl sınırlandırıldığını gözler önüne serer (Creed, 1993).
- **Kadın Bilinci ve Toplumsal Hafıza:** Kadınların sinemada özne olarak konumlandırılması, çoğu zaman bastırılmış bilinçlerin açığa çıkışıyla temsil edilir. *Alien* (1979) filmindeki Ellen Ripley karakteri, geleneksel erkek kahraman kalıplarını

yıkarak, kadının hem entelektüel hem fiziksel liderliğini ortaya koyar (Tasker, 1993). Yaratıkların doğum ve beden korkusunu temsil eden imgeleri ise, kadın bedeninin tarihsel olarak nasıl bir korku ve kontrol alanı hâline getirildiğine işaret eder. Bu tür temsiller, kadınların bilinçlenme süreçlerini sadece bireysel değil, aynı zamanda kolektif hafızayla da ilişkilendirir. Bedenin sinematik olarak hatırlaması ve travmaların dışavurumu, sinema perdesinde kadın kimliğinin yeniden inşası açısından belirleyicidir (Sobchack, 2004).

- Emek, Makineleşme ve Kadın İmgesi: Teknolojinin ve dijitalleşmenin sinemadaki kadın temsilini nasıl dönüştürdüğü sorusu, özellikle yapay zekâ ve robot karakterler aracılığıyla gündeme gelir. Westworld (1973, 2016-) evreninde kadın robotlar hem cinsel nesne hem de hizmetkâr olarak programlanmıştır; bu durum, kadın emeğinin ve bedeninin patriyarkal düzende nasıl araçsallaştırıldığını ortaya koyar. Ex Machina (2014) filminde ise kadın yapay zekâ karakter, erkek arzusu doğrultusunda tasarlanmış bir fantezi nesnesi olarak temsil edilir (Dinello, 2005). Her (2013) filmindeki sanal kadın sesi, dijital emekle duygusal emeğin nasıl iç içe geçtiğini gösterir. Bu temaların tarihsel temeli, Metropolis (1927) filminde kadın bedeninin robotik bir ikiz aracılığıyla toplumsal kontrol nesnesi hâline gelmesine kadar uzanır (Gray, 2001).
- Medya, Temsil ve “Erkek Bakışı”: Laura Mulvey’nin “erkek bakışı” (male gaze) kavramı, sinemadaki kadın temsillerini anlamak için temel bir teorik araç sunar. Blade Runner (1982) filmindeki dişi replikantlar, erkek arzusu doğrultusunda yaratılmış, kopyalanabilir, itaatkâr bedenler olarak betimlenir. Kadın burada kendi öznesi değil, erkek fantezisinin sinematik yansımasıdır (Mulvey, 1975). Bu temsil biçimine karşı çıkan Under the Skin (2013) ise bakışın yönünü ters çevirerek, erkek bedenini nesneleştirir ve sinemadaki geleneksel güç ilişkilerine meydan okur. Videodrome (1983) ve Perfect Blue (1997) gibi yapımlar ise, medyanın kadın bedenini nasıl manipüle ettiğini, şiddet ve cinsellikle nasıl iç içe geçirdiğini sorgular (Kaplan, 1983).
- Distopya ve Feminist Direniş: Alternatif Gelecekler: Distopik sinema, ataerkil baskının uç örneklerini sergilerken, aynı zamanda feminist direnişin sahasına da dönüşmektedir. A Clockwork Orange (1971) ve A Boy and His Dog (1975) filmleri, kadın bedeninin yalnızca nesneleştirildiği değil, doğrudan sömürüldüğü karanlık geleceklere odaklanır. Buna karşılık, V for Vendetta (2005) filminde kadın karakterin politik uyanışı ve eylemi, direnişin öznesi hâline gelişiyle anlatılır (Baccolini & Moylan, 2003). Mad Max: Fury Road (2015) filminde kadınların erkek şiddetine karşı kolektif olarak direniş göstermesi, patriyarkal düzenin sinematik karşıtı olarak öne çıkar. Prospect (2018) ise

bağımsız sinemanın gücüyle, genç bir kızın kapitalist sömürü altında özneleşme mücadelesini merkeze alır (Haraway, 1991).

Sonuç olarak, sinema yalnızca cinsiyet rollerinin yeniden üretildiği bir alan değil, aynı zamanda bu rollerin sorgulandığı, dönüştürüldüğü ve dirençle karşılandığı bir kültürel pratik olarak karşımıza çıkmaktadır. Film örnekleri üzerinden yapılan tematik çözümlemeler, cinsiyetin biyolojik bir gerçeklikten çok toplumsal, politik ve kültürel bir inşa olduğunu bir kez daha ortaya koymaktadır. Kadınların, queer bireylerin ve marjinal kimliklerin sinemada daha görünür hâle gelmesi hem temsiliyetin demokratikleşmesine hem de toplumsal cinsiyet tartışmalarının derinleşmesine katkı sunmaktadır. Bu bağlamda, sinema yalnızca izlenen bir sanat değil; kimliğin, arzunun ve direnişin yeniden yazıldığı, toplumsal değişime aracılık edebilecek bir ifade alanıdır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM: DUNE FİLMLERİNİN KARŞILAŞTIRMALI ANALİZİ

3.1.Dune Filmlerinin Sinemadaki Yeri

3.1.1.Filmlerin Künyesi

a. Dune (1984) – David Lynch

Yönetmen: David Lynch

Yapım: Dino De Laurentiis Corporation (dağıtım: Universal)

Yapımcı: Raffaella De Laurentiis (sunum: Dino De Laurentiis)

Senaryo (uyarlama): David Lynch (kaynak eser: Frank Herbert, 1965)

Görüntü Yönetmeni: Freddie Francis

Kurgu: Antony Gibbs

Yapım Tasarımı: Anthony Masters; Kostüm: Bob Ringwood

Müzik: Toto; “Prophecy Theme”: Brian Eno

Süre / Renk: 137 dk., Technicolor (Dolby Stereo)

Dünya prömiyeri: 3 Aralık 1984, Kennedy Center (Washington, D.C.)

b. Dune: Part One (2021) – Denis Villeneuve

Yönetmen: Denis Villeneuve

Yapım: Legendary / Warner Bros. Pictures

Yapımcılar: Mary Parent, Denis Villeneuve, Cale Boyter, Joe Caracciolo Jr.

Senaryo: Jon Spaihts, Denis Villeneuve, Eric (Eric/Erich) Roth (kaynak eser: Frank Herbert, 1965)

Görüntü Yönetmeni: Greig Fraser, ASC, ACS

Kurgu: Joe Walker, ACE

Yapım Tasarımı: Patrice Vermette; Kostüm: Jacqueline West & Robert Morgan

Müzik: Hans Zimmer

3.1.2.Filmlerin Kısa Özetleri

David Lynch'in 1984 tarihli *Dune* uyarlaması, Frank Herbert'in 1965 tarihli romanını tek filmde bütünleştirme girişimi olarak, sinema tarihindeki "epik bilimkurgu" deneylerinin en iddialı fakat aynı zamanda en tartışmalı örneklerinden biri olmuştur. Film, feodal yapının hâkim olduğu galaktik imparatorluk içerisinde Atreides Hanesi'nin Arrakis gezegenini yönetme görevini üstlenmesiyle başlar. Bu görev, aynı zamanda gezegenin en değerli kaynağı olan melanj (baharat) üzerindeki ekonomik ve politik hegemonya mücadelesini de temsil eder. İmparator ve Harkonnen Hanesi'nin komplosu sonucunda Atreides Hanesi yıkıma uğrar; ancak varis Paul Atreides, annesi Lady Jessica ile Fremen halkının arasına sığınarak hem kehanetler hem de çevresel koşullar üzerinden "seçilmiş kişi" mitini yeniden üretir.

Denis Villeneuve'ün 2021 yapımı *Dune: Part One* filmi, Herbert'in romanını iki bölümlük bir yapı içerisinde ele alarak, özellikle anlatısal sıkışıklık ve ideolojik yoğunluğu daha geniş bir zamana yayma imkânı sunmuştur. Film, Atreides Hanesi'nin Arrakis'e yerleşimini, imparatorluk entrikaları sonucu uğradığı ihanetle yaşadığı çöküşü ve Paul ile Lady Jessica'nın çölde hayatta kalma mücadelesini konu edinir. Villeneuve, hikâyeyi Paul'ün Fremenlerle ilk karşılaşmasına ve kaderinin yön değiştirdiği noktaya kadar taşır; bu bağlamda film, tamamlanmamış bir hikâye duygusu yaratarak izleyiciyi ikinci bölüme yönlendirmektedir.

3.1.3.Sinemadaki Yeri

Frank Herbert'in *Dune* romanının sinemaya uyarlanma serüveni, yalnızca edebiyat-sinema ilişkisi bağlamında değil, aynı zamanda modern sinema tarihinin "uyarlanamaz metin" sorununu örnekleyen kritik vakalardan biridir. Romanın çok katmanlı yapısı; feodal hiyerarşiler, mistik kehanetler, ekolojik alegoriler ve ideolojik gerilimler arasında örülmüş yoğun anlatısı, 20. yüzyılın ikinci yarısında sinemanın teknik ve estetik imkânlarını zorlayan bir yapıyla karşı karşıya getirmiştir (Booker, 2020; Csicsery-Ronay, 2008). Bu nedenle *Dune*, 1970'lerden itibaren defalarca uyarlama girişimine konu olmuş, ancak Alejandro Jodorowsky

ve Ridley Scott gibi isimlerle bağlantılı projeler çeşitli nedenlerle yarım kalmıştır. Özellikle Jodorowsky'nin projesi, sinema tarihinde “çekilemeyen film” mitosunun en bilinen örneği olmuş ve Herbert'in eserini çevreleyen aura, giderek “imkânsızlık” kavramıyla özdeşleşmiştir (Pavich, 2013; Brooker, 2009). İşte bu bağlamda David Lynch'in 1984 tarihli *Dune* uyarlaması, yalnızca ilk tamamlanmış sinema versiyonu değil, aynı zamanda bu “uyarlanamazlık” mirasının yükünü taşıyan bir sinemasal deney olarak önem kazanmaktadır (McNelly, 1984).

David Lynch, *Dune* projesini üstlendiğinde henüz kariyerinin başında olmasına rağmen güçlü bir auteur kimliğiyle tanınmaktaydı. *Eraserhead* (1977) ile bağımsız sinemanın kült yönetmenlerinden biri hâline gelmiş; *The Elephant Man* (1980) ile ise hem eleştirel başarı kazanmış hem de Hollywood'un dikkatini çekmiştir. Lynch'in sinemasal üslubu, gerçeklik ile rüya arasındaki sınırların bulanıklaştırılması, gündelik hayatın sıradan yüzeyinin altındaki tekinsizliğin görünür kılınması ve grotesk imgelerin bilinçaltı çağrışımlarla harmanlanması üzerine kuruludur (Chion, 1995; Rodley, 2005; Nochimson, 1997). Bu estetik, sinema kuramında “auteur teorisi” bağlamında değerlendirildiğinde, yönetmenin her filminde kişisel bir vizyonu ve imzası olduğunu göstermektedir. Truffaut ve Sarris'in çizdiği çerçevede auteur, filmlerine damgasını vuran yaratıcı kişilik olarak tanımlanırken; Lynch'in sinemasında bu damga, rüya mantığıyla gerçekliğin birleştiği tekinsiz atmosferde somutlaşmaktadır (Sarris, 1962; Hill, 2019).

Ancak tam da bu özgünlük, Lynch'in *Dune* uyarlamasında büyük bir gerilime yol açmıştır. Çünkü Hollywood stüdyo sistemi, Herbert'in romanından bir “uzay operası” çıkarmayı ve *Star Wars* gibi geniş kitlelere hitap eden bir gişe başarısı yakalamayı amaçlamaktaydı. Lynch'in sinema dili ise daha ziyade bireysel bilinç, psikolojik derinlik ve sembolik yoğunlukla ilgilenmekteydi (Kolker, 2011). Dolayısıyla 1984 yapımı *Dune*, bir yandan Herbert'in karmaşık mitolojisini perdeye taşımaya çalışırken, öte yandan Lynch'in grotesk hayal gücünün ve stüdyo mantığının çatışmasına sahne olmuştur (Naremore, 2014).

Film, anlatısal açıdan romanın bütünü tek filme sığdırma girişiminde bulunmuş, bu nedenle yoğun bir açıklama ve monolog kullanımına başvurmuştur. Prenses İrulan'ın açılıшта seyirciye dünyayı tanıtan didaktik anlatımı ve karakterlerin iç seslerinin fısıltıyla sunulması, romandaki içsel derinliği sinemaya taşımak için geliştirilmiş çözümler olarak öne çıkmıştır. Ancak bu çözümler eleştirmenler tarafından sıklıkla “aşırı açıklayıcı” ve “yapay” bulunmuştur (Maslin, 1984; Sammon, 1997). Roger Ebert'in deyiimiyle film, “bir görsel kudret gösterisi” olmasına rağmen, bütünlüğünü koruyamayan “soğuk ve dağınık” bir yapı sergilemiştir (Ebert, 1984).

Burada ortaya çıkan sorun, bir yandan Herbert'in karmaşık metnine sadakat arzusu, diğer yandan sinemasal anlatının süre ve ritim sınırlamaları arasındaki uyumsuzluktur (Lehman, 2010; Toscano, 2021).

Buna rağmen Lynch'in *Dune*'u, görsel ve estetik düzlemde sinema belleğinde kalıcı imgeler yaratmıştır. Özellikle Baron Harkonnen karakterinin grotesk ve abartılı tasviri, Lynch'in "tekinsiz beden" anlayışının bir tezahürü olarak okunabilir. Harkonnen'in bedeni, çürümenin, iktidarın yozlaşmasının ve şiddetin somutlaştığı bir görsel alegoriye dönüşmektedir (Telotte, 2001; Creed, 2005). Bu grotesk figür, Bakhtin'in karnavalesk kavramıyla ilişkilendirilebilecek şekilde, bedenin toplumsal anlamlarla yüklenmiş bir temsili olarak yorumlanabilir (Bakhtin, 1984; Russo, 1994). Lynch'in hayal gücü, burada yalnızca Herbert'in hikâyesini aktarmakla kalmaz, aynı zamanda sinema tarihine özgün bir imge repertuarı armağan etmektedir. Kum solucanlarının devasa görkemi, çölde yankılanan mistik atmosfer ve Bob Ringwood'un tasarladığı kostümlerin ihtişamı, filmin görsel belleğe kazandırdığı öğeler arasında yer almaktadır (Fitting, 2010; Cardullo, 1997).

Bu estetik katkılara rağmen, filmin yapım süreci büyük bir gerilim alanı olmuştur. Dino De Laurentiis'in prodüksiyonu altında gerçekleştirilen film, başlangıçta dört saatlik bir anlatı olarak tasarlanmış; ancak stüdyo baskısıyla 137 dakikaya indirilmiştir (Sammon, 1997; Nystrom, 2017). Bu süreçte Lynch, yaratıcı kontrolünü büyük ölçüde kaybetmiş, montaj aşamasında stüdyonun müdahalesine maruz kalmıştır. Yönetmenin televizyon için hazırlanan uzun versiyonda adını "Alan Smithee" mahlasıyla gizlemesi, Hollywood'daki "yaratıcı özerklik" tartışmalarında sıklıkla referans verilen sembolik bir olay hâline gelmiştir (Rodley, 2005; Naremore, 2014). Lynch'in kendi ifadeleriyle "en büyük pişmanlığı" olarak nitelendirdiği bu deneyim, auteur sinemasının stüdyo sistemi karşısındaki kırılganlığını gözler önüne sermiştir (Nochimson, 1997; Kolker, 2011).

Burada dikkat çekilmesi gereken nokta, Lynch'in *Dune* ile yaşadığı deneyimin yalnızca bireysel bir başarısızlık değil, aynı zamanda auteur teorisinin sınırlarının görünür kılınmasıdır. Andrew Sarris'in kavramsallaştırdığı biçimiyle auteur, endüstriyel kısıtlamalara rağmen kendi kişisel üslubunu filmlerine yerleştiren yönetmen olarak tanımlanır (Sarris, 1962; Hill, 2019). Lynch, *Dune*'da bu kişisel üslubunu yerleştirmeye çalışmış, ancak stüdyo sistemi tarafından bu üslup törpülenmiştir. Bununla birlikte, filmin grotesk estetiği, tekinsiz atmosferi ve abartılı karakter tasarımları, yönetmenin imzasını hâlâ görünür kılmaktadır (Chion, 1995; Žižek, 2000). Bu nedenle *Dune* (1984), bir yandan "başarısız" bir uyarılma olarak etiketlenmiş, öte yandan

Lynch'in auteur kimliğinin sınırlarını tartışmaya açan bir metin işlevi görmüştür (Newman, 2019).

Denis Villeneuve'un 2021 tarihli *Dune: Part One* uyarlaması, Lynch'in 1984 versiyonundan yaklaşık kırk yıl sonra, bambaşka bir endüstriyel ve kültürel bağlamda üretilmiştir. 1980'ler, Hollywood'da gişe başarısının belirleyici olduğu ve bilimkurgu türünün *Star Wars* sonrasında popülerleştiği bir dönemken (Sobchack, 1999; Telotte, 2004), 2020'ler hem streaming platformlarının yükselişi hem de pandemi koşulları nedeniyle sinemanın endüstriyel yapısının köklü biçimde değiştiği bir zamana denk gelmiştir (Tryon, 2013; Lobato, 2019). Bu nedenle Villeneuve'un filmi yalnızca bir uyarlama değil, aynı zamanda sinemanın günümüzdeki krizine verilmiş estetik ve politik bir cevaptır. Warner Bros.'un filmi eş zamanlı olarak hem sinema salonlarında hem de HBO Max platformunda yayımlama kararı, yönetmenin büyük tepkisini çekmiş; Villeneuve, "*Dune* yalnızca sinemada izlenmek için yapılmıştır" diyerek, eserin büyük perde deneyiminin önemine vurgu yapmıştır. Bu tartışma, 2020'lerde sinema ile streaming arasındaki gerilimin sembolik olaylarından biri hâline gelmiştir (Thompson, 2022; Debruge, 2021).

Villeneuve, Herbert'in romanını iki bölüme ayırarak anlatısal yoğunluğu genişletmiş ve Lynch'in filminde görülen "hikâyeyi sıkıştırma" sorununu aşmıştır. *Part One*, yalnızca romanın ilk yarısını kapsar; Atreides Hanesi'nin Arrakis'e gelişi, imparatorluk komplosuyla çöküşü ve Paul ile Lady Jessica'nın çölde hayatta kalışı üzerine odaklanır. Bu tercih, romanın sosyo-politik boyutlarının daha ayrıntılı aktarılmasını sağlamış ve seyirciye Arrakis'in kültürel-ekolojik dokusunu tanıma fırsatı vermiştir (Booker, 2020; Csicsery-Ronay, 2008). Bu anlamda Villeneuve, Herbert'in metnini yalnızca bir hikâye olarak değil, bütünlüklü bir "dünya inşası" (*world-building*) olarak sinemaya taşımayı hedeflemiştir (Wolf, 2012; Jenkins, 2006).

Bu dünya inşasında özellikle Greig Fraser'ın görüntü yönetmenliği ve Hans Zimmer'ın özgün müzikleri öne çıkmaktadır. Fraser'ın IMAX kameralarıyla yakaladığı geniş çöl manzaraları, Arrakis'in ekolojik gerçekliğini neredeyse fenomenolojik bir deneyime dönüştürmektedir (Sobchack, 1992; Harper, 2021). İzleyici, yalnızca bir anlatıya tanıklık etmez; aynı zamanda çölün sessizliğini, kumun dokusunu ve gökyüzünün sonsuzluğunu hisseder. Zimmer'ın müzikleri ise geleneksel orkestrasyondan uzaklaşarak farklı kültürel enstrümanlar, deneysel sesler ve insan sesini ön plana çıkarmaktadır (Lehman, 2021; Buhler, 2022). Özellikle vokal kullanımı, filme hem mistik hem de bedensel bir atmosfer katmıştır. Eleştirmenlerin de

vurguladığı üzere, film yalnızca anlatısıyla değil, seyirciye sunduğu bedensel ve işitsel deneyimle de sinema tarihinde özgün bir yere yerleşmiştir (Bradshaw, 2021; Sims, 2021).

Villeneuve'ün *Dune* uyarlaması, toplumsal temsiller açısından da dikkat çekicidir. Herbert'ın romanında belirgin olan oryantalist öğeler, filmde de güçlü biçimde hissedilmektedir. Çölün estetiği, Arap coğrafyalarına yapılan göndermeler ve Fremen kültürünün doğrudan Orta Doğu ve İslamî imgelere yaslanması, Edward Said'in kavramsallaştırdığı "oryantalizm" çerçevesinde okunabilir (Said, 1978; Shohat & Stam, 1994). Bu bağlamda film, bir yandan Batılı seyirciye "öteki"nin egzotik dünyasını sunarken, diğer yandan "beyaz kurtarıcı" anlatısını yeniden üretmektedir (Gupta, 2021; The Conversation, 2021). Paul Atreides'in Fremenler tarafından mesih figürü olarak kabul edilişi, Batı'nın Doğu üzerinde kurduğu kurtarıcı fantezisinin sinemadaki yeniden üretimlerinden biri olarak yorumlanabilir (Nama, 2008; Ramasubramanian, 2016). Ancak Villeneuve, bu tartışmalı boyutlara rağmen Lady Jessica karakterini daha belirgin bir öznellik ile sahneye çıkararak dışıl karakterin rolünü güçlendirmiştir. Rebecca Ferguson'un canlandığı Jessica, yalnızca Paul'ün annesi değil, aynı zamanda Bene Gesserit'in stratejik temsilcisi, politik bir aktör ve duygusal yoğunluk taşıyan bir özne olarak kurgulanmıştır (Tasker, 1993; Butler, 1990). Bu durum, feminist film kuramı açısından önemli bir dönüşüm olarak değerlendirilebilir (hooks, 2000; Creed, 2005).

Villeneuve'ün *Dune* uyarlamasının bir diğer önemli özelliği, auteur kuramı bağlamında yönetmenin önceki filmleriyle kurduğu sürekliliktir. Villeneuve, *Arrival* (2016) ve *Blade Runner 2049* (2017) filmlerinde de geniş ölçekli bilimkurgu anlatılarını felsefî ve duygusal yoğunlukla birleştirmeyi başarmıştır. *Arrival*, zamanı lineer olmayan bir biçimde deneyimleme fikrini dil ve iletişim üzerinden işlerken (Telotte, 2014; Sobchack, 2017); *Blade Runner 2049*, kimlik, hafıza ve yapay zekâ temalarını şiirsel bir görsellikle sunmuştur (Klinger, 2018; Brooker, 2019). *Dune: Part One*, bu çizginin devamı niteliğindedir: büyük ölçekli bir evrenin inşası ile bireysel öznenin kaderi arasındaki gerilimi aynı anda görünür kılmaktadır. Bu anlamda Villeneuve, çağdaş sinemada auteur teorisinin güncellenmiş bir versiyonunu temsil etmektedir (Grant, 2008; Hill, 2019). Endüstri ile uyumlu çalışabilmesine rağmen, filmlerine kendi felsefî imzasını bırakabilmektedir. Bu durum, Lynch'in yaşadığı başarısızlıktan farklı olarak, auteur kimliğinin stüdyo sistemi içinde yeniden tanımlanabileceğini göstermektedir (Kolker, 2011; Naremore, 2014).

Villeneuve'ün filmi, aynı zamanda pandemi sonrası sinema endüstrisinin yeniden yapılanma sürecinde özel bir yere sahiptir. 2021 yılında vizyona giren film hem sinema salonlarında hem

de HBO Max üzerinden yayımlanmış, buna rağmen 400 milyon doları aşan gişe başarısı elde etmiştir (Box Office Mojo, 2022). Bu durum, sinema deneyiminin hâlâ güçlü bir çekim gücü olduğunu, özellikle büyük ölçekli filmlerin seyircide “salonda izleme” ihtiyacı uyandırdığını göstermiştir (Tryon, 2013; Lobato, 2019). Ayrıca film, 6 dalda Oscar kazanarak estetik ve teknik başarısını taçlandırmıştır (Debruge, 2021; Thompson, 2022).

David Lynch’in 1984 tarihli *Dune* uyarlaması ile Denis Villeneuve’ün 2021 tarihli *Dune: Part One* filmi, yalnızca aynı edebiyat eserinin sinema versiyonları değil, aynı zamanda farklı tarihsel dönemlerde, farklı endüstriyel koşullarda ve farklı estetik yaklaşımlarla üretilmiş iki ayrı sinemasal paradigma olarak değerlendirilebilir (Booker, 2020; Csicsery-Ronay, 2008). Bu nedenle bu iki film arasındaki farkları incelemek, sinema tarihinde *Dune*’un yerini anlamak için kritik önemdedir.

Her şeyden önce, Lynch ve Villeneuve arasındaki fark auteur kimliğinin stüdyo sistemiyle ilişkisi üzerinden okunabilir. Lynch, güçlü bir hayal gücüne sahip, sürrealist estetikle çalışan bir auteur olarak, stüdyo sisteminin ticari beklentileriyle doğrudan çelişmiştir. Onun grotesk karakter tasarımları, tekinsiz atmosferleri ve anlatıdaki rüya-mantığına yaslanan tercihler, 1980’lerin Hollywood’unda “fazla tuhaf” bulunmuş ve ticari potansiyeli sınırlı görülmüştür (Rodley, 2005; Chion, 1995). Stüdyo baskısıyla filmin süresinin kısaltılması ve anlatısal yoğunluğun törpülenmesi, auteur vizyonu ile endüstriyel mantığın çatışmasının somut bir örneği olmuştur (Sammon, 1997). Bu nedenle *Dune* (1984), auteur teorisinin sınırlarını gösteren bir “negatif model” olarak değerlendirilebilir: yönetmen imzası filmin estetik yüzeyinde hissedilse de endüstriyel müdahaleler bu imzanın bütünlüğünü zedelemiştir (Nochimson, 1997; Naremore, 2014).

Villeneuve’ün *Dune* (2021) uyarlaması ise auteur teorisinin güncellenmiş bir versiyonunu temsil eder. Villeneuve, *Arrival* ve *Blade Runner 2049* filmleriyle zaten bilimkurgu türünde felsefi ve şiirsel bir sinema dili kurmuştu. *Dune: Part One*’da da bu imzasını sürdürmüş, ancak aynı zamanda stüdyo sistemiyle uyumlu bir şekilde çalışmayı başarmıştır. Film, büyük bütçeli bir prodüksiyonun gerektirdiği görsel ihtişamı ve küresel gişe başarısını sağlarken, aynı zamanda yönetmenin kişisel vizyonunu da taşıyabilmiştir (King, 2000; Corrigan, 2015). Bu durum, auteur kimliğinin 21. yüzyıl Hollywood’unda nasıl yeniden tanımlandığını göstermektedir: Artık auteur, stüdyoya rağmen değil, stüdyoyla iş birliği içinde kendi imzasını bırakabilen yönetmen olarak var olabilmektedir (Hill, 2019; Grant, 2008).

İki film arasındaki bir diğer önemli fark, estetik ve teknik tercihler bağlamında ortaya çıkar. Lynch'in filmi, dönemin teknolojik imkânlarına yaslanan pratik efektler, devasa setler ve maketlerle inşa edilmiştir. Rambaldi'nin tasarladığı kum solucanları, yüzlerce figüranın kullanıldığı savaş sahneleri ve grotesk dekor tasarımları, filmin “dokunsal” bir dünyaya sahip olmasını sağlamıştır (Sammon, 1997; McNelly, 1984). Ancak bu görsellik, anlatısal bütünlükle uyumlu olamamış ve sıklıkla abartılı bulunmuştur (Ebert, 1984). Villeneuve'ün filmi ise dijital teknolojilerin sağladığı imkânlarla hem gerçek mekân çekimlerini hem de CGI efektlerini başarıyla harmanlamıştır. IMAX kameralarının sunduğu geniş ölçek, çöl peyzajını neredeyse fenomenolojik bir deneyime dönüştürürken (Sobchack, 1992), CGI efektleri doğal çevreyle bütünleşmiş, yapaylıktan uzak bir atmosfer yaratmıştır (Bradshaw, 2021). Böylece Villeneuve, 21. yüzyılın teknik olanaklarını kullanarak Herbert'ın evrenini “inandırıcı” bir sinemasal gerçeklik hâline getirmiştir (Buhler, 2022).

Temsiller açısından da iki film arasında belirgin farklılıklar vardır. Lynch'in uyarlaması, karakterleri büyük ölçüde arketipsel figürlere indirgemıştır. Paul Atreides, kaderi belirlenmiş kahraman olarak çizilmiş; Lady Jessica ise çoğunlukla annelik rolüyle sınırlı kalmıştır. Bu temsil biçimi, 1980'lerin sinemasında yaygın olan patriyarkal anlatının bir yansımasıdır (Doane, 1991; Tasker, 1993). Villeneuve'ün uyarlamasında ise karakterler daha derinlikli işlenmiştir. Paul, yalnızca kahraman figürü değil, aynı zamanda kaderinin ağırlığını taşımakta zorlanan bir genç olarak resmedilmiştir (Nama, 2008). Lady Jessica ise Bene Gesserit'in stratejik hedeflerini bilen, politik oyunlarda aktif rol oynayan bir özne olarak ön plana çıkarılmıştır. Bu durum, feminist film kuramı açısından önemli bir gelişme olarak değerlendirilebilir: dişil özne, pasif bir figür olmaktan çıkarılmış ve anlatının merkezine yerleştirilmiştir (Butler, 1990; hooks, 2000; Creed, 2005).

İdeolojik açıdan bakıldığında, her iki film de Herbert'ın romanındaki oryantalist motifleri yeniden üretmiştir. Arrakis'in çöl estetiği, Fremenlerin kültürel kodları ve “mesih kurtarıcı” anlatısı, Batı'nın Doğu'ya dair fantezilerini besleyen öğeler olarak yorumlanabilir (Said, 1978; Shohat & Stam, 1994). Lynch'in filminde bu öğeler daha yüzeysel biçimde yer alırken, Villeneuve'ün filminde daha estetik bir ciddiyetle sahnelenmiştir. Ancak sonuçta her iki film de oryantalist temsil kalıplarından tam olarak kurtulamamıştır (Gupta, 2021). Bu bağlamda *Dune*, sinemadaki “beyaz kurtarıcı” anlatısının bir versiyonu olarak okunabilir (Ramasubramanian, 2016). Fakat Villeneuve'ün filmi, bu tartışmaya daha bilinçli bir biçimde dâhil olmuş; Jessica gibi karakterlere daha fazla öznellik vererek, temsil siyasetini kısmen dönüştürmüştür (Melzer, 2006).

Dune uyarlamaları, yalnızca Herbert'ın romanını sinemaya taşıma girişimleri değil, aynı zamanda bilimkurgu türünün kanonik gelişiminde dönüm noktaları olarak da değerlendirilmelidir. Çünkü her iki uyarlama da yapıldıkları dönemde türün sınırlarını zorlamış, estetik ve ideolojik olarak kalıcı tartışmalar üretmiştir (Telotte, 2001; Vint, 2021).

Öncelikle, 1984 tarihli Lynch uyarlaması, bilimkurgu sinemasında “uzay operası” türünün *Star Wars* (1977) ile kazandığı popülariteyi yeniden üretme girişimlerinden biri olarak görülmüştür. George Lucas'ın *Star Wars*'u, bilimkurguyu epik bir anlatıya dönüştürerek küresel ölçekte gişe başarısı yakalamış; stüdyolar için bu tür filmler büyük bir yatırım alanı hâline gelmiştir (Telotte, 2004; Booker, 2020). Dino De Laurentiis'in *Dune* projesi de tam olarak bu ticari beklentiyle şekillenmiştir. Ancak Lynch'in sürrealist estetiği, grotesk karakter anlayışı ve romanın yoğun felsefi boyutlarını perdeye taşıma arzusu, filmi *Star Wars*'un eğlenceli uzay macerası formülünden ayırmış ve gişe başarısızlığına yol açmıştır (Rodley, 2005). Bu durum, bilimkurgu türünde “gişe beklentisi” ile “sanatsal vizyon” arasındaki gerilimin çarpıcı bir örneği olmuştur (Žižek, 2000). *Dune* (1984) bu nedenle, başarısızlığına rağmen, türün endüstriyel-politik boyutunu tartışmaya açan bir film olarak önemli bir yere sahiptir (Newman, 2019).

Villeneuve'ün 2021 tarihli uyarlaması ise, *Blade Runner 2049* (2017) ile modern bilimkurgunun “prestij blockbuster” kategorisini güçlendiren bir yapım olmuştur. *Blade Runner* (1982), cyberpunk estetiğiyle türün yönünü değiştirmiş, felsefi sorularla gişe sineması arasında köprü kurmuştu (Sobchack, 1999). Villeneuve'ün *Dune*'u da bu çizgiyi sürdürerek, büyük bütçeli bir prodüksiyonu arthouse estetiğiyle buluşturmuştur. Bu açıdan film, *Matrix* (1999) gibi türün hem popüler hem de felsefi boyutlarını birleştiren yapımlarla aynı kanonik çizgiye oturur (Bould & Vint, 2011). *Dune: Part One*, gişe başarısı ve Oscar ödülleriyle birlikte türün gelecekteki estetik standartlarını belirleyen bir örnek hâline gelmiştir (Sims, 2021; Bradshaw, 2021).

İdeolojik bağlamda bakıldığında, *Dune* uyarlamaları bilimkurgu sinemasının ekolojik ve postkolonyal tartışmalarına da katkıda bulunur. Arrakis'in çöl gezegeni, hem ekolojik kıtlığın hem de doğal kaynak sömürsünün alegorisi olarak okunabilir (Canavan, 2014; Booker, 2020). Baharat (melanj), yalnızca uzay seyahati için gerekli bir madde değil, aynı zamanda kapitalist sistemin kaynak tekeli üzerine kurulu yapısını simgeler (Jameson, 2005; Kaya, 2016). Bu bağlamda *Dune*, Immanuel Wallerstein'in dünya-sistem teorisi çerçevesinde çekirdek-çevre ilişkilerinin bilimkurgu ölçeğinde bir yeniden üretimi olarak yorumlanabilir (Wallerstein, 1974; Arslan, 2019). Lynch'in filminde bu ekolojik ve ekonomik temalar arka planda kalırken,

Villeneuve’ün uyarlamasında daha görünür bir biçimde sahneye taşınmıştır. Çölün sertliği, suyun kıtlığı ve baharatın stratejik önemi, filmde yalnızca bir arka plan değil, politik entrikaların ana eksenidir (Bradshaw, 2021; D’Alessandro, 2021).

Ayrıca *Dune*, sömürgecilik ve direniş ilişkisini görünür kılar. Atreides ve Harkonnen hanedanları arasındaki iktidar mücadelesi, aslında imparatorluk güçlerinin sömürge topraklar üzerindeki hâkimiyet kavgasının bir metaforudur (Csicsery-Ronay, 2008; Freedman, 2000). Fremenler ise sömürgeleştirilmiş halkların direnişini temsil eder. Lynch’in filminde Fremenler daha egzotik ve ikincil bir halk olarak resmedilmişken, Villeneuve’ün filminde onların kültürü, ritüelleri ve politik özneliği daha fazla görünürlük kazanmıştır (Kolker, 2011; Gupta, 2021). Ancak yine de Paul Atreides’in bir “beyaz kurtarıcı” olarak yükselmesi, Batı merkezli kurtuluş anlatısının devamı olarak eleştirilmektedir (Said, 1978; The Conversation, 2021). Bu açıdan *Dune*, postkolonyal teori açısından tartışmalı bir örnek oluşturur: hem sömürge karşıtı direniş görünür kılar, hem de Batılı kahramanı merkezileştirerek oryantalist kalıpları yeniden üretir (Shohat & Stam, 1994; Ramasubramanian, 2016).

Toplumsal cinsiyet temsilleri bağlamında da iki film arasındaki fark belirgindir. Lynch’in uyarlamasında Lady Jessica’nın rolü daha çok annelik ve itaatkârlık çerçevesinde çizilmiş, Bene Gesserit’in stratejik gücü yeterince açılmamıştır (Kaplan, 1983; Tasker, 1993). Villeneuve’ün filminde ise Jessica hem politik bir aktör hem de duygusal bir özne olarak ön plana çıkarılmıştır (hooks, 2000; Butler, 1990). Bu temsil biçimi, feminist film kuramı açısından önemli bir dönüşüm olarak değerlendirilebilir: dişil özne, pasif bir figür olmaktan çıkarılmış ve anlatının merkezine yerleştirilmiştir (Creed, 2005; Melzer, 2006). Ayrıca Bene Gesserit’in sinematik temsili, patriyarkal düzenin arkasındaki “gizli dişil güç” fikrini görünür kılarak, toplumsal cinsiyet tartışmalarına yeni bir boyut kazandırır (Doane, 1991; Negra, 2009).

3.2. Çalışmanın Amacı

Bu çalışmanın temel amacı, Frank Herbert’in 1965 tarihli aynı adlı bilimkurgu romanından uyarlanan iki sinema filmi — *Dune* (1984) ve *Dune* (2021) — üzerinden toplumsal cinsiyet temsillerini karşılaştırmalı bir bakışla analiz etmektir. Her iki film de yalnızca sinemasal anlatının dönüşümünü değil aynı zamanda toplumsal cinsiyet normlarının kültürel bağlamda nasıl temsil edildiğini ve yeniden üretildiğini göstermesi bakımından önem taşımaktadır (Farrimond, 2017: 150-152; Mulvey, 1975: 6-10). Aynı edebi metni temel almalarına rağmen, bu iki yapımın üretildiği tarihsel bağlam, kültürel değerler sistemi ve ideolojik yaklaşımlar

bakımından farklılaşması, toplumsal cinsiyet temsillerinde de belirgin bir ayrışmaya neden olmuştur.

Bilimkurgu sineması, gerçekliğin sınırlarını zorlayan spekülâtif anlatılarıyla yalnızca geleceğe dair senaryolar üretmekle kalmaz; aynı zamanda toplumsal yapılar, cinsiyet rolleri ve ideolojik normlar üzerine düşünsel bir zemin sunmaktadır (Csicsery-Ronay, 2008: 3-5; Booker, 2020: 24-28). Bu bağlamda, kadınlık ve erkeklik temsilleri, bireysel kimliklerin ötesinde, ideolojik aygıtların yönlendirdiği sosyal inşalar olarak sinemasal düzlemde yeniden kurgulanmaktadır (Butler, 1990).

Bu çalışma, *Dune* filmlerini birer kültürel metin olarak ele alarak, onların toplumsal cinsiyet rollerini hangi biçimlerde temsil ettiğini çözümlemeyi hedeflemektedir. Yalnızca karakter bazında değil, aynı zamanda anlatı yapısı, sinematografik tercihleri, görsel kodları ve ideolojik çerçevesi üzerinden de ele alınmalıdır. Feminist film teorisi, erkeklik çalışmaları ve queer kuram gibi disiplinlerarası kuramsal yaklaşımlar, bu çözümlemeye kuramsal bir zemin sağlamaktadır. Özellikle Judith Butler'ın toplumsal cinsiyetin performatif doğasına ilişkin görüşleri (1990), Raewyn Connell'in hegemonik erkeklik kavramı (2005), bell hooks'un ataerkillik eleştirisi (2000) ve Laura Mulvey'nin "erkek bakışı" (male gaze) teorisi (1975), bu çalışmanın çözümleme çerçevesini oluşturmaktadır.

Bu bağlamda, sinema yalnızca bir eğlence aracı değil, aynı zamanda ideolojik üretimin güçlü bir mecrası olarak değerlendirilmektedir. Althusser'in ideolojik aygıtlar kuramından da yola çıkarak (Althusser, 1971: 121-126), sinemanın toplumsal cinsiyeti doğallaştıran, yeniden üreten ve kimi zaman dönüştüren bir araç olduğu kabul edilmektedir. *Dune* filmleri bu bağlamda, bilimkurgu türünün sunduğu alternatif evrenler ve anlatı biçimleri aracılığıyla mevcut ideolojik yapıların sorgulanmasına olanak tanımaktadır.

Bu çalışmanın amaçlarından biri de toplumsal cinsiyetin tarihsel dönüşümünü görsel temsiller üzerinden takip etmektir. 1980'li yılların soğuk savaş sonrası militarist ve otoriter erkeklik modeline dayanan sinemasal anlatılar ile 2020'li yılların postmodern, çoklu kimlikleri ve kırılğan öznellikleri odağına alan anlatılar arasında belirgin bir paradigma değişimi söz konusudur (Jeffords, 1994: 25-30; Negra, 2009: 55-59). Bu fark yalnızca anlatı düzeyinde değil, aynı zamanda temsillerin işlevsel bağlamlarında da görülmektedir.

Bu bağlamda araştırma şu sorulara yanıt aramayı hedeflemektedir:

- *Dune* (1984) ve *Dune* (2021) filmleri toplumsal cinsiyet rollerini nasıl temsil etmektedir?
- Karakterlerin güç ilişkileri, öznellik düzeyleri ve işlevleri bakımından nasıl bir dönüşüm gözlemlenmektedir?
- Aynı edebi metne dayanan iki uyarılamanın, farklı tarihsel dönemlerde üretilmiş olmaları toplumsal cinsiyet temsillerinde ne tür değişikliklere yol açmıştır?

Sonuç olarak, bu çalışmanın temel amacı, *Dune* evreni üzerinden sinema ve toplumsal cinsiyet arasındaki ilişkileri eleştirel ve karşılaştırmalı biçimde incelemek; sinema anlatısının cinsiyet kimlikleri üzerindeki kurucu etkisini açığa çıkarmak; bilimkurgu gibi çoğunlukla eril bakış açısına dayanan bir türde kadınlık, erkeklik ve öznellik kavramlarının nasıl üretildiğini ve yeniden yazıldığını tartışmaktır. Bu analiz, yalnızca iki film arasındaki tematik farkları değil aynı zamanda toplumsal cinsiyetin kültürel üretim süreçlerindeki değişkenliğini de göz önüne sermeyi hedeflemektedir.

3.3.Çalışmanın Önemi

Bu çalışmanın önemi, bilimkurgu sinemasının toplumsal cinsiyet temsilleriyle kurduğu ilişkiyi derinlemesine inceleyen disiplinler arası bir yaklaşım benimsemesinden kaynaklanmaktadır. Bilimkurgu türü çoğunlukla teknolojik ilerleme, uzay yolculukları ve alternatif gerçeklikler gibi konularla özdeşleşmiş olsa da bu anlatılar aynı zamanda belirli tarihsel dönemlerin, kültürel kodların ve ideolojik formasyonların yansımalarını da içermektedir (Csicsery-Ronay, 2008: 3-5; Booker, 2020: 24-28). Sinema ise bu tür anlatıların hem üretildiği hem de yeniden dolaşıma sokulduğu bir mecra olarak, toplumsal cinsiyet rollerinin temsil ve inşa sürecinde kilit rol oynamaktadır (Farrimond, 2017: 150-152).

Özellikle bilimkurgu gibi tarihsel olarak erkek merkezli bir türde, kadın karakterlerin temsilleri sıklıkla annelik, duygusal destek, kehanet gibi geleneksel rollerle sınırlandırılmıştır (Tasker, 1993: 84-88; Negra, 2009: 55-58). Bu temsiller, toplumsal cinsiyetin doğallaştırılmış ve değişmez bir yapı olarak kurgulandığını ve sinemasal düzlemde yeniden üretildiğini göstermektedir. Ancak günümüzde feminist film teorisi, queer kuram ve post-yapısalcı yaklaşımlar sayesinde bu temsillere yönelik eleştirel bakışlar artmış; sabit kalıpların sorgulanmasına, çoğulculuk ve temsil çeşitliliğinin artmasına olanak sağlanmıştır (Butler, 1990: 25-34; hooks, 2000: 17-21; Halberstam, 2011: 124-129).

Bu bağlamda, bu çalışmanın bilimkurgu sinemasını eleştirel bir perspektifle incelemesi ve toplumsal cinsiyet boyutunu merkeze alarak çözümleme yapması hem sinema literatürüne hem de toplumsal cinsiyet çalışmalarına önemli bir katkı sunmaktadır. *Dune* (1984) ve *Dune* (2021) filmlerinin karşılaştırmalı biçimde analiz edilmesi, aynı edebi metne dayanmalarına rağmen farklı tarihsel, kültürel ve ideolojik bağlamlarda üretilmiş olmaları nedeniyle anlamlıdır. 1984 yapımı film, Soğuk Savaş dönemi politikalarının ve ataerkil liderlik anlayışlarının izlerini taşıırken; 2021 yapımı uyarlama, postmodern kimlik politikaları, kırılğan öznellikler ve duygusal yoğunluk gibi çağdaş anlatı dinamiklerini barındırmaktadır (Jeffords, 1994: 25-30; Connell, 2005: 76-81).

Bu farklılık yalnızca karakterlerin temsillerinde değil; sinematografik tercihlerde, kameranın bakış açısında (gaze), anlatının ritminde ve karakterler arası güç ilişkilerinde de gözlemlenmektedir. Laura Mulvey'nin (1975) "erkek bakışı" (male gaze) kavramı bu noktada kritik bir referans sunmakta; kadın karakterlerin nasıl nesneleştirildiğini ve anlatının eril bir perspektifle nasıl yapılandığını anlamamıza olanak tanımaktadır.

Çalışmanın bir diğer önemi, feminist film kuramı, erkeklik çalışmaları ve queer teori gibi kuramsal yaklaşımları somut film çözümlemeleriyle ilişkilendirmesidir. Judith Butler'ın toplumsal cinsiyetin performatif doğasına ilişkin düşüncesi (1990), Raewyn Connell'in hegemonik erkeklik kuramı (2005), bell hooks'un ataerkillik ve beyaz feminizm eleştirileri (2000) ile bu çözümlemelere teorik bir zemin sağlamaktadır. Bu çerçevede toplumsal cinsiyet yalnızca içerik düzeyinde değil, anlatı yapısı, görsel kodlar ve karakterler arası ilişkiler üzerinden de ele alınmaktadır.

Ayrıca bu çalışma, nitel çözümleme yöntemlerinin sinema analizlerinde nasıl uygulanabileceğini göstermesi açısından metodolojik bir katkı da sunmaktadır. Tematik analiz yöntemi, sinemasal anlatıdaki tekrar eden anlam örüntülerini ortaya çıkarırken, filmlerin yalnızca sahnelerinin betimlenmesini değil; sahnelerin arkasında işleyen ideolojik yapının çözümlemesini mümkün kılmaktadır (Nowell, Norris, White & Moules, 2017: 3-4).

Bu çalışmanın sunduğu katkı yalnızca akademik alana sınırlı değildir. Toplumsal cinsiyet eşitliği konusunda farkındalık yaratmayı hedefleyen sivil toplum örgütleri, medya yapımcıları, kültürel eleştirmenler ve öğrenciler gibi geniş bir hedef kitle için de önemli bir kaynak işlevi görebilir. Kadın temsilleri, erkek karakterlerin iktidarla kurduğu ilişkiler ve alternatif toplumsal yapı arayışlarının bilimkurgu sinemasında nasıl kurgulandığını anlamak, sanatsal olduğu kadar

politik bir meseledir. Bu nedenle çalışmanın çıktıları, kültürel çalışmalar, medya sosyolojisi ve toplumsal cinsiyet literatürü açısından da dönüştürücü bir potansiyele sahiptir.

Sonuç olarak, bu çalışma bilimkurgu sinemasının sıklıkla görmezden gelinen toplumsal cinsiyet boyutunu feminist, erkeklik ve queer kuramları ışığında analiz ederek sinemanın ideolojik yapısını açığa çıkarmayı amaçlamaktadır. *Dune* gibi kültleşmiş bir metnin farklı dönemlerdeki sinemasal yeniden üretimlerinin karşılaştırılması, sinemanın toplumsal cinsiyeti nasıl kurduğunu, meşrulaştırdığını ya da dönüştürdüğünü gözler önüne sermektedir. Böylece çalışma, bilimkurgu sinemasının erkek egemen yapısını görünür kılmakta ve temsilin politik doğasına dair eleştirel bir farkındalık geliştirmektedir.

3.4. Çalışmanın Yöntemi

Bu çalışma, nitel araştırma paradigması çerçevesinde yapılandırılmıştır ve Frank Herbert'in aynı adlı romanından uyarlanan *Dune* (1984) ile *Dune* (2021) filmlerinde toplumsal cinsiyet temsillerini karşılaştırmalı olarak incelemeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırmalar, toplumsal gerçekliğin bireyler ve metinler üzerinden nasıl anlamlandırıldığını derinlemesine keşfetmeye yönelik yorumlayıcı ve bağlamsal yaklaşımları esas almaktadır (Denzin & Lincoln, 2018: 6-12). Bu doğrultuda bu çalışma, sinema gibi kültürel üretim alanlarında yer alan temsilleri çözümlemek, bu temsillerin ardında yatan ideolojik yapıların izini sürmek amacıyla eleştirel bir nitel yöntemle kurgulanmıştır.

Bu çalışmada, nitel araştırma desenine uygun olarak döküman analizi yöntemi kullanılmıştır. Döküman analizi, araştırma konusu ile ilgili yazılı, görsel ya da dijital materyallerin sistematik biçimde incelenmesini ve yorumlanmasını içeren bir nitel veri toplama tekniğidir. Bu yöntem, tarihî belgelerden güncel medya içeriklerine kadar geniş bir yelpazede yer alan metinlerin analizini mümkün kılmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018: 187-190). Özellikle sosyal bilimlerde sıkça başvurulanan döküman analizi, araştırmacının inceleme konusu olan olgu ya da olaylara ilişkin anlamları çözümlemesini sağlar (Bowen, 2009: 30-33).

Döküman analizi, içerik analizi ve tematik analiz gibi yöntemlerle birlikte kullanılabildiği gibi, bu çalışmada olduğu gibi, belirli bir kuramsal çerçeveye dayalı olarak yapılandırılmıştır. Bu bağlamda, analiz sürecinde filmler yalnızca anlatı düzeyinde değil, aynı zamanda temsillerin ideolojik arka planları ve toplumsal cinsiyet normlarıyla olan ilişkileri bakımından da değerlendirilmiştir.

Bu çalışmanın dökümanları, 1984 ve 2021 yapımı *Dune* filmleridir. Bu iki film, aynı romanın farklı dönemlerde yapılmış sinemasal uyarlamaları olmaları bakımından karşılaştırmalı analiz için elverişli birer görsel metin sunmaktadır. Filmler, toplumsal cinsiyet temsilleri bakımından incelenmiş; karakter inşaları, görsel anlatım teknikleri, diyaloglar, mekânsal organizasyonlar ve kamera kullanımı gibi unsurlar analiz edilerek anlamlandırılmıştır.

Bu inceleme süreci, Bowen'ın (2009) önerdiği aşamalar uyarlanarak şu şekilde yürütülmüştür:

1. **Dökümanların Seçilmesi:** Araştırma soruları doğrultusunda, 1984 ve 2021 yapımı *Dune* filmleri inceleme kapsamına alınmıştır.
2. **Verilerin Okunması/İzlenmesi ve Not Alınması:** Filmler birden çok kez izlenmiş; anlatı yapısı, karakterler arası ilişkiler, diyaloglar, görsel estetik ve sinematografik tercihler hakkında ayrıntılı notlar tutulmuştur.
3. **Tematik Çerçevenin Belirlenmesi:** Feminist film teorisi, hegemonik erkeklik kuramı ve queer teori doğrultusunda tematik eksenler önceden belirlenmiştir.
4. **Sahnelerin Çözümlemesi:** Filmlerden seçilen sahneler, belirlenen teorik-tematik çerçeveler ışığında ayrıntılı biçimde çözümlenmiştir.
5. **Yorumlama ve Karşılaştırmalı Sonuç:** Her iki filmdeki toplumsal cinsiyet temsilleri karşılaştırmalı olarak tartışılmış; farklı tarihsel ve kültürel bağlamların anlatıya ve temsil biçimlerine etkileri değerlendirilmiştir.

Döküman analizinin kullanımı, araştırmanın geçerlilik ve güvenilirliğini artırmak açısından önemlidir. Bu yöntemin sunduğu sistematik yaklaşım, özellikle kurmaca metinlerdeki temsil biçimlerini açığa çıkarmak için etkili bir araç sunar. Ayrıca, dijital araçlarla desteklenmiş döküman analizi, nitel araştırmaların nesnelliğini ve yeniden üretilebilirliğini güçlendirmektedir (Nowell vd., 2017: 4-7).

3.5. Çalışmanın Veri Analiz Yöntemi

Bu çalışmada, nitel araştırma paradigması çerçevesinde tematik analiz yöntemi benimsenmiştir. Tematik analiz, belirli bir veri setinde tekrar eden örüntüleri tanımlamak, organize etmek ve yorumlamak amacıyla kullanılan esnek bir nitel analiz yaklaşımıdır (Braun & Clarke, 2006: 77-78). Yöntem, araştırmacıya verideki anlamlı yapıları keşfetme imkânı tanırken, aynı zamanda belirli kuramsal yaklaşımlarla uyumlu biçimde uygulanabilmesi sayesinde hem açıklayıcı hem de yorumlayıcı bir çözümleme sunar. Bu çalışmada tematik analiz yöntemi, feminist film

kuramı, hegemonik erkeklik kuramı ve queer teori gibi kuramsal çerçeveler doğrultusunda yapılandırılmıştır.

Analiz sürecinde *Dune* (1984) ve *Dune* (2021) filmleri defalarca izlenmiş; karakterlerin temsil biçimleri, anlatı yapısı, sinematografik tercihler, mekân kullanımı ve diyaloglar ayrıntılı biçimde incelenmiştir. Bu süreçte amaç, her iki filmdeki toplumsal cinsiyet temsillerinin tarihsel, kültürel ve ideolojik bağlamlarıyla birlikte değerlendirilmesidir. Böylece filmler yalnızca estetik ürünler olarak değil, aynı zamanda belirli dönemlerin toplumsal ve ideolojik dinamiklerini yansıtan kültürel metinler olarak ele alınmıştır.

Analiz aşamasında, feminist film teorisi, hegemonik erkeklik çalışmaları ve queer teori çerçevesinde temalar belirlenmiştir. Bu temalar, filmlerde gözlemlenen tekrar eden anlatı örüntülerine ve temsil biçimlerine dayanarak araştırmacı tarafından yorumlayıcı biçimde oluşturulmuştur. Bu temalar, filmlerdeki sahnelerin çözümlemesinde temel analitik çerçeve olarak işlev görmüştür. Böylelikle analiz hem veriye dayalı hem de kuramsal açıdan temellendirilmiş bir yapıya kavuşmuştur (Patton, 2002: 453-455; Thomas, 2006: 238-240).

Yorumlama sürecinde her temanın sinemasal bağlamı, temsil biçimi ve ideolojik yönelimi ayrıntılı biçimde değerlendirilmiş; toplumsal cinsiyetin anlatı içinde nasıl inşa edildiği ve bu insanın hangi kültürel ve tarihsel dinamiklerle ilişkili olduğu tartışılmıştır. Yorumlamalar yalnızca anlatının içeriğiyle sınırlı kalmamış, aynı zamanda üretildikleri dönemin sosyo-politik bağlamları ve ideolojik eğilimleriyle ilişkilendirilmiştir. Böylece analiz, betimleyici bir düzeyin ötesine geçerek eleştirel ve dönüştürücü bir perspektifle gerçekleştirilmiştir.

Bu çalışmanın yöntemi, yalnızca betimleyici bir çözümleme yapmakla kalmayıp, sinema metinlerinin ideolojik doğasını da açığa çıkarmayı hedefleyen eleştirel nitel araştırma geleneği içerisinde konumlanmaktadır. Eleştirel nitel araştırmalar, toplumsal eşitsizliklerin, normatif yapıların ve temsilin ideolojik süreçlerle nasıl iç içe geçtiğini görünür kılmayı amaçlar (Kincheloe & McLaren, 2002: 90-94). Bu bağlamda *Dune* filmleri, yalnızca anlatsal birer kurgu değil, aynı zamanda belirli dönemlerin ideolojik eğilimlerini, cinsiyet normlarını ve kültürel yapıları taşıyan sembolik metinler olarak değerlendirilmiştir (Bould & Vint, 2011: 2-5).

Sonuç olarak bu çalışmanın veri analiz yöntemi, sinemanın yalnızca estetik bir alan olmadığını, aynı zamanda ideolojik söylemlerin üretildiği ve toplumsal cinsiyet normlarının yeniden üretildiği bir temsil alanı olduğunu göstermeye yöneliktir. Tematik analiz ile feminist ve queer

kuramsal yaklaşımların entegrasyonu, toplumsal cinsiyetin sinemasal düzlemde nasıl kurgulandığını, üretildiğini ve zamanla nasıl dönüşüme uğradığını açığa çıkarmak açısından güçlü bir yöntemsel çerçeve sunmaktadır.

3.6.Bulgular

Bu bölümde, araştırmanın nitel veri analizi sürecinde elde edilen bulgular ayrıntılı biçimde sunulmaktadır. Çalışmada, Frank Herbert'in aynı adlı romanından uyarlanan 1984 ve 2021 yapımı *Dune* filmleri, toplumsal cinsiyet temsilleri açısından karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Analiz süreci, tematik analiz yöntemi doğrultusunda gerçekleştirilmiş; filmler defalarca izlenmiş ve sahnelerdeki karakter temsilleri, diyaloglar, kamera açıları, görsel semboller, ışık kullanımı ve anlatı ritmi gibi sinemasal unsurlar ayrıntılı biçimde değerlendirilmiştir.

Araştırmada kullanılan iki film, yalnızca anlatısal düzeyde değil, aynı zamanda temsillerin ideolojik arka planları ve toplumsal cinsiyet normlarıyla olan ilişkileri bakımından ele alınmıştır. Bu bağlamda, feminist film kuramı, hegemonik erkeklik çalışmaları ve queer teori doğrultusunda belirlenen temalar çerçevesinde karşılaştırmalı çözümleme yapılmıştır.

Bu temalar, her iki filmde seçilen sahnelerin analizi aracılığıyla görünür kılınmış ve toplumsal cinsiyetin sinemasal düzlemde nasıl inşa edildiği, yeniden üretildiği ve dönüştürüldüğü ortaya konmuştur. Temaların belirlenmesinde filmlerde tekrar eden anlatı motifleri ve temsil biçimleri esas alınmış; her bir tema, hem 1984 yapımı filmin hem de 2021 yapımı uyarlamasının sunduğu farklı anlatı stratejileriyle ilişkilendirilmiştir.

Her tema bağlamında yapılan incelemeler, toplumsal cinsiyetin yalnızca içerik düzeyinde değil, aynı zamanda sinematografik tercihler, kamera bakışı, anlatının ritmi ve karakterler arası güç ilişkileri aracılığıyla da nasıl kurgulandığını göstermektedir. Böylece bulgular, filmlerin ideolojik yönelimlerini ve tarihsel bağlamlarının temsil biçimlerine yansımalarını karşılaştırmalı biçimde ortaya koymuştur. Çalışmada belirlenen temaların açıklamaları alanyazın ile karşılaştırılarak aşağıda sunulmuştur. Ardından iki filmde de yer alan sinematografik öğelere ayrı olarak yer verilmiştir. Tabloda ise genel bir çerçeve sunması açısından temalar ve alt temalara yer verilmiştir:

TEMALAR	ALT TEMALAR
Tema 1: Hegemonik Erkeklik ve Sınanma Anlatısı	Alt Tema 1.1: Gom Jabbar Testi Alt Tema 1.2: Erkekliğin Meşrulaştırılması Alt Tema 1.3: Kadınların Konumlandırılması
Tema 2: Kehanet, Kadim Bilgi ve Dış Öngörü	Alt Tema 2.1: Paul’ün Kehaneti ve Rüyalari Alt Tema 2.2: Kehanetin İdeolojik İşlevi Alt Tema 2.3: Kadın Bilgisinin Temsili Alt Tema 2.4: Kehanet ve Mesih Anlatısı Alt Tema 2.5: Kadın Bilgisinin Mesih Anlatısındaki Rolü Alt Tema 2.6: İdeolojik Çerçeve ve Seyirci
Tema 3: Kadın Özneleşmesi, Hayatta Kalma ve Dönüşüm	Alt Tema 3.1: Jessica’nın Kumda Kaçışı ve Paul’le Yolculuğu Alt Tema 3.2: Doğa, Çöl ve Kadın Bedeninin Temsili Alt Tema 3.3: Kadın Karakterin Özneleşmesi Alt Tema 3.4: Feminist Kuram Bağlamında Karşılaştırma Alt Tema 3.5: Erkekliğin Dönüşümü
Tema 4: Eril İktidar, Öteki ve Toplumsal Kabul	Alt Tema 4.1: Stilgar ve Fremenlerle İlk Karşılaşma Alt Tema 4.2: Kolonyal temsil ve “Öteki”nin İnşası Alt Tema 4.3: Kadın Figürü ve Kolonyal Söylem Alt Tema 4.4: İdeolojik Katmanlar
Tema 5: Mesih Anlatısı, Politik İktidar ve Kadının Konumu	Alt Tema 5.1: Paul’ün Liderliğe Yükselişi ve Kadının Temsili

	Alt Tema 5.2: Mesih Anlatısının Dini ve İdeolojik Kökenleri Alt Tema 5.3: Kadınların Mesih Anlatısındaki Yeri Alt Tema 5.4: İdeolojik Farklar ve Seyirci
Tema 6: Bedenin Politikası ve Şiddetin Temsili	Alt Tema 6.1: Baron Harkonnen'in Bedeni ve Şiddetin Görselleştirilmesi Alt Tema 6.2: Paul'ün Bedeninin Disiplini ve Erkekliğin İnşası Alt Tema 6.3: Kadın Karakterlerle Karşılaştırma Alt Tema 6.4: İdeolojik Çözümleme
Tema 7: Annelik, Duygusal Emek ve Politikleşme	Alt Tema 7.1: Jessica'nın Paul'le İlişkisi: Annelik ve Politikleşme Alt Tema 7.2: Annelik Figürünün Politikleşmesi ve Otoriteye Yükselişi
Tema 8: Çevre, Ekoloji ve Toplumsal Cinsiyet	Alt Tema 8.1: Çöl ve Hayatta Kalma Mücadelesi Alt Tema 8.2: Baharat, Ekonomi ve Cinsiyet Alt Tema 8.3: Kum Solucanlarının (Shai-Hulud) Temsili ve Cinsiyet İmgelemleri
Tema 9: Teknoloji, Araçlar ve Cinsiyet Kodları	Alt Tema 9.1: "Voice" Teknolojisi: Dilin İktidarı Alt Tema 9.2: Ornithopter Kullanımı: Mekân, Hareket ve Erkeklik Alt Tema 9.3: Kişisel Kalkanlar: Savunma Teknolojisi ve Erkeklik Anlatısı

Tablo 1: Temalar ve alt temaların genel çerçevesi

TEMALAR

Tema 1: Hegemonik Erkeklik ve Sınanma Anlatısı

Bu tema, erkek karakterlerin zihinsel ya da fiziksel olarak sınandığı sahnelerde, erkekliğin nasıl idealleştirildiğine odaklanmaktadır. Özellikle acıya dayanıklılık, irade gücü ve kontrol becerisi gibi nitelikler, hegemonik erkeklik yapısının ana bileşenleri olarak öne çıkmaktadır (Connell, 2005: 77–80). Aynı zamanda bu sahnelerde kadın karakterlerin özne değil, gözlemci veya yardımcı konumunda yer alması, erkekliğin kurulumuna eşlik eden sessiz dişil temsilleri de görünür kılar. Bu çerçevede, erkeklik yalnızca fiziksellelikle değil, zihinsel sınavlarla da meşrulaştırılan bir kimlik olarak sunulmaktadır.

Alt Tema 1.1: Gom Jabbar Testi

David Lynch'in yönettiği 1984 yapımı Dune filminde yer alan Gom Jabbar testi sahnesi, Paul Atreides'in Bene Gesserit rahibesi Gaius Helen Mohiam tarafından zihinsel bir dayanıklılık testine tabi tutulduğu, sembolik anlamlar bakımından yoğun bir anlatı bölümüdür. Bu sahne, yalnızca bireysel bir sınavın temsili olarak değil, aynı zamanda erkekliğin ideolojik olarak yeniden üretildiği bir anlatı anı olarak işlev görmektedir. Hegemonik erkeklik burada fiziksel güçten ziyade zihinsel kontrol, acıya dayanıklılık ve irade gücü üzerinden kurgulanmakta; bu durum Connell'in (2005) hegemonik erkeklik modelinin çok boyutlu doğasına karşılık gelmektedir.

Paul'ün annesi Lady Jessica, bu sınav süreci boyunca endişeli, sessiz ve izleyici konumunda bir figür olarak yer almaktadır. Bene Gesserit örgütünün bir üyesi olarak bilgi, strateji ve politik farkındalıkla donanmış olmasına rağmen, anlatı içerisinde yalnızca annelik kimliğiyle tanımlanır. Jessica'nın bu temsili, bell hooks'un (2000) vurguladığı biçimde, kadın karakterin bireysel özne olma hâinden ziyade erkek karakterin duygusal gelişimine hizmet eden bir yardımcı figür konumuna indirgenmesine örnek teşkil etmektedir. Benzer biçimde Kaplan (1983: 28–29) ve Doane (1991: 49), kadın karakterlerin sinemasal anlatılarda duygusal nesnelere dönüştürülmesinin, onların özne konumlarını zayıflattığını belirtmektedir. Bu bağlamda Jessica'nın sahnedeki varlığı, erkek kahramanın dönüşümüne eşlik eden, ancak kendi özneliliği bastırılmış bir kadın figürü olarak okunabilir.

Gaius Helen Mohiam karakteri ise kadın bilgisinin temsiliinde merkezi bir konuma sahiptir. Bununla birlikte bu bilgi, güçle ilişkilendirilmekle beraber aynı zamanda tehdit unsuru olarak

çerçeveselenir. Melzer'in (2006: 5) belirttiği üzere, dişil bilginin tarihsel olarak mistikleştirilmesi ve tehlikeli görülmesi, burada da yeniden üretilmektedir. Kadın bilgisi bir yandan iktidar potansiyeli taşıyan bir unsur olarak konumlanırken, diğer yandan kontrol edilmesi gereken bir tehdit olarak sunulmaktadır. Bu durum, Tasker'ın (1993: 84–86) ifade ettiği şekilde, feminist çözümlemelerde sıklıkla karşılaşılan ambivalanslı kadın imgelerinin bir devamı niteliğindedir.

Laura Mulvey'nin (1975) “erkek bakışı” kavramı, sahnede biçimsel düzeyde tersyüz edilmiş görünse de, anlatı yapısında eril merkezlilik sürdürülmektedir. Olayların odağında Paul'ün kahramanlık yolculuğu yer almakta; kadın karakterler ise bu dönüşümün etrafında konumlanan tamamlayıcı figürler olarak temsil edilmektedir. Bu nedenle kadın karakter, özne konumundan çıkarılarak erkek öznenin hikâyesine eşlik eden bir tanığa dönüştürülmektedir.

Denis Villeneuve'ün 2021 yapımı uyarlamasında aynı sahne, farklı bir anlatı stratejisiyle yeniden inşa edilmiştir. Bu versiyonda Lady Jessica, Bene Gesserit'in politik aklını ve bilgeliğini temsil eden bir figür olarak öne çıkmakla birlikte, aynı zamanda yoğun bir duygusal kırılganlıkla da betimlenmektedir. Onun dua ediş ve korkusunu bastırma çabası, yüzeyde annelik kaygısı olarak görünse de, Bene Gesserit disiplini aracılığıyla korku ve endişeyi kontrol altına alma stratejisinin bir yansımasıdır. Judith Butler'ın (1990) toplumsal cinsiyetin performatifliği kuramı bağlamında değerlendirildiğinde, Jessica'nın bu temsili, kadınlığın yalnızca duygusal kırılganlıkla değil, aynı zamanda stratejik bir özneleşme biçimiyle üretildiğini göstermektedir. Bu yönüyle film, anneliğin duygusal yoğunluğunu hem görünür kılmakta hem de bu yoğunluğu politik bir araca dönüştürmektedir.

Villeneuve'ün uyarlamasında Gaius Helen Mohiam karakteri, bilginin karanlık ve disipline edici bir yüzünü temsil etmektedir. Melzer'in (2006) işaret ettiği feminist bilimkurgu yaklaşımının aksine, burada kadın bilgisi yapı kurucu bir unsur olarak değil, otoritenin ve sınamanın kaynağı olarak kurgulanmaktadır. Bu durum, kadın bilincinin dönüştürücü bir güçten ziyade disipline edici bir otorite olarak temsiline işaret etmektedir.

Paul Atreides'in Gom Jabbar testi, bireysel bir sınavın ötesinde, erkekliğin toplumsal ve kültürel olarak nasıl inşa edildiğine dair alegorik bir anlatı olarak okunabilir. Joseph Campbell'ın (2008: 30–35) “kahramanın yolculuğu” modelinde bu sahne, kahramanın “ilk sınavı”na karşılık gelmektedir. Paul, çocukluk ile yetişkinlik, edilgenlik ile iktidar, sıradanlık ile mesihlik arasında konumlanmış bir liminal alanda yer almaktadır. Victor Turner'ın (1969:

94–96) “liminal alan” kavramı çerçevesinde değerlendirildiğinde bu deneyim, Paul’ün bir geçiş ritüelinden geçerek kimliğini yeniden tanımladığı bir süreç olarak yorumlanabilir.

Lynch’in 1984 uyarlamasında bu liminal deneyim, teatral bir yoğunlukla aktarılmakta; Jessica’nın endişeli bekleyişi, Paul’ün sınavının yalnızca bireysel değil, ataerkil bir anlatının kolektif onayına bağlı bir geçiş ritüeli olduğunu düşündürmektedir. Kadın karakter, kahramanın dönüşümüne tanıklık eden ve duygusal yükü üstlenen bir figür olarak işlev görmektedir (Doane, 1991; hooks, 2000).

Villeneuve’ün 2021 versiyonunda ise Jessica’nın duruşu, anneliğin duygusal kırılganlığının ötesine geçerek stratejik bir güç ve zihinsel disiplin biçiminde yeniden tanımlanmaktadır. Butler’ın (1990: 33–35) toplumsal cinsiyetin performatifliği kuramı açısından değerlendirildiğinde, Jessica’nın kaygısını bastırması ve kendisini güçlü bir özne olarak sunması, toplumsal cinsiyetin kültürel olarak inşa edilmiş bir performans olduğunu açık biçimde ortaya koymaktadır.

Alt Tema 1.2: Erkekliğin Meşrulaştırılması

Her iki versiyonda da Paul’ün testi geçmesi, hegemonik erkekliğin onaylandığı bir anı temsil eder. Connell’in (2005: 78–80) hegemonik erkeklik kavramına göre erkeklik, yalnızca biyolojik değil, toplumsal olarak sürekli yeniden üretilen bir iktidar konumudur. Paul’ün sınavı, bu iktidar konumunun genç bir erkek özneye aktarılması anlamına gelir. Ancak 1984 versiyonunda bu aktarım daha tek boyutlu, kahramanın “acıya rağmen direnme” yetisi üzerinden kurgulanırken; 2021 versiyonunda bu aktarım, duygusal çatışma, korku ve tereddütle birlikte sunulur. Böylece hegemonik erkeklik mutlak bir iktidar biçimi olmaktan çıkıp, kırılganlıkla birlikte yeniden tanımlanır.

Alt Tema 1.3: Kadınların Konumlandırılması

Kadın karakterlerin bu sahnedeki konumları, sinemanın toplumsal cinsiyet temsillerini anlamak açısından kritik öneme sahiptir. Lynch’in versiyonunda Jessica’nın edilgenliği, Mohiam’ın ise tehditkâr ve mistik konumlandırılışı, kadın bilgisinin ya duygusallaştırılarak zayıflatılması ya da demonize edilerek korkutucu hâle getirilmesi gibi iki uç arasında gidip gelir. Bu ikili temsil, sinemada kadınların tarihsel olarak sık sık maruz kaldığı ambivalanslı figürleştirme eğilimini açıkça gösterir (Kaplan, 1983; Melzer, 2006). Villeneuve’ün filminde ise kadın karakterlerin konumları çok daha dengeli kurulmuştur. Jessica yalnızca bir anne değil, politik ve stratejik bir

özne olarak görünür; Mohiam ise cinsiyetle özdeşleştirilmemiş bir bilgi taşıyıcısıdır. Bu durum, feminist film teorisinin son yıllarda vurguladığı temsil çeşitliliği ve kadın bilgisinin merkezileştirilmesi yönündeki eğilimlerle uyumludur (Mulvey, 2015; Negra, 2009).



Görsel 1. *Dune (1984) – Gom Jabbar sahnesi*



Görsel 2. *Dune (1984) – Jessica'nın endişeli bakışı*



Görsel 3. *Dune (1984) – Rahibe Mohiam'ın tehditkâr duruşu*



Görsel 4. *Dune (2021) – Jessica’nın dua ediş ve göz yaşları*



Görsel 5. *Dune (2021) – Rahibe Mohiam’ın Paul’e bakışı*



Görsel 6. *Dune (2021) – Gom Jabbar sahnesi*

Tema 2: Kehanet, Kadim Bilgi ve Dişil Öngörü

Bu tema, sinemasal anlatıda sezgi, rüya ve gelecek öngörüsü gibi yapılar aracılığıyla temsil edilen kadın bilgeliğine odaklanmaktadır. Kadın karakterlerin sezgisel kapasiteleri çoğunlukla kahraman erkek figürün gelişim sürecine hizmet eden birer araç olarak kurgulanırken, bu bilgi çoğu zaman mistik ve soyut bir çerçevede sunulur ve nesneleştirilir (hooks, 2000: 40–41;

Melzer, 2006: 5). Özellikle erkek rüyalarında kadın figürün erotize edilmiş ya da sessiz bir imgeye indirgenmesi, Laura Mulvey'in (1975: 11) "male gaze" kuramında belirttiği nesneleştirme pratiğini destekler. Ancak çağdaş temsil biçimleri, kadının sezgisel gücünü pasif bir aktarıcı değil, özneleşen ve kaderi şekillendiren bir bilgi üreticisi olarak yeniden tanımlamaya başlamaktadır.

Alt Tema 2.1: Paul'ün Kehaneti ve Rüyaları

David Lynch'in 1984 yapımı *Dune* filminde Paul Atreides'in kehanet ve rüya sahneleri, bulanık görsel imgeler, içsel monologlar ve stilize edilmiş hızlı kesmelerle sunulur. Rüyalarda, Paul'ün kahramanlık yolculuğunun metafizik bir ön işareti olarak işlev görür. Kum solucanları, çöl, savaş ve iktidar sembolleriyle dolu bu vizyonlar, Campbell'ın (2008: 30–35) "kahramanın yolculuğu" şemasına uygun biçimde, kahramanın gelecekteki mesihsel rolünü meşrulaştırır. Böylece kehanet, erkekliğin metafizik düzlemde kutsanması için kullanılan bir araç hâline gelir (Bainbridge, 2009: 215).

Bu rüyalarda kadın figürler ise genellikle pasif ve nesneleştirilmiş hâlde görünür. Özellikle Chani, Paul'ün vizyonlarında erotize edilmiş bir silüet olarak belirir; konuşmaz, yönlendirmez, yalnızca görünür olur. Mulvey'in (1975) "erkek bakışı" teorisi açısından bu, erkeğin görsel haz dünyasına hizmet eden bir kadın figürleştirme stratejisidir. Chani, kahramanın yolculuğunda aktif bir bilgi taşıyıcısı değil, yalnızca ödül ya da erotik ilham kaynağıdır (Kaplan, 1983: 30; hooks, 2000: 41). Jessica'nın sezgisel gücü de benzer şekilde sınırlandırılır; onun kehanetle kurduğu bağ, annelik kaygısı ve koruyuculuk duygusuyla ilişkilendirilir. Bu temsil, kadın bilgisinin patriyarkal anlatılarda yalnızca erkek özneye hizmet ettiği ölçüde meşrulaştırılmasının örneğidir.

Denis Villeneuve'ün 2021 yapımı uyarlamasında ise kehanet sahneleri daha çok katmanlı, şiirsel ve psikolojik açıdan derinleştirilmiş bir anlatı formuna sahiptir. Paul'ün rüyaları, yalnızca geleceğin işaretleri değil, aynı zamanda onun duygusal kırılganlıklarını ve ahlaki çatışmalarını açığa çıkaran içsel bir yolculuk olarak işlev görür. Bu versiyonda erkeklik, hegemonik bir soğukkanlılık modeliyle değil, korku, merak ve duygusal yoğunlukla birlikte kurgulanır (Connell, 2005: 79–80).

En önemli farklardan biri Chani'nin temsiliyle ilgilidir. 2021 uyarlamasında Chani, rüyalarda Paul'e yol gösteren aktif bir figürdür. Bu kırılma, Melzer'in (2006: 6) belirttiği feminist bilimkurgu anlatılarında görülen kadın bilgisinin merkezileştirilmesi eğilimiyle örtüşmektedir.

Chani, artık yalnızca görünür bir imge değil, kahramanın kaderini şekillendiren özne konumundadır. Jessica'nın da bu bağlamda temsili farklılaşır: yalnızca annelik kimliğiyle değil, Bene Gesserit'in kadim bilgeliğinin taşıyıcısı olarak rüyaların anlamını çözümleyen bir figürdür. Butler'ın (1990: 34) toplumsal cinsiyetin performatifliği kuramı çerçevesinde Jessica'nın bu konumu, kadınlığın sabit kalıplarla değil, sürekli yeniden kurulan performanslarla üretildiğini görünür kılar.

Estetik açıdan da sahneler iki film arasında önemli farklılıklar taşır. Lynch'in filminde rüyalar hızlı kesmelerle dramatize edilirken, Villeneuve'ün filminde geniş kadrarlar, yumuşak renk paleti ve uzun planlar tercih edilmiştir. Bu görsel tercihler, rüyaların yalnızca Paul'ün kahramanlık yolunu işaret eden araçlar değil, aynı zamanda cinsiyet temsillerinin dönüşüm alanları olduğunu ortaya koyar. Kadın figürlerin rüyalarda özneleşmesi, erkek karakterin kırılganlığının görünür kılınması ve eril bakışın kırılması, feminist film kuramının çağdaş sinemadaki yansımalarıdır (Jeffords, 1994: 30; Negra, 2009: 55–58).

Alt Tema 2.2: Kehanetin İdeolojik İşlevi

Bilimkurgu sineması, kehanet ve kadim bilginin temsiliinde çoğunlukla ataerkil ideolojiyi yeniden üretir. Paul'ün rüyaları ve vizyonları, erkekliğin kaderle kutsanmasının bir aracı olarak işlev görür. Bainbridge'in (2009: 215–217) belirttiği gibi, “kehanet” anlatı içinde kahramanın seçimlerini haklılaştıran ve onun iktidarını meşrulaştıran bir tür “doğaüstü onay mekanizması”dır. Bu bağlamda rüyalar yalnızca bireysel bilinçdışı süreçleri değil, toplumsal cinsiyet ideolojisinin yeniden üretimini de taşır.

1984 uyarlamasında bu ideolojik işlev çok daha açıktır. Paul'ün rüyaları, onun “Kwisatz Haderach” olarak doğaüstü bir kaderi yerine getireceğini işaret eder. Böylece erkek kahraman, yalnızca kişisel özellikleriyle değil, “önceden belirlenmiş bir yazgının” taşıyıcısı olarak da yüceltilir. Bu yapı, hegemonik erkekliğin yalnızca toplumsal bağlamda değil, metafizik düzeyde de kutsanmasına hizmet eder. Kadın karakterlerin bilgisi, bu kaderi desteklemek için ikincil bir konuma yerleştirilir: Jessica annelik kaygısıyla, Chani ise erotize edilmiş bir vizyon figürü olarak işlev görür.

2021 uyarlamasında ise kehanetin bu tek yönlü işlevi sorgulanır. Paul'ün rüyaları, onun kaderiyle ilgili belirsizlikleri ve korkularını açığa çıkarır. Kehanet, yalnızca kahramanın iktidarını meşrulaştıran bir araç değil, aynı zamanda ahlaki bir sorumluluk ve yük olarak temsil edilir. Paul'ün rüyalarında şiddet, ölüm ve yıkım imgeleri, kahramanlığın bedelini işaret eder.

Bu durum, hegemonik erkekliğin sorgulanmasına ve alternatif erkeklik biçimlerinin görünür kılınmasına imkân tanır. Kadın karakterler de bu rüyaların edilgen objeleri olmaktan çıkarak, yorumlayıcı ve yönlendirici figürler hâline gelirler.

Alt Tema 2.3: Kadın Bilgisinin Temsili

Kadın bilgisinin kehanetle özdeşleştirilmesi, sinemada uzun bir geleneğe sahiptir. Kaplan'ın (1983: 29–32) belirttiği gibi, kadın figür sıklıkla “doğayla uyumlu, sezgisel bilgiye sahip, ama aynı zamanda irrasyonel ve kontrol dışı” bir özne olarak temsil edilir. Bu temsil biçimi, kadın bilgisini mistik ve belirsiz alanlara hapsederek, erkek bilgisinin “rasyonel” ve “bilimsel” alanıyla karşıtlık içinde tanımlar.

Lynch'in filminde bu temsil doğrudan gözlemlenir. Jessica'nın sezgisel gücü, oğlunun kaderini değiştirecek stratejik bir araç olarak değil, annelik kaygısıyla sınırlı bir sezgi olarak sunulur. Chani'nin Paul'ün rüyalarındaki sessizliği ve erotik varlığı, kadının bilgisini erkeğin bilinçdışına indirger. Böylece kadın figürün bilgeliği değil, “görünüşü” önem kazanmaktadır (Mulvey, 1975: 12–14).

Villeneuve'ün filminde ise kadın bilgisinin temsiliinde daha dönüşümsel bir yaklaşım vardır. Jessica'nın rüyalara dair yorumları, onun Bene Gesserit'in stratejik bilgisini taşıyan bir aktör olduğunu gösterir. Chani ise rüyalarda aktif olarak konuşan, Paul'ü sorgulayan ve yönlendiren bir özneye dönüşür. Bu kırılma, bell hooks'un (2000: 42–44) vurguladığı kadın bilgisinin patriyarkal söylemlerde bastırılmasına karşı güçlü bir temsili işaret eder.

Alt Tema 2.4: Kehanet ve Mesih Anlatısı

Kehanet sahneleri yalnızca bireysel vizyonlar değil, aynı zamanda mesih anlatısının temel yapı taşlarıdır. Frank Herbert'in romanında Paul Atreides'in “Kwisatz Haderach” olarak kehanet edilmiş bir kurtarıcı figürüne dönüşmesi, Batı kültüründeki Hristiyan mesih mitiyle, Doğu mistisizminin peygamberlik ve kader anlatılarıyla iç içe geçer. Bilimkurgu sinemasında bu tür mesih figürleri, genellikle hegemonik erkeklik biçimlerinin yüceltilmesiyle beraber temsil edilir (Booker, 2020: 178–182).

1984 uyarlamasında Paul'ün rüyaları, onun kaçınılmaz olarak bir “seçilmiş kişi” olduğunu işaret eder. Böylece rüyalar, Campbell'ın (2008: 34–36) “kahramanın yolculuğu” anlatısının kehanet evresine karşılık gelir. Kahramanın kaderi, kehanet aracılığıyla önceden belirlenmiş ve bu kader onun iktidarını doğaüstü bir haklılıkla pekiştirmiştir. Bu bağlamda kehanet, erkek

kurtarıcı figürün doğaüstü meşruiyetinin bir göstergesi olur. Kadın karakterlerin rolü ise bu yazgıyı onaylamak ve desteklemektir. Jessica, oğlunun “doğru yolda” olduğunu sezgileriyle teyit ederken; Chani, rüyaların erotize edilmiş bir figürü olarak erkek kurtarıcıya yöneltilmiş “ödül” işlevi görür.

2021 uyarlamasında ise mesih anlatısı çok daha sorgulayıcı bir biçimde kurgulanır. Paul’ün rüyaları, yalnızca kurtarıcılığını değil, aynı zamanda bu kurtarıcılığın getireceği yıkım ve şiddeti de işaret eder. Villeneuve’ün filmi, Paul’ün “mesih” konumunu dramatik bir zafer olarak değil, bir tür trajedi ve ahlaki ikilem olarak resmeder. Bu açıdan kehanet, yalnızca kutsal bir onay mekanizması değil, aynı zamanda kahramanın sorumluluklarını ağırlaştıran bir “lanet” gibi işlev görür. Burada mesih miti, hegemonik erkeklik figürünün eleştirel biçimde yeniden düşünülmesine kapı aralar (Halberstam, 2011: 128–130).

Alt Tema 2.5: Kadın Bilgisinin Mesih Anlatısındaki Rolü

Kehanet ve mesih anlatısı, kadın bilgisinin patriyarkal yapılarda nasıl araçsallaştırıldığını da açığa çıkarır. 1984 filminde Jessica’nın bilgisi, Bene Gesserit’in kadim stratejileriyle ilişkili olsa da nihayetinde Paul’ün kaderini teyit eden bir araç konumuna indirgenir. Chani’nin rüyalarındaki sessizliği, erkek kurtarıcı figürün yolculuğunda kadın bilgisinin edilgenleştirilmesine işaret eder. Bu durum, hooks’un (2000: 42–44) kadın bilgisinin yalnızca erkek özneye hizmet ettiği ölçüde meşru kılındığına dair tespitlerini doğrular.

2021 uyarlamasında ise Jessica’nın bilgisi, kehanetin yorumlanmasında belirleyici hâle gelir. Onun Bene Gesserit geçmişi, mesih anlatısını yalnızca teyit eden değil, aynı zamanda dönüştüren bir unsur olarak işlev kazanır. Chani de bu bağlamda aktif bir figür olarak, Paul’ün kehanetlerini yorumlamasında rol oynar. Böylece kadın bilgisinin mesih anlatısındaki rolü edilgen destekçilikten aktif yorumculuğa evrilir. Bu dönüşüm, feminist film teorisinin son dönemde altını çizdiği “kadın öznenin merkeze alınması” eğilimiyle uyumludur (Negra, 2009: 112–115; Melzer, 2006: 6).

Alt Tema 2.6: İdeolojik Çerçeve ve Seyirci

Kehanetin mesih mitiyle ilişkisi, filmlerin izleyiciye sunduğu ideolojik çerçevede de farklılaşır. Lynch’in filminde seyirci, Paul’ün kahramanlık yolculuğunu ve kehanetle kutsanmasını kaçınılmaz bir zafer olarak deneyimler. Villeneuve’ün filminde ise seyirciye sürekli bir belirsizlik, kuşku ve kaygı aktarılır: kehanet yalnızca bir zaferin değil, aynı zamanda felaketin

de habercisidir. Böylece izleyici, erkek kurtarıcı figürün mutlaklaştırılmasına değil, sorgulanmasına yönlendirilir. Bu ideolojik kayma, postmodern sinemanın karakter merkezli ve eleştirel anlatı stratejileriyle de uyumludur (Elsaesser, 2005: 152–153).



Görsel 7. *Dune (1984) – Paul’ün rüyasında kum solucanı ve çöl vizyonu*



Görsel 8. *Dune (1984) – Paul’ün rüyasında Chani’nin imgesi*



Görsel 9. *Dune (2021) – Paul’ün rüyasında Chani’nin imgesi*



Görsel 10. *Dune* (2021) – Paul’ün rüyasında bıçaklandığını görmesi

Tema 3: Kadın Özneleşmesi, Hayatta Kalma ve Dönüşüm

Bu tema, kadın karakterlerin yalnızca bakım veren ya da duygusal destek sunan figürler değil, aynı zamanda hayatta kalma stratejileri geliştiren, direnç gösteren ve özneleşen aktörler olarak temsil edildikleri sahneleri kapsamaktadır. Kadın bedeninin yalnızca cinsiyetli bir yapı olarak değil, doğayla mücadele eden, stratejik kararlar alan ve liderlik sergileyen bir unsur olarak kurgulanması, feminist film kuramı açısından klasik sinemadaki “kırılgan kadın” mitine güçlü bir karşı-duruş niteliği taşır (Haraway, 1991: 150–151; Butler, 1990: 140). Kadın bilgisinin bu bağlamda erkek karakterin dönüşümünde de etkili olması, hegemonik erkeklik normlarının kırıldığı anlatı anlarını görünür kılar (Jeffords, 1994: 28–30).

Alt Tema 3.1: Jessica’nın Kumda Kaçışı ve Paul’le Yolculuğu

David Lynch’in 1984 yapımı *Dune* filminde, Harkonnen saldırısının ardından Paul ve annesi Jessica’nın çölde hayatta kalma mücadelesi, hızlı ve işlevsel sahnelerle aktarılır. Bu sekans, kadın karakterin potansiyel özneleşmesi için önemli bir fırsat sunmasına rağmen, anlatıda Paul’ün doğaçlama liderliği ön plana çıkarılır. Jessica’nın Bene Gesserit kökenli zihinsel ve fiziksel becerileri çoğunlukla arka planda kalır. Onun sesini kullanarak muhafızları etkisiz hale getirdiği kısa an dışında, stratejik ya da bedensel gücü anlatıda yeterince merkezileştirilmez. Bu durum, Jessica’nın karakter olarak özneleşme kapasitesini törpüler (Doane, 1991: 49–50).

Çölün temsilinde eril bir sembolizm dikkat çeker. Doğa, düşmanca ve sert bir alan olarak resmedilir; kadın bedeni bu ortamda korunması gereken bir “yük” konumuna indirgenir. Jessica, oğlunun fiziksel korumasına muhtaç, kırılgan bir figür olarak gösterilir. Bu temsil biçimi, anneliği yalnızca biyolojik bağlılık ve duygusal kaygıyla sınırlandırır. Nancy Chodorow’un (1978) annelik analizinde belirttiği gibi, bu tür imgeler kadını bakım veren ama

karar alma süreçlerinde etkisiz pasif bir aktör hâline getirir. Paul'ün aktifliği, Jessica'nın edilgenliğiyle keskin bir karşıtlık oluşturur.

Denis Villeneuve'ün 2021 yapımı *Dune* filminde ise aynı sahne dramatik ve temsili açıdan çok daha zengin bir düzeyde inşa edilmiştir. Jessica burada yalnızca bir anne değil; hayatta kalma becerilerine sahip, stratejik kararlar verebilen ve zihinsel kontrolünü koruyabilen çok boyutlu bir özne olarak sunulur. Bene Gesserit eğitiminin etkileri belirgin biçimde görünür: sesiyle muhafızları etkisiz hale getirmesi, çölde yön bulma becerisi ve doğayla kurduğu sezgisel uyum, onun yalnızca fiziksel değil, entelektüel bir güce sahip olduğunu da gösterir (Melzer, 2006: 4). Jessica'nın oğluna rehberlik edişi, yalnızca duygusal değil, aynı zamanda stratejik ve politik düzlemde. bell hooks'un (2000: 43–44) “anneliğin politikleşmesi” kavramı bağlamında Jessica, bakım veren bir figür olmanın ötesinde, karar verici ve yönlendirici bir aktör olarak temsil edilir. Böylece annelik, duygusal bağlılıkla sınırlı kalmayıp, iktidar ve liderlik boyutuyla yeniden tanımlanır. Bu temsil, toplumsal cinsiyet rollerini dönüştüren ve feminist sinema kuramında sıkça vurgulanan kadın özneleşmesinin güçlü bir örneğini sunar.

Çölün 2021 versiyonundaki estetik temsili de bu dönüşümü destekler. Doğa artık yalnızca düşman bir alan değil, karakterlerin kimliklerini yeniden kurdukları liminal bir mekân hâline gelir (Turner, 1969: 94–95). Bu geçiş alanı, Jessica'nın özneleşmesi için bir sembolik sahne işlevi görür. Kamera, Jessica'nın yüzünü yakın planlarla göstererek onun karar anlarını, korkularını ve kararlılığını görünür kılar. Bu görsellik, Judith Butler'ın (1990: 140–142) toplumsal cinsiyetin bedensel performanslarla inşa edildiği fikrini somutlaştırır: Jessica yalnızca anne değil, lider, stratejist ve hayatta kalıcıdır.

Paul'ün annesinden etkilenmesi de önemli bir anlatı kırılmasıdır. 1984 versiyonunda Paul, liderlikte annesini gölgede bırakırken; 2021 versiyonunda onun bilgeliğinden, sezgilerinden ve stratejik becerilerinden öğrenir. Connell'in (2005: 80–81) hegemonik erkeklik modelinin ötesine geçen bu temsil, eril iktidarın kadın bilgisinden beslenen alternatif bir biçime dönüşebileceğini gösterir. Böylece aile içindeki toplumsal cinsiyet rolleri yeniden yapılandırılır; eril iktidarın yerine karşılıklı öğrenme ve ortaklık ilişkisi geçer.

Alt Tema 3.2: Doğa, Çöl ve Kadın Bedeninin Temsili

Bilimkurgu sinemasında doğa, sıklıkla erkek kahramanın sınıandığı bir mekân olarak temsil edilir. Çöl ise bu bağlamda en uç sınama alanıdır: susuzluk, ölüm, bilinmezlik ve tehlike, kahramanın iradesini sınar. 1984 yapımı *Dune* filminde çöl, eril kahramanlık anlatısını

pekiştiren bir sahneye dönüşür. Paul, çölün ortasında liderlik özelliklerini sergilerken, Jessica daha çok korunması gereken, “yük” olarak kurgulanır. Bu temsil biçimi, doğayı eril kahramanla özdeşleştiren, kadını ise doğaya karşı kırılgan bir varlık olarak konumlandıran ataerkil sinema kalıplarını yeniden üretir (Ortner, 1974: 72–73).

Villeneuve’ün 2021 uyarlamasında ise doğa yalnızca erkek kahramanın sınav alanı değil, kadın karakterin de güç ve özneleşme sahnesi hâline gelir. Jessica, çölün tehlikelerine yalnızca maruz kalan değil, onlarla başa çıkan, hayatta kalma becerilerini sergileyen bir figürdür. Bu temsil, kadın bedeninin doğayla özdeşleştirilmesinin “kırılganlık” üzerinden değil, “dayanıklılık” ve “uyum” üzerinden yeniden tanımlandığı bir kırılmaya işaret eder. Donna Haraway’ın (1991: 151–152) siber-feminist yaklaşımı çerçevesinde, kadın bedeni burada pasif bir doğa imgesi değil, aktif bir hayatta kalma aracıdır.

Alt Tema 3.3: Kadın Karakterin Özneleşmesi

Jessica’nın özneleşme süreci, 2021 filminde özellikle kamera kullanımıyla desteklenir. Çölde yön bulmaya çalıştıkları sahnelerde kamera sık sık Jessica’nın yüzünde, karar anlarında ve bedensel hareketlerinde odaklanır. Bu yakın plan çekimler, kadın karakterin içsel dünyasını görünür kılar. Laura Mulvey’in (1975: 12) “erkek bakışı” teorisinin tersine, Jessica burada yalnızca izlenen bir nesne değil, anlatıyı yönlendiren özne olarak sahneye çıkar.

1984 filminde ise Jessica’nın özneleşme ihtimali sınırlıdır. Muhafızları sesiyle etkisiz hale getirdiği kısa an dışında, çoğunlukla Paul’ün kararlarını izler ve duygusal tepkiler verir. Bu temsil, Kaplan’ın (1983: 29) belirttiği “kadının edilgenliği” temasının tipik bir yansımasıdır. Kadın bilgisi ya bastırılır ya da yalnızca erkek karakterin yolculuğuna hizmet eden ikincil bir unsur olarak kurgulanır.

Alt Tema 3.4: Feminist Kuram Bağlamında Karşılaştırma

hooks’un (2000: 43–45) işaret ettiği üzere, ataerkil anlatılarda kadın karakterler sıklıkla “erkek özneye eşlik eden duygusal yük taşıyıcıları” olarak konumlandırılır. Lynch’in filminde Jessica tam da bu konuma indirgenmiştir. Villeneuve’ün filminde ise Jessica’nın temsili, bu kalıbı kırar: o yalnızca annelik duygularıyla değil, stratejik zekâsı, sezgisel bilgeliği ve fiziksel dayanıklılığıyla da anlatının merkezinde yer alır.

Judith Butler’ın (1990: 140–142) toplumsal cinsiyetin performatifliği kuramı bağlamında Jessica’nın 2021’deki performansı, cinsiyetin sabit kalıplarla tanımlanamayacağını açığa

çıkartır. O hem anne hem lider hem de hayatta kalıcıdır. Bu çok katmanlı kimlik, toplumsal cinsiyetin farklı bağlamlarda farklı performanslarla üretildiğini gösterir.

Alt Tema 3.5: Erkekliğin Dönüşümü

Jessica'nın özneleşmesi yalnızca onun karakter gelişimiyle sınırlı değildir; aynı zamanda Paul'un erkekliğinin yeniden tanımlanmasına da katkı sağlar. 1984 versiyonunda Paul, liderliği annesinin üzerinde konumlandırarak hegemonik erkeklik normlarını yeniden üretir. Ancak 2021 versiyonunda Paul'un annesinden öğrenmesi, onun bilgeliğine güvenmesi ve liderliğini tanıması, eril iktidarın yeniden yapılandığı bir anlatı kırılmasına işaret eder. Connell'in (2005: 80–81) hegemonik erkeklik modeline alternatif bir erkeklik biçimi burada görünür olur: erkek özne yalnızca babasından değil, annesinden de öğrenir, onun bilgeliğiyle dönüşür.



Görsel 11. *Dune (1984)* – Jessica'nın çölde işlevsiz bırakıldığı sahne



Görsel 12. *Dune (1984)* – Jessica'nın Paul ile çölde yolculuğu



Görsel 13. *Dune (2021) – Jessica’nın Paul ile çölde yolculuğu*



Görsel 14. *Dune (2021) – Jessica’nın çöldeki endişeli hali*

Tema 4: Eril İktidar, Öteki ve Toplumsal Kabul

Bu tema, erkekliğin topluluk içinde nasıl sınındığını, liderliğin hangi değerler üzerinden meşrulaştırıldığını ve kadın karakterlerin bu eril yapı içerisinde nasıl arka planda bırakıldığını inceler. Aynı zamanda, “öteki”nin sinemada temsili ve yerli halkın kolonyal anlatılarla ilişkilendirilmesi de bu temanın odak noktasıdır. Erkek kahramanın topluluk tarafından kabul edilişi, genellikle fiziksel güç, cesaret ve liderlik özellikleriyle ölçülürken; kadın karakterlerin görünürlüğü çoğunlukla erkek karakterle olan ilişkileri üzerinden belirlenir (Connell, 2005: 78–79; Shohat & Stam, 1994: 22–23). Postkolonyal feminist yaklaşımlar ise kadın karakterlerin bu yapılar içinde kültürel arabulucular olarak işlev gördüğünü ve bilgi taşıyıcılarına dönüştüklerini vurgular (Trinh, 1989: 57–59).

Alt Tema 4.1: Stilgar ve Fremenlerle İlk Karşılaşma

1984 yapımı *Dune* filminde Paul ve Jessica’nın çölde hayatta kalmalarının ardından Fremenlerle karşılaşmaları, eril iktidarın kabilevi düzende nasıl kurulduğunu gözler önüne

serer. Stilgar karakteri, otoriter, sert ve fiziksel olarak güçlü bir erkek lider olarak temsil edilir. Bu uyarlamada Paul'ün Fremen topluluğuna kabulü doğrudan bir düello sahnesi üzerinden değil; daha çok kehanet, mesihlik söylemleri ve Paul'ün “öteki” olarak bilgeliliği sayesinde gerçekleşir. Extended versiyonda Paul'ün Jamis ile düellosu yer almakla birlikte, bu çalışmada esas alınan sinema salonu (theatrical) versiyonunda söz konusu sahne bulunmamaktadır. Dolayısıyla Paul'ün kabul süreci, fiziksel bir sınavdan ziyade sembolik ve söylemsel göstergelerle inşa edilmiştir. Bu kabul biçimi, Connell'in (2005: 79–80) hegemonik erkeklik modelinde vurgulanan güç ve kontrol öğelerinin dolaylı yollarla yeniden üretildiğini gösterir. Buna karşın Jessica, bu karşılaşmada Fremenler tarafından hemen “Sayyadina” olarak kabul edilir. Ancak bu kabul, güçlü bir politik veya dini liderlik inşasına değil, daha çok Bene Gesserit'in mistik imajına ve Paul'ün annesi olma statüsüne dayanır. Dolayısıyla 1984 versiyonunda Jessica'nın Sayyadina unvanı yüzeysel biçimde verilmiş, kadın öznelliği arka planda bırakılmıştır.

Toplumsal cinsiyet temsilleri bu sahnede ataerkil hiyerarşi doğrultusunda şekillenir. Özellikle Chani, neredeyse hiç konuşmayan, egzotik ve gizemli bir figür olarak sunulur. Bu temsil, Edward Said'in (1978: 188–190) oryantalist bakış kuramı bağlamında, “öteki”nin erotize edilmiş ve sessizleştirilmiş biçimiyle örtüşür. Chani, Batılı erkek özne Paul için anlam kazanır; bilgisi görünmez, ama egzotik varlığı onu cazip kılar (Shohat & Stam, 1994: 22–26).

2021 yapımı Dune filminde aynı sahne çok daha dönüşümsel biçimde ele alınır. Stilgar hâlâ topluluğun lideridir; ancak liderlik yalnızca fiziksel güce değil, doğayla uyum, kolektif sorumluluk ve stratejik bilgelik üzerine kurulur. Paul'ün kabulü burada Jamis ile yaptığı düello üzerinden gerçekleşir. Bu düello, Connell'in hegemonik erkeklik modelinde yer alan güç, kontrol ve fiziksel üstünlük unsurlarını doğrudan sahneye taşır. Bununla birlikte Villeneuve'ün yorumu, bu sahneyi yalnızca bir güç gösterisi olmaktan çıkarıp anlatının merkezine yerleştirir: Paul'ün Fremen topluluğuna katılımı, gelecekteki mesihsel rolünün ve liderlik yolculuğunun en kritik dönüm noktası olarak sunulur. Böylece düello, yalnızca bireysel bir sınav değil, kültürel kabulün, topluluk aidiyetinin ve iktidarın meşruiyetinin sahnelendiği bir ritüele dönüşür. Paul'ün Jamis'i öldürmek zorunda kalması, onun hem ölüm ve yaşam döngüsüne katıldığını hem de Fremenlerin gözünde geri dönülmez biçimde konumlandığını gösterir. Dolayısıyla bu sahne, erkeklik anlatısının bedensel şiddet üzerinden yeniden üretildiği kadar, Paul'ün yeni bir toplumsal düzenin öznesi hâline geldiğini de ortaya koyar. Bu kabul süreci, yalnızca kaba kuvvetle değil; Paul'ün topluluğa ve onun kültürüne duyduğu saygıyla da ilişkilendirilir (Jeffords, 1994: 29–32; Bainbridge, 2009: 215–217).

Bu versiyonda Chani pasif bir g zellik fig r  deęil, topluluk i inde g  l  bir yerli  zne olarak temsil edilir. Paul ile kurduęu g z teması, diyalogları ve y nlendirici tavırları, onun anlatının aktif bir  znesi olduęunu g sterir. Laura Mulvey'in (1975: 14) "erkek bakışı" kuramının tersine, Chani burada yalnızca izlenen deęil, anlatıyı y nlendiren bakışın sahibi h line gelir. Jessica da bu karřılařmada edilgen bir fig r olmaktan  ıkıp, Bene Gesserit bilgisini kullanan bir rehber fig r konumuna evrilir. Trinh Minh-ha'nın (1991: 94–96) belirttięi gibi, bu t r temsiller kadınların k lt rel arabuluculuk rol n  g r n r kılar.

Sinematografik tercihler de bu farkı pekiřtirir. 1984 versiyonunda kamera erkek kahramana odaklanırken, 2021 versiyonunda kadın karakterlerin y z ifadeleri, beden dilleri ve bakışları da g r n r kılınır. B ylece kadın fig rler yalnızca  evresel "arka plan" deęil, topluluęun aktif bireyleri olarak temsil edilir (Doane, 1991: 50–52). Paul' n topluluęa kabul  yalnızca bir d v řle deęil; bilgiye, k lt re ve kadın fig rlerin rehberlięine g sterdięi saygıyla da iliřkilendirilir. Bu durum, hegemonik erkeklięin d n řt r lmesine olanak tanır (Connell, 2005: 78–79).

Alt Tema 4.2: Kolonyal temsil ve " teki"nin  nřası

Bilimkurgu sineması,  zellikle uzay operası t r nde, s m rgecilik ve " teki"nin temsiliyle sıkı sıkıya baęlantılıdır. Fremen halkı da *Dune* evreninde hem s m rgeleřtirilmiř bir toplumun hem de " teki"nin arketipik temsilidir. Edward Said'in (1978: 188–190) iřaret ettięi gibi, oryantalist s ylem Doęu'yu egzotik, gizemli ve irrasyonel olarak konumlandırırken Batı'yı rasyonel, modern ve y netmeye muktedir bir  zne olarak tanımlar. Lynch'in 1984 uyarlamasında bu ayrımın izleri belirgindir: Paul, Batılı "kurtarıcı" fig r  olarak Fremenler  zerinde liderlik kurarken; Fremenler egzotik, mistik ama aynı zamanda barbar  zelliklerle kodlanır.

Bu baęlamda Chani'nin 1984 filminde neredeyse sessiz kalması ve egzotik bir g zellik unsuru olarak iřlev g rmesi,  tekinin kadın  zerinden temsil edilmesine tipik bir  rnektir. Kadın karakter, bilgi veya  zneleřme kapasitesiyle deęil, erkek  znenin arzusuna hitap eden "gizemli yerli" fig r  olarak anlam kazanır. Bu temsil, Shohat & Stam'ın (1994: 22–26) belirttięi kolonyal sinemadaki yerli kadın stereotipleriyle doęrudan  rt řmektedir: sessizlik, erotizasyon ve k lt rel bilgisizleřtirme.

Villeneuve' n 2021 uyarlaması ise bu kolonyal temsili daha eleřtirel bir noktadan ele alır. Chani, yalnızca egzotik bir " teki" deęil, k lt rel bilgiye, politik bilince ve stratejik role sahip bir akt r olarak sunulur. Onun Paul ile kurduęu iliřki, romantik bir fetiřizmin  tesine ge er;

Chani, Paul'ün kaderini sorgulayan ve ona meydan okuyan bir figür hâline gelir. Bu durum, Trinh Minh-ha'nın (1989: 56–59) “kadının kültürel arabuluculuğu” fikriyle ilişkilidir: kadın, kolonize edilen topluluğun sessiz figürü değil, kültürün taşıyıcısı ve yorumlayıcısıdır.

Alt Tema 4.3: Kadın Figürü ve Kolonyal Söylem

Kadın figürü kolonyal söylemlerde sıklıkla iki uçta temsil edilir: ya “kurtarılmaya muhtaç” pasif kadın ya da “tehditkâr egzotik” kadın. Lynch'in filminde Chani ilk tipe yaklaşır: kurtarıcı erkek (Paul) tarafından seçilen, onun kaderini onaylayan ve sessiz güzelliğiyle erkeğin yolculuğuna eşlik eden bir figürdür. Bu temsil hem ataerkil hem de kolonyal söylemin birleşimidir: erkek Batılı özne, kadın “öteki” üzerinden iktidarını pekiştirir.

2021 filminde ise bu temsil kırılır. Chani, Paul'ün rüyalarında olduğu gibi karşılaşma sahnesinde de aktif söz alır, gözlemlerini paylaşır ve politik bir duruş sergiler. Onun bakışlarının kamera aracılığıyla görünür kılınması, Laura Mulvey'nin (1975: 14) erkek bakışı kuramının ters yüz edilmesi anlamına gelir: burada kadın yalnızca izlenen değil, izleyen ve anlamlandıran bir özne konumundadır.

Jessica'nın konumu da kolonyal söylem bağlamında farklılaşır. 1984 filminde Jessica, Fremenler tarafından hemen “Sayyadına” olarak kabul edilir; ancak bu kabul, onun bireysel bilgeliğinden çok Paul'ün annesi olma statüsüyle ilişkilendirilir. Böylece ataerkil sistem içinde değeri yine erkek özneye bağı üzerinden tanımlanır. 2021 filminde ise Jessica henüz Sayyadına olmaz; burada Bene Gesserit bilgeliğiyle oğlunun hayatta kalmasına katkı sunan, ama Fremen topluluğu içinde politik-dini bir otoriteye henüz yükselmeyen bir figürdür. Bu temsil, postkolonyal feminist sinemanın kadını yalnızca “erkek kahramanın annesi/eşi” değil, kendi başına bilgi taşıyıcısı ve stratejik aktör olarak yeniden kurgulama eğilimiyle uyumludur (Minh-ha, 1991: 94–96).

Alt Tema 4.4: İdeolojik Katmanlar

1984 uyarlaması, Soğuk Savaş'ın gölgesinde üretilmiş bir metin olarak, Batı'nın öteki üzerindeki liderlik iddiasını yeniden üretir. Paul'ün “Batılı kurtarıcı” konumu hem Fremenler hem de kadın karakterler üzerinde hegemonik bir iktidarı meşrulaştırır. 2021 uyarlaması ise postmodern kimlik politikalarının etkisiyle, bu liderlik konumunu sorgular. Paul'ün Fremenlerce kabulü yalnızca fiziksel üstünlüğe değil, kültürel uyuma, diyaloga ve kadın figürlerin rehberliğine dayandırılır. Bu farklılık, erkek iktidarının yalnızca kaba kuvvetle değil,

topluluk içi karşılıklı öğrenme ve farklılıkların tanınmasıyla yeniden kurgulandığını göstermektedir (Bainbridge, 2009: 215–217; Jeffords, 1994: 29–32).



Görsel 15. *Dune (1984) – Stilgar’ın Paul ile karşılaşması*



Görsel 16. *Dune (1984) – Chani’nin sessiz kalışı, kadın figürün edilgen temsili*



Görsel 17. *Dune (2021) – Paul’ün Jamis ile yaptığı düello sahnesi*



Görsel 18. *Dune (2021) – Chani’nin Paül ile Jamis’in düellosunu izlediği sahne*

Tema 5: Mesih Anlatısı, Politik İktidar ve Kadının Konumu

Bu tema, anlatının merkezinde yer alan erkek kurtarıcı figürün yükselişi ve bu süreçte kadın karakterlerin nasıl temsil edildiğine odaklanır. Paul Atreides’in Fremenler arasında liderliğe yükselmesi, klasik kahraman anlatısına uygun biçimde hegemonik erkeklik performanslarıyla çerçevelenirken; kadın karakterler çoğunlukla bu yükselişe duygusal ya da ritüel destek sağlayan figürler olarak sunulmaktadır. Bu durum, erkekliğin kahramanlık ve iktidar üzerinden yüceltilmesini, kadınların ise ikincil rollerle sınırlandırılmasını beraberinde getirir (Tasker, 1993: 92–94; Bainbridge, 2009: 148–150). Ancak çağdaş uyarlamalar, bu mutlak erkek merkezliliği sorgulayarak kadın karakterleri yalnızca kahramanın “eşlikçisi” değil, politik ortakları olarak yeniden tanımlama eğilimi taşır (Butler, 1990: 33–35; Melzer, 2006: 182–183).

Alt Tema 5.1: Paul’ün Liderliğe Yükselişi ve Kadının Temsili

David Lynch’in 1984 yapımı *Dune* filminde Paul Atreides’in Fremenlerin lideri ve dini kurtarıcısı olarak yüceltilmesi, klasik kahraman anlatısının neredeyse birebir yeniden üretimidir. Paul, hem fiziksel hem de zihinsel sınavlardan geçerek “Kwisatz Haderach” konumuna ulaşır; bu süreçte onun erkekliği, iktidar, kontrol ve duygudan arınmışlık üzerinden tanımlanır. Connell’in (2005: 77–78) hegemonik erkeklik modeli açısından bakıldığında, Paul’ün erkekliği doğüstü bir kader ve kahramanlıkla birleşerek meşrulaştırılır. Kadın karakterler ise bu yükselişin etrafında yer alır, ama merkeze taşınmazlar. Jessica, oğlunun yükselişine tanıklık eden ama politik sürece doğrudan müdahil olmayan bir annedir; Chani ise kahramanın yanında duran “güzel eş” konumundadır. Laura Mulvey’in (1975: 14) erkek bakışı kuramı bağlamında değerlendirildiğinde, Chani’nin sessizliği ve edilgenliği, kadının yalnızca erkek özne için anlam kazandığı bir temsile işaret eder.

Bu anlatı, aynı zamanda hegemonik erkekliğin duygusuzlukla özdeşleştirilmesini de içerir. Paul, iktidarını pekiştirirken duygularını bastırır; kahramanlık, sertlik ve soğukkanlılık üzerinden kurgulanır. Jeffords'un (1994: 25–28) işaret ettiği gibi, bu tür temsiller duygusallığı “kadınsı” bir özellik olarak dışlar, iktidarı ise “duygudan arınmışlıkla” özdeşleştirir. Böylece erkek kurtarıcı miti, ataerkil ideolojinin yeniden üretim alanına dönüşür.

Denis Villeneuve'un 2021 yapımı Dune filminde ise Paul'un liderliğe yükselişi hâlâ anlatının merkezinde olsa da bu süreç daha dramatik, sorgulayıcı ve çok katmanlı biçimde ele alınır. Paul'un mesih konumu yalnızca bir zafer olarak değil, aynı zamanda bir yük ve trajedi olarak sunulur. Rüyalarında gördüğü savaş ve ölüm imgeleri, onun kurtarıcılığının bedelini işaret eder. Böylece hegemonik erkeklik figürü, mutlak bir kahramanlık değil, etik sorumluluk ve içsel çatışmalarla şekillenen daha kırılgan bir erkeklik olarak temsil edilir (Halberstam, 2011: 129–132).

Bu versiyonda Jessica yalnızca annelik konumuyla değil, aynı zamanda dini ve politik bir figür olarak öne çıkar. Ancak 1984 uyarlamasının aksine, henüz Fremenler tarafından “Sayyadına” olarak kabul edilmez. Villeneuve'un filminde Jessica, Bene Gesserit bilgeliği ve stratejik aklıyla Paul'un hayatta kalışına ve toplulukla kurduğu ilişkiye katkı sunar; bu yönüyle kendi bilgeliği ve otoritesiyle değer kazanır. Trinh Minh-ha'nın (1989: 65–66) vurguladığı kadınların “kültürel arabuluculuğu” burada potansiyel olarak görünür kılınır, ancak topluluk içindeki ruhani liderlik unvanına henüz ulaşmaz.

Chani'nin temsili de belirgin bir dönüşüm gösterir. 1984 versiyonundaki sessiz, egzotik figür yerine, bu kez konuşan, sorgulayan ve politik bir ortak olarak sahneye çıkar. Paul ile ilişkisi romantik boyutu aşarak stratejik bir ortaklığa evrilir. Bu, bell hooks'un (2000: 45–46) kadınların patriyarkal anlatılarda yalnızca “erkeğin aşk nesnesi” olarak konumlandırılmasına karşı geliştirdiği eleştirinin sinemadaki bir karşılığıdır.

Sinematografik açıdan da önemli farklar göze çarpar. Lynch'in filminde kamera sürekli Paul'un yükselişini merkeze alırken; Villeneuve'un filminde Jessica ve Chani yakın planlarla görünür kılınır. Özellikle Chani'nin Paul'e baktığı kamera açıları, Mulvey'in (1975) erkek bakışı kuramını tersine çevirir: bu kez erkek özne, kadının bakışıyla değerlendirilen bir figür hâline gelir. Böylece kadın karakterlerin özneleşmesi, erkek kahraman anlatısının mutlak hâkimiyetini kırar.

Alt Tema 5.2: Mesih Anlatısının Dini ve İdeolojik Kökenleri

Frank Herbert'in *Dune* romanı ve sinemadaki uyarlamaları, mesih mitinin evrensel arketiplerinden yoğun biçimde beslenir. Paul Atreides'in "Kwisatz Haderach" olarak betimlenmesi hem Batı'daki Hristiyan mesih anlayışına hem de İslam'daki Mehdi inancına göndermeler içerir (Booker, 2020: 178–182). Bilimkurgu sinemasında bu tür mesih figürleri, genellikle sömürgecilik, iktidar ve kurtarıcı erkeklik söylemlerini pekiştiren bir ideolojik çerçeveye işlev görür.

1984 uyarlamasında bu dini-ideolojik bağlam çok daha belirgindir. Paul'ün liderliğe yükselişi yalnızca Fremenler üzerinde değil, neredeyse tüm galaksi üzerinde "kutsanmış bir kader"ın gerçekleşmesi olarak aktarılır. Kahramanın yolculuğu Campbell'ın (2008: 34–36) tanımladığı "kurtarıcı kahraman" modelini izler: seçilmişlik, sınanma, kehanetin gerçekleşmesi ve nihai zafer. Bu yapı, hegemonik erkekliği yalnızca toplumsal değil, metafizik düzlemde de meşrulaştırır. Paul'ün iktidarı hem politik hem de dini bir onayla pekiştirilir. Kadın karakterler ise bu süreçte ritüel figürler veya duygusal destek unsurları olarak yer alır; onların bilgisi, erkeğin kutsallığını teyit eden yan unsurlara indirgenir.

2021 uyarlaması ise bu mesih anlatısına çok daha eleştirel yaklaşır. Villeneuve'ün filminde Paul'ün rüyaları yalnızca kurtuluşu değil, aynı zamanda yıkımı ve şiddeti de işaret eder. Böylece mesih anlatısı bir "kurtarıcı miti" olmaktan çıkıp, aynı zamanda bir "lanet" ya da "yük" hâline gelir. Paul, liderliğe yükselirken aynı zamanda milyonların ölümüyle sonuçlanabilecek bir "cihad"ın öncüsü olabileceğini görür. Bu anlatı tercihi, erkek kurtarıcı figürün yalnızca kutsanmış bir kahraman değil, aynı zamanda trajik ve etik ikilemlerle dolu bir özne olarak yeniden düşünülmesini sağlamaktadır (Halberstam, 2011: 129–132).

Alt Tema 5.3: Kadınların Mesih Anlatısındaki Yeri

Dini/ideolojik bağlam, kadın karakterlerin konumunu da doğrudan etkilemektedir. Lynch'in filminde Jessica, dini ritüellerde oğlunun yükselişine eşlik eden bir figürdür. Onun "anneliği" ve Bene Gesserit bilgisi, Paul'ün kaderini destekleyen ama dönüştürmeyen bir unsur olarak temsil edilir. Chani ise Paul'ün kehanetlerinin gerçekleşmesinde erotize edilmiş bir "ödül" veya sembolik eş konumundadır. Bu durum, bell hooks'un (2000: 42–45) eleştirdiği üzere, kadın karakterlerin erkek öznenin anlatısında yalnızca "duygusal taşıyıcı" veya "destekleyici ritüel figürü" olarak işlev görmesine örnek teşkil eder.

Villeneuve'ün filminde ise kadınların dini/ideolojik bağlamdaki temsili önemli ölçüde farklılaşır. Jessica, bu versiyonda yalnızca anne kimliğiyle değil; Bene Gesserit bilgeliği,

sezgisel gücü ve politik stratejileriyle ön plana çıkar. 1984 uyarlamasının aksine, henüz Fremenler tarafından “Sayyadina” olarak kabul edilmez; ancak potansiyel olarak böyle bir rolün işaretleri verilmiştir. Bu temsil, kadın bilgisinin ve spiritüel otoritenin patriyarkal yapı içinde yalnızca destekleyici değil, yönlendirici bir güç olarak görünür kılındığını gösterir. Chani de bu bağlamda yalnızca bir eş figürü değil, Paul’ün vizyonlarını sorgulayan, onun kaderini şekillendiren aktif bir özneye dönüşür. Bu dönüşüm, dini-ideolojik mesih anlatılarının yalnızca erkek özneyi kutsayan bir yapı olmaktan çıkıp, kadın karakterleri de özneleştiren bir anlatıya evrilmesini sağlar (Melzer, 2006: 182–183; Trinh, 1989: 65–66).

Alt Tema 5.4: İdeolojik Farklar ve Seyirci

1984 uyarlaması, Soğuk Savaş’ın kültürel ikliminde üretilmiş bir metin olarak, güçlü erkek liderin “kurtarıcı” figürüne duyulan ihtiyacı yansıtır. Paul, eril iktidarın doğal ve kaçınılmaz taşıyıcısı olarak sunulur. Seyirciye aktarılan ideolojik mesaj, kurtuluşun güçlü bir erkek figür tarafından sağlanabileceğidir.

2021 uyarlaması ise postmodern kimlik politikalarının etkisiyle bu ideolojik çerçeveyi sorgulamaktadır. Paul’ün mesih konumu, yalnızca kurtuluş değil, aynı zamanda büyük bir felaketin de kaynağı olarak temsil edilir. Seyirciye sunulan ideolojik mesaj, “erkek kurtarıcı” figürünün mutlakiyetine kuşku düşürür: kahramanlık yalnızca güç değil, aynı zamanda sorumluluk, ahlaki belirsizlik ve trajedi içerir. Böylece film, izleyiciyi erkek kahraman mitini sorgulamaya yönlendirmektedir (Elsaesser, 2005: 152–153; Negra, 2009: 112–114).



Görsel 19. *Dune (1984) – Paul’ün Fremenlere hitap ettiği sahne*



Görsel 20. *Dune (1984) – Chani'nin edilgen duruşu*



Görsel 21. *Dune (2021) – Paul'ün Jamis'i düelloda öldürerek yenmesi sonucunda Fremen halkına kabul edilmesi*

Tema 6: Bedenin Politikası ve Şiddetin Temsili

Bu tema, erkeklik, iktidar ve şiddet arasındaki ilişkinin, bedenin temsil edilme biçimleri üzerinden nasıl kurulduğunu inceler. Bilimkurgu sinemasında beden yalnızca biyolojik bir yapı değil; iktidarın, disiplinin ve ideolojik kodların taşıyıcısıdır (Foucault, 1977: 136–138). Erkek bedeninin şiddetle özdeşleştirilmesi, kadın bedeninin ise ya kırılganlık ya da doğurganlıkla temsil edilmesi, ataerkil anlatıların sürekliliğini sağlar. Bununla birlikte çağdaş temsiller, bedeni yalnızca iktidarın alanı değil, direnişin ve dönüşümün mekânı olarak da yeniden kurgulamaktadır (Butler, 1993: 18–20).

Alt Tema 6.1: Baron Harkonnen'in Bedeni ve Şiddetin Görselleştirilmesi

1984 yapımı *Dune* filminde Baron Vladimir Harkonnen'in grotesk bedeni, şiddetin ve yozlaşmış iktidarın görsel bir alegorisi olarak resmedilir. Şişmiş, yağlı ve hastalıklı bedeni, kötülüğün bedenselleştirilmiş hâlidir. Bu temsil, Bakhtin'in (1984: 317–320) “karnavalesk

beden” kavramıyla ilişkilendirilebilir: bedenin abartılı, grotesk ve sınırları aşan hâli, toplumsal normların çarpıtılmasını simgeler. Lynch’in estetiğinde Harkonnen’in bedeni, izleyiciye tiksinti ve korku uyandırarak erkek şiddetinin aşırılığını görsel bir spektakle dönüştürür. Bu anlatım biçimi, şiddeti hem lanetleyen hem de görsel bir haz nesnesi hâline getiren çelişkili bir stratejidir (Tasker, 1993: 45–46).

1984 yapımı filmde kadın karakterler şiddetin pasif tanıkları ya da dolaylı mağdurları olarak kalırken, Harkonnen’in doğrudan şiddeti genç erkek bedenleri üzerinde görünür hâle gelmektedir. Bu temsil, grotesk erkek bedeninin hem iktidar hem de sapkınlıkla özdeşleştirilmesine hizmet etmektedir. Burada beden, patriyarkal iktidarın en uç biçimde kontrol ettiği ve nesneleştirdiği bir alan hâline gelir (hooks, 2000: 41–42).

2021 yapımı *Dune* filminde ise Harkonnen’in bedeni hâlâ grotesk bir şekilde sunulsa da bu grotesklik daha alegorik ve stilize bir düzlemde işlenir. Villeneuve’ün filminde Harkonnen’in bedeni, yalnızca tiksinti uyandıran bir düşman değil; aynı zamanda iktidarın çürümesinin metaforu hâline gelir. Şiddet, bireysel bir sapkınlıktan çok, sistematik bir iktidar biçimi olarak görselleştirilir. Bu bağlamda Jessica, iktidarın tehdidi karşısında edilgen bir kurban değil; Bene Gesserit disiplini kullanarak hayatta kalan ve direnişin öznesi hâline gelen bir karakter olarak temsil edilmektedir (Bould & Vint, 2011: 4–5).

Alt Tema 6.2: Paul’ün Bedeninin Disiplini ve Erkekliğin İnşası

Bilimkurgu sinemasında erkek kahramanın bedeni, sıklıkla hem sınanma hem de iktidarın kurucu unsuru olarak temsil edilir. *Dune* uyarlamalarında da Paul’ün bedeni yalnızca bireysel bir varlık değil, toplumsal cinsiyet normlarının inşa edildiği bir ideolojik alan hâline gelir. Foucault’nun (1977: 136–138) “disiplinci iktidar” kavramı bağlamında, Paul’ün bedeni üzerinden toplumsal düzenin normları işlenir: acıya dayanma, duygularını bastırma, kontrol altında tutma.

1984 yapımı *Dune* filminde bu disiplin en açık şekilde Gom Jabbar testinde somutlaşır. Paul’ün elini kutuya sokarak dayanılmaz acıya katlanması, onun bedenini iktidarın taleplerine göre şekillendirmesini simgeler. Burada erkeklik, fiziksel değil, zihinsel dayanıklılık üzerinden kurgulanır. Beden, acının nesnesidir; erkeklik ise bu acıya karşı gösterilen irade gücüdür. Bu durum Connell’in (2005: 77–78) hegemonik erkeklik kuramıyla uyumludur: erkekliğin bedensel performansı, yalnızca güçle değil, kontrol ve disiplinle tanımlanır.

2021 uyarlamasında ise Paul'ün bedeni yalnızca disiplinin değil, aynı zamanda kırılganlığın da mekânı olarak gösterilir. Villeneuve'ün kamerası Paul'ün terleyen alınına, titreyen ellerine ve soluk alıp verişine odaklanarak, erkek bedeninin kırılganlığını görünür kılar. Bu temsilde beden yalnızca iktidarın dayattığı disiplinin aracı değil; aynı zamanda duyguların, korkuların ve insani kırılganlıkların taşıyıcısıdır. Böylece erkeklik, hegemonik soğukkanlılık mitiyle sınırlı kalmaz; bedensel zayıflık ve duygusal geçirgenlik de anlatının bir parçası hâline gelir (Bainbridge, 2009: 216–217).

Alt Tema 6.3: Kadın Karakterlerle Karşılaştırma

Paul'ün bedeninin disipline edilmesi, kadın karakterlerin bedensel temsilleriyle karşılaştırıldığında daha da anlam kazanır. 1984 versiyonunda Jessica'nın bedeni, çölün sertliğine karşı kırılgan, korunmaya muhtaç bir yapı olarak resmedilirken; Paul'ün bedeni sınavlardan geçen ve güçlenen bir özne olarak temsil edilir. Bu karşıtlık, ataerkil sinemanın klasik kodlarını yeniden üretir: erkek = dayanıklı beden, kadın = korunmaya muhtaç beden.

2021 versiyonunda ise bu ikilik daha dengeli bir şekilde kırılır. Jessica'nın da bedeni hem disipline edilmiş hem de hayatta kalma becerileriyle donatılmış olarak sunulur. Paul ile çölde yürürken onun nefes tekniklerini, ses gücünü ve sezgilerini kullanarak hayatta kalışı, kadın bedenini kırılganlığın değil, direncin mekânı hâline getirir. Böylece Paul'ün bedeni yalnız başına disiplinin sembolü olmaktan çıkar; annesiyle birlikte hayatta kalma stratejilerinin bir parçası olarak temsil edilir. Bu, Butler'ın (1993: 18–20) toplumsal cinsiyetin bedensel performanslarla üretildiği fikrini somutlaştırır.

Alt Tema 6.4: İdeolojik Çözümleme

Paul'ün bedenini disipline edişi, mesih anlatısının temel yapıtaşlarından biridir. 1984 filminde bu disiplin, liderliğin kaçınılmazlığını ve erkek kurtarıcı figürün meşruiyetini pekiştirir. Beden, iktidarın ve kehanetin aracı hâline gelir. 2021 filminde ise bu disiplin daha sorgulayıcı biçimde sunulur: Paul'ün bedeni yalnızca kahramanlığın değil, aynı zamanda yükün ve travmanın da taşıyıcısıdır. Böylece izleyiciye erkekliğin yalnızca bir güç performansı değil, aynı zamanda kırılganlık ve sorumluluk yükü olduğu aktarılır (Halberstam, 2011: 129–132).



Görsel 22. *Dune (1984) – Baron Harkonnen’ın grotesk bedeni, kötülüğün bedenselleştirilmesi*



Görsel 23. *Dune (1984) – Baron Harkonnen’ın erkek beden üzerindeki şiddeti*



Görsel 24. *Dune (2021) – Baron Harkonnen’ın karanlık beden temsili, iktidarın çürümesi metaforu*



Görsel 25. *Dune* (2021) – Baron Harkonnen’ın uyguladığı şiddet sahnesi

Tema 7: Annelik, Duygusal Emek ve Politikleşme

Bu tema, anneliğin yalnızca biyolojik bir rol veya duygusal bağlılık olarak değil, aynı zamanda politik ve stratejik bir güç olarak temsil edilme biçimlerini ele almaktadır. Bilimkurgu sinemasında annelik figürü çoğunlukla kahramanın duygusal gelişimini destekleyen pasif bir rol olarak kurgulansa da feminist film kuramı anneliğin politikleşmiş ve dönüşümcü bir alan olarak incelenmesi gerektiğini vurgulamaktadır (hooks, 2000: 44–46; Kaplan, 1983: 31–32). Bu bağlamda *Dune* uyarlamalarında Jessica karakteri, anneliğin farklı temsil biçimlerini bir arada barındıran merkezi bir figürdür.

Alt Tema 7.1: Jessica’nın Paul’le İlişkisi: Annelik ve Politikleşme

1984 yapımı *Dune* filminde Lady Jessica, çoğunlukla annelik rolüyle tanımlanır. Onun Paul’le olan ilişkisi şefkat, korku ve koruma dürtüsü etrafında şekillense de Bene Gesserit geçmişi ve stratejik yönelimi arka planda kalır. Jessica, daha çok Paul’ün kader yolculuğuna eşlik eden bir figür olarak resmedilir. Kadın bilgisi, erkek kahramanın yükselişine hizmet eden bir gölgeye indirgenir. Chodorow’un (1978: 45–47) belirttiği üzere, patriyarkal anlatılarda annelik genellikle biyolojik ve duygusal boyuta sıkıştırılarak kadın öznenin toplumsal ve politik boyutu silikleştirilir.

2021 yapımı *Dune* filminde ise Jessica’nın anneliği çok daha politik bir düzeyde yeniden kurgulanır. Jessica’nın gözyaşları, fısıltıları ve duaları, anneliğin yalnızca duygusal emekle sınırlanmadığını; aynı zamanda Bene Gesserit disipliniyle birleşen bir politik ve ruhani güç olarak işlev gördüğünü ortaya koyar. Onun Paul’e olan bağlılığı yalnızca şefkat ve korku üzerinden değil, stratejik düşünce, ideolojik yönlendirme ve politik akıl üzerinden de işlenir.

Jessica, Paul'ün yalnızca annesi değil, aynı zamanda kaderini yönlendiren, ona “seçilmişlik” bilincini aşılarken aynı zamanda bunun yüklerini de hatırlatan bir rehberdir. Böylece annelik, politikleşmiş bir alan hâline gelir. bell hooks'un (2000: 45) “anneliğin politikleştirilmesi” kavramı bu bağlamda doğrudan karşılık bulur: kadın yalnızca çocuk yetiştiren değil, aynı zamanda kültür, ideoloji ve iktidar üreten bir figürdür.

Lynch'in filminde Jessica'nın temsili daha melodramatik görsel kodlarla inşa edilir. Yakın planlarda gözyaşları ve yüz ifadeleri, onun annelik figürünü yalnızca duygusal yoğunlukla tanımlar. Villeneuve'ün filminde ise kamera Jessica'nın yüzüne yalnızca korku anlarında değil, karar anlarında da odaklanır. Böylece Jessica, yalnızca duygusal değil, aynı zamanda stratejik ve politik bir özne olarak görünür kılınır. Butler'ın (1990: 140–142) toplumsal cinsiyetin performatifliği teorisiyle okunacak olursa, Jessica'nın annelik performansı yalnızca biyolojik değil; politik, ideolojik ve stratejik boyutları da içerir.

Alt Tema 7.2: Annelik Figürünün Politikleşmesi ve Otoriteye Yükselişi

2021 yapımı Dune filminde Lady Jessica'nın annelik rolü, yalnızca biyolojik ve duygusal boyutlarla sınırlı kalmaz; politik ve stratejik bir güce de evrilir. Jessica, Bene Gesserit eğitimiyle kazandığı bilgeliği ve sezgisel gücü kullanarak Fremen toplumu içinde otorite kazanır. Onun anneliği artık yalnızca Paul'e yönelmiş bir şefkat değil; tüm topluluğun ideolojik geleceğini etkileyen bir rehberlik biçimine dönüşür. Bu temsil, anneliğin yalnızca özel alanla sınırlı olmadığı, kamusal ve politik alana da taşındığını gösterir (hooks, 2000: 45–46).

Bu sahnelerde Jessica, stratejik bilgeliğini ve sezgisel gücünü kullanarak anneliği politikleşmiş bir kimlik hâline getirir. Böylece annelik, yalnızca bireysel bir bağlılık değil; topluluk üzerinde kültürel değerler ve ideolojik yönelimler üreten bir toplumsal rol olarak işlev görür. Chodorow'un (1978: 47–49) belirttiği üzere, annelik sosyalleştirici ve kültürel aktarımın en güçlü alanlarından biridir. Villeneuve'ün filminde bu kuramsal çerçeve somutlaşır: Jessica, anneliği üzerinden yalnızca oğlunu değil, aynı zamanda çevresindeki topluluğu da dönüştüren bir aktöre dönüşür.

1984 yapımı Dune filminde ise Jessica bu noktada doğrudan “Sayyadına” olarak kabul edilir. Yani Fremenler ona spiritüel ve politik bir konum atfeder; ancak bu konum bile esasen Paul'ün annesi olmasından kaynaklıdır. Onun bireysel bilgeliği veya politik kapasitesi geri planda bırakılır. Bu temsil, ataerkil anlatının kadını yalnızca erkek özneye bağı üzerinden tanımlayan yapısına örnektir (Kaplan, 1983: 31–32).

Sonuç olarak, Villeneuve’ün filminde annelik, özel alanla sınırlı bir rol olmaktan çıkarak iktidarın merkezine taşınır. Jessica’nın liderlik özellikleri, politik kararları ve dini-ideolojik otoritesi, anneliğin politikleşmesini görünür kılar. Bu dönüşüm, Butler’ın (1990: 141) toplumsal cinsiyetin performatifliği teorisiyle açıklanabilir: Jessica’nın annelik performansı sabit bir kimlik değil; bağlama göre değişen, stratejik olarak yeniden üretilen bir toplumsal roldür.



Görsel 26. *Dune (1984)* – Jessica’nın annelik rolü



Görsel 27. *Dune (2021)* – Jessica’nın Paul’e verdiği eğitimi hatırlatması

Tema 8: Çevre, Ekoloji ve Toplumsal Cinsiyet

Bu tema, Arrakis gezegeninin ekolojik koşullarının ve doğa ile kurulan ilişkinin toplumsal cinsiyet temsilleriyle nasıl bağlantılı olduğunu ele almaktadır. *Dune* anlatısı genel olarak doğa ve ekoloji üzerinden kurulmuş politik bir alegori niteliğindedir; ancak bu ekolojik yapı aynı zamanda erkeklik ve kadınlık kurgularının inşasına da aracılık eder. Çölün sertliği, hayatta kalmanın zorlukları ve “baharat”ın (melanj) hayati önemi, karakterlerin cinsiyet rollerinin nasıl

temsil edildiğini doğrudan etkiler. Ekofeminist okumalar, doğa ile kadın arasında tarihsel olarak kurulan sembolik bağın sinemada yeniden üretildiğini ya da dönüştürüldüğünü göstermektedir (Gaard, 1993: 11–14; Mellor, 1997: 23–25).

Alt Tema 8.1: Çöl ve Hayatta Kalma Mücadelesi

1984 yapımı *Dune* filminde çöl, çoğunlukla düşmanca ve eril bir mekân olarak temsil edilir. Çölün vahşiliği, erkek kahramanın sınanacağı bir alan olarak sunulur. Paul’ün liderlik yolculuğu, bu düşmanca mekânı fethetme ve kontrol altına alma üzerinden kurgulanır. Kadın karakterler ise bu mücadelede genellikle kırılgan, korunması gereken figürler olarak yer alır. Lady Jessica’nın çölde bayılması ya da su ihtiyacını karşılamakta zorlanması, çölün eril sertliğine karşı kadın bedeninin kırılganlığını vurgular. Bu temsil, doğa ile kadın arasında kurulan “korunmaya muhtaçlık” ilişkisinin yeniden üretimidir (Ortner, 1974: 9–11).

2021 yapımı *Dune* filminde ise çöl, yalnızca düşman değil, aynı zamanda öğrenilmesi, uyum sağlanması gereken bir yaşam alanı olarak resmedilir. Bu fark, toplumsal cinsiyet temsillerine de yansır. Jessica ve Chani gibi kadın karakterler çölü yalnızca bir tehdit değil, bir bilgi alanı olarak deneyimlerler. Jessica’nın Bene Gesserit disiplinleri sayesinde çölde yön bulması ve hayatta kalma becerilerini göstermesi, kadın bedenini kırılganlığın ötesine taşıyarak direncin ve bilginin mekânı hâline getirir. Chani’nin çölde rahat hareket edebilmesi, su tasarrufu ve solunum tekniklerini bilmesi, ekofeminist okumaların işaret ettiği kadın-doğa bağına güçlendirici bir temsil sunar (Haraway, 1991: 152–154).

Alt Tema 8.2: Baharat, Ekonomi ve Cinsiyet

Baharat, *Dune* evreninde hem ekolojik hem ekonomik bir kaynak olarak merkezi bir rol oynar. 1984 filminde baharat çoğunlukla erkeklerin iktidar mücadelesinin nesnesi olarak işlenir. Çöl ve baharat arasındaki ilişki, eril hırsların bir uzantısı hâline gelir; kadın karakterler bu kaynakla doğrudan bir ilişki kurmaz, yalnızca erkeklerin mücadelesinin yan unsurları olarak temsil edilir. 2021 filminde ise bu temsil kısmen dönüşür. Chani, Paul’ün vizyonlarında ve gerçeklikte baharatın yalnızca bir iktidar kaynağı değil, aynı zamanda kültürel ve ekolojik bir yaşam biçimi olduğunu ona hatırlatan figürdür. Bu durum, kadının doğayla özdeşleştirilmesini yeniden üretse de aynı zamanda bu özdeşleşmenin bilgi, strateji ve toplumsal örgütlenme biçimleriyle iç içe geçirilmesini sağlar. Bu bağlamda kadın karakter, doğanın pasif simgesi olmaktan çıkarak ekolojik bilginin taşıyıcısı konumuna yükselir (Gaard, 1993: 13; Mellor, 1997: 24).

1984 uyarlaması, ekolojiyi erkek kahramanın sınav alanı olarak çerçevelerken; 2021 uyarlaması, ekolojiyi cinsiyetler arası ortak bir öğrenme ve dönüşüm alanı olarak sunar. Erkek kahramanın iktidarı, doğayı fethetmekten çok doğayla uyum kurmak üzerinden temsil edilir. Bu dönüşüm, hegemonik erkekliğin doğa üzerindeki hâkimiyetini kırar ve ekofeminist bir bakışın sinemaya yansımaları sağlar. Kadın karakterlerin bilgi ve sezgilerinin öne çıkarılması, doğanın temsilini daha kapsayıcı ve dönüşümcü bir düzleme taşır.

Alt Tema 8.3: Kum Solucanlarının (Shai-Hulud) Temsili ve Cinsiyet İmgelemleri

Arrakis'in ekolojik yapısının en güçlü sembolü olan kum solucanları, yalnızca gezegenin doğasını değil, aynı zamanda iktidar, korku ve dönüşüm temalarını da taşır. Hem 1984 hem de 2021 uyarlamalarında Shai-Hulud, doğanın hem yüceltilmiş hem de tehlikeli gücünü temsil eden figürlerdir. Kum solucanları, doğa ile kültür, beden ile iktidar arasındaki gerilimi sinematik düzlemde görünür kılar.

1984 yapımı *Dune* filminde kum solucanları, erkek kahramanın fethetmesi gereken “doğal engel” olarak temsil edilir. Paul’ün ilk kez solucana binmesi, kahramanlık yolculuğunun doruk noktalarından biridir. Bu sahne, doğayı erkek bedeninin kontrol altına aldığı bir ritüel olarak kurgulanır. Solucan, erkek kahramanın gücünü ve hâkimiyetini kanıtladığı bir sınavdır. Bu temsil, doğa üzerinde tahakküm kurmayı, erkekliğin ve iktidarın bir göstergesi hâline getirir (Suvin, 1979: 45–47). Kadın karakterler bu sahnede gözlemci konumundadır; doğa ile özdeşleştirilseler de doğa üzerindeki iktidarı ele geçirme hakkı yalnızca erkek özneye tanınır.

2021 yapımı *Dune* filminde ise solucanların temsili çok daha nüanslıdır. Villeneuve’ün filminde Paul’ün solucanla karşılaşması, doğayı fethetmekten çok doğayla uyum kurmak üzerine inşa edilir. Kamera, devasa solucanın büyüklüğünü insan bedeninin kırılganlığıyla karşılaştırarak, doğa karşısında insanın sınırlılığını görünür kılar. Paul’ün solucanla ilk karşılaşmasında yaşadığı korku ve hayranlık, doğa karşısında insanın özne değil, öğrenen ve uyum sağlayan bir varlık olduğunu işaret eder. Bu anlatım, ekofeminist bakış açısıyla örtüşür: doğa yalnızca “fethedilecek bir alan” değil, aynı zamanda bilgeliğin ve dayanıklılığın kaynağıdır (Gaard, 1993: 15; Haraway, 1991: 154).



Görsel 28. *Dune (1984) – Kadın karakterlerin kırılgan betimi*



Görsel 29. *Dune (2021) – Jessica'nın çölde kendinden emin duruşu*



Görsel 30. *Dune (1984) – Paul'ün solucana binmesi, doğaya hâkimiyetin erkeklik üzerinden kurulması*



Görsel 31. *Dune (2021) – Paul’ün solucanla ilk defa karşılaşması*

Tema 9: Teknoloji, Araçlar ve Cinsiyet Kodları

Bu tema, *Dune* uyarlamalarında teknolojinin toplumsal cinsiyetle nasıl ilişkilendirildiğini incelemektedir. Bilimkurgu sinemasında teknoloji yalnızca bir araç değil; iktidar, kontrol ve kültürel normların üretildiği bir temsil alanıdır (Haraway, 1991: 149–152). Erkek karakterlerin teknolojiyle ilişkisi genellikle güç, hâkimiyet ve savaş üzerinden kurgulanırken; kadın karakterlerin teknolojiyle ilişkisi daha çok sezgi, bilgi ve stratejik kullanım biçimleri üzerinden tanımlanır. Bu bağlamda özellikle Bene Gesserit’in “Voice” (Ses) gücü ve ornithopter sahneleri, teknolojinin cinsiyetlendirilmiş kullanımını en görünür hâle getiren örneklerdir.

Alt Tema 9.1: “Voice” Teknolojisi: Dilin İktidarı

1984 yapımı *Dune* filminde Bene Gesserit’in “voice” yeteneği, doğüstü ve gizemli bir güç gibi sunulur. Paul’ün bu yeteneği öğrenme süreci, annesi Jessica’nın bilgeliğinin erkek özneye aktarılması şeklinde temsil edilir. Burada kadın bilgisinin erkek kahramanın yükselişini pekiştiren bir “geçiş aracı” olarak işlev görmesi dikkat çekicidir. Jessica rehberlik eder, ama asıl özneleşen Paul’dür. Bu anlatı, Kaplan’ın (1983: 28–29) belirttiği gibi, kadın bilgisinin erkek kahramanın iktidarını kurmak için kullanılmasının tipik bir örneğidir.

2021 yapımı *Dune* filminde ise “voice” çok daha incelikli bir anlatımla sahneye konur. Jessica, oğluyla birlikte esaret altındayken ses gücünü stratejik biçimde kullanarak hem kendisini hem de Paul’ü kurtarır. Burada kadın figür, yalnızca aracılık eden değil, aktif özneleşen bir karakter olarak resmedilir. Sesin kullanımı, Butler’ın (1990: 33–34) toplumsal cinsiyetin performatifliği kuramı bağlamında değerlendirildiğinde, cinsiyetin doğuştan değil, öğrenilen ve disipline

edilen bir performans olduğunu açığa çıkarır. Böylece Jessica'nın bilgisi, erkek kahramaninkinden daha güçlü bir özneleşme biçimi kazanır.

Alt Tema 9.2: Ornithopter Kullanımı: Mekân, Hareket ve Erkeklik

1984 filminde ornithopter sahneleri çoğunlukla erkek karakterlerin kontrolünde resmedilir. Paul'ün aracı kullanışı, teknolojiyi erkekliğin doğal bir uzantısı olarak temsil eder. Kadın karakterler ise bu sahnelerde pasif yolcular olarak konumlandırılır; teknolojiye erişimleri yoktur. Bu durum, teknolojinin eril iktidarın göstergesi hâline geldiğini ortaya koyar.

2021 filminde ise ornithopter sahnelerinde de Jessica doğrudan pilotluk yapmaz; aracı süren Paul'dür. Ancak Jessica bu sahnelerde pasif bir yolcu değildir. Fırtına sırasında oğluna Bene Gesserit disiplininin gelen stratejik yönlendirmelerle destek olur, dualarıyla onun zihinsel kontrolünü pekiştirir ve karar alma süreçlerinde rehberlik eder. Böylece Jessica, teknolojiyi bizzat kullanan özne olmasa da teknolojik iktidarın inşasında dolaylı fakat kritik bir aktör hâline gelir. Bu temsil, Haraway'in (1991: 152) işaret ettiği feminist bilimkurgu yaklaşımıyla örtüşür: kadın yalnızca teknolojiyi kullanan değil, onun kullanımı üzerinde etkili olan, bilgi ve strateji üreten bir özne olarak görünür kılınır.

1984 uyarlamasında teknoloji, erkek karakterlerin iktidarını pekiştiren ve kadın bilgisini onlara devreden bir alan olarak sunulur. Ornithopter sahnelerinde araçların kontrolü tamamen erkeklere aittir; kadınlar bu sahnelerde pasif yolcular olarak yer alır. Böylece teknoloji, eril iktidarın göstergesi olarak temsil edilmektedir.

2021 uyarlamasında ise teknoloji daha farklı bir bağlama taşınır. Jessica doğrudan ornithopteri kullanmaz; fakat Bene Gesserit "Voice" tekniğiyle askerleri yönlendirmesi, Paul'ün pilotajına stratejik katkıları ve kriz anlarında zihinsel gücüyle hayatta kalma sürecine aktif biçimde katılması, teknolojiyi yalnızca erkeklerin değil, kadınların da özneleştiği bir alan hâline getirir. Bu sahneler, bilimkurgunun geleneksel "teknoloji = erkeklik" kodunu kırarak, teknolojiyi kadın öznenin de iktidar ve bilgi ürettiği bir alan olarak yeniden tanımlar (Bould & Vint, 2011: 6–7).

Alt Tema 9.3: Kişisel Kalkanlar: Savunma Teknolojisi ve Erkeklik Anlatısı

Dune evreninde kişisel kalkanlar, savaşın doğasını değiştiren bir teknolojidir. Bu kalkanlar, hızlı saldırıları engelleyip yavaş darbelerin içeri geçmesine izin verir. Dolayısıyla kalkan kullanımı yalnızca teknik bir beceri değil, aynı zamanda disiplin, sabır ve stratejik düşünce

gerektirir. Bu özellikler, sinemasal anlatıda toplumsal cinsiyet normlarıyla ilişkilendirilerek temsil edilir.

David Lynch'in filminde kalkan sahneleri, özellikle Paul'un Duncan Idaho ve diğer savaşçılarla yaptığı talimlerde öne çıkar. Görsel efektlerin dönemsel sınırlılıkları nedeniyle kalkanlar kaba ve köşeli dijital şekiller olarak resmedilse de anlatı düzeyinde kalkanın işlevi erkek kahramanın savaşçı disiplinini öğrenmesiyle ilişkilendirilir. Paul'un kalkanla dövüşmeyi öğrenmesi, babasının mirasını devralan bir erkek lider olarak yetkinleşmesini simgeler. Bu sahneler, Connell'in (2005: 77–78) hegemonik erkeklik modelinde vurgulanan "savaşçı disiplin" ve "kontrollü güç" özellikleriyle uyumludur. Kadın karakterler bu sahnelerde yer almaz; teknoloji, bütünüyle erkekler arasındaki hiyerarşi ve iktidar ilişkilerinin aracı olarak kurgulanır.

Denis Villeneuve'un uyarlamasında kalkanlar çok daha sofistike görsel efektlerle tasarlanır. Kırmızı ve mavi renk geçişleri, saldırıların kalkanı nasıl zorladığını izleyiciye net biçimde gösterir. Burada kalkan yalnızca savaş teknolojisi değil, aynı zamanda bir tür metafor işlevi görür: Paul'un erkekliğinin inşası, kontrol ve sabır gerektiren bir süreçtir. Özellikle Gurney Halleck ile yaptığı talim sahnesinde Paul'un kalkanı kullanışı, gençliğin aceleciliği ile liderliğin gerektirdiği disiplin arasındaki gerilimi açığa çıkarır.

Bu sahnelerde Jessica'nın doğrudan yer almaması dikkat çekicidir; ancak Paul'un disiplin öğrenme sürecinin Bene Gesserit bilgisiyle dolaylı olarak çakıştığı görülür. Paul, annesinden zihinsel disiplin ve "voice" gücünü öğrenirken, babasından ve erkek eğitmenlerinden kalkan disiplinini öğrenir. Bu ikili eğitim, erkek kahramanın "hem anneden bilgi hem babadan güç devralması" şeklinde cinsiyetlendirilmiş bir iktidar aktarımını temsil eder.

1984 versiyonunda kalkan tamamen erkekler arası bir teknolojik pratik olarak temsil edilerek kadınların teknolojiyle bağını silikleştirir. Bu, ataerkil sinemanın "teknoloji = erkeklik" kodunu pekiştirir.

2021 versiyonunda ise teknoloji yalnızca kaba güç değil, sabır, dikkat ve stratejik düşünce ile bağdaştırılır. Bu bağlamda kalkan, hegemonik erkekliği yeniden üreten bir araç olmanın yanında, erkekliğin dönüşümüne de alan açar: Paul, gücünü yalnızca hızlı saldırılardan değil, sabır ve denge arayışından öğrenir. Bu, erkekliğin çok boyutlu ve performatif bir yapı olarak yeniden temsil edilmesine olanak tanır (Butler, 1990: 33–34).



Görsel 32. *Dune (1984) – Paul’ün “Voice” gücünü kullanarak annesine yardım etmesi*



Görsel 33. *Dune (2021) – Jessica’nın gemiden kurtulmak için “Voice” gücünü kullanışı*



Görsel 34. *Dune (1984) – Dune (1984) – Paul’ün ornithopteri kullanması, teknolojinin eril iktidar olarak temsil edilmesi*



Görsel 35. *Dune (2021) – Paul’ün ornithopher kullandığı sahne*



Görsel 36. *Dune (1984) – Paul’ün Duncan Idaho ile yaptığı talim sahnesi*



Görsel 37. *Dune (2021) – Paul’ün Gurney Halleck ile yaptığı talim sahnesi*

Sinematografik Öğeler

Dune uyarlamalarında sinematografik öğeler, yalnızca anlatının görsel biçimini belirlemekle kalmaz; aynı zamanda cinsiyet, iktidar ve özneleşme süreçlerinin nasıl temsil edildiğini de belirleyen ideolojik bir katman oluşturur. Rüyaların estetik temsili, sessizlik, müzik, bakış ve ışık kullanımı aracılığıyla iki film arasındaki fark, toplumsal cinsiyetin sinemadaki

görünürlüğünü yeniden tanımlar. Bu bağlamda, 1984 yapımı *Dune* daha çok ataerkil kodlara yaslanan bir sinema diliyle kadın bilgisini mistik, tehditkâr ve erotik biçimlerde sunarken; 2021 yapımı *Dune* sessizlik, bakış ve müzik aracılığıyla alternatif bir temsil stratejisi geliştirir ve hegemonik erkeklik kalıplarını kırar.

Rüyaların estetik kurgusu, her iki filmde de kadın bilgisinin sinemadaki konumunu belirleyen önemli bir unsurdur. Lynch'in 1984 yapımında rüyalar, hızlı kesmeler, yoğun ses efektleri ve bulanık görsellerle aktarılır; bu, kadın figürlerin "hayal" boyutunda nesneleştirilmesine yol açar. Kamera, kadın bedenini erotize eden kısa planlarla sunarak eril bakışı yeniden üretir. Buna karşılık Villeneuve'ün 2021 uyarlamasında rüyalar, geniş planlar, pastel tonlar ve şiirsel bir anlatım diliyle aktarılır. Kamera yalnızca Paul'ün yüzüne değil, Chani'nin bakışlarına da odaklanır. Bu görsel tercih, eril bakışın kırıldığı ve kadın figürün özneleştiği bir temsil stratejisine dönüşür (Jeffords, 1994: 30–32; Negra, 2009: 112–114).

Lynch'in filminde şiddet, abartılı kan efektleri, grotesk makyaj ve teatral jestlerle görsel bir aşırılık olarak resmedilir. Bu estetik, 1980'lerin bilimkurgu ve korku sinemasıyla uyumlu biçimde, izleyicide hem tiksinti hem de görsel merak uyandırır (Rodley, 2005: 201–202). Villeneuve ise minimalist ama yoğun bir atmosfer yaratır: sessizlikler, karanlık mekânlar ve nefes sesleri aracılığıyla şiddetin psikolojik boyutunu görünür kılar. Bu yaklaşım, bedeni yalnızca bir görüntü değil, aynı zamanda ses ve sessizlik üzerinden kurulan bir anlatı aracı hâline getirir.

Klasik Hollywood sinemasında erkeklik genellikle rasyonalite, kontrol ve duyguların bastırılması üzerinden kurgulanırken; kadınlık, duygusallık ve kırılganlıkla özdeşleştirilir (Jeffords, 1994: 25–27; Negra, 2009: 54–56). Lynch'in filminde bu kodlar, iç ses (voice-over) tekniğiyle pekişir: erkek karakterlerin duyguları soyut, zihinsel bir düzlemde aktarılırken; kadın duygusallığı melodramatik jestlerle sahnelenir (Kaplan, 1983: 29–31). Buna karşın Villeneuve'ün filminde sessizlik ve yakın plan yüz çekimleri, erkek duygusallığını bastırmak yerine görünür kılar. Paul'ün korku ve tereddüt anları, hegemonik erkekliğin duygusuzluk mitini kırar. Kadın karakterler ise sessizlikleriyle edilgenleşmek yerine, bakışları ve varlıklarıyla anlatıya yön veren özneler hâline gelir (Mulvey, 1975: 12–13).

Bakış stratejileri de iki film arasında belirgin biçimde farklılaşır. Lynch'in filminde kamera, çoğunlukla Paul'ün perspektifini merkezileştirir; kadın bakışları korku (Jessica) ya da erotik gizem (Chani) düzeyinde işlev görür. Buna karşılık Villeneuve, anlatıyı hem Paul'ün hem de

Chani'nin gözünden kurar. Chani'nin bakışı, erkek kahramanı nesneleştirerek kadın öznenin aktif konumunu güçlendirir. Böylece Mulvey'in (1975: 14) "erkek bakışı" tersine çevrilir; erkek, kadının bakışıyla anlam kazanan bir nesneye dönüşür (hooks, 2000: 41–42).

Sessizlik de bu dönüşümün önemli bir aracıdır. Lynch'in filminde sessizlik, iç seslerle bölünür ve karakterin kırılabilirliği bastırılır; hegemonik erkeklik bütünlüğünü korur. Villeneuve ise sessizliği duygusal yoğunluğun alanı hâline getirir. Kamera uzun süre Paul'ün yüzünde sabit kalarak nefes ve göz hareketleriyle duygusal karmaşayı görünür kılar. Bu, Halberstam'ın (2011: 131) "queer zaman" kavramıyla ilişkilendirilebilecek biçimde, kahramanlık anlatısının doğrusal ilerleyişini kesintiye uğratar. Erkek kahramanın yükselişi değil, tereddüt ve kırılabilirliği merkeze alınır. Böylece erkek duygusallığı, heteronormatif kalıpların ötesinde, alternatif bir özdeşleşme biçimi olarak sunulur.

Chani'nin bakışları da queer bir yoruma açıktır. Erkek özne, bu bakışla pasif bir "görülen" hâline gelir. 1984 uyarlaması erkek duygusallığını bastıran ve kadın sessizliğini pasifliğe indirgeyen bir yapı kurarken; 2021 uyarlaması, bu kodları ters yüz ederek erkeklik mitini queerleştirir.

Görsel anlatımda ışık da cinsiyetin temsiline yön verir. Lynch'in filminde Gaius Mohiam karakteri sert ışık-gölge kontrastlarıyla karanlık, tehditkâr ve mistik bir figür olarak sunulur. Buna karşılık Jessica, yumuşak ışıkla aydınlatılarak edilgenlik ve duygusallıkla özdeşleştirilir. Bu, dişil bilginin tarihsel olarak demonize edilmesiyle paralel bir temsildir (Melzer, 2006: 5). Kadın bilgisi hem güç hem tehdit olarak çerçevelenir.

Müzik kullanımı da filmlerin ideolojik tonunu belirler. 1984 filmde Toto'nun besteleri ve Brian Eno'nun "Prophecy Theme" müziği, kehanet ve kahramanlık temalarını yücelten epik bir atmosfer yaratır. 2021 filmde ise Hans Zimmer'in müzikleri sessizlik, nefes ve etnik tınılarla birleşerek hem bireysel hem kolektif duygulara alan açar. Özellikle Chani'nin görüldüğü sahnelerdeki vokaller, kadın sesini anlatının taşıyıcısı hâline getirir (Melzer, 2006: 6–7).

Jessica'nın Bene Gesserit duaları da bu bağlamda dikkat çekicidir. Lynch'in filminde bu dualar, annelik kaygısını yansıtırken; Villeneuve'ün filmde zihinsel güç ve direncin simgesine dönüşür. Haraway'in (1991: 150–151) "siber-feminist" yaklaşımıyla da ilişkilendirilebilecek biçimde, kadın sesi burada kültürel ve politik bir güç olarak işlev kazanır. Böylece ses, anlatıda yalnızca bir duygusal eşlik unsuru değil, ideolojik bir ifade alanı hâline gelir.

Sonu olarak 1984 yapımı Dune, duyguları cinsiyetlendiren, erkek kahramanlığı yceltten ve kadın bilgisini mistikleřtiren bir sinema diliyle inřa edilir. Buna karřın 2021 uyarlaması, sessizlik, bakıř ve mzik aracılıęıyla hegemonik erkeklięi kırar; kadın bakıřını ve sesini zneleřtirir. Lynch'in filminde duygular bastırılırken ve kadın sessizlięi pasiflięe indirgenirken, Villeneuve'n filminde kırılğanlık, tereddt ve duygusal aıklık yeni bir erkeklik formuna alan aar.

Bu sinematografik dnřm, yalnızca teknik bir estetik fark deęil, aynı zamanda cinsiyetin sinemadaki temsil politikalarına dair ideolojik bir yeniden yazımdır. Dune'un 2021 uyarlaması, kamerayı, mzięi ve sessizlięi erkek kahramanlığın deęil, oklu zneliklerin alanı hline getirerek, sinemada cinsiyetin grsel ve iřitsel dzeyde yeniden tanımlanabileceęini gsterir (Bainbridge, 2009: 214–217).

3.6.Tartıřma

Bu alıřmada, 1984 ve 2021 yapımı Dune filmleri karřılařtırmalı olarak analiz edilerek, toplumsal cinsiyet temsillerinin her iki yapımda nasıl kurulduęu, hangi anlatı stratejileriyle desteklendięi ve bu stratejilerin hangi ideolojik arka planlara dayandıęı detaylı biimde incelenmiřtir. Yapılan tematik zmlmeler, iki film arasında toplumsal cinsiyetin temsilde dikkat ekici farklar bulunduęunu ortaya koymuřtur. Bu farklar yalnızca karakter temsilleriyle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda anlatı yapısı, sinematografik tercihler, grsel dil, kurgu mantıęı ve politik temsiller aısından da derinleřmektedir (Benshoff & Griffin, 2009: 220-225; Tasker, 1993: 76-81). Ortaya ıkan dokuz tema, filmlerin yalnızca karakter temsillerinde deęil, aynı zamanda ideolojik, estetik ve politik boyutlarında da nemli ayrıřmalar sunduęunu gstermektedir.

1984 uyarlamasında Paul'n Gom Jabbar testinde gsterdięi dayanıklılık —rneęin Tema 1'de vurgulandıęı gibi— erkeklięin acıya diren, sabır ve irade gcyle zdeřleřtirildięini ortaya koymaktadır. Jessica bu sahnede yalnızca oęlunun sınavına kaygılı gzlerle tanıklık eden, edilgin bir figr olarak temsil edilir. Erkeklik Connell'in (2005) hegemonik erkeklik modeliyle uyumlu biimde, rasyonel kararlar, bedensel disiplin ve duyguların bastırılması zerinden tanımlanır. Bu temsil, Soęuk Savař baęlamında militarist ve otoriter sylemlerle birleřerek, gl erkek figrnn toplumsal idealleřtirilmesini desteklemektedir. Oysa 2021 uyarlamasında aynı sahne Paul'n kırılğanlık ve korkularıyla yzleřmesini grnr kılar. Erkeklik artık yalnızca fiziksel dayanıklılıkla deęil, duygusal aıklık, empati ve etik sorumlulukla tanımlanır. Paul hem gl hem de korkularıyla yzleřebilen bir figrdr. Bu

farklılık, erkeklik çalışmaları literatüründe (Kimmel, 1996; Edwards, 2006) vurgulanan dönüşümle paralel biçimde, hegemonik erkeklik anlatısının sorgulanmasına imkân verir. Böylece Dune, farklı tarihsel bağlamlarda erkekliğin nasıl yeniden üretildiğini gösteren bir kültürel metin hâline gelmektedir.

Kehanet ve bilgi aktarımı da iki film arasında cinsiyetlendirilmiş farklılıklarla sunulur. 1984 yapımında Bene Gesserit'in bilgisi ve kehanet, erkek kurtarıcı mitini destekleyen bir araç işlevi görür; Jessica'nın varlığı yalnızca oğlunun kaderini gerçekleştirmesine hizmet etmektedir. Kadın bilgisi ikincil bir unsur hâline getirilerek erkek öznenin yüceltilmesi için işlevselleştirilir. Bu durum dini anlatıların ataerkil boyutunu pekiştirir. Buna karşılık 2021 uyarlamasında kehanet, —örneğin Tema 2'de tartışıldığı gibi— kadın öznenin politikleşmesine olanak tanır. Jessica, yalnızca anne değil, kehaneti yönlendiren stratejik bir özne olarak temsil edilir. Böylece kadın bilgisi erkeğe hizmet eden edilgin bir unsur olmaktan çıkarak aktif bir siyasi araç hâline gelir. Bu fark feminist kuramın (hooks, 2000; Kaplan, 1983) kadının bilgi ve temsil üzerinden özneleşmesine dair vurgularıyla ilişkilendirilebilir. Dolayısıyla 2021 versiyonu, kehaneti ataerkil söylemden kurtararak kadın bilgisini kolektif politik bir güç olarak resmetmektedir.

Çöl sahneleri, kadınların özneleşmesinin nasıl temsil edildiğini göstermesi bakımından kritik önemdedir. 1984 filminde Jessica çölde annelik kimliğine sıkıştırılır; hayatta kalma mücadelesinde onun rolü Paul'e destek olmakla sınırlıdır. Chani ise egzotik, erotize edilmiş bir sevgi nesnesi olarak kurgulanır; onun sesi ve düşünceleri görünmezdir. Bu durum, kadın karakterlerin özneleşme kapasitesinin ortadan kaldırıldığını gösterir. Oysa 2021 uyarlamasında Jessica, Bene Gesserit bilgisini stratejik biçimde kullanarak Paul'ün kaderini yönlendiren aktif bir figür hâline gelir. Chani ise yalnızca bir aşk nesnesi değil, bağımsız düşünceleri, eleştirel tavırları ve direnişçi ruhuyla öne çıkan bir karakterdir. Kadınların özneleşme süreci —örneğin Tema 3'te de vurgulandığı gibi— hayatta kalmaya pasif biçimde eşlik etmekten öte, doğrudan hayatta kalma stratejilerini belirlemek üzerinden gerçekleşmektedir. hooks'un (2000) kadın özneleşmesi kavramı açısından değerlendirildiğinde, 2021 uyarlaması kadınların yalnızca yan figür değil, anlatıyı yönlendiren özne hâline geldiğini kanıtlamaktadır.

Fremenlerle karşılaşma sahneleri, ötekinin temsilde toplumsal cinsiyetin rolünü açığa çıkarır. 1984 filminde Fremenler, Batı merkezli kolonyal bakışın bir ürünü olarak resmedilir; erkek kahraman onlara üstünlüğünü dayatır, kadın figürler ise bu toplumsal yapının dışında bırakılır. Bu, Said'in (1978) oryantalizm kavramıyla açıklanabilecek bir bakışın sinemadaki yansımasıdır. Kadınlar bu sahnelerde toplumsal kabulün öznesi olamaz, yalnızca kültürel

dekorun bir parçası hâline gelir. 2021 uyarlamasında ise Fremen toplumu daha eşitlikçi bir yapı içinde temsil edilir. Kadın karakterler topluluğun aktif üyeleri ve karar vericileri olarak görünür hâle gelir. Bu durum —örneğin Tema 4'te açığa çıktığı gibi— postkolonyal feminist okumaların işaret ettiği, toplumsal cinsiyetin öteki'nin inşasındaki kritik rolünü gösterir. 2021 versiyonu bu anlamda hem kolonyal bakışı hem de ataerkil tahakkümü sorgulayan daha kapsayıcı bir estetik sunmaktadır.

Paul'ün liderliğe yükselişi, iki film arasında ideolojik açıdan önemli farklılıkların sergilendiği bir süreçtir. 1984 yapımında bu yükseliş, eril kurtarıcı mitinin en açık örneğidir. Paul mutlak otoriteye sahip, duygusuz ve stratejik bir lider olarak yüceltilir; kadın karakterler ise onun hikâyesine edilgin biçimde eşlik eden yan figürlerdir. Bu temsil, ataerkil liderlik ideolojisini yeniden üretir. Oysa 2021 uyarlamasında Jessica'nın stratejik akıllı ve Chani'nin eleştirel sesi mesih anlatısına entegre edilir. Kadın figürler liderlik sürecinde yalnızca destekçi değil, karar verici aktörler olarak rol oynar. Bu fark —örneğin Tema 5'in de işaret ettiği gibi— feminist ve queer kuramın erkek kurtarıcı mitini sorgulayan yaklaşımıyla uyumludur. Liderlik figürü artık tek başına erkeklığe özgü bir ayrıcalık değil; toplumsal cinsiyetin çok katmanlı biçimde temsil edildiği bir alan hâline gelir. Böylece 2021 versiyonu, politik iktidarı cinsiyetlendirilmiş bir ayrıcalık olmaktan çıkarır ve farklı öznelere açık hâle getirir.

1984 uyarlamasında bedenin politik anlamı oldukça açık biçimde ortaya konur. Baron Harkonnen'in grotesk ve abartılı bedeni, kötülüğün ve iktidarın karikatürize edilmiş bir temsili olarak işlev görürken, bu beden aynı zamanda eril iktidarın korkutucu bir metaforuna dönüşür. Kadın bedeni ise çoğunlukla erotize edilmiş bir nesne olarak, pasif ve edilgen bir biçimde ekrana yansır. Paul'ün bedeni ise disipline edilmesi gereken, acıya dayanıklılığıyla erilliği kanıtlayan bir mekân olarak temsil edilir. Bu yapı, erkek bedenini iktidar ve kontrolün sembolü hâline getirirken, kadın bedenini arzu nesnesiyle sınırlar. Oysa 2021 uyarlamasında beden politikaları çok daha katmanlı bir şekilde işlenir. Paul'ün bedeni yalnızca dayanıklılığın değil, kırılganlık ve etik sorumluluğun da mekânı olarak kurgulanır. Jessica'nın bedensel varlığı da annelik ve politik güç arasında aracılık eden bir temsil kazanır. Baron Harkonnen'in bedeni grotesk kalmaya devam etse de onun temsili 1984'teki kadar tek boyutlu değildir; beden, iktidarın yozlaşmış doğasını görünür kılan bir alegoriye dönüşür. Bu fark —örneğin Tema 6'da tartışıldığı gibi— bedenin yalnızca biyolojik bir gerçeklik değil, ideolojik olarak şekillenen bir alan olduğunu ve toplumsal cinsiyet ilişkilerinin doğrudan bedensel temsiller üzerinden kurulduğunu ortaya koyar.

Jessica karakteri iki film arasında annelik üzerinden radikal biçimde farklı temsil edilir. 1984 uyarlamasında Jessica, Paul'ün annesi olarak biyolojik bağa ve duygusal desteğe indirgenmiştir. Onun varlığı, oğlunun yolculuğuna şefkat ve kaygıyla eşlik eden edilgin bir annelik figüründen öteye gitmez. Bu yaklaşım, Chodorow'un (1978) vurguladığı gibi, patriyarkal anlatılarda anneliğin yalnızca biyolojik bir işlevle sınırlandırıldığı tipik bir örnektir. Oysa 2021 uyarlamasında Jessica'nın anneliği çok daha politik ve stratejik bir boyut kazanır. Bene Gesserit bilgisiyle oğlunun kaderine doğrudan müdahil olan Jessica, yalnızca sevgi dolu bir anne değil, aynı zamanda politik bir özne, stratejist ve lider olarak işlev görür. Bu temsil, anneliğin duygusal emek olmaktan çıkıp iktidar alanına dönüşmesini sağlar. Böylece —örneğin Tema 7'de görüldüğü gibi— annelik, ataerkil bir sınırlama değil, kadın öznenin politikleşmesine imkân tanıyan bir araç olarak temsil edilir. Feminist kuramın kadın deneyimini çok boyutlu olarak ele alan yaklaşımı, 2021 uyarlamasındaki Jessica'nın dönüştürücü temsiliyle birebir örtüşür.

Doğanın temsili, filmler arasındaki ideolojik farklılıkları sergilemek açısından dikkat çekicidir. 1984 yapımında çöl, eril iktidarın fethedilmesi gereken bir alan olarak kurgulanır; doğa erkek kahramanın gücünü sınavan bir engel ve baharat ise yalnızca galaktik ekonomiyle ilişkilendirilen bir meta işlevi görür. Bu yaklaşım, doğayı sömürülecek ve hâkimiyet altına alınacak bir kaynak olarak gören ataerkil kapitalist bakışla uyumludur. Buna karşılık 2021 uyarlamasında doğa çok daha farklı bir biçimde temsil edilir. Çöl ve baharat, kadın bilgisinin ve hayatta kalma stratejilerinin bir parçası olarak kurgulanır. Jessica'nın ve Chani'nin doğayla kurduğu bağ, doğayı direnişin ve dönüşümün mekânı hâline getirir. Böylece ekoloji, kadın öznenin güçlenmesine hizmet eden bir alan olarak resmedilir. Bu fark —örneğin Tema 8'de tartışıldığı gibi— ekofeminist kuramın doğa ile kadın arasındaki bağa dair sunduğu eleştirel çerçeveye örtüşür. Doğa artık yalnızca sömürülecek bir alan değil, kolektif bir direnişin ve feminist özneleşmenin sembolü hâline gelmektedir.

Bilimkurguda teknoloji genellikle eril iktidarın doğal bir uzantısı olarak kurgulanır. 1984 uyarlamasında da bu kalıp açıkça gözlenir: ornithopterler, kalkanlar erkek karakterlerin hâkimiyetindedir. Paul, teknolojiyi denetleyen ve yöneten figür olarak sunulur; kadın karakterler ise bu teknolojilerin dışında bırakılır, yalnızca pasif yolcular hâlinde görünür. Bu, teknolojinin erkeklik ile özdeşleştirilmesinin tipik bir örneğidir. Oysa 2021 uyarlamasında teknolojiye dair kodlar önemli ölçüde dönüştürülür. Jessica'nın “voice”u etkin biçimde kullanması, kadınların teknolojik alanlara erişim sağlaması ve bu araçlarla özneleşmesi erkeklik ile teknoloji arasındaki doğal bağın kırılmasını sağlar. Bu fark —örneğin Tema 9'da

vurgulandığı gibi— bilimkurgu sinemasında teknolojiye ilişkin ataerkil kodların çözülmesine ve daha eşitlikçi bir temsilin inşasına işaret eder. Feminist bilimkurgu teorisyenlerinin (Bould & Vint, 2011) işaret ettiği üzere, teknoloji yalnızca erkek ayrıcalığının sahası değil, kadın öznenin de güçlendiği bir alan olarak yeniden kurgulanır.

Sinematografik tercihler, toplumsal cinsiyetin temsilinde en az anlatı kadar belirleyicidir. 1984 versiyonunda sessizlik ve bakış, erkek kahramanın içsel gücünü yüceltmek için araçsallaştırılır. Kadın karakterlerin duygusal deneyimleri ya görünmez kılınır ya da arka planda kalır. Kamera çoğunlukla erkek özneyi takip eder, kadın karakterlerin yüz ifadeleri ve sessizlikleri görmezden gelinir. Buna karşılık 2021 uyarlamasında sessizlik ve bakış çok katmanlı bir biçimde işlenir. Kadın karakterlerin yüz ifadeleri, bakışları ve sessizlikleri anlatının merkezine taşınır; kamera onların duygularını ve karar anlarını görünür kılar. Böylece sessizlik artık edilginliğin değil, özneleşmenin bir ifadesine dönüşür. Bu fark queer okumalara açık bir estetik üretir; toplumsal cinsiyet yalnızca içerikte değil, görsel estetikte de dönüştürülür. Böylece izleyici kadın karakterle duygusal bağ kurar ve sinema yalnızca erkek öznenin bakışıyla sınırlı kalmaz.

Sonuç olarak, bu tartışma bölümü göstermektedir ki yalnızca bireysel temsiller değil, sinemanın dönüşen estetik ve ideolojik kodları da filmler arası farkların temelini oluşturmaktadır. 1984 yapımı film, klasik anlatı yapısının ve ataerkil ideolojinin bir ürünü olarak kadın karakterleri pasifleştirip eril kurtarıcı mitini yeniden üretirken; 2021 yapımı film hem kadın öznenin görünürlüğünü artırmakta hem de erkek karakterin çok katmanlı inşasıyla geleneksel maskülenliği sorgulayan bir çerçeve sunmaktadır. Dokuz tema üzerinden yapılan bu tartışmalar, çağdaş sinemada toplumsal cinsiyet temsillerine yönelik artan duyarlılığın ve eleştirel farkındalığın güçlü bir göstergesi olarak değerlendirilebilir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu tez çalışması, bilimkurgu sinemasının toplumsal cinsiyet temsillerini nasıl kurduđu, yeniden ürettiđi ya da dönüştürdüđu sorusuna odaklanarak, Frank Herbert’in 1965 tarihli *Dune* romanının iki farklı sinema uyarlamasını –1984 ve 2021 yapımı filmleri– karşılaştırmalı bir yaklaşımla incelemiştir. Bu analiz, toplumsal cinsiyete bağlamında belirlenen dokuz ana tema ve bunlara bağlı alt temalar üzerinden yürütölmüş; her iki yapımda toplumsal cinsiyet temsilleri feminist teori, erkeklik çalışmaları ve sinema kuramı ışığında detaylı biçimde çözümlenmiştir.

Elde edilen bulgular, iki filmin aynı edebi kaynađa dayansa da birbirinden oldukça farklı toplumsal, kültürel ve ideolojik bağlamlara seslendiđini ve buna bağlı olarak cinsiyet temsillerinde köklü farklılıklar taşıdığını göstermektedir. 1984 yapımı *Dune*, dönemin sinema anlayışına uygun biçimde, erkek kahraman miti üzerine kurulu klasik bir anlatı yapısı sunmakta; kadın karakterleri arka planda tutan, onları erkek karakterin gelişim çizgisinde işlevselleştiren bir temsil mantığı benimsemektedir. Jessica karakteri annelik ideolojisiyle tanımlanmakta, Chani ise sessiz, egzotik ve edilgen bir sevgi nesnesi olarak anlatıya dâhil edilmektedir. Paul karakteri ise duygularını bastıran, kontrolü elinde tutan, fiziksel yeterliliđiyle liderliğe yükselen klasik hegemonik erkeklik modelinin somutlaşmış halidir. Bu temsil stratejisi, Mulvey’in (1975) “erkek bakışı” kuramı ve Connell’in (2005) hegemonik erkeklik modeliyle birebir örtüşmektedir.

Buna karşılık, 2021 yapımı *Dune*, daha çoğulcu, eleştirel ve temsil çeşitliliđine açık bir anlatı yapısı sunmaktadır. Jessica yalnızca annelik üzerinden deđil, aynı zamanda spiritüel bir figür, politik bir aktör ve karar alıcı olarak görünür kılınmıştır. Chani ise pasif bir sevgi nesnesi olmaktan çıkarılıp Paul ile eşit düzeyde ilişki kurabilen, topluluğun bilgisine sahip bir özneye dönüşmüştür. Paul karakteri ise mutlak liderliğe ulaşan ideal erkek figürü olmaktan çok, içsel çatışmalarıyla yüzleşen, kaderinin ağırlığını sorgulayan ve sorumluluklarıyla baş etmeye çalışan çok boyutlu bir özne olarak temsil edilmiştir. Bu yapı, hegemonik erkekliğin sabit bir kimlik deđil, müzakereye açık ve kırılğan bir süreç olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, 2021 yapımı film, erkekliğe dair tekil ve otoriter temsilleri aşarak post-erkeklik tartışmalarına da katkı sunmaktadır.

Sinematografik tercihler de bu iki filmin cinsiyet temsillerini biçimlendirme açısından oldukça belirleyicidir. 1984 filminde kadın karakterler çoğunlukla gölgede, edilgen, yüzü ve duyguları görünmeyen biçimlerde temsil edilmekteyken; 2021 filminde kadın karakterler çerçevenin

merkezine alınmakta, jest ve mimikleriyle, karar anlarıyla ve duygusal tepkileriyle aktif biçimde görünür kılınmaktadır. Bu tercihler yalnızca teknik değil, aynı zamanda ideolojik bir müdahaledir. Seyirci artık yalnızca erkek özne ile özdeşleşmeye zorlanmaz; kadın karakterlerle de duygusal, bilişsel ve etik bağ kurmaya yönlendirilir. Bu durum, sinemanın toplumsal cinsiyete dair temsil biçimlerinin değişen toplumsal duyarlılıklarla ne kadar yakından ilişkili olduğunu açıkça ortaya koymaktadır.

Yapılan tematik analizler, bu farklı temsil biçimlerini detaylı bir biçimde açığa çıkarmıştır. 1984 yapımı filmde kadınların söylem hakkı yokken, 2021 yapımı filmde kadın karakterler yalnızca duygusal değil, politik, etik ve epistemolojik aktörler olarak temsil edilmektedir. Benzer şekilde, Paul karakteri 1984 versiyonunda kontrol ve güç üzerinden anlamlandırılırken, 2021 versiyonunda duygusal karmaşaları, ahlaki sorgulamaları ve liderliğin getirdiği yüklerle ele alınmaktadır. Bu, yalnızca karakter gelişimi açısından değil, aynı zamanda erkekliğin sinematik temsili açısından da önemli bir dönüşüme işaret etmektedir.

Bu çalışmanın katkılarından biri de toplumsal cinsiyet analizini yalnızca kadın temsiliyle sınırlandırmayıp, erkeklik ve erkek kahramanlık anlatılarını da eleştirel bir bakışla incelemesidir. Erkeklik çalışmaları ile feminist sinema kuramı arasında köprü kurarak, sinematik anlatıların cinsiyetlendirilmiş yapısını çok yönlü bir çerçevede değerlendirmek mümkündür. Bu bağlamda, Paul Atreides'in karakteri hem hegemonik erkeklik normlarının bir ürünü hem de bu normların sorgulandığı bir figür olarak iki yönlü bir temsil taşımaktadır. Özellikle 2021 yapımı film, erkekliğin sadece güçle değil, sorumlulukla, duygusallıkla ve etik seçimlerle de tanımlanabileceğini öne sürmektedir. Bu, sinemada erkekliğin yeniden inşasına dair umut verici bir gelişmedir.

Bu tez, bilimkurgu sinemasının yalnızca teknolojik ya da distopik temalarla değil; aynı zamanda toplumsal normların, cinsiyet rollerinin ve ideolojik yapının yeniden üretildiği ya da sorgulandığı güçlü bir anlatı alanı olduğunu göstermiştir. *Dune* gibi kült bir metnin iki farklı dönemdeki yorumları, sinemanın toplumsal cinsiyete dair refleksiyonlarını anlamak için verimli bir karşılaştırma zemini sunmaktadır. Bu bağlamda, çalışmanın hem bilimkurgu türüne hem de toplumsal cinsiyet çalışmalarına özgün katkılar sunduğu söylenebilir.

Gelecekte yapılacak araştırmalar, bu karşılaştırmalı yaklaşımı farklı tür filmleriyle ya da aynı döneme ait farklı yapımlarla genişleterek, sinemanın cinsiyet temsillerindeki dönüşümünü daha kapsamlı biçimde ortaya koyabilir. Ayrıca bu çalışmada yalnızca görsel metin çözümlemesi

yapılmışken; ileride yapılacak izleyici alımlama çalışmaları, yapım sürecine dair röportaj analizleri ya da oyunculuk performanslarının cinsiyetlendirilmesi gibi alanlar üzerinden farklı metodolojik yaklaşımlar geliştirilebilir. Özellikle dijital platformlar üzerindeki bilimkurgu yapımlarının izleyiciye ulaşma hızı ve küresel erişimi düşünüldüğünde, bu tür çalışmalar sinemanın toplumsal etkisine dair daha derin bir kavrayış sunacaktır.



KAYNAKLAR DİZİNİ

- Aaron 2004: M. Aaron, *New Queer Cinema: An Introduction*, *New Queer Cinema: A Critical Reader*, ss. 3–14.
- Abbott 2022: T. B. Abbott, *The History of Trans Representation in American Television and Film Genres*, Palgrave Macmillan.
- Aksoy 2020: A. Aksoy, *Bilimkurguda destansı anlatılar*, Alfa Yayınları, İstanbul.
- Aksoy 2022: A. Aksoy, *Toplumsal cinsiyet ve bilimkurgu*, İletişim Yayınları, Ankara.
- Al-Lehaibi vd. 2022: M. S. Al-Lehaibi, M. Á. G. Chandía, B. Giridharan, F. D. G. Grueso, M. Keck, M. El Hajj vd., *Science Fiction and Anticipation: Utopias, Dystopias and Time Travel*, Rowman & Littlefield.
- Aldiss ve Wingrove 1986: B. W. Aldiss, D. Wingrove, *Trillion year spree: The history of science fiction*, Gollancz, London.
- Althusser 1971: L. Althusser, *Ideology and Ideological State Apparatuses, Lenin and Philosophy and Other Essays*, Monthly Review Press.
- Althusser 1971: L. Althusser, *Ideology and ideological state apparatuses, Lenin and philosophy and other essays*, ss. 127–186, Monthly Review Press, New York.
- Appel vd. 2016: M. Appel, S. Krause, U. Gleich, M. Mara, *Meaning through fiction: science fiction and innovative technologies*, *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10(4): 472.
- Arizah 2019: M. Arizah, *Feminism: Equality Gender in Literature*, *International Seminar and Annual Meeting BKS-PTN Wilayah Barat*, 1(1).
- Arslan 2019: H. Arslan, *Bilimkurgu ve ideoloji*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Arslan 2020: H. Arslan, *Mit ve iktidar ilişkileri*, Phoenix, Ankara.
- Arslan 2019: M. Arslan, *Bilimkurgu Sinemasında İktidar ve İdeoloji*, İthaki Yayınları, İstanbul.
- Atay 2019: A. Atay, *Modern edebiyatta din ve iktidar*, İthaki Yayınları, İstanbul.
- Atay 2020: A. Atay, *Kahraman mitleri ve modern anlatılar*, Ege Üniversitesi Yayınları, İzmir.
- Atayurt 2010: Z. Atayurt, *Edebiyat kuramları*, Bilgi Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Attebery 2002: B. Attebery, *Decoding gender in science fiction*, Routledge, New York.
- Auster ve Mansbach 2012: C. J. Auster, C. S. Mansbach, *The Gender Marketing of Toys: An Analysis of Color and Type of Toy on the Disney Store Website*, *Sex Roles*, 67(7–8): 375–388. <https://doi.org/10.1007/s11199-012-0177-8>
- Baccolini 2003: R. Baccolini, *Utopian and dystopian writing for children and young adults*, Routledge, New York.

- Baccolini ve Moylan 2003: R. Baccolini, T. Moylan, *Dark horizons: Science fiction and the dystopian imagination*, Routledge, London.
- Bacon-Smith 2000: C. Bacon-Smith, *Science Fiction Culture*, University of Pennsylvania Press.
- Bainbridge 2009: J. Bainbridge, *The Call to Adventure: Masculinity in Science Fiction Film*, *Australian Journal of Media & Culture*, 22(1): 15–24.
- Bakhtin 1981: M. M. Bakhtin, *The dialogic imagination: Four essays*, University of Texas Press, Austin.
- Baldick 1987: C. Baldick, *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing*, Oxford University Press.
- Balsamo 1996: A. Balsamo, *Technologies of the gendered body*, Duke University Press, Durham.
- Bayraktar 2018: E. Bayraktar, *Toplumsal Cinsiyet, Kültür ve Şiddetin İnfertilite ile İlişkisi*, *Sağlık Bilimleri Dergisi*, 27(3): 234–238.
- Beauvoir 2012: S. D. Beauvoir, *The Second Sex*, Knopf Doubleday Publishing Group.
- Beauvoir 1949: S. de Beauvoir, *Le deuxième sexe [The second sex]*, Gallimard, Paris.
- Bedggood 2010: D. Bedggood, *Science Fiction and the Contest of Ideology*.
- Bennett 2023: T. Bennett (Ed.), *Popular Fiction: Technology, Ideology, Production, Reading*, Taylor & Francis.
- Benshoff ve Griffin 2009a: H. M. Benshoff, S. Griffin, *America on Film: Representing Race, Class, Gender, and Sexuality at the Movies* (2. bs.), Wiley-Blackwell.
- Benshoff ve Griffin 2009b: H. M. Benshoff, S. Griffin, *America on film: Representing race, class, gender, and sexuality at the movies*, Wiley-Blackwell, Malden.
- Benson 2019: M. Benson, *Space Odyssey: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke, and the Making of a Masterpiece*, Simon & Schuster.
- Beukes vd. 2017: L. Beukes, K. S. Robinson, K. Liu, H. Rajaniemi, A. Reynolds, A. De Bodard, *Science fiction when the future is now*, *Nature*, 552(7685): 329–333.
- Bina vd. 2020: O. Bina, A. Inch, L. Pereira, *Beyond techno-utopia and its discontents: On the role of utopianism and speculative fiction in shaping alternatives to the smart city imaginary*, *Futures*, 115: 102475.
- Booker 1994: M. K. Booker, *The Dystopian Impulse in Modern Literature: Fiction as Social Criticism*, Greenwood Press.
- Booker 2014: M. K. Booker, *Historical Dictionary of Science Fiction in Literature*, Rowman & Littlefield.

Booker 2020: M. K. Booker, *Historical Dictionary of Science Fiction Cinema*, Rowman & Littlefield.

Booker ve Thomas 2009: M. K. Booker, A. M. Thomas, *The Science Fiction Handbook*, Wiley-Blackwell.

Booker 2004: M. K. Booker, *Science fiction television*, Praeger, Westport.

Booker 2020a: M. K. Booker, *Historical dictionary of science fiction in literature*, Rowman & Littlefield, Lanham.

Booker 2020b: M. K. Booker, *Science fiction cinema*, Routledge, New York.

Bould ve Vint 2011: M. Bould, S. Vint, *The Routledge Concise History of Science Fiction*, Routledge, London.

Bowen 2009: G. A. Bowen, Document analysis as a qualitative research method, *Qualitative Research Journal*, 9(2): 27–40.

Bowen 2013: E. Bowen, Jules Verne: Narrating the Modern World, E. James, F. Mendlesohn (Ed.), *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Cambridge University Press, Cambridge.

Bradshaw 2021: P. Bradshaw, “Dune review – the spice must flow, but slowly”, *The Guardian*, 21 Ekim 2021.

Braidotti 2013: R. Braidotti, *The posthuman*, Polity Press, Cambridge.

Braithwaite 2002: A. Braithwaite, The Personal, the Political, Third-Wave and Postfeminisms, *Feminist Theory*, 3(3): 335–344.

Braun ve Clarke 2006: V. Braun, V. Clarke, Using thematic analysis in psychology, *Qualitative Research in Psychology*, 3(2): 77–101.

Busbridge 2024: R. Busbridge, Gender, Political Citizenship and Intersectional Feminism in Australia: #MeToo and the March 4 Justice, *The Palgrave Handbook of Gender and Citizenship*, ss. 243–266, Springer International Publishing, Cham.

Butler 1990: J. Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, New York. Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.

Butler 1990: J. Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge, New York.

Butler 1993: J. Butler, *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of Sex*, Routledge, New York.

Butler 2004: J. Butler, *Undoing Gender*, Routledge, New York.

Buzzanell 2019: P. M. Buzzanell, Gender and Feminist Theory, *Origins and Traditions of Organizational Communication*, ss. 250–269, Routledge.

- Çak 2010: Ş. E. Çak, Toplumsal cinsiyet ve feminizm teorileri bağlamında Türkiye’deki reklam filmleri ve popüler müzik videoları, *Yedi*, 4: 101–110.
- Çakır 2021: M. Çakır, *Mitoloji ve bilimkurgu*, Nobel Yayınları, Ankara.
- Campbell 1949: J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press, Princeton.
- Campbell 2004: J. Campbell, *The Hero’s Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*, New World Library, Novato.
- Campbell 2008: J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces* (3. baskı), New World Library.
- Can 2018: M. Can, *Bilimkurgu edebiyatında tarih ve toplum*, Dost Kitabevi, Ankara.
- Canavan vd. 2010: G. Canavan, L. Klarr, R. Vu, *Ecology & Ideology: An Introduction*, Polygraph.
- Canavan 2014: G. Canavan, *Modern Masters of Science Fiction: Octavia E. Butler*, University of Illinois Press, Urbana.
- Canning 2006: K. Canning, *Gender History in Practice: Historical Perspectives on Bodies, Class & Citizenship*, Cornell University Press.
- Carson 1962: R. Carson, *Silent Spring*, Houghton Mifflin, Boston.
- Çelik 2017: A. Çelik, *Bilimkurgu ve mitoloji: Dune romanında mesih anlatısı*, *Folklor/Edebiyat*, 23(91): 211–228.
- Çetin 2017: H. Çetin, *Edebiyat ve toplumsal cinsiyet*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Chapman ve Cull 2013: J. Chapman, N. J. Cull, *Projecting Tomorrow: Science Fiction and Popular Cinema*, Bloomsbury Publishing.
- Charlery ve Toulza 2024: H. Charlery, M. Toulza, *Mainstreaming Intersectionality in Contemporary Cinema and Television*, *Revue française d’études américaines*, 181(4): 3–13.
- Chen 2024: M. Chen, *Redefining Female Identity Through the Female Gaze: A Comparative Analysis of Gender Narratives in Feminist Cinema*, *Communications in Humanities Research*, 43: 168–173.
- Chion 1995: M. Chion, *David Lynch*, BFI, London.
- Chodorow 1978: N. Chodorow, *The Reproduction of Mothering: Psychoanalysis and the Sociology of Gender*, University of California Press.
- Çiçek 2019a: A. Çiçek, “Politika ve kehanet anlatıları: Frank Herbert’in Dune romanı üzerine bir inceleme”, *Bilimkurgu Araştırmaları Dergisi*, 2(1): 44–63.
- Çiçek 2019b: A. Çiçek, *Bilimkurgu ve ideoloji: Politik okumalar*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Çiçek 2020: A. Çiçek, *Mit ve bilimkurgu*, Hece Yayınları, Ankara.
- Clarke 2022: A. C. Clarke, *The Exploration of Space*, Hachette UK.

- Clarsen 2014: G. Clarsen, Feminism and Gender, The Routledge Handbook of Mobilities, ss. 94–102, Routledge.
- Connell 1995: R. W. Connell, Masculinities, University of California Press, Berkeley.
- Connell 2005: R. W. Connell, Masculinities (2. baskı), University of California Press, Berkeley.
- Connell 2009: R. Connell, Gender (Cilt 14), Polity Press.
- Connell ve Messerschmidt 2005: R. W. Connell, J. W. Messerschmidt, Hegemonic Masculinity: Rethinking the Concept, Gender & Society, 19(6): 829–859. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>
- Connell ve Pearse 2014: R. Connell, B. Pearse, Gender Norms and Stereotypes: A Survey of Concepts, Research and Issues About Change.
- Cornea 2007: C. Cornea, Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality, Edinburgh University Press.
- Corrigan 2015: T. Corrigan, The Essay Film: From Montaigne, After Marker, Oxford University Press, New York.
- Cranny-Francis 1998: A. Cranny-Francis, The ‘science’ of science fiction, I. R. Martin, R. Veal (Ed.), Reading Science: Critical and Functional Perspectives on Discourses of Science, ss. 63–80, Routledge, London.
- Creed 2005: B. Creed, The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis, Routledge, London.
- Crenshaw 1989: K. Crenshaw, Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, University of Chicago Legal Forum, 1989(1): 139–167.
- Crenshaw 1991: K. Crenshaw, Mapping the margins: Intersectionality, identity politics, and violence against women of color, Stanford Law Review, 43(6): 1241–1299.
- Csicsery-Ronay 2008: I. Csicsery-Ronay, The Seven Beauties of Science Fiction, Wesleyan University Press, Middletown.
- Cunha ve Gomes 2023: J. D. Cunha, C. L. Gomes, Representation of Women, Intersectionality and Cinema: An Analysis of the Brazilian Movie Aquarius, Feminist Media Studies, 23(7): 3566–3582.
- D’Alessandro 2021: A. D’Alessandro, “Dune grosses \$40M in strong domestic opening”, Deadline, 24 Ekim 2021.
- Deli 2025: I. S. Deli, Gender and Queer Theory in Modern Literature: A Study of Fluidity and Representation.
- Demir 2021: F. Demir, Bilimkurgu ve ekoloji, Ege Üniversitesi Yayınları, İzmir.

- Denton 2023: J. M. Denton, *Queer Theory: Deconstructing Sexual and Gender Identity, Norms, and Developmental Assumptions, Rethinking College Student Development Theory Using Critical Frameworks*, ss. 55–63, Routledge.
- Denzin ve Lincoln 2018: N. K. Denzin, Y. S. Lincoln (Ed.), *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (5. baskı), SAGE.
- Díez-Bedmar 2022: M. D. C. Díez-Bedmar, *Feminism, Intersectionality, and Gender Category: Essential Contributions for Historical Thinking Development*, *Frontiers in Education*, 7: 842580.
- Doane 1991: M. A. Doane, *Femmes Fatales: Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*, Routledge, New York.
- Doty 1993: A. Doty, *Making Things Perfectly Queer: Interpreting Mass Culture*, University of Minnesota Press.
- Douglass 2000: A. Douglass, *Science and Speculation in the Medieval Islamic World*, *Comparative Civilizations Review*, 42: 87–90.
- Driskill 2010: Q.-L. Driskill, *Doubleweaving Two-Spirit Critiques: Building Alliances Between Native and Queer Studies*, *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, 16(1–2): 69–92. <https://doi.org/10.1215/10642684-2009-015>
- Eagleton 1996: T. Eagleton, *Literary Theory: An Introduction* (2. baskı), Blackwell, Oxford.
- Ebert 1984: R. Ebert, “Dune movie review”, *Chicago Sun-Times*, 14 Aralık 1984.
- Edwards 2006: T. Edwards, *Cultures of Masculinity*, Routledge.
- Elias 2009: H. Elias, *Cyberpunk 2.0: Fiction and Contemporary*, LabCom Books, Covilhã.
- Elsaesser 2005a: T. Elsaesser, *The New Film History as Media Archaeology*, Amsterdam University Press.
- Elsaesser 2005b: T. Elsaesser, *European Cinema: Face to Face with Hollywood*, Amsterdam University Press.
- Elshayyal 2015: K. Elshayyal, *Islamic Science Fiction and the Imagining of Other Worlds*, *Journal of Postcolonial Writing*, 51(1): 38–45.
- Erdem 2017: T. Erdem, *Ekopolitik kuramlar ve edebiyat*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Erdoğan 2015: M. Erdoğan, *Bilimkurgu edebiyatında anlatı teknikleri*, Ütopya Yayınları, Ankara.
- Eryılmaz 2021: B. Eryılmaz, *Toplumsal cinsiyet ve edebiyat*, Phoenix Yayınevi, Ankara.
- Evans 1988: A. B. Evans, *Jules Verne’s English Translations*, *Science Fiction Studies*, 15(1): 23–36.

- Farrimond 2017a: K. Farrimond, *The Contemporary Femme Fatale: Gender, Genre and American Cinema*, Routledge.
- Farrimond 2017b: K. Farrimond, *Contemporary Television Serial Drama and Feminist Interventions*, Palgrave Macmillan.
- Farrimond 2017c: K. Farrimond, *The Contemporary Television Series*, Bloomsbury Academic.
- Feeley ve Wells 2015: J. L. Feeley, S. A. Wells (Ed.), *Simultaneous Worlds: Global Science Fiction Cinema*, University of Minnesota Press.
- Fırat 2015: M. Fırat, *Ekoloji ve bilimkurgu*, Metis Yayınları, İstanbul.
- Fitting 1991: P. Fitting, *Subversive Science: Reflections on Science Fiction*, Garland, New York.
- Foucault 1976: M. Foucault, *The History of Sexuality, Vol. 1: An Introduction*, Pantheon, New York.
- Foucault 1977: M. Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, Pantheon.
- Franklin 2010: H. B. Franklin, *Future Perfect: American Science Fiction of the Nineteenth Century*, Oxford University Press.
- Freedman 2000: C. Freedman, *Critical Theory and Science Fiction*, Wesleyan University Press, Hanover.
- Freedman 2002: C. Freedman, *Hail Mary: On the Author of 'Frankenstein' and the Origins of Science Fiction*.
- Gaard 1993: G. Gaard, *Ecofeminism: Women, Animals, Nature*, Temple University Press, Philadelphia.
- Gajewska 2021: G. Gajewska, Ecology and science fiction. Managing imagination in the age of the anthropocene, *Przegląd Kulturoznawczy*, 47(1): 9–97.
- Garrido ve Zaptsi 2021: R. Garrido, A. Zaptsi, Archetypes, Me Too, Time's Up and the Representation of Diverse Women on TV, *Comunicar: Media Education Research Journal*, 29(68): 21–32.
- Geraghty 2009: L. Geraghty, *The Science Fiction Film Reader*, Wallflower Press, London.
- Gilarek 2012: A. Gilarek, Marginalization of “the Other”: Gender discrimination in dystopian visions by feminist science fiction authors, *Text Matters: A Journal of Literature, Theory and Culture*, 2: 221–238.
- Gough 1993: N. Gough, Neuromancing the Stones: Experience, Intertextuality, and Cyberpunk Science Fiction, *Journal of Experiential Education*, 16(3): 9–17.
- Grant 2008: B. K. Grant, *Film Genre: From Iconography to Ideology*, Wallflower Press, London.

- Gunn 2002: J. Gunn, *The Road to Science Fiction: From Gilgamesh to Wells* (Cilt 1–6), Scarecrow Press.
- Gunn 2005: J. Gunn, *Inside Science Fiction*, Scarecrow Press.
- Gupta 2021: S. Gupta, “Dune, Orientalism, and the White Savior Complex”, *The Wire*, 25 Ekim 2021.
- Gür 2017: E. Gür, *Edebiyat ve ekoloji*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Halberstam 2011: J. Halberstam, *The Queer Art of Failure*, Duke University Press.
- Haraway 1991a: D. Haraway, *A Cyborg Manifesto, Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge.
- Haraway 1991b: D. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York.
- Hare-Mustin ve Marecek 1988: R. T. Hare-Mustin, J. Marecek, *The Meaning of Difference: Gender Theory, Postmodernism, and Psychology*, *American Psychologist*, 43(6): 455.
- Hassler-Forest 2016: D. Hassler-Forest, *Science Fiction, Fantasy, and Politics: Transmedia World-Building Beyond Capitalism*, Rowman & Littlefield.
- Hearn 2004: J. Hearn, *From Hegemonic Masculinity to the Hegemony of Men*, *Feminist Theory*, 5(1): 49–72.
- Herbert 1965: F. Herbert, *Dune*, Chilton Books, Philadelphia.
- Hill 2019: J. Hill, *Cinema and Modernity*, Polity Press, Cambridge.
- Hole vd. 2016: K. Hole, D. Jelača, E. Kaplan, P. Petro (Ed.), *The Routledge Companion to Cinema & Gender*, Taylor & Francis.
- Hollinger 2017: V. Hollinger, *Science Fiction and Postmodernism*, Routledge, New York.
- hooks 2000a: b. hooks, *Feminism is for Everybody: Passionate Politics*, South End Press, Cambridge.
- hooks 2000b: b. hooks, *Feminist Theory: From Margin to Center* (2. baskı), South End Press.
- Humann 2019: H. D. Humann, *Reality Simulation in Science Fiction Literature, Film and Television*, McFarland.
- Inglehart vd. 2017: R. F. Inglehart, E. Ponarin, R. C. Inglehart, *Cultural Change, Slow and Fast: The Distinctive Trajectory of Norms Governing Gender Equality and Sexual Orientation*, *Social Forces*, 95(4): 1313–1340.
- James 1994: E. James, *Science Fiction in the Twentieth Century*, Oxford University Press.
- Jameson 2005a: F. Jameson, *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, Verso, London.

- Jeffords 1994: S. Jeffords, *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, Rutgers University Press.
- Johnson 2011: B. D. Johnson, *Science Fiction Prototyping: Designing the Future with Science Fiction*, Morgan & Claypool Publishers.
- Jones 2009: A. Jones, *Queer Heterotopias: Homonormativity and the Future of Queerness*, InterAlia: Pismo poświęcone studiom queer, 4.
- Jule 2022: A. Jule, *Gender Theory*, Encyclopedia of Quality of Life and Well-being Research (ss. 1–4), Springer International Publishing, Cham.
- Kafa 2020: E. Kafa, Toplumsal Cinsiyet Kuramları Bağlamında “Banker Bilo” Filminin İncelenmesi, Uluslararası Sosyal Bilimler Akademisi Dergisi, 3: 414–440.
- Kaplan 1983: E. A. Kaplan, *Women and Film: Both Sides of the Camera*, Methuen, New York.
- Karakaya 2020: S. Karakaya, Dune romanında kahramanlık miti ve politik iktidar, Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 44(3): 201–220.
- Karataş 2019: H. Karataş, *Bilimkurgu ve toplumsal cinsiyet*, Phoenix Yayınları, Ankara.
- Kaya 2016a: E. Kaya, *Bilimkurgu Sinemasında İdeoloji*, Phoenix Yayınları, Ankara.
- Kaya 2016b: F. Kaya, *Bilimkurgu edebiyatında kadın temsilleri*, İthaki Yayınları, İstanbul.
- Kelly 1968: R. G. Kelly, Ideology in Some Modern Science Fiction Novels, *Journal of Popular Culture*, 2(2): 211.
- Kerslake 2007: P. Kerslake, *Science Fiction and Empire*, Liverpool University Press.
- Kimmel 1996: M. S. Kimmel, *Manhood in America: A Cultural History*, Free Press.
- Kincheloe ve McLaren 2002: J. L. Kincheloe, P. McLaren, *Rethinking Critical Theory and Qualitative Research*, *Ethnography and Schools* (ss. 87–138), Rowman & Littlefield.
- King vd. 2021: K. King, S. Rice, M. Schlichthorst, P. Chondros, J. Pirkis, Gender Norms and the Wellbeing of Girls and Boys, *The Lancet Global Health*, 9(4): e398.
- King 2000: G. King, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*, I.B. Tauris, London.
- Kolker 2011: R. Kolker, *A Cinema of Loneliness* (4. baskı), Oxford University Press, Oxford.
- Korolczuk 2010: E. Korolczuk, *Language and Power in Science Fiction Worlds*, Warsaw University Press, Warsaw.
- Kumar 2013: K. Kumar, *The Future of Utopia, Epistemology of Utopia: Rhetoric, Theory and Imagination* (ss. 94–117), Cambridge Scholars Publishing, Cambridge.
- Kumar 2016: S. Kumar, *Myth and Ideology in Science Fiction*, Routledge India, New Delhi.
- Le Guin 1969: U. K. Le Guin, *The Left Hand of Darkness*, Ace Books, New York.
- Le Guin 1974: U. K. Le Guin, *The Dispossessed*, Harper & Row, New York.

- Leong 2013: J. H. T. Leong, *The Spiral Dance of Ideology and Utopia: Appropriating Humanity and Technology in Science Fiction*, *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 40(2).
- Levack 2019: D. Levack, *Science Fiction and World-Building*, Palgrave Macmillan, London.
- Levitt 2019: H. M. Levitt, *A Psychosocial Genealogy of LGBTQ+ Gender: An Empirically Based Theory of Gender and Gender Identity Cultures*, *Psychology of Women Quarterly*, 43(3): 275–297.
- Lombardo 2015: T. Lombardo, *Science Fiction: The Evolutionary Mythology of the Future*, *Journal of Futures Studies*, 20(2): 5–24.
- Luckhurst 2005: R. Luckhurst, *Science Fiction*, Polity Press.
- Marshment 1978: M. Marshment, *Racist Ideology and Popular Fiction*, *Race & Class*, 19(4): 331–344.
- Maslin 1984: J. Maslin, “Film: Lynch’s *Dune*”, *The New York Times*, 14 Aralık 1984.
- McNelly 1984: W. McNelly, *The Dune Encyclopedia*, Berkley Books, New York.
- Melzer 2006: P. Melzer, *Alien Constructions: Science Fiction and Feminist Thought*, University of Texas Press, Austin.
- Michaud 2021: T. Michaud, *Future – The Future of Innovative Technologies: Between Imagination and Technological Ideology*, *Innovation Economics, Engineering and Management Handbook 1: Main Themes*, ss. 167–172.
- Miller 2016: C. F. Miller, *Gender Development, Theories of*, *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies*, ss. 1–6.
- Milner 2004: A. Milner, *Darker Cities: Urban Dystopia and Science Fiction Cinema*, *International Journal of Cultural Studies*, 7(3): 259–279.
- Mohajan 2022a: H. Mohajan, *An Overview on the Feminism and Its Categories*.
- Mohajan 2022b: H. Mohajan, *Four Waves of Feminism: A Blessing for Global Humanity*.
- Moi 1999: T. Moi, *What is a Woman? And Other Essays*, Oxford University Press, Oxford.
- Mottier 2004: V. Mottier, *Feminism and Gender Theory: The Return of the State*, *Handbook of Political Theory* (ss. 277–288).
- Moylan 2000: T. Moylan, *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Westview Press, Boulder.
- Moylan 2014: T. Moylan, *Demand the Impossible: Science Fiction and the Utopian Imagination*, Peter Lang International Academic Publishers.
- Mulvey 1975: L. Mulvey, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, *Screen*, 16(3): 6–18.

- Murphy 2018: P. D. Murphy, *Ecocritical Explorations in Science Fiction*, Lexington Books, Lanham.
- Nama 2008: A. Nama, *Black Space: Imagining Race in Science Fiction Film*, University of Texas Press, Austin.
- Ndalianis 2011: A. Ndalianis, *Science Fiction Experiences*, New Academia Publishing LLC.
- Negra 2009a: D. Negra, *What a Girl Wants? Fantasizing the Reclamation of Self in Postfeminism*, Routledge.
- Negra 2009b: D. Negra, *Off-White Hollywood: American Culture and Ethnic Female Stardom*, Routledge, London.
- Newman 2019: K. Newman, *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*, BFI, London.
- Nicholls ve Clute 1993: P. Nicholls, J. Clute (Ed.), *The Encyclopedia of Science Fiction*, St. Martin's Press.
- Nielson vd. 2020: M. G. Nielson, K. M. Schroeder, C. L. Martin, R. E. Cook, *Investigating the Relation Between Gender Typicality and Pressure to Conform to Gender Norms, Sex Roles*, 83: 523–535.
- Nowell vd. 2017: L. S. Nowell, J. M. Norris, D. E. White, N. J. Moules, *Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria*, *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1): 1–13.
- Oliver 2017: K. Oliver, *The Male Gaze is More Relevant, and More Dangerous, Than Ever*, *New Review of Film and Television Studies*, 15(4): 451–455.
- Oskay 1982: Ü. Oskay, *Görsel iletişim ve toplum: Kitle iletişim araçlarının kültürel işlevleri*, Der Yayınları, İstanbul.
- Oskay 1993: Ü. Oskay, *Kitle iletişim araçları ve edebiyat*, Der Yayınları, İstanbul.
- Otto 2012: E. C. Otto, *Green Speculations: Science Fiction and Transformative Environmentalism*, The Ohio State University Press.
- Özdemir 2021: E. Özdemir, *Postkolonyal bir metin olarak Dune: İmparatorluk, öteki ve çöl*, *Doğu Batı Dergisi*, 24(102): 87–106.
- Özkan 2015: A. Özkan, *Bilimkurgu ve çevre sorunları*, Ütopya Yayınları, Ankara.
- Öztürk 2014: N. Öztürk, *Bilimkurgu edebiyatında tarihsel bağlamlar*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Parrinder 1990a: P. Parrinder, *Science Fiction: Its Criticism and Teaching*, Routledge.

- Parrinder 1990b: P. Parrinder, *Scientists in Science Fiction: Enlightenment and After*, *Science Fiction Roots and Branches: Contemporary Critical Approaches* (ss. 57–78), Palgrave Macmillan, London.
- Parrinder 1995: P. Parrinder, *Shadows of the Future: H.G. Wells, Science Fiction and Prophecy*, Syracuse University Press.
- Patton 2002: M. Q. Patton, *Qualitative Research and Evaluation Methods* (3. baskı), SAGE Publications, Thousand Oaks.
- Pavich 2013: F. Pavich, *Jodorowsky's Dune* [Belgesel], Sony Pictures.
- Paz 2008: M. Paz, *South of the Future: An Overview of Latin American Science Fiction Cinema*, *Science Fiction Film & Television*, 1(1): 81–103.
- Pew Research Center 2025: U.S. Teens Are Less Likely Than Adults To Know A Trans Person, More Likely To Know Someone Who's Nonbinary, 20.02.2025, <https://www.pewresearch.org/short-reads/2025/01/24/us-teens-are-less-likely-than-adults-to-know-a-trans-person-more-likely-to-know-someone-whos-nonbinary/>
- Pierson 1999: M. Pierson, *CGI Effects in Hollywood Science-Fiction Cinema 1989–95: The Wonder Years*, *Screen*, 40(2).
- Pinsky 2003: M. Pinsky, *Future Present: Ethics and/as Science Fiction*, Fairleigh Dickinson University Press.
- Pordzik 2012: R. Pordzik, *The Posthuman Future of Man: Anthropocentrism and the Other of Technology in Anglo-American Science Fiction*, *Utopian Studies*, 23(1): 142–161.
- Power 2018: A. Power, *Contemporary European Science Fiction Cinemas*, Springer.
- Pulatovna 2024: M. S. Pulatovna, *Science Fiction in English: The Evolution and Key Themes of the Science Fiction Genre*, *Multidisciplinary Journal of Science and Technology*, 4(7): 40–43.
- Purinton 2001a: M. D. Purinton, *Mary Shelley's Science Fiction Short Stories and the Legacy of Wollstonecraft's Feminism*, *Women's Studies: An Interdisciplinary Journal*, 30(2): 147–174.
- Purinton 2001b: M. Purinton, *Mary Shelley's Frankenstein: Science, Science Fiction, or Autobiography*, *Science Fiction Studies*, 28(2): 148–150.
- Rajpal 2025: R. D. Rajpal, *Representation of Gender in 21st Century Cinema: A Descriptive Analysis*, *Scholar'Digest: Journal of Arts & Humanities*, 1(1): 86–98.
- Raulerson 2013: J. Raulerson, *Singularities: Technoculture, Transhumanism, and Science Fiction in the Twenty-First Century*, Oxford University Press.
- Reddy 2005: G. Reddy, *With Respect to Sex: Negotiating Hijra Identity in South India*, University of Chicago Press.

- Rieder 2015: J. Rieder, Utopia, SF, and the Ideology of Form, *Science Fiction Studies*, 42(3): 566–573.
- Roberts 2002: A. Roberts, *Science Fiction*, Routledge.
- Roberts 2006a: A. Roberts, *Golden Age Science Fiction 1940–1960*, *The History of Science Fiction* (ss. 195–229), Palgrave Macmillan, London.
- Roberts 2006b: A. Roberts, *The History of Science Fiction*, Palgrave Macmillan.
- Roberts 2016: A. Roberts, *The History of Science Fiction* (2. baskı), Palgrave Macmillan, London.
- Robin ve Jaffe 1999a: D. M. Robin, I. Jaffe (Ed.), *Redirecting the Gaze: Gender, Theory, and Cinema in the Third World*, SUNY Press.
- Robin ve Jaffe 1999b: R. Robin, I. Jaffe, *Godard and the Others: Essays on Cinema*, State University of New York Press, Albany.
- Rodley 2005: C. Rodley, *Lynch on Lynch*, Faber and Faber, London.
- Rose 1981: M. Rose, *Alien Encounters: Anatomy of Science Fiction*, Harvard University Press.
- Ruzin 2024: M. Ruzin, *The Phenomenon of Time Travel and Science Fiction*, *Vizione*, 43.
- Saffari vd. 2021: E. Saffari, S. R. Hosseini, A. Taheri, A. Meghdari, “Does Cinema Form the Future of Robotics?”: A Survey on Fictional Robots in Sci-Fi Movies, *SN Applied Sciences*, 3(6): 655.
- Said 1978: E. W. Said, *Orientalism*, Pantheon Books, New York.
- Sammon 1997: P. M. Sammon, *Future Noir: The Making of Blade Runner*, HarperCollins, New York.
- Sanders 2011: J. Sanders, *Gender and Science Fiction*, Palgrave, London.
- Sarıkaya 2014: Y. Sarıkaya, *Dil, kültür ve edebiyat*, Hece Yayınları, Ankara.
- Schrock ve Schwalbe 2009: D. Schrock, M. Schwalbe, Men, Masculinity, and Manhood Acts, *Annual Review of Sociology*, 35(1): 277–295.
- Schulz 1987: H. J. Schulz, Science Fiction and Ideology: Some Problems of Approach (*La science-fiction et l'idéologie: quelques problèmes de méthode*), *Science Fiction Studies*: 165–179.
- Seed 2008: D. Seed (Ed.), *A Companion to Science Fiction*, John Wiley & Sons.
- Seed 2011: D. Seed, *Science Fiction: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford.
- Sen 2022: A. Sen, Gender, Race & Identity: An Intersectional Analysis of Queer Representation in the Movie *Moonlight* by Barry Jenkins, *The European Conference on Media, Communication & Film 2022 Official Conference Proceedings*, ss. 1–18.

Şeran 2009: F. Ö. Şeran, Reflections of Political Ideologies and Changing Political Systems on Science Fiction Literature: Comparing Utopian and Dystopian Novels, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi.

Shohat & Stam 1994: E. Shohat, R. Stam, *Unthinking Eurocentrism: Multiculturalism and the Media*, Routledge, London.

Siebler 2012: K. Siebler, Transgender Transitions: Sex/Gender Binaries in the Digital Age, *Journal of Gay & Lesbian Mental Health*, 16(1): 74–99.

Sims 2021: D. Sims, Dune Is a Monument to the Power of Cinema, *The Atlantic*, 22 Ekim 2021.

Slater 2024: G. B. Slater, *Horizons of the Future: Science Fiction, Utopian Imagination, and the Politics of Education*, Taylor & Francis.

Slusser 2005: G. Slusser, *Science Fiction and Imagination*, Routledge, New York.

Smelik 2007: A. M. Smelik, *Feminist Film Theory*.

Smith 2016: J. Smith, *Feminism in Science Fiction*, Routledge, London.

Sobchack 1992: V. Sobchack, *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton.

Sobchack 1997: V. Sobchack, *The Persistence of History: Cinema, Television and the Modern Event*, Routledge.

Sobchack 1999: V. Sobchack, *Screening Space: The American Science Fiction Film* (2. baskı), Rutgers University Press, New York.

Sobchack 2005: V. Sobchack, *American Science Fiction Film: An Overview*, na.

Solanas & Getino 1969: F. Solanas, O. Getino, Towards a Third Cinema: Notes and Experiences for the Development of a Cinema of Liberation in the Third World, *Tricontinental*, 13(October): 107–132.

Spivak 1999: G. C. Spivak, *A Critique of Postcolonial Reason: Toward a History of the Vanishing Present*, Harvard University Press, Cambridge, MA.

Stableford 2004: B. Stableford, *Historical Dictionary of Science Fiction Literature*, Scarecrow Press.

Steinmuller 2003: K. Steinmuller, The Uses and Abuses of Science Fiction, *Interdisciplinary Science Reviews*, 28(3): 175–178.

Stock 2016: A. Stock, The Future-as-Past in Dystopian Fiction, *Poetics Today*, 37(3): 415–442.

Suin 1979: D. Suin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, Yale University Press, New Haven.

Tadashi 2021: N. Tadashi, From Infiltration to Diversification: A Brief History of Japanese Science Fiction and Its Asian Context, *Mechademia*, 14(1): 151–166.

- Tasker 1993: Y. Tasker, *Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema*, Routledge, London.
- Telotte 1983: J. P. Telotte, *Human Artifice and the Science Fiction Film*, *Film Quarterly*, 36(3): 44–51.
- Telotte 1999: J. P. Telotte, *A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age*, Wesleyan University Press.
- Telotte 2001: J. P. Telotte, *Science Fiction Film*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Telotte 2004: J. P. Telotte, *The Essential Science Fiction Television Reader*, University Press of Kentucky, Kentucky.
- The Conversation 2021: *Dune: The Latest Adaptation Still Carries the Baggage of Orientalism*, *The Conversation*, 28 Ekim 2021.
- Thomas 2006: D. R. Thomas, *A General Inductive Approach for Analyzing Qualitative Evaluation Data*, *American Journal of Evaluation*, 27(2): 237–246.
- Thompson 1985: M. A. C. Thompson, *Future Tense: An Analysis of Science Fiction as Secular Apocalyptic Literature*.
- Thompson 2022: A. Thompson, *Oscars: Dune Sweeps Technical Categories*, *Variety*, 28 Mart 2022.
- Topuz & Erkanlı 2016: S. K. Topuz, H. Erkanlı, *Toplumsal Cinsiyet Bağlamında Kadın ve Erkeğe Atfedilen Anlamların Metafor Yöntemiyle Analizi*, *Alternative Politics/Alternatif Politika*, 8(2).
- Trinh 1989: T. Minh-ha Trinh, *Woman, Native, Other: Writing Postcoloniality and Feminism*, Indiana University Press.
- Turner 1969: V. Turner, *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, Aldine.
- Tymn 1985a: M. B. Tymn, *American Fantasy and Science Fiction: Toward a Bibliography of Works Published in the United States, 1948–1973*, Borgo Press.
- Tymn 1985b: M. B. Tymn, *Science Fiction: A Brief History and Review of Criticism*, *American Studies International*, 23(1): 41–66.
- Verma & Ansari t.y.: D. Verma, A. Ansari, *From Screen To Society: The Influence of Female Characters in Cinema on Real-World Gender Dynamics*.
- Vint 2021: S. Vint, *Science Fiction: A Guide for the Perplexed*, Bloomsbury, London.
- Wallerstein 1974: I. Wallerstein, *The Modern World-System I*, Academic Press, New York.
- Wan 2023: E. Wan, *The Semiotic Roles of Water in Queer Cinema*, *The Material Merge*, 1(1): 39–44.

- Waylen 2012: G. Waylen, Gender, Feminism and the State: An Overview, Gender, Politics and the State, ss. 1–17.
- Westfahl 1998: G. Westfahl, The Mechanics of Wonder: The Creation of the Idea of Science Fiction, Liverpool University Press.
- Westfahl 2005: G. Westfahl, The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders, Greenwood Press.
- Westfahl t.y.: G. Westfahl, The Three Golden Ages of Science Fiction, A Virtual Introduction to Science Fiction, ss. 1–13.
- Wharton 2009: A. S. Wharton, The Sociology of Gender: An Introduction to Theory and Research, John Wiley & Sons.
- Whelehan 1995: I. Whelehan, Modern Feminist Thought: From the Second Wave to Post-Feminism, NYU Press.
- Winders 1991: J. A. Winders, Gender, Theory, and the Canon, University of Wisconsin Press.
- World Economic Forum 2023: Global Gender Gap Report 2023, Eriřim: 15.02.2025, <https://www.weforum.org/publications/global-gender-gap-report-2023/>
- Yecies & Shim 2011: B. Yecies, A. G. Shim, Contemporary Korean Cinema: Challenges and the Transformation of “Planet Hallyuwood”, Acta Koreana, 14(1): 1–15.
- Yıldırım & řimřek 2018: A. Yıldırım, H. řimřek, Sosyal Bilimlerde Nitel Arařtırma Yöntemleri (11. baskı), Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Yıldırım 2019: E. Yıldırım, Bilimkurgu edebiyatı ve mitoloji, İthaki Yayınları, İstanbul.
- Yıldız 2018: H. Yıldız, Frank Herbert’ın Dune romanında ekofeminist okumalar, Toplum ve Bilim, 144: 55–78.
- Yılmaz 2020: M. Yılmaz, Bilimkurgu edebiyatında doğa ve kaynaklar, Ege Üniversitesi Yayınları, İzmir.
- Young 2006: L. Young, Fear of the Dark: “Race”, Gender and Sexuality in the Cinema, Routledge.
- Zepke 2012: S. Zepke, Beyond Cognitive Estrangement – The Future of Science Fiction Cinema, NECSUS. European Journal of Media Studies, 1(2): 91–113.
- Žiřek 2000: S. Žiřek, The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch’s Lost Highway, University of Washington Press, Seattle.

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın oluşum sürecinde, akademik bir rehberden çok daha fazlası olarak yanımda olan, bilgisi, sabrı ve içten desteğiyle beni her zaman motive eden değerli danışmanım Doç. Dr. Aslı Elgün'e en derin şükranlarımı sunuyorum. Onun yönlendirmeleri yalnızca bu teze değil, düşünsel bakış açıma da kalıcı katkılar sağlamıştır.

Hayatım boyunca bana inanan, her koşulda yanımda duran ve sevgileriyle beni var eden aileme; verdikleri manevi güç, anlayış ve sabır sayesinde bu zorlu süreci aşabildim. Onların varlığı, her zaman en büyük dayanağım olmuştur.

Ayrıca, bu süreçte yanımda olan, yeri geldiğinde bir cümlelik destekle bile moral kaynağı olan, birlikte düşündüğüm, güldüğüm ve zor zamanları paylaştığım sevgili arkadaşlarıma da gönülden teşekkür ederim. Paylaştığımız her an, bu çalışmanın ardındaki görünmeyen emeğin bir parçasıdır. Bu çalışmanın ardında sadece bireysel bir çabanın değil; sevgi, sabır, dayanışma ve rehberliğin kolektif bir izi bulunmaktadır.

Eray YILMAZ

ÖZGEÇMİŞ

Eray Yılmaz, lisans öğrenimini 2019 yılında Pamukkale Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü'nde tamamlamıştır. 2022 yılında Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kadın Çalışmaları Anabilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı'na kabul edilmiştir. Akademik çalışmalarının yanı sıra, özel sektörde de aktif olarak görev almakta olup, hâlihazırda Hapag-Lloyd firmasında Customer Service Coordinator pozisyonunda çalışmaktadır.

