Bernhard Roloff-Georg Seeßlen

ÜTOPİK SİNEMA

Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi



Almancadan Çeviren: Veysel Atayman

alan yayıncılık

Sinemanın Temelleri — 1

Bernhard Roloff - Georg Seeβlen

ÜTOPİK SİNEMA

Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi

Almancadan Çeviren: Veysel Atayman



ALAN YAYINCILIK: 156
Sanat Dizisi: 2
Sinemanın Temelleri Dizisi: 1

KİNO DES UTOPİSCHEN
ÜTOPİK SİNEMA
Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi

Bernhard Roloff - Georg See ßlen

Çeviren: Veysel Atayman
Yayıma Hazırlayan: Zeynep Atayman

Birinci Baskı: Haziran 1995
Kapak Düzeni: Arslan Kahraman
Baskı: Mart Matbaacılık ve Sanatları
(0 212) 212 03 39 - 212 03 40

ISBN 975-7414-39-5



Çatalçeşme Sok. Torun Han No. 40 K.3 Cağaloğlu-İST.
Tel: (0 212) 511 26 00 • Fax: (0 212) 528 00 69

Başta sevgili ONAT KUTLAR ve MUSTAFA IRGAT
olmak üzere 68'in bütün umutlarını,
heyecan ve yenilgilerini paylaştığımız
"GENÇ SİNEMA"ya ve hâlâ o ruhu taşıyanlara...

Önsöz

Walter Benjamin, "Teknolojik (olanaklarla) yeniden üretilebilirliğinin çağında sanat yapıtı" başlıklı tanınmış denemesinde, sanat yapıtını bir zamanlar kuşatmış olan etkileme gücünün, (bu anlamda) halesinin yok olduğunu, böylece hem yapıtı alımlama süreçlerinde hem de bizzat sanat yapıtlarının özlerinde yepyeni bir boyutun ortaya çıktığını söyler. Modern çoğaltma teknolojileri – yaratıcılık, deha, gizemlilik vb. gibi – sanat kategorilerini kullanılmaz hale getirmişler, sanat yapıtı bir kült olmaktan çıkıp bir sergileme, gösterme nesnesine dönüşmüştür. Eskiden, bireylerin tek tek alımladıkları, yapıt ile kendi aralarında derin yaşantılar ve duygu birlikleri kurdukları dönemler artık geride kalmış, bu tek tek (asosyal) alımlamanın yerine kolektif (kitlesel) alımlama süreçleri geçmiştir. Sanatın bir zamanlarki ancak sanattan anlayan kişiye kendini açmaya dönük olma karekterini yitirmesi, Benjamin'e göre tarihsel bir zorunluktur. Modern teknoloji, müzikten görüntüye, sanat ürünlerini çoğaltıp "her zaman her yerde" alımlanabilir hale getirmiş, böylece onlara (beklenmedik bir şekilde) siyasal bir etki gücü kazandırmıştır. Benjamin, sanatın bir "kitle kültürü" doğuran bu aşamasına (Adorno'nun aksine), aceleci bir iyimserlikle bakar. Ona göre,

sanat yapıtını kuşatan ve ancak teklerin "yararlandıkları" dâhice yaratılmış, gizemli havanın dağılmasında fotoğrafın, ama özellikle görüntüleri "şok edici bir hızla yer değiştiren" sinemanın payı büyük olacaktır. Benjamin'in "cehennem çağı" olarak tanımladığı gelişmiş kapitalist dönemde – durmadan değişen modaları, buluşları ve yenilemeleriyle aslında sadece hep aynı olan her şeyi tekrar tekrar karşımıza çıkartan, böylece devrimci bir pratiğe dönük umutları yok eden bir dönemde – sinemanın özgürleştirme umutlarına yanıt vereceği öngörüsünü, bugün, yaklaşık yetmiş yıl sonra, boşa çıkmış bir öngörü olarak okumak herhalde mümkündür.

(Liberal, sözümona demokratik) kapitalist sistem, dünyanın birçok ülkesinde olduğu gibi, bizde de yapısal öğelerini yeniden üretme görevini – bugün artık iyice olumsuz bir ön işareti bulunan – kitle kültürüyle iç içe girmiş, eğlence sanayiinin mekanizmalarıyla bütünleşmiş medyaya vermiştir. Emeğin eşit olmayan değerlendirilmesi, toplumsal zenginliğin haksız dağılımı ve klasik sömürünün sürgitini gerçekleştiren yapıların toplamı olarak *ekonomiden,* temsili iktidarın temsil edilenlerin ekonomik, politik, kültürel ve sosyal tüm çıkarlarına karşı varolabilmesini mümkün kılan yapılar anlamındaki *politikaya;* ve insan onuruna ve değerlerine aykırı, toplum çıkarlarına ters mevcut kurumlaşmışlıkların savunucusu değer yargılarını, inanç sisteminin dogmalarıyla bütünleştiren ahlaksal öğelerin toplamı olarak *etik*'e kadar, bütün bir sistem kendini kitlesel-medyatik kültürün her türlü aracıyla yeniden ürettirip durmaktadır.

Bırakalım mevcut yapının kendini bir yandan kurarken bir yandan da yeniden üreten süreçlerine kültürel bir karşı "etki alanı" oluşturmayı, sinemanın standart zanaat inceliklerini bile edinemeden büyük bir bunalıma sürüklenen sinemamız, en azından

düne kadar oluşturduğu önemli / önemsiz, özgün / taklit, dağarcığındaki tüm birikimini, sistem onaylayıcı mekanizmaları besleyen kitle kültürünün (onun medyatik araçlarının) hizmetine "kaptırmıştır." Bütün naiflikleri, içtenlikleri, nostaljileri, hata ve sevapları, hatta "ilkellikleriyle", bir kısa tarihin tanığı ve kendince bir yansısı olan Türk filmleri, sistemin kendini değişmeden üretme kaygısının aracına – ama asıl – alegorisine dönüşmüşlerdir: Aynı filmler, aynı ya da "değişik" kanallarda günlük bir ibadetin vazgeçilmez ritüel öğeleri gibi, belli saatlerde karşımıza çıkartılıp durmaktadırlar. (Ve din sistemlerinde, ibadeti taşıyan ritüel öğeler, ister dil ister nesne olsun, başlangıçtaki içeriklerinden nasıl tamamen uzaklaşmışlarsa, bu filmler de, aynı sürecin koşullarını gerçekleştirmektedirler: Onuncu ya da bilmem kaçıncı gösterimde artık hiçbir "anlam" içermeyen, seyretme ibadetini yönlendirici nesneler niteliğine bürünmektedirler.)

Bu "ibadet" edimini, birçok üçüncü dünya ülkesinde, "pembe" dizilerin (tıpkı bizde olduğu gibi) daha da etkili boyutlara taşıdığına hiç kuşku yok. Kısacası, Benjamin'in – pek netleştirememiş de olsa – siyasal umutlar bağladığı teknolojinin bu en önemli (sanat) ürününün, hele son on-on beş yılda ABD tekellerinin bu alandaki hegemonyasıyla, sadece sistem onaylayıcı bir misyon taşır hale geldiğini görüyoruz. Film üretiminin, diğer bütün kültür ürünlerinden farklı olarak, sermayeyle kurmak zorunda olduğu ödünlü ilişki, ona, en azından yazılı kültürün nispeten koruyabildiği özerkliği bile çok görmektedir.

Bu bağlamda, doğrudan batı kültür tarihinin ürünlerinin değerlendirilmesine yönelik bir "dizi" ne anlam taşıyabilir, sorusu da bir yanıta kavuşmaktadır: Medyanın yukarıda açıklayageldiğimiz anlamda en etkili alanı olan "sinema alanında" eleştirel – muhalif aklı var edebilmek; sistemi yeniden üretici

mekanizmaların doğrudan ya da dolaylı aracına dönüşmeyi önlemek, bu anlamda bilgi ve "bilinç bağışıklığı" kazandırmak.

Çıkarmayı öngördüğümüz dizi, sinemanın ürünlerini bütün bir kültür tarihinin engin yatağına yerleştirerek, sadece tanıtma değil, aynı zamanda bir "kültür tarihi eleştirisi" işlevi görmekle, vazgeçilmez bir önem kazanıyor. Bu yöntem, onu, gerek popüler kültüre gerekse kitle kültürüne ilişkin örneği az bulunur bir değerlendirme aracına dönüştürüyor.

Serüven sinemasından melodrama, dedektif sinemasından erotik filmlere uzanan bu değerlendirmelerin başına *Ütopik* sinemayı almamız, bir rastlantıdan çok bilinçli bir kararın ürünü: Ütopik sinema, öteki adıyla bilim-kurgu sineması, toplumsal düşüncelere ve gerçekliklere, öteki türlerden çok daha doğrudan yankı veren bir tür olduğu kadar, katıksız bir sinema dünyası kurmaya, böyle bir dünyayı tasarlamaya kalkıştığı yerde de, gerçekliğin koyduğu sınırlamalardan hiç zorlanmadan rahatlıkla kurtulabilen biricik türdür. Bilim-kurguda gösterilen hiç de öyle gündelik, sıradan şeyler değildir; ve en sıradan en alışıldık bilim-kurgu filmi bile, insanın dünya ve hayat ile hesaplaşmasından, bunları kavrayıp özümseme çabasından, hatta dünyanın dışına itilme serüveninden izler taşır. Bilim-kurgu filmlerinin, ideoloji eleştirisi işlevi taşıyan söylemler için elverişli bir model oluşturduğu da neredeyse apaçık bir gerçektir: Öteki türlerin filmlerinde ancak çok dikkatli bakarak yakalayabildiğimiz şey, bilim-kurguda kendini daha yüzeyde ele verir: *Her filmin özü gereği politik bir mesaj taşıdığı gerçeğidir bu.* Ama bu özellik, bilim-kurgu türünün sadece bir yanını oluşturduğundan, bu çalışmada bu türe yönelik analiz, politik bir savunma gayreti olarak değil de bu türe bir giriş çabası olarak görülmelidir. Metnin amacı, bilim-kurguyu, dar bir değerlendirme ve yargılama kor-

sesi içine sıkıştırmaksızın, onu anlamak olarak tanımlanabilir.

Bilim-kurgu filmi, çok ender olarak pozitif ütopya projeleri tasarlama; içinde yaşamaya değer bir dünya modeli kurma cüretini gösterir. Bu filmlerin çoğu, geleceğin bize hazırlayabileceği olasıl tehlikeleri ve bunlara ilişkin korkuları; kökleri içinde yaşadığımız çağda ya da günlerde çoktan atılmış endişeleri anlatırlar. Dolayısıyla da Susan Sonntag'ın "felaketler fantezisi" adını verdiği şeyin, yani korkuya karşı savunma girişiminin çok özgün bir biçiminin, bu türün tarihi içinden bir kılavuz ip gibi, başlangıçtan bugüne uzanagelmiş olmasında hiç de şaşılacak bir yan bulunmamaktadır. Bilim-kurgu filmi, popüler sinemanın özelliklerine ve eğilimine uyarak sosyal gelişmeye yönelik itirazlarımızı, bu gelişmenin bellibaşlı yönlerine karşı çıkışlarımızı, şifreli bir yoldan, oldukça tutucu, hatta yer yer gerici bir anlayışla ele alır. Onca korku vizyonu içinde güzel, iç açıcı bir bilim-kurgu filmi bulabilmek oldukça güçtür, ama gene de vardır böyle filmler bu türün içinde; ve ütopik sinemanın tarihinde ikide birde büyük "anlar"la karşılaşırız; bilim-kurgu tarihinin bu uğraklarında, sinemanın başka hiçbir türünde rastlayamayacağımız kadar güzel ve korkunç, büyüleyici eşsiz film tasarımları çıkar karşımıza.

Elimizdeki kitabın, yazarlarına göre üç görevi yerine getirmesi öngörülmüştür. Bunlardan birincisi, türü elden geldiğince kapsamlı tanıtmak, bu türün sosyal-psikolojik, politik ve yazınsal kaynaklarını göstermek, bu arada ütopik sinema (ve antiütopik sinema) türünün tipik olmayan örneklerine de değinmek; ikincisi bilim-kurgu filminin düşünce tarihinde kısa bir gezinti yaparak, teknolojik ve sosyal ilerleme neticesinde birey için tehlikeli biçimde saçmalaşan ve anlamsızlaşan bir dünyaya sinema yoluyla karşı koyma, onun üstesinden gelme girişimleri-

ni, gittikçe darlaşan dünyadan kaçma anlamındaki fantastik yolculukları değerlendirmek, bu bağlamda, bu türün çerçevesi içinde, *sense of wonder* ifadesiyle anlatılmak istenen bir gelişmenin – yaratma, tasarlama ve hayal gücünün ürünü olandan haz duyma olgusunun – üzerinde durmak ve nihayet, bilim-kurgu sinemasının kendine özgü film dilinin klişeleşmiş öğelerinin yanı sıra, değişken öğelerini de göstermek.

Bir ekip çalışmasının ürünü olan 10 kitaplık bu dizinin program taslağının sorumluları B. Roloff ve G. Seeßlen. Her bir kitap ayrı bir türü ele alıyor. Özgün metinler 1980 yılına kadar uzanıyor. Film Almanaklarından ve Sinema Tarihlerinden yaptığımız çeviri ve derlemelerle 1995 yılına kadar – en azından türlerin önemli örneklerini ele alarak – genişletiyoruz diziyi. Böylece metinler yukarıda altını çizdiğimiz kültürel-politik ihtiyaçlara da cevap verebilecek, vazgeçilmez bir başvuru kaynağı oluşturuyorlar.

Veysel ATAYMAN

İçindekiler

Bilim-Kurgunun Mitolojisi 15

Bilim-Kurgu Edebiyatının Özellikleri ve Öğeleri 17
Felsefi Geziden Fantastik Geziye 17
Bilim-Kurgunun Öncüleri ve Doğuşu 34
Magazin Bilim-Kurgunun Gelişmesi 43
Bilim-Kurgunun Konuları 52
Bilim-Kurgunun Temel Yapı Taşları 69
Bilim-Kurguda Fantastik Yanın Özellikleri 69
Bilim-Kurguda Ütopya 91
Ütopyanın Bir Kavram Olarak Tarihsel İçeriği 91
Bilim-Kurguda Sömürgeciliğin Yansıları 119

Bilim-Kurgu Filmlerinin Tarihi 125

Sessiz Sinema Döneminde Bilim-Kurgu 127
Georges Méliès ve Avrupa'da Bilim-Kurgu Sinemasının Başlangıcı 127
Alman Ütopik Sineması 135

Rusların Ara Nağmesi 150
Hollywood'un Gelecekle İlintili İlk Denemeleri 154
1930-1950 Arasındaki Bilim-Kurgu Filmleri 163
"Things to Come": İngiliz Bilim-Kurgu Sineması 163
Amerikan Bilim-Kurgusu - Otuzlu Yılların Filmleri:
Bilim Dehşet Saçıyor 171
Kırklı Yıllarda Bilim-Kurgu Filmleri 181
Bilim-Kurgu Dizileri 187
Öbür Dünyaya Gidiş Dönüş (*Fantasies*) 203
Bilim-Kurgunun En Parlak Dönemi: Ellili Yıllar 209
Space Opera'ların Gelişmesi 209
İstila 216
Canavarlar ve Mutasyonlar 231
Jack Arnold Filmleri 248
Kıyamet Günü ve Sonrası 253
Japon Bilim-Kurgu Filmleri 259
Ellili Yıllar Sonrası İngiliz Bilim-Kurgu Filmleri 268
Yeni Fikirler: Altmışlı Yılların Bilim-Kurgu Filmleri 276
Bilim-Kurgu: Kayıp Ülkeler ve Nostalji 276
Bir Kere Daha ve Hâlâ Aynı Konu:
Atom Bombası ve Sonrası 280
Fantastik Geziler 290
"2001", "Solaris" ve Space Opera'nın Kısa Ömürlü
Rönesansı 299
Eleştirel Denemeler ve Dizilerin Geri Dönüşü /
Yetmişli Yılların Bilim-Kurgu Filmleri 311
Maymunlar Cehennemi (Gidiş-Dönüş) 311
Bilim-Kurgunun Yedi Derdi 316

Pozitif Gelecek: "Star Wars" ve "Close Encounters of the Third Kind" 338
1980-1995 Arası:
Riziko Toplumu ve Sinema 343
Dinozorların Kol Gezdiği Park ya da 90'lı Yılların Fiyakası: Bilgisayar Animasyonu 350
Metinde Kullanılan Alıntıların Kaynakları 355
Film Adları Dizini 357
Kişi Adları Dizini 363



Bilim-Kurgunun Mitolojisi

Bilim-Kurgu Edebiyatının Özellikleri ve Öğeleri

Felsefi Geziden Fantastik Geziye

Aydınlanmanın olgunluk döneminin ürünü olan on sekizinci yüzyılın ikinci yarısındaki gezi edebiyatında, akla dayalı faydacılık ile hazcılık arasındaki mücadele iyice kızışmış, roman kahramanlarını gerek yurtlarında gerekse dünyada oradan oraya sürükler olmuştu. Bireysel deneyimler ile mevcut, genel geçerli bilgi, bireysel pratik ile toplumsal kuram ve ilkeler arasında bağlantı kurabilme biçiminde ortaya çıkan sorun, bireysel deneyimlerin biriktirilebildiği ve genel olan ile bir uyum içine kolayca sokulabildikleri gezi (seyahat - yolculuk) olayında daha kolay çözüme kavuşturulabiliyordu. Bugünkü bakış açımızdan liberal olsun, muhafazakâr olsun bütün araştırmacılara, bütün filozoflara ve edebiyatçılara, dürtüselle, cinsellikle ilintili olanın tahriklerine ve basınçlarına karşı aklı kullanarak direnme görevi yüklenmişti. Aydınlanma bireyinin amaçlanan özgürlüğüne kavuşabilmesi, erişkin, olgun duruma gelebilmesi için, insanın insan üzerindeki denetiminin ve tahakkümünün, dolayısıyla da kayıtsız şartsız itaat ve boyun eğmenin sonucu olan bağımlılığın yerine, kendini akılla denetleyebilme becerisini koyması, kaotik tutkularını ve dürtülerini akılla, sürekli yokla-

yarak dizginlemesi ve mevcut toplumsal tahakkümü, enikonu değerlendirip aklın zorunluğu olarak kavrayıp benimsemesi şarttı. Aklın tarihsel gücünden, bireyin ihtiras, tutku ve dürtülerini bastırmaya yarayacak kesin ilkelerin yanı sıra kolay anlaşılır yasalar ortaya koyabileceği güvencesi çıkartılıyordu. Aydınlanmanın olgun döneminde, aklın temel ilkelerinin işler hale getirilmesi durumunda, bireyin her türlü sorunun üstesinden gelebileceğinden kimsenin kuşkusu yoktu.

Öte yandan aklın böyle bir araç olarak güvenilir bir biçimde kullanılabilmesinin öteki koşulu, dünyanın, aklın dışındaki gerçeklik olarak açık seçik kavranılır bir durumda olması; karanlık, gizemli, mistik, büyülü, esrarengiz yanlarından arındırılmasıydı. Akılla kavranamaz olanın, bir daha geri dönmemek üzere bu dünyadan sürülüp atılması gerekiyordu. Akıl, bir zamanlar tanrıların ve kralların sahip oldukları güç ve yetkilerle donanarak her şeye hâkim olmalı ve ancak aklın adına girişilecek fetihler, onun adına yapılacak araştırmalar ve keşifler, insanlığın biricik amaç ve özlemini oluşturmalı ve ille de gerekiyorsa, mistik duyguların tatmini gene sadece bu çerçeve içinde aranmalıydı. Aydınlanma aklı bu amaçla, doğa ile mücadeleye çoktan başlamıştı zaten. Günümüze kadar uzanagelen bu savaşın doğanın nihai yenilgisiyle son bulduğunu biliyoruz. Ama bu yenilgi, aydınlanma aklının öngördüğü sonuçlardan çok, negatif ütopya olarak tanımladığımız bir durumun gerçekleşmesine yol açmadan edememiştir. Aydınlanma çağının olgun döneminden bugüne uzanagelen akıl-doğa mücadelesi, bu eski savaş, bilimkurgu edebiyatının ana teması olmuştur.

Aydınlanmanın ünlü düşünürü Immanuel Kant, doğa ile akıl arasındaki bu savaşı daha o zaman felsefe zemininde meşrulaştırmıştı: "Akıl bir yandan kendi ilkeleriyle, sadece bu ilkelerle uyum içinde olan fenomenlerin yasası olarak geçerli olma-

lıdır; ama öte yandan, gene bu ilkelere göre tasarlanmış deneyle doğanın üzerine de gidebilmelidir; ama elbette doğadan bir şey öğrenmek isteyen, öğretmeninin her söylediğini öylece benimseyen bir öğrenci kimliğiyle değil de, sorduğu sorulara cevap verebilecek tanıklara ihtiyacı olan atanmış bir yargıç kimliğiyle." (*Salt Aklın Eleştirisi*)

Bu sözlerde sadece insan aklının "vahşi" doğa üzerindeki egemen konumu gizliden kendini duyurmakla kalmıyor, aynı zamanda tanrının ve doğanın belirleyiciliği de reddediliyor; başka deyişle, yönlendirilemeyecek ve yasalar aracılığıyla denetlenemeyecek her şeyden kurtulmanın zorunluğu dile geliyor. Dünyanın (ve gerçekliğin) insanın koyduğu ölçütlere göre kurulup yapılandırılması talebi, bu görüşü tamamlıyor. İşte bu bağlamda aydınlanmanın geç döneminde edebiyatı dolduran gezi konusu, doğanın sırlarının ortaya çıkartıldığı ve bu boşaltmanın sonucunda oluşan boşluğun insanın akla dayalı egemenliğiyle doldurulduğu felsefi bir edim niteliğine bürünüyor. Sömürgecilik de, ekonomik ve siyasal bir zorunluk olduğu kadar bu söylediklerimizin ışığında, aynı zamanda felsefi bir zorunluktur artık; sömürgecilik olmaksızın aydınlanma hareketinin yol alması olanaksız olurdu. İlkelin, mistiğin ve özellikle de doğallığın belirleyici olduğu (18. yüzyılın) Avrupa dışında kalan sömürgeler dünyasına aklın düzenleyici hegemonyasını sokma anlamında felsefi bir hareket olarak da vardır sömürgecilik. (Biraz daha net söyleyecek olursak, sömürgecilik olmasaydı aydınlanma aklının mitosu, dinamizmini kaybederdi.)

Gizemli ve açıklanamaz olan, dünyanın, gerçekliğin içinden kovulmalıydı ki, insan bu dünyada açık-seçik akıl ilkelerine dayanarak özgürce yaşayabilsin. Ama işte aydınlanmanın olgun döneminde iyice artan bu akıl hayranlığı, romantik dönemin ve romantik öncesi dönemin o büyük çaresizlik duygusunun, öz-

gürlüğün olduğu yerde mutluluğun olamayacağı saplantısına bağlı melankolinin ve kurtuluşu, mutluluğu genel değil de ancak bireysel düzlemde olanaklı gören yozlaşma sürecinin de çekirdeğini oluşturmuştur. Olgun aydınlanma döneminin anlayışında bizzat doğal olanın, kendi içindeki doğaüstü yandan, açıklanamaz olandan arındırılması süreci başlatılmakla kalmamış, insanın da görünürde kendi içinde varolan o açıklanamaz doğallıklardan kurtarılması öngörülmüştür. Tanrı artık dünyada olup bitenlerle ilgilenemeyecek kadar uzaklardaydı. Ama sonuçta akıl (aydınlanma düşüncesinde) doğanın bir parçasıysa bundan türetilmiş ilke ve yasalar da doğanın bir parçasıydılar; başka deyişle son tahlilde aklın doğayı kavrayıcı, ona müdahale edici ve onu kendi ilke ve yasalarına göre düzenleyici girişimi gereksiz, hatta gerçek dışıydı. Kant'ın örneğindeki yargıç ile tanıklar arasında ayırdedici bir farklılık kalmamıştı aslında. Ama öte yandan akıl doğal olandan farklı bambaşka bir olguysa, bu kez de doğaüstü olana doğru yaklaşmadan edemeyecektir; çünkü bu durumda, aklı, artık güvenilir doğa yasalarından kalkarak açıklamak olanaksızdır. Bu bağlamda insanın aydınlanma aklının aracılığıyla kurtulma ve özgürleşme umutları, bir yandan – doğaya doğalın parçası olan akılla yön verme anlamındaki – saçmalığın, öte yandan aklın doğallığının kabul edilmesiyle ortaya çıkan yabancılaşmanın tehdidi altındaydı.

Sonuçta insanın doğa ile ilişkisinin durağan değil de, hareketli, sürekli değişen bir karakter taşıdığı bu süreçte, insanın doğayı değiştire değiştire onunla bir uyum içine girebileceği görüşü yaygınlaşmaya başladı. İnsan kesintisiz, gittikçe genişleyen ve yaygınlaşan ya da hatta, ille de öyle söylemek gerekirse saldırganlaşan bir süreç içinde doğayı değiştirmek zorundaydı. Bu faaliyetin meşruiyetini, düşünsel düzlemde çalışma etiği sağlamaktaydı. Çünkü doğa sadece değişmekle kalmıyor, bir zaman-

ların o barışçıl, huzur verici, kavgalardan, çekişmelerden uzak bu dünyasının elinden, bu "cennetten" büyüsü de çekilip alınıyordu ister istemez; çalışma etiği bu yitimi, aklın doğal olması nasıl zorunluysa, doğanın da akla uymasının öyle zorunlu olduğu anlayışıyla karşılamaya çalışıyordu.

Gelgelelim bütün bu gelişmelerin içinde, "yabancı" olan, kendine özgü özerklikler elde etti. "Avrupa insanının içindeki yabancı da, dönemin belli başlı temalarından biri olup çıkmıştı. Delilik, her şeyden uzak dünyasından çıkıp, aklın hakikatiyle çok yakından ilintili olan, kendi hakikat dünyasına geçti. Delinin, akıl hastasının, vahşi insanın ve çocuğun ne olduğu sorusu, 18. yüzyıl boyunca insanın kendi olgusallığını arama faaliyetini baştan sona etkilemiştir. Uygarlık denen şeyin, doğal olanın doğallığından arındırılması, muazzam ölçeklerde parçalanması ve örtülmesi anlamına gelip gelmediği biçimindeki aydınlanmacı kuşku, filozofların, antropologların ve pedagogların dikkatini, tımarhanelerin parmaklıklarının ardına, Güney Pasifik adalarına ve çocuk odalarına yöneltmiş; buralarda zincirlerinden boşanmış, engellerinden kurtulmuş bir akılla doğal bir toplum durumu ve çarpıtılmamış, doğal ihtiyaçlarla karşılaşmayı ummuşlardır. "Onca zaman dikkat çekmeden kalmış olan bu kopuk kopuk, kekeleyen, şarkı söyleyen, tekleye tekleye konuşan sesler artık insanla ilintili söylemin içine karışıyor ve insan tasarımını çoğulculaştırıyorlar." (Uwe Japp)

Gelgelelim aydınlanmacıların yabancı olanı akılla kavrama umutları bir bir söndükçe, yabancı olan da o ölçüde bir tehdit olarak algılanmaya başladı. Çünkü ilkel ve vahşi doğa insanının, delinin ve hatta çocuğun gerçekliğinin, aydınlanmacı akılla ne yorumlanabilmesi ne de tartılıp anlaşılabilmesi mümkündü. Bu gerçek ortaya çıktıkça, doğaya dönük değiştirme talepleri de o ölçüde insafsızlaşıp şiddet öğeleriyle desteklendi;

bu sürecin özellikleri çok geçmeden gezi (yolculuk/seyahat) edebiyatına da yansıyacaktı elbette. Başlangıçta geziyi (seyahat ve yolculuğu) gözlemler biriktirmenin, incelemenin ve olup biteni açıklamanın, dolayısıyla doğal olan ile akıl arasında bir irtibat kurmanın aracı olarak gören anlayış, yerini doğayı bir tehlike olarak algılayıp onunla savaşmanın gerekliliğini öne çıkartan bir anlayışa bırakmaya başladı. Gezginlerin motivasyonlarında da, anlayış, amaç ve hedef kaymaları, değişik gerilimler ortaya çıktı: Dış tehlikeye iç tehlike eşlik etmeye başaldı; araştırma-inceleme ve keşifler, kendi iç kötülüklerini ve pisliklerini de bâkir dünyalara sürüklemekteydiler artık; hem de oraları akılla adam etme adına.

Avrupa egemen düşüncesi, kendi düşünce ve anlayışlarından ödün vermemek, ve doğa-akıl ilişkisinde oluşturulmuş sistemin şablonunu savunabilmek için, akıl adına, aklın çıkarlarını savunma adına alınacak önlemleri, en başta, gözlemlenen "uygar olmayan", yabani durumlar ve koşullar karşısında meşrulaştırmak zorundaydı. Akıl adına, tıpkı daha önceleri tanrı ve büyük imparatorluklar adına olduğu gibi, birçok cinayet, kitle kıyımı ve yıkım meşrulaştırıldı. İnsanın o ilkel, başlangıçsal ve gelişmemiş hali içinde, aklın doğuş ve ortaya çıkış koşullarını bulabilme, yabanıl insanda ve delide, bu aklın ilk biçimini yakalayabilme umutları çöker çökmez (bu umutlarla birlikte aklın doğal bir ürün olduğu ve doğal yasalarca belirlendiğini; gelişmesini de böyle bir yoldan gerçekleştirdiğini kanıtlayabilme umutları da son bulmuştu), akıl dışı olan, akıl karşıtı olan şey, en büyük tehlike olarak algılanmaya başlandı. Bu anlayışa koşut olarak 19. yüzyılın gezi ve serüven romanlarının kahramanları (özellikle aydınlanma düşüncesinin burjuvanın günlük yaşamına iyice yerleştiği yerlerde) yabani hayvanlarla ve vahşi insanlarla gittikçe daha çok mücadele eder oldular; giderek pe-

dagoji ve psikiyatri de daha militanlaştı. Akıl dışına karşı sürdürülen haçlı seferleri, aynı zamanda reel politikalara yansıyacak boyutlara ulaştıkları gibi, bu saldırıların politik-ekonomik çekirdekleri gitgide saldırının mantıksızlığına daha çok kurban edildi.

Bu gelişmeler yukarıda değindiğimiz felsefi soyut düşünce oyunlarının, bu fikir çekişmelerinin bomboş bir çaba olduğunu göstermeye yetti. İnsanın kim ve ne olduğunu anlama mücadelesi felsefede değil, günlük yaşamın içinde süregidiyordu; anne-babanın çocuk ile ilişkisinde, kadının erkek ile ve beyefendinin uşak ile olan ilişkilerinde. Kimsenin yeni bir gerçekliğin güç ve karmakarışık yapısı içinde gerilimlere sürüklenmek için, felsefe okumaya ihtiyacı yoktu. Ve tıpkı o günlerde felsefenin aydınlanma aklını meşrulaştırma çabalarının dönemin gezi ve serüven edebiyatına "çevirilmesinde", öteki deyişle yansımasında olduğu gibi, çok sonraları, aynı felsefi yorumlar, örneğin bilim-kurguda da ele alınacaklardır. Aydınlanma ile romantik dönem arasında, kentsoylu insanın bilincinde yer etmiş olan kuşku ve güvensizlikler; bir şeyden emin olamamanın çaresizliği, bugün de tıpkı o dönemlerdeki gibi, ortadan kaldırılması olanaksız bir biçimde sürüp gitmekte, o günden bugüne ortaya çıkmış açıklama, yorumlama ve yeni düzen sistemleri, sorunun ilkece temeline hiçbir çözüm getirememektedirler.

Burjuvazinin eğlendirici serüven romanlarında yerlilerin, kana susamış vahşilerin imhası, gittikçe artan ölçüde önemli bir rol oynar hale gelmiştir; üstelik gerçeklikle pek ilintisi olmayıp, uydurularak reel bir şablon haline getirilmiş bu rakibe, onu imha etmeyi meşru ve kutsal bir görev olarak algılayan kişilerin (toplumsal anlayışın) asıl amaç ve niyetleri yakıştırılıp durulur. (Vahşi, aslında onu yok etmeye gelmiş olanın, gizleyemediği bilinçaltıdır bu romanlarda.) Sömürge dünyasını serüven alanı

olarak seçen romanın yarattığı vahşi, uygarlıktan uzak ilkel insan, bilim-kurgunun uzay yaratıklarından ne daha çok ne de daha az "uydurmadır".

Gelgelelim uydınlanma felsefesinin egemenlik talepleri gittikçe daha militanlaşan ekonomik, politik ve askeri araçlarla desteklenir görünmelerine rağmen belli bir gerileme ve yenilginin kabulü gibi bir tutum da kendini ele vermekte gecikmemiştir. Aydınlanma, kendi doğuşunda pay sahibi olan fikirsel destekçilerini yitirmeye başlar; sanatçılar ve filozoflardır bunlar. Bu her iki güç, doğanın hiçbir alanının ya da yanının toplumsal, toplumu oluşturucu ve eğitici bir güç olarak anlaşılan aklın, daha doğrusu araçsal aklın egemenliğine girmesinin söz konusu olamayacağını, olsa olsa tahrip edilip yıkılabileceğini kavramaya başlamışlardır. Üstelik zamanla bu mistik akılla denetlenemez olduğu anlaşılan doğanın karşı tepkilerinden de korku ve endişe duyulmaya başlanmıştır. Sömürgelerden Avrupa'ya esrarengiz, fantastik, ne idüğü belirsiz ama kendi huzurlu dünyasından ve anlamsal konteksinden kopartılarak getirilen "nesnelerin" lanetleyici meşum öfkesinden korkulur olmuştu. Hortlağımsı varlıklar insanları çılgınlıklara sürüklemekle kendilerine sahip olanların yaşama güçlerini ellerinden almaktadırlar. Aklın doğa üzerine yaptığı bu büyük sefer, mistik ve büyüsel olanın kökünü kazıma hevesleri, aklın ilkeleri adına doğal dünyadaki çoktanrıcı inançların ve batılın ezilmesi taleplerinin bağışlanmaz bir canilik olduğu ve bu cinayetleri işleyenlerin belalarını bulacakları endişesi, aydınlanmacı aklın karşısına romantik-melankolik bir tepki olarak çıkmakta gecikmeyecektir. (E.A. Poe'nun, *Morg Sokağı Cinayeti*'nde bir denizcinin elinden kaçan gorilin adeta hortlağımsı bir esrarengizliğe bürünerek işlendiği cinayetlerde, mistik güçlerin denetimindeki bir adadan alıp getirilen yarı tanrı yarı hayvan King-Kong'un, denetimden çıkan

saldırganlığında, müzelerdeki tabutlarını terk eden mumyalarda, hep bu romantik tepkinin izlerini bulmak mümkündür. Ç.N.)

Varoluşu tamamlayıcı, geliştirici, pedagojik bir süreç olarak gezi yapmak, çoğu zaman birbirleriyle çelişen karakterde anlamlarla yüklenmiştir. Bilimsel ağırlıklı gezilerin yanı sıra, Lavater örneğinde karşılaştığımız gibi, kişisel kaygılarla donanmış, bir başka deyişle "duygusal" gezi betimlemelerine de rastlamaktayız. Lavater, gezisini, ısrarla dinsel deneyim edinme olarak tanımlar: "Gördüğü hiçbir şeyle yetinmeyen, tıpkı susamış kişinin çeşmeyi, yolunu şaşırmış olanın bir yol levhasını, karanlıkta çaresizlik içinde dolananın ışığı araması gibi, görünmez bir şeyleri gözleriyle arayan gezgine; sade, basit bir şeye, ebedî olana ulaşmaya çabalayana dindar derim ben; beş duyunun basit dediği her şeyden daha basit, daha sade olana ulaşmak isteyene." Gerçekte yüzyıldan fazla sürmüş bir süreci doğa ile aklın çatışması sürecini, tek bir "yolculuk" olarak soyutlayacak, daha doğrusu geziyi böyle bir sürecin metaforu olarak kullanacak olursak, bu yolculuk boyunca gezginin ampirik olana, deneysel olana duyduğu kayıtsız şartsız güveni sonunda yitirip, gele gele doğanın mistiğine teslim olduğunu söyleyebiliriz; Avrupa ve Amerika insanının "felsefi" çelişkileriyle mücadele ede ede geçirdiği, ilginç, yüz elli yıl sürmüş bir "yolculuktur" bu.

Aslında yabancı, gizemli olanı, aklın aracılığıyla bildik bir şeye dönüştürme denemesinin, egzotiğin cazibesine kapılmak gibi bir sonuca götürmesi kaçınılmaz bir gelişmeydi. Gelgelelim, anlaşılmayanın gölgesi altında keşfedilen bu egzotiğin bir bölümü, yabancı diyarda biçim olarak, en azından bir metafor*

* Metapher / Metafor: Bir sözcüğün ya da sözcükler öbeğinin, kendi anlamsal konteksi dışında bir anlam oluşturması sırasında, gösterilen ile gösteren arasında doğrudan bir ilinti kurmayan bir ifade; ya da görselleştirici bir benzetme: *Baş* = sürü başı.

olarak öylece, el değmeden bırakılırken, bir bölümü, kaynaklarına, kültürel olanın içine geri yansıtıldı: Kültürün kendisi, meşum olanın, esrarengiz olanın insanı cazibesiyle büyüleyen dehşetin mekânı olup çaktı. Ludwig Tieck'in mektup biçiminde kaleme alınmış romanı *William Lovell*, (1795), yeni tarz bir yolculuğun örneğidir: Bir yerden bir başka yere hareket etmek bu romanın kahramanı için, hiçbir ahlâkın, hiçbir ahlaki değerin, hiçbir sosyal çevrenin ve yaşama tarzının içinde tutsak olmadan yaşamak anlamına gelir. Büyük burjuvanın neredeyse kaçınılmaz sosyalleşme aracına dönüşmüş, onun yetişkinleşmesinin, olgunlaşmasının, hayat eğitimi almasının koşulu olup çıkmış gezi, bu örnekte, ruhun nelere katlanabileceğini, nelere tahammül edebileceğini ölçmeye dönük bir "yükleme" deneyine dönüşmüştür; böyle bir yolculuktan gidenin dönüp dönmeyeceği de belli değildir. Bu örnekte gezi, hayat bunalımıyla eşanlamlı olup çıkmaktadır.

Varlıklı ve her yanı aklın ölçüleriyle düzenlenmiş yaşama koşulları altında, hayatın rahatlığına ve elbette tekdüzeliğine bağlı can sıkıntısı; korkuların, endişelerin de kaynağıdır; ve bu koşullarda evdeki kadının heyecan vermekten uzak, tatsız varlığı, insanı "gerçek anlamdaki" kadını aramaya itecektir dışarda. Ve bu arayıştan geri dönüş, her zaman zafer anlamına gelmeyecektir; hatta daha çok düş kırıklığı, dehşete kapılmaktır sonuç. "Bütün bu yerler, dillerini yutmuşlar; itici, yoksul, sefil geliyor bana her şey; oysa bir zamanlar öylesine önemli, öylesine olağanüstü değerdeydiler ki benim için," der, Ludwig Tieck'in romanının ikinci bölümünde kahraman. Yolculuk sırasında, kişinin memleketine, evine barkına yabancılaşma sürecinin de işlemeye başladığı inkâr edilmez bir gerçektir artık. Bu süreç, Tieck'in romanından bilim-kurgunun astronotlarına kadar uzanagelir. Uzaydan dünyaya dönen astronotlar, dünyayı, yıkılmış,

yakılmış, çoraklaşmış, feci biçimde değişmiş bir durumda bulurlar; ya da dünya aynı kalmış olsa bile kendileri bedenen ve ruhen öylesine değişmişlerdir ki, yeryüzünde artık onları kimse tanıyamaz. Ayrıca beklenen ile karşılaşılan gerçeklik birbirinden iyice uzak düşerler; gezgin, labirentlerin içinde yolunu yitirip gider. Nautilus'un kaptanı *Nemo*, çıktığı "gezinin" sonuçlarına katlanmayı göze almıştır; onun için artık geriye dönüş yoktur; gezinin, yolculuğun kendisi, bu süreç, onun hayatı ve yuvası olup çıkmıştır. Ve Lord Greystoke olarak doğan Tarzan, vahşi dünyanın içinde ömür boyu kalır.

Gezi (seyahat/yolculuk) edebiyatı içinde "kayıp çocuk" teması, bütün bir türü bir baştan bir başa bağlayan bir sicimdir. Bu edebiyatın ilk örneklerinde, evden barktan, yuvadan ve memleketten ayrılmanın tehlike ve sorunları anımsatılarak, yolculuğu göze alan çocuk, âdeta uyarılır; aydınlanma döneminin gezi edebiyatındaysa, uyarmak bir yana, evden uzaklaşmak, dünyaya açılmak, yetişmekte olan kimsenin görevidir; dünyayı akıl adına fethetmesi gerekmektedir onun; ve nihayet romantik dönemin gezi edebiyatında, eve, yuvaya geri dönüş, bir sorun olarak, gezi edebiyatının asıl temel sorunu olarak öne çıkar. Neyle karşılaşacaktır kişi döndüğünde, kendisini bekleyenlere neler getirmesi gerekmektedir; neler getirebilecektir? (Bu sosyal-psikolojik tema, daha laik, daha dünyevi bir çerçeve içinde 19. yüzyılın çoğu sıradan serüven romanlarının temelini oluşturur.) Yabancı bir anakaranın kapkaranlık yüreğinde, yerin altındaki fantastik dünyalarda ya da batık uygarlıkların harabeleri arasında yolunu şaşırmış, ne yapacağını bilmez bir şekilde dolaşıp duran gezginler, buralarda aşırı saldırgan, aşırı barışçı ya da alabildiğine uygar kültürlerle karşılaştıklarında, buralardaki hazinelerle ve deneyimlerle elleri kolları dolu bir halde, tehlikeli geri dönüş yolculuğuna çıkmak zorundadırlar: Geri nasıl dönü-

lebileceği sorusu, niçin ille de geri dönülmesi gerektiği sorusunun yanı sıra, dönülecekse nereye dönmeli, sorusunu da geri plana iter hep.

Buraya kadar uzanagelen açıklamaları bir kez daha özetlemek istersek şunları söyleyebiliriz: Gezide (seyahat/yolculukta) (dolayısıyla da gezi edebiyatında) aydınlanma felsefesinin (ve aydınlanma hareketinin) yol açtığı yabancılaşma sürecinin çelişkileri simgeleşirler. Gezinin belli kurallara uygun, iyice belirlenmiş bir sürecin gerçekleştirilmesi anlamında ritüel (periyodik, törensel, alışkanlık olmuş) bir edime dönüşmesiyle, birey, bu süreçte kendi olgusal varlığını gerçekleştirmekle kalmaz, aynı zamanda, Tanrı arayışının metafiziksel yanı da öne çıkar; doğanın "akıl"la değiştirilme isteği, memleketten, yuvadan, evde bekleyen eşten, çoluk çocuktan kaçma, ana baba evini terk etme, bunlara yabancılaşma durumları da hep bu gezi edimi içinde yer alırlar. Kişi, kökeninden, başlangıçtaki yerinden uzaklaştıkça, benliğinin, bastırılmış olanın basıncına dayanamayan ve bastırdığını temsil edici – en azından – görüntüler (imajlar) arayan ve yabancı olanı kendine boyun eğdirtme yeteneğinden yoksun yanıyla yabancı olana yaklaşır. Geri dönüş de, artık "yabancılığın" bizzat memlekete, yuvaya taşınması demektir; ele geçirme, işgal ya da istila etme hazzı geri teperek bir korkuya büyüsel, yabancı ve fantastik olan tarafından ele geçirilme korkusuna – burjuvazinin egemenlik taleplerinin, kökünü kendi içinden bir türlü kazıyamadığı bir korkuya – dönüşür. Gezgin; yabancı olanı, aykırı ve tuhaf olanı görmüştür; ayrıca "gözlerinin alışkın olmadığı daha başka birçok şeyi de beraber"; artık, birçok fantastik romanın kahramanı gibi, bu yabancının, bu aykırı ve esrarengiz olanın, kendi hayatına zorla gireceğini de hesaba katmak zorundadır. Güvence; kazanılmak şöyle dursun, yitip gitmiştir yolculukta. Varlığı, yaşamı güvence altına alabilme

umudu, bunları yabancı olanın tehdidine terk etme tehlikesine bırakmıştır yerini. Bilim-kurgunun "işgal" öykülerini, bu *korkunun* ifadesi, yabancı olanı denetleme endişesi olarak da okumak mümkündür; serüvenin romanlarının bütün bu öğelerini bir kez yanyana getirecek olursak, bilim-kurgunun tematik repertuarının hemen hemen yarısını elde etmiş sayılırız; geriye bunları sadece işgal, fetih ("Space Opera")* ve bu işgale tepki ("Invasion") olmak üzere iki kategoride öbeklemek kalır.

Sonradan pozitivizm anlayışına dönüşecek olan aydınlanma anlayışı (ya da hareketi ve felsefesi), bir bunalıma girer; aydınlanmanın hemen ardından gelen romantik akım, aydınlanmaya (onun aklına) duyulan kuşkuyu yansıtır. Hemen her gezinin ayrılmaz parçası olan ütopik yan, romantik dönemin karşı-ütopyası altında örtülüp kalma tehlikesiyle başbaşadır. "Gotik" romanlarda karşımıza çıkan korku ve endişe, geleceğe dönük tasarım anlamındaki ütopyayı sık sık boğup ortadan kaldırır.

Hemen hemen bütün ütopik eserler ve devlet-romanları bir yolculuk öyküsü içine yerleştirilmiş olarak karşımıza çıkarlar; bu öykülerde olayın kahramanı okur adına, ideal bir yaşama biçiminin tanığı olur, ama bu kahraman aynı zamanda, bu ütopyaların yaratıcısı sayılacağından yazarın da "temsilcisi" olarak, yazar ile okur arasında bir "arabulucudur". İşte yüklendiği görevin çok yönlülüğü nedeniyle, ütopik roman kahramanının belli bir "yüzden" (akılda kalabilecek bir surat ya da simadan) yoksun olması da kaçınılmazlaşmıştır. Ütopik roman kahramanının tipik özelliği olan bu durumun yanı sıra, aynı nedenden ötürü, "ütopik romanın psikolojik boyutu da alabildiğine yüzeysel, derinlikten yoksundur." (Martin Schäfer) Başka deyişle: Tıpkı

* Space opera: öykü, film, radyo ya da televizyon oyunu, çizgi roman vb.'de karşımıza çıkan, gezegenler ve yıldız sistemleri arasındaki gezileri konu edinen klişe bir tipe verilen ad.

"katıksız, has" gezi (seyahat/yolculuk) edebiyatı gibi, katıksız, has ütopya romanlarının da gerçekte hakiki, kaderine katılabileceğimiz bir kahramanı yoktur. Ütopya romanlarının öznesi, gördüğü şey karşısında önce şaşırıp hayret etme durumuna düşen, sonra bu durumdan anlama durumuna; kuşku duyma, inanmama durumundan, iknâ olmaya geçişin kişileştirilmesi anlamında bir kahramandır. (Bir psikolojiden, bir kişilikten çok bir durumu yansıtan soyutluktur.) Aydınlanmanın klasik ütopya anlayışından, romantiğin anti-ütopyasına doğru geçiş gerçekleştikçe, bu soyutluk da, yerini daha insan, daha hakiki olan, ruh taşıyan bir kahramana bırakmaya başlar. Romantik dönemin anti-ütopyalarının kahramanı olan kişiler, tehdidi fark edip, bu tehlikeler karşısında kimileyin trajik çatışkılar içinde, acılar çekerek mücadele eden, "ilginç" kimliklere bürünmeye başlarlar.



Cyrano de Bergerac'ın 1662 tarihli *Ay'a Seyahat*'inden bir ilüstrasyon.

"Gotik" modasının 19. yüzyılın ortasında Avrupa'da yaydığı korku, burjuva öncesi (feodal) dönemin kimi özelliklerinin yani akıl dışı olanın geri gelmesinden duyulan korkuydu. Aydınlanma çağının kentsoylu yurttaşının okuduğu romanlarda, "fail" ile "kurbanın" birbirlerine fazlasıyla benzeyip sadece farklı ilkelerin temsilcileri olduklarını kanıtlamak istercesine – toplum eli kolu bağlı onları seyrederken – toplumun gözü önünde kozlarını paylaşmaları gerçeğinin yanı sıra, gene romanlarda sık sık rastlanan gizli ittifak ve cemiyet motifi de, burjuva toplumu bireyinin, burjuva devrimlerinin kazanımlarını ve iktidarı altındaki alanlar üzerindeki denetimini olduğu kadar, kendi kendine akılla egemen olabilmek amacıyla kendi üzerinde kurduğu disiplin baskısını da yitirme endişesini yansıtır; yüzeyin altında, toplumsal sistemi oluşturan parçaların ve temellerin kendi başlarına buyruklaşmaları ve bağımsızlaşmaları süreçleri kaygı uyandırmaktadır. Burjuva insanının çözülmekten, dağılmaktan duyduğu bu korku, sadece rasyonel bir dünya görüşü olan aydınlanmanın akılcı kalıplarının, doğal güçleri denetim altına alabileceğine duyulan inancın sarsılmasından kaynaklanmayıp (bu aynı zamanda insanın kendi dürtüsel/doğal yanının denetlenebileceğinden kuşku duymak anlamına da gelmektedir), sanayileşme süreciyle birlikte ortaya yepyeni sosyal çelişkilerin (işçi sınıfıyla birlikte, burjuvazinin karşısına uzlaşmaz çelişkili bir sınıfsal gücün) çıkmasıyla da ilintilidir. Burjuva dünyası, tarihinde ilk kez, kendi ilke ve normlarının örnek oluşturamayacağı; amaçları ve hedefleri, onun kendi sınıfınınkilerle bağdaşmayacak bir yeni devrimin tehdidi altına girmektedir. Burjuva, ekonomik ve politik iktidarını ayakta tutabilmek için, proletarya gerçeği karşısında kendi "devrimci" geçmişini bastırmaktan başka çare görememektedir. Kendi dev-

rimini gerçekleştirmiş bulunan burjuva sınıfının örnek oluşturan devrimci geçmişi, her adımda karşısına çıkıp âdeta kendi ayağına dolanacak, giderek hortlağımsı bir kimliğe bürünecektir. Bu devrimci geçmiş, artık devrimin adını bile duymak istemeyen burjuvaziyi sözcüğün gerçek anlamıyla aşıp önüne geçmiştir. Aslında unutmak ve unutturmak istediği bir geçmiştir onunkisi. Böyle olunca da romanlarındaki geziler artık "açıklanabilir" bir uzak diyara değil de, açıklanamaz, meçhul bir yerlere, kendi varlığının dibindeki uçurumlara uzanmaya başlar. Bu yeni "gotik" atmosferin, bu kâbuslar âleminin etkisi altında, gezi, başlangıçtaki gibi siyasal-felsefi bir tanıma süreci olmaktan çıkıp, psikolojik-düşsel bir olaya dönüşür; karşımızdaki her yanıyla ortaçağ atmosferini geri getiren, aklı dışta bırakmış fantastik bir dünyadır artık.

Konuları eski ortaçağ şatolarında, manastırlarında, ortaçağa özgü bir dekorda geçtiği için, *gothic novels* (gotik romanlar) olarak adlandırılan roman türü, bu fantastik dünyayla alabildiğine iç içedir. Gerçekten de 18. yüzyılın akılcı klasik akımının – içeriğiyle ve biçimiyle, kurallara, geleneksel ölçülere uygun – dengeli edebiyatının tam karşıtı bir anlama bürünmesi uzun sürmemişti. Sonuçta klasisizmin akla dayalı dünyası karşısına, gotik roman; düşgücünün, fantezinin ve akılla kavranamaz olanın dünyasını çıkarttı. "Gerçeklerden tümüyle uzaklaştıkları, yazdıkları çağın toplumsal yaşantısıyla kişilerini hiç ele almadıkları ve tümüyle hayal ürünü oldukları için, aslında roman değil de 'romance' denilmesi gereken bu gotik öyküler ile 18. yüzyılın ikinci yarısında gelişmeye başlayan pre-romantik akım arasında sıkı bir bağ vardı. Gotik romanların, romantik öncesi eğilimlerin roman alanına bir yansımasından başka bir şey olamadıkları... özellikle ortaçağda geçmelerinden, doğaüstü güçlere önemli bir yer vermelerinden, çoğunlukla doğanın ıssız ve

yabansı yanlarını betimlemelerinden ve ahlak kurallarına, hatta yasalara başkaldıran kişileri ön plana sürmelerinden anlaşılır.*

Gotik romanların ve türe yakın öteki iddasız roman ve öykü biçimlerinin "fantastik yolculuklarında" ve "fantastik olaylarında" burjuvazinin bastırılmış cinselliği ve bastırılmış politik (proletarya) korkusu, alegorik biçimde ortaya çıkar. Bu sınıfın her türlü adalet ve eşitlik idealinden çoktan uzaklaşmış olması yüzünden – eski ile yeniyi; feodalizmi, kiliseyi, araştırma ve bilimi aynı ölçülerde etkileyen korku görüntüleri hep bu temel korkunun ürünüydüler. Burjuva bireyi dün ile bugün arasına sıkışıp kalmıştı. Örneğin Mary W. Shelley'in *Frankenstein or the modern Prometheus* romanında akla dayalı deney ve araştırmayı ilkece amaç olarak benimsemiş aydınlanma çağının temsilcisi gibi görünen Dr. Frankenstein'ın mezardan çıkartarak dirilttiği ölü, doğanın gazabı kimliğine bürünerek, sırları Tanrıya ait bu bilinen ötesindeki dünyanın lanetini ona müdahale edenlere yağdırır. Yeni dönemin bilim tutkusu, doğaya karşı suç işlemeyi meşru kılmaya yetmemektedir. Aklın yolunu izlemek (yeni) ile bilinemeyene saygıyı korumak (eski) arasındaki kararsızlıkta, yazar eskiden yana ağırlık koyar gibi görünse de, Dr. Frankenstein'ın doğaya karşı işlediği suçu açıktan açığa yargılamadığı bu romanda, "canavar" karşımıza yeni doğmakta olan sınıfın, proletaryanın bir alegorisi kimliğiyle de çıkar; eski ölü - yeni canavarın âdeta öteki sınıfın bir üyesi olarak, doktorunun dünyasına girmesine bir türlü izin verilmez. (*Fantastik Sinema* kitabımızda aynı konuya bir kez daha değineceğiz.)

Gezgin, daha doğrusu gotik korku romanlarının sağa sola savrulmuş kişisi, korku vizyonlarıyla çok çeşitli biçimlerde kar-

* Prof. Dr. Mina Urgan, *İngiliz Edebiyatı Tarihi;* 1991, Altın Kitaplar, s. 1094, cilt III. (Ç.N.)

şı karşıya gelir. Felsefi ya da ütopik gezi romanlarının kahramanlarının aksine, gotik korku romanının baş kişisi, tanımlanabilir bir dünya görüşünün temsilcisi olarak karşımıza çıkmayıp, çelişkilerinin kurbanı, romantik bir aykırılık; toplumdışılık olarak belirir. Bu karakterleştirme eğilimi bilim-kurgu romanında, gezileri bir kaçıştan başka bir şey olmayan birçok roman kahramanında da karşımıza çıkar. Ancak bu romanlarda kahramanı tehdit eden, geçmiş, akıl öncesi dönemin ahlakdışılığı değil; ortaçağın bir kâbus yaratan kuraldışılıkları, roman kahramanının da farkına vardığı toplumsal yasalardır; insansal olan her şeyin bütünüyle yok olmasına yol açacak olan yasalar.

Bilim-Kurgunun Öncüleri ve Doğuşu

Popüler edebiyatın birçok biçiminin doğuşunda payı bulunan Edgar Allan Poe, bilim-kurgunun da babası sayılır. Bunun nedeni, *The Pit and the Pendulum* gibi bilim-kurguya akraba sayılacak öğeler içeren roman ve öyküler yazmış olmasından çok, yapıtlarının yapısal niteliğinin ileride bilim-kurgu türünün vazgeçilmez öğesine dönüşecek "kapalı, özerk mikro-dünyaların" üretilmesini mümkün kılmış olmasıdır. Poe, ayrıca birçok eserinde bilimsel ayrıntıları, *öykünün eylem çatısını belirleyici öğe* olarak, fantastik bir atmosfer içinde işin içine katmış; giderek *The Man that was Used Up* gibi taşlamacı çalışmalarında karşılaştığımız gibi, çağdaşlarının ilerlemeye duydukları güven ve inancı da karikatürize etmekten geri kalmamıştır. Nihayet *Narrative of A. Gordon Pym* ve öteki yapıtlarında, serüven ile gezi romanı, spekülatif ayrıntılarla birleştirilip ilk bilim-kurgu romanlarının anlatı-modelini oluştururlar.

Mark Twain, bilim-kurgunun öncüsü sayılabilecek Mary W. Shelley'in *Frankenstein*'ından ve *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* romanlarından farklı bir yol izleyerek, fan-

tastik olanı gotik korku ve dehşetten tamamen arındırmayı başaran ilk yazarlardandır. Mark Twain'in, *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court*'unda zaman içinde gezi teması bütün mistik özelliklerinden arındırılarak ele alınır.

Bilim-kurgu türünü hazırlamış olan etmen, uzay gezisinden ütopik tasarımlara kadar belirli temaların daha önceden gelişe gelişe bu basamağın önüne kadar uzanmalarından çok (bu temalar zaten ilkçağdan ortaçağa, hatta her uygarlıkta karşılaşılan temalardır), belirli yazınsal tekniklerle ele alınıp işlenen, kültürel, psişik bir havanın; yepyeni bir iklimin ortaya çıkmış olmasıdır. Bu anlatım teknikleri en başta, "normal" dünyanın sınırları içinde "yabancı bir alan" gibi sıkışıp kalmış tek tük anormallikleri anlatmayı hedeflerler. Bu teknikler sayesinde kendi başlarına buyruk, bağımsız, özerk dünyalar yaratılır ve bu dünyaların bildik, alışıldık dünya ile, gündelik sıradan yaşam ile bağlantıları, olabilecek en az düzeye kadar indirgenir; böylelikle, bu özerk, alışıldıkdışı dünyaların kendilerine özgü yasalara göre işlediklerine, bildik dünyadan farklı ilkelere bağlı olduklarına okuru inandırmak çok daha kolaylaştığı gibi, merak ve heyecan da o ölçüde artırılır. Bu tekniklerle yazılan öykülerin temaları genellikle olağanüstü buluşlar, teknolojik yenilikler, (sadece coğrafi olmayan) keşifler, esrarengiz olaylar ve (söz konusu mizahi bir metin değilse) sonunda gene de akla mantığa dayanılarak açıklanan, görünürde izahı olmayan olaylar ve durumlardır. Ama sonuçta *esrarengiz ve açıklanması mümkün olmayan şey*, metnin anlatısının da konusunu oluşturur: Esrarengizin ve açıklanamaz olanın ortaya atılması ve sonunda yadsınması biçimindeki oyun, bilim-kurgunun asıl itici gücünü (motorunu) meydana getirir. (Friedrich Leiner / Jürgen Gutsch).

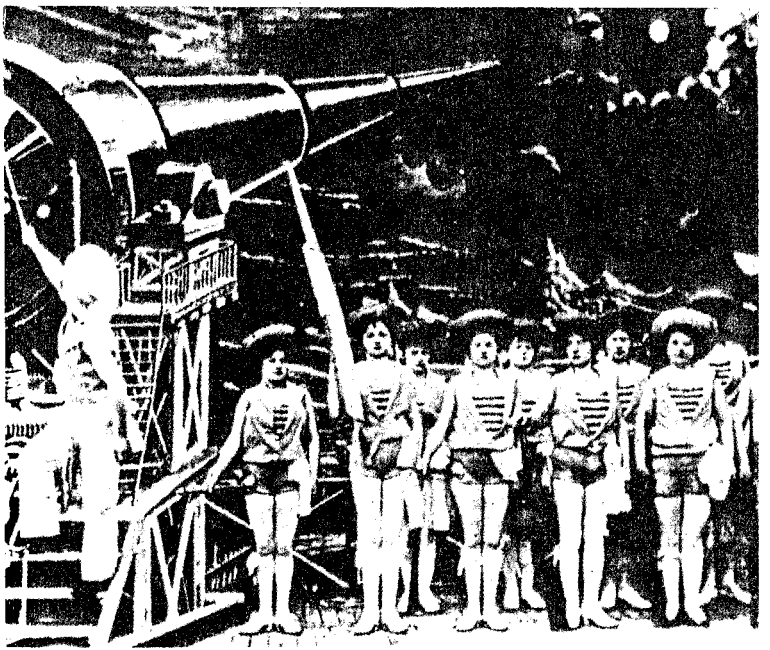
Fantastik'in işlenişi serüven edebiyatında kendine bir "yuva" bulmuş, fantastik, bu edebiyatta bir biçime kavuşmuştur.

Bundan böyle düşsel, hayali yolculuklar, okuru bildik yaşama alanının dışında kalan, özerk "mikro-dünyaların" kendilerine özgü yasalar uyarınca varlıklarını sürdürdükleri bölgelere götürür ve fantastik türün, ütopik romandan miras olarak devraldığı şeyi de bu özerk mikro-dünyaların alanında, yerli yerine oturtma imkânı doğar. Bu yöntemin verimliliği, çok geçmeden, bu yoldan ortaya çıkan anlatı biçimlerinin, bir yapıtın diğerini tamamladığı, birinin ötekine tam anlamıyla ters düştüğü "tür benzeri" bir şeylerin ortaya çıkmasıyla belli olmuştur. İster ütopik devlet romanları, ister sihirli, gizemli olanın hayata davet edildiği romanlar olsun, fantastik edebiyatın bütün yapıtlarında, (bilim-kurgunun aynı ölçüde atası sayılan bu edebiyat türünde) metinler, birbirleriyle ilintisiz, birbirinden yalıtılmış, ayrı ayrı yapıtlar olarak belirirken (*Gılgamış Destanı*'ndan Jonathan Swift'in *Gulliver'in Seyahatleri* taşlamasına kadar), bu yeni aşamayla birlikte, yeteneği su götürmez yazarlarla, sıradan ikinci sınıf yazarları da kendilerini ifade edebilme olanağına kavuşturan ve her birine (birbirini tamamlarcasına) okurun beklentilerine karşılık verme olanağı sağlayan yazınsal bir gelenek oluşmuştur.

Sanayi devrimi, nihayet, teknolojiyi geleceğin sınırsız olanakları düzeyine yükseltiyor gibi bir görünüm sunduğunda ve burjuvazi bir sınıf olarak makinelerinin (teknolojisinin) metafiziği içinde, kendi sömürücü, sefil pratiğini gizlemeye çalıştığında; bundan böyle, teknolojinin hem geleceğe yönelik perspektif ve umutlarını hem de metafiziğini estetik bir dile dönüştüren ve bunları kitlesel olarak yaygınlaştırabilen bir edebiyat biçiminin yaratılması sadece mümkün değil aynı zamanda kaçınılmaz da olmuştu. Teknoloji ile serüven birbirine bağlanıp, sömürge mitolojisinin uzantısını oluştururlarken spekülasyonun yerini bilimsel-sosyalizmin toplumcu ütopyasının alması söz konusu ol-

duktan sonra, istenmeyen bu sosyal ütopyanın yerine doğabilimsel-teknolojik ütopyanın konmasından daha akla yatkın ne olabilirdi ki? Bundan böyle gezi, yeni amaç ve hedeflere yöneliyor, yeni yöntemlerle donanıyordu; ama başlangıçta hâlâ – geçici bir süre için – tamamen klasik gezi ve serüven romanları özelliklerini bir süre daha aynen korudular.

Jules Verne'in fantastik romanları ya Ay'a (*Autor de la lune* - 1869), ya Yerkürenin merkezine (*Voyage au centre de la terre* - 1864) ya da denizlerin derinliklerine (*Vingt mille lieues sous les mers* - 1869) götürürler bizi.



Georges Méliès tarafından filme çekilmiş bir Jules Verne romanı: *Ay'a Seyahat* (1902).

Verne'in bu ve öteki bilim-kurgu benzeri romanlarının kahramanları, sözcüğün tam anlamıyla teknolojiye duyulan hayranlığın etkisi altındadırlar. Ancak bu teknolojiyi, bir şeyler kurmak için değil de, daha çok, bir yerlere ulaşmak, yukarıda sözünü ettiğimiz mikro-dünyalara girmek, buraları ziyaret etmek, fantastik olanın teknolojik olanla boy ölçüşmeden edemediği yeni, bilinmeyen bölgelere adım atmak için kullanırlar. (Daha sonraki bilim-kurgunun önemli bir esin kaynağı yatmaktadır bu olguda.) Verne'in kahramanlarının karşısında yer alan rakipler, ilginç bir biçimde, bu ilkeye göre hareket etmezler. Bunların geleceğe dönük teknolojik olanakları, asıl kahramanlarınkinden daha fazladır ve en önemlisi, Verne'in pozitif figürleri, teknolojiyi, araştırma ve incelemenin hedef ve amacı değil de, *aracı* olarak görürlerken, ötekiler teknolojiyi doğrudan toplumsal hayata uygulamak isterler. Kötünün temsilcileri, teknoloji aracılığıyla toplum üzerinde tahakküm ve güç sahibi olmayı amaçlarlarken, kahraman tipleri, teknoloji yardımıyla yeni kaynaklar yaratmaya yönelirler. Bu noktada iyi ve kötü niyetli teknotratlar arasındaki, bilim-kurguya özgü ayrım kendini ele vermektedir. Gene bilim-kurgunun karakteristik bir özelliği olan teknokrat-teknoloji döngüsü de Verne'de ilk örneklerini sunar. Teknolojinin yeni insanlara ihtiyacı vardı ve bu yeni insan gene ancak teknolojiyi yaratmış olan insan olabilirdi; hümanist idealler taşıyan Avrupa sömürgecisinden başkası değildi bu; ama öte yandan burjuva toplumuna, her zaman savaşa hazır olan ve gerektiğinde savaşı körükleyen "idealist" insana karşı Verne'in takındığı eleştirel tavır, teknokratı, güç ve iktidarı yasal olmayan yollardan ele geçirmeye çalışan bir çılgın, teknolojinin kendisini de yolunu şaşırmış, yozlaşmış bir araç olarak görmesine yol açar. (Kaptan Nemo gibi, iyi-kötü karışımı karakterler için de geçerlidir bu durum.) Olumlu kahraman teknolojiden bağım-

sız bir şekilde, ondan etkilenmeden teknolojiyi kullanırken, serseri çılgın ruhlu kişiyi iyice değiştirir yeni olanaklar. Olumlu Verne kahramanlarının önlerine koydukları görev, ya salt rastlantı sonucu karşılarına çıkmış ya da salt kendi amaçlarıyla oluşmuş bir şeydir; ve Verne'in birçok fantastik gezisinde tanık olduğumuz gibi kahramanlar ya bir yanılsamanın etkisiyle ya da yanlış anlaşılmış, yanlış yorumlanmış bir enformasyonun peşi sıra yola çıkarlar ve sonuçta bilinen ya da bilinmeyen dünyaları şöyle bir gezip dönmüş olmaktan başka bir şey elde edemezler; ama kahramanlarının özgürlüklerine düşkünlükleri ve bağımsız hareket etme ilkeleri gene de öne çıkar. Çıkış noktasını, amaç ve hedefini çoktan unutmuş *Odysee*, bu uzun ve güçlüklerle dolu yolculuk, bilim-kurgunun temalarından biridir. Verne, çok az eserinde gelecekteki bilim-kurgu türüne özgü karmaşıklığı hissettirir bize; örneğin bilim-kurgu dünyasının sık sık karşımıza çıkacak model dünya görüşüyle karşılaştığımız kısa öyküsü *Sonsuz Âdem* bunlardan biridir.

Edgar Allan Poe'nun teknolojik ilerlemenin çelişkilerine gösterdiği tepkilerden farklı olarak Verne'in teknolojiyle hesaplaşması çok daha radikaldir. Verne keskin bir gözlemle incelediği, ironik portrelerle desteklediği teknolojik ilerlemeyi, serüvenli bir oyuna çevirirken, Herbert George Wells'te teknolojinin gözlemlenmesi, getireceği olanaklarının boyutları bir yana bırakılır. Wells'te spekülasyon (varsayımlara, tahminlere, niyetlere bağlı beklenti anlamında) bir edebiyat biçimine dönüşür ve teknolojinin değil de onun toplumsal temellerinin araştırılmasına dönük bir boyut kazanır. Gerçi Wells'in düşüncesindeki naiflik, bilim-kurgu türünün geleceği bakımından insanı kuşkuya düşürecek düzeylerde de olsa, anti-ütopik ve ütopik düşüncenin kalıntılarını yeniden gündeme getirmekle önemli bir adım atar Wells. "Genç Wells'in ilham kaynağı Jules Verne olmuştu, ama

Verne'in *Ay'a Seyahat* romanı ile Wells'in *Ay'daki İlk İnsanlar* romanını karşılaştırınca kolaylıkla görebileceğimiz gibi, Wells, Verne'in teknolojiye duyduğu büyük ilgiyi paylaşmaktadır; Verne'in roman ve öykülerinde 'nasıl ve hangi teknolojik olanaklarla?' sorusu açık seçik ortaya atılırken, Wells işin bu yanıyla pek uğraşmaz; örneğin Wells'te Ay yolculuğunun teknik sorunu, yer çekiminden arınmış bir madenden üretilmiş bir küre ile, ayak üstü halledilir. Çünkü Wells'in derdi, teknolojik olanakların gelecekteki muhtemel ürünlerini tahmin etmek değil, Ay'daki toplumsal hayatın bizzat kendisi üzerine, tıpkı bir zamanlar Thomas Morus'un Ütopya adası örneğinde olduğu gibi, model düşünceler geliştirmektir. Verne'in yapıtları ile Wells'inkiler arasındaki ayırdedici, kesin farklardan biri, bütün bir üretim etkenliğini kapsar. Wells, olağandışı, alışıldık olmayan, bildik dünyaya uymayan mikro-dünyayı anlatırken, insanların bu dünyaya tepkilerini de işin içine katar; onların bu model dünya üzerinde düşünmelerini ister; teknolojinin kendisini değil, teknolojiyi üreten toplumun sorunsallarını kendince ele alan Wells'in, Verne ile karşılaştırıldığında, onunkinden daha 'aydın', daha olgun bir okur katmanına yöneldiği kesindir. Wells, insanın doğal ve sosyal çevresi ile hesaplaşmasını ele alıp, genelde olumlu bir çözüm sunar hep. 'Bilimsel roman' diyebileceğimiz *scientific romances* örneklerini izleyen olgunluk dönemi yapıtlarında, Wells'in sadece bir roman yazarı değil, bir toplum reformcusu olma özlemleri de taşıdığı açıkça ortaya çıkar. Öğretici olma ile eğlendirici olma kaygılarını birleştirerek bir sentez oluşturur ve bu sentezin içine, daha doğrusu romanın eylem çatısı içine yerleştirdiği deneme türü yazılarla, doğrudan edebiyat aracılığıyla okura seslenir. Gözü önünde sosyalist bir toplum ütopyası bulunduran mücadeleci sosyal demokrat duygularla yüklü olan Wells, bu ütopyanın devrimle gerçekleştirilemeyeceğine inan-

maktadır. Bu sosyal ütopya bütün yapıtlarında karşımıza çıkar, kimilerinde çoktan gerçekleşmiştir, kimilerinde yaklaşmakta olan kızıl şafaktır, kimilerinde ise sadece düşünce, tasarım olarak kendini belli eder." (Hans Joachim Alpers)

Wells, sadece bilim-kurgu içindeki ütopya karşıtı düşüncelerin savunucusu olarak bu türe damgasını vurmakla kalmaz, toplumun şiddet ve zor yoluyla, gereğinden hızlı bir süreç içinde sosyalist bir topluma dönüştürülmesinin sakıncalarına olduğu kadar, sınıf karşıtlıklarının da iyice sivriltilmesine yol açacak süreçlerin hareket ettirilmesine karşı da uyarır bizi. Bazı kitaplarında, geleceğin ikinci sınıf, kaba edebiyat türü örneklerinin de ilk adımlarını atmıştır: *The Time Machine*'deki zaman içindeki yolculuk, *War of the Worlds*'teki işgal teması ve *The Island of Dr. Moreau*'daki mutasyona uğrayıp değişmiş korkunç insanlar, *The World Set Free*'deki nükleer tehlike ya da uzayda dolaşan bir gezegenin dünya ile çarpışmasını konu edinen *The Star*. Wells'in ütopya karşıtı yanı, hiçbir zaman en iyi dünyayı göstermeyen ve insanı durmadan gelecekteki yeni görevlere hazırlayan, aşılacak çelişkilerle başbaşa bırakan ütopik tasarımlarında özellikle belirginleşir. Başka sözcüklerle ifade edersek, Wells'te bir ütopyanın gerçeğe dönüştürülmesi, tekrar yeni bir ütopyanın da doğması demektir. Ütopya kavramının bilim-kurgu türünde iyice netleşen bu dağılışı ve çözülüşü, aslında sosyal devrimden kaçınmanın, ondan vazgeçmenin ve periyodik olarak aynı sosyal dünyayı döndolaş karşımıza çıkartan anlayışın bir yansısıdır. (Burada devrimden sadece sosyal düzenin şiddet ve zora dayanılarak dönüştürülmesi değil, tahakküm ve egemenlik ilişkilerinin de kökten değiştirilmesi ve yeni bir niteliğe diyalektik geçişi kastediyoruz. Ütopyanın terki, bu anlamda bir devrimden vazgeçme anlamına gelmektedir.)

Bilim-kurgunun öncüleri arasında, günümüzde az çok

unutulmaya yüz tutmuş Alman yazar Kurt Lasswitz'i de anmak gerekir. Wells'ten bir yıl önce, 1897'de *İki Gezegen Üzerinde* adlı bir istila romanı yayınlamış olan Lasswitz'in yanı sıra gene işgal motifini insanlığın ilk dönemlerinin tarihi ile ilintileyen, böylelikle bilim-kurguda *paralel mitolojiler* dediğimiz anlatım tekniğinin kurucusu olma onurunu taşıyan Howard Phillips Lovecraft'ı da unutmamalıyız. "Salt", katıksız bir bilim-kurgu yazarından başka her şey olan Lovecraft, Edgar Allan Poe'nun bu türü besleyen vasiyetini, daha doğrusu mirasını kullananlardandır. (Ama elbette bilim-kurgu türünün başlangıçlarına etki etmekten kurtulamamış olan mistisizmine ve de iyice belirgin antisemitizmine değinmeden geçememek gerek.)

Adı geçen bu yazarlarla birlikte ileride iyice netleşecek olan bilim-kurgu türünün tematik ve biçimsel çerçevesi de belirginleştirilmiş oluyordu. "Spekülatif bir hayal gücü; doğabilimsel-teknolojik yanların işin içine katılması; romantik dönemden beri özellikle cazip bir hal alan bilimsel sınır-fenomenlerinin (bilimin uç olaylarının) ilgi alanına girmesi; düşünce içerikleriyle gönlünce oynama; daha önce mitolojinin ya da ilkece gizli, esrarengiz alanların içinde yer alan şeylerin, akla dayalı açıklamayla çözülebileceğine ve izah edilebileceğine duyulan inanç ve bu yöndeki varsayım ve nihayet ve her şeyden önce, insanın geleceğiyle, gelecekteki olasılıklarla sürekli ilinti içinde olmak. Buna bir de Edgar Allan Poe'nun bu dünya içindeki 'özerk, yabancı alanları' anlatma tekniğini eklersek, bilim-kurgunun başlıca nitemlerini saymış oluruz." (Leiner/Gutsch) Bilim-kurgu türü, kendi anlatım tekniğini ve temalarını bulmuştu. Sözünü ettiğimiz anlamda anti-ütopik olmakla birlikte, asıl ilintileri bilim-kurguyla sınırlı olmayan Aldous Huxley (*Brave New World*) ve George Orwell (*1984*) gibi yazarlar, bilim-kurgu türünün ilkel de olsa felsefesi gibi bir şeyleri geliştirmeyi başardı-

lar. Artık eksik olan bu türün içerdiği yaygınlaşma potansiyeline yol açacak bir ortam ve tabii ki etkili bir tanımlamaydı.

Magazin Bilim-Kurgunun Gelişmesi

Bilim-kurgunun bir kitle edebiyatına dönüşmesi, *pulp-magazinleriyle* mümkün olmuştur. Martin Schäfer'in pulp-magazinleri tarihi üzerinde yaptığı incelemeyi burada çerçeve olarak kullanacağız. Fantastik edebiyat üzerinde yoğunlaşmış ilk magazin (dergi), 1923'te kurulan ve H.P. Lovecraft'ın fantastik öyküleriyle beslenip popülerleşen "Weird Tales"ti. Kurucusu Hugo Gernsback'in, içeriğini "Scientifiction" terimiyle tanımlamaya çalıştığı "Amazing Stories" (Tuhaf, Acayip Öyküler) 1926'da yayınlanmaya başladı. Scientifiction terimi de, gitgide science-fiction'a dönüşüp, bildiğimiz bilim-kurgu türünün adı olup çıktı. Dergi, yeni öykülerin yanı sıra Verne ve Wells'in öykülerine de yer veriyordu. Sonraki yıllarda ABD ve İngiltere'de yeni dergilerle birlikte ilk bilim-kurgu hayranları kulüplerde ortalıkta görünmeye başladılar. Hem kısa öyküleri hem de romanları ("devamı var"lı) içeren bu ilk bilim-kurgu dergilerinin ilk doruk noktasını, otuzlu yılların sonunda, özellikle "Astounding Stories of Super-Science" adıyla kurulmuş bulunan ve 1937'den itibaren John W. Campbell tarafından yönetilen magazin kuruluşunun yayını "Astounding science-fiction"* dergisi oluşturur. 1920'lerin ve otuzların magazin bilim-kurgularında özellikle hayal ürünü, düşsel hünerli aygıtlar *(gadgets)* aracılığıyla insanlığın eski düşlerinin gerçekleştirilmesi teması ağır basarken, Campbell'in etkisi altında bilim-kurgu, geleceğin teknolojisinin sosyal hayata olasıl etkilerini de tematize etmeye başlar; ama

* Hayret verici, şaşırtıcı (Ç.N.).

Campbell'in bilim-kurgu anlayışının etkisi altında doğabilimsel içerik ile "mühendis perspektifi" birleşerek olaylara damgasını basmadan edemez. 1939'da yayınlanmaya başlanan "Unknown"* dergisiyle birlikte, "Astounding Science-Fiction" yayınları, bu türün hemen bütün yazarlarının kullandıkları ortak bir form niteliğine bürünmüş; bilim-kurgu türünün tüm olanakları ve sınırları zorlanmıştır. "Astounding Science-Fiction", gerçekçi, doğalbilimlere dayalı bilim-kurguyu tercih ederken, "Unknown"* ya da "Unknown Worlds" daha çok hem fantastik edebiyatın hem de "Lovecraft-ekolünün" etkisi altındadır ve tuhaf, acayip fantastik konuları yeğler. Gerçi Campbell zamanla daha çok hayal ürünü, düşsel konulara doğru meyleden fantastik edebiyata olan ilgisini kaybetmiş ve "Unknown" İkinci Dünya Savaşı'nda yayına ara verdikten sonra bir daha da belini doğrultamamıştır.

Tüm savaş öncesi dönemde, hâlâ önemli bir pazar oluşturan bilim-kurgu dergileri bir kez daha yaygınlaşmışlardır. Gernsback'in "Wonder Stories" adlı öyküleri, büyük bir yayınevince satın alınmış ve "Thrilling Wonder Stories" adı altında başarıyla yayınlanmaya devam etmişlerdir. Gernsback "Air Wonder" ya da "Science Wonder Quarterly" adlı başka magazinler de çıkartmışsa da, bunların ömürleri pek uzun olmamıştır. "Startling Stories" ve "Fantastic" bu dönemde yeni çıkartılan dergiler arasına girmişlerdir. Bir zamanların Fan-magazinleri ticari büyük projelere geçiş basamağı oluşturmuşlardır. Frederik Pohl'un "Super Science Fiction"ı ve Donald A. Wolheim'ın "Cosmic Stories"i bunlardandır. Bu dergilerde, Campbell'in tercih ettiği teknolojik, "bilimsel" gerçeklere dayalı bilim-kurgu anlayışına karşı bir muhalefet de kendini belli eder. Campbell'in mühendis kafasıyla sınırlı tasarımları, bilim-kurgu türünün ge-

* Unknown: Bilinmeyen (Ç.N.).

rek tematik gerekse üslup yönünden elini kolunu oldukça bağlamıştır ve özellikle de bilimsel görünümlü, daha doğrusu sözde bilimsel "kurtuluş doktrinleriyle" ilintilendikleri yerde, Campbell anlayışına bağlı bilim-kurgu örnekleri, aslında türün ileriye dönük mesajlarını sınırlayan ve türü dar bir korse içine sıkıştıran etmenlere dönüşmüşlerdir. Ray Bradbury gibi yazarlar bu nedenlerle, Campbell dergilerinde çalışamaz hale gelmiş, "Super Science Fiction" gibi yeni kurulan magazinlere kapağı atmışlardır.

Savaş sırasında kimi bilim-kurgu dergileri yayına ara verirlerken, kimileri sayılarını kâğıt tasarrufu gerekçesiyle sınırlarlar; "Unknown" gibi bazıları da, bir daha yayınlanmamak üzere pazardan çekilir. Savaş sonrasında yeniden birçok dergi çıkmaya başlamış, bu dergilerde Campbell anlayışından farklı anlayışlar ortaya çıkmış, "Astounding"in birçok yazarı, daha özgür çalışabilme umuduyla bu yeni oluşumların içinde yer almışlardır. 1949'da kurulan "The Magazine of Fantasy and Science Fiction" ve "Galaxy" fırsat buldukça üslup ve konu alanında yeni denemeleri göze alan öykülere yer vermişler, fazla sert olmayan toplumsal eleştirilerin yanı sıra, taşlama, hiciv gibi değişik edebiyat biçimlerini de işin içine sokmuşlardır. Kabaca değerlendirildiğinde, savaş öncesinde bilim-kurgu, anlatım araçlarının anlatılan karşısında ikinci deredece önem taşıdıkları bir tür olarak belirir; ama artık bilim-kurguyu bir edebiyat biçimi olarak görmek pek de olanaksız değildir. Savaşın ardındaki dönemde, bu türün başarı ölçütü, üslubunun şıklığında aranır olmuştur. Bu, türün okur yapısının da savaş sonrası biraz değişmiş olmasıyla açıklanabilir. Campbell'in bilim-kurguları öncelikle teknolojiye ilgi duyan bir gençliğe seslenmekteydiler; oysa tür gitgide sınırlı da olsa belli bir liberalliğin damgasını bastığı kentsel bir orta tabakanın ilgili alanına girmeye başlamıştır. Do-

layısıyla bu "yeni" bilim-kurgunun, geleneksel Amerikan düşüncesinden kaynaklanmayan ve bu düşünceye denk gelmeyen siyasal fikirleri yaygınlaştırması, kendiliğinden anlaşılır bir gelişmeydi. Herhalde bilim-kurgu çevresinde, ayrıntılarıyla ele alıp anlatmamıza olanak bulunmayan bir tartışma ve mücadelenin sürüp gitmesi, ancak bu gerekçeyle açıklanabilir. Bu tartışmalarda bilim-kurgu, bir "Yahudi" ve "entelektüel" edebiyat türü olarak tanımlanmakla kalmamış, "Amerika'ya aykırı, ona hiç uymayan" bir tür olarak bile anlaşılmıştır. Bilim-kurgu, daha liberal, daha duyarlı (ve püriten olmaktan çok Yahudilik özelliği gösteren) yeni bir orta kentli tabakasının, büyük kentlerde muhafazakâr eski orta tabakaya karşı kazandığı zaferin isim babasıdır. Bu türün dile getirdiği gerçekler istedikleri kadar sınırlı olsun, ellili yıllarda bilim-kurguya pekalâ "devrimci" bir yan yakıştırmak mümkündür. Bilim-kurgu sosyal yapıdaki bir kuşak değişiminin meşruluk ve maya tutturma çabalarının bir parçasıdır.

"Yeni bir yazarlar kuşağının ortaya çıkmasıyla yayıncılık alanında ortaya çıkan hareketlilik, ilk bilim-kurgu 'patlamalarıyla' eş zamanlı bir düzlemde buluşur. 1946'da dergi sayısı sadece 8'di: *Astounding Science Fiction, Amazing, Fantastic, Thrilling Wonder, Starling, Weird Tales,* serüven dergisi *Planet Stories* ve *Famous Fantastic Mysteries*'in yeni basımı. 1949'da bu sayı 17'ye, 1953'te 30'a ulaşır. Bu patlamaya nelerin yol açtığını söylemek pek kolay değildir. Pulp-magazinlerin devri bu sıralarda çoktan kapanmış olduğundan, bu gelişmeyi açıklamak daha da güçleşmektedir. Street and Smith firması daha 1948'de *Astounding Sciene Fiction* dışındaki bütün pulp-magazinlerinin yayınına son vermiştir. Ancak söz konusu patlamanın da pek uzun ömürlü olmadığı kısa sürede anlaşılacaktır. 1955'lere gelindiğinde sadece 13 dergi ayakta kalmıştır. Gerçi 1957-58 yılları

arasında Sputnik I'in ilk uzay gezisinin de etkisiyle bir dizi dergi yayınlanmışsa da, 1960'ta bilim-kurgu dergilerinin sayısı altıyı geçememiştir. O gün bu gün üç aşağı beş yukarı değişmeyen bir sayıdır bu." (Martin Schäfer)

Magazin bilim-kurgu, İngiltere'den başlayan Yeni Dalga akımıyla birlikte kısa süreli bir yeniden doğuş yaşamıştır. 1964 yılında Michael Moorcock "New Worlds" dergisinin yöneticiliğini üstlendiğinde, dergiye yepyeni bir hedef saptamış ve "uzay çağı için yepyeni bir edebiyat"ın gerekliliklerine dikkati çekmiş; bilim-kurgu türünün usta yazarlarına yoğun eleştiriler yöneltip kendi yazarlarını, bilim-kurguyu "edebiyatlaştırmaya" devam etme çağrısıyla yüreklendirmiştir. Örneğin J. G. Ballard gibi yazarlar, iç dünyanın *(inner space)* araştırılmasına yönelmişler, bilim-kurgu, tarihinde ilk kez pop kültürünü ve karşı kültürleri özümsemeye başlamış, o zamana kadar tabu olarak el sürülmeyen erotik ve politik temalar işlenmiştir. Ve bilim-kurgu çerçevesi içinde ilk kez, bilime duyulan inanç ve güveni ya da sömürgeci anlayışı tartışmaya açan ve bunlara radikal bir eleştiri yönelten eğilimler ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda da uzun tartışmaların ve dayanışma girişimlerinin ardından, magazin bilim-kurgudan, doğrudan kitap olarak tasarlanmış edebiyata geçiş gerçekleşmiştir. Örneğin "New Worlds", magazin olarak yayınını durdurmuştur, ama cep kitabı olarak varlığını sürdürmeye devam eder.

Bu bağlamda, eğlence ve hoş vakit geçirme amacına yönelik edebiyatın öteki türleriyle (western, aşk hikâyeleri vb.) karşılaştırıldığında, türe sürekli yeni öğeler katıştırma, bunları kendisiyle bütünleştirme yeteneği olan biricik tür, bilim-kurgudur. Bilim-kurgunun dergilerde gösterdiği gelişme, bugün bile hâlâ önemini tümüyle yitirmemiş olduğu gibi, bu özellik, bilim-kurgu türünün aşırı plüralist (çoğulcu) bir yapıya bürünmesine

yol açmıştır. Bugün bilim-kurgunun tamamen Amerikancı olan biçiminin, öteki deyişle Campbell akımının özelliklerini taşıyan örneklerinin yanı sıra, bilim-kurgunun ikinci ve üçüncü kuşak yazarlarının, kentsoylu orta sınıfın liberal anlayışına uygun düşen biçimlerini yansıtan ve altmışlı yılların isyancı itkileriyle birlikte iç dünyalara geri çekilme temalarını da içeren "Yeni Dalga" bilim-kurgunun (birbirinden oldukça uzak düşen biçimleri) de karşımıza çıkıp durmaktadırlar. Magazinlerin varlığı bir akımın ötekinin yerine geçmesi gibi bir duruma yol açmamış, daha çok bir ekol, bir eğilim ötekinin yanı başında yerleşip var-olmuştur. Bu ekoller ve eğilimler arasındaki sınırlar akışkan, gevşek sınırlardır; türün kendi alanları içinde sürdürülen sınır belirleme ve bir ekolü ötekinden ayırdeden çizgileri netleştirme ve tanımlama tartışmaları, gene de bilim-kurgu türünün yönü tartışmasının "siyasal" bir tarafı bulunduğu izlenimini vermeden edememektedir. Son yirmi yıl içinde bilim-kurgu filmlerinin büyük başarıları (*Yıldız Savaşları, E.T.*, vb.) yepyeni bir bilim-kurgu türü biçiminin doğmasına neden olmuştur. Bu yeni yayınlarda, bilim-kurgu türünün sinemasal, yazınsal ve hatta grafik yanı üzerinde ağırlıkla durulmaktadır. Belki bu durum, bilim-kurguda, görüntüsel, resimsel yanın, yazınsal (edebiyat) yanına üstünlük sağladığının bir kanıtı olarak değerlendirilebilir ya da en azından yazınsal bilim-kurgu ile görselleştirilmiş bilim-kurgu arasında, geçmişte eşi örneği görülmemiş bir yer değiştirme ilişkisinin geliştiğini ileri sürmemize olanak verir.

Ellili yıllardaki dergi patlamasında bilim-kurgu, kitap pazarını da ele geçirmişti; altmışlı yıllarda ise bilim-kurgu kitapları, bu türün en önemli yayın biçimi olarak, dergileri gölgede bıraktılar. Daha kırklı yıllarda kitap biçiminde bilim-kurgu antolojileri yayınlanmıştı; bu antolojiler bilim-kurgu dergilerindeki öyküleri tükenmez bir kaynak olarak değerlendirip bir ara-

ya getiren çalışmalardı. Ama bu yılların kitap halindeki bilim-kurguları, bilim-kurgu dergilerinin öykülerinin yeniden basımından ibarettiler. Ancak altmışlı yılların ortalarına doğru doğrudan kitap biçiminde tasarlanmış bilim-kurgu ürünleri ortalıkta görünmeye başladı. Böylece, bilim-kurgu, bu kez de cep kitaplarında bir patlama yapıp, eski dergi patlamasını "yakaladı". Çeşitli, bilim-kurgu konusunda uzmanlaşmış cep kitapları dizileri yaygınlaşmaya yüz tuttu ve daha önce dergilerin yaptıkları gibi, bu kitaplar bilim-kurgu türünün temsilcisi durumuna geldiler. Bilim-kurgu dergilerinin yayıncılarının yerini, cep kitapları dizilerinin yayıncıları aldılar ve bunlar yeni bir modanın kurucusu, bilim-kurgu türünün yeni babaları durumuna geldiler.

Burada kaba hatlarıyla çizdiğimiz ekonomik-yayınsal gelişmenin bilim-kurgunun gerek biçimine gerekse anlayışına olduğu kadar, öteki eğlence ve hoş vakit geçirme edebiyatı türlerinin yazarlarından farklı bir tavır ve tutumla kendi alanına eğilen bilim-kurgu yazarlarına etki yapmaması da elbette olanaksızdı. Bütünüyle türün gelişmesinin başlıca temsilcisi olan magazin bilim-kurgu, sözünü ettiğimiz Campbell atmosferinin "bilimsel" olma taleplerinin çerçevesi içinde, kendi ideolojisinin en azından bir bölümünü dışa yönlendirmiş, bol bol uygulama olanağı bulmuştu. *Bu türün "çekirdeğini" oluşturan "mitos yaratma" eğilimi ya da bu anlamdaki ideoloji, başka hiçbir türde, bilim-kurguda ulaştığı yetkinliğe ve belirginliğe ulaşamamıştır.* Bilim-kurgu türünün karşıladığı hoş vakit geçirme, eğlendirme gereksinmesi, öyle görünüyor ki, hiçbir zaman bir başına bu türün yeğlediği biricik amaç olmamıştır. Campbell bıkmadan usanmadan, bilimsel bir temeli olan yazarları tercih ettiğini, bu yazarların kendi alanlarında olup biten gelişmeleri bilgi biçiminde bilim-kurgu aracılığıyla okurlarına aktarabilecek yetenekte olmaları gerektiğini vurgular. Gerçekten de bi-

lim-kurgunun ilk yazarlar kuşağı, çok farklı bir karışım oluşturmaktaydılar. Campbell'in baş yazarları sayılan "Astounding" ekibindeki Isaac Asimov, L. Sprague de Camp, Lester del Rey, Robert A. Heinlein, L. Ron Hubbard, Kuttner/Moore, Fritz Leiber, Murray Leinster, Clifford Simak, Theodore Sturgeon, A.E. van Vogt ve Jack Williamson arasından sadece dördü bilimsel bir eğitimden gelmekteydiler: Heinlein, teknik öğrenim görmüş bir deniz subayı, Sprague de Camp mühendis, Fritz Leiber psikolog ve Isaac Asimov biyologtular. Bunlardan kimileri sadece bilim-kurguyla hayatlarını kazanırken, kimileri bunun yanı sıra başka işler de yapmaktaydılar. Başlangıçta bilim-kurgu hayranı olup Isaac Asimov ya da James Blish gibi, işe amatörce giren, ama sonradan profesyonel bilim-kurgu yazarı olup çıkanlar da yok değildi. Gene bazılarını, Campbell bizzat teşvik etmişti. Bilim-kurgu mutfağının bu heterojen yapısı bu türün nasıl anlaşılması gerektiği konusundaki görüş farklılıklarından ve türün gerçeklikle ilintisinden sorumlu olduğu kadar, türün her türlü fikir ve biçime açık, geçirgen yapısını ve geniş bir okur kitlesine seslenebilme olanağını da açıklamaya yeter.

Savaştan sonraki yeni bilim-kurgu magazinlerinde tartışma ve etkin olma olanağı bulan ikinci kuşak yazarların, birincilerinkinden daha geniş bir temelleri vardı. Gene C.M. Kornbluth, Frederik Pohl, Damon Knight ve Ray Bradbury gibi kendi ekolleriyle bilim-kurgu türüne hayat verici katkılarda bulunan yazarlar bir araya gelmişlerdi. Yazarların bir bölümü Jack Vance, Philip José Farmer, Philip K. Dick gibi, dil ve edebiyat bilimi alanlarından gelmekteydiler.

Bilim-kurgu yazarlarının bu bileşimine bakarak, bilim-kurgunun bir özgürleşme sürecine gireceğini söylemek bile mümkündü. Bu süreç, kentsoylu aydınların (Amerikan etimolojisinde kentlilik ile "yahudilik" hep birbirlerini çağrıştıran iki

kavramdırlar) ve dünyaya karşı daha duyarlı, daha açık olmanın, daha liberal davranmanın zaferi anlamına geliyordu. Bilim-kurgunun ilk örneklerinde tür içinde geniş bir yer tutan sonsuz *space opera* destanlarında kendini gösteren ve türe uzun süre egemen olan püriten-Amerikan kendini-beğenmişliğin ötesine geçme, sorunların "psikolojik olarak" bilincine varma gelişmesiydi bu. Kuşkusuz, bu Amerikan kendini-beğenmişliği, bugünden yarına bilim-kurguyu terk edecek değildi; hâlâ birçok yazar, sırf etmek parası için, sahte, takma adlarla da olsa, dünyaya daha açık, daha liberal bir tavra uzak, eski kafaya ödün veren yapıtlar üretmekten geri kalmıyorlardı. Ama ne olursa olsun, tür bir kez, değişik bir anlayışla da tanışmıştı. Nasılki başlangıçta, "ütopya" sözcüğü türle ilintili kuramsal tartışmalarda ancak ara sıra ortaya atılan ve dolayısıyla da türün özelliğinin belirlenmesinde pek başvurulmayan bir sözcük idiyse söz konusu değişmelerle birlikte, fütürolojik*-bilimsel özellikler, artık bilim-kurgu ürününün statüsünü belirlemede başvurulacak bir kıstas olmaktan çıkmıştı. Ve bilim-kurgunun, fütürolojinin (gelecek-bilimin) özel bir biçimi olmadığını ileri sürmek kolay olduğundan, dolayısıyla projelerinin "bilimsel" hesaplarını vermek zorunda olmadığından, tür ister istemez, akla gelebilecek her türlü fikri ve mesajı taşıyabilen, kimileyin kendi kendine tamamen yeten bir edebiyat biçimi olmaya yöneldi. Nasıl geçmişteki bir aşamada ütopyadan, ütopik roman dolayısıyla da anti-ütopya doğmuşsa; bilim-kurgunun tasarım ve projelerindeki (perçeğe ayak uydurması hemen hemen olanaksız olan bu projelerdeki) gelecek inancından, liberal bir kuşku ortamı doğdu; bu anlatım aracı, bir olanak anlamında bir kuşku ortamı; yazın-

* Fütüroloji: Geleceğin olasıl teknolojik, ekonomik, sosyal, bilimsel olaylarıyla uğraşan bilim kolu (Ç.N.).

sal olduğu kadar siyasal ve kültürel fikirlerin iletilmesine ve estetik düzleme taşınarak az çok işlevsizleştirilmesine, öteki deyişle nötrleştirilmesine elverişli bir araç. New Wave akımında tür, yergici, taşlamacı kaynaklarına dönebildiği gibi, aynı anda mistik bir nitelik de kazanmıştır. Oysa bu mistik yan, daha önce rasyonalizmin (akılcılığın) yasaklaması nedeniyle türe girememişti. (Örneğin Robert Silverberg, Roger Zelazny ya da Samuel R. Delany'nin yapıtlarında olduğu gibi.) Öte yandan bugün yazılı bilim-kurgu ile sinemadaki bilim-kurgu arasındaki uçurumun ellili yıllardaki kadar derin olmayışı türün içinde onu sinemaya iyice yaklaştıran yazma ve montaj tekniklerinin geliştirilmesiyle ilintilidir.

Bilim-Kurgunun Konuları

Her tür gibi bilim-kurgu da aslında ele aldığı konulara ve temalara bakılarak değil de, belli bir atmosfer içinde belli bir teknikle, bu konu ve temaları işleyişindeki kendine özgü yanlar ile tanımlanabilir. Gelgelelim, eğlendirici ve hoş vakit geçirici edebiyat türleri içinde, bilim-kurgu kadar konularını ciddiye alan bir tür bulunmamaktadır. Tematik özgünlük belli bir anlamda bilim-kurgu okurunun yapıtı değerlendirirken başvurduğu biricik ölçüttür bile diyebiliriz. Öteki birçok edebiyat türünde konuların eylem çatısını hazırlayan önkoşullar üç aşağı beş yukarı hiç değişmezler. Buna karşılık her bir bilim-kurgu öyküsü, olay çatısını oluşturacak her eylem, kendi önkoşullarını gene kendisi yaratmak zorundadır. Anlayacağımız, öteki edebiyat türlerinde bir yazarın niteliği ve ustalığı, o türün önüne koyduğu geleneksel önkoşulları kavramasından, o türün temel ilke ve yasalarından biçim ve öz geleneklerinden hareket ederek olabildi-

ğince üst düzeyde bir özgünlük ve çeşitlilik, önüne konmuş önkoşullara bağlı kalarak –ve onlara rağmen– yenilikler getirme becerisi göstermesinden belli olurken, bilim-kurgu yazarı, bu ilke ve temel yasaları kendi oluşturup, kendi önkoşullarını ortaya çıkardıktan sonra bizzat bunlara uymaya, onların gerekliliklerini yerine getirmeye çalışır; bu konudaki başarısı, onun ustalığının da ölçütüdür okurun gözünde.

"Kendi içinde bağımsız özerk dünyaların" kuruluşunda ve bunların geleneksel bir serüven öyküsüyle birleştirilmesinde mantıksal, tematik düzlemden olduğu kadar, ahlaksal düzlemden de kaynaklanan tuzakların ortaya çıkması kaçınılmazdır; bunların çevresinden dolanmak, bu tuzaklara düşmemek bir bilim-kurgu yazarından beklenen en basit beceridir; en sıradan bilim-kurgu yazarı bile bu türden sorunların üstesinden gelmek zorundadır. İçinde fantezinin, hayal ve düş gücünün sunduğu "sayısız kaçış olanağı" taşıyan her bir sistemin, öteki deyişle bilim-kurgu öyküsünün, çelişkilerine itibar etmemek, bu çelişkileri geri çevirmekle, bilim-kurgu türünü – hatırı sayılır sınırlamalara ve kısıtlamalara karşın – hiç değilse görünürde aklın çelişkilerine yer vermeyen, mantıklı bir türe dönüştürmenin olanağı doğar. Ama öte yandan bilim-kurgu, büyük yeteneklerle donanmış yazarların geleneksel bilim-kurgu sınırlamalarına itibar etmeyip, önlerine çıkan tuzaklardan ürkmeden gerçekten de yepyeni düşünce ufuklarına yelken açmalarına da hiçbir zaman engel olmamıştır. Kuşkusuz bu türden sorgulayıcı, araştırıcı temalar bakımından bilim-kurgunun sundukları çok sınırlıdır; sunulanlar, içinde yaşadığımız anın, bize üzerinde düşünme olanağı tanıdığı şeylerle sınırlıdır; toplumsal, teknolojik ve "boyutsal" çelişkilerle belirlenmiştir.

Bilim-kurgunun tematik rezervleri öteki türlerinki kadar

sınırlı görünse de, çeşitli temaları bir araya getirip kombine etme olanakları öteki türlere göre çok daha fazla görünmektedir. Her bir tema, hem "ütopik" hem de "anti-ütopik" (ütopya karşıtı) perspektiflerden olmak üzere, iki ayrı tarzda düzenlenebildiğine göre, bilim-kurgunun temaları daha bu anlamda bile çifttirler. Bu iki kutbun arasında ve bunları başka yanlarla birleştirerek belli bir çeşitlilik yelpazesi elde edilebilir. Bu anlamda, bu türün "çok boyutluluğu" çok sayıda yansımayı olanaklı kılar gibidir. Ama dikkatle bakıldığında türün bağlayıcı uzlaşımları, geleneksel ilkeleri, yapı düzeyinde kendini gösteren bir özgürlükten çok daha ağır basar gibidirler. Ya da başka türlü söyleyecek olursak: Metinlerden birinde herhangi bir özgürlük aşırı abartılırsa, bu tutarsızlık, metni bilim-kurgu türünün dışına fırlatarak, onu abuksabukluğun, saçmalığın ürününe dönüştürerek öcünü alır yazardan genellikle. Burada tür demek, *tema demektir, konu demektir, yöntem, atmosfer ve ideoloji demektir.*

Bilim-Kurgunun Toplum Anlayışı ya da İmajı

Bilim-kurguda, herhangi bir şekilde ayakta duran ve işlevlerini yerine getiren gelecekteki bir toplumun, dört başı mamur, tüm kurumları ve parçalarıyla ayrıntılı bir tasarımını boşuna aramız. *Brave New World* ve Orwell'in *1984*'ü böyle bir gelecek toplumunun çeşitli yanlarını ayrıntılarıyla ele almış iki istisnadırlar. Bir başka istisna, bu dünyada kurulabilecek bir gelecek toplumunun değil de, evrende bir yerde varolan ya da varolabilecek olan "yıldız imparatorlukları"nın tasarımlarında ortaya çıkar. Gelgelelim, bilim-kurgunun genel ilkesinin aksine bu "kâinat" imparatorlukları, istedikleri kadar ayrıntılarıyla tasarlanıp sunulsunlar, burada da karşımızda bir toplum değil, *devlet* buluruz hep. İnsan ilişkilerinin söz konusu edilebileceği toplumsal düz-

lem, salt politik tahakküm ve egemenlik ilişkilerinin ön plana çıktığı devlet karşısında ikinci plana düşer her zaman. Isaac Asimov'un ünlü *Foundation* üçlemesinden *Perry Rhodan* dizisinin bitmeyen destansı öykülerine kadar birçok örnekte bu özelliği buluruz.

Toplumun bireylerinin ilişkileri yerine, belli başlı toplumsal alanlar önce çıkartılıp, egemenlik ve iktidar işlevleriyle ele alınırlar; toplumsal yapının hiyerarşisindeki kimi alanlar mutlak iktidarı temsil ederler; özellikle de, bu uzay imparatorluklarının insanlarının toplumsal-siyasal kurumların hiçbir boşluk bırakmayan mutlak denetimi altında bulundukları teması bu uzay bilim-kurgularının vazgeçemedikleri bir temadır. Bu tahakküm ve denetimin nedenlerinden ve amaçlarından çok, araçları ve başvurduğu yollar asıl ilgili noktasını oluştururlar. Üstelik, uzay bilim-kurgularında karşılaştığımız türden bir toplumsal denetim kusursuzluğunun alabildiğine cazip, etkileyici bir yanı bulunduğunu da anımsatalım; ellili yıllardan başlayarak "soğuk-savaşın" etkilerinin *kâinata* da sıçradığı, altı çizilmesi gereken bir başka noktadır. Örneğin Robert Heinlein'm *If this Goes On...* (1940), Alfred Bester'in *The Demolished Man* (1953), Ray Bradbury'nin *Fahrenheit 451* (1953) ve Philip K. Dick'in *Ubik* (1969)'inde insan düşüncesinin denetimi ve manipülasyonu sorunu öne çıkar. Gene birçok bilim-kurgu romanının çıkış noktasında toplumdaki başka sosyal grupların gerilettiği ya da denetlediği toplumsal kurumlara ait iktidar ve gücün gelecekteki bir devlette totaliter bir güce dönüşebileceği varsayımı ve endişesi yatar. Bu anlamda, kapitalist sisteme yönelik sınırlı bir eleştiri sayılabilecek bu yaklaşım, ele alman sorunların ya da olayların, toplumun bütünündeki öteki sorunlardan ve olaylardan yalıtılarak ortaya atılmaları yüzünden, bu sistemin içindeki güçlerin *oyununun* yol açtığı sonuçlara yönelik gerçek anlamda bir irde-

leme ve eleştiri niteliğini kazanamadığı gibi, okur ya da izleyici açısından gene bu nedenlerle, yeterli duyarlılık göstermenin koşulları ortadan kalkmakta; sorunların bağlamlıklarından koparılarak öne çıkartılmaları, üzerlerinde gerektiği gibi düşünmemizi de önlemektedir. Bu tür bilim-kurgularda iktidarı ve toplumsal denetim kurumlarının gücünü ellerine geçirenler sadece polisler, bilim adamları ya da ordu değildir; Theodor L. Thomas'ın *The Weather Man*'inde (1962), dünyanın havasını belirlemyi öğrenmiş olan, böylece insanların kaderini tümüyle denetleyip yönlendirme olanağını ele geçirmiş olanlar, meteoroloji uzmanlarıdır. Frederik Pohl ve Cyril Kornbluth'un *The Space Merchants*'ında (1962) sözün artık sadece reklam şirketi menacerlerine kaldığı bir dünyayla karşılaşırız. Kornbluth'un *The Syndic* (1953) romanında, toplumu yöneten artık Amerikan mafyasıdır. *The Midas Plague* (1951) ve *The Tunnel under the World*'te (1955, Frederik Pohl) ekonomi, iktidarı doğrudan ele geçirmiştir.

Gezegenler arasındaki çekişme ve anlaşmazlıkların sık sık dönemimizin büyük sistemleri arasındaki anlaşmazlıkların alegorisine (eğretilmesine) dönüştüklerine tanık oluruz. Örneğin Ursula K. Le Guin'in *The Dispossessed* romanında, sosyalist bir gezegen üzerindeki hayata pek de iyi gözle bakmaz yazar; sosyalizmin yoksulluk, kapitalizmin zenginlik olduğu anlayışı, kâinatın bir köşesinde bir kez daha karşımıza çıkartılır. Gene başka birçok yapıtta, dünya, batının toplumsal statüsünde yer tutan simgelerle belirlenmektedir. Kimilerinde televizyonun, kimilerinde de modanın insan ihtiyaçlarını tayin ettiği romanlar vardır. J.G. Ballard, *Concrete Island* romanında otomobile "ait olan" bir dünyayı betimler. Adamın biri arabasıyla, büyük kara yollarının ortasında yer alan bir adaya girip, trafiğin akıntısının içinden bir daha çıkamaz. Yardım çağırma konusundaki bütün

umutları da boşa çıkınca, bu tuhaf "trafik adasında" Robinson gibi yaşamaktan başka çaresi kalmaz. Toplumun *baskı-gruplarının* iktidarı zorla gaspettikleri birçok anti-ütopik toplum tasarımında, az çok antiklerikal, öteki deyişle dinsel kurumlara karşı bir toplum imajıyla karşılaşırız. Ama ancak (34. yüzyılda!) kilise bütün güç ve iktidarı kendi elinde toplamıştır ve her türlü toplumsal gelişmeyi önleyip engeller (Edgar Pangborn, *Davy*, 1964). Modalaşmış olaylar da, özerk, yabancı dünyaların içinde, artık bu dünyaların, daha doğrusu alanların teknolojisine göre, değişik anlamlarda toplumsal davranışları tepeden tırnağa yönlendirebilecek hale gelebilirler. John Jake'in *On Wheels* (1975) romanında hemen hemen bütün Amerika, durma olanağı olmaksızın, zaten durmalarına müsaade de edilmeksizin, karavanlarıyla *highway*'lere dökülmüş, bu modaya ayak uydurarak yol almaktadır. (Ayrıca bu romanda da otomobil sanayi yönetimi ele geçirmiştir.) John Brunner'in *The Jagged Orbit*'inde (1969) savaş sanayii dünyayı yönetmektedir; Robert Shirley'in *Teenocracy* (1969) romanında ise dünyanın hâkimi, başıbozuk serserilerdir.

Bilim-kurgunun ütopya karşıtı toplum imajlarında, modern refah toplumunun tüketim zorlaması da sık sık eleştirilir. Örneğin J.G. Ballard'ın kısa öyküsü *The Subliminal Man* (1969)'de, alıcıların adlarının günlük satış bilançolarıyla birlikte büyük bild-boardlarda saati saatine yayınlandığı, iyi alıcıların kahraman, kötülerin ise asosyal kişiler olarak ilan edildikleri bir süper marketle karşılaşırız. Kapitalist toplumun – gene bu bağlamda – gerçekliğinden bilim-kurguya taşınan tipik durumlardan biri de, birikmiş saldırganlık duygularıyla bağlantılı, bu duygularını da tatmin edebilecek bir şekilde eğlenme arzularıdır. (Robert Sheckley'in *The Tenth Victim*'inda tam medyanın arayıp da bulamadığı, meşru bir sürek avına tanık oluruz. Ne

var ki kovalanan bir insandır. Bu roman aynı yıl Elio Petri tarafından sinemaya aktarılmıştır.) Ayrıca ekonominin gittikçe artan ölçüde tekelleşmesi de bilim-kurgunun sıkça el attığı konulardandır (*Gladiator-in-Law* 1955, Frederik Pohl / Cyril Kornbluth).

Gelgelelim bu eleştiri yüklü anti-ütopik roman ya da öyküler, değindiğimiz toplumsal sorunları, öylesine çift değerli, öylesine birbiriyle çelişen perspektiflerden ele alırlar ki, insanın açık-seçik bir yan tutması, tutarlı bir tavır alması olanaksız olduğu gibi, zaten bu anlamda çok az da seçenek sunulur bu yapıtlarda. Bilim-kurgu türünün içinde yaygın olan "Uzay-Operalarında" (*space operas*) ve de serüvenlerde bu türün muhafazakâr, reformist ve hatta gerici toplum anlayışları gizliden gizliye yer alırlar. Bunun en tanınmış örneklerinden biri Robert Heinlein'ın *Starship Troopers* (1959) romanıdır. Yazarca olumlu bir güç olarak sunulan toplum modelinde, bu toplum, dengesini ve sağlamlığını bir yandan tek partili bir sisteme sahip olmasına borçluyken, insan haklarının korunması için, her bir bireyin, etkin bir askeri eğitim alması kaçınılmaz koşul olarak karşımıza çıkar.

Yabancı Dünya ve Yabancılar

Bilim-kurgu tematik zenginliğini, en başta öteki edebiyat ve eğlence türlerinin öğelerini özümleyip kullanabilme gerçeğine borçludur. "Bilim-kurgu, akla gelebilecek her türlü modeli alıp kullanabileceğini, ama gene de kesin bir biçimde inatla kendine özgü yapısını koruyabildiğini, hiçbir anlaşılmazlığa yer vermeyecek şekilde bilim-kurgu olarak kalabildiğini göstermiştir. Bilim-kurgu türü içinde, Pohl/Kombluth ikilisinin yazdığı *The Space Merchants* gibi sosyal taşlamalar, Alfred Bester'in enfes

romanı *The Demolished Man* (1953) gibi cinayet öyküleri, Eric Frank Russell'in *Wasp*'ı (1957) gibi casusluk gerilimlerinin yanı sıra, Brien W. Aldiss'in *Barefoot in the Head* (1969) yapıtı gibi, dikkat çekici edebiyat çalışmaları, *Starship Troopers* gibi askeri propaganda yapan romanlar, Harry Harrison'un *Bill, the Galactic Hero*'su (1965) gibi, antimilitarist siyasi hicivler, Harry Martinson'un *Anaria*'sı gibi, oldukça güçlü şiirsel yapıtlar ve hatta Philip José Farmer'in romanlarında karşılaştığımız pornografik bilim-kurgu türleri bu söylediğimize birkaç örnektirler. Bilim-kurgu arasında James Blish'in *A case of Conscience* (1958) gibi, dini içerikli romanlara da rastlanabileceği gibi, elbette *weird tales* terimiyle tanımlanan, esrarengiz, acayip, korkutucu masallar ve korku-öyküleri de bilim-kurguya özgü bir yapı içinde karşımıza sık sık çıkarlar. Ve görüldüğü kadarıyla bilim-kurgu, hiç zahmet çekmeden eski Western klişelerini öylece devralıp kullanabilmektedir. Uzun boylu, zayıf, havaya (uzaya) dayanıklı bu yeni *kovboy*'un tehdit edici silahından mermi yerine *ışın* çıkmakta ya da ışın kılıcıyla, Kızılderilileri (dünya dışı yerlileri) kovalayıp ülkelerini de geçirmektedir." (Sam J. Lundwall)

Bilim-kurgu türü bu geleneğin içinden *space opera*'larında karşımıza çıkan sömürgeci yanını türetmiştir. Ancak bilim-kurgunun bu alt-türünün altından da, E.E. Smith ve Robert Heinlein günlerinden bu yana çok sular akmıştır. Bilim-kurgu, bu geleneğin içinden, *space opera*'larda sömürgeci yanı öne çıkartan örnekleri geliştirme fırsatı bulmuştur. Gelgelelim *space opera*'larda bile E. E. Smith ve Robert Heinlein dönemlerinde karşılaştığımız konular değiştiği gibi, sömürgecilik anlayışı da ilk haliyle korunamamıştır. Örneğin Ray Bradbury'in *The Martian Chronicles* (1950) romanı sömürgelerde uygulanan soykırıma karşı melankolik bir yorumun örneği olarak pekala okunabilir. Olaf Stapledon'un dev boyutlu insanlık destanlarında

yabancılar *(aliens), space opera*'ların ve derme çatma kâinat imparatorluğu öykülerinin kendilerine hazırladığı canavar ya da ilkel yaratık rolünü kabul etmemekte âdeta direnirler.

Space opera'larda yeni dünyalara açılma teması, içinde yaşadığımız "dev kentlerdeki" boğucu, sıkıcı, hareket olanaklarımızı kısıtlayan uygar hayattan kaçma tepkisi olarak, "western" sinemasının bu tipik tematik klişesini anımsatıcasına sık sık karşımıza çıkar. Tıpkı Amerika'daki Batı'ın sınırında olduğu gibi, uzayda da temel-sosyal insan ilişkilerine ve değerlerine geri dönme olanağı, uygarlığın bozduğu elementer koşulları (Batı'da ya da) uzayın derinliklerinde bir yerlerde yeniden bulma fırsatı, böylece sosyal baskıdan, kültürün tahakkümünden olduğu kadar, klişeleşmiş, içi boşalmış, tatsızlaşmış bir dille konuşma, bu dil üzerinden ötekiyle diyalog kurma zorunluğundan da kurtulma şansı doğar. 19. yüzyılın insanı, fatih olarak ele geçirdiği dünyalarda kâinatın bir yerlerinde kendi yeniden doğuşunu, geleceğin içinde yaşar; bütün yozlaşmış uygarlık ve kültür öğelerinden arınmış olarak dirilişini. Kurt Lasswitz'in "İki Gezegen Üzerinde" romanında, uzay roketleri, insanlığın özlemini gerçekleştirmek için "yeni yaşama alanları" arayışına çıkmış iki Viking gemisine benzetilirler.

Uzayda yabancılarla karşılaşma, ister istemez her iki tarafın da birbirinin maddi-manevi kültürel birikimlerini devralmaları sonucuna yol açar; öncü, geldiği *bâkir ülkeyi* sadece talan etmez, bu bâkir dünyayla kaynaşıp bütünleşerek yepyeni bir *birlik* oluşturur. Bradbury "Mars Tarihçesi"nde, "Mars'a inanıyor, ona güveniyorum, ... günün birinde bize ait olacağına inanıyorum. Onu elimizde sımsıkı tutuyoruz. Buraya yerleşiyoruz artık, tüymeyeceğiz buradan, kaçıp gitmeyeceğiz" der. Öncü, yeni sınırlar keşfetme mitosu, işin içine kadını da katmadan edemez. Uzay gemisindeki kadın yolcular, aynı zamanda ilk *öncü* uzay

fatihleridir de; serüven seven, meraklı, yürekli, inatçı ve gözüpek kimselerdir bunlar (*Daughter of Earth* - 1952, Judith Merril). Öncülerin erdemlerinin abartılıp göklere çıkartılmasına karşı eleştirel görüşler de yok değildir. Catherine Maclean'in "Unhuman Sacrifice" (1952) romanında uzaydaki gezegenlerden birinde yaşayan ırkı Hıristiyanlaştırmaya çalışan dünya misyonerleri, sonuçta bu ırkın yok oluşunu hazırlarlar.

Emperyalist anlayışın ürünü olan uzay "destanları" ya da bunların benzeri yapıtlarda, dünyadan giden öncülerin karşısına çıkan *alien*'ler, yarı bitkimsi, balığımsı ya da "maymunsu" canlılar ya da uçabilen, telepatiyle anlaşabilen çok farklı yetenekteki yaratıklar da olsalar, kendi insanmerkezci saplantılarının sınırlarına hapsolmuş sömürgeciler için, dünyadaki gibi bir "yabanıl ırk ya da yerlidirler". Beyaz ırkın kültürü karşısında yerli ırkların kültürü neyse, bu uzay *alien*'lerinin kültürü de odur. Yanıtı açık tek soru, hangisinin hangisinden üstün olduğu sorusudur ki, bu da çoğunlukla, yanıtı baştan belli bir sorudur. Bilim-kurgunun kimi örneklerinde ise *alien* kavramı, oldukça çelişkili bir düşünce oyununun tipik modelini sunar: Bu da, yabancının içinde tasarlanamaz olanı tasarlama çabası ya da daha pragmatik bir açıdan ifade etmek istersek, yabancı bir şeyi, yabancılığıyla, yabancılığı içinde benimsemeyi öğrenme gayretidir. Örneğin Arthur C. Clarke'ın bazı öykülerinde dünyalılar, kendileriyle iletişim kurmaya hiç de meraklı olmayan ya da kendileriyle herhangi bir yoldan anlaşmayı, iletişim kurmayı olanaksız kılacak kadar "başka" olan yabancılarla karşılaşırlar.

Gene kimi bilim-kurgu yazarları için yabancılar, melekler ile şeytanın ardıllarıdırlar; yeryüzü, mekân olarak, öte dünyayı da içermiştir ve bir cehenneme dönüşmüştür. İnsanlar uzay yolculuklarında tanrılarına bile rastlarlar. Elle tutulur gözle görülür biçimde hiçbir zaman dışavurmamakla birlikte, melekler ile

tanrılar insanlık tarihinin oluşumuna katılırlar. (Arthur C. Clark'ın *2001*'i ve Stanley Kubrick'in aynı romandan yola çıkarak yaptığı film.) Robert A. Heinlein'ın *Stranger in a Strange Land* (1961) romanında tasarlanması neredeyse olanaksız yaşama biçimleri geliştirilirken, Stanislaw Lem'in, Andrej Tarkovskiy tarafından filmleştirilen *Solaris*'inde, bütün bir gezegen canlı bir varlık olarak insanların istilasına karşı koymak için, bizzat bu insanların, yani astronotların bilinçaltlarından yararlanarak "insanlar" üretir. Gene Arthur C. Clark'ın *Childhood* (1953) romanında *alien*'ler yeryüzüne inerler, bunlar, boynuzlu, kuyruklu, kapkara, katran ve kükürt kokan yaratıklardır, ama çok geçmeden insan dostu oldukları belli olur. "Kardeş alien'ler" vizyonu Frank Herbert'in *Dune* romanında da karşımıza çıkar.

Robotlar ve Androidler

Düşünen ve eylem yapan makineler olan robotlar gelecekteki fantastik bir teknolojinin anlatımında vazgeçilmez, avantajlarla dolu, öteki deyişle tematik olanakları zengin bir öğe oluştururlar. Robotlarla beslenen öyküler, bilim-kurgu türünün aynı zamanda ayağı en yere basmış, en güvenilir tahminleri sunan öykülerdir. Robotlar, insana tıpatıp benzeyen, zaman zaman yanıltacak kadar insan olabilen yaratıklar olarak, bilim-kurgu türünde, gotik romanda karşılaştığımız (Frankenstein) temalara kaynak oluştururlar. Bilgisayar teknolojisindeki gelişmelere katkıları olduğu bile ileri sürülen (gerçi "üç robot yasası"nın mantıken gerçekleştirilmesinin olanaksız olduğu görülmüştür) Isaac Asimov'un robot öykülerinin yanı sıra, robotları insan uygarlığının sonunun belirtisi olarak gören anti-ütopik bilim-kurgular da yok değildir.

Bu yapay insan sorunu, kuşkusuz sadece teknolojik değil,

aynı zamanda en az onun kadar da "tanrıbilimsel" bir sorundur ve bilim-kurgu, gotik mirasından tamamen sıyrılamadığından, başka deşiyle doğal olana müdahale etmek; Tanrıya ait olan bilinemeze el atmak, lanetlenmek ve meşum, anlaşılmaz güçleri harekete geçirmek anlamına geldiğinden, bilim-kurgunun da tepkisi bu doğrultuda olmakta, robotla insanı eşdeğerde görmekten kaçınmaktadır. Bu türün içinde, söz konusu kaygıyla bağlantılı olarak robotların çok ender asıl konuyu oluşturdukları görülür. (*Yıldız Savaşları*'ndaki robot çifti, komik bir ikili oluşturarak, robot olayının, insanla eşdeğerli bir canlı yaratma bağlamı dışına taşınmasını sağlamışlar, giderek bu sempatik robotların varlığı, filmin başarısına yadsınmaz bir katkı bile yapmıştır.)

Yapay yoldan insan yaratma, Batı kültür çevrelerinde Tanrıya karşı suç işlemek anlamına gelmektedir. Bu girişim, yaratma ediminin insan tarafından tekrarlanması olarak algılanmaktadır. İnsanı Tanrının karikatürüne dönüştürdüğü varsayılan bu cüretkâr girişim, insanın, Tanrı ile aynı olma çabasının bir dışavurumu olarak değerlendirilir. Böyle bir cüret, dinsel dogmaya göre, mutlak başarısızlığa mahkûmdur. Ve her şeye rağmen, böyle bir girişim başarıya ulaşırsa, bu, şeytani güçlerin işe karışmış oldukları, cehennemin, Homunculus'un (yapay insanın) yaratılışına yardım ettiği şeklinde yorumlanır.

Oysa Hıristiyanlık öncesi çağlarda Homunculi'den (yapay insan) söz eden ve işe insan ile şeytanın ya da kötü güçlerin işbirliği perspektifinden bakmayan mitoslar vardır. Bu mitler, İsa öncesi dönemde doğmuşlardır, ama Hıristiyanlığın öncüsü olan Musevi inancı da bu mitoslara yabancıdır. Aslında bir din, ilke olarak "insanın yapay yollardan üretilmesi"ne tepkisiz kalabilir; sadece Hıristiyanlığın kodlarını kullanan Akdeniz kültür kuşağı çerçevesinde, yukarıda da söylediğimiz gibi, Homunculus'un

yaratılması, günah olarak algılanmıştır. (Aynı gelenekte yer alan İslam düşüncesinde de değil yapay insan yapmanın, insanın herhangi bir yoldan suretini çıkartmanın – resmini yapmanın – bile günah olduğu bilinmektedir.) Bu yüzden geçmiş yüzyıllardaki ilk robot prototiplerini oluşturan "ilkel robotlar", genellikle kötü, en azından örneğin "Golem" gibi, meşum güçlerin temsilcisidirler." (Stanislaw Lem)

Böylece bilim-kurgu türü içinde, teknolojik gelişmenin muhtemel ürünü olarak, spekülatif düşüncenin tasarladığı robot anlayışının yanı sıra, "mitik" bir nesne olarak ortaya çıkmış robot (yapay insan) da yer alır. Doğal insan ile yapay insan arasındaki diyalog, mitik nesneyi bu yana çeke çeke, türün "laikleşmesi" sonucunu getirmiştir; ayrıca makine-yaratığın, öteki adıyla Cyborg'un (*cybernetic organism*) dünyevileştirilmesi sürecini, sadece teknolojik bir yararlılık perspektifinden değerlendirmemek gerekir. Gelgelelim Asimov'un kusursuz teknolojik donanımlı robotlarının, bu sibernetik organizmalara "yararlılık" ilkesinin dışından bakmamızı güçleştirdikleri de bir gerçektir. Asimov'un robot-bilimin üç yasası olarak tanımladığı ilkeler üzerine kurulu öykülerinde (geniş bilgi için, Bilim-Kurguda Ütopya başlıklı bölüme bakabilirsiniz) robotlar önce programlandıklarının aksine hareket edecek gibi bir izlenim verseler de, sakin, ortalığı telaşa vermeyen robot psikoloğu, bayan Calvin'in de yardımıyla, kendilerinden beklenen hizmetleri şaşmaz bir biçimde yerine getirirler. Robotlara yararlılık ilkesi perspektifinden bakan Asimov öykülerinde, robotların tehlike teşkil etmesi pek söz konusu değildir. Robert Silverberg'in kısa öyküsünde ise (*The Iron Chancellor*), zararsız bir ev bakım robotu, evin meraklı delikanlısı tarafından programı değiştirilince, bütün aileyi öldürür.

Gelgelelim robotların yarattıkları sorun, doğrudan bir teh-

like oluşturmalarından ya da programları dışına çıkarak denetimden kurtulmalarından çok, insanın bu kendi "sureti" olan makineyle anlaşma güçlüğü çekmesinden ve olasıl bir ortak yaşamı gerçekleştirmenin aynı nedenlerden ötürü olanaksızlaşmasından kaynaklanmaktadır. Çünkü, makineler düşünebiliyorlarsa, yani robotların programlanmasına katılabiliyor ve gerektiğinde bu programları değiştirebiliyorlarsa, bunların duygu gibi, ruh gibi bir şeyler geliştirebilmeleri de mümkün olmalıdır; bu da onların insanın eşdeğerli dostu olma hakkına sahip oldukları anlamına gelir. Üstelik bu durumda işin erotik bir yönü bile bulunmaktadır; robotlar, cyborg'lar, androidler, insan-makineleri vb. duyular geliştirebiliyorlarsa, kendi yaratıcıları olan insana âşık olmaları da pekala mümkündür. Sam J. Lundwall, bu bağlamda Anne McCaffrey'in, bir genç kızın beyninin, bir uzay gemisinin "ruhuna" dönüştüğü kısa öyküler dizisini örnek vermektedir. "Gemi" bu tuhaf haliyle, kendi kaptanına âşık olmaktan kurtulamayacaktır elbette. Lester del Rey'in *Helen O'Loy*'unda ise (1938), dişi android, yaratıcısıyla evlenip ömrünün sonuna kadar mutlu olur.

Robotlardan kaynaklanan insana dönük tehlikeyi iki öbekte toplayabiliriz: Büyük direnme güçleri ve insanınkini kat be kat aşan zekâları sayesinde günün birinde her türlü iktidar ve yönetimi ele geçirebilirler (*Time And Again*, 1951, Clifford Simak), ya da insani yanları gitgide artarak, deyimi yerindeyse "sinsice" ve yavaş yavaş insanın yerine geçebilirler. (*Dream of Victory*, Algis Budry)

Ancak androidler, değişikliklere uğramış insanlar, robotlar ve öteki yapay insan benzerleri, sahip oldukları olağanüstü zekâları ve programlama güçleriyle, birer toplumdışı simgesine dönüşebilir, insan toplumunun şiddete, kaba güce dönük yüzünü dışavurabilir; bu toplumun boy hedefini oluşturabilirler. Phi-

lip K. Dick'in *Do Andorids Dream of Electric Sheep?* (1969), romanında dürüst, namuslu "kafa avcıları", ele geçirdikleri bütün robotları öldürürler. İnsan ile makine arasındaki rekabette, bir seçenek olarak ortaya çıkmış olan yarı organik, yarı mekanik yeni tiplere de rastlanırken (*Kings Who Die*, 1962, Poul Anderson), *Terminator I* ve *II* örneğinde olduğu gibi, dış kökenli androidlerin gerek teknolojileri gerekse programlanışlarındaki üstünlük, dünyayı onlar karşısında tamamen aciz bırakır ve mücadele, aynı teknolojinin ürünü olan dünya dışı kökenli iki android arasında sürüp gider.

Bu üç temel temayla ve üç aşağı beş yukarı bu öbeklere girebilecek sayısız varyasyonlarla gene de bilim-kurgu türünün tematik repertuarını tüketmiş olmuyoruz. Ama öteki her türlü tema, bir şekilde bu üç temel kategorik öbeğin içine sokulabilecekleri gibi, bunların geliştirilme denemeleri olarak da değerlendirilebilirler. Örneğin sık sık karşımıza çıkan zaman-makinesi motifi, genellikle, alternatif bir toplum imajını, değişik bir toplum modeli anlayışını tartışmamızı sağlayacak bir araçtan başka bir şey değildir. (*Geleceğe Dönüş I, II...* gibi günümüzün popüler filmlerinde ise, bilim-kurgunun, bütün bir toplumsal geleceğe ilerdeki bir perspektiften [ya da geriden] bakma kaygısına tamamen sırt çevrildiği, zaman içindeki yolculuğun, küçük ölçekli entrikaları üç boyutlu bir zaman düzlemine yerleştirerek [geriye-şimdiye-ileriye] gerilim öğesini düzlem kaymalarıyla sağlamaktan başka bir derdi bulunmadığını söyleyebiliriz. Ç.N.)

Zaman makinesinin en klasik örneği H.G. Wells'in *The Time Machine*'i, bir toplum tasarımı üzerinde bizi düşündürmeye çalışan, bunu da zaman içinde yolculuk motifiyle gerçekleştiren tipik yapıtların başında yer alır. Zaman-makinesi motifi, insanlık tarihine paralel dilimler kurarak, sözgelimi, "Hitler savaşı kazansaydı ya da Ward Moore'un, *Bring the Jubilee* (1952)' sin-

de olduğu gibi, Amerikan iç savaşı Güney'in lehine bitseydi ne olurdu?" türünden sorulara yanıt arar. Bir başka motif, "zaman içinde yolculuk paradoksuna" "çözüm" bulabilmek için, insanın bu gezide kendi geleceği ya da geçmişiyle burun buruna gelmesi, geçmişinde, ileride varolacak kendisini yok edebilmek için, kendi büyükbabasını kendi doğumuna yol açmadan öldürmeye kalkışması (ama bunu başaramaması) motifidir. *Gadgets* terimiyle dile getirilen insanlara yepyeni ufuklar ve olanaklar açacak geleceğin fantastik, hünerli, marifetli buluş ve silahları motifi, Campbell ortamının dağılmaya yüz tutmasıyla, tek başına artık bilim-kurgu öykülerinin taşıyıcı öğesi olabilme gücünü yitirmeye başlar ve yabancı, kendi içinde bağımsız bir dünya modelinin yaratılmasına katkıda bulunan bir parçaya dönüşür. Telekinezi (uzaktan enerjiyle, doğaüstü güçlerle nesneleri harekete geçirebilme biçimindeki varsayımsal yetenek), teleportasyon (uzaktan, elle tutmadan doğaüstü güçlerle taşıma) ve hipnoz gibi fantastik, parapsikolojik motifler de bir başlarına bütün bir öykünün temasını oluşturmaya yetmezler.

Geleceği önceden görmek, olup biteceği tahmin etmek bilim-kurgunun sorunu değildir (Gerçi geleceğe dönük tasarımların geniş yelpazesi içinde, hiç değilse ayrıntılardan birinin – istatistiki olarak – isabetli bir tahmin olma ve gelecekte doğrulanma olasılığı çok büyüktür). Bilim-kurgunun derdi, tutarlı bir gelecek tahmini yapabilmek değil, içinde yaşanan dönemin sorunlarının kendince üstesinden gelebilmektir. Bilim-kurgu, orta kalmanın algıladığı toplumsal baskının – teknolojiyle ve olduolası bilinemez olanla ilintili olanın – deneyimlerinden kaynaklanan fenomenleri, birbirlerinden yalıtıp, bunları ayrı ayrı vurgulayarak, her birine ayrı bir önem atfederek varsayımsal bir gelecek tasarımından çok, bunları soyut düşüncenin alanı diyebileceğimiz ortama doğru "uzatıp" söz konusu güncel sorunla-

rın üstesinden gelmeye çalışır. New Wave akımının önde gelen temsilcilerinden Michael Moorcock, bilim-kurgu geleceği tahmin etmekle değil, onu anlamakla yükümlüdür, derken, bilim-kurgunun sosyal fenomenleri yalıtıp parçalama alışkanlığına karşı çıktığı, bunların oluşturduğu bütünü kavramaya çağırdığı, geleceğin de ancak böyle anlaşılabileceğini ima ettiği ölçüde yerinde bir eleştiri yapmaktadır. Ancak bilim-kurgudan bu anlamda hayatı bir bütün olarak kavrayıp sunmasını talep etmek, işin içine azbuçuk mistifikasyon katmak anlamına geliyor sanki.

Bilim-Kurgunun Temel Yapı Taşları

Bilim-Kurguda Fantastik Yanın Özellikleri

Bilim-kurgu türünün ruhunu yansıtan "sense of wonder" formülü, mucizevi olanın, tuhaf, şaşırtıcı olan duyumsanmasından, inanılmaz olanı hissedebilme yeteneğinden daha fazla anlamlara gelir. Masalın büyüsel (sihirli) erotiğini geçmişin, arkakik olanın içinden çekip alarak geleceğe, umut vaadedici ve yapıcı olana aktaramanın bir tarzını ifade eder. Büyüsel (sihirli) olanın "kadınsı" yumuşaklığı ve acımasızlığıyla, anaerkil atmosferiyle sağladığı güvenceyi, öteki deyişle masalı, erotiğiyle birlikte "erkeksi" bir eğlence türüne (fantastik edebiyat ve bilim-kurgu) dönüştürebilmek için sayısız çaba ve kaydırma zorunlu olmuştur. Nasıl masalda hep büyük duygular söz konusuysa, bilim-kurguda da iktidar, güç, hâkimiyet ve çaresizlik, güçsüzlük söz konusudur. Mutlak kudret ve gücün vizyonları ile kesin çaresizliğin kâbusları bilim-kurguda birbirlerinin yerini alıp dururlar.

Masalda güç ve kudret aşkın bir işlevi olarak belirir. Köylü delikanlı, karşısına dünyanın yarısını da alacak olsa, güzel prensese sahip olmaya kararlıdır. Bu nedenle de, fantastik olan, eninde sonunda, onca tehlikenin ardından, gene de delikanlının

yanında yer alır; ona destek verir; çünkü zaten fantastik, erotiğin gizli bir boyutundan başka bir şey değildir. Bir fikir ve mücadele adamı olan bilim-kurgunun kahramanı ise erotiğe pek ilgi duymaz. Atılgan'ın kaptanı komutan Kirk, uzayda karşısı-na çıkan dişi canlılara, ancak gemisini ve mürettebatını kurtarmanın başka yolu kalmamışsa yakınlık gösterir. Düşüncelerini gerçekleştirmekten, kendisine verilmiş görevi yerine getirmekten ya da tam tersine başarısızlığa mahkûm, aşırı mükemmelliği yüzünden denetlenmesi ve kullanılması olanaksız bir projeden kurtulmaktan başka derdi olmayan bilim-kurgu kahramanının, aşk her zaman ayağına dolanır. İşte bu yüzden bilim-kurgunun kahramanı (ve de anti-kahramanı), erotiğin gizli bir boyutu olarak tanımladığımız fantastik olanı da kendine rakip görür. Hayali, düşsel olanı kendi dünyasına sokmaz, onu görmezlikten gelir, elinden gelirse de, ayıklar, dışlar. Fantastik, bilim-kurgu kahramanının düşmanıdır, ya da kahraman onu normal bir şey olarak algılar ki, o zaman da ona hiçbir tepki göstermez, ya da serinkanlı bir tutumla, elindeki tüm teknolojiyi bu fantastik olana karşı harekete geçirir. Demek ki "sense of wonder" terimiyle ifade edilen tarz, fantastik olanla birlikte erosu da öykünün dışına sürüp atma ya da en azından, fantastik olanın (ve erosun) denetlenemez görünen yanını dışlama tarzı anlamına da gelmektedir.

Fantastik, fantezinin (hayal kurmanın, düş gücünün) vahşi, denetlenemez bir ifadeye bürünmüş ve gerek düşünce gerekse sosyal yaşama biçimlerimiz içinde, kendilerini ifade edebilecek biçimler bulamayan erotik potansiyelinden başka bir şey değildir. Biraz daha vurgulayarak ifade edecek olursak, fantastik'in, düşsel ve gerçeküstü olanın içine, gelişmiş sanayi ve refah toplumlarının geniş kapsamlı cinselliğince algılanmak istenmeyen (dışlanmaya çalışılan) şey zorla girer. Batı refah toplumlarının

tabulaştırılmış cinselliğinin dışta bıraktığı, zorla fantezinin içine yerleşmekte, düşsel olanda, hayal gücünde kendini varedebilecek biçimi aramaktadır. (Dizimizin ikinci kitabı "Erotik Sinema"da bu konuda geniş bir kuramsal bölüm sunacağız. Ç.N.) Kitlesel bilim-kurgu ürünlerinde, fantastiğin (örtük cinselliğin) her ortaya çıkışı, bir savunma, hem de yıkıcı bir savunma tepkisiyle birlikte gerçekleşir. Hayal ürünü yaratık ya da varlık ne kadar tanımlanması güç, ne kadar alışıldık bildik biçimlerden uzak ve ne kadar çarpık çurpuksa, öldürücü silahların devreye sokulması da o kadar çabuk ve insafsız bir biçimde gerçekleştirilir. (Bunun tersi de söz konusudur: Fantastiğin yerini tutan bir özdeşlik, özdeş bir yapı kurularak, fantastik varlığa yaklaşılır) Olup biten bir mantığa sığmaz, ona bir anlam vermek ne kadar güçleşirse, fantastik varlık da o kadar tehlikeli demektir. (Burada da, söz konusu fantastik varlığın uymak zorunda bulunduğu herhangi bir yasa, herhangi bir kuralın sonradan fark edilmesiyle, tehlikenin ortadan kaldırılması söz konusudur.) Bilim-kurguda insan, genellikle çok somut, belli bir biçimde ortaya çıkar (bu biçimler içinde, en "güvenilir" olanı, insanın hangi sosyal öbeğe, hangi nedenlerle bağlı olduğunu, onun rütbesini, teknik uzmanlığını açık seçik bir biçimde tanımlamamıza yarayan, kendine özgü, bilinen bir simge taşıyan üniformadır.) Bu somut insan biçiminin yanı sıra, bütün olayların kuralına uygun bir biçimde seyretmesi, olguların güvenilirliği, konuşmaların ve itirazların hep belli, bilinen bir amaca yönelik olması zorunluğu, bilim-kurgunun gerçek ütopyasıdır aslında (aynı zamanda da panik halindeki korkusunun kaynakları gene burada yatmaktadır.) Örneğin türün, sık sık karşımıza çıkan korku vizyonlarından biri, biçimin yitiminden ya da biçimden yoksun varlıkların tehditlerinden kaynaklanır. Somut bir (insan) biçimini hep öne çıkartmaya gayret eden tür için, biçimden yoksunluk elbette ta-

nımlanamaz bir korku kaynağı olacaktır. Vazgeçilmez tanımlama aracı olan uniforma ile somut özellikleri iyice belirlenmiş insan anlayışı, bilim kurguda öylesine kaynaşmışlardır ki, barışçıl görevlerle şu ya da bu misyonu yüklenmiş kişiler bile askeri örneklere göre yetiştirilmiş ve organize edilmişlerdir. Bilim-kurgu, dörtdörtlük bir sivil karaktere çok az örnekte kavuşabilmiştir.

Bilim-kurgu içinde asıl yapı öğesini oluşturan fantastik, genelde kendi karşıtını, toplumsal, teknolojik ve bireysel düşünce yapılarını türün bu konudaki anlayışlarını doğrulama işlevini yerine getirir. Kaotik olanın özel bir biçimi olan fantastik, ancak düzene sokulmuş olan ile kurulmuş diyalektik bir ilişki içinde varolabilir. Hatta, türün, fantastiğin cazibesine kapıldığı, çılgınca, dizginlenemez bir düşkünlükle fantastiği – kendine aykırı olanı – ürettiği yerde bile, ortaya sadece bu söylediğimizi doğrulayan bir istisna çıkmış olur ve bu ürün, istisna olarak da kalır. Şu anlamda: Fantastik, sırf altedilmek üzere deliğinden çıkartılmıştır. Ama geri kalan, altedilmeyen parça, gene insanı fantezi tiryakisi yapmaya yeter. Bilim-kurgunun istemeden ürettiği fantastik yanlarla yol açtığı kafa karışıklığı, tereddütler, mantığın, aklın kurallarının oluşturduğu zırhın güvencesine sığınmış zihnin (tinin) karşısına, onun varlığını kabul eden, ama aynı zamanda onu yaralayan bir cesaret sınavı olarak çıkarlar bir tür sınayıcı provokasyon olarak.

Kısacası, gerek bilim-kurgu, gerekse *fantasy* ve bir yere kadar *horror* dediğimiz korku türü, tepesi üstüne çevrilmiş masaldırlar. Masalın doğal sihri, ilerlemiş teknolojinin içine yansıtılır; artık büyü, teknolojinin içindedir; masalın büyük tutku motifleri ise yerlerini geleceğe dönük tasarım ve projelere terk ederler; masaldaki erkeğin asıl ilgi nesnesi olan kadın (dişi), bilim-kurguda iyice geri düzleme itilir; ayrıca masalda geçmişin

oynadığı rolün (bireysel ve kültürel anımsamanın) yerine, bilim-kurguda ileriye dönük tasarımın hayat deneyiminden üstün olan konumu geçer. Babil Kulesi'nin inşasıyla ilintili olarak anlatılanlar ve inşaatın sonuna doğru ortaya çıkan dil kargaşası, kimsenin kimseyi anlayamaması, (bireysel ve kültürel anımsamama, unutma motifi), bilim-kurgu öykülerinin ilk örneği olarak yorumlanabilirler, ama aynı zamanda bilim-kurgunun bir alegorisi olarak da anlaşılabilirler. Türün temel olmasa da belirleyici eğilimlerinden biri, Tanrı yerine gelecekteki fantastik yeteneklerle donanmış insanı koymaktır; bunun nedeni, Tanrı'yı anlatıların içine sokmanın büyük tanrıbilimsel sorunlar yaratacağı endişesinden çok, anlatının, daha doğrusu bilim-kurgu dünyasının sonsuz genişleme olanaklarının Tanrı sınırıyla karşılaşabileceği kaygısıdır. Ancak bilim-kurgu, tür olarak, materyalist ilkelere dayanmadığı için, Tanrısız da yapamaz. Kısa yoldan her türlü güçle donanmış olarak tasarladığı insanı Tanrı katına tırmandırmazsa, ya da belirsiz bir panteizm anlayışıyla evrenin kendisinin zaten Tanrı olduğu anlayışını kullanmazsa, kalkıp kendi yapay Tanrılarını yaratır. Bilim-kurgu için Tanrılar, çoğunlukla, insanları ya da canlıları yönlendiren mutlak yasa ve ilkelerden başka bir şey değillerdir. Eh, böyle olunca da bilgisayarı Tanrı (ya da şeytan) katına yükseltmekten daha akla yatkın ne olabilir ki?

İnsanın mucizevi bir şekilde arınması ve kurtuluşu, bilim-kurguda, mucizevi olandan, hayranlık uyandırıcı, hayret verici, acayip olandan arınması, kurtulması olarak anlaşılır. Kadından, dişil olandan, erotikten, biçimden yoksun olandan, iğrenç ve tehlikeli olandan kurtulmak, bütün bunların etkilerinden arınmak, türün asıl özünü oluşturur denebilir. Anlamsal içerikleri yer yer çoktan tarihin derinliklerinde unutulmuş mitlerin, arkaik, totemist ve animist tasarımların oluşturdukları nispeten zen-

gin rezerv, bilim-kurguda evcilleştirilmiş (kimi zamanda mecburen) rasyonelleştirilmiş, akla mantığa uygunlaştırılmış olarak yeniden karşımıza çıkartılır. Gerek pozitif idealler ile daha üst düzeyde gelişmiş, denetlenmesi gittikçe olanaksızlaşan sistemlerin birbirleriyle birleştirilmesi gerekse sürekli tehditlerle ve teknolojik yönlendirimle dünyanın muhtemel tehlikelere karşı korunabileceği anlayışı, bilim-kurgu türünün temel mantığını yansıtır. Bilim-kurguda, özgürlükten korkulduğu kadar hiçbir şeyden korkulmaz. Ancak her türde olduğu gibi, bilim-kurguda da bir karşı hareket, türe muhalif bir eğilim gelişmiştir; başka deyişle, türün temel koşullarında yatan çelişkiler gitgide tematikleşmiştir. Dolayısıyla burada söylediğimiz her şeyin tam tersini yapıp, söylenenleri tartışılır hale getirebilecek, hatta burada anlatılanların tam tersi çözümlere başvuracak bilim-kurgu örnekleriyle de karşılaşabiliriz.

Temelleri günümüz içinde atılmış eğilimlerin kimi gelecek vaadeden yanlarının yarınlara doğru uzatılması isteği ("erkeksi" bir talep olan, verili olandan çıkabilecek tüm sonuçların kestirilebilir, hesaplanabilir olması talebine denk düşen bir uzatma isteği) genellikle fantastik olanı, asıl amaç olarak değil de, yan ürün olarak üretir; anlayacağınız bugünkü olanakları ileriye yansıtırken oluşturulan akla dayalı (sözde akla dayalı) tasarımlar sisteminde, mantıksal bir kopukluk ortaya çıkıp, hayali, düş ürünü bir çözümden başka bir yolun bulunmadığı yerde fantastik olana başvurmaktan başka çare kalmaz. Dolayısıyla fantastiği üretmek, bu bağlamda istenilen, amaçlanan bir sonuç değil, kaçınılmaz bir zorunluk olarak belirir. Bilim-kurgu türünün doğabilimsel olgulara ve verilere duyduğu saygı, onu ilk ağızda, işin içine fantezi ürünü çözümleri katıştırmadan, rasyonel yollardan başının çaresine bakmaya zorladığı gibi, bu saygı, türün kimi ürünlerinin sonradan rasyonel zeminde meşrulaşabilmele-

rini sağlayabilir. Bilim-kurgu edebiyatının klasik yapıtları, içlerinden bilinmeyenlerin adım adım elendiği bir dizi denklemi andırırlar; ancak bu çözüm işlemlerinin yürütülmesi için işin içine "matematiksel olmayan" bir öğenin karıştırılması da sıkça görülen hilelerdendir. Başka deyişle, bilim-kurgunun sözde mantıklı kurulmuş tasarımlarının yapısı içinden "aykırı" öğeler bir bir ayıklanırken, işin içine, aynen denklem çözümünde olduğu gibi, rasyonel olmayan öğeler karşıtırıla karıştırıla, sonuçta yapı, bir gereksiz öğeler yığışımına dönüşebilir (edebiyat alanından bir terimle söyleyecek olursak, totoloji'ye dönüşür). Bu özellik de, türün geleceğe dönük boyutlarının, yarınlarda tasarladığı projelerin, siyasal ya da bilimsel bir soruna, gelecek perspektifi üzerinden akla-mantığa uygun bir çözüm önerme kaygılarına karşılık gelmekten çok, ruhsal (psişik) ve duygusal ihtiyaçlara cevap verdiğinin bir kanıtıdır. Bilim-kurgu, tam da Edgar Allan Poe'nun anladığı anlamda "özerk dünyalar" kavramı çerçevesinde büyük ölçüde kendi aksiyomlarının temeli üzerinde işlerlik kazandığından, türün projeleri, tasarım ve kavramları da, aklın, mantığın ve tutarlı olma zorunluğunun belirleyiciliğinden sıyırılıp, gelişigüzel, keyfi bir karakter kazanırlar; böylece mevcut olanakların içinde yer alan gizli gelişme potansiyelinin muhtemel gelecek uzantıları, bu anlamdaki bilimsel-akılcı geleceği gerçekten değiştirebilecek sonuçlar, önemlerini yitirirler; bunlara yönelik ciddi gözlemin yerini, öykünün, romanın söylemeyi amaçladığı şey alır. Önerme, gözlemsel sonuçların önüne geçer. Dolayısıyle bilim-kurgu türünün temel sorunu "... olsa ya da" olduğuna göre, yarın ne olabilir?" biçimindeki gözlemleyici, araştırıcı soruda değil de, "... olması için ne olmalıdır, ne yapılmalıdır?" biçimindeki önermeci soruda ifadesini bulur; okur (seyirci) tarafından beklenmeyen, önceden tahmin edilmeyen sonuç, öyküyü kotaranların belirlemiş olduk-

ları, önceden saptanmış olan sonucu merak edebilmemiz ve onun tadını çıkartabilmemiz için kullanılan yazınsal ve sinemasal bir "yem"den başka bir şey değildir.

Demek ki bilim-kurgu özünde, türün tarihine yönelik tüm yazın tarihi teoremlerinin iddia ettiklerinin aksine, fantastik olana aslında karşıdır. Bu olgu bir yandan bilim-kurgu ile serüven edebiyatının bir araya gelmesinden, "sömürgeci serüven" ile teknolojik istilanın birleştirilmesinden kaynaklanmaktadır, (Bilim-Kurguda Sömürgeciliğin Yansıları bölümüne bakın) bir yandan da bilim-kurgu türü içinde akademik dünyadan daha uzun süre yaşamış olan pozitivist bir bilim anlayışının savunulması gayretinin bir sonucudur. Bütün bunların ötesinde, ilk kez bilim-kurgu türünün mümkün hale getirdiği ve taşıyıcı kolonları, "sömürgeci güç" ve iktidardan; erkeğin egemenliğinden ve belirleyiciliğinden; ekonomik, bilimsel ve kültürel (uygarlıkla bağlantılı) çıkarların yaygınlaştırılması kaygısının öne çıkartılmasından; doğanın teknolojiyle tahakküm altına alınmasından; toplumun verimli bir biçimde manipüle edilmesinden; yaratıcı, üretken kolektifleştirmeye sırt çevrilerek, militarizminkine çok benzer bir kolektivizmin desteklenmesinden; cinselliğin aşağı ve hor görülmesinden; çalışkanlığın, verimliliğin ve kapasitenin yüksek bir değer olarak algılanmasından oluşan bir egemenlik ve tahakküm düzeninin, yok olup gidebileceği korkusunun da bir türevidir fantastik. Görünürde sağlam ve dengeli olan bu sisteme aykırı yöndeki her şey (ya da aykırı görünen her şey) bilim-kurguda bir korku hayaline dönüşür: Nüfus patlamaları, "kitlenin içinde eriyip gitme", kadınların egemenliği ve tahakkümü, (ya da aynı bağlama giren ve bilim-kurguda sıkça rastlanan, savaş ve mücadele hırslarını yitirmiş "yumuşaklaşmış" kuşakların mutluluk ve estetiğin peşinde, kendilerini savunma yeteneklerini ve erkeksi karakterlerini yitirmeleriyle ortaya çı-

kan felaket durumu), fantastik ve barbar güçlerin ani saldırısı, artık işgal edecek ve keşfedecek bir şeyin kalmadığı bir dünya sonu dönemi. Bilim-kurgunun hemen bütün negatif toplum ütopyaları, genleşip yaygınlaşarak dışa doğru genişlemek yerine, kendi içine doğru büzülüp boğulan toplumları anlatır. Türün işe biraz daha eleştirel bakan örneklerinde bile, yayılmacı, sömürgeci anlayışın artıklarını buluruz. Genişlemeyi bırakmış, genleşemeyen bir toplum, kötüleşir; ve değişme ancak rakip toplumlarla gırtlak gırtlağa gelindiğinde mümkündür.

Kuşkusuz bilim-kurgudaki bu savunma mekanizması öyle amaçlı-rasyonel bir yol izlemeyip, daha çok, bir tür muhafazakârlık ve gericilik özlemlerinin körüklendiği irticai bir atmosfer içinde oluşur. Türün kendisi, insan ilişkileri içinden hareket ederek, bu ilişkilerin yerine geçen teknolojik işlevlere, teknolojinin belirlediği ilişkilere kadar uzandığı gibi, zaman zaman karşımıza kendinden geçmiş, uyuşmuş, ya da mestolmuş insanların ilişkilerini de çıkartır. Bilim-kurgu edebiyatı pek üstüne basmasa da, insanların birbirleriyle iletişim kurmakta yetersiz olduklarını varsayar ve bu yetersizlik gittikçe daha karmaşık ve zahmetli, hatta fantastik denebilecek iletişim sistemleriyle örtbas edilmeye çalışılır. Onun kahramanları, milyonlarca ışık yılı öteden birbirleriyle iletişim kurabilirler; ekranda başka bir galaksideki kişinin yüzü görünebilir ve kendisiyle rahatlıkla iletişim kurulabilir; ötekinin düşüncelerini okumak pekala mümkündür; bilincin engel ve duvarları kolaylıkla aşılabilir; ama insanların durup dururken kendi aralarında artık konuşacak bir şeyleri kalmamıştır. (Kaptan Kirk ile uzaylı dostu Bay Spock arasında, amaç-rasyonel olmayan tek bir diyaloğu boşu boşuna aramız. Tehlike bitince, film de biter. Yeni talimatların verilebilmesi, böylece hiç değilse bu düzeyde bir diyaloğun başlayabilmesi için, insanların yeni tehlikeleri dört gözle beklediklerini

bile varsayabiliriz. Ç.N) Ve türün teknolojik ütopyası hanesine yazılan birçok şey, uzay gemilerinden bu tür düşsel araçların iç donanımına ve mimarisine kadar her şey, aslında geçmişimizden kalma arketipik artıkların bir araya getirilmesinden başka bir şey değildir. (İş böyle olunca, Erich von Däniken adında bir şarlatanın bütün bu süreci bir kez daha ters çevirmesi ve arkeolojik kalıntıları kısa yoldan bilim kurgu ideolojisi anlamında yorumlaması artık çocuk oyuncağıdır.) Demek ki, bilim-kurgu kendini ne sanarsa sansın, önce bir şeyi inşa etmek değil de sökmek, onun başlıca ilkelerindendir: Bu sökülen, yıkılan şey, insanın vazgeçilmez umutlarıdır. Bilim-kurguysa insanı uyarılarla, tehditlerle kuşatır; bunların aralarından biri ikisi, haklı kaygılarla beslenen uyarılar da olsa, sonuç değişmez; bu türün ürünlerinin toplamı göz önünde bulundurulacak olursa, insanı âdeta mutsuzluğuyla barıştırarak onun cesaretini kırma ilkesi kendini eleverir. Aynen bilim-kurgu gibi "fantastik" aksiyomlardan yola çıkarak kendi içinde zorlayıcı bir mantık geliştiren, her seferinde işin içine yeni bir mit karıştırarak çelişkileri adım adım ortadan kaldırıp, sonunda, günlük yaşamın somut varlığından kaynaklanan her direncin, her karşı çıkışın, (aksiyomlardan) türetilmiş bir kurala gelip dayandığı ve kırıldığı muhafazakâr-tarihi dinlerin "işini" yüklenmiştir bu tür. Nasıl dinlerin eleştirici yandaşları varsa, bilim-kurgunun da, eleştirel hayranları vardır; bunlar, türün aksiyomlarını hümanist ya da hatta toplumu değiştirici taleplerle ilintileyerek, bu aksiyomların geçerlilik alanlarını (tıpkı dinlerdeki gibi) genişletmeye çalışırlar.

Tıpkı her dinde, insanı kurtarıcı öğelerin bulunması gibi (sözgelimi kişinin, yeryüzündeki monarklara ya da hükümdarlara olduğundan daha fazla Tanrısına boyun eğmesiyle ulaşılacak kurtuluş gibi) bilim-kurgu da, kurtuluş umutları vaadetmeksizin edemez. Bu vaatler, bilim-kurgunun bir yandan ütopik yanını

oluştururlarken, öte yandan fantastik boyutunun da bir kaynağıdırlar. Kişi, fantastik olanın içinde, bastırılmış, kaydırılmış duygusunu, paramparça olmuş ve metafiziğe yansıtılmış bir biçimde de olsa yeniden ele geçirir. Fantastik çoğunlukla, korku taşıyıcı öğe olarak sunulur bize; ama kimileyin az kimileyin çok, onun içine gömülmüş olan umudu da algıladığımız olur.

Fantastiğin tanımlanmasına kalkıştığımız anda, bilimkurgu türünün büyük bir başarıyla (!) sürdürdüğü edimin içine sürükleniriz: Fantastik olanı evcilleştirme, öteki deyişle akılcılaştırma yanılgısına. Olanaksızdır bu, çünkü tanımlanabilen, akılla adlandırılabilen, artık fantastik olamaz. Bu yönde denemeler yapılmamış değildir, gelgelelim bu girişimler çok ender durumlarda mistifikasyonların ya da totoloji olmanın ötesine geçebilmişlerdir. Belki, biraz basitleştirerek (ama umarız fazla basitleştirmeden) fantastiğin kaynağı hakkında şunları söylemek mümkündür: insanın toplumsal gelişme süreci içinde ölmekten kurtulamayacak olan her öğe, insanın içinde canlılığını koruyarak, çevresindeki nesnelere ve varlıklara ruh aşılanarak hayatiyetini korur. İnsan kendi yapamadığı şeyi, Tanrılarına ve fetişlerine atfetmiş, eksikliklerini onlarda gidermiştir. Ama bu hiçbir zaman dengeli, sağlam bir süreç olma özelliğini taşıyamayacağı için, ruhunun yitirilmiş parçalarının bir gün yeniden ortaya çıkabilecekleri korkusu da sürüp gitmiştir. Olanaklarımız, toplumsallaşabilme yeteneklerimiz sayesinde üstesinden geldiğimiz bir koparıp atma süreci sonucunda kendimizden ayırdığımız şey, hayalet, hortlak, "meşum" şey olarak yeniden karşımıza çıkıp durur. Günlük yaşamımız içindeki fantastik, bir bakıma aklın, mantığın tüm kurallarına rağmen sürdürülen bir aşktır; şiddetin ve zorun görünüşte hiçbir motivasyona dayanmaksızın düzenli ilişkiler içinde patlak vermesidir; gerek klinik düzeyindeki tedavilerle, gerekse kimyasal yoldan (ilaçlarla) özgürlükleri ortadan kaldırarak tepki gösterdiğimiz "deliliklerdir".

Bilim-kurgu muhafazakâr, irticai anlayışın verdiği güvence atmosferi içinde, kendi "özerk dünyalarım" yaratır ve bu dünyalar içinde küçük, büyük; büyük de küçük görünebilir. Düşlerin kaosu içine düzen getirmek, bilim-kurgunun görevlerinden biridir. "Laikleştirilmiş masalın" düzene sokulmasını sağlayan etmenlerden biri, sihir güçlerinin basamak basamak kesin bir şekilde birbirine eklemlenmesidir. Eylemin akışı içinde neyin fantastik bir gücü temsil ettiği, neyin bu güçten yoksun olduğu, adım adım ortaya çıkar. Her bir gücün kendine özgü bir zayıf yanı, zaafı ya da hasas noktası vardır. Tıpkı animist bir dünyada güçlerin her birinin anlam ve önemlerinin kılıkırk yaran bir hiyerarşik basamakta dizilmeleri gibi (animizmde yılan ağaçtan güçlüdür, ağaçsa sudan daha fazla güç verir, ama yağmur zamanlarında akarsu, yılandan daha güçlüdür, yeter ki doğru dans töreni yapılsın) bilim-kurgu da teknolojik ve sosyal karakterli hiyerarşileri özene bezene kademelendirir, gerektiğinde bunlara sıra numarası bile verir.

Başka sözlerle ifade edecek olursak, bilim-kurgu türünün seyircisine ve okuyucusuna haz olarak sunabileceği şey, belli bir insan ve toplum imajının, belli bir insan ve toplum anlayışının onaylanıp benimsenmesi, giderek savunulmasından doğacak hazdır. Bu insan ve toplum anlayışı, geleneksel "sağ" ve "sol" ilkelerle ilintilenmez; daha çok disiplin sağlayıcı öğeler olarak anlaşılmak istenen tahakkümün, ekonomik büyümenin, doğanın ve teknolojinin belirlediği bir anlayıştır bu. Kökenleri Avrupa ve Hıristiyanlık kültüründe yatan bu insan imajı, ruhumuzun derinliklerine kazın-mıştır. Onu ayakta tutmak için sayısız koltuk değneğine gereksinme vardır, ama kökünü kazımak kuşaklar boyu sürecek zihinsel ve pragmatik çalışmalarla mümkün olacaktır. (Bu yüzden de kendini, bilim-kurgunun önermelerinin ve ifadelerinin etkisinden kurtulmuş sanmak, bu etkilerden uzak

olduğunu düşünmek, ukalalık olur. Aynı zamanda içinde yaşadığımız dönemin ve çağın eleştirisini de içermeyen bir bilim-kurgu eleştirisi, üniversite semineri işlevi görmekten öteye geçemez.)

İşleyebilmek için, bu tür, psikolojik yanı bir kenara bırakmak zorundadır; aksi halde ne ütopik ne de fantastik olanın herhangi bir varolabilme şansı olur. Ama gene de, bilim-kurgunun, psişik, duygusal, sosyal-psikolojik ihtiyaçları da karşılama işlevinden uzak, tamamen bağımsız, katıksız bir entelektüel tür olduğunu ileri sürmekten daha yanlış bir şey olamaz. Bilim-kurgu, ruhsal-duygusal ihtiyaçları "nesneleştirmeye" çalışır; bireysel bir sorun onda toplumsal bir soruna dönüşürken, toplumsal sorun da teknolojik sorun olup çıkar (ve de tersi). Günlük yaşamımıza da damgasını vuran bu "nesneleştirme", şeyleştirme eğilimi, bilim-kurguda iyice idealize edilir; en azından mitleştirilir. Başka deyişle, psişik olanın, duyguların ve insan ilişkilerinin yitip gitmiş olması, bilim-kurgu türünde üstü örtük bir anlayışla karşılanıp suskunlukla geçiştirilir; çoğunlukla bu yitimin bir kâbus olarak ortaya çıktığı yerde de tutum aynıdır. Bilim-kurgunun ilerici yazarları ve eleştirmenleri, türün erotik fantezi-ler yönünden zayıf ve eksik olduğunu ileri sürüp dururlar. Gelgelelim büyük bir olasılıkla, türün mitolojik çekirdeğinde, devasa olanın içine yanstılmış olan erkeksi teknoloji ile fantastik olanın dişil öğeleri arasındaki mücadelede, bu erotiği yeniden bulmak mümkündür. Bilim-kurgu, gerek edebiyatta gerekse sinemada, bu mücadelenin muhakkak neticelendiği biricik türdür.

Türün ayrıntılara duyduğu sevgi örneksizdir; kavranması, anlaşılması güç olan bütünü, saydam, anlaşılabilir parçalara ayırmak ister hep; ve kendini felsefi yönden, öteki türlerin üstünde görür. (Bilim-kurgunun yandaşları, türün kabalığı ve yü-

zeyselliği suçlamalarına karşı çıkmaya bayıldıkları gibi, bizzat türün kendi içinde kesin ayrımlar yapma yoluna giderler; oysa bir western-hayranının aklının köşesinden bile geçmez böyle bir davranış); çünkü bilim-kurgu, parçalarının ilintilerini öteki türlerde olduğundan çok daha karmaşık ve çetrefil bir biçimde kurar. Ara sıra izleyicisinin, okurunun az.çok hileli, şaşırtıcı bir oyuna ve onun varyasyonlarına katılmasını sağlar. Kurgunun yapısını saydamlaştırabilme, onu kavrayabilme hazzı, bilim-kurgunun okuruna ya da izleyicisine tanıdığı bir ayrıcalık ve zevktir; türün parçalarıyla, tıpkı bir iskambil oyuncusunun kartlarla oynaması gibi oynamayı öğrenmiş kişi, bu hazdan payını alır. Gerçekten de, iskambil oyunları, mantıkla, zekâyla ve yapıcı/kurucu becerilerle bilinmeyene tepki gösterme biçiminde bir "erkek" eğlencesinden başka bir şey değildir. Kesin olmayanın, rastlantısal olanın sınırlarını daraltıp onu altetme, ona karşı zafer kazanma söz konusudur burada.

Ama fantastik, gerçeklik karşısında hayal kırıklığına uğramış olmanın, gerçeklikten kaçma isteğinin de bir sonucudur. (masallarda ve ideolojilerde insanı hayal kırıklığına uğratan, "gerçek-kadını" anlamama durumunun, mitik kadını aramaya itmesi gibi); fantastik, gerçekliğe saldırabilir de, ondan uzaklaşabilir de. Bir başlarına ne gerçeklik ne de fantastik aslında şaşırtıcı ve kafa karıştırıcıdırlar; ikisinin bir araya gelmesiyle iş çatallaşır. Tıpkı bastırılmış olanın ve yapılmasına izin verilmeyenin, deliliğin ve düşlerin içinde emin bir şekilde "saklanması" ve ancak gerçek algı ile örtüşmelerin başladığı ve bu örtüşmeye zorlandıkları yerde önemli ve tehlikeli olmaları gibi, fantastik olan da kapalı bir sistem içinde mahpus kaldığı sürece tamamen huzur verici, endişelere yol açmayan bir şeydir. Robert Altman'ın *Buffalo Bill and the Indians, or Sitting Bull's History*

Lessons (1976) filminde Siyu reisi Oturan Boğa, hayal ettiğini yaşar. Yaşanan ile hayal arasındaki birliğin koptuğu yerde, ancak orada, fantastik olan hayatımız karşısına bir çelişki olarak çıkar.

Tarihsel ve bireysel düzlemde bastırılmış olanın biçimlenerek bize geri itilmesinin bilim-kurgu içinde birçok yolu vardır. Fantastik biçim bunlardan biridir sadece; "batıl inancın" dinsel biçimlerinin yanı sıra, bastırılmış olan karşımıza şöyle çıkar: Şiirsel biçim olarak (acı ve tutkuların estetik düzlemde yüceltilmesi); ölümle ilintili olarak (korkunun zevk ve sevinç vermesi); komik biçimde (çelişkiden haz duyma olarak), gizemli, esrarengiz olan biçiminde (örneğin, bilgiden kuşku duyan agnostiklerin fantezileri); ve nihayet fantastik olanla birlikte türün en belli başlı yanını oluşturan ütopya biçiminde. Tıpkı fantastik gibi, bu öğelerin her biri, ortaya çıkabilmek için kendilerine özgü atmosferin hazırlanmasını, estetik bir uyumu bekler ve gerektirirler. Örneğin fantastik ancak az çok denetlenebilir bir muhafazakârlık, hatta irtica atmosferinde etkili olabilirken, şiirsel olan, dilsel duyarlığın artması koşuluyla etkili olur; ölümcül, meşum olan da psikanalitik anlamda yüceltilmiş sadizmin atmosferinde tabuların yıkılmasını şart koşar ortaya çıkmak için; komik olan ancak yabancılaşma ile anlaşarak, esrarengiz olan, merak aracılığıyla, kendinden geçme, ekstaz ise bir tür narsistçe "ben" dağılımını gerektirir. Bu bağlamda "fantastik olan için bir anlam" yakalamak, "komik olan ya da ölümcül olan için" bir anlam bulmuş olmak demektir. Bütün bu biçimler, gerçeklikten estetik yollar kullanarak kaçma davranışının mükemmelleştirilmesi anlamına gelirler; üstelik kişiyi günlük yaşama tekrar geri döndürme ve onunla uyum sağlatma garantisini vererek.

Gerçekten kaçışı insanların acılarının biricik sorumlusu yapabildiğimiz ve açık-seçik bir kaçma davranışının karşısına

gene açık-seçik bir "dayanma-direnme" davranışı önerebilmemiz halinde, bu söylediklerimiz, kötü niyetli bir ideoloji eleştirisi gibi gelebilir kulağa. Ama gerçekte ne neyin kesin bir kaçış sayılabileceğini, ne de dayanmanın, karşı koymanın biricik yolunun ne olduğunu eksiksiz tanımlayabiliriz. İnsan davranışını bir bütün olarak kapsayabilecek motif şudur belki: İnsan bir çıkış yolu arar, yukarıya ya da aşağıya, içeriye ya da dışarıya doğru. Mekân bulduğu yerde insan ya kolektif halde ya da tek başına çelişkilerinden uzaklaşıp oraya sığınır. Tıpkı din gibi fantastik olan da, felç edici bir haptır; ama aynı zamanda tarihsel umutların korunmasının da mümkün yollarından biridir. Başka türlü söyleyecek olursak: Nasıl ki fantastik olanın kökenini, somut toplumsal ve insani sorunlardan hiçbir zaman tamamen soyutlayamazsak, somut gerçekliğin dönüştürülmesi davranışının da ister istemez fantastik bir yanı vardır. Mutlu olmak, korkuyu savuşturmak istemek; bu talepler gerçek hayat ile düşleri, duyarlı, nazik, tehlikeye açık bir birliktelikte bir araya getirirler.

Her ne kadar bir sürü benzer yapı taşları içerse de fantastik olan, rüya ile özdeş değildir; üstelik rüya görme mekanizmasının işleyiş biçimi ile fantastik mitlerin ortaya çıkış biçimi birbirinden neredeyse ayırdedilemez oldukları halde. Ancak fantastik, tarihsel bir süreklilikle ilintilenmiştir ve genelin anlayabileceği bir "dili" bulmuştur. İnsanlık evriminin, toplumsal bastırma, bilinçaltına itme süreciyle ilintilidir. "Fantastik olan çift anlamlı olandır; hayvanın insanın içindeki bulanık, karanlık mevcudiyetidir; ya da insanın hayvanın içindeki. Yarı kurt yarı insan (kurtadam) motifinin de kaynağıdır bu. Bu çifte anlamlılık âlemi, sayısız hayvan-varlıklarla dolup taşar: Hieronymus Bosch'un kaya kovuklarında, yeraltında yaşayan insanları, canlanan tablolar (Poe, Theodor Storm), canlı, kötü niyetli heykeller (Mérimée), kuklalar (Blackwood) ve yaşayan robotlar (Ar-

nim, Hoffmann)" (Loui Vax). Fantastik, hayvan ile insan arasındaki evrimsel köprünün üzerinde yuva kurmuştur; yani doğa ile insanın, insan ile makinenin, insan ile toplumun arasında. Fantastik, masaldan 19. yüzyılın fantastik edebiyatına oradan da bugünkü bilim-kurguya kadar uzanagelen yolda bir dönüşüm süreci geçirmiştir; bu süreci çeşitli düzlemlerde betimlemek mümkündür. Masaldan başlayarak mevcut türlerin fantezi ürünü (canlılarını) izleyecek olursak, tırmanan bir çizgiden söz edebiliriz. Cüceleri, perileri, büyücüleri ve canavarlarıyla masal popüler bir önyargıya bakılacak olursa – çocuksu bir tasarım dünyasına karşılık gelmektedir. Ancak bu ifade, masalın hayret ve şaşkınlık uyandıran, mucizevi, tuhaf yanının öteki deyişle fantastiğinin kendi içinde kapalı bir yapısı olduğunu ve gerçeklik ile arasında hiçbir pragmatik ilişki bulunmadığını ileri sürmekle de eşanlamlıdır. Gerçekten de, "kötü üveyanne" ya da "büyücü kadın" istedikleri kadar dış dünya gerçekliğinde kendilerine karşılıklar bulsunlar, masalda olup bitenlere bakarak, gerçek hayatın içinde "kötü bir üvey anneye" nasıl davranabileceğimiz konusunda en ufak bir ipucu bile elde edemeyiz; masalın kara büyüsü, ancak kendi içinde beyaz büyü ile çözülür.

Fantastik edebiyatta ise masaldaki cinlerin ve cadıların yerine vampirler, ölmeyenler ve yapay insanlar geçmiştir. Bu mahlukatın ortak özelliği, ortaya çıkışlarının gözden kaçmayacak biçimde erotik simgelerle bildirilmesidir; ve masalda cinsellik kahramanların kaderlerini tayin edici bir öğeye dönüşmezken, fantastik edebiyatta yetişkin insanın suçluluğu ile erotik içiçedir. Başka sözcüklerle: Fantastik edebiyat bir "yetişkinin" duygu dünyasını yansıtır. (Bugünkü anlayışımıza göre, ergenlik çağındaki birinin desek daha doğru olur.)

Masalda fantastik, olağan bir ögedir; burada ne işi var, dedirtmeden varolur; masalın ortamında aslında normal olandır o.

Fantastik edebiyatta ise (fantastik) günlük yaşamın içine zorla girer, ama elbette sonunda her şeyi aydınlatıcı bir *happy end*'le yeniden ortadan kaybolmak üzere bir ortaya çıkıştır bu. Masalda varoluşun temellerinden birini oluşturan büyüsel-olan, fantastik edebiyat içinde tehdit dolu bir çifte değer olarak geri döner. Fantastik öykü aydınlanmacı bir hareketin dünyayı tepeden tırnağa determine ettiği, her şeyi kesin bir sebep sonuç ilişkisine bağladığı bir sırada, masalın ardılı olarak ortaya çıkmıştır. Masal mucizelerin, açıklanamaz tuhaflıkların dünyasıyken, fantastik öykü, mucizevi, tuhaf ve açıklanamaz olan ile aklın gerçekliği arasındaki hesaplaşmanın alanını oluşturur. Fantastik, masalla ne kadar yakından akraba gibi görünse de ikisini birbirinden ayıran çizgiler çok nettir. Masal bizden, gerçekliğin dışındaki dünyasına kendimizi tamamen teslim etmemizi ister. Buna karşılık fantastik, masalın açıklanamaz, mucizevi yanının gerçekliğin içine girişini anlatır. Gerçekliğin içinde zaten hayaletlere, hortlaklara yer olmadığı için, gerçekliğin kendisi de huzur vericidir. Fantastik öykü (sanat) ise hayali olanı, imajiner olanı alıp gerçekliğin ortasına koyar; hayali olan ile gerçeklik hesaplaşsınlar diye.

Tıpkı fantastik öykünün mucizevi olanın karşısına açıklanabilir olanı çıkartması; gerçekliği koyması gibi, bilim-kurgu da kendi biçiminin dayanağı olarak fantastik bir gerçekliğe dayanır. Ancak, – mucizevi, doğaüstü olanın karşısına gerçekliği çıkartan fantastik edebiyatta – açıklanamaz olan (doğaüstü olan), her yönüyle güvence altına alınmış burjuva dünyasına bir hırsız gibi zorla girerken, bilim-kurgu, fantastik olanı adeta kendisi üretir; bilim-kurgunun bilimsel çabalarının, araştırmalarının bir bakıma yan ürünü olarak ortaya çıkar fantastik orada; bu anlamda da bir keşiftir: "çürüklüğün, yozluğun bulunuşudur." Başka deyişle, bilim-kurgunun bilimi, fantastiği ister istemez doğurur;

bir tür saçmalık olarak; açıklanamazlık olarak. Bilimsel açıklamalar (daha doğrusu sözümona bilimsel açıklamalar) bakımından çok cömert olan bilim-kurgu, bu yönüyle Sheridan Le Fanu, Prosper Mérimée ya da Edgar Allan Poe'nun öykülerinden daha az fantastik değildir; ama bu onlarınkinden farklı bir fantastiktir; bilimin, toplumun, çözülmez paradokslara yol açarak bizzat doğurdukları türden bir fantastiktir. Tıpkı bilimde "kör lekeler" dediğimiz, doğa üstüne geçiş kapılarının ortaya çıkması gibi, (örneğin, rasyonel sonuçlar elde etmeyi amaçladığımız halde, sonuçta irrasyonel sayılara gelip dayandığımız çözümü olanaksız bir matematik denkleminde, ya da insanın tasarlama gücünü aşan, buna ters düşen bilgilerin ortaya çıktığı yerde, örneğin "dördüncü boyutta bükülmüş bir uzaysal mekân" ya da bizim için mutlak olan zamanın son tahlilde "göreceliliği"nde olduğu gibi) toplumsal ilerleme de kendine özgü paradokslar üretip durur. Örneğin, insanın kendi teknolojik yaratımları karşısında anlam ve önemini yitirmesi, makinelerin "düşünmesi" ve insanın düşünme ediminin sonunun gelmesi gibi. Bilimde matematik olarak düşünülüp formülleştirilebilse bile duyumlarla algılanıp kavranamayan her yeni boyutta bu türden çözümü olanaksız çelişkiler üretir durur: Sözgelimi zaman boyutu içinde ileriye geriye bir hareket mümkün olsa, dünyanın (evrenin) başlangıç anına geri gidilebilir; bu yolculuk sonunda insanın evrimde ortaya çıkması en baştan önlenebilir. Ama öte yandan insanlar olmasa, zaman içinde yolculuk eden de bulunmayacağından, mantıken, insanlığın doğuşunun önlenmesi de olanaksız olacaktır.

Fantastik edebiyat, mucizevi olanı, tuhaf ve anlaşılmaz olanı, akla dayalı bilimsellikle çatışan bir karşıtlık olarak görürken, bilim-kurgu, bilimin geçerlilik alanının henüz sınırlarına ulaşmaktan çok uzak olduğu düşüncesini benimser; ve her bi-

limsel sistem için, içindeki kör lekeleri aşabilecek, çelişkileri ortadan kaldırabilecek bir üst sistem bulunduğunu kabul eder; böyle olunca da bu anlayışa göre bir sistemin yetenekleri ne kadar üst düzeyde gelişmişse, o sistem ister istemez mucizevi olana, tuhaf ve açıklanamaz olana o kadar yaklaşır. Bu durumda olanakdışı olan, tıpkı fantastik öyküde olduğu gibi, bilim-kurguda da yalnızca karşımıza çıkmakla kalmaz; olabilir, mümkün bir şeye de dönüşür.

İlk bakışta, bilim-kurgunun fantastik yaratıklarını rasyonelleştirmekle kalmayıp, onları erotikten arındırdığı da hemen göze çarpar. Türün *alien*'leri ender durumlarda dürtülerinin psikolojisiyle hareket edip erotik-cinsel amaçlar kovalarlar; onların peşinde oldukları hemen hep siyasal-askeri sosyal-pedagojik amaç ve çıkarlardır. Roger Callois'nın söyledikleri geçerliyse, yani fantastik olan, bir toplumun hâlâ gerçekleşmemiş arzularını bastırmalarına karşılık geliyorsa; bu tür, bütün sınırları aşan geziler, ölümsüzlük, çalışmanın kaldırılması vb. gibi insanlık hayallerinin gerçekleştirilmesi isteklerine yanıt vermekten de öteye, özellikle toplumsal ve bireysel güce sahip olma ve erosu aşma özlemlerini de negatif ütopyalarında yansıtır. Bilim-kurgu türünün hayal gücü, yepyeni toplumsal olanakları zaman ve mekânın yeni boyutları içinde ortaya çıkartırken, bunu bireysel, cinsel yeteneklerin yitimi pahasına yapar. Aşkın, sevginin ortadan kaldırılması, bilim-kurgu türünün çok sevdiği tasarımlardan biridir.

Fantastik olanın uydurulması konusundaki olanakların hem masalda hem de bilim-kurguda sınırlı olduğunu anlamak için, ilkece iki fantezi biçimi olduğunu bilmek yeter: fantastik ödül (yardım) ve fantastik ceza. Fantastik haz, ya kişinin kendi gücü yeterli olmadığı için, gerçekleştiremediği bir arzudan (bu durumda hayali bir yardım tasarlar) ya da sosyal bir yasağı çiğ-

neyeceği için dile getiremeyeceği bir arzudan (bu durumda kişi, fantastik bir tehdit, ceza tasarlar) kaynaklanır. Türün arındırıcı, rahatlatıcı süreçleri, bir dizi "temizleyici" ceza ve ödülden oluşur. İzleyici, birbirini izleyen ceza ve ödüller zinciri sonucunda, ruhunu tutku ve baskılardan arındırır. Bilim-kurgu, aşırı pedagojik, teselli edici bir türdür; izleyicisinin (okurunun) kültürel dürtülerinden vazgeçmesi durumunda da, bunu telafi edecek birçok ödülü hazır tutar.

Bilim-kurguda teknoloji, masaldaki büyünün yerini almıştır; aynen büyü gibi, arzuların yerine getirilmesi amacına hizmet etmek ister; ama teknolojinin, arzuları giderme aracına dönüşmüşlüğü, dönerek arzuların niteliğine de etkimiş, arzunun, masaldaki karakterini yok etmiştir. Erotik arzulara dönük hayaller bireyler arasında hiyerarşik kademelerin belirleyemediği, örgütlenememiş, dıştan düzenlenmemiş, reel ilişkilere yol açabilecekleri endişesiyle dışlanırlarken, bunun yerine, asıl erotik dürtü ve hayallerin yerine geçen, asıl cinsel dürtüyü tamamlayan oral, anal, genital dürtüler, narsisizm, teşhircilik ve benzeri sapkınlıklar (Freud) bütünlüklü bir erotik ilişkinin işlevini yüklenirler ve birçok değişik yansıma biçiminde bilim-kurguda ortaya çıkarlar. Bilim-kurgunun, gerek aydınlanma hareketinin rasyonalizmini, gerek "mistik olana" aşırı biçimde geri düşmüşlüğü, ve nihayet pozitivizmi ve bu anlayışın kuşkulu eleştirmenlerini, "uyum sağlama" yoluyla aşabilmiş, bunlardan daha uzun ömürlü olmayı başarabilmiş "masal" olduğunu söyleyebiliriz. Birey açısından aynı görüşü bir kez daha yorumlamak gerekirse şöyle denebilir : Bilim-kurgu, bireyin puberte (ergenlik) dönemini, ve sosyalleşme sürecinin ilk evrelerini – masalın temsil ettiği bu aşamaları – uyum sağlama yoluyla geride bırakmış, onların ötesine geçebilmiş masaldır. Gelgelelim fantastik, bilim-kurgu içinde de hâlâ bireyin arzularının tatmin olamama,

kendini güvende hissedememe nedenlerini ortadan kaldırma, bunları örtme amacına hizmet eder sadece. Bilim-kurgunun bu anlamdaki fantezilerinin çekirdeğinde sado-mazoşist bir yan gizlidir; çünkü tür, fantastik yardımlarını kimseden esirgemez; gerektiğinde "düşmanına" şiddet uygulayarak, büyük bir hazla yardım eder; fantastik "ceza" da, bilim kurguda zevk verici, yoz, hastamsı bir mutluluk olarak belirir. Fantastik desteğin ya da cezanın bu sapkınca hazlarında bilim-kurgu erotik (cinsel) ifadesine kavuşur. Ve bilim-kurguda yeni yeni "düzlemlere" doğru geri çekilme eğilimleri, teslimiyetçi sonuçlara da yol açabilir. Üç durumlarda, bilim-kurgu hayranları ile bilim-kurgu ilişkisi, bir tarikat içindeki ilişkiye dönüşür. Gerçeklikten kaçıp başka düzlemlere sığınma eğilimlerinizi, ancak tarikatın hiyerarşisine mutlak teslimiyetle tamamlayabilirsiniz.

Fantastiğin temsil ettiği gerçekliğe yönelik saldırı, fantastik yan sonradan bir açıklamaya kavuşsa da, kolay kolay ortadan kalkmaz. H.G. Wells'in *The Invisible Man* romanında, görünmezliğin bilimsel bir deneyin sonucunda ortaya çıktığı anlaşıldığı halde, görünmezlik bir tehdit olma özelliğini korur. Fantastik (görünmezlik), iletişimin geleneksel uzlaşımlarına karşı apaçık bir saldırı, bir meydan okumadır; ille de öyle söylemek istersek: haklardan mahrum, ayrıcalıksız toplum bireyinin toplumdan aldığı öçtür. Fantastik dünya, insanlarının kimliklerini, özdeşliklerini ararken boydan boya geçmek zorunda oldukları (hani böyle bir soruna katkıda bulunabileceğini varsayarsak), fazla kapalı olmayan bir dünyadır. Birey, onun içinde kapanıp kalmaz, yitmez; fantastik böyle bir dünya olmaktan çok bir stratejidir aslında; başarısızlıklarla, yetersizliklerle, reel olanın üstesinden gelebilecek cesaret ve yenekten yoksun oluşlarla başedebilme stratejisi.

Ütopyanın Bir Kavram Olarak Tarihsel İçeriği

"Utopia" Thomas More'un 1516'da ideal bir devletin nasıl olması gerektiğini anlattığı ünlü bir yazısının adıydı. Kuşkusuz, devlet politikası alanındaki ilk yazı değildi Utopia (İlkçağdan beri devlet tasarımları ortaya atılıp durmuştu); ancak kitap "Devlet-romanları" türü bakımından öylesine model, öylesine örnek teşkil edecek nitelikler taşıyordu ki, yüzyıllar sonra, kitabın adı, bir kavrama dönüşmekten kurtulamadı. More'un hümanizminden yirminci yüzyılın sosyalizmine kadar bütün sosyal kuramlar, bıkıp usanmadan ortaya sosyal devlet tasarımları, ütopyalar koyup durmuşlardır. Kanıt biriktirme yönünde atılan öteki düşünce adımlarıyla birlikte, bu adımların belli bir aşamasını temsil eden ütopik tasarımlar, sosyalist toplum kuramlarının gelişmesinde, bir başka deyişle sonuçta kendini aşmaya dönük bir toplumsal evre'nin sosyal kuramlarının oluşmasında, etkili düşünme süreçlerini temsil etmekteydiler. Daha basit söyleyecek olursak: Ütopya, ne alegorik ne de poetik (yazınsal-şiirsel) düzleme kaçışlara tahammül edebilen; bir alegori, yazınsal bir metnin konusu olma gibi durumlara sırt çeviren, somut-politik bir tasarımdı; tüm amacı, tasarlanan sosyal düzenin

kuramsal ve siyasal düzlemde hayata geçirilmesine katkıda bulunmaktı. Ütopya, sosyal bilimlerin bir yöntemiydi; bu bilimlerin politik taleplerinden ayrılması olanaksız bir yöntemi. Ütopyaya inanmakla, içindeki tasarımları gerçekleştirmiş olmayacaktı insanlık; bilimsel bir uygulamaya dönüştüğü yerde gerçekleşecekti ütopya. Bu olgu, Friedrich Engels'in "Sosyalizmin ütopyadan bilime doğru gelişmesi" (1882) başlıklı kitabında dile gelmişti. Demek ki bu tarihsel bağlamlık içinde ütopya, bilimsel olduğu kadar bilim öncesi ("sanata özgü") araçlarla da hayata geçirilmeye çalışılan ve bilimsel bir kuram üzerinden sonuçta pratiğe dönüşmekten başka hedefi olmayan toplumsal-politik bir tasarım, bir proje olarak da tarif edilebilir. (Daha bu sözlerimiz bile, bilim-kurgunun ütopya anlayışının bu tarihsel kavramla ilintisiz olduğunu göstermeye herhalde yeter.)

On dokuzuncu yüzyılın ortalarına kadar felsefenin ütopya kavramı ile edebiyattaki ütopya imajı birbiriyle örtüşmekteydi; her iki alanda da bu terim, siyasal işlevlerle ilintilenmişti. Ama yüzyılın ikinci yazısında nihai, tanımlanabilir ütopyaların bilimselleştirilmesi diyeceğimiz bir süreç başladı. Tarihsel materyalizmde, sözgelimi, olabilecek ütopyaların en son ve en geniş kapsamlısı (belki de o zamana kadarki tasarımların bir bileşimi anlamında) olan sosyalizm ütopyası, bilimsel kuram ve pratik içinde korunup aşıldı; öteki deyişle, sosyalizm tasarımı, tarihin en büyük ütopyasını bilimsel bir söyleme, pratiğe dönüştürdü; anarşist akımlardan nasyonal sosyalizm gibi faşizan yoz biçimlere kadar hiçbir politik hareket, böylesine kapsamlı bir "proje" ortaya atamadı bir daha. Gelgelelim bu ütopyanın yorumlanabilme olanakları ve olasılıkları üzerinde bol bol tartışma yapmak mümkündür. Üretim araçlarının toplumsallaştırılması ve devletin nihai olarak komünizmde aşılıp ortadan kaldırılması, olabilecek her türlü ütopik düşüncenin de son durağıdır; çünkü bilim-

sel-sosyalizmin komünizm tasarımında, bir ütopyanın bizzat önkoşulunun da ortadan kalkması düşüncesi içerilmiştir: Toplumsal bir ütopyanın anlamı, ideal devlet fikrinde anlam ve işlevine kavuşur; oysa bilimsel sosyalizmin ütopyasında özellikle en ideal devlet, devlet olmayan devlettir.

İlk bakışta, ütopyaların ve devlet romanlarının on dokuz ve yirminci yüzyılda tarih sahnesinden çekilip gitmek şöyle dursun, daha önceleri hiç görülmemiş bir konjonktüre kavuşmaları, yaygınlaştıkça yaygınlaşmaları, insana bayağı şaşırtıcı gelebilir. Gerçek bir ütopik romanlar furyası içinde, ütopya yazınsallaşmış, edebiyat alanına taşınmıştır oysa. Bilimsel ütopya, daha doğrusu ütopyanın içindeki bilimsel-pratiğe dönük yan, estetik (yazınsal) yandan kopmuştur. Bu süreç, öteki deyişle, ütopyanın siyasal niteliğinden arındırılması anlamına gelir; bundan böyle ütopya romanının toplumsal işlevi, Arnhelm Neusüss'ün belirttiği gibi, "ütopya-ihbarcılığı" düzlemine indirgenmiştir.

Başka sözcüklerle, yazınsal ütopya, sadece politik ütopyaya karşı bir harekete dönüşerek, politik ütopyadan daha uzun ömürlü olabilme olanağına kavuşmuştur. On dokuz ve yirminci yüzyılın yazınsal ütopya ürünleriyle bilim-kurgu, eğlence sanayiinin türleri olarak, "özerk dünyalar" anlamında ideal ya da ürkütücü toplum imajları ortaya koyarlar; edebiyattaki ütopyayla bu ütopyayı içeren bilim-kurgu, özerk dünyaları birer toplumsal proje olarak ortaya atarlarken, ya ideal bir toplumsal durumu ya da tam tersine, ürkütücü, tedirginlik verici, korkutucu toplumsal projeleri üretip dururlar. Ancak bu projeler bütünsel olmaktan çok, bölük pörçük parçalar olarak karşımıza çıkarlar; sonuçta bu toplum imajları gitgide, bir projeden çok, bir "uyarıya" dönüşmüşlerdir. Bu anlamda, uyarı, edebiyatta, anti-ütopya ile eşanlamlıdır. Ve bu anti-ütopya, biçim yönünden ütopyayı de-

vam ettiren, ancak amaç ve hedefler bakımından ütopyanın aşılmasını, en azından eleştirisini içeren bilim-kurgunun temel öğelerinden biri olup çıkacaktır.

Ütopik olanın siyasal ve pratik içeriğini yitirerek, edebiyatta sadece, biçim olarak varlığını koruyabilecek hale gelmesinin birçok nedeni vardır. Bunlardan biri, kendi önermelerinin çözülmesine, öteki deyişle içeriklerinin doldurulup hayata geçirilmesine hiç de hoş gözle bakmayan eğlence sanayiinin işleyişinde ve üretim tarzında aranmalıdır. Gerçekten de eğlence sanayii, üretiminin sonsuza değin sürebilmesinden başka kaygı taşımamaktadır. Öte yandan komünizmin nihai, kesinleştirilmiş ütopyası da, oldukça zorlayıcı bir düşünce ve mantık adımı üzerine yerleştirilmiştir. Bu özellik, bu ütopyanın da siyasal ve pratik boyutlarının tartışılır hale gelmesine yol açmıştır. Şu anlamda: bilimsel-komünizm anlamındaki ütopya-bilim, kendi içinde, geleneksel anlamdaki bir insanlık tarihinin de sonunu içerir. Bu toplumsal ütopya içindeki sosyal ve teknolojik mekanizmalar istendikleri kadar somut ve kesin analiz edilmiş olsunlar, bu ütopyanın gerçekleştirilmesi, pratiğe geçirilmesi, tek tek bireylerin hayatlarında sonucu belli olmayan bir dönüşümü de zorunlu kılmaktadır ki, burada içinden bir kelebek çıkıp çıkmayacağını bilemediği için kozaya yatmak istemeyen tırtılın öyküsünü anımsatır bir ilişki söz konusudur. Çünkü sosyalist ütopyanın hayata geçmesi durumunda, bildik insanın hiçbir niteliğinin nasılsa öyle kalamayacağı fazlasıyla netleştirilmiştir bilimsel sosyalizmde. Bu ütopyanın, komünizmin, öznesi ve hedefi, şimdiden kestiremeyeceğimiz duygusal donanımlarıyla ve yapısal değişiklikleriyle yepyeni ve bambaşka bir insandır. Bu bağlamda, bir ütopya olarak komünizmin gerçekleştirilmesi, kişinin ilintiler çerçevesini, sosyal "gerçekliğini" inkâr ve reddetmesini de kaçınılmazlaştırır ki, tarihin hiçbir aşamasında, insan davra-

nışları repertuarında yer almayan bir süreçtir bu. Dolayısıyla, bilimsel-sosyalist aşamanın toplumsal projesi olarak ütopya ister istemez önemli bir miktarda endişe ve tedirginlik üretir; kişinin siyasal olarak bilimsel-sosyalizme ilgi duyup duymaması, bu ütopyadan yana olup olmaması, bu endişeleri ve korkuları etkilemeyeceği gibi; bu nihai ütopyanın reel-tarihsel bir hareket olup olmaması ya da bir türlü gerçek anlamda hayata geçemeyeceği olgusunu da çekirdeğinde içeren muazzam bir mitos olması, söz konusu endişeleri önlemez.

Sayısız bilim-kurgu öyküsünde temel motif olarak da karşımıza çıkan bu kendi gerçekliğini koruyamama endişesi ve korkusunun yanı sıra komünizmin ütopyası bir başka tarihsel-psikolojik paradoks üretmeden de edemez: ütopyadan yoksunluktur bu. Hayatın, bilime dönüşmüş ütopya ile gerçeklik arasındaki uzlaşmalardan ibaret olduğu reel sosyalizm ülkelerinde, ütopya, tıpkı Batılı-kapitalist ülkelerin eğlencelik edebiyatında olduğu gibi, hayata geçme, gerçekleşme talebini kaldırıp bir kenara atmıştı. Reel sosyalizmin ülkelerinde de ütopya sonuç olarak, toplumsal dönüşümleri harekete geçirip hızlandırmak yerine onları engelleyen salt "estetik" bir biçim olup çıkmış, anlayacağınız, siyasal-pratik boyutlarını tamamen yitirmişti. Öte yandan sosyalist ütopyanın küresel boyutta geçerli olma talebi, tarihsel-toplumsal anlamda ortaya ütopik bir boyutun çıkmasını önlediği gibi, pragmatik anlamda da bir şeyin oluşmasına olanak vermedi: mutlu olma arzusunun.

Kesin, nihai ütopya anlamındaki sosyalist ütopya, ya da en azından günlük yaşamımızda bu ütopyadan bize ulaşmış olan şey, çeşitli toplumsal ve bireysel tepkileri teşvik eden bildik sosyal ilişkiler sistemini de tehdit edici bir unsura dönüştürmüştü kesinlikle. Bu ütopyanın olumlandığı toplumlarda, radikal bir ütopya yasağının doğmasına da yol açmıştır sosyalist ütopya,

ve aynı ütopya, onu benimsememiş olanların ülkelerinde, anlayacağınız batı kapitalist toplumlarında, "yarattığı" tehlikenin önüne geçilebilmesi için kültürel aygıtın büyük bir bölümünün harekete geçirilmesine neden olmuştur sık sık. Kesinleşmiş, nihai ütopyamn büyük, ama statik gücüne karşı, biraz imgeleştirerek söyleyecek olursak, doğdukları gibi aynı hızla yok olan, ancak malzeme ve üretim olarak bitip tükenmek bilmeyen tek tek anti-ütopyaların sayısız küçük, ama "hareketli" gücü devreye sokulmuştur. (Bir an için anti-ütopyayı, tarihsel ütopyanın gerçekliğe yönelttiği eleştiri ve saldırılara karşı *estetik* bir protesto olarak tanımlayabilirsek, bu bağlamda mimari, mobilya ve teknik dizayn, kısacası bütün bir mal dünyası, iyi kötü düzensiz bir anti-ütopyalar yan yanalığı olarak da anlaşılabilirler; çünkü mallar da, iç ve dış gerçekliği estetik düzlemde sabitleştirebilmek için ütopyalardan biçimler devralırlar. Bu gerçeklik, batının sanayi ülkelerinde anarşik bir üretim biçiminden ibarettir; aynı kendisi gibi anarşik bir kültürün içinde dışavuran bu üretim biçimi, kararsız, sallantılı bir özgürlük duygusuna yol açar ve bu duygudan mahrumiyet, her bir bireye, en derindeki özünün bir bölümünün yitimi olarak yansır. Anarşik bir mal yanyanalığı, anarşik bir üretim ve buna denk gelen anarşik bir kültür, bulanık bir özgürlük duygusu yanılsamasına yol açarlarken, "sağlıklı" bir hayat için kesinlikle vazgeçilmez olan anlamüretimi, bu anarşik kültürle öylesine net bir bağlantıya sokulmuştur ki, bu kültür olmaksızın anlamlı bir hayat düşünülemez olmuştur. Ancak böyle bir anarşik kültür içinde anlam bulma yanılsamasını sürdürürken ve ne olduğu belirsiz bir özgürlük duygusu taşırken, bu fenomenlerle eşzamanlı olarak ortaya çıkan bir sosyal klostrofobi, toplumsal düzlemde sıkışmışlık, kapanmışlık endişesi, sefilleşmenin çok belli bir biçimi, güçlü bir muhalefete sürekler bizi; ama bu muhaliflik de, ütopyanın hare-

ket içindeki [menkul] değerlerine değil de, geçmişin [o zamanların] güvenceli koruyuculuğuna yönlendirir kişiyi.)

Demek ki bilim-kurgunun anti-ütopyası, mevcut gerçekliği, hayatın anlamı olarak okuyup savunmaktan başka bir şey değildir; tasarım ve düşüncelerin, mitlerin, iktidar ilişkilerinin ve sosyal ilişki biçimlerinin örtük uyumlarından oluşmuş gerçekliği, yeni bir toplumun ve yeni bir insanın tarihsel zorunluğunun dayattığını söyleyen sezgiye karşı bir savunma. Bu savunma, kesinlikle her defasında gerici, militan bir savunma değildir; türün kurnazca kotarılmış, eleştirel örneklerinde de bal gibi mevcudiyetini koruyabilir. Hiçbir ikili anlamaya yer bırakmayacak şekilde emperyalizmin bir alegorisini yapmaktan kaçındığı yerde, bilim-kurgu, bir başına bir hayatı, tarihsel- ütopya mitosuna ihtiyaç duymadan da mümkün kılan plüralist* anlayış ve tasarımı spekülatif bir biçimde "harekete" geçirir sıklıkla. Bu bağlamda anlaşılan plüralist bir toplumun, üyelerine en iyi yaşama koşullarını ve mümkün olabilecek en elverişli gelişme olanaklarını hazırlamak hedefinden daha net tarif edilebilecek hiçbir mitosu yoktur. Hiçbir tarihsel ütopyaya yer vermeyen, doğru dürüst tarif edilebilir biricik hedefi, bireylerine kendilerini geliştirme olanağı sunmak olan plüralist toplum anlayışında, mutlu bir gelecek, bir ütopya projesiyle kesinlikle ilintilenemeyeceğine göre, böyle bir gelecek, ancak zorlu toplumsal dengelerin ayakta tutulabilmesiyle mümkün görünmektedir. Böylece, bu anlamdaki anti-ütopik düşünce, plüralist anlayış aracılığıyla insan ve toplum düşüncesinin derinlerine kazınmıştır adeta. Yan yana, kimileyin militarist, kimileyin kül-

---

* Plüralizm: (Felsefi) Gerçekliğin çok sayıda, bağımsız, ilintisiz, bir bütün oluşturmaktan uzak ilkelerden oluştuğu anlayışı; siyasal-toplumsal ve ideolojik fenomenlerin çok biçimliliği.

türel ağırlıklı bir sosyal denge içinde varlıklarını sürdüren yaşama ve toplum biçimlerinden oluşan kabarık bir sayı, bilim-kurgu türünün "kaliteli" edebiyat biçimlerinden *Flash Gordon* ya da *Star Treck* gibi, sıradan destanlarına kadar yayılır. Ütopya, mutlak olanın geçerli kılınması talebiyse, bilim-kurguda bu mutlak olan, ancak korku vizyonları olarak vardır; insan mutluluğuysa bilim-kurguda sadece küçük hiyerarşik grupların içinde gerçekleşebilir.

Elbette, özünde her ütopya, gerçekliğin çelişkilerinin fantezi (hayal gücü) aracılığıyla aşılması anlamında bir mitos olarak da anlaşılabilir. Bu özellik, ütopya için geçerli olan aynı yasalara dayanarak işlevselleşen ikinci bir sosyal bilimler tasarımı, anlayacağınız *toplum sözleşmesi* olgusu için de geçerlidir. Ütopya, kökünü gerçeklik içinden çekip aldığı şeyleri bir topluma hedef olarak koyarken, toplum sözleşmesi, kökeni egemenler ile boyun eğenler arasındaki bir "anlaşmaya" geri götürür bizi, en azından devlet sözleşmesi (toplum sözleşmesi) düşüncesinde, böyle bir oluşumun, tahakküm taliplerini meşrulaştırmanın ötesinde hiçbir amaca hizmet edemeyeceği apaçık belirginleşir: Örneğin püriten bir ahlakın temsilcisi olan Hobbes, iktidar taleplerinden vazgeçme ediminde, toplumun ve devletin temelini görüken, Locke gibi demokrat bir devrimci, toplumun kökenini, iktidar ve gücün temsilci bir delegasyona aktarılmasında bulur; bir materyalist ise toplumun kökenini, işbölümüne bağlar. İyi bakıldığında bilim-kurgunun en az ütopyalarla uğraştığı kadar, "toplum sözleşmeleriyle", dolayısıyla, toplumun doğuşuyla uğraştığı görülecektir. Uzayda ya da zaman içinde yolculuk yapan kişiler, içinde iktidar ve itaatin, egemenlik ve boyun eğmenin aşırı boyutlarıyla karşı karşıya geldiği toplumlarla tanışır. Güç ile boyun eğme arasındaki bu dağılım ilişkisini açıklamak, geçmişini kaynağına kadar izlemek, hayatını kurta-

rabilmesi, ayakta kalabilmesi için kaçınılmaz bir zorunluktur kahramanlar için; giderek bu haksız iktidar-itaat ilişkisinin kökenini bulan – küçük tanrımız – hayatını garantilemekle kalmaz, küçük bir "demokratik" denge bile kurar bu toplumda. Bilim-kurgu, iktidar ve boyun eğme ilişkilerinin böyle aşırı uçlarda karşı karşıya geldiği durumlarda, birey ile tahakküm arasındaki çelişkiyi çoğunlukla küçük bir hile ile ortadan kaldırmaya çalışır; bu tür hileler, çözüm olarak "iktidarı" gasp etme biçiminde ortaya çıkarlar. (Bu anlamda, Amerikan pluralist tarih anlayışında, faşizmi, komünizmin kolektifleştirilmiş bir dışavurumu olarak kavramak yerine, Hitler ve Mussolini'nin iktidarı gaspı olarak anlamak daha kolay olmuştur.)

Bilim-kurgu türünün plüralizmi de (onu da mitos olarak düşünürsek) demek ki şu harekette de kendini dışavurur: Gelecek, yeni başlangıçlardan başka hiçbir şey içermez; kesinleşmiş, nihai sosyalist ütopyada olduğu gibi, tamamen yeni bir niteliğe ulaşmak yerine – ütopik edebiyatta ve bilim-kurgu türünde – toplumsal gelişme, döngüsel bir karakter içinde oluşur; toplumsallaşma süreci içinde tırmanma eğilimindeki aşamaların peşpeşeliği olarak ortaya çıkan bu gelişme, sonunda, üç beş kişinin hayatta kalmasıyla sonuçlanan küresel bir savaş ya da toplumsal bir "patlama" ile eninde sonunda barbarlık aşamasına "geri yuvarlanır." Amerikan mitolojisinin (ve eğilim olarak bizim bütün dünya imajlarımızın, dünya görüşümüzün) ideali, belli bir ölçüde, "ancak şimdi başlamış olan" bir toplumdur; olanaklarla dolup taşan öncü-toplumdur. Bireyi bütün olarak determine etmeksizin, onun karşısına geçirgen bir yapı çıkaran bu türden olgunlaşmamış, başlangıç toplumları, bilim-kurgu türünün olumlu toplum imajlarını oluşturdukları gibi, paralel bir tür olan fantezide de aynı işlevi arkaik kültür ve uygarlıklar yerine getirir.

Bilim-kurgu türünün döngüsel tarih anlayışında ütopyanın determine edici gücüne karşı olan tasarımın kendini koruması gibi (bu döngüsellik biraz da kapitalist ekonomik düzenin bunalımlar döngüsünün bilinçdışı yansısıdır belki de) türün anakronizm eğiliminde, yani belli bir olguyu döneminin dışındaki bir zaman dilimi içine yerleştirme gayretlerinde, (taş devrinde uzay gemisi örneği) insanın tarihselliği gerçeğini bir reddedişin bizzat kendisi dile gelmektedir: Tarihsellik yoktur, şimdi, ebediyeti, sonsuzluğu ve bitimsizliği temsil etmelidir; tarihin kökeni olmadığı gibi, hedefi de bulunmamaktadır. Yaratımın planı, bireyin durmadan kendini yenilemesinden başka bir şeyi öngörmez ve birey, toplumların genişleyip yükselmesi, küçülüp ortadan kalkması süreçlerini böylelikle kazasız belasız atlatıp hep ayakta kalır. "Doomsday", kıyamet günü, sadece bir korku ve felaket içermez, dünyada gereksiz ve fazla olanı da bir temizleme süreci içinde, süpürüp götürür. O zaman her şey yeni baştan başlayabilir: Bireylerden aileler ve cemaatlar oluşur, ve günün birinde gene ilkel de olsa, kötüyle mücadele etmek zorunda kaldığı gibi, kötüyü gittikçe artan ölçüde doğuran bir toplum ortaya çıkar. Açık seçik anlatılmadığı yerde, birçok fantastik yolculukta deneyim biçiminde yaşantılaştırılan bu döngüsel hareket, bu dolaşım, bireye, toplumun bütünsel taleplerine, amaçlı-kapsamlı projelere boyun eğmeme yükümlülüğünü getirir. (Bu anlayış da, hiç kuşkusuz, tek ile tanrısal güç arasında, toplumsal bir arabulucuya izin vermeyen ve sadece başarıyı insan hayatının biricik amacı sayan püritenist etikten pek de o kadar bağımsız değildir.)

Dolayısıyla bilim-kurgunun değişip değişip durmadan karşımıza çıkan temel önermelerinden biri şudur: İnsanın toplumsallaşma süreci belli bir gelişmişlik düzeyine ulaşmadan önce, toplumsal gelişme çöker ve sil baştan yeniden başlar, ya da: bir

toplum bireyciliği aştıktan sonra kendi varlığı içinde çöker ve kurtulmuş olana bireysel bir yeniden başlangıç yapma şansı verir. Buna örnek vermeye gerek yok, çünkü bilim-kurgu edebiyatının yarısı, özünde bu temaya indirgenebilir. (İlerde sinemaya da sıçrayan bir anlayıştır bu. Terminatörler'de [I,II...] bu yeni başlangıç şansını elde edebilecek olan bireyin hayatı, zaman içinde geri dönüp bizim gezegenimize gelen ve bu başlangıcı engellemek isteyen teknolojik kovboy ile bu başlangıcın yolunu açmaya çalışan az çok onun kadar donanımlı koruyucu arasındaki savaşın sonucuna bağlıdır. Teknolojik-nükleer bir kıyametin ardından bu yeni başlama şansını kullanmaya çalışan Mad-Max [I,II,III] hiçbir gereksinmenin üretim yoluyla karşılanamadığı arkaik bir taş devri ortamında, kıyametten arta kalmış "hurdalar" arasında, kendini önlemek isteyenlerden kurtulup, birkaç kişiyi de, yanına alıp bir yerlerde, yeni bir başlangıç yapabilecekleri topraklara götürmeye çalışır. Ç.N.)

Bütün eğlence sanayiininki gibi, bilim-kurgu türünün anti-entelektüelizmi de, bu yeni başlangıç yapma fonunda yorumlanabilir: Entelektüel kişi, bir toplumun yasalarını, yapılarını ve "planını" formüle edebilecek yetenekteki kişidir. Gelgelelim bu yasaları formüle etmek bile, pluralist mitosa aykırı düşer; çünkü pluralist mitosun kavrayışında, toplumun ne amacı ne de hedefi olabilir; tarihin de öyle; hani varsa da, formüle edilebilemesinin, özetlenip belirlenmesinin olanaksız olması gerekir böyle bir amacın. Ayrıca, tarif edilebilir ütopyanın, toplumu, belli bir gelecek amacına göre yönlendirmeyi öngören tasarımının karşısında, metafizik ayakta kalacaksa, anti-ütopik düşünce de vazgeçilmez bir yan olarak yaşamak zorundadır. İster açık seçik dinsel temelde belirlenmiş olsun, ister olmasın, metafizik düşünceler, sosyal düzlemde, birbiriyle örtüşen, ahenkli "gerçeklikler" üretebilmek bakımından yaşama biçimlerimiz için vaz-

geçilmezdirler. Bu bağlamda anti-ütopyalar, metafiziğin ütopyalara karşı kullandığı silahlardır. Ütopya, materyalizmin içinde "bilimselliğine" kavuştuktan, bilimsel-sosyalizmin tasarımına dönüştükten sonra, metafizik ile ütopya artık birbirleri ile bağdaştırılamaz olmuşlardır ve bilim-kurguda ütopyadan çok metefizik gizlidir.

Metafizik-anti-ütopya birleşiminden oluşan döngüsel tarih anlayışının bilimsel-sosyalizmin kesinleştirilmiş ütopyasını geriletmeye elverişli olduğunu kavrayabilmek için, ütopyanın, geleceğe yönelik bir umut olmayıp bir bakıma, tarihe verilmiş bir buyruk, kendi kendini gerçekleştirmeyi hedefleyen bir öngörü olduğunu düşünmek yeter. Bilim-kurgudaki "kahramanlık" ise aslında, buyruğa itaatsizlikle eş anlamlıdır. Gelgelelim bilim-kurgunun bu ilkeyi geçerli kılabilmesi daha önce belli kendine özgü bir ütopya anlayışına, bütünselci bir toplum modeline bel bağlamasını gerektirmektedir; çünkü ancak kendi ütopyasını kotardıktan sonra herhangi bir toplum modelinin değil de, her türlü toplum modelinin işe yaramazlığını kanıtlayabilme olanağı bulur. Bu red, toplumsal dayanışmayı, insan sevgisini ve yardımlaşmayı inkâra kadar gider.

Gelgelelim bilim-kurgu kendi karşı kutbundan, ütopyadan, bir dizi düşünce ve soyutlama alıp kulanmakta da tereddüt etmez. Ütopyanın düşünce tarzında insanların birbirleriyle olan ilişkileri ister istemez soyut bir düzleme taşınmıştır: bu ilişkiler ritüellere (periyodik törenler) indirgenmişlerdir. Bu bağlamda teknolojik-bilimsel ilerleme ile toplumsal ritüel'in gösterdikleri çeşitlilik ve değişiklikler, önemli bir rol oynarlar. Bilim-kurgu yazarlarının çoğu, toplumlarının adalet (hukuksal) yapısının altını çizerken Thomas Morus'u ya da Platon'un devlet anlayışını çağrıştırırlar ya da toplumda teknolojik gücün önemini vurgu-

larken, bu kez de Bacon'cu görüşe yaklaşırlar. Adalet yapısını öne çıkaran ütopyalar, sosyal-bilim ve politoloji kuramlarına yakın düşerlerken, teknolojinin bir iktidar gücü olarak altını çizenler, bilim-kurgu türüyle iyice örtüşürler. Kuşkusuz bilimsel-teknolojik devrimlerden sonra hiçbir ütopyanın teknolojiyi tamamen "es" geçmesi mümkün değildir.

Teknoloji ilerici bir karakter taşıdığından, ütopya toplumuna ya da devletine yapılan yolculuk da gitgide belirli bir yere (uzaya) değil de zamanın içinde, geleceğe yapılan yolculuklara dönüşür; geleceğin içindeki hayali bir yere yapılır bu yolculuk; dünyanın yalıtılmış, ücra bir köşesinde varolan bir topluma değil. Bilindiği gibi teknolojinin ve bilimin hızlı gelişmeleri hayatımıza yepyeni hukuksal ilişkiler sokar ve ilişkilerin alabildiğine karmaşık sorunlara yol açmasına neden olur. Tıp herhangi bir virüsü belli bir hastalık nedeni olarak ilan eder etmez, çeşitli karantina ve men etme yasaları da hemen yürürlüğe konur (AIDS örneği); teknoloji otomobili hayatımıza sokar sokmaz devasa bir hukuk mekanizması da sadece bu alana yönelik yeni yaptırım ve yasalar oluşturur ve bildik anlamda suçla ilintisi olmayan binlerce yurttaş trafik suçlarıyla mahkemelerde, davalarda sürünüp durur. Bütün bu gelişmeler, yaşamak için yeni yeni kaçınılmaz ritüel alışkanlıkların gittikçe artması anlamına gelmektedir. Bilim ve teknolojinin gelişmesi, bu anlamda hayatımızı daha da karmaşıklaştırmadan edememektedirler. Yeni edinilmiş, "taze" bir alışkanlık (örneğin yeni yürürlüğe konmuş bir trafik yasasına uyma zorunluğu) otomatik bir davranış haline gelip bilinçdışına gönderilmeden önce, henüz bir alışkanlık değil, bilinçli, üzerinde düşünerek, kendimizi zorlayarak ayak uydurduğumuz bir davranış niteliğini taşır ve bu anlamda da engelleyici, köstekleyici bir yanı vardır. Bilim ve teknoloji, özellikle de teknoloji, bu anlamda, her toplumda belli bir amaca

dönük sosyal değişmeler kavramını sürekli gündeme getirirler. Bilimsel-teknolojik gelişmenin kaçınılmaz mantıksal sonucu olan dönüşümler kavramıdır bu. Bu dönüşümlerden, değişmelerden biri, sözünü ettiğimiz ritüel alışkanlıkların artmasıdır (Northrop Frye). İşte bilim-kurgu da, spekülatif karakterini apaçık gösteren bir tutumla, az çok öngörülen, iyi kötü arzu edilen belirli toplumsal dönüşümleri ve alışkanlıkları, bilimin ve teknolojinin gelişmesiyle hayata davet edilmiş kaçınılmaz sonuçlar olarak algılayıp gösterse bile, bunları "hedefli bir sosyal dönüşüm ütopyası" olarak yorumlamaya kesinlikle yanaşmaz. Dolayısıyla kılı kırk yararak programlanmış ve tarif edilmiş sosyal tasarımlara ve projelere olduğu kadar bu projelerin yol açabilecekleri olasıl alışkanlıklara da karamsar bir perspektiften bakar; çünkü bu tür ütopyalar kesin ve nihai oldukları için plüralist bir "özgür güçler oyunu" felsefesine, dolayısıyla bilim-kurgunun amaçlarına ters düşerler.

Bütün bu açıklamalardan sonra bilim-kurgunun çekirdeğindeki "mitosta" üstesinden gelinmiş temel çelişkinin de çevresinde şöyle bir dolanmış olduk; dolayısıyla şöyle bir tanımlama yapabiliriz: Teknolojik-bilimsel ilerlemenin kaçınılmaz sonucu olarak ortaya çıkmış olan toplumsal dönüşüm zorunlukları, bilim-kurgu mitosunda, uyduruk yeni teknolojik fikirlerin, fantastik öğelerin ve nihayet (asıl) olumsuzlamanın ve inkârın aracılığıyla amaçlarından saptırılarak, sosyal durgunluk ile teknolojik ilerleme arasında kurulan alabildiğine tartışmalı bir uyum ilişkisi içinde eritilirler. Bu tuhaf dengenin mantığına sarılan bilim-kurguda, toplum, üretim zorunluklarına, öteki deyişle teknolojinin gerekliklerine ayak uydurmaz; tersine fantastik bir teknoloji, tarihsel mitosa uyum sağlar. Bilim-kurgu türünün anti-ütopik mantığı, teknolojik-endüstriyel devrim ile bunun gerekli kıldığı sosyal devrim arasındaki zorunlu bağlamı kabul etmeye yanaş-

maz; bu anti-ütopik mantık sadece, bireyci (*öncü*) toplum anlayışının karşı kutbu olarak, o cılkı çıkmış köleci toplum imajını benimser. Bilim-kurgu, günümüz insanının yarının teknolojisiyle dünde nasıl yaşadığını gösterir.

Pozitif Ütopyalar

Pozitif ütopyaların, sosyal bilimlerin "deneysel" bir yöntemi olmaktan çıkıp, popüler edebiyatın konusuna dönüşmeleri, belli bir sınıfın yarattığı koşul ve konumların kaçınılmaz sonucudur. Burjuva devrimi, "özgürlük, eşitlik, kardeşlik" talepleri altında feodal olmayan bütün sınıfları, aralarında köylüler ve proletarya da olmak üzere, kendi devrim tasarımının içine çekebilmiş, sonradan, burjuva iktidarının sağlamlaşmasına kadar geçen bir süre içinde de, daha önce yanına aldığı bu sosyal sınıflara, en azından düşüncede ortaklık yaptığı bu eski müttefiklerine karşı, feodal güçlerle iş birliğine giderek, onlara ihanet etmişti; amacı bu eski yandaşlarının sömürüsü üzerine kendi iktisadi refah ve gelişmesini kurmaktı. Ütopyalar genel mutluluk vaadetmişlerdi geçmişte, oysa şimdi burjuva sınıfının "özel mutluluğu" temellendiriliyor, küçükburjuva, proletarya ve köylü sınıfı genel sefalete doğru sürükleniyordu. Marx öncesi bütün pozitif ütopyaların çekirdeğini, sanayi devriminin insana getireceği özgürlük ve mutluluk söylemi oluşturmaktaydı: Makinelerin insandan emek olarak koparıp aldıkları şeyi, ona mutluluk olarak iade etmeleri gerekmekteydi. Kaynakların ve üretim güçlerinin özelmülkiyete dayalı sömürüsü sürerken bunun mümkün olmayacağı, toplumsal refah ve ekonomik rahatlığın çok geçmeden burjuvazinin özel mülkiyet sahibi bir bölümünce kendilerine mal edildiği gerçeği ortaya çıkınca, refah ve mutluluğun basamak

basamak kademelendiği yolundaki görüş de, mitos içinde asıl gerçeği bastırdı. Burjuvaların ve işçilerin "el ele" aynı hedefi, aynı amacı paylaşan iki ayrı kalitedeki sosyal katmanlar olarak "geleceği" birlikte inşa edebilecekleri yanılsaması yaygınlaştırıldı. Ayrıca aydınlanma, burjuva insanını büyük bir mücadele sonucu erişkin bir birey haline getirmişti; ama işçi sınıfının, henüz erişkinlikten yoksun, gelişmemiş bir sosyal öbek oluşturduğu varsayılıyordu. Başlamak üzere olan sınıf mücadelesinde burjuva ideolojisinin en kalleşçe araçlarından biri, ihtiyaçların göz ardı edilmesiydi. "Alçak gönüllü", gözü tok köylü ile "çalışkan", yetinmeci işçi, popüler mitolojinin ayrılmaz öğeleri olup çıktılar. Proletaryadan esirgenen her şey çarpıtılmış bir işçi imajıyla meşrulaştırılıp savunuluyordu; bu imajda işçi, ihtiyaçlarının bilincine varmayacak kadar olgunluk ve erişkinlikten yoksun, kendi çıkarlarını savunamayacak kadar yetersizdi. Böylece yepyeni tarzda bir "devlet/toplum sözleşmesi" kavramı oluşuyor, "mutlu" işçi, kendi hayatının anlamını çalışmada ve makine aşkında bulurken, haklarından gönüllü olarak burjuva adına feragat ediyordu. Ancak proletaryanın olgunlaşmasını tamamen engelleyip durdurabilmek için, geniş çaplı kültürel ve politik çabalara girişmek şarttı; çünkü burjuvazi bir kez daha ortaya bizzat kendisince atılmış sosyal dönüşümlerin önkoşullarını yok etmek, öteki deyişle, iktidarını meşru gösterirken bu meşruluğu zaman ve tarih düzlemiyle olan ilintiden yeniden koparmak zorundaydı; feodalizmin bütün egemenlik düşünceleri, iktidar ve gücün Tanrı ya da tarih tarafından sonsuza kadar geçerli olmak üzere, her zaman için verildiğini kabul ederken, burjuva devrimlerinde toplumsal değişimlerle ilintili koşullar ve durumlar, tarihin sürekliliğini yöneltecek merkezi bir modele dönüşmüşlerdi. Başka deyişle, bu dönüştürme modelleriyle tarihin sürekliliğini de sağlayacaklardı.

Şimdiyse, burjuvazi egemenliğini ve tahakkümünü meşrulaştırabilmek için toplum anlayışı içinden tarih boyutunu çıkartıp bir kenara atmak zorundaydı; aksi halde kendi ayrıcalıklarının da belli bir zamanla ilintilenmesi, ve günün birinde tarihsel olarak sonunun gelmesi söz konusuydu bu toplum anlayışı içinde. İşte toplum imajı içinden tarihsel perspektif sökülüp atılırken, burjuva sınıfı, önce, duyguları harekete geçirerek, bu zaafı örtmeye çalıştı; ya da başka türlü söyleyecek olursak: kendi çelişkili durumunu protesto etmek için, nevrozlar üretmeye başladı. Burjuva insanının "duyarlığı" onu, sınıf mücadelesinin gerçeğinden kaçıp devrimci geçmişini inkâr etmesinin yol açtığı ahlaksal çöküntülere, aşağılanmalara karşı bağışık hale getirdi. Kendi devrimci geçmişinin hayaleti ikide birde karşısına çıkıp duruyordu (Bilim-Kurguda Fantastik Yanın Özellikleri Bölümünde de değinmiştik); ama tersine, çoğu zaman da, çelişkileriyle başedecek kadar olgunlaşmamış biri gibi kendine acındırarak "hasta raporu" alıyordu. Böylece burjuva kültürü bu zaafları da örtme kaygısıyla iki olguyu kapsar hale geldi: Sömürgeci olma talebi, hem bütün toplumsal çelişkileri az çok ortak bir amaç doğrultusunda bir ahenk içine sokabilecek, hem de işçiyi bile, azıcık da olsa, sömürge-sömürüsünden pay alacak duruma getirecekti; ama öte yandan insanın ilkel içgüdülerinden duyulan iğrenme –bu iğrenmenin içinde proletaryanın taleplerinden duyulan nefret de alegorik biçimde yansıyordu – bu kültürün öteki içeriğini oluşturuyordu. Proletaryadan duyulan korku, burjuva kültüründe, kitle karşısında duyulan nefrete, kitleden iğrenme düzeyine tırmandı (bir düzine sıradan bilim-kurgu-destanı okumuş herkes, bu düşüncelerin bilim-kurguya nasıl yansıdığını kavramakta gecikmeyecektir.). Burjuvazinin "duyarlığı", acıyı ritüelleştirmesi (periyodik bir alışkanlığa dönüştürmesi) bilim-kurgunun negatif ütopyalarına yansıyıp orada ifadelerini bulmuşlardır; örneğin Aldous Huxley'in *Brave New*

World romanında duygusuz, "acıdan yoksun" insan negatif bir imaj olup çıkar ya da ihtiyaçların giderilmesi toplumu korkunç bir şekilde felç edip hareketsiz bırakır.

"Kitleleşmek"ten duyulan içe yönelik korku (sosyalizmin nihai ütopyasıyla daha artmış olan korku) ve dışa doğru ekonomik büyüme zorunluğu; sonuçta 19. yüzyılda burjuvazinin kolonialist (sömürgeci) dünya görüşünü de kotarıp biçimlemiştir. Dışarıda bir rakip olduğu sürece içerdeki rakibi uysallaştırmak mümkündü. Savaş hazırlıklarına girişilerek top-lumsal birlik ve ulusal özdeşlik sağlanmış, işçi sınıfı bir tehlike olmaktan çıkartılabilmişti; dolayısıyla savaş, burjuva devrimlerinden ve sanayileşmeden sonra jeopolitik ve ekonomik anlam ve öneminin yanı sıra toplumsal bir anlam ve boyut da kazanmıştı. Ve çok gecikmeden de (bilim-kurgu türü için büyük bir önem taşır bu) teknolojik ilerleme ile askeri silahlanma arasında bir paralellik, hatta bir karşılıklı etkileşim ilişkisi kuruldu. Politik gelişme gele gele savaş olasılığına ve zorunluğuna dayanmaktaydı. Başka deyişle: *Burjuva toplumunun pozitif ütopyası, savaştır. Çünkü savaş, teknolojik ilerlemeyi, kaçınılmaz olarak yeni sosyal çelişkilere yol açmadan gerçekleştirebileceğimiz biricik ortamdır.* Bu tavrın bilim-kurgu içinde çok yaygın bir eğilim olarak ortaya çıktığım söylemeye bile gerek yok.

Bilim-kurgu türünün tarihsel olarak ideolojinin aracına dönerek belli bir işlev yüklenmiş olmasından da türetebiliriz bu sonucu (teskin ve teselli edici anlamda da olsa ideolojik bir araca), ama öte yandan türün doğrudan kendi iç mantığından da çıkartabiliriz bunu. Çünkü, açıklayageldiğimiz gibi, bilim-kur-gu, teknolojik-bilimsel ilerlemeyi toplumsal dönüşümlerle ilintilemeden ele alıyorsa, bu durumda bu ütopik ya da fantastik teknoloji, anlam ve amacını dışta, emperyalist bir istilada ya da muazzam bir savaşta bulup kullanım alanına kavuşmalıdır. Bütün o

teknolojik hokuspokus, "yıldız savaşları", evrensel ölçekteki polis eylemleri olmaksızın, saçma, manasız kalacaktır. Kaba saba bilim-kurgunun alt biçimlerinden birinde, örneğin *Perry Rhodan*'da artık sadece silahların üretildiği ve silah sistemlerinin geliştirildiği bir gelecek imajı çizilir. Hatta fantastik yolculuklar, fantastik, parapsikolojik, telepatik yetenekler ve robotlar, sadece ve sadece emperyalist gücün istila ve sağlamlaştırılma amacına hizmet etmektedirler.

Bilim-kurgu içindeki pozitif ütopya, sürekli istila ve savunma halindeki bir toplumun savaşa yönelik hareketliliği anlamına geliyorsa, (gerçekten ya da görünürde bu tanıma uymayan birkaç örnek bulunsa bile) negatif ütopyalarda da, zorla kabul ettirilmiş barışın yol açtığı hareketsizliğe bağlı korku vizyonlarının ortaya çıktığını varsayabiliriz. Gerçi türün sayısız anti-ütopya örneğinin her birinin içinde ütopik düşünceye apaçık bir karşı çıkış bulmayı umamayız. Bu bağlamda bir karşı örnek olarak yerici, taşlamacı bilim-kurguların yanı sıra, H.G. Wells (*The Time Machine*) ve Jack London (*The Iron Heel*) gibi klasikleri de örnek verebiliriz.

Demek ki anti-ütopya, belirli koşullar altında rahatlıkla, ütopik olanın bir yan ürünü, hatta ön koşulu olabilir. Ancak türün kuralı, ne "hakiki" bir anti-ütopik toplum eleştirisi yapmak, ne ütopyaya tamamen muhafazakâr bir eleştiri getirmek, ne de mevcut olanın meşruiyetini savunmaktır; ilke her iki öğenin de, ütopya ile anti-ütopyanın, dengeli bir biçimde birbirine düğümlenmesidir. Bilim-kurgu için eleştirel anti-ütopyanın üç büyük örneğinde netleşir bu özellik. Yevgeni Samyatin'in *Biz* (1920) Aldous Huxley'in *Brave New World* (1949) ve George Orwell'ın *1984* (1949) romanları, bilim-kurgu türünün sınırlarını nihai olarak belirlemekle kalmaz, aynı zamanda, söylenip söylenebilecek son sözleri söylerler. Bu örneklerde ütopya eleştiri-

si ile toplum eleştirisi üç düzeyde popüler bir bağlantının içine sokuldukları gibi, bu her iki yanın birbirleriyle ilintilenmesini sağlayan biçim, her iki yanı da bilim-kurguda iyice kaynaştırıp ortaya hangi öğenin hangisinden kaynaklandığını okurun bile analiz edemeyeceği bir birlik ve bütünlük çıkartır. Böylece bilim-kurgu bağışık ve nötr bir türe dönüşür; içinde burjuva toplumunun iki temel eğilimini birleştirir: *Kendi toplum biçiminden duyulan rahatsızlık ile geleceğe uzanan radikal bir değişimden duyulan korkuyu.* Toplum eleştirisi, bilim-kurguda anti-ütopik çekirdek sayesinde göreceleşirken, tersine tasarımlaştırılan meta-topluma, öteki deyişle bir ütopyaya yönelik uyarı, ister istemez aynı zamanda kapitalist devlet eleştirisini de içerir.

Gelişmiş ileri dönem bilim-kurguda ütopya düşmanlığının toplum eleştirisi kılığında kotarılıp kotarılamadığı, ya da tersine, toplum düşmanlığının ütopya eleştirisi kisvesi altında sürdürülüp sürdürülmediği sorusu ayrı bir soru. Gerçek, mevcut düzeni hedef almış görünen toplum eleştirisi ile ütopya eleştirisinin bir birlik oluşturarak bilim-kurgu türünü kurduklarıdır. Bu iki yanın birbirine geçmesi, bilim-kurguda hâlâ bir ilkel başlangıç öğesi olarak yer alan pozitif ütopyalar için de geçerlidir. Burada da, pozitif ütopyanın anti-ütopyanın bahanesi ya da anti-ütopyanın pozitif ütopyanın bahanesi olarak kullanılıp kulanılmadığı sorusu gereksiz bir soruya benzemektedir. Örnek olarak Isaac Asimov'un robot öykülerini anmak yeter. Bu öykülerde, robotlar programlanış biçimleriyle birer iyilik ilkesine dönüşmüşlerdir. Varoluşlarının temelinde üç robot yasası bulunmaktadır: 1) Bir robot hiçbir zaman bir insana zarar veremez ya da eylemsiz kalarak bir insana zarar verilmesine yol açamaz 2) Bir robot, bir insanın kendine verdiği emre uymak zorundadır, ancak bu emirler birinci robot yasasıyla çelişirlerse, onları yerine getirmek zorunda değildir. 3) Bir robot, birinci ve ikinci temel

yasayla çelişen bir duruma yol açmadığı sürece kendi hayatını korumak zorundadır. Bu üç temel yasa üzerinde mantıkla çeşitlemeler yapınca, sayısız düşünce oyunu, sayısız konu üretmekle kalmayız, bunlar ayrıca teknolojinin içindeki iyi yanın bir garantisidirler de. Asimov'da robotlar öylesine karmaşık, insana öylesine benzer bir yapıya sahiptirler ki, bazı robot öykülerinin kadın kahramanı ortaya bir "robot-psikoloğu" olarak bile çıkar. Dış görünüşleriyle de insana pek yakın olan bu robotların tanımadıkları aşk ve sevgi, robotların her an ortadan kalkabilecek dostluklarına bırakmıştır yerini. *Robot 1*'de, robot, insanın iyilik ve mutluluğu için tek başına mutlak hâkim bile olur. Asimov, türün negatif ütopyalarının yaptıkları gibi, sadece olumlu-olumsuz işaretini onlardan farklı kullanarak, teknolojiyi ruha kavuşturmuş, ona can vermiştir. Teknoloji, insanın içinden işleyerek dışa çıkardığı "iyidir". "Romantik", her türlü iyiliğin ve mutluluğun düşünce ürünü ve düşünebilen makinelerle geleceğine inanan teknolojik ilerleme inancı karşısında geri çekilmiştir. Daha sıradan bilim-kurgularda, özerkleşip mutlaklaştırıldığı yerde kıyamet bildirici tehdite dönüşen teknoloji, Asimov'un robot öykülerinde, bu kez kurtuluş vaadeden umuda dönüşür. Teknolojinin pozitivist mantığa dayalı mirası, nihayet kendini kabul ettirmiş, teknolojik ilerlemenin amacının ne olması, hangi koşullarda geliştirilmesi gerektiği yolundaki tüm sorular, ilerleme düşmanı sorular olarak hor görülmüşlerdir (Pehlke/Lingfeld). Kısacası, bilim-kurgu, pozitif bir ütopya düzeyine, insanın "ütopik görevlerini" teknolojinin üstüne yıkarak ulaşır. İlginç bir şekilde, bu ütopya, dolaylı yollardan gene materyalizmin, devletin günün birinde ortadan kalkacağı ütopyasına, aynı söylemi paylaşarak yaklaşır; ancak, materyalist ütopyadan farklı olarak, devletin her türlü yasama, yürütme fonksiyonlarını, her türlü siyasal etkenliği, bütün pis işleri, objektif

düşünebilme yeteneğine sahip olan ve bencillikten uzak bir şekilde genelin çıkarlarını savunabilen robot-makinelere aktararak, bu anlamda devleti yok eder. Gelgelelim, makinelerin insafı ve adaleti anlayışının temelinde, burjuva idealinin her şeyin üstünde duran, yansız, çıkarsız, şefin; amaç uğruna her türlü aracı kullanması mübah olan üst-tinin varlığım keşfetmek pek zor olmasa gerekir.

Ve bu pozitif ütopyanın içinde de gene bir parça anti-ütopya gizlenmiştir. Bilim-kurgunun pozitif ütopyalarındaki ideal devlet, insanlar arasındaki ilişkileri artık insanların değil de makinelerin (robotların) düzenlediği devlettir. Çünkü, bu insan düşmanı, kalvinist edebiyat (sinema) türü nedenberi insanın yoksun olduğunu ilan ettiği bir niteliği makinelere atfetmiştir: insafı ve iyiliği. Robotlar, insanlığı kendi kendisinden koparırlar, öteki deyişle "kurtarırlar", en başta da günahlarının ortamı olan tarihten. "Düşünün bir kez" der *Robot l*'in sonunda Asimov'un robot psikiyatristi, "bütün bir gelecekte artık bunalım ve uzlaşmazlıklardan kaçımlabileceğini. Sadece makineler bu andan itibaren artık kaçınılmaz olan biricik şeyler olarak vardırlar."

Negatif Ütopyalar

Bilim-kurgu, ütopik edebiyat ile gotik fantezinin kaynaşmasından oluşmuştur. Komünizmin ütopyasına karşı savunmalar geliştirmek amacıyla türün sınırları içinde gerçekleştirilebilmesi mümkün toplum eleştirisini, burjuva-kapitalist topluma yönelik eleştiriyi, sırf komünizm idealine katkıda bulunmamak için, örtük bir eleştiriye dönüştürmüştür bilim-kurgu. *Ayrıca mitlerin istilasına böylesine yoğun biçimde uğramış burjuva toplumu gi-*

bi bir topluma, pragmatik, pratiğe dönük eylemleri kaçınılmaz kılan rasyonel ütopyalarla destek vermek zaten olanaksızdır. Ama öte yandan, rasyonalizm, ta modernist çağdan (1500), en geç aydınlanmadan bu yana gene burjuva toplumunun onsuz edemeyeceği bu ideoloji, belli bir ölçüde, bu toplumun dini sayılacağından, burjuva-kapitalist toplum eleştirisine romantik, duygusallığı ağır basan bir biçime bürünmek, toplum tasarım ve projelerini bu bazın üzerinde varetmekten başka bir yol da kalmamıştır. Bir zamanlar, romantiğin aydınlanmanın hemen ardından, rasyonalizmin (akılcılığın) belirleyiciliğine, bir başına egemenliğine bir tepki ve muhalefet olarak ortaya çıktığını anımsayacak olursak, duygusallığın ve nihayet ileride bilimkurgu türünde ortaya çıkan öznelciliğin, bir bakıma burjuva egemenliğinin meşruiyet temellerinden biri olan akla (ratio'ya) yönelik bir eleştiri olarak anlaşılması mümkün olsa da, bu aşamada zaten akıl (akılcılık) önemini çoktan yitirmiş ve devrini kapamış olduğundan, böyle bir eleştirinin işlevi de sorgulanabilir.

Türün temeli, romantik anlayışın özgürlük ile mutluluğu bağdaştırmayan denklemidir. Mutlu, en azından memnun kişi, özgür olamaz ve özgür olmak, mutsuzluğu ve acıyı da benimsemek demektir. Ama romantik anlayışa göre, mutlu olmaktansa özgür olmak çok daha yeğdir; özgürlük insanın kendi kendini algılayıp yaşadığı, kendi deneyimini edindiği ve insan denen niteliğin gerçekleştirilmesini mümkün kılan zemin, bütün düşünce ve yaşama zeminimizdir; mutluluk ise olsa olsa bir kitle içinde, kişinin özgürce bireyleşmesine elverişli olmayan kalabalık içinde mümkündür. İnsan kendini ve kişiliğini ancak acı ve çile çekerek gerçekleştirebilir. Ve toplum, insanı acılarından kurtarmak için, bir şey yapmazsa, iyi eder. Theodor von Adorno, romantiğin bu aksiyomunu şöyle tarif ediyor: "Kişi, mutluluğun

barbarlığı ile, objektif olarak ondan daha yüksek düzeyi temsil eden, (ve) mutsuzluğu da içeren kültür arasında tercih yapmak zorundadır."

Bilim-kurgu türü, kendisinin doğuşunda payı bulunan özgürlük ve mutluluk arasındaki ilişkinin yarattığı bu çelişkiyle, özgürlük ile mutluluğun, dengesiz de olsa, herhangi toplum projeleri içinde bir araya getirilmeye çalışıldığı durumlarda bile mücadele etmekten kurtulamamıştır. Dolayısıyla türün, geleceğe dönük olumsuz beklentiyle ilintili iki temel önermesi, hayatın sınırsız bir kabalık ve şiddet olduğu önermesi ile buna bağlı sınırsız korku, türün içindeki rasyonel (akılcı) talepler ile romantik talepler arasındaki temel çelişkinin ürünüdürler. Bilim-kurgunun günümüz ilişkilerine yönelteceği eleştiri ancak bu önkoşul bazından, geleceğin olumsuzluğu varsayımından yola çıkabilir ve şimdiye, mevcut sistemlere yönelik eleştiri gelecekte bir yerlerde daha iyi bir toplum tasarlayan olasıl ütopyaları da eleştirmek zorundadır. Türün – paradoksal – bir "romantik rasyonellik" ya da "rasyonel romantizm" geliştirme girişimi (örneğin H.G.Wells'in "scientific romances" – bilimsel romanslar – tanımını düşünelim) bu tutumuyla burjuva düşüncesinin içine girdiği bir çıkmaz sokağın ifadesidir.

Bilim-kurgunun, içinde yaşadığımız şimdiki zamana, devlete ve topluma yönelttiği eleştiri, içinde yaşadığımız andaki mevcut eğilimlerin aşılması yönünde ilk adımların çoktan atılmış olduğu eğilimlerin devamını amaçlar; ve bu eğilimlerin sürdürülmesi, ister istemez devrimci dönüşüm ile gerçeklik ilişkisini kopartmak demektir. Başka sözcüklerle söylersek: Bilim-kurgu karikatüre dönüştürdüğü şimdinin ilişkilerini 2145 yılına yansıttığı yerde, belli bir anlamda tarihsel bir "delik" oluşturur; bu deliğin içine değiştirmeyle ilintili bütün olasılık ve olanaklar, insan hayatını iyileştirmeye yönelik tüm çareler, burjuvazi-

nin ihanetine uğramış tüm devrimler doluşup kaybolurlar, adeta yutar bu gelecekteki delik onları. Döndolaş gene yolun başına geldik demektir: Bilim-kurgu orta katmanın bir türü olarak "yukarıya" (diktatörlük, aristokrasi, geçmiş) dönük eleştiriyi, "aşağıya" (sosyalizm, proletarya, gelecek) dönük eleştirisiyle birleştirir, böylece, en liberal örnekleri bile, statükonun hem melankolik hem de militan bir savunmasına dönüşmekten kurtulamazlar. "Orwell ve Wells'in yapıtlarını göz önünde tutarak, insanın geleceğini kaçınılmaz olarak bir robotun geleceği olarak tasarlayacak olursak, ya da bu gelecek Bradbury'nin *Fahrenheit 451* romanındaki gibi ya da Truffaut'un aynı adlı filmindeki gibi tarif ediliyorsa, bu girişimler, artık geleceği şimdiden tahmin etme, onu kestirme anlamına değil de, çoktan olup bitmiş, yaşanmış, hâlâ da anı belirlemekte olanın, öne transferi, geleceğe projeksiyonu anlamına gelirler. Her ne kadar sibernetik mutasyon, insan özgürlüğüne tarihin tanımadığı bir boyut ve olanak eklemişse de, en büyük hata, gene de, insanı bugünden, makinelere tamamen bağımlı bir varlık düzeyine indirgemektir. İnsanın ölümünü önceden bildiren; soyut ve doktriner bir yapısalcılıktan hareket ederek insanı yapıların yönlendirdiği bir kukla olarak tarif eden sahte peygamberler, insanlığın çoktan geçmişlerde kalmış ve başarısızlıkla sonuçlanmış girişimlerini tartışıp durmaktadırlar aslında. Bırakalım, ölüleri ölüler gömsün." (R. Garaudy)

Bilim-kurgu türü içinde ortaya çıkan insan-makine ikileminin aslında sorunun ortaya yanlış koyulmasından kaynaklandığını kavrayabilmek için ille de bir zamanlar bilimsel-sosyalizmi savunmuş bir düşünürün iyimserliğini paylaşmamız da gerekmez. Teknoloji, bilim-kurguda gereğinden fazla ete kemiğe bürünmüş, fazlasıyla ağırlık kazanıp öne çıkmıştır; burjuvazinin kendi kendini yorumlayışına ve anlayışına yönelik, ge-

reğinden fazla unsur karışmıştır işin içine ve de burjuvazinin tarihsel bilinçaltına bastırmaları türe fazlasıyla yansımıştır. Dolayısıyla Brecht'in ki gibi açık seçik, yalın bir ifadeye, makinelerin, insana yararlı oldukları sürece iyi oldukları biçiminde bir formülasyona bir türlü kavuşamaz. Bilim-kurgunun, gericiliği, muhafazakârlığı su götürmeyen örneklerinde, makinelere yöneltilen eleştiri kitleye yöneltilen eleştiriyle birleştirilerek karşımıza çıkar; anlayacağınız, makinenin insanı kendine köle edebileceği korkusu, çok daha derindeki bir korkuyu, makinelerin, burjuva sınıfının varlığını tehlikeye düşürecek insan kesimini özgürlüğüne kavuşturabileceği korkusunu örter. Bilim-kurgu burada reel tarihsel bir sürecin yansısından başka bir şey değildir artık; sanayileşme ile çok-medyalı beyin yıkma mekanizmalarının birleşmesi sonucu proletaryanın bir sınıf olarak mahvedildiği ve yok edildiği, somut ve gerçek sürecin nasıl işlediğini gösteren bir yansı.

Bilim-kurgu, teknolojinin kullanılması için gerçekleştirilmesi gereken bir mücadele yerine teknoloji ile hesaplaşmayı anlatır. Gerçi teknoloji ile hesaplaşma da insanın gelecekteki görevleri arasında yer almaktadır muhakkak, ama daha önce teknolojinin kullanılması amacıyla bir sosyal mücadelenin gerçekleştirilmesi öncelik taşımaktadır. Başka deyişle, teknoloji ile hesaplaşma, bilim-kurguda ilk ağızda estetik bir bazda gerçekleştirilir. Örneğin makineler, yeryüzünü ve insan hayatını çirkinleştirmişlerdir; doğa geri düzleme itilmiş, bastırılmıştır; birey parçalanmış, tahrip edilmiş, duygular kaybolmuş, insanlar bir şey isteyemez hale gelmişlerdir. Kısacası: teknolojiyle birlikte proletaryanın kaderi evrenselleşmiş, bütün insanların kaderi olmuştur. Bilim-kurgunun (genç) orta katman okuru, kendi korkularının geniş bir projeksiyon alanına, çok düzlemli bir sorunlar alanına bölüştürülmüş olarak doğrulandığını görür: Birey

olarak başına gelebilecek biricik felaketin doğrulanmasıdır bu: kentsoylu kişinin, burjuvanın, proletarya düzeyine "düşmesidir" bu tehlike. Negatif ütopyaları, ancak okurlarının sosyal yapısıyla ilintiledikten sonra daha iyi anlayabiliriz.

Bilim-kurgunun başvurduğu anlatım araçları, hangi amaca dönük görünürlerse görünsünler, aslında burjuva insanının korktuğu sosyal cehennemin sembolik bir görüntüsünden başka bir şey değillerdir. Bilim-kurgudaki bir dev-gelecek kentinin kıyamet vizyonlarında, bir kentten çok tek bir fabrikayı andıran bu görüntülerde, burjuvanın "fabrikaya gitmek zorunda kalma" korkusu kendini ele verir. Ütopik bir tasarımın içinde makinelerin yerleri ve ahlaki boyutları açık-seçik tanımlanmış olmalıdır; ütopik amacı gerçekleştirmeye dönük bütün katkılarına göz yumulur onların; bu amaca aykırı her şey de yasaktır. Oysa anti-ütopik düşüncede teknolojinin değerler cetvelinde tuttuğu yer bambaşkadır: Proletaryanın kılı kırk yaran bir temkin ve dikkatle burjuvalaştırılmasına dönük kararsız bir umutla, yani, ancak teknolojinin desteğiyle gerçekleşebilecek böyle bir duruma dönük beklentiyle ya da burjuvazinin proleterleşebileceğine yönelik bulanık bir korkuyla birlikte anlaşılmak istenir teknoloji.

Ancak nitelikçe daha üst düzeylerde gezinen bilim-kurgu ürünlerinde anti-ütopik yapı, bir adım daha öteye geçer: "Kara Avrupasının ütopya karşıtı ürünleri, bilim ile teknolojiyi ifritleştirirken ve insanı köleleşmiş, teknolojinin eline yakasını kaptırmış varlık olarak gösterirlerken, bilim ve teknoloji, Amerikan bilim-kurgusunda gitgide daha çok salt araç düzeyine gerilerken, homo-futurus'un (gelecek insanının) akıl ve mantıktan yoksunluğu, erginlikten ve olgunluktan uzaklığı asıl tema olarak öne çıkmaktadır." (Vera Graaf). Böylelikle, bilim-kurgu, makine ile herhangi bir başka güç ve iktidar aracıyla olabileceğinden daha farklı bir ilişki kurabilecek yeni insanın olanakları-

nı da, tartışılır hale getirmektedir. Toplumsal üretim ilişkilerinin ve bağlantılarının örneği ve modeli olarak anlaşılan makine, insana karşı döndürülmüş silah olup çıkar. Teknolojiye dönük eleştiri yön değiştirir: geleceğin teknolojik olanaklarını insanın refah ve mutluluğu yönünde değerlendirebilecek kimse yoktur. Böyle olunca da teknoloji, artık insanın gerçekleştiremeyeceği bir ütopya karakterine bürünür elbette.

Bu görüş bir kez benimsendi mi, artık insan ile makine arasında oldukça hassas bir denge alanında yaşayabiliriz. Atılacak her adım, bu dengede, her şeyi altüst etmeye yetebilir. Biraz uçtan konuşacak olursak, "bilim-kurgu, geleceğin gerçekleştirilmesini önlemek ister" de diyebiliriz.

İçinde yaşanılan anda bu kadar çok kötülük tohumları atılmışsa, artık gelecekten de hayır beklemek boşunadır; gelecek ancak korkunç bir şey olabilir demeye getirir bilim-kurgunun etik anti-ütopyası. Bunu yaparken ve bize geleceğin ne berbat bir halde olacağını gösterip bizi uyarmaya çalışırken de, bu gelecek vizyonunun baskısı altında, o zamana kadar diyalektik etkileşimlerle devrimci yenileştirmelerin ortaya çıkmasına olanak tanıyabilecek bütün tarihsel ara noktaları gizler, bunları atlayıp geçer.

Amerikan bilim-kurgusunun gelişmesinde, gerçekten pozitif bir sosyal ütopyayı konu edinen tek bir yapıt bulunmaktadır, o da Isaac Asimov'un *Toz Gibi Yıldızlar* adlı önemli kitabıdır. Bilim-kurgu, yeni olduğu kadar, az çok ütopik bir boyuta New Wave'in bazı yapıtlarında kavuşur. Bu örneklerde *inner space* (iç uzay) dediğimiz alanda birey için yepyeni mutlu olma olanakları keşfedilip durulur; artık sadece bireyin kendi içinde, ya da küçük bir bireyler öbeği içinde gerçekleşebilecek bir mutluluktur bu.

Ancak aslında bireyin özgürlüğünü, toplumsal ve kolektif

düzlemde gerçekleştirilmesi olanaksız bir büyüklük, sadece bireyle ilintili bir nitelik olarak görmek olanaksızdır: Bu nedenle, New Wave'in, özgürlüğü bireyle sınırlayan anlayışındaki özgürlük, keyif verici bir "hap" karakterine dönüşür sonunda: Fantastik yolculuk, küçücük bir gezinti olup çıkar.

Bilim-Kurguda Sömürgeciliğin Yansıları

Popüler kültürün birçok türü için geçerli olan bir özellik, bilimkurgu için de geçerlidir; kaynaklarından birinin Viktoria çağı eglence edebiyatından gelme özelliği. Bu edebiyat içinde, çoğunlukla fantastiğin konuları geleneksel serüven edebiyatından geliştirilmişlerdi; birçok yazar hem serüven romanı, hem cinayet romanı, hem de fantastik edebiyat alanında kalem oynatıyordu. Bu edebiyatta, kaçınılmaz bir zorunluk olan muhafazakârlık ile toplumun yenileştirilmesi talepleri arasındaki çelişki belirleyici bir rol oynamaktaydı. John Baxter, Viktoria çağının ruhunu şöyle tarif ediyor :

Viktoria çağının insanları için dünyanın araştırılması ve keşfi sadece bir hak değil aynı zamanda bir görevdi. Emperyalist mistik ile birleşmiş bilme, öğrenme arzusu, her iki şeyi de birlikte körükledi: Sömürgeciliği ve bilimsel araştırmayı. Yeni karaların, yeni ülkelerin incelenip tanınmasının yanı sıra yeni doğal ve doğa-üstü fenomenlerin keşfi de gündeme geldi. Hayalciler ve peygamberler fikirlerini yayabilecek ortam bulabiliyorlardı, saçmalığın dik alası düşüncelere bile hiç değilse kulak veriliyordu. Girişimci, inisiyatifi elde tutan, fırsatçı kişi, nitelikli kişiden daha önemliydi. Misyonerler Afrikanın içlerine dalarak onu araştırdılar, botanikçiler en yüksek dağlara tırmandılar ve fizikçiler, spritualist güçlerle deneyler yaptılar. 19. yüzyılın İngilizi için bütün bunlar birbiriyle çelişmeyen şeylerdi. Dünya

devasa bir sırlar deposuydu, gizli köşe bucaklarda keşfedilmek için nelerin beklediğini kim bilebilirdi ki. Kuşkusuz bütün bunlar, her türlü araştırmaya verilen destek, araştırma özgürlüğü ve cesareti, asıl tek bir amaca, İngiliz imparatorluğunun egemenlik amacını güçlendirmeye hizmet etmekteydiler. Ancak bu araştırma sistemi sonuçta kaçınılmaz olarak, kendi temelindeki ideolojik öncüllere saldıran neticeleri de beraberinde getirmekte gecikmedi. Örneğin Darwin'in türler öğretisi gibi, sadece dinsel değil, kültürel ve siyasal bir aksiyomu tartışılır hale getirmiş, insanın doğa üzerindeki koşulsuz ve mutlak üstünlüğü anlayışı ağır bir darbe yemişti.

Araştırma ve keşfe olan düşkünlük, sömürgeci işgal ile doğabilimsel (ve aynı zamanda bugün olsa parapsikolojik diye de tanımlayabileceğimiz) araştırma arasındaki benzerlik, kuşkusuz Viktoria çağı emperyalizminin kendini meşru kılma ideolojisinin araçları arasında yer almaktaydı. Bu ideoloji, toplumsal ve ahlaksal kural ve zorlamalardan oluşmuş karmaşık bir örgü biçiminde burjuva insanının duygu dünyasına öylesine işlemişti ki, araştırma ve "ele geçirme" baskısı, deyimi yerindeyse, Viktoria çağı erotiğinin bir parçası olmuştu. Erkeğin rolü konusundaki anlayış, araştırma ile ele geçirme serüveni içinde kendi kimliğini bulmaya çalışıyordu. Bir imaj kullanarak söyleyecek olursak toplumsal baskı ve zorlamalar öyle düzenlenmişlerdi ki, sadece yeni-olanın içinde genç burjuva erkeğinin kendini kanıtlama ve kimliğini kurma olanağı açık tutulmuştu. (Hakikatte bu burjuva genç erkeği ya iş adamıydı ya da asker; ya da belki akademik bir görevle hayatını kazanıyordu; ama işte bu etkinlikler kolaylıkla ele geçirme, istila etme mitosuyla birleştirilebildiklerinden, burjuva erkekleri de erkekliklerinin asıl çekirdeğini serüvende keşfettikleri tasavvuruna sımsıkı sarılabilmişlerdi.)

"Yabanıl", uygarlıktan uzak her ülkenin araştırılması giri-

şiminin zamanla bu ülkeyle doğrudan karşı karşıya gelme özelliğini kaybedip, araştırma olmaktan çıkarak bürokratik bir tahakküm biçimine, sömürgeci bir ilişkiye dönüşmesinin kaçınılmazlığının yanı sıra, her doğabilimsel keşfin ticari alanda, iş alanında değerlendirilmesinin zorunlu olması, kapitalist sistemin çelişkilerinden biriydi; ve kişinin bu çelişkinin üstesinden gelebilmek için yaptığı tek şey, akla gelebilecek her biçimde "av hatırası" biriktirmekti. Burjuva büyük toprak ağası ya da bir şirketin görevlisi olduğu halde, bir yandan da avcılık ya da araştırmacılık oynuyordu. Ve evde okunan da, serüven romanıydı.

Viktoria çağının ideal burjuva tipi için sömürgeler ve laboratuvar, siyasal ve "zihinsel" bir sosyalizasyonun her iki mitik olanağını temsil etmekteydiler. Burada kendini kanıtlayarak ve başarılar elde ederek (ve bir mikar da yıkıcılık yaparak) popüler anlayışa tam uygun erkek oluyordu o. Serüven edebiyatının kahramanı sömürgelere gider ve başka, yetişkin biri olarak geri döner; yaşadıkları onu olgunlaştırmıştır, artık kendinden emin bir şekilde kadının karşısına çıkabilir.

Sömürgeleştirilecek ülkelerin gitgide "kıtlaşması", harita üzerindeki beyaz noktaların yerlerinden kazınması (ekonomik gücün tekelleşmesi), ve nihayet bilimin rasyonelleşme ve mistik yanlardan arınma zorluğu, ortaya, ancak popüler kültürün giderebileceği bir zaaf çıkartmıştı. Popüler kültür, hayali (imajiner) sosyalizasyon yapıları ile gerçekliğin deneyimi arasındaki çelişkileri, birbirleriyle bağdaştırabilecek yeni yeni biçimler üretmeye başladı. Başka deyişle, popüler kültür, sosyalizasyon kurum ve mercilerince bireylere ulaştırılan, hatta yerine göre dayatılan roller tasarımını, bu tasarımı ezip geçen gerçeklik ile bağdaştırmak göreviyle yükümlüydü ve hâlâ da yükümlüdür. Bunu yapmak için gerçekçi bir dünya imajı elde etmeye gerek

yoktur, içinde çelişkilerin aşıldığı yeni yeni mitoslar üretmek yeterlidir. Sözgelimi sömürgeci serüvenin içinden, serüvencinin masumiyetini korumak için, Tarzan gibi bir "karşı" figür doğmuştur. Tarzan hem özgürlüğüne ve doğal cinselliğine hayranlık duyulan vahşidir; hem de soylu Avrupalı, Lord Greystone'dur. Bilimin, *mad-scientist* (çılgın bilgin) teması biçiminde şeytanileştirilmesi, kaydırmanın başka bir biçiminin aracılığıyla, bilim içindeki sihirli, büyülü yanın cezbedici atmosferini korur. Bu kaydırma süreçlerinde, her defasında daha tuhaf, daha ilginç biçimlerin bulunması, kendiliğinden anlaşılır bir zorunluktur. Nasıl sömürgelerin oluşturduğu "dışarısı", burjuva kahramanı için kimselerin tanımadığı, bilmediği serüven ülkesine bir kaçış alanı oluşturuyorsa ve alabildiğine paradoks bir biçimde, bu dış ülke, kahramanın içerde, kendi ülkesinde edindiği değerlerin geçerlilik alanı bulabildikleri biricik yer olarak beliriyorsa, edebiyatta dıştaki-yer, fantastik-olan, sıklıkla, içeride, gerçeklikte geçerliklerini ve güvenilirliklerini yitirmiş olan değer sistemlerinin sığınacağı yer olup çıkar. Nasıl ki fantastik olan oldumolası yasaklanmış olanın kendine bir çıkış bulduğu ortamı oluşturmuşsa, aynı zamanda tarihçe aşılmış değer sistemlerinin de sığınabildikleri yerdir. Bilim-kurguda, gerçeklikte modası geçmiş bir sürü siyasal ideoloji "ayakta kalabilmektedir."

Fantastiğin yolculuk ve fetih biçimleri (bilim-kurgunun *space opera*'ları, fantastik yolculuklar) "gerçekçi" serüven romanının yerine konmuş yedeklerdir. Burjuva bireyinin sosyalleşme ve kimlik edinme süreçlerinde sömürgelerin rolüne değinmiştik; dolayısıyla sömürgelerin kaybedilmesi, bu bağlamda manevi kayıpların da bu sürece eşlik etmesi anlamına gelir. Eski sosyalizasyon ve kimlik modelleri işe yaramaz hale gelince, "eğlence sanayii" devreye girip bu boşluğu kısmen doldurmaya

çalışır. Bundan böyle sömürge bölgelerine yapılan (edebiyattaki) araştırma gezilerinin yerine, denizlerin diplerine, uzaydaki gezegenlere yapılan yolculuklar geçmiştir. Dünyadaki sırların oluşturduğu stokların sınırlı olabileceği ve insanın kendisinin yol açtığı sorunların çözümünü bulmak yükümlülüğüyle başbaşa kalabileceği korkusundan kaçtıkça, tasarlanamaz uzaklıklara gitmekteyiz. Bu yönden, fantastik edebiyatın bir bölümü sömürgelerin yitimiyle ortaya çıkan sorunlara bir tepki olarak yorumlanabilir. Buna karşılık Amerikan bilim-kurgusunda sömürgelerin yitimine çok benzeyen bir yitime karşılık gelen tepki de, fantastiğin tepkisinden çok da farklı değildir: *Closing of the frontier,* sınırın kapanması, Batıda Amerika kıtasının işgalinin ve bu bölgeye yerleşme sürecinin son bulması anlamına gelmektedir. İlk Amerikan bilim-kurgularının fantastik yönden çok fakir oluşları ve sadece işgal ve el koymayla uğraşmaları, Amerikan westernlerindeki mitosu devam ettirmek zorunda kalışlarının bir kanıtı olarak alınabilir. *Space opera*'daki astronotlar, tıpkı kovboyun bir su kaynağından ötekine dolanıp durması gibi, o gezegen senin bu gezegen benim dolaşıp dururlar.(*)

(*) Sn. Ünsal Oskay, Der Yayınlarında çıkan "Çağdaş Fantazya" kitabında, Darko Suvin'den derlediği "Bilim-kurgu türünün poetikası" konulu yazıda, bilim-kurguyu popüler kültür eleştirisinin odağına yerleştiriyor; gerek bu bölüm gerekse de "Bilim-Kurgu Filmlerinin Tarihi" bölümünde ele alınan *Invasion of the Bodysnatchers, 2001, Things to Come* ve *Star Wars* ile ilgili derleme ve fikirlerinin yer aldığı "Bilim-Kurgu ve Toplumsal Eleştirmesindeki Kaydırmacası" başlıklı bölüm, elimizdeki metinle birlikte değerlendirildiklerinde apayrı bir ilginçlik ve "işlev" kazanıyorlar. Eleştiriyi tanıtma amacının önüne çıkarmamaya özen gösteren metnimiz ile, "türü" oluşturulmaya çalışılan üst-kuramların eleştirel nesnesine dönüştüren "Çağdaş Fantazya" metni, bu bağlamda okurun ufkunu biraz daha genişletecek bir "bütünlük" oluşturuyor bile diyebiliriz. (Ç.N.)

Bilim-Kurgu Filmlerinin Tarihi



Sessiz Sinema Döneminde Bilim-Kurgu

Georges Méliès ve Avrupa'da Bilim-Kurgu Sinemasının Başlangıcı

Sinemada her yeni türün doğuşu sadece yeni bir tematiğin başlaması anlamına gelmez, aynı zamanda sinemanın yeni bir teknik ve estetik "dili" kullanmaya başladığının da belirtisidir. Bu yönden bakıldığında örneğin "western", doğal-kırsal manzaraların ve hareketlerin türü; tarihsel sinema, kostümlerin ve mimari dekorların türü; melodram, bakışların, romantik davranış ve hareketlerin türüdür. Bilim-kurgu başlangıçtan itibaren insanın ağzını hayretten açık bırakacak film hilelerinin türüdür; "olanaksız-olanı" canlandırıp gösteren ve doğa yasalarını bol bol hayal gücüyle yoğurarak kullanan sinemadır.

Ama bilim-kurgu aynı zamanda genellikle teknolojinin düşünsel deneyimle, ortaya atılan deneysel tasarımlarla birlikte ortaya çıktığı, alabildiğine "yazınsal" bir türdür de. Bilim-kurgu başka bütün türlerde karşılaştığımızdan daha fazla, kitaplarında

okurlarının tasarlama ve kafalarında, gözlerinde canlandırma gücünü harekete geçiren yazarların fikirlerini sinemaya aktarmaya çalışmıştır. Bu yüzdendir ki, bilim-kurgu sinemasının tarihi, ikide birde "yazınsal" bilim-kurgunun sadece "ilüstrasyonu", salt filmsel bir gösterimi, hatta daha da öteye, edebiyatın yüzeyselleştirilmiş bir yansısı olma tehlikesiyle döşeli bir yolda gelişmiştir. Tür dediğimizde, o türe giren ürünlerin iyice afişleşmiş, klişeleşmiş özelliklerinin altını çizdiğimize göre, bilim-kurgu türü de, yazılı bilim-kurgunun *ürettiklerini gösterir* diyebiliriz: Tasarımları, düşleri, sezgi ve tahminleri, spekülasyon ve vizyonları (fantastik görüntüleri).

Eylem çatısıyla bu ilişkilere uygun düşen ilk bilim-kurgu filmi, Georges Méliès'nin *Le voyage dans la lune*'udur (1902). Film Jules Verne'in *De la terre à la lune* (1865) ve H.G. Wells'in *The First Men in the Moon* (1901) romanlarından yola çıkmıştır. Ancak film, kendi yazınsal kaynakları ile daha çok çelişen bir görünüm sunar. Grotesk-komik ve peşpeşe gelen şaşırtıcı "hareketli resimlerden" oluşmuş bir sahneler dizisidir. İnsanları yeryüzünden Ay'a taşıyan roket mermisi, şortlu, şapkalı, tişörtlü kızlar tarafından uzay topuna taşınır. Roket, Ay'daki adamın tam gözüne isabet eder. Wells'in romanından alınma "selenitler", yani Ay sakinleri korkutucu olmaktan çok gülünçtürler ve şemsiyeyle dürtüklendiklerinde patlarlar. Korkusuz uzay yolcuları roketlerini dünyanın doğal çekim gücüne bırakıp geri döndüklerinde, yeryüzünde, yitirildiği sanılan kahramanlar için bir anıt dikilmektedir.

Daha çok serüvene dönük bilim-kurgunun temel teması olan fantastik seyahat, *Le voyage à travers l'impossible* (1904) filminde de karşımıza çıkar. Çılgınca bir hızla bir dağ tepesinden boşluğa uçan bir tren, gökyüzünden kâinata doğru yol aldıktan sonra, önce dünyadaki bir denize, oradan da tekrar kara-

ya ulaşır. Méliès'nin kullandığı sinema hileleri, kusursuz bir yanılsama yaratma amacına dönük olmaktan çok, hareket ve dönüşümlerin canlandırılmasına yarayan yeni, şaşırtıcı mekanik olanakların gösterilmesini hedeflerler. Bu hilelerin bir bölümü, Méliès'nin kendi tiyatrosu olan "Theatre Robert-Houdini"de denenmiş ya da önceden geliştirilmişlerdi ve bütün hileli çekimler de tiyatronun içinde gerçekleştirilmişti. Hileler, zaman zaman iyice belli oluyordu: Örneğin oyuncular boyanmış bir fonun önünde hareket ediyorlar, bir hareket yanılsaması yaratabilmek için bu fon sağa sola kaydırılıp duruyordu. Nesneler ya da fantastik tipler, genellikle siyah bir fonun önünde kuklalar ya da oyuncak bebekler gibi hareket edip oyuncuların yanı sıra eyleme katılıyorlardı. Ama bunların ötesinde, sadece bu yeni anlatım aracı olan sinema (film) sayesinde gerçekleştirilmesi olanaklı olabilecek hileler de yok değildi; örneğin resimlerden ibaret sahnelerle gerçek sahnelerin birbirinin yerini alması gibi; hatta *stop-motion* yöntemiyle çekilmiş birkaç sahnede kullanılan bu teknik, yıllar sonra Willis O'Brien ya da Ray Harryhausen tarafından kusursuzlaştırılacaktı. "Méliès, sinemada kullanılabilir hale getirebilmek için tiyatro mekaniğinin her olanağını araştırdı" (G. Sadaul) ve sinema için olabilecek en büyük tiyatro efektlerini elde edebilmek için sayısız sinema tekniği keşfetti. (Türün bu ilk dönemlerinde, sadece fantastik sinemanın çok önemli anlatım tekniklerinden biri hiç değilse ucundan olsun uygulanmadan kalmıştı: Sinemasal kurgu - montaj tekniği.)

Méliès, gerek bu filmlerde gerekse daha sonrakilerde fantastik temalara başvurmakla birlikte bunları aslında bir öykü anlatmak için kullanmadı; onun yaptığı daha çok popüler tasarımları yanyana dizmek, bunları mizahi, hileli teknik araçlarla birbirine bağlamak, böylelikle, oldumolası bağlı kaldığı varyeteye ve sihirbaz tiyatrosuna yakın durarak, içinde mitlerle san-

sasyonun, bilinenin ve şaşırtıcı olanın bir görüntüler dansı yaptıkları bir "show" sunmaktı. Döneminin, her şeyden; politikadan, kültürden, bilimden vb. "sergiler" ve gösteriler dizisi olarak yararlanma eğilimine Méliès filmleriyle hizmet etmekteydi. Aynı zamanda, fantastik, cinsel ve sosyal imajlarla yüklü olan ve burjuva dünyasının bir ifade aracı olarak tercih ettiği kartpostallara can verdi; yeni bir teknik boyut ekleyerek tiyatroyu sinemaya taşıdı.

Ancak Méliès'nin filmleri istedikleri kadar dönemin ruhuna ve anlayışına uygun düşsünler (bu yüzden de geçici bir süre için de olsa, bir süre sonra unutulmuşlardır), bilim-kurgu türünün habercisi olarak anlamları çok büyüktü. Çünkü Méliès'nin şaşaalı *tableaux*'ları, eğlendirici bilim-kurgunun daha uzun süre, belki de her zaman, çıkış noktasını oluşturan yeri kendilerine merkez olarak alırlar: Fantastiğin, komik olanın ve erotiğin buluştukları noktadır bu. Fantastik gezilerde tuhaf mahluklarla karşılaşılır; bunların özellikleri ve yetenekleri dünyadaki varlıklarınkine hiç mi hiç benzemez; doğal yapı ve mimariyle uyum içinde, kendilerin özgü esrarengiz bir hayat geliştirebilirler ve çizilmiş doğal kaderlerine aykırı yaşayabilirler. Kırklı ve ellili yılların "tipik" bilim-kurgu filmlerindeki ve romanlarındaki *bug eyed monster* (böcek gözlü canavar)'ın ilk öncüleri, Méliès'nin Ay-sakinleri ya da *A la conquête du pôle*'deki (1912) buz canavarıdır; tıpkı kadın kahramanların ilk öncülerinin de gene *Ay'a Seyahat*'teki "sade kostümlü" Folies-Bergere balerinleri ya da *Deux cent milles lieues sous les mers ou le cauchemar d'un pecheur*'deki (1907) denizkızlarının ellili yılların ilk kadın bilim-kurgu kahramanlarının öncüleri olma olasılığının güçlü olması gibi. Ve bilim-kurgu filmleri sonraki yıllarda gittikçe güncelleşip teknolojinin gelişmelerinin yol açtığı endişe ve hayranlık duygularına bir tepkiyi yansıtan tür olma özelliğine büründükle-

rinde, gene Méliès filmlerinin onlu yıllarda toplumun gündemini işgal eden konularla yakından ilintili olma özelliğini anımsatırlar bize. Örneğin yeni teknolojik buluşlarla donanmış taşıt araçlarının devasa mesafeleri bir anda insanların burunlarının dibine getirmesi, inanılmaz hızların söz konusu olması (*Ay'a Seyahat*'teki roket, dağın tepesinden savrulan tren vb.), elbette adeta geometrik sıçramalarla gelişen otomobil teknolojisinin ilk sinemasal yansılarıydılar. Sürat tereddütlere, endişelere, şaşkınlık ve korkulara yol açmıştı. Havda, karada, suda hareket eden ilk teknolojik taşıtların hızları ilk bilim-kurgu edebiyatının değişmez temasını oluşturduğu gibi, Georges Méliès filmlerinde bu özelliğini korumuştur; tıpkı yaklaşık elli yıl sonra, bu kez zamanın ve mekânın göreceliği (relativite) kuramının bilim-kurguda akılla kavranır tasarımlara dönüştürülmesi girişimlerinde, o günlerin en dillerden düşmeyen, güncel bir tezinin karşılık bulması gibi.

Sürat teması örneğin İngiliz filmlerinden *The "?" Motorist* (1905, yön: Walter Booth)'te de karşımıza çıkıyor. Olağanüstü bir hıza ulaşan bir otomobil uzaya fırlatıldıktan sonra, güneşin önünden geçip Satürn'ün halkalarından geri dönüp yeryüzüne iner. Bu taşlamalarda uzay, çağdaşlarının "hız-sarhoşluğuna" boyun eğercesine daralıp küçülmüş, bildik, sınırları belli bir mekâna dönüşmüştür sanki. Atmosferimizin şöyle biraz uzatılmasından başka bir şey değildir, üstelik yeryüzündeki fiziksel yasalar, nasıl oluyorsa, aynen orada da geçerlidirler.

Sonuçta bildik, günlük yaşamımıza girmiş, ama gene de pek tekin olmayan teknolojik taşıtların, dünyaya saldıran fantastik, yabancı ve tehditkâr istila makinelerine dönüşmesi için, birkaç adım atmak yetip de artacaktı elbette. Bilim-kurgunun ilk teması olan fantastik yolculuk, fazla gecikmeden, bugüne kadar cazibesini kaybetmeyen ikinci bilim-kurgu temasını orta-

ya çıkarttı: İstila ve öteki dünyaların varlıklarıyla "dehşet verici karşılaşmalar" temasını. *The Airship Destroyer* (1909, yön: Walter Booth) filminde Londra'ya saldıran esrarengiz uçan araçlarla karşılaşırız. Bütün silahlara, hatta zırhlara ve tahkim edilmiş sığınaklara karşı korunmalı ve bunlardan üstün oldukları anlaşılan bu makineler sonunda genç bir bilim adamının bulduğu uzaktan komutalı torpillerle imha edilirler. Sinema için özellikle yeni model hileler kullanma konusunda teknolojinin olanaklarını göstermek bakımından ayrı bir önem taşıyan bu filmin büyük gişe hasılatı hemen benzer birkaç prodüksiyonun da gündeme gelmesine yol açmıştı. Gene Walter Booth yönetiminde çekilen *The Aerial Anarchists* (1911), Londra'ya yapılan başka bir hava saldırısını konu edinmişti: *Pirates of 1920* (1911, yön: A.E. Collby, Dave Aylott) filminde ise ilerideki *action filmlerinin* ilk tipik örneğini oluşturacak, oldukça gelişmiş bir serüven öyküsüyle de karşılaşırız. Kötü niyetli ama ilginç bir serseri, genç, güçlü kahramanın güzel nişanlısını kaçırır. Kıza bir şey yapamadan ve dünyaya egemen olma yönündeki karanlık emellerini iğrenç bir eylemle gerçekleştiremeden önce, elindeki süper silahı kullanmasına fırsat bırakmayan kahraman tarafından son saniyede engellenir. Bu filmlerle birlikte, bilim-kurgu sinemasındaki "militarist" uğrak da ortaya çıkar. Ayrıca savaş filmleriyle olan paralelliğin yanı sıra, ileride haklı olarak sık sık sorgulanacak olan bilim-kurgu sineması "ideolojisi" de şekillenmeye başlar. Bilim-kurgunun istila, işgal ve kuşatma öyküleri, sıklıkla alabildiğine somut, alabildiğine reel ve hiçbir şekilde de dünyadışı olmayan istilacıları "kastetmekteydiler", öteki deyişle, dünyada siyasal gerginliklerin iyice arttığı dönemlerde her zaman olduğundan daha büyük, daha gözüpek bir savunma psikolojisinin, savunmaya hazır olma gerekliğinin önemini vurgulamaktaydılar. Dünyayı ele geçirmeye çalışan bir

serserinin, kahraman tarafından son anda, berikinin teknolojik gücüne rağmen altedilmesi temasının o günlerin (Almanya'nın savaş hazırlıklarının soluğunu ensesinde duyan) İngiliz seyircisini öylesine etkilemesi herhalde başka türlü açıklanamaz.

Bilim-kurgu türünün gelişmesinde çok etkili olmuş üçüncü bir tema daha, gene sessiz-sinema döneminde ilk uygulamalarını bulmuştu: *mad scientist* terimiyle tanımlanan çılgın, deli bilimadamı, kaçık bilgin tipidir bu; şeytani ya da sırılsıklam salak biri olarak karşımıza çıkan bu doğabilimcisi, ya da kâşif, insanlığın hayatını tehlikeye sürükler. Bu tip sonradan hem korku (*horror*) sineması, hem de bilim-kurgu türü için vazgeçilmez bir tip olup çıkacaktır. *Mad scientist*, 1910 yapımı bir Amerikan filmi olan *Frankenstein*'da (yön: J. Seatle Dawlwy) ilk kez karşımıza çıktıktan sonra Abel Gance'ın yönetmenliğini yaptığı *La folie du Docteur Tube*'de (1914), bilim-kurgu türünde taşıyacağı işleviyle ilk kez seyirciyle tanışır. İnsanları hipnoz yoluyla itaatkâr yapmaya çalışan bir bilimadamı, ışınlarla yaptığı deneyler sırasında aklını kaçırır. Yönetmenliğini Marcel L'Herbier'nin yaptığı 1923 yapımı *L'Inhumaine* filminde, kendisine çılgınca âşık bir bilimadamı tarafından, ölümünden sonra yeniden diriltilen ve ikinci bir hayat yaşayan, eski bir opera şarkıcısının öyküsü anlatılır. (Bu filme emeği geçenler arasında daha sonra yönetmenliğe soyunan Alberto Cavalcanti ve Claude Autant-Lara'nın yanısıra ressam ve deneysel sinemacı Fernand Leger de bulunmaktaydı.)

Ancak kaçık bilgin teması, sadece bir anlatım ve öykü yeniliği olarak izleyiciyi provake eden bir unsur olmaktan öteye, öncü sinemanın sosyal eleştiri veya taşlamacı alegoriler gerçekleştirmesini sağlayan bir motifti de. Bunun en tanınmış örneği, René Clair'in 1923'te yaptığı *Paris qui dort* filmidir. Film, Eyfel kulesinin bekçiliğini yapan genç bir adamın öyküsünü anla-

tır. Günlerden bir gün, sabah yerini alması gereken öteki bekçi gelmeyince, genç adam ne olup bittiğini anlamak üzere kuleden indiğinde, bütün Paris'in hareketsiz durumda, taş kesilmiş olduğunu görür. Bütün saatler belli bir yerde durmuşlar, bütün insanlar hareketlerini tamamlayamadan tıpkı bir film karesindeki gibi öylece donup kalmışlardır. Bu esrarengiz hastalıktan bu yönde etkilenmemiş çok az sayıdaki insan da, saldırgan, asosyal davranışlar sergilemekten geri kalmazlar; erkekler sarhoş olup, hareket edebilen, "canlı" tek kadın için birbirlerini yemektedirler. Filmin kahramanı, bir radyo yayını sayesinde esrarengiz taşlaşmanın kaynağını keşfetmekte gecikmez: Bir bilimadamı kentin sakinlerini bir ışınlama aygıtıyla hipnotize etmiştir. İnsanları felç eden ışın, kaynağından kesilir, ama kimse olup bitenden bir pay çıkartmamıştır; yeniden sosyal ve cinsel taleplerini engelleyen baskılar dünyasına, o eski yaşantılarına hiçbir şey olmamış gibi geri dönerler. Filmin genç kahramanı bilimadamının kızıyla birlikte "kulesine" geri döner ve kulenin girişini kapatır.

Paris qui dort'un motifleri arasında en ilginçlerinden biri, ileride neredeyse olağan bir anlayış olarak sık sık karşımıza çıkacak olan, gerek bilimin gerekse insan doğasının özünde kötü ya da en azından yozlaşmış olduğu anlayışıdır. Clair bize, her ne kadar karakteri oldukça olumlu ve sevimli çizilmiş de olsa, sinema tarihinin ilk kaçık bilginlerinden birini tanıştırır. Kötü bir maksat taşımadan ve yaptığının nereye varacağı konusunda en ufak bir fikri olmadan keşfini uygulamaya sokan bilimadamı, bilim-kurgunun çoğu teknolojik aygıtlarının yaptığı gibi, bir felakete yol açar. Ancak bilimadamının kendisi pek gerçekçi çizilmemiştir; komiktir ve karakterini tanımlayacak belirgin hatlardan yoksundur; güzel kızı ise, aynı durumda karşımıza çıkacak olan sayısız kadın kahramanlardan ilki olarak, babasının aksine aklı başında, olumlu bir tiptir. Erkek kahramansa güçlü-

dür, kuvvetlidir, her şeye el atar, tam bir proletarya prototipidir. "Ve her şeyden önemlisi, filmde, başında kendini yönlendirecek bir otorite bulunmadığı zaman ne yapacağını şaşıran ve anarşiye, histerik davranışlara sürüklenen 'kitle', ileride, 'dünyanın sonu' temasıyla karşımıza çıkacak olan ve hemen her filmde değişmeyen bir klişeye dönüşecektir" (John Baxter).

Bilim-kurgu sineması kendine özgü tiplerini, kendi yasalarını geliştirmiş, oyuncular da birbirleriyle ilişkilerinde bu yasalara uyarak hep birbirine benzeyen şematik davranışların dışına çıkamamışlardır. Öte yandan bu kahramanlar, toplumu – onun fedakârlığını, dayanışmasını, disiplinini, akıllılığını – artık o aşamada hangi özellik önemliyse onu, bir sınavdan geçirme yolu olarak da anlaşılabilirler. Ve René Clair'den sonra toplum, birçok bilim-kurgu filminde bu sınavdan kötü not almaktan kurtulamayacaktır.

Alman Ütopik Sineması

İngiltere ve Fransa'da fantastik sinemanın naifliği, daha doğrusu görünürdeki naifliği, Alman ekspresyonist (anlatımcı/dışavurumcu) sinemasının Birinci Dünya savaşı sonunda gerek anlam gerekse görüntü alanında peşipeşine gerçekleştirdiği patlamanın yarattığı "şeytani beyazperdede" kendine yer bulamamıştır. Méliès ve çağdaşları için fantastik, en başta, mekanikle ve sinemaya yeni olanaklar katma amacıyla girişilen denemelerle oynanan bir oyunun adıydı: Teknoloji doğal sınır ve engellerin ötesine geçmeyi sağlayacak bir araçtı. Alman ekspresyonist sineması ise fantastik dendiğinde, en başta iç çelişkilerin beyaz perdeye yansıtılmasıyla ilintili bir temayı anlıyordu; dış gerçeklik ile insanın iç dünyasını birbirinden ayıran setin yıkılması gibi bir şeydi bu. Lotte H. Eisner *Şeytani Beyazperde* kita-

bında o günlerin tanıklığını yapmış bir eleştirmenden alıntı yapıyor: "Dünya öylesine geçirgenleşmiş ki, içinden her an hortlaklar ve görüntüler dışarıya fışkıracakmış gibi gelmektedir insana; dış gerçeklikler ardı arkası kesilmeksizin iç yaşantılara dönüşmekte, ruhsal süreçler ve olaylar ardı arkası kesilmeksizin, yüzeye, dışa yollanıp, dış fenomenlere dönüşmekte."

Burjuvazinin Birinci Dünya Savaşı öncesindeki, dünyayı bir eğlence tiyatrosuna dönüştürebileceği yolundaki kesin inancının yerinde yeller esmeye başlamış, burjuva insanı bundan böyle kavrayıp denetleyemediği ve sergileştiremediği her şeyi delirtici ve şeytani bir şey olarak algılamaya başlamıştı. Acayip olan, kuşku uyandırıcı, şüpheli bir şey olup çıkmıştı. Ancak Alman sineması yüzyılın üçüncü on yılında istediği kadar ruhsal bozuklukların ve güvensizliklerinin ifadesi olsun ve fantastik, çözülmez çelişkilere yönelik şizofren bir tepkiye dönüşsün, sinema da o ölçüde, çılgınlığın, deliliğin ve kötülüğün sonunda dünyanın dışına sürülüp atılabildikleri, şu ya da bu sorunun giderilmesine olanak tanıyan yer olup çıkmıştı. Çünkü ekspresyonist film de, bütün biçimsel ve tematik yeniliklerine karşın, her şeyden önce bir eğlenceydi, yani dünyadaki çatlak ve yarıkları mitolojik yoldan kapatma ve belirsiz, karmaşık duyguların yerine açık-seçik, belirli görüntüler bulma girişimlerinden oluşmuş bir sistemdi.

Bütün bunların ötesinde, dönemin bütün bir film arzını temsil etmedikleri kesin olan birkaç "sivri-film"in ortaya koydukları özellikler oldukça kafa karıştırıcıydı. Sinemadaki ekspresyonizmi, Alman sinemasında bir ekol, bir üslup yönelimi, hatta açık-seçik tanımlanabilecek bir "akım" olarak da görmek olanaksızdır; ekspresyonist Alman sineması, daha çok, dönemin ruhunu; dahası, öteki sanat türlerinden bilinen üslup araçlarını ve temaları filme taşımaya yönelik çok çeşitli girişimlerin bütü-

nü olarak tanımlanabilir. Yeteneklerin, fikir ve duyguların oluşturdukları bu yığışımın içinden en başta kriminal film ile korku filmlerinin gelişmesine yardımcı olabilecek birçok esin ve itki kaynağı türemiştir. (Dizimizde çıkacak olan *Fantastik Sinema* kitabına bakınız.)

Ütopik filmler ile, "doğaüstü", masalsı ya da parapsikolojik motiflerle bezeli fantastik filmler arasına bir ayrım çizgisi çekmek olağanüstü zor olduğu kadar, hani itiraf etmek gerekirse, biraz da lüzumsuzdur. (Bilim-kurgu ile korku filmleri arasındaki kesin ayırıcı çizgi bile ancak kırklı yıllarda çizilebilmişti). "Ruhtan yoksun insan" gibi belli başlı, ikide birde tekrarlanan motifler karşımıza kâh duyularüstü, algılanmaz fenomenler olarak (örneğin kahramanın tıpatıp aynısı bir kişinin ortaya çıktığı filmlerde), kâh ütopik-teknolojik konstrüksiyonlar olarak (örneğin Fritz Lang'ın *Metropolis*'indeki kadın robot gibi) çıkarlar. Geleceğin hiper-teknolojik donanımlı bir toplum olarak tasarlanan dünyasının göbeğinde (gene *Metropolis*'te olduğu gibi) *mad scientist,* kötü maksatların hizmetine koşacağı teknolojisini kabalistik ritüellerle destekleyen bir büyücü olarak belirir. Bu filmlerin amacı, daha sonraki Amerikan bilim-kurgu filmlerinde olduğu gibi, olup biteni mantıklı bir yoldan açıklamak ya da kavranması güç bir tasarımı görselleştirerek akıl yoluyla anlaşılır kılmak değil, insanı "salt ruhun" dünyasıyla, "salt mekaniğin" dünyası arasında ikiye bölüp net bir biçimde bu iki dünyaya taksim eden imajı değiştirmek; böylece bir insan imajının yetersizliğinden kaynaklanan bunalımı aşmaktı. Bu yeni anlayışta, ruh ile mekanik, et ile makine (birbirlerinden ayrılmak şöyle dursun) tıpkı – içindeki açık-seçik, belirgin cephelerin iyice birbirine karışıp silindiği ve en azından olumsuzlamanın içinde kısa ömürlü de olsa, burjuva ittifaklarının henüz mümkün olduğu – siyasal düzen gibi, karmakarışık biçimde birbirlerine girmişlerdir.

Alman fantastik sineması, hayalet insanlardan geçilmiyordu. Fritz Lang'ın *Der müde Tod* (1921) filmindeki ölüm, Friedrich Wilhelm Murnau'nun *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (1922) filmindeki vampir, Henrik Galeen'in, *Der Student aus Prag* (1926) filmindeki ikiz hayalet, *Genuine*'deki (1929) yapay insanlar (yön: Robert Wiene), *Der Golem*'deki (1920, yön: Paul Wegener, Carl Boese), kâbus ile gerçeklik arasındaki varlıklar *Das Cabinett von Dr. Caligari* (1919, yön: Robert Wiene), *Das Wachsfigurenkabinett* (1924, yön: Paul Leni), *Dr. Mabuse, der Spieler*'deki (1922, yön: Fritz Lang) çılgın tiranlar ve Robert Wiene'nin *Orlacs Hände* (1924) filmindeki kötü ruhların etkisi altına girmiş insanlar, hepsi buna birer örnektirler.

Bu "yaratıkların", yarı insan yarı hayalet varlıkların çoğu, ortaya doğaldışı yollardan, tuhaf ve acayip bir biçimde çıkıp, gene aynen tuhaf, acayip yollardan ya da şiddet yoluyla geri yollanır ya da yenilgiye uğratılırlar. Toplum, doğurmadan edemediği canavarlarını gene kendisi imha eder. Bu bağlamda, bu ilk bilim-kurgu filmleri, türün ilerideki temel bir kuralını daha o günlerde yansıtırlar: Fantastik olanın burjuva dünyası içine hırsız gibi, zorla girmesi, onun imhası ya da kendi sınırları içine hapsedilmesiyle sonuçlanmak zorundadır. Bu filmlerden önemli bir bölümü, savaş sonrası dönemin temel bir korkusunu, arkaik, şeytani ya da tiranca yollardan iktidarın ele geçirilmesini önleyebilecek biricik çare olan düzeni yitirme, düzensiz yaşama zorunluğunun korkusunu yansıtırlarken, fantastik-olana, kaba, sıradan bir burjuva iyimserliğiyle yaklaşanlar da yok değildi. "Bu iyimserlikten hareket ederek filmin eylemi, mevcut hoşnutsuzluğu küçültmekte, azaltmakta ve geçici bir kaza olarak simgeleştirmektedir; böylelikle sürüp gitmesi gereken emniyette olma duygusunun kalıcı bir biçimde zayıflaması önlenir." (Siegfried

Kracauer). Daha sonraki dönemin, hoşnutsuzluğu küçültme reçetesine aldırış etmeyen fantastik Alman filmlerinin sayısı, iki elin on parmağını geçmezler.

İnsana benzer yaratığını, az çok bilimsel sayılabilecek bir açıklamayla inanılır kılmaya ve meşrulaştırmaya çalışan ilk Alman filmlerinden biri, Otto Rippert'in 1916'da gerçekleştirdiği 6 bölümlük *Homunculus*'tu. Dahi bilimadamı profesör Hansen ve asistanı Rodin tarafından laboratuvarda yaratılan yapay insan Homunculus, olağanüstü zihinsel yetenekleriyle önce ideal bir insan tipini temsil eder. Ancak gerçek bir insan olmadığını öğrenince, kendini yalnız ve toplum dışına itilmiş hisseder; insan olma özelliğinin en çekirdek, en temel duygusundan yoksun olduğunu düşünür: sevgiden. Huzursuz, tedirgin, dünyayı dolaşmaya başlar; aradığı onun kökenini bilmeyen bir insan toplumudur; gelgelelim nereye gitse, kim ve ne olduğuna ilişkin haber oralara çoktan yayılmıştır. "Aa, işte ruhtan yoksun insan Homunculus bu" diye konuşur insanlar onu gösterip, "Şeytanın elçisi bir canavar." Homunculus'un sevgi bulma özlemi geri çevrile çevrile sonunda kin ve nefrete dönüşür; bundan böyle aklı fikri intikam almakta olan bir diktatör olur. İşçi kıyafetine bürünüp işçiler arasında ajitasyon yapar, sonra da ayaklanan halkı acımasızca bastırır. Sonunda, bir dünya savaşına yol açarken, kendisin isabet eden bir yıldırım, egemenliğine son verir onun.

Daha sonraki gerçek diktatör Adolf Hitler ile Homunculus arasındaki daha ilk bakışta göze çarpan şaşırtıcı berzerlik bir yana, iktidarın ele geçirilişindeki stratejinin uygulanışında ve daha sonra ajiteler ve propaganda yoluyla iktidarın korunuşunda izlenen yöntemler; şiddete yönelen toplumda diktatörün koruyucu bir kalkan olarak görülmesi, adeta yaklaşan bir geleceğin habercisidirler. Gerçekten de Homunculus'un figürünü

oluşturan öğelerin geçmişte, popüler mitolojinin uzun geleneği içinde kökleri vardır ve politik güçlerin çifte değerliliğinin gösterilmesi, (sözgelimi diktatörün kimliğinde koruyucu ve baskıcı özelliği birleştirmesi), en başta toplumu dönüştürücü kitlelerin manipüle edilebilirliğinin keşfi, "halk" ile "önder" arasındaki uzlaşmaz çelişkiyi, şiddetin temelinde yatan kısır şeytani döngü olarak (hadi kaderciliğin demeyelim, ama) o dönemde genellikle yaygın olan bir karamsarlığın ifadesi olarak görebiliriz.

Ancak bilim-kurgu sinemasının gelişmesi bakımından, en başta bilimsel yöntemlerle yapay bir insan yaratma teması oldukça önemliydi. Bu anlayışın arkasında, tıptaki araştırma ve gelişmelerin payı vardı elbette. Almanya'da ve (Almanya dışında) genetik, ırkçı ve hanedancı bir ideolojinin; özellikle de faşizmde tam ve katıksız ifadesini ve en kalleş, en aldatıcı biçimini bulan, ama hiçbir şekilde salt faşizm ideolojisiyle sınırlı da olmayan bir ideolojinin tam da karşı olduğu şeydi bu yapay insan. İnsanın "olgunlaşmış", aile ve kan bağlarına bağlı kimliği (özdeşliği) böyle yarım yamalak, yapay yaratıklarla tartışılır bir özellik kazanıyordu çünkü. "Doğal yollardan üretmemiş" insan, sadece Hıristiyan Tanrıbilime ve etiğe karşı küstahça bir meydan okuma değil, aynı zamanda burjuva-babaerkil hiyerarşisinin ve bu hiyerarşinin bedensel, ruhsal ve maddi kalıtım araçlarıyla soydan soya aktarılabileceği inancının da altını üstüne getirmek demekti.

Kısacası, bir sürü yeteneği, ama çok az kan ve sosyal bağı bulunan yapay insanın, bu yabancılaşmış, aykırılaşmış toplumdışı mahlukun, yıkıcı bir varlığa, katı yürekli bir tirana dönüşmesi, gelecekteki politik egemenlik ve tahakküm biçimlerinin habercisi olan bir önsezgiden çok, doğabilimlerinin (ve en başta tıbbın) katkılarıyla olabilirlikler alanına giren bir tehdidin – burjuva bireyinin "mitolojik kimliğine" yönelik bir tehdidin –

projeksiyonu ya da şeytani boyutlara büründürülüp karşımıza çıkartılması olarak anlaşılması gerekir. (Bu filmlerin talihsiz ve acımasız robotları ve androitleri, ilginçtir, yazarlarının – senaristlerinin – anlayışına göre, birey olmaktan çıkma süreçleri iyice geliştikten sonra, asıl o andan sonra, kendilerine: işçide, kitlede bir yardımcı, destek ve araç ararlar.) Hitlercilik belki benzer bir siyasal psikolojiye denk gelmektedir; ama, sık sık ileri sürüldüğünün aksine, bu "diktatör" filmleri bu anlamda geleceğin bir önsezisi olmadıkları gibi, belli başlı siyasal egemenlik biçimlerinin sakıncaları karşısında uyarı görevi yapan akılcı, mantıkçı girişimler hiç değillerdir. Bir güvensizlik, kendini emniyette hissetmeme duygusuna bir tepki, bir karşılıktır bunlar; burjuva toplumunun içindeki mitolojinin çatlaklarına bir tepki; içlerindeki en berbat hortlaklar ve kâbuslar kaçıp gittikten sonra yeniden doldurulup onarılan çatlaklara bir tepki.

Homunculus'tan iki yıl sonra Hans Heinz Ewers'in *Alraune* romanının ilk film versiyonu ortaya çıktı (yönetmeni bilinmiyor). Homunculus labrotuvarlarda üretilmiş yapay bir insanken, onun dişisi diyebileceğimiz Alraune, bir bilimadamının bir caninin spermleriyle bir fahişenin yapay yoldan döllenmesini sağlayıp elde ettiği bir yaratıktı. Bilimadamı kızı kendisi büyütür, çünkü ispatlamaya çalıştığı şey, bir bireyin genlerinden çok çevre ve eğitimin damgasını taşıdığı, bu faktörlerin onun karakterini belirlediği tezidir. Gelgelelim en iyi niyetli davranışlar bile Alraune'yi kalıtımına geçmiş canice eğilimlerden kurtaramaz. Ancak filme göre, kızı dişi bir canavara çeviren şey sadece bu geçmişindeki kalıtsal miras değil, aynı zamanda kendi varlığını borçlu olduğu döllenmenin, "ruhsuz", doğal olmayan yollardan gerçekleştirilmiş olmasıdır; bu mekanik vamp kadının biricik amacı, erkekleri mahvetmek, onları yıkmak ve intihara sürüklemektir.

İleride Hollywood'ta Michael Curtiz adıyla ünlü olacak

Macar yönetmen Mihaly Kertesz tarafından aynı yıl Macaristan'da bir versiyonu çekilen ve bunun yanı sıra çeşitli versiyonlarıyla karşımıza çıkan filmin fonunda, Homunculus'tan çok daha fazla öne çıkan sorun, Kracauer'in deyişiyle "özgürlük şokudur". Gerçekten de her iki filmde de yapay yaratıklar özgürlüklerinin şokunu yaşarlar. Bir bakıma tipik bir Frankenstein öyküsü olan *Alraune*'de, yaratığın kişilik özellikleri kalıtımca önceden belirlenmiş olarak görünürler; ancak aynı sıralarda bilimsel alandaki yeni kuramlar böyle bir belirlenimcilik anlayışının geçersizliğini tartışmaktadırlar; öte yandan da üreyişin temelindeki teknik tarz, üreyişte ruhsal-duygusal boyutun eksikliği, sonraki acıların ve yıkıcılık eğilimlerinin nedeni olarak gösterilir. Ne insanın ne de Tanrının yaratım planının içinde yeri olan ve bu nedenle de özgürlüğünü nasıl kullanması gerektiğini bilmeyen zavallı yaratık, ayıklanmak, ortadan kaldırılmak zorundadır.

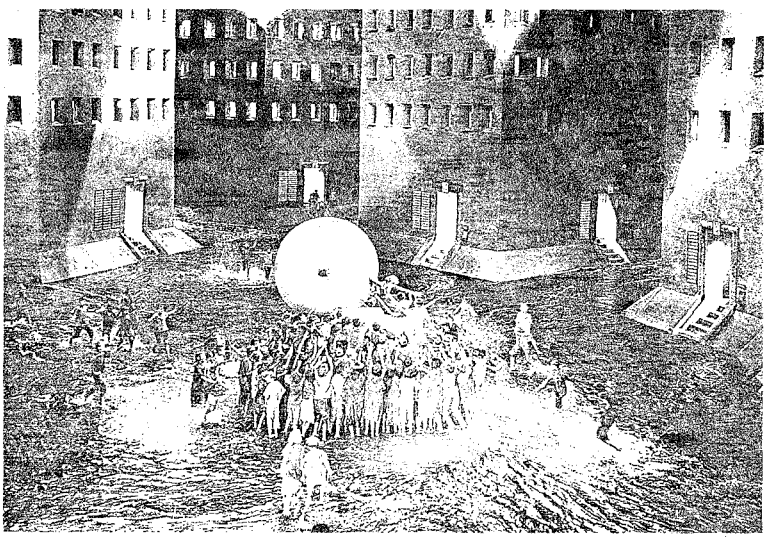
"Talihsiz robot" ya Alraune gibi iç kalıtsal zorunluğun ve determinasyonun sonucunda kötüdür ya da Fritz Lang'ın *Metropolis* (1925/27) filmindeki dişi robot Maria gibi, kötülüğün aracı olur. *Metropolis*'te, bu fantastik Alman filminde, gelecek ilk kez birkaç sorunla ilintili olarak, belli başlı ayrıntı yanlarla sınırlı olarak değil de, bütünü kapsayıcı, geniş bir boyut olarak karşımıza çıkar. Söz konusu olan "geleceğin kenti" Metropolis'tir. Üretim koşullarının ve sosyal hiyerarşinin iyice güçlenip adeta taşlaşmış olduğu bir gelecek dünyası; üstlerde, Güneşi gören yerlerde, havadar, kocaman gökdelenlerde egemen sınıfın üyeleri otururken, aşağıda, yerin altında, mağara ve katakomplarda, köleler gibi yaşayan ve başında çalıştıkları makinelerle büyük bir ritmik bütünlük ve ahenk kurmuş olan işçiler bulunmaktadırlar.

Johann Fredersen (Alfred Abel) bu endüstri imparatorluğunun sahibidir, "makinelerin ve işçilerin efendisi"; gücü her

yere uzanır, her şeyi denetler ve monitörleri sayesinde her an her yerde hazır ve nazırdır, her köşe bucakta gözü vardır. Öz oğlu Freder (Gustav Fröhlich) en azından içinden, babasının bu kudretine karşıdır; işçilerin kurtuluşuna şiddet ve devrim yoluyla değil de sözgelimi dinsel sevginin ve kardeşliğin aracılığıyla ulaşmak istediği için "aşağıda" kendisine "ezilenlerin azizesi" dedikleri Maria (Brigitte Helm) ile tanışır. Genç kadının etkisi altındaki Freder, köleleştirilmiş işçilerin davasına sempati duymaya başlar. Kudret ve iktidarından tavizler vermek zorunda kalmak istemeyen baba Johann Fredersen, ahlaksız kâşif Rotwang'a (Rudolf Klein-Rogge) işçileri aldatma görevi verir. Rotwang işçileri kışkırtarak makineleri kırmaya ikna eden Marian'nın tıpatıp aynısı bir robot yapar. Burada da tıpkı "Homunculus"ta olduğu gibi, işçi ayaklanması diktatöre, muhalefet hareketini bastırmak için bir bahane sunar. Gelgelelim makinelerin imha edilmesinin ardından işçilerin "alttaki" oturma alanları da sular altında kalır. Freder ve gerçek Maria son anda tehlikeden kurtulabilmeyi başarırlar. Bunların oluşturdukları sevgi ve dostluk örneği, işçiler ile kapitalistler arasındaki barışın da habercisidir. Filmin sonunda "yürekten birleşmedikleri sürece beynin ve elin birlikte çalışamayacakları" gerçeğini anlamış olan işçi temsilcisi (Heinrich George) ile Johann Freder el sıkışırlar.

Fritz Lang'ın bu filmini sık sık faşizm ile ilintileme çabaları görülmüştür; gerçekten de filmdeki bazı öğeler (örneğin lider tipi, sermaye ile emeğin şiddet ve duygusallık üzerinden "kardeşleşmeleri" vb.) prefaşist düşünce ve anlayışlarla oldukça yakın düşmektedirler. Gelgelelim hemen hemen bütün Alman fantastik filmlerinde karşılaştığımız emek-sermaye birleşmesi ve bunun önderlerin şiddet ya da duygusal eylemleriyle gerçekleştirilmesi teması, Lang'ın bilinçli bir tercihinden çok, dönemin yaygın bir ideolojik anlayışından kaynaklanmaktadır. Çünkü ar-

tık kapitalizmi ve henüz sosyalizmi benimsemek mümkün olmayınca, ister istemez bunların ikisi arasında ya da bunların "üstünde" kalan başka üçüncü bir şeyin aranması normaldır. Kısacası kapitalizmde emek-sermaye çelişkisini gören ancak devrimci bir dönüşümü göze alıp benimseyemeyen kimse – en azından o günlere bugünden geri dönüp baktığımızda – ister istemez, bir araya getirilmesi ve bağdaşması olanaksız olanı, sömürücüler ile sömürülenleri zorla birleştiren faşizmin yakınlarına bir yerlere sürüklenmekten kurtulamayacaktır. Ve Fritz Lang, ne kadar az faşistse, Amerika'ya karşı eylemleri soruşturan Komite (House Committee of Unamerican Activities) ne düşünürse düşünsün, o kadar da marksistti.



1976 yapımı Michael Anderson filmi *Logan's Run*'a kadar bu tür çözümler önerme alışkanlığı, bilim-kurgu türünün temel çelişkilerinden biri olarak yaşayageldi; bir yandan toplumsal çelişkileri acımasızca, kıyasıya, en net biçimde gösterirken, öte yandan çelişkileri bir uyuma sokmak konusunda akla gelebilecek en kuşku uyandırıcı, en son (siyasal) yöntemleri üretme alışkanlığıdır bu. Amerikan bilim-kurgu filmi, ilerideki yıllarda bu çarpık ilişkileri, birbirleriyle bağdaşmaz çelişkileri bir çözüme kavuşturabilmek için, öncelikle bireyin içinde yaşamaya değmeyecek, cılkı çıkmış ortamdan kaçması biçimindeki dramatik uygulamayı devreye sokacaktır. Avrupa sineması kahramanı içinse böyle bir kaçış, "uzaklara seyahat", ve çekip gitme olanakları bulunmamaktadır. Sorunlar, bulundukları, ortaya çıktıkları yerde halledilmelidirler. Sırf bu nedenle bile, siyasal çözümlerde gerici, muhafazakâr bir eğilim taşımaktan kurtulamamış olması fantastik Alman sinemasının dışlayamadığı tehlikelerden biridir.

Öte yandan Fritz Lang'ın filmi ilk bakışta bir mimari abidesi, bir kompozisyon şaheseridir. Bu filmi yapma fikri Lang'ın New York'u ilk görüşünde kafasına takılmıştır. Büyüklük, ışık ve yapıların birlikte yarattıkları etkileri verebilmek için ilk kez konulu bir filmde çeşitli projeksiyonlar, kameralar, masklar ve aynalar kullanılarak minicik stüdyo maketlerinin dev binalar gibi görünmesi sağlanmıştır. (Schüftan yöntemi denen bu yöntemin etkin bir biçimde kullanılmış olması bile, *Metropolis*'i bilim-kurgunun gelişmesinde önemli bir adım saymamıza yeter.)

"Yeraltı kentinin sakinleri, kâşif Rotwang'ın icat ettiği robot kadından çok daha otomattırlar; karmaşık makinelerin ritmine tam bir uyum sağlamışlar; kolları muazzam bir çarkın işınlarına (...) dönüşmüş, bedenleri tıpkı saatlerin akrep ve yelkovanı gibi mekanik-ritmik hareket etmektedir. Filmdeki aşırı

stilizasyon, işçileri birer nesneye dönüştürmüştür." (Lotte H. Eisner)

Metropolis'in politik ve "mimari" özelliklerinin yanı sıra, etkisine önemli ölçüde katkıda bulunan üçüncü bir düzlem de erotik düzlemidir. Yapay insan, robot kız Maria'nın tahrik edici bir dansla işçileri etkileyip baştan çıkarttığı bölümdekine benzer bir açık erotizmle karşılaşana kadar bilim-kurgu uzun süre beklemek zorunda kalmıştır. Bu arada, robot kızın kötü cinselliği ile gerçek Maria'nın temiz aşkının karşıtlığı dikkat çekicidir. Filmin kadın kahramanının labirenti andırır koridorlarda Rotwang'tan kaçışı, ellili yılların birçok bilim-kurgu filminin anahtar sahnelerinin ilk versiyonudur. Bu arada, *mad scientiest*'in erotik handikapını yansıtacak belli ölçüde bir sembol dili de geliştirilmiştir bu filmde. Rotwang'ınki gibi, sakat, takma bir sağ el, "Balmumu Figürler Odası" diye çevirebileceğimiz *Das Wachsfigurenkabinett* ve *Orlac'ın Elleri* filminde de karşımıza çıkar. Sonraki yıllarda sakat el, kaçık bilgin tipinin sembolü olarak Amerikan filmlerinde de görülecektir. Örneğin Rowland V. Lee'nin 1939 yapımı *Son of Frankenstein* ve Stanley Kubrick'in *Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1963) filmlerinde olduğu gibi.

Metropolis, film hileleri ve tema yönünden bilim-kurgu türüne örnek oluşturduğu gibi, bir yanıyla da türün eski bir öğesini tekrarlamadan edememiştir: Bilim-kurguya özgü büyük prodüksiyon giderleridir bu. Film o zamanın parasıyla 5 milyon Alman Markına mal olmuş, çekimler 9 ay sürmüştür; film aynı zamanda, Alman UFA yapımcı firmasının dünya pazarlarına sürmeyi öngördüğü bir prestij ürünü olarak düşünülmüştü. Sırf bu yüzden, filmin dayandığı Thea von Harbou'nun romanındaki ideolojik uğraklardan çoğu bir yana bırakılmıştı.

Bir bakıma ilk Alman *space opera*'larından biri sayılacak

Ay'daki Kadın (1928/29) birtakım anlatım yeniliklerinin yanı sıra, eğlence edebiyatında yaygın biçimde kullanılan mekânları ve siyasal imaları, *space opera*'lara özgü bir tarzda birbirine karıştırarak sunar. "Birinci bölüm, Ay'a hareket bölümüdür, ama her şeyden önce birbirine karşı iki amacın öyküsüdür. Profesör ve genç yardımcıları, Ay'a giderek ay-altınları kuramının doğruluğunu ispat etmeyi amaçlarlarken, dünyanın en zengin kişilerinden beşi, dünyadaki altın rezervlerini ve piyasayı denetimleri altında tutmakta, dolayısıyla yolculuğu önlemek ya da en azından sonuçları kendi lehlerinde kullanmak istemektedirler.

İkinci bölüm Ay'da geçer. Lang'ın bütün filmlerinde olduğu gibi, yolculuk, mekânların, yerin değişmesine yarayan önemsiz bir ara aşamadır; *Ay'daki Kadın* (Frau im Mond) filminin temel fikrinin çıkış noktası olan *Metropolis*, geleceğin varsayımsal bir büyük kentini temsil etmekle birlikte, gerçekte olaylar bugünün olaylarıdır; aynı şey Lang'ın ikinci ve son "gelecek" filmi olan *Ay'daki Kadın* için de geçerlidir. Film, gelecekteki olanakların ufkuna doğru bir açılma getirme amacından çok uzaktır. Gelecekle ilintili tek şey, o günler için henüz olanaksız olan Ay'a yolculuktur. Tıpkı *Metropolis*'teki gibi, kahramanlar bu kez Ay'da, yeraltındaki kayalık mağaralara inerler; aralarından biri gizli defineleri ararken kayıp düşer; o artık gelecekteki Ay ziyaretçileri karşısına hazineleri bekleyen bir iskelet olarak çıkacaktır. Profesörün evinin altında da bir mağara vardır ve mağarada bir fare yaşamaktadır.

Bu filmde Lang'ın teknik danışmanlarından biri daha sonra Nazi Almanyası'nda Alman V2 roketlerinin yapımında asistan olarak çalışan Oberth, öteki de aynı işi Amerika'da sürdürecek olan Ley'di. Yetenek ve zekâsını herkese kullandıran, önüne gelenin hizmetine sunan bilimadamı tipini Lang daha önce kaşif Rotwang kimliğinde karşımıza çıkartmıştı. (Enno Patalas)

Ay'daki Kadın, fantastik Alman filmleri içinde, teknolojik gerçekliğe en yakın düşen filmlerden biridir. Fritz Lang filminde kendi buluşu olan "geri-sayma" olayını kullanmakla kalmamış, filmin kahramanlarını Ay'a taşıyan roket, daha sonra Nazilerin roket yapımında destek verdikleri araştırma ve deneylerdeki modellere öylesine benzerlikler göstermiştir ki, film sırf bu nedenle, roket yapımı konusunda bilgi verdiği endişesiyle yasaklanmıştır; uzay gemisinin kalkışa hazırlandığı sahneler neredeyse belgesel izlenimi bırakırlar; ancak Ay'a ayak basılır basılmaz, her türlü teknolojik tutarlılık kaygısı, her türlü bilimsel gerçekçilik son bulur: Ay'ın yaşamaya elverişli bir atmosferi vardır ve yüzeyi yer yer karla kaplıdır. Altın bir mağarada bulunur ve film sonunda öylesine melodramlaşır ve kendi çıkış noktasından o kadar uzaklaşır ki, artık bu ütopik başlangıçtan filmde eser kalmaz; öyle ki film Ay yerine yeryüzündeki egzotik bir yerde geçse, etkisinden ve özelliğinden hiçbir şey kaybetmeyecektir.

Aynı yıl Henrik Galeen *Alraune*'nin bir başka versiyonunu filme alır; uykulu, bu dünyada değilmiş gibi bakan güzel, yapay vamp (Brigitte Helm), yapay doğumunun travmasını aşabilmek için erkekleri mahvedip durur. Brigitte Helm 1930'da Richard Oswald'ın yönetiminde sesli film olarak çekilen *Alraune*'de bir kez daha seyirci karşısına çıktı. Ama film her yeni çevriminde eylemin fantastik çıkış noktasından uzaklaşarak, adım adım saldırgan dişi erotiğinin teşhir aracına dönüşmekten kurtulamadı.

Sesli sinemanın başlangıç dönemlerinde ütopik ve fantastik konular Alman sinemasında iyice cılız bir yer tutar olmuşlar ve otuzlu yıllarda çevrilen çok az sayıdaki bilim-kurgu filminde, ekspresyonist sinemanın yansıttığı ruhsal dengesizlikler, parçalanmışlıklar; korku ve kâbuslarla birlikte Lang/Harbou filmlerinden tanıdığımız politik ve erotik temalar da, geleceğin

teknolojik olanakları ve gelişmeleri temasıyla yer değiştirmeden edememişlerdir. Yönetmenliğini Karl Hartl'ın yaptığı 1933 yapımı *F.P.1 antwortet nicht* filminde iyimser bir kahraman olarak karşımıza çıkan Hans Albers, Atlantiğin ortasında uçaklara pist olarak hizmet eden yapay, yüzer bir ada inşa etmiştir, ama elbette bir sürü düşman ajanı bu teknoloji harikasını imha etmek isteyince de, serinkanlı, yiğit kahramanımız adayı korumayı becerecektir. (İlerki yıllarda Curt Siodmak adıyla Hollywood'da çalışacak olan) Kurt Siodmak'ın dümdüz gelişen bu tipik *action* filminde teknolojik donanımlı set, *Metropolis*'te de aynı işi yüklenmiş olan Günther Rittau'nun eseriydi. Almanlarla birlikte ve hemen hemen aynı sırada filmin bir İngiliz, bir de Fransız versiyonu gerçekleştirildi; başka deyişle, dekor, sahneler, hatta planlar bile aynı kalırken sadece oyuncuları değiştirilerek (örneğin Fransız versiyonunda Charles Boyer'i, İngiliz versiyonunda da Conrad Veidt'i oynatarak) aynı anda üç film birden yapılmıştı.

Gene ilerki yıllarda Amerika'ya yerleşerek Curtis Bernhardt adı altında filmler yapacak olan Kurt Bernhardt'ın yönetmenliğinde 1933'te çekilen *Tunnel*'de karşımıza çıkan gelecek toplumunu bugünkünden ayıran tek özellik, teknolojik donanımıdır. Filmin konusu, doğanın tüm inadına karşın Atlantiğin dibinden bir tünel kazma girişimi olarak özetlenebilir. (Aynı filmin gene bir Fransız versiyonu bulunduğu gibi, 1934'te İngiliz yönetmen Maurice Elvey *Transatlantic Tunnel* adıyla aynı konuyu bir kez daha çekmiştir.) Bu örnekler, bu türden filmlerin, pazar olarak bütün bir Avrupa'yı hedef seçtiklerini, ve sırf bu nedenle bile, ulusal çıkarların damgasını yemiş, ideolojik, pazarı daraltıcı öğelerden uzak durmak zorunda olduklarını göstermektedir.

Ve nihayet Karl Hartl, Hans Alpers'le *Gold* adını taşıyan

son bir bilim-kurgu filmi çekmiştir (1934). Film, deniz altındaki bir laboratuvarda, kimya deneyleri yürütürken, günün birinde kurşundan altın elde etmeyi başaran dahi bir bilimadamının öyküsünü anlatır. Genç bir fizikçi, buluşuyla dünya ekonomisinin altını üstüne getireceği uyarısını yaparak onu bu buluşunu ortaya çıkarmaması konusunda ikna etmeye çalışır. Ayrıca buluşun "yanlış ellere" geçmesini de önlemek gerekmektedir.

Sembolizmin, patolojik, ruhsal dengesizliklerin, bunalım, korku ve kâbusların cirit attıkları Alman fantastik sineması *Metropolis*'le tarihsel gelişmesini tamamladıktan sonra, *Gold* "teknokratik fantezi" ve serüven filmlerinin kısa bir süre için ani parlayışlarını sonunu noktalar. Bu filmlerdeki öncü, yol gösterici anlayış ve ruh, iktidara doğru yol alan Nazi'lere hiç de ters düşmemesine rağmen, Alman sineması içindeki tüm fantastik ve spekülatif öğeler kısa sürede ortadan kaybolmuş, yerlerini ihbarcı-teşhirci propaganda filmlerine ve saldırgan-zararsız, masum komedi ve revü filmlerine bırakmışlardır. Zaten Avrupa pazarı çoktan yitirilmiş olduğu için, öyle büyük masraflı fantastik filmleri yapmak çoktan hayal olmuştu bile. Bütün "çılgın, vahşi" fantezinin reddi, faşist anlayışın özünden kaynaklanan bir zorunluktu. (Almanların edebiyatta ünlü "palavracı-baron"ları) Baron von Münchhausen öyküsü olarak kotarılmış 1943 yapımı *Münchhausen* filminde (yön: Joseph von Baky) baron rolündeki Hans Alpers, topla ateşlenen bir merminin üzerinde Ay'a gidip döner, ve yolda görünmezleşir. Bu film, Nazi Almanya'sında bilim-kurgu ve fanteziye olan kesin tavra karşı istisna oluşturmuş birkaç filmden biridir.

Rusların Ara Nağmesi

Gerek edebiyatta gerekse sanatta Sovyetler Birliği'nin ilk yılla-

rında Marksizmin ütopik uğrağının elle tutulur gözle görülür bir somutlukta sunulabilmesi için birçok girişimde bulunulmuş olmasına karşın, Rus sinemasının tarihinde bilim-kurgu ve fantastik filmler çok ender görülürler. Jacow Protazanow'un Aleksei Tolstoy'un bir romanından yola çıkarak gerçekleştirdiği *Aelita* (1924) dönemin çok az fantastik filminden biridir. Film, kübist resim ile plastiğin öğelerini sinemaya taşımakla ünlüdür. Ayrıca bilim-kurgunun o günler için bir eğlence aracı olarak bir araya getirmesi gereken her şeyi mükemmel bir dengede birleştirdiği için, dönemin en popüler filmlerinden biri olmuştur: Sempatik bir kahraman, güzel kadınlar, yabancı varlıklarla yaşanan serüvenler, şaşırtıcı hileler ve yaratıcı bir hayal gücünün ürünü olan enfes dekorlar.

Film, yeryüzündeki hayatından bıkıp usanmış Moskovalı bir mühendisin (Nikolai Tseretelli), Ay'a gidebilmek için bir roket inşa etmek isteyişinin öyküsünü anlatır. Karısı (Valentina Kuinçi) mühendisi komşusuyla aldatıyora benzemektedir; karısını tabancayla vurup öldüren mühendis, roketine atlayıp Mars'a doğru yol almaya başlar. Rokette kendisinden başka Mars'lılara sosyalizmi öğretmek isteyen, Kızıl Orduya mensup ateşli bir devrim yandaşı bir er (Nikolai Batalov) ve mühendisi cinayetten ötürü izleyen bir müfettiş de bulunmaktadır. Mars'ta güzel kraliçe Aelita (Julia Solnezewa) hüküm sürmektedir; kahramanımız onu görür görmez ona âşık olur. Ne var ki, kraliçenin entrikacı başbakanı kahramanımızı ve yardımcılarını, Mars rejiminin kölelerinin bulunduğu mağaralardan birine attırır. Kızıl Ordunun eri, Aelita'nın yardımıyla kaçıp bir köle ayaklanmasının başını çeker. Ancak Aelita'nın ihaneti yüzünden Mars devrimi son anda başarısızlığa uğrar. Bu ihanet kahramanımızı şaşkınlığa uğratır ve – elbette – Moskova'nın göbeğinde gördüğü rüyadan uyanır. Kendini bekleyen karısına döner ve kadının,

bir an bile onu aldatmayı aklından geçirmemiş olduğunu öğrenir. Mühendis roketi imha eder. Sovyet toplumu umutlanmak ve düş kurmak için yeterli olanakları sunmaktadır; başka gezgenlere gitmeyi hayal etmek yersizdir.

Her şeyin bir rüya olduğunun anlaşılmasıyla, korku ve dehşet vizyonları bir anda dağılır; hayat gene yerli yerine oturur. Alman fantastik filmlerinin aksine, neye yakınlık duyduklarını, neye karşı olduklarını gösteren, saf bir yan tutmanın ötesine, propagandacı yanı törpülenmeden, yanlılığını doğrudan ortaya koyan dönemin Sovyet filmlerine tipik bir örnek oluşturan bu film, fantastik filmlerin çok sık başvurdukları dramatik bir çözümü kullanmaktan çekinmiyor: *Her şey bir rüyaydı*. Kullanıla kullanıla cılkı çıkan bu çözüm, bir an gelmiş, seyircinin, "gene mi?" demesine yol açmadan ancak komedi filmlerinde uygulanabilir olmuştu. Örneğin Mark Twain'in *A Connecticut Yankee in King Arthurs Court - The Connecticut Yankee at King Arthurs Court* (Yön: Emmett J. Flynn, başrolde Harry C. Myers) ile yönetmenliğini David Butler'ın yaptığı ve başrolü Will Rogers'in oynadığı *A Connecticut Yankee* (1931), filmleri aynı dramatik çözüme başvurmuş iki filmdirler. Bunlardan ikincisinde kahramanımız, başına aldığı bir darbe sonucu belleğini yitirir ve kendini Kral Arthur'un İngiltere'sinde bulur. Lon Chaney'in başrollerini oynadığı ilk korku filmlerinden birçoğu da aynı reçeteye başvurmuştur; kırklı yılların çoğu komik ya da taşlamacı fantezilerini de bunlara eklememiz gerekir. İşin sonunu rüyaya bağlama, edebiyattan da tanıdığımız gibi, fantastiği rüyayla sınırlayarak bir bakıma akılcılaştırma, "yumuşatma" gayretinin anlaşılır bir yoluydu. Ancak Rus filmi *Aelita* örneğinde olduğu gibi filmde ortaya çıkan bu dramatik (ani) dönüş, gerçekliği ve gerçek dünyanın görevlerini savunan, bundan kaçış olmadığını gösteren, bu yönüyle de düşsel olana karşı olan

bir anlayışı da ifade eder. Ama işte fantastiği rüyayla (bellek yitimi vb. fizyolojik değişmelerle) bağlantılı ve bunlara bağımlı olarak varetmek, gerçekte fantastiğin özüne ihanetten başka bir şey değildir; nasıl ki fantastik, her sosyal düzene ihanetse.

Rus sineması bu dönemde sadece bir ikinci önemli bilimkurgu daha yapabilmiştir: *Luch Smerti* (sözcüğü sözcüğüne çevirecek olursak: Öldürücü Işın). Lew Kuleşow'un Wsewolod Pudowkin'in senaryosu üzerine gerçekleştirdiği 1924 yapımı bu filmde, Pudowkin aynı zamanda kötü adamı oynamıştır. Bu film Avrupa, özellikle de Amerikan *serial*'leri diye bilinen "dizi"lere yönelik bir parodi olmaktan da öteye, bir üslup denemesi, Kuleşov'un sinemanın "dilbilgisi"ni çözme çabalarının bir ürünüdür. Cizvit bir papazın (Pudowkin) önderliğindeki bir faşist grubun dünyaya egemen olmak için kullanmak üzere çaldığı bir ışın silahının yol açtığı olayları anlatan filmin, "oyun malzemesi" olarak alabildiğine cılız olduğu söylenebilir.

Kısacası, Rusya'daki fantastik filmler öncelikle sinemanın dilbilgisini aramak gibi sorunlar da dahil olmak üzere, sinema için deneysel bir laboratuvar işlevi görmüşlerdir. F.E.K.S. (Egzantrik oyuncular fabrikası) grubunun sanatçıları, deneylerinde tiyatroyu sinema ve kukla oyunuyla birleştirmeye çalışmışlardır. Rus sinemasındaki "Deneycilik" aşaması, 1930'lara gelindiğinde, daha sonraları "sosyalist gerçekçilik" olarak özellikle anlatım ve biçim konusunda katı ve ödünsüz dogmalar ortaya koyan gerçekçilik akımına yerini bırakacaktır. Bundan böyle fantastik konular gittikçe seyrekleşmiştir. 1935'te, "Yeni Gülliver" diye çevirebileceğimiz ve sinema tarihinde gerçek sahneler ile kuklaların oynadıkları bölümlerin sinema hilesiyle birbirine bağlandıkları ilk filmlerinden biri olan *Novij Gulliver* (Yön: Alexander Ptuşko) gerçekleştirilir. Aynı yıl Çekoslovak taşlama

yazarı ve *robot* sözcüğünün "kâşifi" Karel Capek'in bir komedisinden sinemaya uyarlanan, "Duyarlıkların Yitimi" diye çevirebileceğimiz *Gibel sensaty*'de (Yön: A. Andrievskiy), insan ile robotlar arasındaki olasıl anlaşmazlıkların, komedi biçiminde irdelendiğini görüyoruz. Ve nihayet V. Juravliov 1936'da Uzay Gemisi" (*Kosmitchesky reis*) filmiyle, bir tür Rus *space opera*'sı gerçekleştirir. Gerek Stalinizm gerekse yaklaşmakta olan İkinci Dünya Savaşı, fantastik sinemanın da sonunu ilan etmişlerdir; neden sonra, altmışlı yıllarda ilk Sovyet kozmonotlarının uzayda görünmesiyle ve uzayın yapay uydular ortamına dönüşmesiyle birlikte bir "bilimsel fantastik" filmler furyası ortalığı saracaktır.

Hollywood'un Gelecekle İlintili İlk Denemeleri

Amerika'da fantastik filmin ilk örnekleri, Sidney Olcott'un *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*'ın sinemadaki ilk versiyonunu gerçekleştirdiği 1908 yıllarına kadar geri giderler. (Hatta içinde fantastik öğeler içeren kısa deneysel filmler bundan önce de yapılmıştır.) Hemen aynı yıl bu kez Otis Turner, Robert Louis Stevenson'un bu ünlü yapıtını *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* adıyla filme aktarır. 1910'da J. Searle Dawley ilk *Frankenstein* filmini çevirmiş, 1913'te ise Sidney Olcott ilk *Dracula* filmini yapmıştır.

Bu dönemdeki fantastik türün ilk Amerikan örnekleri, popüler tiyatro oyunlarının sinemalaştırılmasından öteye geçememekte ve George Méliès ya da İngiliz Robert W. Paul gibi o dönemlerde Amerikan izleyicisini büyüleyen yönetmenlerin gerek anlatım gerekse sinema hilesi yönünden çok gerilerinde kalmaktaydılar. Amerikan fantastik sineması bu nedenlerle ağırlığı, daha çok oyuncuların fantastik kılık kıyafetlerle izleyicinin

karşısına çıkmasına ve filmlerde çoğunlukla cinselliğin biraz da şifreleştirilmiş bir yansısı sayılabilecek teatral yöntemlerle gösterilmesine vermeden edememiştir. Bu filmlerin kaynakları, genellikle hayal görüntüleri ve kâbuslar aracılığıyla püriten ahlakın çelişkilerini dile getiren on dokuzuncu yüzyılın fantastik edebiyatıydı.

Amerikan sineması, özellikle yapımcılık New York'tan Kaliforniya'ya (Hollywood'a) taşındıktan sonra, fantastik filmlerden çok "gerçekçi" filmlere önem verir olmuştu. Tıpkı aynı dönemin Rus filmleri gibi, Amerikan sineması da, fantezi dünyasındaki ya da uzak diyarlardaki serüvenlere özlem duyulmasına gerek bırakmayacak kadar heyecan unsurlarıyla dolup taşan, kahramanlıklara günlük yaşamın içinde yer veren kendi somut toplumunun, güncel dünyasına dönmüştü. Az çok yoz olanla, çürümüş ve hastalıklı olanla özdeş tutulan fantastik, içinde yaşanılan dönemden çok, eski zamanları temsil etmekteydi; Amerikalılar için "Avrupalı olanı", Ruslar için "burjuvayla ilintili olanı".

Anlayacağımız, örneğin Alman sineması fantezilerini kaçınılmaz olarak doğururken, Amerikan fantastik sessiz sineması, uzun süre bir alıntılar sineması olarak kaldı; İngiliz ve Fransız öncülerin, daha sonra da Alman ekspresyonistlerin alıntısı olarak; ama bu tematik kopyacılık, Avrupa'ya dönük bu alıntıcılık, yeni anlatım aracı olan sinemanın hile teknikleriyle olduğu kadar anlatım özellikleriyle de denemeler yapıldığı yepyeni bir ortamın doğmasına yol açmıştı. Amerikan sinema endüstrisi, Avrupalı rakipleri karşısında daha bin fırın ekmek yemek zorun-daydı onlara ayak uydurabilmek için.

Sözgelimi John Stuart Blackton 1906'da çevirdiği *The Magnetic Fountain Pen* ve *The Haunted Hotel* filmlerinde Méliès'nin ulaştığı tekniğin bir adım ötesine bile geçmiş, nesne-

lerin hortlaklar, hayaletler tarafından boşlukta hareket ettirildikleri izlenimini verebilmek amacıyla tek kare çekimleri birleştirme yöntemini ilk kez kulanmıştı. Amerikan sinemasının "gerçekçi" eğilimleri, filmlerde kullanılan hilelerin sarkmaması, gerektiğince az belli olması zorunluğunu da mantıken birlikte getirmişti. Çok geçmeden, herhangi bir filmde anlatılan öykünün mantık yönünden tutarlılığı, görüntülerin inanılırlığı ve tutarlılığı kadar önem kazanmıştı. Filmde şaşırtıcı sahneler birbiri ardından sunulmak yerine, araya eylem bölümleri sokuluyor, böylece dramatik anlatımın yeni biçimleri olgunlaşıyordu. Edwin Stratton Porter *The Dream of a Rarebit Fiend*'te (1906) Méliès ve Paul'un geliştirdikleri birçok film hilesinin yanısıra, hareketleri ve dramatik dönüşümleri iletebilmek için kurgu (montaj) tekniğine başvurmuştur. Film belli bir anlamda fantastik bir gezi filmidir; adamın biri yatağıyla birlikte yerden yükselip havalarda, New York'un damları üzerinde uçmaya başlar. Derken yatağından düşen uykucumuz, bu kez de yere doğru hızla iner; gelip bir rüzgâr-gülünün üstüne konar; rüzgâr gülü hızla döndüğü için bir kez daha dengesini yitirip düşmeye devam eder ve nihayet damından içeriye girip yatağının üzerinde uyanır, yaşadığı kâbusu anımsamaya çalışır. Winsor McCay'in çizgi romanından sinemaya aktarılmış olan öykünün filmi, daha sonraki bilim-kurgu sinemasının motiflerini bir rüya biçiminde de olsa önceden karşımıza çıkartmaktadır: "Uçma rüyasını yer değiştirmenin (gezi-yolculuk) bir simgesi olarak yorumladığımız anda, bilim-kurgunun temel biçiminin ilk kökenini de burada ele geçiririz: Belli bir coğrafi yere bağlı gerçeklikten serüven dünyasına geçiş, bilim-kurgu filmlerinin eylem taslağını oluştururken, bu taslak daha sonra egzotik bir fantezinin aracılığıyla görüntülerle beslenip zenginleştirilir; bu görüntülerin içinde ütopik bir pırıltı yansır. Bilim-kurgu filminin bu görüntüleri

kullanması ve onları dağarcığına katması boşuna değildir elbette. Geziye katılanların, ütopik serüvenlerini yaşadıkları (örneğin orada bir canavarla karşılaşıp onu King-Kong örneğinde olduğu gibi uygar dünyaya getirdikleri) balta girmemiş ormanlara, egzotik Pasifik adalarına, çöllere ve kutuplara yaptıkları araştırma ve inceleme gezileri, aynen dünyadaki gibi çöllere, balta girmemiş ormanlara, buz denizlerine ve tropik adalara sahip olan uzak gezegenlere yapılan yolculuklara karşılık gelmektedir. " (Jürgen Menningen)

Kısacası Amerikan sinemasının ilk dönemlerindeki fantastik geziler, geri dönüşün kesin olduğu gezilerdi. İlk gerçek Amerikan bilim-kurgu filmi olarak, 1903'te *The Great Train Robbery* ve ilk derli toplu eylem çatışma sahip western'i de sinema tarihine kazandırmış olan Edwin S. Porter'in 1910'da çevirdiği *A Trip to Mars* filmini sayabiliriz. Bu komedi türündeki bilim-kurgu filminde, "yer çekimini" ters çevirmeyi mümkün kılan bir aygıt keşfeden, böylece Mars'a ulaşıp orada karşısına çıkan tehlikelerin yanısıra ağaç-canavarlarla da başetmek zorunda kalan muzip, inatçı bir bilimadamının başına gelenler anlatılır. Bu filmi, *The Moon Child* (1914, yön: Henry McRae) ve başkan Theodore Roosevelt'in de senaryosuna katkıda bulunduğu söylenen Birleşik Devletlerin ilk propaganda amaçlı bilim-kurgusu sayabileceğimiz, bir işgal öyküsünü anlatan *The Battle Cry of the Peace* (1915, yön: John Stuart Blackton) izlemiştir. Tıpkı Western gibi, fantastik tür de çok geçmeden sinema üretiminde önemli bir yer tutan dizi yapımlar için ideal bir motif olduğunu göstermekte gecikmeyecekti. İşte bu andan itibaren örneğin *The Seal of Silence*'ta (1918, yön: Thomas Mills) karşımıza çıkan şeytan ruhlu bir çılgın bilimadamıyla, gene ilk yetkin biçimlerinden birini *The Branded Four* (1920, yön: Duke Worne) filminde bulduğumuz insanüstü güçlere sahip olan

ya da teknolojik aygıtlar sayesinde olağanüstü yetenekler geliştirebilen, işinin ehli, becerikli kahraman arasındaki çekişme ve hesaplaşmayı konu edinen filmlerin furyası başlamıştır.

Fantastik yolculuk konusu, dizilerde henüz belirleyici motife dönüşemediği gibi, *space opera*'lar da olgunlaşıp kusursuzlaşana kadar daha epey bir süre beklemek zorundadır. Bunun nedenlerinden biri, yirmili yıllarda Avrupa'dan çekip gitme hayalleri insanların zihinlerinde yer etmişken, Amerika'nın o yıllarda, birçok insan için yolculuklarının başlangıç noktasını oluşturacak yer değil de, gelip yerleşecekleri hedef ülke olmasıydı; öteki nedeni ise yirmili yıllarda *Das Cabinette des Dr. Caligari* gibi, Alman fantastik sineması örneklerinin Amerika'da kazandığı büyük başarının Amerikan fantastik sinemasının fitilini ateşlemesiydi. Bu yüzden, daha işin başında ağırlık fantastik sinemanın şeytani yanlarına kayınca, teknolojik ütopik boyut iyice gölgede kaldı.

Dolayısıyla fantastik türün ilk Amerikan fimlerinde, doğabilmsel, teknolojik ve ütopik öğeler hemen hemen hiçbir rol oynamamaktaydılar. Fantastik sinema dendi mi, karşımıza ya *A Blind Bargain* (1922, yön: Wallace Worsley) gibi, H.G. Wells'in *Doktor Moreau'nun Adası* romanında işlenen konunun bir versiyonu çıkıyor, ya kukla-hilelerinin ustası olan Willis H. O'Brien'in de ilk çalışmalarından birini oluşturan Harry Hoyt'un 1925'te çevirdiği *The Lost World*'te olduğu gibi, tarih öncesi canavarlar ortalıkta cirit atıyor ya da yönetmenliğini John Stuart Robertson'un yaptığı ve fantastik türün baş yıldızlarından John Barrymore'un, tip ve kılık değiştirme ustası Lon Chaney ile birlikte göründükleri bir başka *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* versiyonunda olduğu gibi, şizofren bir bilinç bölünmesi işleniyordu.

Alman fantastik sineması ile Amerikan fantastik sineması arasındaki iç akrabalık bağları oldukça güçlü ve Alman ekspres-

yonist fimlerinin Amerikan filmleri üzerindeki üslüp etkisi alabildiğine belirgin olduğu ve Paul Leni, Karl Freund, Mihaly Kertesz (Michael Curtiz), Friedrich Wilhelm Murnau, Richard Oswald ve daha birçok film yönetmeni ve yapımcısı Amerika'ya gelip buradaki sinemayı iyice etkiledikleri halde, her iki ülkenin fantastik türü arasında gene de tayin edici farklılıklar göze çarpmaktadır. Ekspresyonist etki altındaki Alman filmleri, tehdit ve tehlikeleri, oldumolası bireyin iç dünyasından, iç çelişkilerinden doğan bir fantezi olarak değerlendirir; Alman filmlerinde belirleyici bir yer tutan yapay yollardan yaratılmış insan teması, tek tek bireyleri, (Amerikan hayat anlayışında ve yaşama tarzında olduğunun aksine) bağımsız, zor etkilenir varlıklar olarak görmez. Alman fantastik sinemasında insan, adı konmamış iyi ve kötü güçlerin etkisine açık psiko-sosyal bir ortam, oradan oraya çekiştirilebilen, karanlık güçlere direnemeyen pasif bir varlıktır. Buna karşılık Amerikan seyircisi olup bitenin daha mantıklı bir açıklamasını talep edip durmakla kalmaz, onun açısından kötü (aslında hep parayla, iktidar hırsıyla ve bir kadının fethiyle bağlantılı olarak varolan kötü), kaynakları burada, yeryüzünde bulunan bir şeydir. Amerikan seyircisi *mad scientist* figürünün kimliğinde varolan iki değerli kötünün ortaya çıkmasına kesinlikle müsaade etmez. Fantastik türün "düşmanlık" imajı çok açık seçiktir: Meşum, kötü olan bu dünyanın içindedir; her yerde fıkır fıkır kaynayıp yüzeye fışkıracak fırsatı kolladıktan sonra, bu olanağa kavuştuğu için ortaya çıkmaz o; kaçık, çılgın bir bilimadamı, haddini bilmez bir kâşif, tanrısal olanla, yaratmanın yasalarıyla oyun oynamaya kalktığı anda, karşımıza dikilir.

Tıp ve biyoloji alanındaki buluşların adeta patlarcasına birbirini izledikleri ve dinsel ve idealist önyargılarla sık sık ça-

tıştıkları bir toplumda, teknolojinin ve biyolojinin sınırlarının ötesine geçilip insan varlığının özünde zedelenmesi ve bozulması konularını işleyen dehşet öykülerinde, olay kahramanlarının genellikle doktorlar olmasında pek de anlaşılmayacak bir yan yoktur. Bir doktorun insanın Tanrıca yönlendirilmiş ve belirlenmiş olan kaderine el atabileceği düşüncesi, püritenizmin aşırı biçimlerini tahrik ve onlara meydan okuma anlamına geliyordu. Bütün bir Avrupa kültür tarihini bir uçtan bir uca kateden ve bugün bile hâlâ çözülmemiş olan tıp ile din arasındaki çelişki, fantastik türün bitip tükenmeyen kaynaklarından birini oluşturduğu gibi, özellikle püriten bir ahlakın egemen olduğu Amerika'da en berbat korkulara yol açmadan edememiştir. Alman filmlerinde şeytan ruhlu, kötü niyetli bilimadamına, gaspçı siyasal gücün, toplumsal hayata zorla el koyan zorbalığın kötü şöhreti eşlik ederken, Amerikan sinemasının *mad scientist*'ine de Tanrıtanımazlık eşlik eder. Kötü, *Homunculus*'ta ya da *Metropolis*'teki kadın robotta gördüğümüz gibi, ruhu şeytanlaşmış insanın ya da yapay yoldan yaratılmış yaratığın izlediği amaçlarda değil de, doğrudan yaratma ediminin, Tanrıya karşı bu etkinliğin kendi içinde yatmaktadır. Gerçekte, kötü Mr. Hyde'ın kötülüğünün ne olduğu sayısız *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* filmlerinden pek de anlaşmaz; iki ruhlu adamın, Mr. Hyde'a dönüştüğünde izlediği amaçların kötülüğü asıl tartışma konusu değildir; Dr. Jekyll'ın, kalıtımsal olarak varlığında taşıdığı özdeşliği, öteki kimliği ortaya çıkartarak, ortalığa dehşet salışını göstermek, yetip de artmaktadır.

Bu dönemin teknolojik ilerlemeleriyle birlikte güncelleşen sorun, sosyal yapıların değişikliklere uğraması ya da teknolojik sistemlerin iktidarı ele geçirmeleri endişesinden kaynaklanmayıp, tehlikeli bilgilerle donanmış güçlerin teknolojik araçlarla bireysel insan yaşamına zorla girip onu değiştirebilecekleri kor-

kusunun sonucunda ortaya çıkmıştı. Örneğin Frank Lloyd'un *Black Oxen* (1923) filminde bir doktor röntgen ışınları yardımıyla insanları gençleştirmeyi başarınca, işin sonu kaçınılmaz bir felakete gider.

Gerçi teknolojinin hayatı ve sosyal yapıları rasyonalize etme olgusu, ilerki yıllarda yavaş yavaş öne çıkacaktır, ama yirmili yıllarda, sonraları bilim-kurgu türünün sosyal ve siyasal ilişkilerle bağlantılı olarak güncelleşmesiyle birlikte el atacağı konuların çoğu, çekirdek halinde de olsa kendilerini göstermeye başlarlar. Gelgelelim 1920'lerin bilim-kurgu filmleri, korku filmlerinden farklı olarak, gerek üslüp gerekse düşünce yönünden oldukça iddiasız sayılırlar. Örneğin Harry Pollard'ın 1929'de gerçekleştirdiği dizide (*The Invisible Ray*) dünyanın ışınlarla tehdit edilmesi teması işlenir. Deneyler sonucunda boyun küçülmesi Roy Del Ruth'un 1927 yapımı *Wolf's Clothing* filminin de konusudur. Genç, sevimli ve güzel bir milyoner kızla genç bir işçi, aralarındaki sosyal farklılıklara rağmen bir araya gelebilmek için küçülünce, bir sürü tuhaf olay yaşamaktan kurtulamazlar. (Elbette kahramanların boylarının birer kibrit çöpü kadar küçülmesi olayının da sonunda bir rüya olduğu anlaşılacaktır.) *The Lost World*, içlerinde hâlâ fantastik hayat biçimlerini koruyan çoktan batıp gitmiş imparatorlukların ve uygarlıktan uzak bölgelerin içlerine yapılan gezileri konu edinen birçok filmin modelini oluşturur. Bu dünyaların içinde sürüp giden fantastik yaşama biçimleri, uygarlıkla çarpışır çarpışmaz, birdenbire yıkıcılaşırlar; tersine uygar insanların böyle lanetli, kendi içine kapalı dünyalara girmesi de bağışlanmaz bir suçtur. (Bu türden olayların en model örneği, daha önce de değindiğimiz "King Kong" temasında kendini ele verir.)

Teknolojik aygıtların ve medyanın gelişmesiyle birlikte ortaya çıkacak sorunlara yönelik spekülasyonlar ise daha çok

polisiye eylemler içine yerleştirilirler. Örneğin Jack Buchanan, *Bulldog Drummond's Third Round*'da (1925, yön: William Craft/William A. Crinlay), bir buluş yüzünden yirmi dizi boyunca bu buluşu ele geçirmek isteyen gangsterlerle didişip durur. İngiliz filmi *Silent Evidence*'ta (1922, yön: C.C. Calvert) filmin kahramanı, gerçek hayatta TV'nin bulunmasından iki yıl önce, kendisini aldatan karısını telsiz bir görüntü aygıtıyla gözetler. *The Sky Ranger* (1921, yön: George B. Seitz) ya da *The Sky Splitter* (1922, yön: Ashley Miller, J.A. Norling) filmlerinde fantastik bir uçak, ışık hızını aşar ve pilotu, çocukluk yıllarına geri götürür. Hiç kuşkusuz, çoğu yönetmen ve senaryo yazarı bu filmlerdeki "buluşlarına" kendileri de pek inanmadıklarından olacak, olup biteni, komedinin yumaşatıcı ışığı altında sunmuş ya da dizilerde olduğu gibi, teknolojiyle bağlantılı spekülasyonları genelde alabildiğine geleneksel ve ciddi serüven öykülerinin orasına burasına serpiştirmişlerdir.

Sesli film sinemaya ağırlığını koyup hızla gelişmeye başladığında, şekli şemali belli, klişe figürlerle ve belirli "mesajlarla" yerini iyice sağlamlaştırıp kendine özgü bir üslup geliştirme olanağı bulan tür, korku (*horror*) türüydü. Bilim-kurgu ise daha uzun bir süre gölgede kalmış ve kendi türünün kuralları ve motifleri yavaş yavaş fantastik film türünden farklılaşıp yeni bir türün öğelerine dönüşünceye ve bilim-kurgu özündeki temaya, geleceğin tehlikeye düşmesi temasına doğrudan yönelinceye kadar, daha bir süre korku türünün tiplerini, üslup ve konularını "ödünç alıp" durmuştur.

1930 - 1950 Arasındaki Bilim-Kurgu Filmleri

"Things To Come": İngiliz Bilim-Kurgu Sineması

Bilim-kurgu türünün gelişiminin teknolojinin ve doğabilimlerinin ilerlemeleriyle bağlantılı olduğu apaçık bellidir; yeni olanaklar hayal gücünü körükler. Ama öte yandan dünyanın yeni büyük güçler arasında paylaşılmasıyla ortaya çıkan uluslararası anlaşmazlıkların belirlediği siyasal gelişmeler de bilim-kurgu türünü etkilemekten geri kalmayacaklardır. Dünya yeni büyük güç odaklarınca paylaşılmış, ulusal anlaşmazlıklar, çoğunlukla ideolojilerin bayrakları altında – sosyalizm-kapitalizm ve tırmanmakta olan faşizmin – dünya görüşlerinin çatışmasıyla birlikte ortaya çıkmaya başlamıştır. Bu ideolojilerin şekillenmesinde, öncelikle, geleneksel tahakküm ve egemenlik biçimlerinin meşruiyetlerinin tarihe karışmış olmasına gösterilen tepkinin de payı bulunmaktadır. Daha önce fetihlere, istila ve keşiflere, uygarlıktan nasibini almamış "vahşi" diyarların zaptı rapta alınmasına yöneltilmiş enerjiler, artık teknolojik ve siyasal ilerlemeye, ekonomik verimliliğin artırılmasına yansıtılmaya baş-

lanmıştır. Sömürge dünyasında serüvenler yaşayan kahraman, yerini, yavaş yavaş ideal bir erkek imajını temsil eden teknoloji devrimcisine bırakacaktır; bu arada bu yeni önder ya da yeni tip kahraman, "yeni ülkelere" ayak basma, başka deyişle kendi kimliğini yabancı olanın içine doğru büyüyerek bulma zorunluğu biçiminde kendini gösteren olağan ve anlaşılır misyondan tutun da, bu yeni ülkelerdeki keşif ve araştırmalar sırasında karşılaştığı ve muhakkak erotik bir cazibe de taşıyan egzotik, arkaik olana direnç gösterebilme ve her koşulda bireyselliğini bir bütün olarak koruyabilme yeteneğine kadar birçok şeyi eski sömürge kahramanından devralmıştı. Ve eylemlerinin her türlü siyasal motivasyondan bağımsızmış gibi görünmesi de yeni kahramanın eskisiyle paylaştığı ortak bir özelliğin dışavurumuydu.

Siyasal sorunlara "siyasal olmayan" çözümler getirmek, tek bir bireyin eylemlerini, uluslararası çıkar bunalımlarının ve anlaşmazlıklarının çözümsüzlüğüne karşı harekete geçirmek: İşte bu eğilimler, güncel olaylara doğrudan değinen birkaç filmin başlıca özelliği olarak belirirler. Örneğin, "Birleşmiş Milletler" örgütünün kurulup kurulmaması tartışmaları, bir dünya hükümeti olasılığı ve olanakları üzerinde düşünmenin de yollarını açmış, böyle bir organizasyonun dünya barışını koruyabilme yeteneği konusunda değişik görüşler ileri sürülmüştü. Bu sorun, popüler sinemanın çerçevesi içinde siyasal bir sorun olmaktan çıkıp bu tür sorunların üstesinden gelmek zorunda olan erkeklerin yetenek, beceri ve dirayet sorununa dönüşmüştür. Yönetmenliğini Maurice Elvey'in yaptığı 1929 yılında gerçekleştirilen *High Treason* filminde, Birleşmiş Milletlerin başkanı barışı güvenceye alabilmek için, barışı baltalayan iki düşman örgütün, "United Atlantic States" ile "Federated States of Eropa"nın liderlerini öldürmek zorunda kalır. Olay 1940 yılında geçmekte-

dir; filmde Fritz Lang'ın *Metropolis*'ini andıran fantastik bir mimari, İngiltere ile kıta Avrupası arasında bir tünel (o günlerin sık sık ortaya çıkan temalarından biri) ve barışı korumakla görevli bir dünya örgütü karşımıza çıkar; ama gene de dünya birbirine düşman iki güç odağına bölünmekten kurtulamaz. Birleşmiş Milletlerin başkanı iki lideri öldürdükten ve dünya savaşı tehlikesini önledikten sonra bütün dünyanın insanlarına seslenip barışı savunan bir konuşma yapar ve gerçek bir özveriyle hareket eden bir devlet adamı olarak işlediği cinayetten dolayı kendini ölüme mahkûm etmekten de geri kalmaz.

Belki gerçek 1940 yılı çıkagelip savaş ateşi, Doğusundan tutuşup bütün Avrupa'yı sarmaya başladığında, kimileri, dünya savaşının nedenlerini böyle radikal bir tavırla ortadan kaldırabilecek birinin özlemini çekmiş olabilirler; ancak filmin yapıldığı 1929 yılında eleştirmenler sinema hilelerinin kullanıldığı çekimlerdeki başıboşluğu kıyasıya eleştirmekten geri kalmadıkları; ayrıca filmin ses düzenini yetersiz buldukları gibi, asıl bu pasifist (savaş karşıtı) dramın ahlak anlayışındaki çifte standartın çelişikliğine takılmışlardı. Elvey'in fantastik konulu bir sonraki filmi, *The Transatlantic Tunnel*'de – o günlerde alabildiğine popüler olan – savaş aleyhtarı mesaj, teknolojik ütopyaların iyice melodram kokan bir kıskançlık öyküsüyle birleştirilmesini sağlayan bir bahaneden başka bir şey değildir artık. Filmde uluslar arasında ebedî bir barışın kurulmasına hizmet edecek bir tünelle Avrupa'yı Amerika'ya bağlamak çabalarının heyecanı içinde, karısını çocuğunu iyice ihmal eden ve söz konusu projenin takipçisi olan mühendis, sonunda çocuğunun tünel içinde yitmesiyle trajik bir sona sürüklenir. *The Secret of the Loch* (1934, yön: Milton Rosmer) bu kadar trajik değildir, ama o ölçüde de dramatiktir. Bir bilimadamı, canavar Loch Ness'i deliğinden çıkartmıştır; bilimadamının kızına âşık olan genç bir gazeteci de

hem adamı hem de kızı peşipeşine büyük bir tehlikeden kurtarmak zorunda kalır. Burada da, bir önceki filmde karşılaştığımız, inandığı (bilimsel-teknolojik) dava uğruna kendisini ve ailesini gözünü kırpmadan tehlikeye atan bilgin tipinin karşısına, planlı ve yıkıcı niyetlerle hareket eden *mad scientist*'in masum bir varyasyonu olan ve gerek kendisini gerekse de çevresindekileri sırf merakı yüzünden belalara sürükleyen bilimadamı tipi çıkar. Bilim-kurgu türü içindeki yapıcı, olumlu bilimadamı tipi, çoğunlukla bir şeyler yaratmaya, ortaya yeni bir şeyler koymaya çalışırken, olumsuz ya da hatta komik tip, genellikle ilişilmemesi gereken güçlerin ve sırların arı kovanına çomak sokmaya çalışır.

Bilim-kurgunun her şeyden önce barışın nasıl korunabileceği, yeni teknolojilerin ne gibi olanaklar getirebileceği ve yeni sosyal organizasyonların yapılarının hangi özellikleri taşıyabileceği konusunda kafa yormamızı sağlayacak, bu konuda tasarımlar oluşturulmasına elverişli bir tür olduğu fikri, özellikle İngiliz edebiyatında iyice yerleşmiştir. Bu fikir, 1936 yılında, türün o zamana kadar yapılmış en iddialı filminin doğmasına yol açacaktır. William Cameron Menzies'in *Things to Come* filmidir bu. Yapımcı Alexander Korda, H.G. Wells'e, *The Shape of Things to Come* romanının bir senaryosunu yazma önerisini götürür. Güç bir iştir bu; Wells'in henüz filmlerde hiç çalışmamış olmasının yanısıra, eski romanlarının eylem yanı ağır basan dramatik yapılarından çoktan uzaklaşarak sinemayı da tıpkı edebiyat gibi, siyasal mesajların verilmesine yarayan ortam olarak görmeye başlamasından kaynaklanan güçlükler yolu tıkamaktadır. Wells, bugün artık sadece tarih felsefesi alanındaki dosyaların arasına atılmış, ama o günlerde henüz birçok yandaşı bulunan pozitivist, teknokratik-sosyalist bir ütopya anlayışının hararetli savunucularındandı. Wells, kitabının denetimini elden kaçırmaya pek gönüllü olmadığından, çalışma kimi sorunlarla

karşılaşmıştı. Nihai biçimine ulaşana kadar senaryo birçok defalar değiştirildi. Çekim çalışmaları başladığında Wells hâlâ oyunculara teknikerlere kendi düşüncelerini anımsatıcı notlar dağıtmayı sürdürüyordu. Öte yandan bu kapsamda bir yapım ve proje için bütçe oldukça sınırlı sayılırdı; filmde Amerika'nın hile uzmanlarından en iyi birkaçı çalıştığı halde, özel efektler için ikinci kalite çözümlerle yetinmek zorunluğu vardı.

Filmin öyküsü gene 1940 yılına götürür bizi. Bilimadamı John Cabal (Raymond Massey) Everytown kentinin sakinlerini uyarmaktadır: "Savaşı bertaraf edemezsek o bizi bertaraf edecektir". Bu uyarıdan kısa bir süre sonra düşman bombardıman uçakları gökte belirirler ve öldürücü yüklerini kentin tepesinden aşağıya dökerler. Everytown'un yıkılış, uzun bir savaşın başlangıcı anlamına gelir. Kentin yıkıntıları arasında bir adam (Ralph Richardson) iktidarı ele geçirmiş, feodal bir hükümdar gibi herkese hükmetmeye başlamış ve herkesi, ölünceye kadar savaşmaya mecbur kılmıştır. Bütün dünya bir harabe yığını olup çıktığı halde, o kendi kişisel savaşını sürdürür. Savaşın yol açtığı bir bulaşıcı hastalık, kenti kırıp geçirmeye başlar. Bu hastalığa tutulanlar, ruhsuz bir yaratığa dönüşüp, bir iç zorlamanın baskısıyla, dur durak demeden harabeye dönmüş dünyada dolaşmaya başlarlar. Derken Everytown üzerinde koskoca bir zeplin belirir ve bu hava gemisinden, "Wings Over the World-Airmen" adı altında, dünyayı yeniden biçimlendirmek ve barışı sağlamak için bir araya toplanmış bilimadamlarından oluşan örgütün reisi John Cabal iner. Everytown'nın önderi, Cabal'ı hapse attırır; ancak Cabal bir yolunu bulup örgütüne haber salınca gökte yeniden sayısız hava gemisi belirir. Havadan sıkılan bayıltıcı bir gaz, yerdeki direnişi kırmaya yeter; isyancıların lideri aşırı kötü karakterli biri olduğundan, "iyileşme şokuna" dayanamayıp ölür. "Airmen"ler sözlerini tutup yeni bir Everytown'la birlikte yepyeni bir toplum modeli oluştururlar. Tamamen genelin mut-

luluk ve rafahı için hareket eden ve aşırı bireysel ihtiyaç ve taleplerini özveriyle bir kenara itmiş bulunan bilimadamları, insanların kaderlerini ve geleceklerini belirlerler. 2036 yılında kentin yeniden kuruluşu tamamlanır; insanlar teknolojik bir cennette yaşamaktadırlar ve bu cennetin oluşturulmasında eski örgüt reisi efsanevi John Cabal'ın yeğenlerinden biri olan (filmde gene Raymond Massey tarafından canlandırılan) bilimadamı Oswald Cabal'ın payı büyüktür. Oswald'ın filmdeki rakibi, öteki sanatçılarla birlikte kayıtsız şartsız teknolojik ilerlemeye teslim olmaya karşı çıkan ve doğal bir hayata geri dönmenin zorunluğunu vurgulayan heykeltıraş Theotocopulos'tur (Cedric Hardwicke). Özellikle de dev bir topla gerçekleştirilmesi düşünülen insanlı bir Ay yolculuğuna karşı yoğun bir muhalefet gelişir. Hareket günü, isyancılar son bir kez, insanı taşıyacak merminin atışını boşuna engellemeye çalışırlar. Cabal, büyük bir ekranda, Ay'a yolculuğu izler.

Bu filmde otuzlu yılların aslında birbirine taban tabana zıt iki duygusu biraz zorlamayla birleştirilmeye çalışılmıştır. Filmin "kıyamet bölümü" diyebileceğimiz birinci bölümünde, Londra'yla benzerliği apaçık ortada olan Everytown'a yapılan hava saldırısı ve bu saldırı sonucunda bir harabeye dönen dünya görüntüsünde kendini ele veren dünya savaşı korkusu ile – varlığı hiçbir koşula dayanmayan bir düzenle birleşerek, yeryüzünden bütün sosyal çelişkileri silebilecek olan – teknolojik ilerlemeye duyulan güvenin ve bağlanan umutların birleştirilişindeki zorlama belirgindir. Aynı yılların bilim-kurgu edebiyatında karşılaştığımız bir anlayışa, teknolojinin, çelişkisiz, ideal bir toplum ile ilintilenmesine paralel olarak, filmde teknokrasi ile savaş aleyhtarlığının birbirlerinden ayrılmazlığını göstermek öykünün temel amaçlarından biri olup çıkar. Gelişmiş teknoloji ile savaş tehlikesinin artması durumu arasında bir bağlantı bulu-

nabileceği düşüncesi, bilim-kurgu ideolojisi bakımından (bir topluluktan çok halka, geniş bir izleyici kitlesine seslendiği için bilim-kurgu o günlerde gerçekten de bir ideolojiye sahipti) kabul edilmez görünmektedir. Bu, uyumlu olmaktan çok bir yanda teknolojiyi, öte yandan ideal barışı içeren iki başlı, pozitif ütopyanın en başta gelen sorumlularından biri de Wells'ti. Bu ütopyada, kitlenin devrim yapma tehlikesi bile insanın durmadan daha ötelere uzanmasına, disiplin ve akıl aracılığıyla teknolojik ütopyasını doğal güçlerin üzerinde bir zafer olarak algılamasına (halkın isteğine rağmen Ay'a yolculuk) engel olamaz. Filmin kahramanlarının tasarımlarını savunurlarken kullandıkları patetik dil ve aşırı duygusal hareketler de Wells'in sorumluluk hanesine yazılmalıdır.

Ancak *Things to Come*'da filmin öyküsü ve ideolojisi işin sadece bir yanını oluştururlarken, öteki yanda da gerçek yetenekleri film mimarisi alanında yatan William Cameron Menzies'in birkaç sahnede iyice belirginleşen görsel anlatım tekniğiyle, yepyeni, yadırgatıcı hareketler ve derinlikler yakalayan kameraman George Périnal'in ustalığı kendini gösterir. "Kaotik", romantik sanatçı ile, teknoloji devrimcisi arasındaki filmin son üçte birine damgasını basan ve teknolojiden yana bir tavır oluşturulmasına yol açan çelişki, filmin biçimsel düzleminde tam tersine bir tavrın belirleyicisi olmuştur. Filmin yapımcılarının (yönetmen, kameraman, dekorcu vb.) taşkın hayal güçleri, doğabilimcilerin, teknokratların iktidarında, gerek faşist isyancılara gerekse anarşist hayalcilere karşı en etkili önlem ve aracı gören fonksiyonalist Wells'in mesajını bastırmıştır. Wells, ideal bir durum olarak tasarladığı bir toplumu betimler; bu toplumda herkes genele hizmet etmekle yükümlüdür ve insanlar gerek tutkulara gerekse duygulara düşmanca bakan bir hoşnutluk tavrı geliştirmişlerdir. İçinde artık hiçbir çelişkinin bulunmadığı bir topluma duyulan inancın, bu ütopik tasarımın – geleneksel

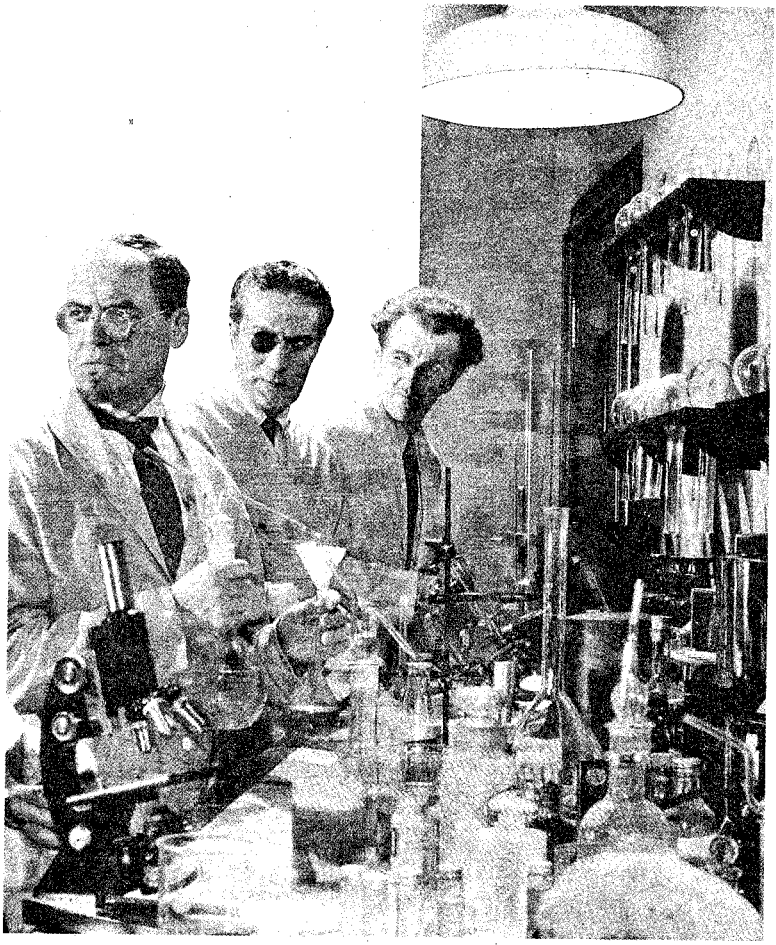
olandan hemen hiçbir iz taşımayan, fütürist, ama hiçbir şekilde yeterince işlevsel olmayan dekorların bu özelliğiyle – adeta geçersizliği, olanaksızlığı, gösterilmeye çalışılır. Teknokratlardan oluşmuş bir örgütün yönetim ve iktidarına duyulan güvenin çelişikliği de, biraz imgesel konuşacak olursak, hâkim teknokratlar kliği tarafından yeterince doldurulamayan geniş mekânlar yaratmış olan mimaride kendini ele vermektedir. Cam ve ışık, içinde hiçbir çelişkinin bulunmadığı bu toplumun temsilcisi teknokratları, daha çok birbirinden yalıtılmış ve yapayalnız bir görünüme büründürmüştür. Menzies, mimarideki ustalığını yönetmenlikte de gösterseydi (bilim-kurgu türü içinde, bu kadar sahneleme, bu kadar kurgu hatası içerdiği halde böylesine ses getirmiş ikinci bir film zor bulunur) gerçek insanlardan çok fikirlerin "ilüstrasyonu" (gösterilmesi) gibi bir etki yapan figürlerinin aracılığıyla Wells'in bu toplum tasarımının ve anlayışının ne kadar zayıf, ne kadar dayanıksız olduğunu göstermeyi becerebilirdi. Böylelikle film, bilim-kurgunun pozitivist, bilime kesin güven duyan yanıyla, içine düşmekten hiçbir zaman kurtulamayacağı temel bir çelişkiyi yansıtmaktadır; bilim-kurgunun, bizzat kendisi ister istemez bir sanat biçimi olduğu halde, sanatla (cinsel hazla ilintili olanın, akılla ilintili olana karşı üstün bir konuma geçmesi anlamında da anladığımız sanatla) ilintili her şeyden kuşku duyuşunda, sanata karşı mesafeli ve şüpheci bir tavır takınışında yatar bu temel çelişki. Bilim-kurgu, insanı insan olarak (duygularıyla, haz ve cinselliğiyle) yok sayabildiği ölçüde ve bunu yapabildiği sürece tamamen *pozitivist*, öteki deyişle bilim ve teknoloji hayranı olabilmiştir. Böyle olunca da kaçınılmaz olarak bir yanda önderler ya da kurtarıcıların (teknokratların) öte yanda kitlenin yer aldığı iki öbeği karşı karşıya getirmekten kurtulamaz; elbette dolayısıyla faşistçe eğilimler taşıma suçlamasından da. Ama suçlamayı yapanlar, çoğunlukla

oldumolası çok özgün projelere, dünya görüşlerine ve gelecek tasarımlarına motivasyon ve meşruluk sağlamış olan doğabilimlerinin bu çelişkiden hâlâ günümüzde bile sıyırılamamış olduğunu unutmaktadırlar. Gerçi bugün, yirminci yüzyılın başındaki o zamanların bilim sarhoşluğunun etkisiyle, bilimi, insanlığa hizmet edici konumundan çıkartıp, her şeyin ölçüsünü veren, yaşamı tümüyle yönlendirici bir ilkeye dönüştürme düşüncesi pek kimsenin aklından geçmemektedir, ama zaten bilim-kurgu da, psikolojinin etkilerine kendini açmış, insanın ruhsal boyutunu iyi kötü işin içine dahil etmiş, insanı pasif bir nesne gibi bilimin etkisine sokma alışkanlığını bir yana bırakmıştır; gene de bilimin (teknolojinin ve teknokratların) yönetici konumu sorunu, bilim-kurgu içinde, tohum halinde de olsa varlığını korumaktadır.

Her yanıyla pozitivist, bilime sonuna kadar inanan bilim-kurgu edebiyatının filme tamamen aktarılması hiçbir zaman mümkün olmadı; olamazdı, çünkü nihayet filmde rol yapanlar insanlardı; ve ilgi, ister istemez insana kayıyor; onun dünyası bir şekilde öne çıkıyor, bilimsellik, pozitivist olma ilkesi bu özelliği geriletmeye yetmiyordu. Gelgelelim aynı zamanda hem bilime sonuna kadar bağlı ve inanan teknokrat düşünceli, hem de savaş karşıtı barışçı, duygusal olan gerçek bir insan olamayacağı, hiç kimse bu iki kutbu ruhunda bütünleştiremeyeceği için (John Cabal'in yapmaya çalıştığı gibi), bilim-kurguda, gerek bu filmde gerekse her zaman, figürler ile ilkeler birbirlerinden kopup ayrı yanlara düşmekten kurtulamazlar.

Amerikan Bilim-Kurgusu – Otuzlu Yılların Filmleri: Bilim Dehşet Saçıyor

Sesli filmin bulunmasından sonra bir süre, bol bol diyalog kullanabilmek amacıyla olduğu kadar, sık sık dekor ve yer değiş-





tirmek mecburiyetinde kalarak sesli çekimi de iyice masraflı hale getirmemek, bir yandan da filmlerde müziğe fazla yer verebilmek için, tiyatro uygulamaları sinemayı bir anda sarıverdi. Gerçekten de ilk Amerikan sesli fantastik ürün David Butlers'ın bir tür müzikal sayılabilecek *Just İmagine* (1930) filmidir. Filmde, New York'ta üç ayrı zaman düzleminde geçen öykülerle karşılaşırız. 1880'de, 1930'larda ve o güne göre gelecek zaman olan 1980'lerde geçen olayların sonuncusunda, insanlar, isim yerine numaralarla belirlenirler; herkesin bir numarası, bir uçağı vardır ve bu uçakla Mars'a kadar gidilebilmektedirler. Tehlikeli olmaktan çok çılgın bir gezidir bu.

Ancak otuzlu yıllarda Amerikan fantastik sinemasına egemen olan tema, kötü niyetli, içi kararmış, ruhsal dengesi bozuk bilimadamının, yani *mad scientist*'in belli bir klişe yorumuyla biçimlenmiştir. Bu bağlantıda korku türü ile bilim-kurgu türünün birbirlerinden kesinlikle ayırtedilebildikleri örnekler çok azdır; başka deyişle, Amerikan fantastik sinemasının *mad scientist* kimliğinde, genellikle, tıpkı Faust gibi, şeytanla, cehennemle anlaşıp, onlarla işbirliği yapan, çılgınca emellerin, doyumsuz tatminlerin peşinde olan; ve kendisini insanüstü güçlerle donatmayı hedeflemiş bilgin ile, yetenek ve becerileri, kendisi de dahil olmak üzere henüz kimse tarafından denetlenemez durumda olan, büyük bilimsel dahi birbiriyle birleşmişlerdir. Bu Amerikan filmlerinde, gene de bu çılgın bilginin asıl ilgisi, teknolojik gücün yaygınlaştırılmasına dönük olmayıp daha çok insanla ilintili bir düzleme, insan bedeniyle olmayacak deneyler yapma, bu bedeni yönlendirme, ya da ruhtan yoksun, bütün denetimi "kâşifinin" elinde toplanmış yapay, biyolojik, anatomik yapısı iyice değiştirilmiş insanlar yaratma çılgınlığına kaymıştır. James Whale'in 1931'de yaptığı *Frankenstein* filminde Dr. Frankenstein ceset parçalarını bir araya getirerek bir insan canavarı

yaratır ve yıldırımdan, laboratuvarına ve bu yamalı bohça gibi duran buluşuna aktardığı elektrik enerjisiyle ona hayat verir. Filmin devamı sayılacak *Bride of Frankenstein*'da doktor canavarına bir dişi eş yaratmayı dener. Aynı filmde bir başka bilimadamı, parmak büyüklüğünde bir insan yaratmıştır. Yönetmenliğini Rouben Mamoulian'nın yaptığı bir *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1932) filminde, *mad scientist* buluşlarını kendi üstünde dener ve aldığı bir ilacın etkisiyle burjuva kimliği içinden hayvani bir yaratık olan Mr. Hyde'ı ayırmayı başarır; bastırılmış dürtüler yanını oluşturan Mr. Hyde, işi cinayetlere kadar vardıracaktır. Bu yorum, kimyasal bir araçla insanın iyi ve kötü yanlarını birbirinden ayırmanın mümkün olacağı yolundaki Viktoria ahlakçılığına bağlı mantığa dayanır, bu ahlakçılığın anlayışında, kötü, insanın içine evrimce yerleştirilmiş olan "hayvan" yanın dışavurumundan başka bir şey değildir. H.G. Wells'in *Doktor Moreau'nun Adası* romanını örnek almış *Island of Lost Souls* (yön: Erle C. Kenton, 1932), çılgın bir bilimadamının (Charles Laughton) hayvan ile insanı birleştirerek ortaya ara-tür bir canavar çıkartmasını anlatır. Dinsel mitolojide iyice kökleşmiş bulunan insan-hayvan ayrımının, dini inanca göre birbirinden nitelikçe kökten farklı olan bu iki türün bağdaşmaz kopukluklarının, bilimin araştırma ve buluşları sonucunda ortadan kalkmasına açık bir tepki olarak görebiliriz bu filmleri. (Dizimizden yayımlanacak olan *Fantastik Sinema* kitabına bakınız.)

Bu tür filmlerin *mad scientist*'i dinsel yaratılış mitosunu geleneksel biçimiyle kabul etmeyen insanı temsil eder; ve elbette sonunda cezasını gene tanrısal yaratıma aykırı kendi yaratığının elinden çekmekten kurtulamaz. Bu mutsuz, ruhsuz yaratıklar, yaratıcılarının cezasını verirken, türün ahlaksal mantığının altını da kalın çizgilerle çizerler. Öte yandan *mad scientist*'in

doğal insan düzenine, hatta insanın bedensel, maddi yapısının sınırlarına karşı saygısız ve umarsamazca davranmasında açık seçik bir de Sade'çı yan da bulunmaktadır. Genellikle deli bilimadamı figürü çevresinde dönen filmler, çoğunlukla sadizm üzerine, hatta sadistçe filmler olarak nitelendirilebilirler. Genç (Amerikalı) kahraman ile (egzotik) deli bilgin arasındaki hesaplaşmalar, ilerlemeye karşı olma anlamında bir polemiğin değil de, çılgın doktorun temsil ettiği tehlikeli dürtülerin bastırılması yönündeki gerekliliğin temelinde ortaya çıkarlar.

Bilimsel (ya da hadi erotik diyelim) merak yüzünden başarıdan başka hiçbir şey düşünmeyen ve insanlarla akıllarına estiği gibi deneyler yapan *mad scientist*'ler teması, daha çok korku sinemasının alanına girerken, teknolojiye dayanarak güç ve iktidarı ele geçirmek isteyen *mad scientist*'ler bilim-kurgunun konusudurlar. Bu ikisi arasındaki farkı başka bir formülle ifade etmeye kalkacak olursak; korku türünde, deli bilginin amacı, kitleleri baştan çıkartmak, onlara korku salarak egemen olmaktır, diyebiliriz. Bilim-kurgu'da ise *mad scientist*, istediği kadar tutarsız ve uçuk olsun, bir ütopyanın peşindedir. Bilim-kurgunun bilimadamı, bu bağlamda, akla gelebilecek her türlü kötü karakter özelliğini taşıyabilir: mantıksızlık, mistiğe hayranlık, iktidar ve yönetme, yakıp, yıkıp yoketme hırsı gibi. Siyasal yönetim ve tahakküm ile bilimsel bilgi arasındaki uzlaşma, bilim-kurgu türünde tek bir kişinin üzerine yansıtılmıştır; ve açık seçik bir ters çevirme işlemiyle hiyerarşik sıra bozulmakta, bilimsel yan, yıkım ve tahribatın itici gücüne dönüştürülmektedir. Delirme ve sonunda kendi kendini mahvetme, bilimadamının kaçınılmaz sonudur artık. Bulduklarıyla yetinmeyen, açıklanamazı açıklanamaz olarak öylece ilişmeden bırakmayı becerememeyen bilimadamının kaçınılmaz cezası. Gerçekten de dünyayı her türlü düzeltme, onu daha iyileştirme niyeti, eninde sonunda onu

mahvetme projesine dönüşmekten kurtulamaz. Bilim-kurgunun hiçbir *mad scientist*'i asıl amacının insanların refah ve mutluluğu olduğunu söylemeden edemez. Gerçek bilimin talep ve arzusu da budur aslında; ve bunun yolu da elbette dünyayı değiştirmekten geçer; oysa değiştirme bilim-kurgudaki çılgın bilginin kimliğinde "kötülük"ün ta kendisi olarak ortaya çıkar.

Siyasal ve toplumsal hıncın, *mad scientist*'te nasıl bir araya geldiklerini gösteren, özellikle tipik bir örnek, *Dr. Fu Manchu* filmleridir. Sax Rohmer'in on altı kitaplık dizisinden esinlenilerek yapılan ilk filmde, *The Mask of Fu Manchu* (1932, yön: Charles Brabin) Çinli süper katil Fu Manchu'nun (ilk filmde Boris Karloff) bir gizli örgütün ve kendi olağanüstü yeteneklerinin sayesinde Asya'nın egemenliğini bütün dünyaya yaymak isteyişi ve beyaz ırkın kökünü kazımaya kalkışı anlatılır. Fu Manchu, kendini Cengiz Han'ın reinkarnasyonu (yeniden dünya gelmiş hali) olarak ilan edip, dünyaya egemen olma taleplerini meşrulaştırmaya çalışır. Bu ilk filmde, Çinli doktor, Cengiz Han olduğunu ispat edebilmek için Moğol liderinin kılıcını ve maskesini ele geçirmek zorundadır. Scotland Yard görevlisi Neyland Smith'in (Lewis Stone) yönlendirdiği İngiliz ajanlarını bertaraf eden Dr. Manchu, tıpkı kızı (Myrna Loy) gibi, onlara kırk türlü işkence yapar; sonunda Smith, çılgın doktorun elektrikli ölüm ışını makinesini ona karşı kullanmayı başaracaktır. O zamanki ölçülere göre oldukça sadist yanları bulunan bu filmin (MGM gibi daha çok muhafazakâr aile filmleri yapmakla ünlü bir stüdyoya hiç de yakışmadığı anlaşılınca, arkası getirilmemiştir dizinin) bilim-kurgu öğeleri, fantastik-öldürücü işkence aletleriyle sınırlıdır. Dünyayı ele geçirme planları uğruna kızıyla birlikte işkencede sınır tanımayan deli doktor figürünün bu küresel iktidar hırsı, öykünün arka planını oluştursa bile, esas eylemin, baş kişinin kimlik sorununa işaret eden bir nesnenin,

Cengiz Han'ın kılıcının, öteki deyişle hemen hemen fetiş bir nesnenin çevresinde dönmesi ilginçtir.

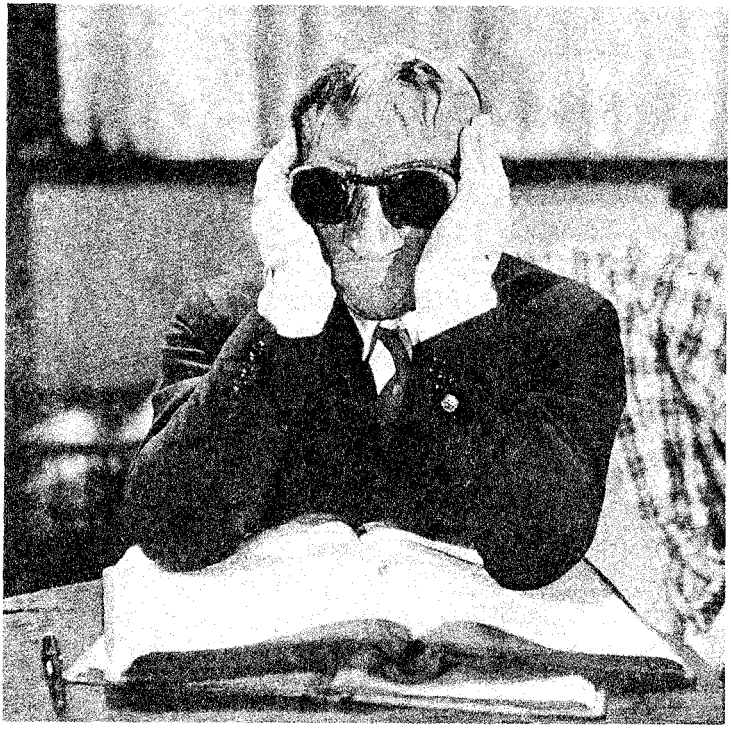
Daha önce Paramount, Fu Manchu figürü çevresinde dönen bir dizi film yapmıştır: *The Mysterious Dr. Fu Manchu* (1929, yön: Rowland V.Lee) önce sessiz film olarak çekilmiş, daha sonra seslendirilmiştir, *Return of Dr. Fu Manchu* (1930, yön: Rowland V.Lee) ve *Doughter of Dragon* (1931, yön: Lloyd Corrigan). Bu son filmde Warner Oland, egemenliğini kurmaya çalışırken teknolojik yeteneklerini geriye itip hipnozu öne çıkartan bir Dr. Fu Manchu tipi çizer.

Deli doktorun bir başka veryasyonunu *Doctor-X* (1932, yön: Michael Curtiz) sunar. Bu filmde bir tıp kuruluşunun yöneticisi Dr. Xavier (Lionel Atwill) yamyamlık amacıyla işlenmiş bir dizi cinayete katılmış olma şüphesi altındadır; çünkü yardımcılardan bazıları şu ya da bu şekilde yamyamca davranışlarda bulunmuşlar; örneğin ikisi, bir gemi kazasının sonunda sağ salim kurtarılırken, aynı tahliye sandalına binmiş olan aralarındaki üçüncü kişiden geride iz kalmamıştır. Doktorun bir başka yardımcısı, Prof. Wells (Preston Foster), yamyamlık alanında uzman bir araştırmacıdır. Sonunda katil olduğu ortaya çıkan bu çılgın bilimadamı, siyah bir eldiven içine gizlenmiş yapay bir el taşır (birçok fantastik filmde kötünün belirtisidir bu el). Doktor yapay yoldan et üretmenin yöntemini geliştirmiş, böylece sadece kendine bir el yapmakla kalmamış, kendisi de sonunda kendi kişiliğini yok eden tehlikeli bir canavara dönüşmüştür.

Bu filmdeki *mad scientist* öylesine kusursuz ve etkili bir biçimde ele alınmıştı ki, yapımcılar ikinci bir kez aynı konuyu diriltmeye yanaşmamışlardır. 1939'da yönetmenliğini Vincent Sherman'ın yaptığı *The Return of Doctor-X*, gerçi bu filmin doğrudan bir devamı değildir, ama aynı temel ilişkiler üzerine kurulmuştur. Dr. Xavier (Humphrey Bogart) idam edildikten

sonra, çok özel bir kan serumu kullanan bir başka doktor tarafından yeniden hayata döndürülür. Dr. X, yaşayabilmek için insan kanına muhtaçtır, bu da onu vampir bir katile dönüştürür; canavar ruhlu adam kahramanın nişanlısının da (Rosemary Lane) kanını emmek üzereyken polis tarafından öldürülür.

Gene bir başka *mad scientist* tipinin kaynağı, H.G. Wells'in "Görünmeyen Adam" romanı oluşturur (*The Invisible Man* -1933, yön: James Whale). Sinemanın el atmaktan bıkıp usanmayacağı *görünmeyen adam* konusu, aynı yıl Almanya'da Harry Piel'ın yaptığı *Görünmeyen Adam Kentte Dolaşıyor* adlı filmde de karşımıza çıkar. Trajik ve ciddi olmaktan çok, komedi türlerine daha uygun düşen *görünmeyen adam*'ın bu metamorfozu, Alman filminde başına geçirdiği bir şapkayla ilintilidir. Whales'in filminde ise bir bilimadamı (Claude Rains) kendisini görünmezleştiren bir serum formülü keşfetmiştir. Gelgelelim dönüşüm geridöndürülemezlik özelliği taşıdığı gibi, kişilik değişikliklerini de birlikte getirir. *Görünmeyen adam*, bir tehdit unsuru olup çıkar. İngiliz yönetmen Whale gibi, olağanüstü bir yönetmenin elinden çıkmış olan bu filmde, doğrudan bir korku temasından çok, kara mizahın ve masum, ürkütücü bir atmosferin etkisinde kalmamız şaşırtıcı değildir. Görünmeyeni takip eden kimseler, özellikle de polis, zincirlerinden boşalmış fantastik bir gücün yeniden zaptedilmesine uğraşan insanlar olarak değil de, anarşistçe bir hilenin kurbanları olarak çıkarlar karşımıza. Gerçi bu film de bilim-kurgunun oyun kurallarına uyacak, *mad scientist* sonunda ölümden kurtulamayacaktır (ve bu anda ilk kez seyirci onun yüzünü görecektir), ama *görünmeyen adam*, Dr. X filmlerinde olduğu gibi, seyircide açık seçik, belirgin, antipati ya da sempati duygusu yaratmaz. Karmaşık duygular içinde kararsız bırakır seyircisini. Aynı konuda sonradan yapılan filmlerde, *görünmeyen adam*, bir kahramana dönüşecektir.



Film, etkisinin büyük bir bölümünü, Whale'in yaptığı her iki *Frankenstein* filmlerinin de özel efektlerini gerçekleştirmiş olan hile-uzmanı John P. Fulton'a borçludur. Sadece elbiseleri görünen "görünmeyen adamı" hareket halinde gösterebilmek, o zamanın koşullarında tam bir dertti. Fulton, bu işin üstesinden gelebilmek için yüzü ve elleri siyah bandajlarla sımsıkı örtülmüş bir dublörü, gene simsiyah bir fonun önüne yerleştirmiş; adamın "alabildiğine doğal" hareket etmesini sağlamıştı; ama bu hareketler sırasında adamın özellikle kara bandajlarla kaplı ellerinin, hiçbir şekilde siyah fondan ayrılmamasına, herhangi

bir şekilde elbisenin önünde görünmemesine dikkat etmek gerekiyordu. Yüz ya da eller, siyahın dışında bir fonun önüne düştükleri anda, hilenin işi bitikti. Bu çekimler daha sonra birçok aşamadan geçirilerek, negatiften pozitive aktarılıyor; fondaki siyahla birlikte, aktörün yüzü ve elleri de beyazlaştırılınca, geriye sadece hareket eden elbiseler kalıyordu. Bu teknik daha sonra birçok filmde kullandı. Yönetmenliğini A. Edward Sutherland'ın yaptığı 1940 yapımı *The Invisible Women*'da bir *mad scientist* (John Barrymore) bir kadını (Virginia Bruce) görünmezleştirmeyi başarınca, ortaya bir dizi gülünç (ve de erotik) komplikasyonlar çıkar; ancak teknik ayrıntılara Whale'in filmindeki kadar özen gösterilmediği için (o filmde her bir sekansta 20 plan kulanılmıştı) görünmezlik hilelerinde sarkmalar önlenememiştir. Whale'in filminin en etkileyici sahnelerinden biri, hiç kuşkusuz, bilimadamının kafasına sarılı bandajı açarken, (seyircinin nefesini tutarak seyrettiği bu sahnede) ortaya hiçbir görüntünün çıkmadığı bölümdür; gerek tekniğin kullanılması gerekse oyunculuk ustalığı bakımından, oldukça güç olan bu tür değişme sahneleri, fantastik sinemaya duyulan hayranlık ve saygının artmasına oldumolası katkıda bulunan vazgeçilmez sahnelerdir. Whale'in filminde söz konusu sahne seyircinin beklentilerini (bandajın arkasından gerçek yüzü görebilme umudunu) ve bu türden değişim sahnelerini matrağa alan bir parodi olarak da yorumlanabilir.

Whale'in filminin birkaç devamı çekilmedi değil, ama bunların çoğu teknik düzey olarak ancak Whale'in noktasına ulaşabilmişlerdi. Joe May'in yönettiği 1939 yapımı *The Invisible Man Returns*'te, görünmeyen adam, bir adalet hatası sonucunda işlemediği bir suçtan ötürü ölüme mahkûm edilen kardeşine, görünmezleşip hayatını kurtarabilmesi ve asıl suçluyu ortaya çıkartması için görünmezleştirici haptan verir. Curt Siod-

mak'ın iyi kotarılmış senaryosundan yola çıkılarak yapılan film, *mad scientist* figürü üzerine bir bilim-kurgu olmaktan çok, *suspense*-gerilim özellikleri taşır; bu da kırklı yıllardaki fantastik sinema eğilimlerine denk düşen bir özelliktir. Frank Lloyd'un 1942 yılı yapımı *Invisible Agent* filmi için de aynı şeyler söylenebilir; senaryosunu gene Curt Siodmak'ın yazdığı "Görünmeyen Ajan"da, görünmeyen adamın oğlu (Jon Hall) yurtseverlik görevini yerine getirmek için babasının bilimsel buluşlarından yararlanıp kendini görünmez kılar ve ajan olarak Almanya'ya girer. Burada bir Japon casusunun (Peter Lorre) tuzağına düşse de sonunda Amerika'da çalışan bütün Nazi ajanlarının adlarını öğrenerek, Hitler'in Amerika'ya yapmayı planladığı saldırıyı engeller. *The Invisible Man Revenge* (1944, yön: Ford Beebe) görünmez adam serisinin sonu sayılır. Burada filmin baş kişisi, sonunda berbat bir şekilde ölen suçlu biridir. Universal stüdyolarında yapılan birçok fantastik film figürünün başına gelen "Invisible Man"in de başına gelmiş ve görünmeyen adam, tıpkı *Frankenstein* ve benzerleri gibi, korku-grotesklerinden birinde (bizde "İki Açıkgöz" olarak tanınan) Abbott ve Costello çiftiyle birlikte boy göstermiştir: *Abbot and Costello Meet the Invisible Man* (1950, yön: Charles Lamont).

Görünmeyen adam dizileri çoğunlukla oldukça spekülatif bir hayal gücünün ve hafif bir alayın izlerini taşırken, başka birçok deli bilgin filminde, *mad scientist,* sadistçe sahneleri çekmek için kullanılan bir bahaneden başka bir şey değildir. *Things to Come* gibi iddialı bir bilim-kurgu filmi beklenenin çok altında ilgi görünce, yapımcılar *mad scientist* konulu filmlerde en garantili yolu seçerek, kendini labrotuvarına kapamış, burada yaptığı deneylerle önü alınmaz yıkma dürtüsünü olağanüstü yetenekleriyle birleştiren bir canavara dönüşen, yeniden hizaya getirilene kadar önüne çıkanı öldürmekten kendini alamayan ve

sonunda sırf bilim uğruna, bilme merakı ve bitmez tükenmez öğrenme hırsı uğruna mahvolmalarına yol açtığı kimselerin bütün dramlarının ortaya çıktığı klişe öyküde karar kılmışlardır. Örneğin *The Man They Could Not Hang* (1939, yön: Nick Grinde) filminde olduğu gibi, türün bu vazgeçilmez kişisi, (bu filmde Boris Karloff'un canlandırdığı *mad scientist*) ancak korku filmlerinden görmeye alışkın olduğumuz bir "ölümsüzlük" ya da "dirilme" yeteneğiyle donanmıştır. Deli bilgini bu klişe görünümüyle kullanma eğilimi kırklı yılların filmlerinde de sürüp gider. Bilim-kurgunun tipik eğilimi olan "gelecek" ile ilgilenen yok gibidir pek. Bir yandan toplumsal değişikliklerle öte yandan ikinci Dünya Savaşı ile belirlenmiş bir dönem, içinde yaşanılan şimdi, gelecekten çok daha yakın ve önemlidir sanki. Mitolojinin Tarzan, Superman, Batman, Wonder Women, Donald Duck vb. bütün kahramanları savaşa katılırlarken, *mad scientist*'ler sadece düşman eğilimlerin yansıtılmasına elverişli olarak kullanılmakla kalmamış, bir bakıma, deyimi yerindeyse, paratöner gibi kullanılarak, püriten Amerikan yurttaşının az da olsa yolunu yordamı şaşırmış erotik duygular dünyasının, bastırılmış en berbat, en düzensiz tutkulara dönüşmesini önleyici bir deşarjı olarak devreye sokulmuşlardır.

Kırklı Yıllarda Bilim-Kurgu Filmleri

30 Ekim 1938'de Amerikan radyo dinleyicileri bir şok yaşarlar: Spikerlerden biri, dünyayı ele geçirmek üzere yeryüzüne inmek üzere olan uzaylılarla ilgili haberler verip durmaktadır. Ardından asıl sansasyonel haber gelir: Mars'tan gelen istilacı güçlerin ilk öncülerini taşıyan bir uzay gemisi, New Jersey'e inmiştir. Kendisi de oldukça heyecanlı bir muhabir, resmi makamların aldıkları önlemlerden sözeder. Halk büyük bir paniğe kapılır,

millet başım sokacak, gizlenecek bir yer aramaya başlar, gıda maddeleri adeta yağma edilir; New Jersey'e bağlı telefon hatları felç olur. Bu gelişmelerin hemen ardından, olup bitenin gerçeklikle bir alakası bulunmadığını, haber gibi yansıyan olayların, Orson Welles'in, H.G. Wells'in "Dünyalar Savaşı" romanının radyoya uyarlamasından başka bir şey olmadığını açıklamak bile uzun süre bir işe yaramayacaktır; heyecan ve kargaşa bir süre daha devam eder. Böyle bir uzaylı istilası, ABD toplumunun genel ruhsal durumuna ve beklentilerine öylesine denk düşmüştür ki, öyle bir iki küçük yalanlama ve açıklamayla akılların başa gelmesi olanaksızdır. Korku zaten vardı; ileride de ikide birde ortaya çıkacak bir biçime bürünmüştü bu haberle o kadar.

Savaş korkusu atmosferiyle de iyice elverişli bir ortamın mevcut olması nedeniyle, aynı dönemlerde bilim-kurgu edebiyatında sık sık kullanılan ve ellili yıllarda (ilk kez 1953'te) sinemada da ele alınan bu istila öyküsü, ilginçtir, o yıllarda, radyodaki büyük başarıya rağmen film yapımcılarının el atmadığı bir konu olarak kalacaktır. Bunun bir nedeni, o yıllarda zaten genelde sayıları iyice düşen filmler arasında fantastik ürünlerin neredeyse başı çekmeleri; bir başka nedeni, türün daha önceki yıllardaki deneyimlerle neyi nasıl anlatması gerektiğini gösteren belli bir "yasalar dosyasına" göre hareket etmesi, dolayısıyla siyasal düşlerden çok bireysel düşlerin belirlediği bir seyirci beklentisine cevap vermek zorunda olduğunu iyi bilmesiydi. Savaştan önce ve savaş sırasında çevrilen çok az fantastik filmde *mad scientist* figürü çevresindeki öyküler ağırlıklarını bu nedenle hâlâ korumaktaydılar.

Sanki hiçbir şey olmamış; sanki gerçekte insanları hayvani varlıklara dönüştürmekten, ölüleri dirilterek kana susamış lanetliler gibi insanların üstüne salmaktan başka şeyler düşündükleri kesin olan bilimadamlarının geliştirdikleri teknolojilere ve bil-

gilere dayanılarak üretilmiş yeni silah sistemleri savaşta devreye sokulmamış ve doğa, küresel boyutta bir tehlikeyle başbaşa kalmamış gibi, fantastik filmler, sadist bilginlerin her şeyi yıkıp bozma saplantısını anlatmayı sürdürmüşlerdir.

Doctor Cyclops (1940, yön: Ernest B. Schoedsack) filminde biyolojist Dr. Thorkel (Albert Dekker) Amazonlardaki ücra bir köşede kurduğu kulübesinde araştırmalar yapmaktadır. Meslektaşlarından birini yardımcısıyla birlikte davet ettiğinde, ziyaretçilerin her ikisi de başlarına gelecekten habersizdirler. Berikiler doktorun isteklerine karşı direnmeye kalkınca, doktor teknolojik buluşu sayesinde onları parmak büyüklüğünde birer insana çevirir. Ancak Doktor Cyclops hipermetrop olduğundan, ormanda onun elinden kaçıp, tehlikeden tehlikeye koşmak zorunda kalırlar. Dr. Thorkel, meslektaşlarının kendiliklerinden normal hallerine kavuşacaklarını bildiği için onları izler. Birini tabancayla yaralar ötekini ateş çemberi içinde yakmaya çalışır. Öldüklerini sanıp kulübesine geri döner, yatıp uyur. Sessizce kulübeye dönen parmak büyüklüğündeki öteki iki bilgin, doktorun gözlüğünü yok etmekten başka çare bulunmadığını bilmektedirler. Tıpkı mitolojideki Odysseus ve arkadaşlarının tek gözlü dev Zyklop'un gözünü kör etmeleri gibi, bu iki bilimci de doktorun görme olanağını elinden aldıktan sonra onu, araştırmalarında kullandığı radyoaktif malzemeyi sağladığı madene çekmeyi başarırlar. Dr. Thorkel uçuruma düşerek ölür. Bu film gerçi ilerki yıllarda yapılmış benzeri filmlere, büyüklük değişimleri sırasında kullanılan son derece etkileyici efektler "hediye etmiştir" (örneğin 1957 yapımı, *The Incredible Shrinking Man*, yön: Jack Arnold) ancak Yunan mitolojisine göre kotarılmış konusunun yanı sıra yer yer kendini ele veren alaylı anlatım da bu filmi daha sonraki benzerlerinden çok yukarıda bir yerlere koymuştur.

Örneğin *The Mad Doctor of Market Street* (1941, yön: Joseph H. Lewis) bir kez daha, ölüleri dirilten bir doktoru (Lionel Atwill) anlatmaktadır. *Man Made Monster* (1941, yön: George Waggner), tıpkı George Zucco gibi *mad scientist* rolü denince akla ilk gelen isimlerden biri olan Lionel Atwill'in oynadığı bir bilimadamının kullandığı elektrik akımlarına karşı bağışıklı ve elektrikli sandalyede idam edilmesine rağmen ölmeyen bir adamın (Lon Chaney Jr.) saçtığı dehşeti anlatır. Bu dönemin canavar ve bilim-kurgu filmlerinin rastlantıyla pek açıklanamayacak kadar sık karşımıza çıkan konusu, bu türden bilimsel ya da doğal hatalar sonucu oluşan olağanüstü bağışıklık ya da yeteneklerle donanmış "yaratık"ların ne elektrikli sandalye ne de, "Asamadıkları Adam"da (*The Man They Could Not Hang*) olduğu gibi ipe aldırış etmemeleri ya da "İki Yaşamlı Adam" (*The Man with Two Lives*, 1942, yön: Phil Rosen) da olduğu gibi, ölümsüzlüğü dolaylı yollardan gerçekleştirmeleridir. Bu idamlardan kurtulan ve bir türlü ölmek bilmeyen "yaratıkların" özellikle eğlendirici medyada böylesine sıklıkla ortaya çıkmasında, bir mesajı – buradaki ölüm cezasının onaylanması anlamındaki bir mesajı – doğrudan vermek yerine, sözümona cezanın gerçekleştirilmemesi halinde neler olabileceğini gösterme kurnazlığının, ölüm cezasına karşı olan argümanların savlarını polemikleştirerek gizleme gayretinin bir dışavurma eğilimini görmemiz, herhalde öküzün altında buzağı arama gayretkeşliği olarak yorumlanamaz. *The Mad Monster*'da (1942, yön: Sam Newfield) *mad scientist* (George Zucco) bir kurtadam yaratır; *The Mad Ghoul*'da (1943, yön: James P. Hogan) kendini bilimin büyüsüne kaptırmış bilgin (gene George Zucco) belli aralıklarla kalbinin yenilenmesi için gereken takviyeyi sağlamak amacıyla bir dizi cinayet işleyecektir ve *The Man in Half Moon Street*'in (1943, yön: Ralph Murphy) bilimadamıysa yaşlanmasını önleyecek bir

yapay guddeyi bizzat kendi vücuduna yerleştirir, ama guddenin belli aralıklarla yenilenmesi gerekmektedir. Benzeri filmlerin sonu saymakla gelmez.

Konu sadist bilimadamı değilse, geleceğe yönelmek yerine Hal Roach'm *One Million B.C.* (1940) filminde olduğu gibi, tarih öncesi çağlara ya da *Siren of Atlantis*'te (1947, yönetmenler: Arthur Ripley, Douglas Sirk, John Brahm) olduğu gibi zamandışı, tarihdışı bir yerlerde varolan yitik ülkelere geri dönüş yapılır. Bu "batık, yitik ülke ya da kıtalar" öteki deyişle "Lost Worlds" konusu, bilim-kurgunun, yer yer "fantasy" edebiyatına yer yer de Viktoria çağının popüler romanlarına (örn. Arthur Conan Doyle, H. Rider Haggard, A. Hyatt Verill vb.) kadar geri giden bir yan kolunu oluştururlar. Sessiz sinemanın ilk yıllarında bu konuların yaptıkları ilk büyük patlamanın ardından, otuzlu kırklı yıllarda bir kez daha gündeme geldiklerini görüyoruz. Yukarıda adını verdiklerimizden başka, H. Rider Haggards'ın *She* romanının (1887) Merian Cooper yapımcılık tarafından gerçekleştirilmiş (1937, yön: Irving Pichel ve Lansing C. Holden) ve dönemin en azından dekor yönünden en iddialı sinema uyarlamalarından biri olan filmin yanı sıra, yönetmen için, sıradan adamın gücünü ve barışçı yeteneklerini gösteren bir alegori niteliği taşıyan Frank Capra'nın *Lost Horizon* (1937) filmini sayabiliriz.

Ancak bilim-kurgunun alt türü diyebileceğimiz bu "kayıp dünyalar" teması da öyle görünüyor ki, 1940-1950 yılları arasında buradaki birkaç filmin ötesinde, başka hiçbir yapıma esin kaynağı oluşturmayacak ve bilim-kurgu sineması 1945-1950 yılları arasında pratikte varolmaktan çıkacaktır. *Mad scientist* konusunun bile, bu yıllarda, birkaç gereksiz komedinin dışında artık hiçbir fantastik filmi sırtlamadığı görülür.

Sadece İngiltere'de bir kez daha deli bilimadamı figürü

çevresinde dolanan filmlere rastlıyoruz. *Counterblast*'ta (1948, yön: Paul L. Stein) esir kampından kaçarken bir bakteriologun kimliğine bürünen ve yeteneklerini İngiltere'ye karşı harekete geçirme olanağı bulunan bir Nazi bilginiyle karşılaşırız. Ancak Alman yetkililer, ondan asistanını öldürmesini isteyince, bunu kabul etmez. O anda gerçek kimliği anlaşılan bilimadamı, kızı korumak için birkaç Nazi ajanını öldürür. Bir gemiyle kaçmaya çalışırken, gaz zehirlenmesinden dolayı yaşamını yitirir. Bernard Knowles'in *The Perfect Woman* komedisindeki deli bilgin ise o kadar tehlikeli biri değildir, sadece yeğeninin özelliklerini taşıyan dişi robota biçim olarak pek benzemeyen bir robot yaratır ve yaratımını denemek için onu, daha doğrusu, kendisi farkına varmadan robotun yerine geçmiş olan ve "mekanik kadın" gibi davranan yeğenini, zamparalığıyla ünlü bir arkadaşına götürüp, imalatının başarısını sınamak ister. Çok geçmeden robot ve asıl yeğen birbirine karışıp durdukça, ortaya tipik bir kargaşa komedisi çıkacak, ama sonunda gerçek robot, zampara ile yeğen arasındaki aşka engel olmamak için, kendini patlatacaktır.

Bu iki film, *mad scientist* figürünün geçici olarak da olsa bildik klişelerin dışına taştığı örnekler olarak pek de kuraldışı sayılmazlar. Bir yandan gerçeklikle gitgide daha çok yüzyüze gelmesi, kaçık bilgin tipini değiştirmeye başlamıştır; örneğin *Counterblast*'taki bilimadamının içerdiği çifte değerlerden olumlu-olumsuz yanlardan biri iyice zorlanarak, kendisini asistanı uğruna feda etmesi sağlanmış, böylece türün kaçık alimine bir sempati duymak bile mümkün hale gelmiştir. Ama öte yandan, *mad scientist*'i asıl öldüren gelişme, gülünçlüğüdür artık. Komediye girdiği anda işi biter. Çünkü zaten görevini yapmış, türün tarihinde üstüne düşeni fazlasıyla yerine getirmiştir. Tıpkı savaş sonrası insanları gibi bilim-kurgu da daha gerçek, daha somut sorunlara dönecektir.

Geleceğin muhtemel teknolojileri üzerine ender olarak spekülasyonlara girişen *feature** *film*'in aksine, bilim-kurgu dizileri her türden teknolojik ütopyanın kol gezdiği bir ortam oluşturuyorlardı. Bilim-kurgunun sadece bu dizilerinde olaylar tamamen gelecekle ilintili olarak karşımıza çıkmakla kalmazlar, çok naif bir biçimde çizilmiş de olsa *homo futurus* (geleceğin insanı) olayların odak noktasında yer alır; üstelik olaylar, korku-bilim-kurgularında olduğu gibi, ölüme değil de hayata göre ayarlanmışlardır.

Diziler, özellikle de bilim-kurgu dizileri, tiplerini ve biçimlerini çizgi-romanlardan almışlardır; ve bilim-kurgu çizgi romanlarının ünlü kahramanları Flash Gordon, Buck Rogers, Superman vb. dizilerin de baş kahramanları olmuşlardır; *cliff-hangers*'ın (arkası var'lı, en meraklı yerde kesen filmler) estetiği de çizgi roman estetiğine benzemekteydi. Çizgi romanlardaki her bir kareden bir ötekine (panel'den panele) atlarken, bir hareketlilik ve canlılık; bir bölümün sonunda gerilim ve heyecan doruktayken bölümü kesip, bir sonrakini merak ettirme eğilimi, görüntülerin dengeliliği, kahramanların maske takmaya adeta bayılmaları; sinyal verici ya da uyarımcı sözcüklere indirgenmiş, iyice ekonomik bir diyalog; diziler bütün bunları çizgi-romanlardan devralmışlardı. Çizgi-roman ile bilim-kurgu dizileri arasındaki ilişkiler, örneğin edebiyat ile sinema arasındaki ilişkilerden çok daha sıkı ve güçlüdür; hatta işe konular açısından bakarsak, diziler, filmlere yakın olmaktan çok çizgi-romana yakındır bile diyebiliriz. *Space opera*'larıyla, kâinat savaşlarıyla, ışın topları ve başka gezegenlerdeki serüvenleriyle, zaman

* Dizi olmayan klasik sinema filmi, baş film.

içinde yolculukları ve robotlarıyla asıl bilim-kurgu türü, sinemayı bu diziler üzerinden giderek ele geçirmiştir. Dolayısıyla, çizgi-romanlar da bütün bir bilim-kurgu türüne daha çok etki eder duruma gelmişlerdir. Bir örnek: "Bir bilim-kurgu eğilimi çizgi-romanlar tarafından kullanılmayınca – örneğin çizgi-roman teknik olanaklarıyla gösterilmesi çok zor olan telepati olayı gibi bir eğilim – filmde de ender görülür; oysa çizgi-romanın popüler motifleri, (buna iyi bir örnek robotlardır) bilim-kurgu'nun bu dizilerinde bol bol kullanılmışlardır. Bir başka örnek bugün hâlâ modellerini popüler grafikten ve çizgi romanlardan alma hevesin-den vazgeçmemiş olan bilim-kurgu dekorlarıdır. Gerçi ellili yıllara doğru bilim-kurgu türü az da olsa çizgi-romanların aslında olumsuz etkilerinden kendini sıyırıp özgürlüğüne kavuşabilmiş; o andan itibaren de gerçek bilim-kurgu ortaya çıkmıştır.

Apaçık fantastik temaları işlemeyen filmlerde bile, fantastik-teknolojik öğeler dizilerin ayrılmaz parçaları haline gelmişlerdir. Dahası, bir dolu western dizisinde kahramanlar serserilerle ölüm saçan ışınlar, elektronik aygıtlar ve kimyasal silahlar kullanarak başetmeye çalışırlar. Dizilerin şaşmaz kanunu, kişilerinin karakterini ve maksatlarını istisnasız bir şekilde gösterilebilir, iyice göze çarpar şeyler aracılığıyla ifade etme zorunluğu olarak tarif edilebileceğinden, özellikle *mystery-serials* denen "esrarengiz-diziler", ikide birde bilim-kurgu öğelerine el atmaktan geri kalmazlar. Dizi kahramanları, kötülerden giyim kuşam ve aksesurlarıyla olduğu kadar kullandıkları silahların türüyle de ayrılırlar. Dizilerin teknolojik-ütopik *gadget*'leri (hünerli silahları) en başta seyirciye sürpriz yapma, onu şaşırtma amacına dönüktürler, ama, ekseriya bir öykü, daha doğrusu eylem, çıkmaza doğru sürüklenip, kahramanın başı tam belaya girmişken, mekaniğin normal yasalarına göre çalışan aletlerle işin içinden çıkmanın olanağı kalmamışken bu silahlar birer *De-*

us ex machina (beklenmedik bir kurtarıcı) kimliğiyle ortaya çıkarlar. *Gadget*'ler kendilerini kullanan sahiplerini, taşıyıcılarını açık seçik tanımlar, tarif ederler. Silahın türü ve niteliği, sahibinin bütün özelliklerini özetler. Hem de hiçbir çifte anlamlılığa yer vermeksizin; net ve kesin. Dizi filmlerinin yazarlarının karşısında ne aklın-mantığın, ne gerçek insan psikolojisinin, ne de doğabilimsel gerçeklerin sınırlayıcı, hizaya getirici bir güçleri bulunmadığı, eylemin mantığının yerini saçmalığa bırakmasının kimseyi rahatsız etmediği, gerek anlatım gerekse sinema dili konusundaki geleneksel ilkelerin sökmediği; her çareye başvurup seyirciyi şaşırtmanın, ona sürpriz yapma zorunluğunun; bütün öteki zorunlukları rafa kaldırdığı bu dizilerde, senaryo yazarlarının iyice uçmaları, dolayısıyla bu alt türe özgü bir "vahşi" fantezinin gemi azıya alması olağandı. Belli bir ölçüde ekonomik ve estetik "yoksulluk", bir buluşlar zenginliğine yol açmıştı da diyebiliriz.

Dizi olduğu halde bilim-kurgu özelliği taşımayan birkaç isim vermek gerekirse, 1953'te yönetmenliğini Harry Revier'in yaptığı *The Lost City, Mandrake, the Magician* (1939, yön: Sam Nelson, Norman Denning) ilk akla gelen filmlerdir. Mandrake, birincisinde ölüm ışınları, yaşlanma süreçlerinin tersine yön almalarının sağlanması, insanların devlere dönüştürülmeleri, telepati ve "elektriğin dondurulması" gibi olaylarla karşılaşırken, ikinci dizi olan *Mandrake*'de, Lee Falk'ın çizgi romanlarından tanıdığımız hipnotik güçleri olan kahraman, öldürücü ışınlar çıkartan bir makineyle baş etmeye çalışır. *Green Hornet* (1939, yön: Ford Beebe, Ray Taylor) ve *The Green Hornet Strikes Again* dizilerinde (1940, yön: Ford Beebe, John Rawlins), süper hızlı, bayıltma gazlı, süper bombalı otomobiller ortalığı birbirine katarlarken, *Gang Busters* (1942, yön: Ray Taylor, Noel Smith) filminde bir gangster ölüleri yeniden hayata geri

döndürür; başka iki ayrı gangster ile G - Men'in karşılaşmasını konu edinen dizide, (*G - Men versus the Black Dragon* [1943- yön: William Witney] ve *G - Men Never Forget* [1947, yön: Fred Brannon, Yakima Cannut]) bir kez daha ışın tabancaları ve plastik cerrahinin marifetleriyle karşılaşırız. *The Great Alaskan Mystery*'de (1944, yön: Ray Taylor, Lewis D. Collins) maddeyi uzaydan aşıran bir makine iş başındadır, *Hop Harrigan*'da (1946, yön: Derwin Abrahams) enerjinin yeni fantastik biçimleriyle – başka ne olabilir zaten – gene öldürücü ışınların kullanıldığı bir çizgi-roman konusuyla karşılaşırız. *Jack Armstrong*'ta (1946, yön: Wallace Fox) bir uzay gemisi öldürücü silahlarıyla yeryüzünü tehdit eder ve *King of the Rocket Men* (1949, yön: Fred Brannon) filminde kahramanların elbiselerinde uçmayı sağlayan mekanizmalar bulunmaktadır. *The Invisible Monster* (1950, yön: Fred Brannon) James Whale'in ünlü "görünmeyen adam" temasının bir çeşitlemesini sunar, ancak görünmeyen adam ile filmin baş kahramanını karşı karşıya getirir. Bu filmlerin sonu gelmek bilmez.

Daha sessiz sinema döneminde dizilere dönüşmüş oldukları halde, katıksız bilim-kurgu filmleri otuzlu yılların sonunda ortalıkta görünmeye başlarlar. Klasik bilim-kurgu dizileri arasında, daha sonraki başarılı gelişmenin başını çeken önemli filmlerden biri *The Phantom Empire*'dır. (1935, yön: B. Reeves Eason, Otto Brower). Dönemin şarkıcı kovboyu Gene Autry çevresinde dönen, fantastik olduğu kadar dahiyane bir çocuk öyküsünde, kovboy Texas'taki çiftliğinde bir radyo istasyonu işletmektedir; hayranlarına düzenli olarak yeni yeni şarkılar sunan kovboy, günün birinde rastlantı sonucu, istasyonun altındaki yitik bir uygarlığın dünyasına girer. Yakalanır, ancak yeraltındaki uygarlık, kenti ışınlarla yok etmek üzereyken son anda kurtulur ve programım aksatmadan tam zamanında geri

dönüp izleyicilerine "Silvar Haired Daddy o Mine" şarkısını söyleyip onları mutlu kılar.

Undersea Kingdom'da (1936, yön: B. Reeves Eason, Joseph Kane) filmin kahramanı olan deniz subayı (Ray "Crash" Corrigan), bir bilimadamıyla birlikte denizlerin dibindeki Atlantis'i bulduğunda, berikilerin fantastik silahlarıyla yeryüzüne saldırı hazırlıkları içinde olduklarını görür. Kahramanımız ve arkadaşları bu saldırıyı elbette zamanında önleyeceklerdir. Bu her iki dizi de hiç kuşkusuz tipik birer anakronizm örneği sunmaktadırlar; öteki deyişle, zaman ve gelişme bakımından ele alındığında birbirinden farklı düzlemlere ait teknolojiler ve yöntemler aynı anda karşımıza çıkarlar. Bir yanda ışın kılıçlarıyla dövüşürken, öte yanda en ilkel teknolojilerle başının çaresine bakmak zorunda kalmış olmak, bugün bile hâlâ bilim-kurgu ve fantastik filmlerin başlıca zaaflarından birini oluşturur. İşin bu yanı da bilim-kurguyu çizgi-romanla akraba yapan yanlardan biridir. Söz konusu iki filmde de Gene Autry düşmanlarının at ve kementle haklarından gelmeye tercih ederken, Atlantis'in taşımacılık sorunu da (buna trafik sorunu da diyebiliriz) faytonlarla çözülmüştür; oysa aynı kentte savaş için vazgeçilmez silahların başında inanılmaz gücüyle ışın saçan ölüm silahları gelmektedir. Teknolojik ilerleme, geleneksel "masalsı" tasarımlarla üstüste biner; ve Flash Gordon dizilerinde hemen hemen bütün popüler mitos kahramanları, aralarındaki tarihsel uzaklığa aldırış etmeksizin, aynı dizide buluşurlar: Robin Hood'tan Fu Manchu'ya kadar artık aklınıza kim gelirse.

Flash Gordon (1936, yön: Frederick Stephani) dizilerin kralı adı verilen Larry "Buster" Crabbe'ı Flash Gordon rolünde, onun güzel sarışın arkadaşı Dale Arden'i (Jean Rogers) ve "iyi" bilimadamı doktor Zarkov'u (Frank Shannon) yabancı bir gezegende "doğulu" zalim hükümdar "Ming the Mercilless" (Char-

les Middleton) ile karşı karşıya getirir; kahramanlarımız durmadan Ming'in tuzaklarına düşer, oyunlarına gelirler, ama sonunda gene de paçayı sıyırırlar. Dale her seferinde tehlikeli durumlara düşüp avaz avaz bağırmaya başladığında ya da Flash Gordon bir canavarın pençesinde kıvranırken bayılıp olduğu yere yığıldığında, kahramanların karşısına çıkanlar değişik değişik fantastik yaratıklardır hep; yarı aslan yarı adam, yarı balık yarı insan ya da bir orangopoid. Öte yandan kahramanlarımızın diktatör Ming'in düşmanlarına rastlayıp bunlarla kısa süreli ittifaklar da yaptıkları olur; ne var ki bunlar, kahramanlarımızın aksine, bulundukları coğrafi alanı terk edemeyen, olanak ve hareketleri kısıtlı canlılardır. Dizi biçimi, bu türden bir olaylar dizisini anlatmanın en ideal yoluydu; ancak 13 bölümün her birinde ayrı bir fantastik yaratık ortaya çıkmadan, gene her kısımda yepyeni bir maharetli silah, bir öncekindekine benzemeyen bir *gadget* tasarlanmadan da olmuyordu.

Bu dizinin büyük başarısı aynı oyuncularla ikinci bir dizi yapma konusunda yapımcıları yüreklendirince, bu kez – dizi filmlerin kaçınılmaz bir öğesi olduğu su götürmeyen – bir üçüncü yan tip, bir komik figür kahramanların yanına katıştırılmıştır. Gazeteci Happy (Donald Kerr), Alex Raymond'un çizgi romanında bulunmayan bir tip olduğu halde, sırf dizilerin kaçınılmaz özelliklerinden ötürü serüvenlere dahil edilir ve dizinin ilk filmi *Flash Gordon's Trip to Mars*'ta (1938, yön: Ford Beebe, Robert Hill) Flash, kilden adamların ve orman adamlarının yanı sıra, büyücülerin kraliçesi güzel Azura (Beatrice Roberts) ile de karşılaşır. Flash Gordon'un üçüncü ve son Universal-dizisi, *Flash Gordon Conquers the Univers* (1940, yön: Ford Beebe, Ray Taylor), Ming'in öldürücü bir kırmızı tozla dünyaya saldırısını konu eder. Bu üçüncü dizinin farklı yanları, yapım giderlerinin oldukça kabarık olmasının yanı sıra, daha önceki ilk iki dizide

basbas bağıran Dale rolündeki Jean Rogers'in yerini Carol Hughes'ın almış olmasıdır. Gerçi her üç dizi de sonradan birer sinema filmi (*featuring film*) oluşturacak şekilde yeniden kurgulanmışlar; 1939'daki *Flash Gordon* dizisi, tek bir film halinde *Rocketship* adı altında piyasaya sürülürken, *Flash Gordon's Trip to Mars* daha 1938'de, *Mars Attacks the World* adıyla dizinin tek filmlik sinema versiyonunu oluşturmuş ve *Flash Gordon Conquers the Univers* yıllar sonra *Purpel Death from Outer Space* adıyla sinemalara girmiştir.

Flash Gordon dizilerinin otuzlu yılların en başarılı ürünleri arasında yer almalarının ve bugün bile hâlâ başka birçok filme örnek oluşturacak kadar değerlerinden bir şey yitirmemiş olmalarının birçok nedeni vardır. Bunlardan biri, Flash Gordon'un daha çizgi roman figürü olarak ortaya çıktığı anda çok sevilmesi, Buster Crabbe aracılığıyla beyazperdeye geçerken de, küçük birkaç rötuşun yeterli gelmesiydi. Crabbe, aranıp da bulunamayacak kadar uygundu çizgi romandaki figüre. Daha 7 Ocak 1934'te Alex Raymond'un ilk Flash Gordon çizgi romanını yayınlamasının ardından 2 yıl geçmişken, ilk sinema dizisinin ortaya çıkması, bu çizgi romanın ne büyük bir ilgiyle karşılandığını apaçık göstermektedir. Ayrıca sinemanın hile teknikleri ve dekor konusundaki geniş hayal gücü ve olanakları, sinemadaki Flash Gordon'un başarısının bir başka nedeniydi. Universal yapımcılık ilk Flash Gordon dizisi için 350.000 Dolar harcamıştı; bu miktar, herhangi bir dizi için gözden çıkartılan paranın o günlerde üç katından daha fazlaydı. Serüven, pelerin, kılıç, bilim-kurgu öğelerinin karışımından oluşan etkinin yanı sıra, kadın kahramanların cinsel çekiciliklerinin de filme yaptıkları katkıyı unutmamak gerekir. Ayrıca filmler, diziler bakımından olağanüstü etkileyici ve inandırıcı bir basın kampanyasıyla desteklenmişlerdi. "Variety", "The Motion Picture Herald" hatta

"Time" gibi dergilerde yer alan heyecanlı eleştirilerin yanı sıra, "Look" dergisinde, tamamen çizgi destekli diziler yayınlanmış, bu örneklerde, filmlerde öteki motiflerin arasında sıradan bir motif olarak beliren cinsellik, iyice altı çizilerek öne çıkartılmıştı. Dizilerin tarihinde ilk kez *Flash Gordon* sayesinde bilim-kurgu türünün bir örneği sadece çocukları eğlendirmeye dönük bir malzeme olmaktan çıkıyordu.

Gelgelelim filmlerin görünürdeki saflıkları ve *western*'lerden ve çizgi romanlardan tanıdığımız erotik tiplemelerinin geri düzleminde, dönemin izleyicisini (ve okurunu) adeta büyüleyen bir şey daha bulunmaktaydı: Bilim-kurgu türünün tipik, tayin edici özelliğine dönüşen siyasal-etnolojik bir mitoloji. Flash Gordon'un kendisi tipik *all-american-hero*'ydu; hep doğru olanı yapan eylem ve girişimlerinde tereddüt, kuşku nedir bilmeyen atletik yapılı bir WASP (White-Anglo-Saxon Protestan / beyaz, anglosakson protestan) olan Buster Crabbe aranıp da bulunamayacak tipti bu rol için; deyimi yerindeyse rolüne "cuk" oturmuştu. Sadece çizgi romandaki kahramana tıpatıp benzemekle kalmıyor (saçlarının rengini açmak gerekmişti film için) daha önce her yanıyla çizilip belirlenmiş bir karakteri eksiksiz, boşluksuz doldurma yeteneği taşıyordu. Ve 1932 yılının serbest yüzmede olimpiyat şampiyonu; yapılı, cüsseli sporcusu, dış görünüşüyle neredeyse militan, kuzeyli-ari ırkından bir yakışıklı Jack London'un "sarışın hayvan"ının dirilişi; her iyi aile kızının ideal koca olarak hayalinde taşıdığı Amerikan "üstün insanı"ydı Crabbe. Sadece "kaba bireyci" biri olmakla kalmıyor, fazlasıyla kendinden emin ve tamamen bağımsız, kendi dünyasının efendisi olduğu kadar, diplomalı bir Yale üniversitesi öğrencisi ve usta bir Polo oyuncusu olma gibi özellikleri de taşıyordu. Kısacası, *Flash Gordon*, öncü, izci idealini hiçbir soruna yol açmadan, kolaylıkla, kusursuz, eğitim görmüş, dört dörtlük bir centilmen ile birleştiriyordu. (Robert Barshay)

Kısacası, *Flash Gordon* dizileri, daha çok fantastik Avrupa filmlerinin anlatımcı (ekspresyonist) geleneğine, cinselliği daha baştan dışlayarak, kahramanlarını ikide birde tehlikeli bir durumla karşı karşıya bırakan sinema anlayışına saplanıp kalmış öteki bilim-kurgu filmlerinin (özellikle de normal sinema filmlerinin *-featuring films-*) denemeyi hiç akıllarına getirmedikleri bir şeyi, Amerikan ulusal kahramanını bilim-kurgu türüyle, teknolojiyle uzlaştırma ve barıştırmayı, başarmıştı. *Bilim-kurgu, western türünün ahlaksal katkılarını ve mitosunu kendine dahil ettikten sonra gerçek bir Amerikan türüne dönüşebilmiştir.*

Flash Gordon'un ahlak anlayışıyla bir western kahramanının ahlak anlayışı arasında fark yoktur; ancak Gordon, bilimsel eğitimi, bilime yönelik merakı – bir western kahramanı için doğallığını, karakteristik özelliğini yitirip tanınmazlaşma anlamına gelecek özellikleri – kendi varlığında birleştirmeyi başarmıştı. Bu filmler günümüzde – hani ister istemez – biraz komik gelebilirler bize (kuşkusuz her gerçek bilim-kurgu tiryakisi buna da hemen itiraz edecektir ya, neyse), gelgelelim bu bilim merakı ya da bilimsel eğitim ve olgunluk özelliğini öne çıkartmadan, daha önce bilim-kurgu edebiyatında azçok örneği verilmiş olan bir gelişmenin sinemada ortaya çıkması olanaksız olurdu: Batı'nın hudutlarını aşan western öncüsünün uzaya kaydırılmasıydı bu gelişme. Uzay yolcusu, tıpkı bir western öncü kovboyu gibi, uzayda ortaya çıkıp uzayın sınırlarını zorlamaya başlayabilirdi artık. (İleride *space cowboy* kavramıyla tarif edilecek bir gelişmedir bu.)

Bu kovboy ahlakı, Flash'ın, öncelikle bâkire Dale'in kendisini ne kadar arzu ettiğini fark edememe beceriksizliğinde kendini ele verir. Dale'in hayal kırıklığı ve istemeye istemeye Flash'tan uzak durması anlamındaki frustrasyonları, sembolik-

cinsel karakteri çok belirgin olan tehditlerle dışavururken, Flash Gordon, egzotik dünyadaki kadınların açık cinsel davetlerine, püriten Dale'in, üstü örtük tahriklerinden çok daha kolay direnebilir. *Flash Gordon*'da, onu, elde edemediği halde, babasının pençelerinden ikide bir de kurtaran Ming'in güzel kızıdır (Priscilla Lawson). Bu ilişkide, western türünden tanıdığımız, genellikle sarışın olan "iyi" kadın ile gene genellikle esmer olan iyi-kötü kadın biçimindeki ayrım karşımıza çıkar. Yerine göre kötü, yerine göre iyi olabilen egzotik-yabancı kadın, beyaz batı kafasında cinselliğin belirlediği, ateşli, sıcakkanlı bir kültürün fonunda algılanmak istenir (western türlerindeki Latin kadınlar); dolayısıyla Flash Gordon'un karşılaştığı uygarlık ve kültürlerin çoğunda karşımıza çıkan "Akdenizlilik" karakteri, cinsel hayallerle eşanlamlı bir düzlem oluştururlar. (Kapalı dünyasından bir türlü çıkamayan refah toplumu ya da sanayi toplumu insanının yarattığı ütopik bir coğrafyada bastırılmış cinselliğini kapıp koyverme eğilimine bir örnek, gene bir Latin insanı özelliğiyle yirmili yıllara damgasını vuran Valentino mitini kotarışıdır. Ç.N.)

Flash Gordon, Dale'in kimliğinde bir türlü algılamak istemediği cinselliği, egzotik kadınlarda aşırı, tehdit edici bir eğilim olarak duyumsar. Sık sık olduğu gibi, bunlardan birini tehlikelerden kurtardığında, Dale'in kıskançlık krizlerine kapılması ve bütün bir grubun başını büyük belalara sokması çok da şaşırtıcı bir şey değildir dolayısıyla.

Tipik bilim-kurgu kahramanı *Flash Gordon,* bir erkek olarak, çıtkırıldım, narin, korunacak, sığınacak birini arayan dünyalı WASP-kadın Dale'in kadınsılığı ile egzotik, yabancı, "fantastik" kadınların saldırgan, "mahvedici" cinselliği arasında sıkışıp kalırken, başkalarını reddederken Flash'tan çok daha kararlı ve kendinden emin davranan Dale, birlikte olmaya can attı-

ğı püriten erkek (Flash) ile "fantastik" kötü adamların arasında bir yerdedir. Böylece, her ikisinin de karşılıklı olarak "masumluklarını" koruma çabaları, çiftin ayakta kalmasını sağlamaktan da öteye, çoğunlukla filmlerin eylem çatısının itici gücünü de oluşturur. Hem *Flash Gordon* çizgi romanlarında hem de filmlerde, gerilim öğesi, bu ikilinin belirtilen konumlarının değişik değişik yönlerden karşımıza çıkmasıyla sağlanır; örneğin Dale yalnızca egzotik serserinin başına musallat olmasını önlemeye çalışmakla kalmaz, aynı zamanda, hiçbir yararcı amaç gütmeyen, kendini boşvermiş ikinci düzeydeki kahramanların biçimsel olarak şövalyeliğin bütün özelliklerini taşıyan aşklarına da direnmek zorundadır. Öte yandan, Flash'ın karşısına da tertemiz, platonik bir aşkla kendisine yaklaşan kadınlar çıkar. Bütün bunların ötesinde, Flash ve Dale, kendi gerçekleştiremedikleri aşk birlikteliğini gerçekleştirmiş olan çiftlerle de karşılaşırlar. Âdeta onların da sonlarının "böyle" olacağını, olması gerektiğini sezdiren birlikteliklerdir bunlar. Başka türlü söyleyecek olursak, gerçi Flash Gondon püriten ahlakın erotik stratejisini hayatını yönlendirici ilke olarak önüne koyar ama, sözgelimi bazen bir western'de olduğu gibi, karşı cinsle ilişkisinin düzenlenişinde gene de biricik yol değildir bu; karşımızda erotik-etnik mitlerden oluşmuş koskoca bir kozmos durur bu filmlerde. Dolayısıyla, *Flash Gordon*'da karşımıza çıkan fantastik öğe (aynı zamanda) cinselliğin püriten yorumunu iyice çözüp dağıtmasa da, onu çeşitli yansımalar içinde tartışılır hale getiren bir yöntem, bir çare gibidir. Fantastik konulu, yetişkinler için kotarılmış bir sinema filminde, erotiğin püriten modeli, çarpık, uygunsuz, korku dolu bir biçime bürünürken, dizi filmlerin "çocuğumsu" ortamı, püriten etiği (tutucu ahlak anlayışını) "baroklaştırırken" (hayal gücünün yardımıyla kırk türlü biçime büründürürken) bu ahlak anlayışını istediği kadar onaylar görünsün, onu parçalamaya yönelik bir eğilimi de gizlemez.

Flash'ın büyük, büyüleyici rakibi, Asyalı görünümündeki tiran Ming (dizilerde, çizgi romanda olduğundan çok daha fazla) dünyayı ele geçirme sevdasındadır. Dürüst Amerikalı Flash'ın işi gücü de onu engellemektir. Gelgelelim Ming'in asıl saplantısı, kendisiyle birlikte yepyeni bir hanedanlık kurabilmek için Dale'i kendisiyle evlenmeye zorlamaktır. Kötü, Amerikalı kadını tehdit etmektedir apaçık; ve Flash Gordon asıl bu tehditle birlikte gerçek mücadele motivasyonuna kavuşur. Tam iş işten geçmek üzereyken yetişip Ming ile Dale arasındaki evlenme törenini engeller, böylece Ming'in zorla kurmaya çalıştığı erotik ittifak aracılığıyla dünyaya hâkim olma hevesleri de kursağında kalır.

Dizinin bu eyleminin, savaş propagandasının çok bellibaşlı bir biçimiyle ilintisini gözden kaçırmak olanaksızdır. Düşmana karşı savunulması askerin temel görevlerinden biri olan "belli bir kadın imajıyla" desteklenmemiş tek bir savaş yoktur aslında. Mitoslaştırılmış "Miss America" (Dale), bugün bile kendisinden yakamızı kolay kolay sıyıramayacağımız – erotizm, fantastik, ırkçılık ve politikadan oluşmuş – bileşimin içindeki hesaplaşmanın itici gücüdür.

Dr. Zarkov figürüne gelince, dizilerin dışındaki normal sinema filmlerinde, Dr. Zarkov'u canlandıran Boris Karloff, Erich von Stroheim, Lionel Atwill ya da Bela Lugosi gibi oyuncuları bir an için anımsayacak olursak, *Flash Gordon*'daki bu etnik tipin, bir tür Amerikanlaştırılmış, *slav mad scientist*'i temsil ettiğini ileri sürebiliriz. Dr. Zarkov figürünün kahramanların arasına katıştırılması dönemin güncel politik durumunun bir sonucu olarak yorumlanabilse bile, bunan da öteye Zarkov'un, öteki çizgi romanlardaki *mad scientist*'lerle taşıdığı benzerliği de unutmamak gerekir. Sözgelimi *Superman*'daki profesör Potter, *Captain America*'daki profesör Reinstin gibi. Zarkov bir ente-

lektüeldir, bu özelliğinden bile, onun "katıksız" bir Amerikalı olamayacağı zaten bellidir; ama öteyandan eylem adamı Flash Gordon olmasa, burnunu bile silemez profesör. Üstelik ahlaksal yönden de oldukça tartışılır bir durumu vardır Zarkov'un. Flash Gordon ve Dale'in takdirleri onu yönlendiren biricik motif gibi görünse de, bilimsel tutkuları ve merakı, her şeyin önünde gelir; beceri ve bilgisini, düşmanları Ming'in hizmetine sunması için Ming'in ona iyi araştırma ve çalışma koşulları sunması yeter de artar. Bu Amerikanlaştırılmış slav bilgin tipinin sakalı, siyah giysileri, bütün bir dış görünümü bu iç zaafıyla birleşip onun çifte karakterini ele verirler sanki; tamamen "iyi" biri gibi davranabilmesi için Flash Gordon'un onu sürekli uyarması ve denetlemesi şarttır.

Dizinin hakiki kötüsü, asık suratlı, iri kıyım Ming, otuzlu yıllarda fantastik film türünün içinde değişik biçimlerde karşımıza çıkan Asya kökenli serseri ya da kötü adam klişesinin canlandırılmış örneğidir. Boris Karloff, Dr. Fu Manchu filmlerinden *The Mask of Fu Manchu*'da, beyaz ırkı yeryüzünden silmek isteyen Çinli bir gizli örgütün lideriydi; Edgar G. Robinson, "Tong Society" (Tong cemiyetinin) verdiği görevle jilet gibi keskin bir baltayla beyazları doğrayan cani Wang olmuştu (*The Hatchet Man*, 1932, yön: William A. Wellman); Bela Lugosi ise iktidar hırsıyla yanıp tutuşan ve boyuna ölüm emirleri yağdıran bir Çinliydi (*The Mysterious Mr. Wong*, 1935, yön: William Nigh). Ming ve kızı, kötünün akla gelebilecek bütün özelliklerini ve bu özelliklerin dışavuruş biçimini yansıtırlar: Ming, insafsız, bağışlama nedir bilmeyen, sadist ve haris bir hükümdardır; kızına gelince sadece Flash'a karşı insani duygular besleyebilir.

Dolayısıyla, Flash Gordon'un çizgi roman ve film olarak ortaya koyduğu büyük başarının sırrı, tiplemelerinde Amerikan

mitlerini kusursuz bir araya getirişinde ve bunları yepyeni biçimlerde sunuşunda aranmalıdır. Fantastiği burada açıklayagelediğimiz türden mesajlar veren bir türe dönüştürme başarısı, bu kâinat-masalına aittir. Flash Gordon dizilerinde kötülerin tahakküm ve iktidar biçimlerinin dışavuruşu, iyi-kötü mitolojisinin de soyutlanmasına doğru giden ilk adımların atılması anlamına gelir. Böylece, bilim-kurgu türünü bundan sonra belirleyecek olan bir eğilimin temelleri de burada atılmıştır diyebiliriz: İnsanın bireyselliğinden sıyrılması, soyutlaştırılması; teknolojinin egemenliği, insanın bilincine el atma; bütün bu özellikler *Flash Gordon*'da henüz masalsı bir fantastiğin içinde ortaya çıkarlar, ama başka hiçbir türde rastlanmayacak bir biçimde kendilerine özgü bir değere bürünürler; "Amerikan mitolojisinin" en alt temellerinde gelecek korkusu yaygınlaşmaktadır.

Flash Gordon'la birlikte kâinatın püriten bir ahlak anlayışının temeli üzerinde fethedilmesine giden yol da açılmıştı. Flash Gordon dizisini *Buck Rogers* izledi. (1939, yön: Ford Beebe, Saul A. Goodkind). Film gene, tıpkı Flash Gordon gibi popüler bir çizgi romandan esinlenmişti ve baş rolde gene Buster Crabbe vardı. (Buck Rogers en başta Philip Nowlan'ın *Armaggedon 2419 A.D.* romanında ortaya çıkmış, dizi olarak "Amazing" adlı bilim-kurgu dergisinde yayınlanmıştı.)

Buck Rogers garip bir gaz soluyup derin bir uykuya daldıktan sonra gözlerini 25. yüzyılda açar. Ortalık birbirine girmiştir bu yüzyılda, tehlikelerden, roketlerden, ışın tabancalarından ve atom bombalarından geçilmemektedir. Flash Gordon'un Dale'i vardı; Buck Rogers'in de müzmin "nişanlısı" Wilma (Constance Moore) vardır. Buck'a boyun eğdirmek isteyen rakipleri tıpkı Ming gibi, kızı kaçırıp sık sık yem gibi kullanırlar; dolayısıyla Wilma, sadece Buck'a eşlik etmekle kalmaz, kimi zaman da olayların başlatıcı nedeni olup çıkar.

Buck Rogers dizisi de aynen Flash Gordon örneğine göre yapıldığı halde, Universal'in yüzünü birincisi gibi güldüremeyiştir. Aslında biraz eksik yanları da olsa, *Buck Rogers* üç aşağı beş yukarı *Flash Gordon*'daki her şeye sahipti. Öte yandan hem dizi hem de çizgi roman, fanteziden bilim-kurguya doğru, *Flash Gordon*'da rastlamadığımız bir adımı bile atıyordu, ama işte bu yeni adım, yeni olayların teknolojik yanına ağırlık verip bu yanı öne çıkartma düşüncesi, fantastik türü gerçek bir bilim-kurguya doğru evirmeye elverişli olsa da, seyirci henüz bu gelişmeyi onaylamaya hazır değildi.

Başka birçok tasarım da, *Flash Gordon*'un başarısının tekrarlanamazlığını göstermekten öte bir işe yaramamıştır. 1935 ve 1940 yılları arasında daha önceki ve sonraki yıllarda çekilenlerin toplamından daha fazla bilim-kurgu dizisi yapıldı. Ancak bunların bütçeleri, ender durumlarda ortalama bir western dizisinin bütçesini aşıyordu. Bu sınırlı bütçelere rağmen kimi yönetmen ve teknikerin şaşırtıcı derecede başarılı buluşlarla müthiş sonuçlar elde ettikleri de oluyordu; gelgelelim, inanılmaz sayıdaki bilim-kurgu üretimi, kısa sürede "fikir" namına ne varsa tükettiği için, sözünü ettiğimiz (maddi) yetersizliğin de öyle türü taşıyacak ve yapımları kurtaracak kadar büyük buluşlara yol açması beklenemezdi. Üstelik her çizgi roman kahramanının da Flash Gordon kadar sinemaya yatkın olması da zaten mümkün değildi.

Pulp-magazinlerin ve radyo dizilerinin tanınmış kahramanları 1935-40'lı yıllarda dizilerin figürlerine dönüşüp durdular: *The Spider's Web* (1938; yön: Ray Taylor, James W. Horne), *Adventures of Captain Marvel* (1941, yön: William Witney, John English; oyn: Tom Tyler) *Superman*, 1941'de Dave Fleischer'ın yaptığı çizgi film dizilerine konu olduktan sonra

1948'de gerçek bir film dizisine geçti (yön: Spencer Gordon Bennet, Thomas Carr); filmde Kirk Alyn, kriptondan gelen üstün insanı oynuyordu. *Brick Bradford*'un konusu da Clarence Gray ve William Ritt'in aynı adlı çizgi roman dizisinden yola çıkmıştı (*Brick Bradford*, 1947, yön: Spencer Gordon Bennet, Thomas Carr). Kane Richmond'un canlandırdığı filmin başkişisi Brick Bradfort, bir tür zaman aygıtı aracılığıyla geleceğe ve geçmişe gidebilmektedir. Kırklı yıllarda bu çizgi roman dizilerinin sinema uyarlamaları gitgide azalırken, aynen çizgi romandaki konuları korumaya çalışan birkaç dizi de denenmişti. (*Canadian Mounties versus Atomic Invaders*" 1953, yön: Franklin Adreon). Ama bu denemeler, otuzlu yılların filmlerinin süksesini yakalamaktan çok uzaktılar. Bunun nedenlerinden biri, yeni ve genç yönetmen kuşağının, bir zamanların "öncü" tipini, rutin bir kahramana dönüştürmüş olmalarıdır; ama dizilere ayrılan bütçenin kıt kanaat idare eden bir bütçe olması da önemli bir etmendir. Sinemanın normal filmleri yeni yeni teknolojik olanaklardan bol bol yararlanabilirlerken, diziler derme çatma stüdyolarda, sınırlı bütçelerle yetinmek zorundadırlar; üstelik diziler artık bir deneysel alan olarak genç oyuncuların da ilgisini çekmez olmuştu; yönetmen ve teknikerler de aynı ilgisizliği paylaşmaktaydılar. Ama asıl önemli etmen belki de, çizgi romanların kırklı yıllara doğru sinemadaki "hareket" öğesini aratmayacak bir çizgi ve anlatım diline kavuşmuş olmalarıydı. Gerçekten de dizilerin "hareketliliğini" ve "gerçekçiliğini" solda sıfır bırakan bir düzeye ulaşmıştı çizgi roman tekniği. Elli yıllara iyice ayak basıldığında televizyon genç seyircileri diziyle eğlendirme görevini üstlenince, sinemadaki bilim-kurgu dizisi olayı da şimdilik tarihe karışıverdi.

Öbür Dünya'ya Gidiş-Dönüş (*Fantasies*)

Kırklı yıllar Amerika'da sinema tarihine her şeyden önce kara film (*film noir*) yılları olarak geçmiştir. Gerek dedektif filmlerinde, gerek gangster filmlerinde ve melodramlarda, gerekse de fantastik türün anlatımcı (ekspresyonist) örneklerinde, karamsar, kuşkucu bir dünya görüşünün yanı sıra püriten ahlak anlayışına yönelik alttan alta bir eleştiri de yankısını bulur. İkinci Dünya Savaşı'yla birlikte karmakarışık olan sosyal doku en başta güvensizlik üretmiştir; öncelikle kadına karşı bir güvensizliktir bu her nedense; "kara diziler"de, öyle pek tehditkâr olmasa bile, biraz esrarengiz, ruhsal dünyası pek şeffaf olmayan bir kimlikte çıkar kadın karşımıza. Bu dönemde fantastik de (ortalığı yakıp yıkma, her şeyi yok etme saplantılarıyla karşımıza çıkan *mad scientist*'iyle) söz konusu güvensizlik duygusuna, sosyal dokunun ve ailenin dağılacağı endişesine karşılık gelen tepki olarak anlaşılabilir. Ama öte yandan dizilerin yanı sıra normal sinema filmlerinde, gerek Amerika'da gerekse de İngiltere'de, bir karşı eğilim de kendini gösterir. *Fantasies* kavramıyla tanımlanan bu eğilimin ürünleri, komedi türünde, öğretici bir iyimserlik yansıtan, olayları ironik bir düzlemde birbirine uyumlayan filmlerdir. Konularının vazgeçilmez çekirdeğini bir insanın öbür dünyaya ya da bir meleğin yeryüzüne yaptığı "fantastik bir yolculuk" oluşturur. Ölüm ve doğaüstü yan, bu filmlerde öteki film türlerinde olduğunun aksine birer korku unsuru olarak ortaya çıkmayıp, ahengin ve uyumun sağlandığı tatlı, yumuşak bir ütopya oluştururlar.

Peter L. Valenti, *fantasies* öbeğinin alt türünü *film blanc* (beyaz filmler) olarak tanımlıyor ve bu türün senaryosunu belirleyen başlıca 4 kıstası şöyle özetliyor:

1. Bir insan ölür ya da doğal olmayan, alabildiğine derin bir uykuda, rüyasında öldüğünü görür.

2. Ardından öte dünyanın dostça davranan bir temsilcisi ile, cennetten bir melek ile karşılaşır.

3. Bir aşk öyküsü gelişir ya da mutlu sonla biter.

4. Ölüm gerçersizleştirilir. (Uykudaki kişi uyanır) ve erkek ya da dişi kahraman öte dünyada geçirdikleri günler sırasında ya da ölüm deneyimi ardından aydınlanmış, olgunlaşmış, akıllanı başlarına gelmiş bir halde ölümlüler arasına, dünyaya geri dönerler.

Bu öykü çatısı, türün birkaç tipik filmiyle örneklenip netleştirilebilir. *Here Comes Mr. Jordan* (1941, yön: Alexander Hall), türün en tanınmış örneklerinden biridir; boksör Joe Pendleton (Robert Montgomery) önemli bir maçtan kısa süre önce bir uçak kazasında yaşamını yitirir. Öbür dünyanın kapısını çaldığında, bu işlerde henüz acemi olan melek 7013'ün (Edward Everett Horton) yaptığı bir hata sonucu öldüğü anlaşılır. Öbür dünyanın resepsiyon bürosunun yöneticisi Mr. Jordan (Claude Rains), lütfedip bizzat kendisi, bu korkunç hatanın düzeltilmesi için çabalar; Joe'ya bir cinayete kurban gitmiş olan vicdansız milyoner Farnworth'ün kimliğinde dünyaya dönmesini önerir. Ama Joe'nin ilk arzusu şampiyonluk maçını kazanmaktır; sonuçta Mr. Jordan ve melek 7013 bu amaçlara uygun bir beden bulmayı başarırlar; ve Joe'nun ruhunu bu bedene yerleştirirler. Joe her iki meleğin yardımıyla sadece maçı değil sevdiği kızı da (Evelyn Keyes) kazanır.

Bu türde yapılan birkaç Alman filmi gibi bu filmin başlıca amacının yeryüzündeki hayat ile öbür dünyadaki yaşantı arasında pek de büyük bir fark olmadığını göstermek olduğu söylenebilir. Melekler alabildiğine insani özellikler gösterip insanlar gibi davranmakla kalmazlar, insanlar da meleklerinkine yakın özelliklere bürünürler; ama her şeyden öteye cennette de yeryüzündeki gibi bürokrasi ve hiyerarşi sürüp gitmektedir; günlük yaşam öte dünyaya taşınmıştır sanki.

Here Comes Mr. Jordan'la karşılaştırıldığında *The Horn Blows at Midnight* (1945, yön: Raoul Walsh), iyice taşkın, görültülü patırtılı bir mizah özelliği taşır. Nathanel (Jack Benny), bir kahve firmasının sponsorluğunu yaptığı bir programda çalan, biraz derme çatma bir orkestranın trompetçisidir. Bir gün yayın esnasında uyuyup kalır ve kendini, işleri muazzam bir bürokrasinin idare ettiği öbür dünyada bulur. Orkestranın harpçısı ve aynı zamanda sevgilisi olan kız (Alexis Smith), Nathanel'i "Şefin" (Guy Kibbe) sekreteri olarak karşılar. İnsanların dünyadaki davranışları ve çevirdikleri işler buradakilerin canına öylesine yetmiştir ki, çareyi onlardan kurtulmakta aramaya başlamışlardır. Bu türden yıkıp bozma işleri için yetkili olan melekler başka bir işte görevlendirilmiş olduklarından Nathanel'in dünyaya yollanmasına ve trompetiyle insanları canlarından bezdirmesine karar verilir. Dünyada çılgınca bir kovalamaca başlar; Nathanel sık sık trompetini yitirir ya da trompeti çalınır. Sonunda devasa bir reklam fincanının içine düşer ve uyanır. Aslında sahneden düşmüştür.

Bir dizi öbür dünya filminde de fantastik yardım konusunun değişik biçimleri karşımıza çıkar: *A Guy Named Joe*'da (1943, yön: Victor Fleming), Spencer Tracy İkinci Dünya Savaşındaki bir askere yardım eden bir melektir; *The Bishop's Wife* (1947, yön: Henry Koster) filminde bir melek (Cary Grant) bir psikoposa (David Niven) önce zorluklar çıkartır gibi görünse de, sonuçta içinde bulunduğu bunalımdan çıkması için yardım eder. *It's a Wonderful Life*'ta (1947, yön: Frank Capra) insafsız, vicdansız işadamı Potter'den (Lionel Barrymore) bıkıp usanan ve canından iyice bezen, kendini sosyal amaçlara adamış ama başarısız mimar Georg Bailey (James Stewart), Noel gecesi, kendi kendine, hiç doğmamış olsam belki de daha iyi olurdu, diye düşünür. Öbür dünyadan yollanan melek Clarence (Henry

Travers) onun yardımına koşar; yanlış düşüncelerini düzeltir ve insanlara yardımcı olma amacını gerçekleştirmesine zemin hazırlayıp onu ödüllendirir.

Ama bütün *fantasies* filmlerinin bu dünya ile öte dünya arasındaki sınırın "geçirgenliğini" aklı mantığı zorlamadan kullanabilmek için komedi filmlerinin arkasına sığındıkları söylenemez. *Beyond Tomorrow*'da (1940, yön: A. Edward Sutherland) üç zengin, yaşlıca adam (Harry Carey, C. Aubrey Smith, Charles Winninger), genç bir çifte (Jean Parker, Richard Carlson) yardım edebilmek için, ağzına kadar dolu bir cüzdanı kaybetmiş numarası yaparlar. Gelgelelim adamlar bir uçak kazasında yaşamlarını yitirirler. Birer melek olarak, yardım ettikleri çiftin hayatını izlemeyi sürdürürler; çiftin beraberliği kaçınılmaz, kötü bir sona doğru yol almaktadır; çünkü aralarına bir başka kadın girmiştir. Sonunda genç adam ağır şekilde yaralanır; doktorlar hayatından umudu keserler; üç koruyucu melek gene Tanrıya yalvarıp, ona son bir şans vermesini isterler; genç adam son anda bir mucizeyle hayata geri döner; üç koruyucu melekten biri olup biteni şöyle yorumlar: "İnsan bazen ışığa ulaşmadan önce upuzun bir karanlık yoldan yürümek zorunda kalabilir." Bu sözler, hayal ürünü olayları aslında reel deneyimlerin üzerine yerleştiren bu türün, burada da savaşı kastederek, insanların sonunda selamete çıkacakları mesajını vermek istediğini göstermektedir. Bu filmlerden tek birinde olsun, kahramanların hastalık sonucu ölmeyip, kuşkulu kazalar, cinayetler ya da intiharlar sonucu hayata veda etmek zorunda kalışları da, türün, reel sosyal gerçeklikle ilintisini kaybetmek istemeyişine bir başka kanıttır.

Savaştaki sosyal deneyimler ile kurulmak istenen ilişki, *Between Two Worlds* (1944, yön: Edward A. Blatt) filminde daha bir belirgindir. Tesadüfen bir araya gelmiş insanlardan oluş-

muş bir gezi grubu, bir bomba saldırısının kurbanı olur; gezi öte dünyada son bulur. Öbür dünyaya yeni gelen bu grupların içinde, kısa bir süre önce kendi hayatlarına kendi elleriyle son vermiş bir çift de bulunmaktadır. Bombayla ölenler öbür dünyada kalırken, öbür dünyadaki komiser (Sidney Greenstreet) bu iki genci uyarıp kulaklarını büktükten sonra hayatlarını sürdürmeleri için dünyaya geri yollar. Bu mucizevi kurtuluşa rağmen, film neredeyse ölümden yana bir tavır sergiler; insanın ölümü kabul etmesi gerektiğini savunur. Gemide annesini yeniden bulan huysuz, alaycı, ısırıcı sözlerini sakınmayan gazeteci, bütün parasını da gözden çıkarsa, ölümden kurtulamayacağını anlayan zengin sanayici, iyi bir yıldız olmak için gerekli yeteneklerden yoksun olduğunu anlayan genç artist, bundan böyle hayatın devamı diye bir şeyin söz konusu olamayacağını kabul etmek zorunda kalırlar.

A Matter of Life and Death adlı (1946, yön: Michael Powell / Emeric Pressburger) İngiliz filminde de, birisi ölür ama, kendisine hayatı bağışlanır. Hava kuvvetleri pilotu David Niven, meleğinden (Marius Goring) bir kez daha yaşama şansını elde edip onu kullanır. Benzer konulara birçok Amerikan ve İngiliz filminde rastlarız. Öbür dünya "dizileri", *Here Comes Mr. Jordan*'ı andıran komedilerle devrini kapatır. *Down to Earth* (1947, yön: Alexander Hall), Hall'in kendi filminin bir tür devamı sayılabilir. 7013, bu kez dans perisi Terpsichore'u (Rita Hayworth) bir müzikali batıştan kurtarmak için yeryüzüne yollar. *Heaven Only Knows*'ta (1947, yön: Albert S. Rogell) melek Mikayel (Robert Cummings) bir western ortamı içinde öbür dünyanın yaptığı bir hatayı düzeltmeye çalışır.

Öbür dünyaya yapılan fantastik yolculuk, sonra, insanın olanca cesaretini, gücünü, varını yoğunu ortaya koyarak, bütün insancıl özelliklerini harekete getirerek başedebildiği gerçek

dünyaya mutlu bir şekilde geri dönmesi; ilahi güç tarafından belirlenmiş olan kaderine razı olması (bu arada yapılmış bir hata varsa onu da her zaman düzeltebilecek bir ilahi güçtür bu); bütün bunlar savaşta ölümün ne kadar keyfi ve rastlantısal olduğu gerçeğiyle doğrudan ilintili, kaynağını buradan almış tematik birimlerdir. Öbür dünya filmleri öbeğine giren filmlerin yumuşak taşlamaları, türün temelinde yatan duygusallığın, dindarlığın çocuksu bir tezahürünün bizi fazla rahatsız etmemesini sağlarlar. Sevgilileri birbirine kavuşturan yol, fantastik yardımlaşmayı gerektirmektedir. Dante'nin *İlahi Komedya*'sının bu eskimeyen motifi, Beatrice'in sevgilisini kurtarmak için öbür dünyaya yaptığı yolculuk, savaşın ayırdığı sevgililerin, eşlerin ölümden, birbirine yabancılaşmaktan duydukları korku ve endişeyi az da olsa yumuşatan, tarafları avutucu, teselli edici bir işleve bürünmüştür öbür dünya filmlerinde. Savaşın bitmesiyle, bu tür filmler de sinemalardan kayboldular. Robert Altman'ın 1970'te çektiği *Brewster McCloud*'u ya da Warren Beatty / Buck Henry ikilisinin *Here Comes Mr. Jordan*'ın ikinci çevrimi olan 1978 yapımı *Heaven Can Wait* filmini – kırklı yıllardaki örneklerinin ölüm ile yaşam arasında uyum sağlama çabalarına itibar etmeyen bu iki filmi – bir yana bırakacak olursak, öbür dünya filmleri bir daha sinemada temsil edilmedikleri gibi, sinema tarihi de bu filmlere gereken önemi vermemiştir.

Bilim-Kurgunun En Parlak Dönemi: Ellili Yıllar

Space Opera'ların Gelişmesi

Bilim-kurgu türünün ellili yılların başlarında Amerika ve İngiltere'de gösterdiği büyük "patlamanın" İkinci Dünya Savaşının etkileriyle açıklanması pekala mümkündür. Dünya, tıpkı H.G. Wells'in on yıl önce düşündüğü gibi, iki büyük bloğa bölünmüş ve – en ürkütücü en somut ürününü nükleer bombanın oluşturduğu – bir teknoloji, bu savaşın akışı içinde gelişmişti. Kendi gezegenlerinin hakkından bir anda gelebilecekleri gerçeği, insanların kafasına birden dankedivermişti. Bu duygu ve düşüncelere bilim-kurgu iki yönde tepki gösterdi: bir yandan insan uzayın derimliklerine kadar gitmiş ve buralarda istasyonlar kurarak Dünya'nın dış "sınırlarını" güvence içine almış, ama öte yandan kendileri ile herhangi bir yoldan iletişim kurmanın bile olanaksız olduğu uzaylıların fantastik silahların desteğiyle dünyayı istila etmeleri de sık sık tekrarlanan bir konu olup çıkmıştı. Bu iki ana tema çerçevesinde anlatım da – bir zamanlar olduğunun aksine – masalsı öğeleri terk etmeye başlamış, olup bitenin

iyi kötü akla yatkın bir açıklamasını sunan bir anlatım tarzı öne çıkmaya başlamıştır. Ellili yılların istila filmleri ve *space opera*'larındaki gerçeklik, içinde yaşanılan dönemin dünyasıyla doğrudan ilintilidir; filmlerin içinde sadece tek bir olay – bilim-kurgu özelliğini oluşturan olay – gerçeklikten, reel dünyadan, bildik nesnel yasalardan bağımsız varolur: Ay'a seyahat, UFO'ların saldırısı, uzay kökenli canavarların ya da mahlukatın yeryüzüne inmesi türünden bir olaydır bu.

"Modern" bilim-kurgu filmlerinde, politik önermelerin nedereyse belgesel diyebileceğimiz bir gerçekçi tutumla bilimsel ve teknolojik olaylarla ilintilendikleri çalışmalara bir örnek Irving Pichell'in 1950 yılında gerçekleştirdiği *Destination Moon*'dur. Edebiyattan bilinen "kurallara" harfi harfine uyarak, artık sadece bilim-kurgu olarak anlaşılmaya özen gösteren tür, korku, gerilim ve öteki fantezi türleri ile kendi arasına net sınırlar çekmeye başlamıştır. Bilim-kurgu filmleri bu yıllarda, bilim-kurgu edebiyatının "ağırbaşlılığına" ulaşabilmek için sık sık edebiyattan uyarlamalar yapma yolunu seçerler.

II. Dünya Savaşı, hemen hiç soluk aldırmadan, soğuk savaş aşamasına gelip dayanmıştı. Bir tehdidin, ne idüğü bellisiz paranoyak bir korkunun kokusunu özellikle Amerika'nın her köşesinde almak mümkündü. Gelgelelim öylesine belirsiz ve somutluktan uzak bir korkuydu ki bu, kısa sürede bir histeriye, toplumsal bir nevroz rüzgârının esmesine yol açtı. Başka deyişle: *Kızıl tehlike*, (zaten) varolan ve su yüzüne çıkmış bir hastalığın adıydı aslında. Kişinin belki bir komünist casusu olan yakın komşusundan endişelenmesi mümkündü; ihbarcılığın, ispiyonculuğun, çamur atma alışkanlığının yaygınlaşması da; hem de özellikle Hollywood'ta. Ve bu, yeni bir savaşı bile gerektirse, kişinin bu iç gerginlikten ne yapıp edip kurtulması lazımdı. Ellili yılların bilim-kurgu filmlerinin çoğu, soğuk savaş atmosferi-

nin yaydığı içe dönük sosyo-psikolojik baskıyı, *frontier* (sınır) yasalarına göre sürdürülen, dışa dönük (uzaya taşınmış) bir savaşa yansıtma misyonuyla yükümlenmişti.

Komünizm tehlikesi reel politika düzleminde gerçek bir tehlike olarak öyle pek önemsenmiyordu; ama kopartılan yaygara büyüktü. En az komünizm kadar bir "tehlike" olabilecek faşizm, kaynatılan antikomünist cadı kazanında gördüğümüz türden ideolojik-psikolojik saplantılara, eşi örneği az görülür aptallıklara yol açmamıştı. Komünizm – bizi de "yutmasını" istemiyorsak – toplumsal bir kovalama ayiniyle dünyadan sürülüp atılması zorunlu olan "kötü"ydü. Amerika'nın doğuşu mitosunun ve bireycilik "dininin" karşısındaki tehlikeydi komünizm. Üstelik gittikçe ilerleyen ve yaygınlaşan sanayileşmenin sonucunda en çok nefret edilen, en ürkütücü (ve elbette komünizme özgü!) özelliklerin bizzat Amerika'da yayılma eğilimi göstermesi, örneğin "kitleleşme", bireyin, merkezi yönetimli bir planlama ve endüstrinin, siyasal bir mekanizmanın çarkında sıradan bir aksama dönüşmesi, bürokrasinin palazlanma ve yetkilerinin artma süreçlerinin gözden kaçmayacak birer gerçek olarak ortaya çıkmaları, komünizmle mücadeleyi de şiddetinin dozajı gittikçe artan, çaresiz, şaşkın bir mücadeleye dönüştürdü. McCharthy döneminin ünlü komite soruşturmaları ve "davaları" Stalinizmin göstermelik duruşmalarının berbat bir karikatüründen öteye geçmiyorlardı. Militan bir antikomünizm, Amerika'da toplumun geçirdiği dönüşümlere olduğu kadar, onun uysallaştırılma ve evcilleştirilme süreçlerine de denk düşüyordu aslında. Dolayısıyla da, western'in mitsel sınırı uzaya taşınınca, artık tehlikeler de uzaydan gelecekti elbette.

1947 yılında ilk "UFO" histeri dalgası ABD'yi sardığında söz konusu tehlike elbette sadece uzaydan gelenlerden kaynaklanmıyordu. Rus gizli silahları ve casus aygıtları da UFO dedi-

kodularına eşlik edip duruyorlardı. Hatta Avrupa'da görüldükleri ileri sürülen ilk "Uçan Dairelerin", gerçekte, kamuoyundan nasılsa gizlenemediği için varlıkları öğrenilen Amerikan süper silahları olduğu görüşü bile yaygındı. İşte bu korkular, yavaş yavaş bilim-kurgu türünün içeriğini belirlemeye başladılar. Tehlike herhalükârda havadan gelecekti ve ABD bilim-kurguları da bu gerçeği kavramakta gecikmediler; o sırada patlak veren Kore Savaşı'nın da etkisiyle uzayın fethi konuları gelip türün gündemine yerleşti. Benzer birçok filme örnek olarak Irving Pichel'in *Destination Moon* filmini verebiliriz. Ay'a uçmaya karar veren bir generalin ilk girişimi bir sabotaj sonucunda engellenir. İkinci girişim başarıya ulaşır. ABD'nin Ay'ı ele geçirmesi sadece teknolojik üstünlüğünü göstermenin bir yolu değil aynı zamanda Dünya'yı denetlemenin de önemli bir adımıdır; Ay'daki askeri stratejik noktaları ele geçiren güç, bu denetimi de sağlayacaktır. Ayrıca general Ay toprağında yüksek miktarda uranyum bulunduğundan da emindir. Bu filmin ağırlığı, siyasal düşüncesinde yattığı halde, bilimsel-gerçeklere özenle bağlı kalma kaygısı da öne çıkar. Tıpkı Lang'ın *Ay'daki Kadın* filminde olduğu gibi, bilimadamlarının katkılarıyla, bilimin ellili yıllarda ulaştığı uzay teknolojisi bu filme yansımıştır. Ama çok geçmeden mızrağın ucu ters çevrilecek, istila tuhaf bir uzay yaratığının yeryüzündeki varlığıyla temsil edilirken, politik-stratejik sorunların önüne birden siyasal sorunlar geçecektir. Howard Hawks'ın yapımcı olarak katkıda bulunmaktan da öteye, varlığını iyice hissettirdiği yönetmen C. Nyby'in 1951 yapımı *The Thing from Another World* filminden söz ediyoruz. Kuzey Kutbunda araştırma yapan bir bilimciler ekibi, bir uzay nesnesi içinde oraya inen garip bir yaratıkla karşılaşırlar. Ordu yardıma çağırılır. Yaratık öldürülsün mü, yoksa bilimsel araştırmalar için korunsun mu, bir türlü karar verilemez, ama son anda zararsız hale getiril-

mesinden başka çare kalmaz. Film sonda seyirciyi, yukarıdan gelecek yabancılara karşı dikkatli olmaları için uyarır. Bu kısa özet bile, filmin benzer istila filmlerinin birçoğunun aksine, ütopya ile ya da bilim-kurguyla ortak yanlar taşımadığım; korku ve serüven türünü birbirine karıştırıp oldukça çetrefil bir yapı oluşturarak, siyasal insan avına çağrı çıkarttığım göstermektedir. İçinde yaşanılan an kastedildiği için gelecek bir rol oynamaz burada. (Klaus Keller)

Özetlediğimiz alıntının sahibi Keller'in bilim-kurgu ile öteki türleri birbirinden kılı kırk yararak ayırmaya çalışması ne kadar yerindeyse de, bu sığ tanımla bilim-kurgunun hakkını vermek biraz güçtür. Eğlence sanayiinin herhangi bir ürünü, ne zaman içinde yaşanılan an ile ilintili olmamıştır ki? Bilim-kurgunun *alien*'leri ile korku türünün mahlukatı, yarı insan-yarı hayvan varlıkları, yüzeyde birbirlerine istedikleri kadar benzesinler, aralarındaki farklılıklar da gözden kaçar cinsten değildir. Örneğin uzaydan gelen yaratıklar kişilikten tamamen yoksundurlar, bireysel duygulara, trajedilere karşı tamamen kapalı, iyice bağışıktırlar. Bilim-kurgunun kahramanları – korku filmlerinin düşman ya da kötü adam imajını vareden – bilimadamlarıdır. Orada kötülük yaparken, burada genellikle askerle birlikte pisliği – her ne kadar ortaya çıkışında kendisi de etkili olmuşsa da bu pisliğin – temizleyen bilimadamı. Gerçekten de, deneme yanılma yoluyla yaratığın neye duyarlı ve bağışıksız olduğunu bulup çıkarttıktan sonra onun işini bitirirler. Aslında uzayın derinliklerinde geçen *space opera*'lar ile, Dünya'nın uzaylı yaratıklarca istilasını konu edinen bilim-kurgu filmleri hiçbir şekilde karşıtlık oluşturmazlar. Aynı tutumu, aynı yöntemi kullanan kahramanın anlatılmasına katkıda bulunan araçlardır her ikisi de.

Gene de daha sonraki yıllarda *space opera*'lar değil de isti-

la filmleri hızla yaygınlaşmışlar; uzaya yolculuk filmleri uzun süre istila filmlerinin popülerliğine ulaşamamışlardır. *Destination Moon*'la aynı yılda, hedefini şaşırıp, bir atom savaşının uygarlığı çoktan silip yok ettiği Mars'a inen bir Ay roketinin öyküsünü anlatan *Rocketship XM* (yön: Kurt Neumann) filmini görüyoruz. *Flight to Mars* (1951, yön: Leslie Selander) gibi, dar bütçeli, iddiasız *space opera* filmleri, yerlerini – kahramanın fantastik yolculuğunun, tam da Dünya'ya dönük bir istila hazırlığının yapıldığı uzaydaki bir yerde bittiği – istila filmleriyle değiştirmeye başlamışlardır.

1953 yılında gerçekleştirilen, *Destination Moon* filminde olduğu gibi gene bilim-kurgu yazarı Robert A. Heinlein'm senaryo çalışmalarına katıldığı, yönetmenliğini Richard Talmadge'ın yaptığı *Project Moonbase* filminin konusu da Ay'a yolculuktur. Komutanlığını bir kadının (Donna Martell) yaptığı bir araştırma timi Ay'a iner. Üç kişilik ekipten bir erkek Ay'da ölür. Kadın komutan, gene kadın olan ABD başkanının yeryüzünden idare ettiği bir tören ile (TV-aracılığıyla) öteki erkekle evlenir. Aynı bu filmdeki gibi, fantastik yolculuk *Unknown World* (1950, yön: Terrell O. Morse) filminde bir nükleer savaşla ilintilidir ve bu kez doğrudan yeryüzünün derinliklerine yapılan bir araştırma gezisi söz konusudur. Bilimadamları, muhtemel bir nükleer savaş sırasında halkın sığınabileceği büyük mağaralar ararlar buralarda. Bu dönemin *space travel* filmleri arasında, birkaç uçuk örnek de yok değildir. Arthur Hilton'un *Cat-Woman of the Moon* (1954) filmi bu tür yapımların en tanınmış örneklerinden biridir. Filmde Ay'a inen astronotlar, Ay'ın toprağı altında telepatik yeteneklerle donanmış güzel kızların yaşadığını keşfederler.

Space opera'lar ellili yılların ortasına doğru, biraz da bilimsel gerçekleri hiçe sayan ipe sapa gelmez, dekor ve hile yö-

nünden alabildiğine cılız yapımlar yüzünden çekiciliklerini yitirmeye başlamışlardır. *Riders to the Stars* (yön: Richard Carlson), birkaç astronotun, dünyayı yaklaşmakta olan bir meteorit'in tehlikesinden kurtarmak için uzaya yaptıkları geziyi anlatır. *The Conquest of Space* (yön: Byron Haskin, 1955) bir süre için *space opera*'ların noktalanması anlamına gelir.

Ellili yılların başlarındaki *space opera*'ların mesajları oldukça açıktı; iktidar ve gücün kendi etki ve yetki alanlarını durmadan genişletmek zorunda olduğu düşüncesi, gücün ve iktidarın içte de bir denetim mekanizması oluşturma bakımından zorunlu olduğu anlayışıyla tamamlanıyordu. Jürgen Menningen bu filmlerin sömürgeci boyutlarını şöyle açıklıyor: "Yabancı, dünyadışı güçlerin tehdidi altındaki Dünya'nın kurtarılması gerektiği bahanesiyle, bir sınıflı toplumun tipik eğilimlerinden biri yani, kendi çıkarlarını bütün bir insanlığın çıkarlarıymış gibi sunma kurnazlığı, bilim-kurguda apaçık kendini belli eder. Bilim-kurgu'da işin içine jeopolitik yanların karıştırıldığı yerde, gezegenler arası bir emperyalizm de iyice netleşir. *Destination Moon*, buna klasik bir örnektir. Sömürgeciliğin meşruiyetini savunan tipik öğeleri içeren teknik yönden kusursuz bir film. Bir sanayici ve bir general, Ay'ın 'hür Dünya'nın düşmanı güçlerce ele geçirilme tehlikesine karşı birleşirler. Onları Ay'a taşıyacak ilk roket bir sabotaj sonucunda arızalanır, ama ikinci teşebbüste, 'Tanrının izniyle' Ay'ı, Birleşik Devletler adına kurtarıp onu hür dünyanın öteki demokratik toplumları için kendi korumaları altına alırlar. Dönüşte, yakıt nedeniyle güçlükler ortaya çıkınca, dört mürettebattan biri gemiden ayrılmak zorunda kalacaktır. (sonradan kurtarılmak üzere). Öteki üçü adına hayatından feragat etmeyi göze alan teknikerdir bu. Davranışını şöyle açıklar: 'Dünyanın sizlerin aklına ihtiyacı var.' Fedakârlık mitosunun yerine idealist-rasyonel bir ahlak anlayışı konmuştur burada:

Tekniker hayatım bir başka kişi için değil de bir üst idee, yani Amerika için gözden çıkartmaktadır.

Gelgelelim jeopolitik egemenlik taleplerini ulusal çıkarlarla ve ulusal ahlak ilkeleriyle bağdaştırmaya çalışmak ne bilim-kurgunun ne de ellili yılların buluşudur. Ancak günlük yaşamın davranışlarına, tek tek bireylerin ruhlarına uluşçuluğun, ulus düşmanı imajının böylesine sindiği pek ender görülür. Bu durumu en kısa açıklayacak etmen, korkudur.

İstila

Space opera'lar ve istila filmleri, az çok çetrefil bir biçimde, püriten kafalı bir toplumun, yanlış davranışlarına Tanrı'nın verdiği bir ceza olarak algılanan olasıl nükleer felaketten duyduğu korkuyu dile getirdikleri gibi, bastırılmış korku, alabildiğine histerik bir yansıtmayla siyasal rakibin (komünizmin ve Rusya'nın) somut varlığında şekillenmiştir. Oysa bilim-kurgu bu dönemde ne gerçek bir atom bombasını konu edinmiş ya da göstermiş, hatta ne de şöyle ima yoluyla da olsa nükleer bir patlamanın etkilerini anlatmıştır. Nükleer tehlike temasının büyüsüne kaptırmıştır herkes kendini, ama konunun asıl özü, tam anlamıyla bir tabudur. Hollywood, büyük savaştan sonra ortaya çıkabilecek olasıl durumları yansıtan filmler çekmeyi sürdürmüştür ("Kıyamet Günü" bölümüne bakabilirsiniz); ya uzaya kaçılmış, ya da atom bombasını sembolize ettikleri kuşku götürmeyen bir takım "örtüler", dolambaçlı, dolaylı anlatım yolları uygulamaya sokulmuştur. Aslına bakılacak olursa gerek canavarlar, uzaydan gelenler, prehistorik yaratıklar, gerekse ekolojik bir hatanın, doğaya karşı işlenmiş bir suçun sonucunda derin fosil uykularından uyandırılanlar ya da özellikle mutasyona uğrayıp iyice çığırından çıkmış onca mahlukat – gösterenin gösterilenden hızla kopup uzaklaştığı (atom tehdidine yapılan yollamanın neredey-

se algılanamaz hale geldiği), ama sonuçta kaçınılmaz *happy end*'te uyum ve birliğin yeniden sağlandığı – birer metafordan, tehlike simgesinden başka bir şey değillerdi.

Bu arada çoğu istila filmlerinde (buna acayip mahlukatın istilası da dahil) insanlar başlarına geleni, yapıp ettiklerinin kaçınılmaz bir cezası olarak algıladıklarından, sonra kurtulanlar da genellikle bu gerçeği görebilen, başına gelenleri bu anlamda kaderi olarak benimseyen kişilerdir her zaman. "Önemsiz istisnalar dışında bu filmlerde insanlar hep kötüdürler. Normal yurttaşların, korkak, hırslı, kendilerinden başkasını düşünmeyen, kendilerini hazlarına kapıp koyvermiş hayvanlar düzeyine gerilediklerini görüp, yaklaşmakta olan felaketin kokusunu alır kişi. Örneğin, iyimser sonuna rağmen, her türlü kıyametin ya da felaketin insanların bal gibi hak ettikleri ceza olduğunu söyleyen Rudolph Maté'in 1951 yapımı *When Worlds Collide* (George Pal) filmi bunun tipik bir örneğini sunar. Atom bombası birçok kimse için, Tevratın öç alan Tanrısını simgeleştirmekteydi; Tanrı, aklı başından gitmiş kullarına ders vermeye hazırlanmaktaydı. Bu anlayış John L. Balderston ve John Hoare'in bir oyunundan Harry Horner'ın sinemaya uyarladığı 1952 yapımı *Red Planet Mars*'ta karşımıza çıkar. "Genç bir Amerikalı bilimadamı, Mars'tan radyo dalgaları alır ve burada kudretli bir hükümdarın yönetiminde bir ütopyanın varolduğunu öğrenir. Bu hükümdar ise, daha sonra belli olacağı gibi, Tanrı'dan başkası değildir. Dünya bu haberin etkisiyle çalkalanır ve sonuçta iyinin güçleri, (o zamanki) Demirperde'nin arkasındaki kötü komünist Tanrıtanımazları (Allahın izniyle) yenerler. Rusya'daki Sovyet rejimini ele geçirmiş bir öbek asi temizlenir; monarşi yeniden geri getirilir ve bir rahip yeniden çar seçilerek ülkenin başına geçirilir." (John Brosnan)

Her ne kadar Tanrı'nın bu anlayış doğrultusunda somutlaş-

tırılması hiçbir Hıristiyan kilisesinin hoşuna gitmemişse de, antikomünizmin dinsel mitoloji ile ilintilenmesi, başka hiçbir filmde buradaki kadar açık seçik gerçekleştirilmemişti; ama aynı eğilimde başka birçok film de yok değildi. Ellili yılların bilim-kurgusunda "yukarıdan" gelen şey, çoğunlukla Tanrının yolladığı şey ile özdeş gibiydi. Tanınmış istila filmlerinden biri olan *The Thing from Another World*'te, filmin son mesajını şöyle verir kahraman: "Keep Watching the Skies" (Gökleri gözlemeye devam et); ama işte Rusya'dan gelecek istilacıları mı, uzaydan gelecek belaları mı, yoksa Tanrı'nın bir mucize işaretini mi beklememiz gerektiği pek belli değildir.

Bu bağlamda, istila filmlerinin militan antikomünist eğilimine ve savaş çığırtkanlığı yapan mesajlarına pek itibar etmeyen 1951 yapımı Robert Wise filmi, *The Day the Earth Stood Still* gerek anlatım, gerekse konu yönünden bu filmlerin çok üstünde yer alsa da, temel eğilim olarak bu öbeğe girer. Bugünkü bakış açısından biraz safça görünse de, kesinlikle gülünç duruma düşmeyen o dönemdeki üç beş filmden biridir Wise'ın filmi.

İnsanların yaptığı atom silahı sadece bu Dünya'yı değil, uzayın derinliklerindeki gezegenleri de tehdit etmektedir. İnsan uygarlığından çok çok üstün bir uygarlığın yolladığı bir uçan daire içindeki elçi, Batı siyasal gücünün kalbi olan Washington'a iner. Bir robotun kendisine eşlik ettiği elçi Klaatu, atomu silah olarak kullanmaktan vazgeçmemeleri halinde insanlığın da sonunun geleceği konusunda Dünyalıları uyarmakla görevlendirilmiştir. Gelgelelim onun öğüdüne kulak vermek yerine, üstüne ateş edip onu yaralar insanlar. Robot Gort, uzay gemisini çevirmiş askerlerin silahlarını imha eder, ama Dünya'yı mahvedecek eylemine girişmeden önce, Klaatu onu etkisizleştirir. Yoğun bir gözetim altında askeri bir hastaneye getirilen Klaatu, buradan kaçar; bir dul kadınla (Patrica Neal) onun küçük oğlunun

(Bobby Benson) yaşadıkları eve sığınır. Bu iki insan ona biraz güven verirler; ama kendisini arayan öteki insanların gözü dönmüş takipleri, bu kana susamış insan soyu hakkında Klaatu'ya yeterince fikir verecektir. Sonunda Klaatu, bütün Dünya liderlerini atom savaşı konusunda uyarma görevini yerine getirir ve uyarısının ciddiyetini göstermek için de Dünyadaki bütün elektrikli aygıtları bir saat boyunca felç eder.

Klaatu'nun sözcülüğünü yaptığı uygarlık, türün pozitif ütopyalarını andırmakta; özellikle de Asimov'un robot-toplumlarını çağrıştırmaktadır. Bu uygarlık insanlıktan çok daha büyük bir şiddet uygulamaya ve Dünya'yı yok etmeye hazır olmakla kalmaz; bütün işleyişini kendi yarattığı makinelere teslim etmiş bir uygarlıktır bu. (Kaldı ki, kozmik uyumu bozmamak adına Dünya'yı ve insanlığı yok etmekte tereddüt etmeyecek böyle bir uygarlık imajı, bir yandan da filmin savaş aleyhtarı mesajına ister istemez ters düşmektedir.) Bütün fonksiyonlarını robotlara terk etmiş bir uygarlıkta, elçi olarak Dünya'ya gelen Klaatu, aslında pek de söz sahibi değildir; asıl elçi, Klaatu'ya hizmet eden robot Gort'tur.

Bu ilişki, Harry Bates'in *Farewell to the Master* adlı bilim-kurgu öyküsünden yola çıkılarak gerçekleştirilmiş filmin de asıl temasıdır. Sinema ellili yıllarda yazınsal bilim-kurgu örneklerine çok az başvurmuş, bu örnekte olduğu gibi, başvurduğu yerde de edebiyat metninin ruhunu ve biçimini temelden değiştirmiştir çoğunlukla. Bunun bir nedeni sinemada ağırlığın doğal olarak görüntüye, optik etkiye kayması, bir başka nedeni de bilim-kurgu sinemasının ve film yapımcılığının edebiyattan çok farklı ilkelere göre işlemesidir. Sinemacılar konuları ajanslardan ya da doğrudan yayınevlerinden satın alıyor; yazarı senaryo çalışmasına katıştırdığı durumların haricinde, kendisine en ufak bir konuda danışmadan satın aldığı metinle gönlünce oynuyor-

du. (Söz konusu filmde yazarın sadece 500 dolar aldığını da ekleyelim.) Eğlencelik edebiyatın yarattığı pazar baskısını üzerlerinde hisseden bilim-kurgu yazarlarının çoğu durmadan metin yumurtlamak zorunda bırakılmış olduklarından, herhangi bir senaryonun çatısını, daha doğrusu belkemiğini oluşturabilecek pilot bir metin bile hazırlamaktan acizdiler; metin yazmaktan başını kaldıramayan bu yazarlar arasında Curt Siodmak bir istisna oluşturur; ama o ve onun gibi çoğu yazar, işe senarist olarak başlayıp daha sonra bilim-kurgu yazarlığına soyunmuşlardır. Öte yandan türün önemli örnekleri, en başta da bilim-kurgu dergilerinde karşımıza çıkan kısa öyküler, yazınsal yanları iyice ağır basan, başka deyişle düşünsel içerikleri öne çıkan metinler olduklarından, bunların sinemaya aktarılabilmesi söz konusu bile değildi. Ayrıca Hollywood'taki senaryo yazarları da, tam o sıralarda bir patlama yapmış bilim-kurgu alanında edebiyat ile sinema arasına bir rekabet sokmaya hiç de gönüllü değillerdi; çünkü sinema kendilerinden öyle ahım şahım işler istemiyor, sıradan filmlerle idare ediyordu; dolayısıyla ellili yılların bilim-kurgu filmleri, tamamen iddiasız senaryolara dayanıyorlardı çoğunlukla; iki üç tema, döndolaş, kılık değiştire değiştire seyircinin karşısına çıkıyordu hep. Yazınsal bilim-kurgu ile sinemadaki bilim-kurgu arasındaki uçurum yeniden derinleşmeye başlamıştı.

Robert Wise'ın filmi (en azından yüzeyde savaşa karşı olmakla) bir istisna teşkil ederken, hemen bütün öteki bilim-kurgu örnekleri, özellikle savunmaya ve savaşa her zaman en üst düzeyde hazır olmanın gerekliliğini vurgulayıp durmaktaydılar. Bu bağlamda Rudolph Maté'in *When Worlds Collide*'ı (1951), öteki filmlerde son anda önlenen dünyanın batışını gerçekleştirerek bir istisna oluşturur. Söz konusu olan Dünya'ya çarpma tehlikesi taşıyan esrarengiz bir yıldızdır. Kendisi de pa-

çayı kurtarmaktan başka bir şey düşünmeyen bir mültimilyonerin parasıyla bir uzay gemisi inşa edilecek ve en azından milyonerle birlikte daha birkaç kişi, Dünya parçalanmadan kaçıp gidecektir. Çok geniş çaplı bir kura çekimi, gemiye kimlerin alınacağını belirleyecektir. Kurada kaybedenler arasında şiddet olayları patlak vermekte gecikmez. Kurayı kazananlar yaşanabilecek bir gezegene ulaşıp oradan monitörleri aracılığıyla Dünya'nın yabancı yıldızla çarpışmasını ve yok oluşunu izlerler.

Parası sayesinde hayatı kurtulabilecek tek yaşlı kişi olan (ama son anda gemiye girmesi engellenen) mültimilyonerin kimliğinde nerdeyse antikapitalist bir eleştirinin kokusunu alırız. Gelgelelim kapitalistin işlevi parodoksal bir ilişki içinde gerçekleşir. O olmasa, insanlara yeni bir gezegende yeni bir hayatın başlangıcını yapmak nasip olmayacaktır; ama öte yandan onun gibi insanlar olmasa, zorunlu olanlar da dahil, her türlü gelişmeyi doğrudan sermayeye bağımlı kılan kapitalizm de olmayacaktır.

Christian Nyby'nin *The Thing from Another World*'ündeki uzay yaratığı da tıpkı bu filmdeki tuhaf yıldız gibi, adı sanı bilinmeyen bir varlıktır. Senaryosuna ve çekimlerine Howard Hawks'ın önemli ölçüde katkıda bulunduğu filmde, Kuzey Kutbuna inmiş tuhaf bir uzay bitkisine karşı bir bilimadamları ekibi mücadele ederler. Ekibi oluşturan insanların aralarındaki ilişkiler, bilim-kurgunun o dönemde hiç tanımadığı kadar canlı, gerçek, yaşayan insanların ilişkileri olarak öne çıkar. Sanki filmin bilim-kurgu, korku motifleri, birkaç kadın ve erkeğin psikolojik derinlikler içeren portrelerini çizmek için bir vesile düzeyine gerilemiş gibidirler. John W. Campbell'in *Who Goes There* öyküsünden sinemaya aktarılan olayların kahramanları, öyküde bu türden psikolojik derinliklerden ve inceliklerden tamamen yok-

sun olduklarından, beklentileri çok farklı koşullanmış seyirci de filmi iyice yadırgamıştır.

Gerçekten de uzaydan gelmiş varlık, ancak bir aşk öyküsünün içine yansıtıldıktan, bu öyküye karıştıktan sonra önem kazanır. Filmdeki aşk öyküsü, erkeği "adam etmeye" yönelik bir işlev taşır. Kız, kendisini baştan çıkartmaya çalışan filmin kahramanına, önce evlenmeleri, erkek olarak erotik dürtülerini frenlemesi gerektiğini öğretir. İşte bu bağlamda dünya dışından gelmiş yaratık, gemi azıya almış cinsel dürtülerin ürkütücü imajı ya da simgesi olarak ortaya çıkar: İnsanların kanından beslenmekte, tohumlarıyla hızla üremekte, kopartılan uzuvları hızla yenilendiğinden yok edilememektedir; ayrıca konuşmaz, laf anlamaz, dilden yoksun bir canavardır bu. Sonunda canavar altedilir ve birkaç sembolik sahneden çıkardığımız kadarıyla filmin erkek kahramanı kadına erkekliğinin bir bölümünü feda etmiş, (iğdişleşme) ve sözcüğün tam anlamıyla, ona teslim olmuştur; daha doğrusu ona yakınlaşmıştır.

Bu ve benzeri filmlerde istila filmlerinin *alien*'lerinin varlıklarını, sadece örneğin Ruslar-komünistler gibi arka planda yatan bir düşman imajına borçlu olmadıkları (bu düşmanda klasik silahlardan etkilenmeyen, kişiliğini yitirmiş, vampirleşmiş, yamyamlaşmış yanlar birbirine karışmışlardır) anlaşılmaktadır. Biraz da Howard Hawks'ın öküzün altında buzağı arama oyununu sevmesi sayesinde, *alien*'lerin erotik bir sorunla da bağlantılar taşıdıklarını görüyoruz bu filmde. Hatta lafı pek gevelemeden söylemek gerekirse, – erotiğin doğrudan evlilik ilişkisi içine hapsedilmiş olmasından ve kadın dendi mi oldumolası, saygın, yaşını başını almış bir dişi imajının öne çıkmasından kaynaklanan – dolayısıyla evlilik dışı erotiğin yol açacağı bir "iğdişleştirilme korkusu" ile de ilintilidir bu yaratıklar. Bu yönleriyle de bilim-kurgunun *alien*'leri, korku türünün – politik bir boyut taşıyan – "mahlukatının" bir devamıdır da denebilir. An-

layacağımız, istila/canavar filmleri erotik çelişki ile siyasal tehdidi birbirine bağlamanın birçok yolundan biriydi ya da öteki deyişle, bu filmler, en azından günlük yaşamın içinde olduğu kadar popüler kültürde de aynı ölçüde tayin edici bir yer tutan ideoloji-mit karışımını yansıtmaktaydılar.

Gene de bu filmlerin üstüne üstüne giden bir ideoloji eleştirisi ve psikanalitik bir yorum – bu filmlerdeki bir sürü inceliği hallaç pamuğu gibi atan bir eleştiri ve yorum – onların hakkını vermek için başvurulacak biricik yol değillerdir elbette. Çünkü eğlence ne katıksız bir propagandadır (örneğin 1952 yılında gerçekleştirilmiş *Invasion U.S.A.* gibi filmler apaçık militan siyasal tepkileri yansıtsa da) ne de toplumsal nevrozların tıpatıp bir kopyasıdır. Bu filmlerin etkileri, zaten tek anlamlı, açık seçik mesajlardan yoksun oluşlarında yatmaktadır. Örneğin *The Thing From Another World*'te, kahramanın militarist kurallara ve talimatlara aldırış etmeyi bir yana bıraktığı yerde, antimilitarist bir yandan bile söz etmek mümkündür ve "iğdişleşme" olayı, kadının saygı görme talebini dayatmak zorunda olduğu bir kadın-erkek bir aradalığım sağlayabilmeyle de ilgilidir biraz. Belki, aslında antikomünizmin kendisi, bilim-kurgunun fikirsel temelini o ölçüde oluşturmamaktadır; ve asıl temel (dinsel-mitsel) bir cezalandırılma beklentisidir; savaş günahına ve onunla ilintili olan, geleneksel değerlerin parçalanmasına karşılık bir ceza ("arınma") beklentisi; ve bu ceza beklentisi, atom bombasının kendisinde, geliştirilmesinin nedeni olan komünizm tehlikesinde olduğu kadar, "cehennem kaçkınlarının" ortaya çıkışında ifadesine kavuşur.

Daha sonraki yıllardaki bilim-kurgu filmlerinde kötü niyetli birçok ziyaretçi Dünya'ya uğramıştır. Her birinin kendine özgü fantastik yetenekleri vardır ve gene bütün bu yeteneklere karşı – ister bilimadamları uzun bir deneme yanılma yöntemi

sonucunda bulsunlar ya da ister doğa doğrudan *alien*'lerin imhasını gerçekleştirsin – bir panzehir mutlaka vardır. İblisin yeryüzüne yolladığı şeytanlar sadece ve sadece insanları doğru yoldan saptırmaya yarayacak yeteneklerle donanmış olduklarında, eninde sonunda başarısızlığa mahkumdurlar. Yönetmenliğini Edgar G. Ulmer'in yaptığı, *The Man from Planet X*'de (1951) bir uzay yaratığı İskoçya'da bir adaya inerek orada insanları hipnotize edip, kendi ırkının planladığı istilanın önünü açmaya çalışır. *It Came from Outer Space* (1953, yön: Jack Arnold) her türlü kılığa girebilen Marslı istilacıları konu eder ve *Invaders from Mars* (1953, yön: Cameron Menzies) filminde yeşil, androit Marslılar uçan dairelerle yeryüzüne saldırıp insanların iradelerini elektronik denetim altına alırlar. (Gerçi sonunda her şeyin rüya olduğu ortaya çıkar ya.)

Demek ki asıl korku, uzaylıların yeryüzündeki insanların aralarına karışabilecekleri ve insanları denetleyebilecekleri korkusudur; tıpkı "tamamen normal insanlar" gibi görünen komünistlerin, tanınmadan Hür Dünya insanlarının aralarına karışabileceği korkusu gibi. İşte bu yeni "Kızıl", daha ilk bakışta beyazdan ayırdedilebilen o eski Kızıl(derili)'den bu yönüyle ayrılmaktadır. Bu filmlerde istilacılara karşı etkili bir silah arama girişimi zaman zaman "cadılık-sınavını" anımsatır niteliklere bürünür; ama özellikle Don Siegel'in *Invasion of the Body Snatchers* filminde olduğu gibi insanların irade ve denetimlerini yitirmeleri, ABD'de özgürlüklerin gitgide kısıtlanmasına yollama yapan bir parabol (dolaylı yoldan somut gerçekliğe değinen bir benzetme) olarak da anlaşılabilir. Öte yandan son tahlilde "istila" filmleri ABD'nin Normandiya'ya yaptığı çıkartmayla ve bu çıkartma sonunda Nazi'leri ve "işbirlikçilerini" öteki "köleleştirilmiş" yurttaşlardan ayrı tutan tavrıyla da ilintilenebilir.

Ellili yılların başlarındaki istila filmlerinin prototipi, bir H.

G. Wells uyarlaması olan *War of the Worlds*'tü (1953, yön: Byron Haskin). Türün o zamana kadar gerçekleştirilmiş en iddialı tekniklerle destekli filmi olmasının da ötesinde, filmin mesajı da oldukça dinsel içerikli olmakla öne çıkıyordu. Burada da istilacılar insanlara herhangi bir uyarı yapmadan ve gerekçe göstermeden saldırırlar ve başlangıçta istilaya tesadüfen tanık olan insanları, öldürücü bir ışın silahıyla yok ederler; daha sonra da elinde İncil ile onlara karşı yürüyen bir papazı öldürürler. Yabancılarla iletişim kurmaya yönelik her girişim boşa çıkar, atom bombası bile işe yaramayacaktır; Marslı istilacılardan insanların kurtulması kendi çaba ve becerileriyle değil de kaderin cilvesiyle mümkün olacaktır. Marslılar Dünya'da, tanımadıkları ve hesaba katmadıkları bakterilerin kurbanı olurlar.

Bu filmde kıyamet görünümünün dinsel bir boyutta karşımıza çıktığına tanık oluyoruz. Öteki filmlerden çok daha net ve açık seçik bir tavır, ikide bir İncil'deki öykülere ve sözlere yollamalar yapılarak sürdürüldüğü gibi, sonunda, artık kurtuluş umudu yok gibi göründüğünde, herkes kiliseye toplanmışken, birden kurtuluş mucizesi gerçekleşir. Bu sonun faturasını, H.G. Wells'e değil de, senarist Barré Lyndon'a çıkartmak doğru olacaktır. Ne Marslıların birden ortaya çıkışlarını ne de sonunda bakterilerin gazabına uğrayışlarını akılcı bir temelde açıklamak mümkündür; tıpkı Tanrı'nın Mısır'a yolladığı yedi bela gibi, burada da Tanrısal bir ceza söz konusudur ve bu kez felakete uğrayanlar Marslılardır.

Canlı varlıkların yanı sıra, uzay kökenli tuhaf, bilinmeyen elementler ya da maddeler, ya da *When Worlds Collide*'ta olduğu gibi bütün bir gezegen, tehdit olarak ortaya çıkabilir. Curt Siodmak'ın 1953 yapımı *The Magnetic Monster*'ı, çok garip etkiler sonucunda insan enerjisi de dahil olmak üzere, enerjiler yutan ve büyüyen, bir yandan da radyoaktif ışın yayan bir izo-

topun etrafında döner. Sonunda elementer parçaları ve iyonları hızlandırarak yüksek enerji sağlayan bir *Zyklotron* sayesinde yok edilir bu tuhaf oluşum. (Siodmak'ın filmi, olasılıkdışı, inanılmaz bütün yanlarına karşın, gene de izotopunun yol açtığı fantastik tehlikeyi, başka filmlerde pek rastlamadığımız bir tutumla açıklanabilir, tartışılabilir olanın içine çekmeye çalışır.) Yönetmen John Sherwood'un *The Monolith Monsters*'ı (1957) bir meteorla birlikte Dünya'ya düşen "doymak bilmez" kristalleri anlatır. *The Night the World Exploded* (1957, yön: Fred F. Sears) filminde bir atom deneyi sonucunda Dünya'nın içlerinden yeryüzüne savrulan bilinmeyen elementler, zincirleme reaksiyona girip Dünya'yı yok etme tehlikesi oluşturur. Son iki filmde su, her iki tehdit edici elementi yok eden karşı madde kimliğiyle karşımıza çıkar; fantastik tehdidin, temizlenme / arındırılma ritüeli ile olan bağlantısına bir dolaylı yollama bile sezebiliriz burada. (Başka istila/canavar filmlerinde – *The Thing from Another World* örneğinde olduğu gibi – bu temizleme işlemini ateş yüklenir.)

O zamanlar henüz adı Stephen olan Steve McQueen'in bir *teenagers* rolünde göründüğü *The Blob*'ta (1958, yön: Irvin S. Yeaworth) delikanlı şekilsiz, jelatinimsi maddeden oluşan yaratığı ateşle imha eder. Bu filmin bilim-kurgu özellikleri taşıyan temasından çok, Amerika'nın güneybatısındaki bir kasabada gençlerin boş zamanlarını, araba yarışlarıyla, ayak üstü büfelerde atıştırarak ve canavar filmleri seyrederek geçirdiklerini gösteren ilk örneklerden birini sunması onu ilginç kılmaktadır.

Don Siegel'in 1956'da gerçekleştirdiği *The Body Snatchers*'ta istilacıların artık biçimden yoksun olduklarını görüyoruz. Filmin başında genç doktor Miles Bennell (Kevin McCarthy) polise, tanık olduğunu ileri sürdüğü bir olayı anlatır; ama söyledikleri öylesine ipe sapa gelmez şeylerdir ki, dokto-

run kafayı yemiş olduğu sanılır. Hemen hemen bütün bir filmi kapsayan geri dönüşte, olup biteni öğreniriz: Günün birinde doktorun muayenehanesine tuhaf şikâyetleri olan hastalar gelir. Bir genç, dış görünüşü aynı olduğu halde annesini bir türlü tanıyamamaktadır; bir kadın, amcasının, dış görünüşü aynı olmakla birlikte, garip bir değişiklik gösterdiğini ileri sürer vb. Birkaç gün sonra doktor hastalarına neler gördüklerini sorduğunda bu kez onların da tamamen değişmiş olduklarını ve doktorun neden söz ettiğini bile anlayamadıklarını fark eder. Miles adım adım, uzaydan gelen "beden yiyicilerin" insanlar uyurken onların kabuklarının, daha doğrusu dış beden biçimlerinin içine girdiklerini anlar. Miles'ın uyarısına kimse kulak vermez ve arkadaşları birbiri ardından bu yaratıkların kurbanı olurlar. Tümüyle bu yabancıların eline geçtiği apaçık belli olan bölgeden kaçarlarken, Miles kız arkadaşını da bu yaratıklara kaptırır. Güvenilecek kimse kalmamıştır ortada ve uzaylıların kontrolü altına girmiş olanlar mutlu olduklarını ve duygusallık hastalığına kapılmadan yaşamanın harika bir şey olduğunu ileri sürerler.

Kahramanımızın mücadelesi, her şeye bağışık oldukları belli olan yabancı istilacılardan çok, en başta kendiyle giriştiği bir mücadele niteliğini taşır; uyumamak için, bilincini yitirmemek için, iradesini bedenyiyicilere kaptırmamak için canını dişine takar doktor Miles, ama aynı zamanda gerçeği görmezlikten gelen arkadaşlarına karşı da mücadele etmek zorunda kalır. Buradaki alegori, apaçık bir yoldan beyin yıkayıcı komünist sistemi hedef almakla kalmaz, aynı zamanda beyin yıkamanın, iradeyi ele geçirmenin her türlüsüne karşı bir uyarı özelliği taşır. "İçi boşalmış insanların *Pod* (kabuk) toplumu" sosyalist toplumlardan olduğu kadar, televizyonuyla, çalışma sistemiyle ve alışkanlıklarıyla kapitalist toplumlardan da türetilebilir. Gerçekten de, insanların çoğunun Pod oldukları duygusunu taşıyo-





rum", der Don Siegel. "Sabahları uyanırlar; bir işleri vardır, yani kahvaltı edip daha sonra işe giderler, akşam eve döner, akşam yemeği yer, televizyon seyreder ve gidip yatarlar. Ve bütün hayatları bundan ibarettir. Ertesi sabah yeniden uyanırlar ve her şey yeniden başlar. Düşleri, hayalleri yoktur; gerçek bir aşk duygusundan yoksundurlar. Hiçbir şey duyumsamamaktadırlar. Önemli bir film bu diye düşünüyorum, ama onun siyasal yanlarıyla gerçekten de pek ilgilenmiş değilim; ister faşist ister komünist türden olsun, bir yeraltı gücünün tehdidi altında olduğumuzu göstermek istemedim; her ne kadar filmi böyle yorumlayan bir dizi yazı çıktıysa da, gerçekte film, yakından tanıdığım, sürekli ilişki içinde olduğum insanlardan edindiğim deneyimlerle ilintili, ama sanıyorum bu insanlarda hâlâ bir değişme olmuş değil. Pod'lar hâlâ buradalar ve burada da kalacaklar. Ve Dünya'yı parça parça ele geçiriyorlar."

Gerçekten de bu filmde o olağanüstü "normallik" filmin en dehşet verici yanını oluşturmaktadır. Bu nedenle olacak, filmin sonunda yönetmenin ve yazarının (Daniel Mainwaring) filme ekledikleri çerçeve eylem işlevsel olmaktan öteye, rahatsız edici bir etki yapıyor. Filmin asıl sonunda, doktor Miles çaresiz ve yapayalnız bir biçimde anayola çıkmış, şaşkın şaşkın dolanmakta, uyarılarına kulak verecek birilerini aramaktadır; henüz Pod'laşmamış birini. Sonra da McCharty kameraya dönüp şöyle seslenecektir halka: "Sıra sizde".

Fantastik olan, sadece normal hayatın içinde ansızın patlak veren güç olarak etkiliyse ve iyi bir fantastik film (bu nedenle) önce varolan bildik normal gerçekliğin eksiksiz, kusursuz, tam bir görünümünü sunduktan sonra (bu normalliğin içine dalan fantastiğin peşine takılarak) hayat bulabiliyorsa, Don Siegel'in filmindeki (çok özgün) paronoyanın kaynağı, (burada) fantastiğin, kendi üzerine katlanmış, iyice çoğaltılmış, güçlendirilmiş

bir normalden başka bir şey olmaması durumudur. Film geliştikçe, (görünürde) normal olan her şeye karşı bir güvensizlik belirmeye başlar; Podlarda olduğu gibi, bu güvensizlik bireysel duyguların yerini alışkanlıkların, geleneksel davranışların almasıyla dışa vurur; ya da duyguların alışkanlıklardan (ritüelden) başka bir şey olmadığı yalanının bile bile benimsenmesiyle kendini gösterir. Bir Pod olmaktan kolay bir şey yoktur, ne bedensel ne ruhsal acıdan eser kalır ortada, insan her anlamda "yaralanmaz" olur; ölümden, tutkulardan ve sorumluluklardan duyulan korku ve bundan uzak durma eğilimi, insanların insanlık niteliklerini de yitirmelerine yol açar ve gidip yabancı bir iradenin denetimine girmekten başka çare kalmaz geriye. Siegel bu gerçekliğin üstüne parmağı basarken, o günlerde moda olan, ortalama insanı aşağılama eğilimine hiç itibar etmeden, son derece soğukkanlı, tutarlı bir tavır sergiler. "Ancak bir insan olmak için mücadele etmek zorunda kalınca, bir insan olmanın ne demek olduğu anlaşılıyor" der filmin kahramanı bir yerde. Ama o da dünyadışı yaratıklara karşı etkili bir araç bulamaz. Vampirlere yaptıkları gibi onları "kazıkla" öldürmeyi dener, yakmaya çalışır, ama bütün çabaları boşadır. Siegel savunma ya da yaratıkları imha etme konusundaki umutsuzluğu ve çaresizliği gösterebilmek ve bu etkiyi yoğunlaştırmak için alabildiğine belgesel bir üslup kullanmış, öyle alışıldıkdışı kamera derinliklerine, olağandışı perspektiflere, "gizemli" etkilere yol açan ışıklandırmalara başvurmaktan kaçınarak, fantastiğin aşırı abartılmasını önlemiştir. Yapımcının baskısıyla filme eklenen ve – üstüne üstlük – FBI'ı alarma geçirten o berbat sona rağmen, filmin gerçek bir iyimser sonu yoktur; ayrıca o sayısız istila filminden tanıdığımız, insanların dayanışmasını ve erdemlerini sayıp dökmekten usanmayan harcıâlem laflara da rastlanmaz burada.

Tıpkı *Invasion of the Body Snatchers* gibi Roger Cor-

man'nın *It Conquered the World* (1956) filminde, Dünya, benzer bir tehdide sahne olur. Lee Van Cleef, Venüslü bir istilacının ün ve güç vaatleriyle kandırdığı bir bilimadamı rolünde karşımıza çıkar ve Dünya'nın "sinsice" istilasına yardım eder. İnsanların beyinlerine yerleştirilen küçük elektronik yönetici aygıtlarla iradeleri yok edilince, hepsi Venüslü istilacıların birer kuklası olup çıkarlar. Ancak bilimadamının karısı da Venüs istilacılarının kurbanı olunca, gözü açılır ve tabancanın, topun işe yaramadığı yerde, ateşle istilacıların hakkından gelir.

Ne bu film ne de dönemin başka istila filmleri, Don Siegel'in filminde olduğu gibi, baskı ve yıkımın yarattığı terör ile günlük gerçeklik arasındaki doğrudan, kopmaz bağı yakalayabilmişlerdir. Fred F. Sear'ın *Earth versus the Flying Saucers* (1956) filminde Ray Harryhausen'in enfes özel efektleriyle destekli, hakikiyi andıran bir hava muharebesinde, Washingtonlular ile uzaydan gelenler hesaplaşırlar. Bu oldukça naif içerikli filmde, uzay yaratıkları "bilinçleri" de sinsice ele geçirerek ayrı bir tehdit oluştururlar. *Invasion of the Saucer Men* (1957, yön: Edward L. Cahn) bilim-kurgu türünün gençler için kotardığı sayısız pazar işlerinden biridir. Korku ile saçmalık arasında gidip gelen bu ürünlerde, türün popüler temaları adeta yağmalanmışlardır. Bu filmlere paralel olarak *I was a teenager Frankenstein* (1957, yön: Herbert L. Strock) ya da *I was a Teenager Werewolf* (1957, yön: Gene Fowler) gibi bir dizi *teenager*-korku filmi yapılmıştır; bu eğilim, fantastik filmlerin büyük bir bölümünün gençlik pazarı için ne ölçüde biçilmiş kaftan olduğunu apaçık göstermektedir. Bilim-kurgu filmleri gibi, bu korku filmlerinin konuları da – korku filmlerinin klasik örneklerinden farklı olarak – o günün dünyasında geçerler. Sinemadaki, çizgi romanlardaki, pulp-magazinler ve hatta televizyonlardaki canavarlar besbelliki, tıpkı western ve çizgi filmler gibi, Amerikan gençliğinin sosyalleşmesinin bir parçasıydılar.

Canavarlar ve Mutasyonlar

Bugün geri dönüp baktığımızda ellili yıllar coşkulu bir histerinin ürünü olan sevimli mitosların kol gezdiği yıllardır; popüler kültürün kendini bikinilerin, teknolojik ilerlemenin, mutlu, ışıl ışıl bakan çocuk gözlerinin düşlerine kaptırdığı; her şeyin biraz daha daraltılıp sınırlandığı, biraz daha fazla denetlendiği, dolayısıyla da tutuklaştığı; ama tedirginlik ve çaresizlik duygusunun biraz daha azaldığı, kaotik atmosferin az çok dağıldığı yıllar. Muazzam bir çabayla bastırılmaya çalışılan ama köşe bucaktaki her delikten başını çıkartan delilik ve çılgınlık, bugün apaçık, gizlenmeye gerek görmeden aramızda kol gezdiği halde, kimsenin umurunda bile değildir; ama işte bu nedenle de, geri dönüp baktığımızda, büyüleyici, müthiş bir şey olarak görünmektedir o günlerin çılgınlık ve delilikleri. Ve "biblolarla", masum alaylarla, zararsız şakalarla; olsa olsa en fazla ayrıntıları hedef almış bir hayal gücüyle; dayatılmış cansıkıntısına, tekdüzeliğe karşı nasıl donanım sağlanmaya çalışıldığını gördüğümüzde; olup biten bize bugün sempatik, sevimli, naif bir çaba gibi gelebilir; çünkü biz bugün o dönemin kültürel yapısının temelini oluşturan baskıyı o boyutlarda ne yaşıyoruz, ne de aklımıza getirmek durumundayız. Rock'n roll bu onlu yılların müziği değildi (ne var ki, nostaljik bir tutkuyla geri dönüp baktığımızda yarattığımız ellili yıllar mitosunda, zaman olarak farklı dönemlere giren ve birbirinden kopuk birçok öğeyi, anakronik bir imaj içinde birleştirmeden edemiyoruz) oysa Rock'n roll ancak ellili yılların sonuna gerçek anlamda eşlik eden bir müzik türüydü. Altmışlı yılların sonunda olduğu gibi, ellili yıllarda henüz gençliğin sarılabileceği bir karşı-kültür yoktu ortalarda; hatta altmışların başında kendini gösteren tek tük asiliklere bile rastlanmıyordu henüz; varolan sadece onaylayıcı, evetleyici bir yan

kültürdü ve elinden geleni ardına koymadan her türlü sosyal ve kültürel ilerlemeye ayak direten, çocuklara, anne-babalarının yapmış olduğundan farklı herhangi bir şey yapma olanağı tanımayan bir toplumdan, kaçınılmaz olarak türeyen frustrasyonları, hınç ve engellenmeleri, kendi içinde koruyup "aşan" bir kültürdü bu. (Ayrıca kimse kalkıp da apaçık ve resmen, geleneksel davranışların dışına çıkılması, yeni kuşağın geçmişi taklit etmekten öte bir şeyler yapması gerektiğini söylemeye cesaret edebilecek durumda değildi.) Sadece Almanya'da değil, Avrupa'nın öteki bütün ülkelerinde ve özellikle de Amerika'da ellili yıllar, eski sosyal ve siyasal düzeni onarıp yerine koyma yıllarıydı ve bütün onarma evrelerinde olduğu gibi, bu evrede de eğlencenin izin verilen ve yukarıdan arzu edilen her türlü biçimi muazzam bir patlama yaşayacaktı. Ama bu yıllar, "insanın bel kemiğini (cesaretini / onurunu) kırmak için de yeterliydiler." (Norman Mailer)

"Edebiyatın görevi, kişinin kaçmasına, gerçeklik karşısında geriye çekilmesine yardımcı olmaktı. Politika Eisenhower ve Dulles gibi, inanılmaz derecede sıkıcı olan adamların ya da hiç değilse pisliklerini ve rezilliklerini en azından ilginç kılabilmek için gerekli niteliklerden yoksun, miskin ve kalın kafalı Joe McCarthy gibi heriflerin tekelindeydi. Pop müzik, süslü püslü, eşcinsel özellikleri sırıtan, duygusallığı bayıltıcı baladlardan oluşuyordu. Sinemada ise, her şey yerinde sayıyordu sanki; birtakım saçma 3-B kurdelalar ya da *The Robe* gibi sıkıcı destanların yanı sıra (3-Boyutluyu, Cinerama, Cinemascope, VistaVision'u vb. ilerleme saysak bile), Hollywood cephesinde yeni bir şey yoktu. Otuzlu yılların gangster filmleri ve kırklı yılların müzikalleri anımsanıyordu, ama ellili yılların karakteristik özelliklerini yansıtacak türden filmler yapmak kimsenin aklının ucundan bile geçmiyordu." (Brian Murphy)

Elbette gene – dönemin genel ve özel korku ve histerisine karşılık gelebilmek için – (istila filmlerinde) uzaydan gelen dev ya da korkunç yaratıkları, ya da yeryüzünün dibindeki mahlukatı harekete geçirip kendince bir karışım oluşturan bilim-kurgu-korku filmi arası bir yere oturtabileceğimiz *canavar filmleri*, bu durumun istisnasını oluşturmaktaydılar. Ellili yılların irtica havası içinde, soğuk savaşı destekleyici ideolojik bir kanıta dönüşmeden edememiş bu filmlerin içinde, onları bilim-kurgunun "dünyayı düzeltici" türleri içine sokmamızı önleyecek kadar "gotik" korku, erotik ima ve fazlasıyla karamsar bir gelecek endişesi vardır.

Bu canavar filmlerinin ilk büyük örnekleri iyice fiyaka yapıp hemen ilk ucuz kopyalar piyasayı sardıktan sonra, bir üsluplaşma eğilimi kendini belli etmeye başladı: Aynı öğeler hemen her filmde tekrarlanır oldular. Bu da, optik göstermenin belli başlı biçimleri ile "mesajların" belli bir kombinasyonunu gerçekleştirdiğiniz zaman, seyircinin duyarlı bir yanına dokunduğunuz, derinlerde bir yerlerde yatan duygusunu gıdıkladığınız; ve bu duygunun bulunduğu yeri terk etmemek, orada kalmak için, boyuna yeni "besine" ihtiyacı olduğu, dolayısıyla da doyurulması gerektiği anlamına gelmekteydi.

The Thing from Another World ve benzeri filmlerle birlikte, daha önce korku filmlerinde ortalığa yeterince dehşet saçmış olan fantastik varlık, gerçekliğin sınırına, iyice yakınına gelmişti. Bu bağlamda denebilir ki, ellili yılların bilim-kurgu/canavar filmlerinin korku filmleriyle ilişkisi, on dokuzuncu yüzyılın fantastik öykülerinin masal ile ilişkisine benzer. Korku filmlerinde ruhsal acıların ve bastırılmış tutkuların fantastik yansıları, bir bakıma, kendi içlerinde kapalı bir dünyaya uzanmakta, bunun dışına çıkamamakta, çoktan geçmişte kalmış bir dünyanın içine sıkışmaktaydılar. Korku'nun gotik bir Dünya'da karşımıza

çıkması, bir bakıma, onu bugünün gerçekliği dışına taşıyıp etkisiz kılmak anlamına da geliyordu. Huzur bozmaya, tedirgin olmaya gerek yoktu; korku filmlerinde ete kemiğe bürünen şey eski arkaik tasarımlar, az çok yitip gitmiş kültürlerin kalıntılarıydı. Oysa şimdi, canavarlar birdenbire yaşanılan günün içinde ortaya çıkıyorlardı; geçmişten gelmiyor, geleceği temsil ediyorlardı. Biraz daha basitleştirerek söylemek istersek: Korku filmi, fantastik olanı, aşılmış, geçmişte kalmış bir nitelik olarak sunduğu için, tedirginliği önlüyor, seyirciyi sakinleştiriyordu; artık sadece rüyaların esrarengiz dünyalarında saklıydı o. Bilim-kurgu/canavar filmleri ise, gelecekte gizli fantastik bir tehlikeyi göstererek tedirginlik ve huzursuzluk yaratıyordu. İşin bu yanında da biraz geçmişi aynen koruyarak onarma kaygısının yansıları bulunabilir. Ama biraz da, toplumun dalmış olduğu izlenimini edindiğimiz, "uyuyan güzel" uykusunu az da olsa kaçırmaya yönelik bir miktar kaygı söz konusu olabilir. Bilim-kurgunun canavarları, kişinin benimsemek zorunda olsa da ille de sevmek mecburiyetinde olmadığı – bilim, politika ve askeriyeden oluşmuş – tahakküme bir meydan okuma olarak da anlaşılabilirler. Çünkü bu tahakküm sistemi – Amerika'nın artık bir başına varolmasının mümkün olmayacağı – Dünya'nın o acınası halinde payı olmakla kalmıyor, bir olanaklar ülkesini bir zorunluklar ülkesine dönüştürmüş olmanın suçunu da paylaşıyordu.

Soğukluk, donukluk, âdeta "sözleşilmiş" gibi, ilişkilerin içine sinmişti. Ellili yılların canavar filmleri ile otuzlu yılların korku filmleri karşılaştırıldığında, ilk göze batan eksiklik, bu yenilerin ruhtan, "şiirsellikten" yoksunluğuydu. Birkaç küçük istisnayı bir yana bırakacak olursak, bu filmlerde insanlar ile canavarlar arasındaki mücadele, iletişimsizliğin, dilsizliğin iyice egemen olduğu, her türlü görsel nitelikten yoksun, görüntü fakiri bir atmosferde geçer. Bu iki özellik, normal, sevimli, yararlı

ideal dünya ile, gerçeklikte bir tür fantezi yoksunluğuna ve dil tutukluğuna yol açmış olan felaket korkusunun, felaketin kaçınılmazlığı endişesinin birleşmesine karşılık gelmektedirler. Bilim-kurgunun bu alt kategorisindeki espri ve mizah kıtlığı da bu özelliklerle ilintilidir.

Korkunun sembolik yoldan gösterilmesi en başta, teknolojik-askeri ilerlemeye yönelik sivil-kamusal bir tartışmanın, hele hele politik-militarist yönetime dönük bir eleştirinin kesinlikle mümkün olmayışı nedeniyle, kaçınılmaz, dolayısıyla da mümkün olmuştu. Yanlış yoldan üstüne gidilen geleceğin kendisinden duyulan korku büyüktü; ama "iyi bir Amerikalı" olmama korkusu daha da büyüktü. Korku ABD yönetimini olduğu kadar, dış saldırganları da kapsayan bir korkuydu. İşte ancak bunları bilirsek, bu filmlerin ikili anlamlarını anlayabilir; ancak bu ahlaksal-siyasal açmazı kavrarsak bu filmlerin karamsarlığını ve dilsizliğini yorumlayabiliriz. Hollywood'un *monster movie*'lerinde, askeri ve politik saygısızlığa, insanı hiçe sayan arsızlığa, ne kadarı mümkünse, o kadar eleştiri getirilir; ama huzursuzluğu artırmamak için de ne kadar gerekliyse o kadar onay vardır; askeri-siyasal düzene dönük bir onay. Bu filmlerin biraz paranoid sayılabilecek umudu, biricik umut, asker ile bilimin, sonunda el ele verip, bizzat yol açtıkları bela ve tehlikeyi insanın başından savabilecekleri umududur. Atom bombasında ve onun yerini tutan tüm öteki öğelerde, sadece Tanrı'nın kıyamet tehdidi sembolleşmekle kalmaz; artık bir daha geri döndürülemez olan ve ulusal gururun önemli bir bölümünü teşkil etmiş erdemlerin bir bölümünü ister istemez tahrip eden – savaşın yarattığı – militarist-bilimsel ittifakta yansısını bulur. Bu bağlamda, *space opera*'lardan western'lerden gelen batı-hududu ruhunu sürdürme girişimlerinin neden doğru dürüst işlemediği de biraz anlaşılıyor. Birçok Avrupa eleştirmeninin ve tarihçisinin sandı-

ğının aksine, ellili yılların bilim-kurgu filmleri Amerikalı için hiçbir şekilde sadece ideolojinin salt bir aracı değillerdi; bu filmler en başta yönetim ile toplum arasındaki alabildiğine derinlere inen, ilan edilmemiş, dile getirilmemiş bir çatışkının ve bunalımın da ifadesiydiler. İstersek *monster movie*'ler, Hollywood'un "Tiran filmleriydiler" diyebiliriz.

The Thing from Another World filminden sonra canavar filmleri Gordon Douglas'ın *Them* (1954) filmiyle birlikte, gerek tematik yönüyle, gerekse filmin ustaca anlatımıyla ikinci bir doruk noktasına ulaşır. Stüdyo dışı gerçek çekimlerin birbiri üstüne başarıyla yansıtılarak kullanıldıkları film, türün modern bir örneğini oluşturur. *Them*, anlatılanın normalliği duygusunu güçlendiren uzun bir girişle başlar. (Ellili yıllarda normal durum denince Amerikalının aklına hızlı arabalarda yarışan, köşebaşların dikilip avare avare flört eden gençlik geliyordu herhalde.) Derken bir adamın cesedi bulunur; ölümü hakkında cesetten yola çıkarak bir ipucu edinmek olanaksızdır. Çölün kenarındaki bu küçük kasabaya bir doktor çağrılır. Doktor meslektaşlarıyla birlikte olup biteni anlamaya çalışırken, ölüler çoğalır. Neticede, radyoaktif etkiyle devleşmiş karıncaların bu işin altında yatan neden oldukları ortaya çıkar. Karıncalar halkı tehdit etmektedirler. Panik başlar. Bilimadamları bir yolunu bulup bu canavar karıncaları imha etmeye çalışırlar. Sonuçta Los Angeles'in atık su kanallarında bu dev karıncalarla hesaplaşmak mümkün olur.

Birçok canavar filminde olduğu gibi, *Them*'de de tehlike, bütün Amerika'yı tehdit etse bile, gene de bu sınırlar içinde kalır. (*War of the Worlds*'te ise, Rusya dışında bütün dünya tehdit altındadır.) *Them* gibi filmlerin bıkıp usanmadan yeniledikleri mesaj, yurttaşların korunmaya muhtaç oldukları ve bireyin gerektiğinde kendisini topluma feda etmesinin kaçınılmaz olduğu

yolundadır. Filmin sonunda karıncalardan kurtulma mücadelesi, soyut yanıyla Amerika'nın kurtarılmasını sembolize ederken, somut olarak karıncaların kuşattığı iki çocuğun kurtarılması sırasında filmin kahramanı durumundaki polis (James Whitmore) dev karıncalarla boğuşurken hayatını kaybeder. "Güvenliğiniz, askeri talimatlara uymanıza bağlıdır" diye televizyondan uyarılır halk.

Canavarlarla savaş, sadece Douglas'ın filminde değil, bütün öteki filmlerde de, asker ile bilimin ittifak kurdukları yeni bir "dönemin" başlangıcını tescil etmektedir. Bu yeni dönem, daha doğrusu karakteristik özelliği, atomun parçalanmasıyla belirlenmiş bu yeni çağ, ne öyle fazla mutlu olunabilecek ne de kişinin kendini güvende hissedebileceği bir dünyaya işaret eder. İşe böyle baktığımızda, bilim-kurgunun *mad scientist*'inin çılgınlıkların peşini bırakıp insanı (askerle birlikte) kurtarıcı bir figüre dönüşmesi anlaşılır bir gelişme sayılır. Bu olup biten, tipin radikal bir dönüşümünden çok, "pisliğini" temizleme zorunluğundan türemiş bir kimlik edinme gelişmesidir. Bu işin üstesinden de ancak askerin yardımıyla gelebildiğine, radyoaktif kirlenmenin "canavarlarını" ancak bu yolla temizleyebildiğine göre, özgürlük adına da olsa, hatta yumuşak yolla da olsa, bir tür asker-bilimadamı diktatörlüğünün de yolunu aralar. Dolayısıyla bu filmlerde bile bilimadamının, ara sıra da olsa olumlu bir figür olarak ortaya çıkma şansı sınırlıdır.

Bir atom bombasının su altı denemesi, *The Beast from 20.000 Fathoms*'un canavarını milyonlarca yıllık uykusundan uyandırarak, meşum, lanetli varlığıyla ortalığa dehşet saçmasına yol açar. Canavar denizden çıkıp New York kentinin altını üstüne getirir; önü alınmaz bir hastalığın ölümcül etkisi kol gezmeye başlar. Eugène Lourié'nin New York'taki bu paniği anlatan 1953 yapımı filminde Ray Harryhausen'in bu tür filmler

için imal ettiği ve *stop-motion* yöntemiyle hareket eden dinozor türü canavar, kendisini atom deneyi sonrasında ilk kez görmüş olan bilimadamı (Paul Hubschmid) tarafından bir lunaparkta tuzağa düşürülüp askerlerin de yardımıyla ateş ve radyoaktif bir zıpkınla yok edilecektir.

It Came from Beneath the Sea (1955, yön: Robert Gordon) aynı konunun değişik bir biçimini karşımıza çıkartır: Bu kez atom ışınlarıyla çığırından çıkan dev bir ahtapot, bir tür kafadan bacaklıdır. Elektronik bir torpidoyla öldürülmeden önce, San Fransisco'ya ulaşıp Golden Gate köprüsünü tahrip eder. Radyoaktivite yüzünden vücut yapıları ve karakterleri değişen hayvanları konu edinen filmlerde, bu böceğimsi, çok ayaklı, çok kollu, jelatinimsi, kaygan, yarı bitki yarı hayvan mahlukat, geleneksel olarak hep olumsuz bir işlev taşıyıp, türün daha sonraki gelişmesine damgalarını vurmuşlardır. Yaklaşık yirmi yıl sonra *Ben, Squirm, Willard* gibi filmler, hatta *Jaws* bir bakıma bu alt türün devamı sayılabilirler; sadece atom bombasının, ya da radyoaktif kirlenmenin yerini, çevreye karşı işlenen başka "günahlar" alacaktır artık. Kirlenme, doğanın yaratığını çığırından çıkartıcı etmene dönüşecektir.

Ellili yılların başında türün sınırları içinde farklı konuları işleme konusunda çok az istek vardır. *This Island Earth* (1955, yön: Joseph Newman/Jack Arnold) *space opera* ile canavar filmlerinin öğelerini bir araya getirir. Bilimadamı Meachum'a (Rex Reason) günün birinde postayla tuhaf, TV'ye benzeyen bir aletin parçası olduğu anlaşılan elektronik bir devre planı yollanır. Bilimadamı, daha çok meraktan plana göre aleti inşa ettikten sonra, ilginç bir insan olduğu anlaşılan Exeter'den (Jeff Morrow) bir davet alır; kendisi de Dünya'nın önde gelen öteki beş bilim-araştırmacısıyla birlikte bir deneye katılacaktır. Exeter bu insanlar arasından sonuçta Meachum'u ve bayan arkadaşı

Dr. Ruth Adams'ı (Faith Domergue) seçerek her ikisini de kendi gezegeni olan Metaluna'ya götürmeyi amaçlamaktadır. Bu gezegende, galaksiler arası anlaşmazlığın sonucunda yıllardır süregelen savaş, gelişmiş uygarlığın önemli bir bölümünü imha etmiştir. Arta kalan kültürü kurtarmak için gezegen çevresine yerleştirilmiş bir enerji şemsiyesi, parçalanma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Meachum, Metaluna otoritelerine, bu şemsiyeyi korumalarında yardım edecektir. Metaluna başkenti yerle bir olduğunda, iki bilimciyi gezegene getiren Exeter, yaşlı önderinin uyarılarına kulak asmayarak iki Dünyalıyı kurtarmaya çalışır. Metaluna sakinlerinin köle olarak kullandıkları ve korkunç bir şekilde mutasyona uğramış bir ırk efendilere karşı ayaklanıp, hareket eden her şeye saldırınca tehlike iyice büyür; ağır şekilde yaralanan Exeter, dostlarını son anda Dünya'ya ulaştırır.

Ellili yılların en pahalı bilim-kurgu filmlerinden biri olan *This Island Earth*, özellikle dekorlardan çok özel efektlerden kaynaklanan bir görsel zenginlik taşır. Ancak bu film, canavar filmlerinin takıntılı dünyasından, hep aynı şeyleri tekrarlayan klişelerinden çıkıp, yaratıcı, geleceğe dönük olasıl gelişmeleri tasarlayabilen ender filmlerdendir; mucize duygusu dediğimiz şeyi az çok oluşturabilmiştir. Ama gene aynı film, nasıl ki kırklı yılların kaçınılmaz konusu *mad scientist*'se, ellili yıllarınkinin de canavar istilası olduğunu göstermek istercesine, mutasyona uğramış yaratıklar aracılığıyla, günün modasına da ayak uydurur. Teknolojik "suçlardan" ötürü ortalığa dehşet saçan doğayı temsil eden buradaki mutasyon varlıklarının egemenlere karşı isyanı, öteki canavar filmlerindeki korkunçlukları aratmayacak boyuttadır.

Space opera'yı yeniden canlandırmak için atılmış ve 68 yılına kadar da bir daha tekrarlanmayacak bir adım Fred McLeod Wilcox'un yönetmenliğinde gerçekleştirilen 1956 yılı yapımı

Forbidden Planet'tir. Bu filmin özel efektleri, aksesuar ve modelleri ve nihayet elektronik müziği, ancak '60'lı yılların sonunda ortaya çıkan *2001* ve *Star Wars* gibi filmlerde eşdeğerini bulabilecektir. Dünya'ya ait bir uzay gemisi, kâinatın derinliklerindeki bir gezegende kendi donanmasının kayıp gemilerinden birini bulur. Geminin mürettebatı ölmüş, geriye doktor Morbius (Walter Pidgeon) ve kızı Altaira (Anne Francis) kalmışlardır. Doktorun karısı, kızını doğurduktan sonra bir uzay hastalığına kurban olmuştur. Baba, kız ve olağanüstü yeteneklerle donanmış robot "Robby" cennete özgü bir hayat sürmektedirler. Doktor, robotu kendisinin inşa ettiğini söyler, ama aslında, bu gezegende batıp gitmiş Krel uygarlığından kalan günlük kayıtlardan yararlanarak varolan parçaları bir araya getirmiştir. Makineleri, taşıt araçları, gizem dolu bilimiyle bu eski kültür hâlâ ayaktadır; ama doktor ve kızından başka ondan yararlanan kimse kalmamıştır gezegende. Gelgelelim bu uygarlık eninde sonunda dünyadan gelen uzay gemisi için tehlike oluşturmaya başlar. Görünmeyen bir varlık geminin çevresindeki koruma hatlarını geçip geminin kumanda araçlarını bozmaya çalışır. Morbius dünyalıların, gezegenim dediği bu yeri bir an önce terk etmelerini isterken, kızı Altaira geminin komutanına âşık olunca, doktor da kızının gemiyle birlikte Dünya'ya dönmesine razı olur. Bu arada görünmeyen varlığın gemiyi tacizleri sürmektedir. Doktorun tezine göre bu varlık, salt enerjiden oluşmuş yapay bir varlıktır; Krel teknolojisi, düşüncenin anında maddeleşmesini mümkün kılan bir yöntem bulmuştur. Bu arada maddeleşen şey, artık kaynağından ayrılıp serbest hareket etmeye başlamış; böylece, gitgide insanlara da saldırmaya başlayan ve barışçı, üst düzeyde gelişmiş Krel-kültürünün içindeki kötüyü ve şiddeti temsil eden, daha doğrusu bu kötünün projeksiyonu biçiminde bir varlık ortaya çıkmıştır. Krel'i mahveden de, bu enerji varlığı-

nın kendisi olmuştur. Bütün bunlar doktor Morbius'un tezidir ve bir yere kadar da doğrudur; ancak bu enerji varlığı ile doktor Morbius arasında fazlasıyla benzerlikler bulunmaktadır; bu da açıklamalarının doyurucu olmasını önlemektedir. Morbius canavarla birlikte ölmeden önce, Krel gezegenini yok etmesini ister komutandan. Komutan monitörden gezegenin yok oluşunu izlerken: "İnsan ırkı günün birinde aynı uygarlık ve kültür düzeyine ulaşacak olarsa, bu uygarlıkla başedebilmek için, Krel'dekinden daha hazırlıklı olacağını umut ederiz," der.

Enerji varlığıyla birlikte Morbius da ölünce, görünmeyen canavarın sadece Krel'deki kötülüğü değil aynı zamanda Doktor Morbius'un bilimadamının ve babanın içindeki kötüyü de temsil ettiğini düşünmememiz için bir sebep bulunmamaktadır. Morbius kendi pozitif, barışçı ütopyasını, üstün bir ırkın uygarlığı üzerine inşa etmişken, onu kötü'ye karşı savunamamıştır. Bu kötüyü doğuran nedenlerden biri de genç kızın uyanmaya başlayan erotik duygularıdır. Robot Robby bu ütopyanın en kusursuz ifadesidir; kötünün projeksiyonu olan yaratığın karşı kutbundaki iyidir. Robby, Isaac Asimov'un daha önce sözünü ettiğimiz üç robot yasasına göre işlemektedir. Kendisine enerji canavarına saldırma emri verildiğinde enerji akım sistemi çöker; emri yerine getiremez. (Çünkü robot, kendisini yaratan insana karşı hareket edemez; bu da, enerji canavarı ile doktor Morbius'un aym şey olduklarının bir başka kanıtıdır.)

Forbidden Planet'in (Yasak Gezegen) konusu, bugün olsa, bir *Star-Trek* dizisinin çatısını oluşturmaya çok elverişli bulunup, filmler peşi peşine takılabilirlerdi. Ama film aynı zamanda bilim-kurgunun önde gelen yazınsal yapıtlarında görmeye alıştığımız türden bir düşünce ve duygu derinliği taşımaktadır. Gerçi burada da kötüyü körükleyen bilimadamı, sonda askeri destekle onun ortadan kaldırılmasına yardımcı olup, türün belli

klişelerini bir kez daha karşımıza çıkartır, ama olup bitenlerin gene de inandırıcı bir yanı vardır; normal insan hayatında karşılaşabileceğimiz türden bir kader oyunu, burada karşımıza düşsel, hayali bir alana yansıtılmış olarak çıkar: Dünyaları birbirinden aslında çok uzak baba kızın biraradalığının gerçekleşmesi için, annenin ve öteki mürettebatın ölmesi, ama sonunda gene dünyadan gelen birinin kızı babasından ayırması; başka bir erkeğe duyulan aşkın kızın kurtuluşunu getirmesi. Bu filmdeki canavar, babanın bir türlü vazgeçmek istemediği kızına yönelik bilinçaltı taleplerin de bir yansısıdır. Seyirci bu tür filmlerle, dikkatini kolektif tehdit ve tehlikelerden tekrar bireysel travmalara çevirmeye başlar.

Forbidden Planet'in çok daha ucuz bütçeli bir devamı 1957'de gerçekleştirilen (yön: Herman Hoffman) *The Invisible Boy* adlı filmdir. Genç bir adama zamanda yolculuk yapan amcası gelecekten bir robot verir. Genç, robotun parçalarını birleştirince ortaya "Yasak Gezegen"in Robby'si çıkar. Ancak Dünya dev bir elektronik beynin tehdidi altındadır. Elektronik beyin robotu ele geçirip genç sahibini öldürmesini emreder. Ama robot bu kez Asimov yasasına değil de kendi aklına uyarak, elektronik beyni yok eder.

This Island Earth ve *Forbidden Planet* gerek büyük yapım giderlerinden ötürü gerekse de pazarı ucuz yapıtların sarsması nedeniyle istisna iki film olarak kalmaktan kurtulamayacaklardır. Ellili yılların ikinci yarısında bilim-kurgu alanında Corman, Herrman J. Cohen ya da Bert I. Gordon gibi adların filmleri dolup taşar; gerçi ortaya her defasında yeni bir canavar çıkmaktadır, ama filmlerin öyküsü hep aynıdır. Ya atom patlaması ya da uzaylıların etkisiyle masum bir yaratık zıvanasından çıkınca, işe bilimadamıyla birlikte askerler de el atmadan edemezler. *Attack of the Crab Monsters* (1957, yön: Roger Corman) Amerika sa-

hillerini istila eden dev yengeçlerin filmidir, *Kronos*'ta (1957, yön: Kurt Neumann) bir uçan daire getirdiği robotu Dünya'ya bırakır; robot bütün enerjiyi emer. *The Monster, that Challengad the World* (1957, yön: Arnold Laven) dev bir salyangozu takdim ederken, *The Monster from Green Hell* (1957, yön: Kenneth Crane) radyoaktif ışın nedeniyle devleşmiş örümcekleri gösterir. *The Black Scorpion*'da (1957, yön: Edward Ludwig) akrebin yanı sıra kurt ve örümcekler de devleşir. Sadece 1957'de üretilen filmlerin yarısını bile kapsamayan bu liste, pek de sempatik olmayan küçük haşarenin doğaldışı yollardan devleşip canavarlaşmakla kalmayıp, yamyam ya da vampir gibi davranması temasını işlemekten bıkmayan filmlerin oluşturdukları dalganın bütün bir türü kaplayıp, başka herhangi bir konuya meydan vermediğini göstermeye yeter de artar. Doğuştan gelen büyüklüğün yitirilmesi, radyoaktif ya da uzay kaynaklı ışınların marifetiyle biçim değiştirmenin kurbanı kimi zaman da insanlardır. İnsanların canavarlaştığı filmlere örnek olarak Jack Arnold'un *The Incredible Shrinking Man*, Bert I. Gordon'un *The Amazing Colossal Man* (1957) filmlerini gösterebiliriz. İkincisinde atom patlamasından etkilenen bir subayın ortalığa dehşet saçması anlatılır. (Aynı dönemlerde çizgi roman kahramanları da benzer olaylarla karşılaşırlar: Peter Parker Alias'in *Örümcek Adam*'ı radyoaktif bir örümcek tarafından ısırılmıştır; bilimadamı Bruce Banner, atom patlaması sonucu korkunç yeşil adam *Hulk* olup çıkmıştır.) *Attack of the 50 Foot Woman*'da (1957, yön: Nathan Hertz) bu kez korkunç mutasyonun bir kadın üzerinde gerçekleşmesine yol açan etmen bir uçan dairedir. Ayrıca bu film, bilim-kurgu türünde histerinin, dünya dışı istilalardan uzaklaşa uzaklaşa toplumsal yaşamın dar alanı içine aktarıldığına da bir örnektir. Filmin kadın kahramanı (Allison Hayes), sinir hastalıkları kliniğinden çıktıktan sonra bir uzaylıyla karşıla-

şır. Bir başka kadınla ilişkisi olan kocası, kadının serbest bırakılmasından hiç de memnun değildir. Kadını tekrar kliniğe kapatmak isterlerken Nancy çöle kaçar ve uzaylılarla buluşmasının bir sonucu olarak orada devleşir; dönüp gelip kocasından intikam almaya çalışır, evleri yıkar, insanlara saldırır.

I Married a Monster from Outer Space (1958, yön: Gene Fowler Jr.) filminde de benzer bir korkuyla karşılaşırız. Uzaylı yaratıklar insan biçimine bürünerek insanlar arasına karışırlar. Bu dönemin birçok gerilim filminde olduğu gibi, *I Married a Communist* (1949, yön: Robert Stevenson) filminde de bir kadın (Gloria Talbott) kocasının, o tanıdığı nazik, sevimli erkek olmadığını fark eder. Adam, sol bir istilacı gücün hizmetindedir ve normal görünümü, görevini gizlemek için kullandığı bir örtüdür sadece. "Kara Dizi"lerden beri, sinemanın bıkıp usanmadan el attığı kadın-erkek arasındaki güvensizlik teması, gerek gerilim gerekse de bilim-kurgu türünde, aileyi, kaçınılmaz bir tuzak olarak algılatır bize; dıştan işleri yoluna koyucu bir yardım gelmezse, iki taraftan birinin ölmesi şarttır.

Bir kocanın korkunç bir dönüşüm yaşaması *The Fly* (1958, yön: Kurt Neumann) filminin ana temasıdır. Bir bilimadamı (Al Hedison) evinin bodrumunda madde transformasyonu yapan bir aygıtla deneyler gerçekleştirirken, bir gün başına beklenmedik bir kaza gelir. Aktarıcıya giren bir sinek ikiz iki varlığın; bir sineğin başına ve kollarına sahip olan bilimadamıyla, insan başı ve kolları taşıyan böceğin oluşmasına yol açar. Bilimadamı kendini bodruma kitler. Karısının yanına gelmesini kabul eder, ama kadının gözlerini bağlar. Kadın sineği tuhaf beyaz bir noktanın yardımıyla yakalamaya çalışır, ama bütün çabalar boşunadır. Sonunda adamı ancak ölüm bu biyolojik tutsaklıktan kurtarabilecektir.

Öte yandan kara mizahın (komedinin) bütün özelliklerini taşıyan bu ve benzeri filmlerde, bilim-kurgunun canavar filmleri, erotik zorlamalara ve basınçlara, aile zincirlerine yollama yapan alegorik birer araç olarak yepyeni bir özelliğe bürünürler. *The Fly*'dan, Lou Costello'nun (ayrılmaz partneri Bud Abbott'suz yaptığı tek film olan) *The Thirty Foot Bride of Candy Rock* (1959, yön: Sidney Miller) komedi filmine kadar, canavarlaşma, insanın mutasyona uğrayıp tanınmaz hale gelmesi, aşkın da yitimiyle ilintilidir hep; iktidarsızlaşma ve duyguların yitimiyle ilintili bir yan vardır bu filmlerde her zaman; ya da cinsel iktidar ile duygunun bir arada olamayacaklarına dönük bir işaret. *The Fly*'da, sineğin başına ve kollarına sahip olan bilimadamı, karısından, kendisini hidrolik bir preste ezmesini ister. Kendisinin öteki yarısı, insan başlı ve kollu sinek ise, bir örümcek ağında hayatından olur. Her iki durumda da ölümün kadın (dişi) elinden oluşu (kaba psikanalizci sembolizmin ustaca sayılacak bir örneğini buluyoruz burada), bilim-kurgunun canavar filmlerinin siyasal ve teknolojik tehdidin yarattığı kolektif korkulardan sıyrılıp, yeniden bireysel travmalara dönüş yaptığını göstermektedir. *Them* gibi filmlerde (1955, yön: Jack Arnold) tehditkârlaşan hayvanların betimlenmesinde erotik tonlar, çok hafif fırça darbeleriyle ima edilirlerken, bu filmlerde, türün ayrılmaz parçasına dönüşmüşlerdir. Ellili yılların ikinci yarısında tehlikenin dünyadışı, komünist, uzaylı istilacıların eseri olmaktan çıkıp, kadınların oluşturduğu tehlikeye dönüştüğünü neredeyse söylemek mümkündür.

Kadınlar, erkeğin dönüşümünden sorumlu olmadıkları durumlarda, kendileri anlamlı alegoriler oluşturan hayvanlara dönüşürler. *The Cat Girl*'de (1957, yön: Alfred Shaughnessy) genç bir kadın (Barbara Shelley) bir leopar ruhu taşımaktadır. *The Wasp Woman*'da (1959, yön: Roger Corman) bir kadın (Su-

san Cabot) gençleştirici bir iksir ararken örümcek enzimlerini kullanır ve birden erkekleri öldürmekten başka bir şey düşünmeyen dişi bir örümcek azmanı olup çıkar. *The Snake Woman*'da (1960, yön: Gene Fowler Jr.) doğumdan kısa bir süre önce kobra serumu verilen bir kadının kızının (Susan Travers) büyüdüğünde yılana dönüşüşü konu edilir. *She Devil* (1957, yön: Kurt Neumann) yaralanması olanaksız bir cani kadını (Mari Blanchard) anlatır. Altmışlı yılların başına gelindiğinde bilim-kurgu gene dön dolaş başladığı yere gelmişti: *mad scientist*ler, korku saçan, erotik tonla yarı insan yarı hayvan mahluklar ve oldum olası bilim-kurgunun temel korkusu olan kadınlar gene devredeydiler. Ama elbette, erotik bir unsur olarak değil de, sadece ve sadece korku unsuru olarak. Canavar/Atom bombası alegorisi 1954'te ilk ürünlerini veren Japon sinemasında bu geleneğini sürdürmeye çalışırken, Amerikan bilim-kurgusunun canavarı, ellili yılların sonuna gelindiğinde, bambaşka travmaları simgeler olmuştur. Derken Hollywood "sinemadaki doktor oyunlarına" geri döner.

Gelgelelim *The Fly* ve benzeri filmler, az çok kaba sayılabilecek alegorilerinde, belli bir bilinçlilik düzeyi ve daha önce düşünülmesi olanaksız bir ince alay yakalayabilmişlerdir. Bu filmlerde püriten ahlak baskılarının aşılmasına yönelik bir ima, hadi daha temkinli konuşalım, bu ahlak zorlamalarına yönelik bir tartışma kendini ele vermektedir; altmışlı yıllarda toplumun başka alanlarında olduğu gibi sinemanın da araç olarak katıldığı bir tartışmadır bu. Öyküsünün erotik içeriğinin apaçık belli edilmesi konusunda oldukça ileriye giden canavar filmlerinden biri, Allan Dwan'ın *The Most Dangerous Man Alive* (1958) filmiydi. "Jacques Tourneur" geleneğinde yer alan, öldürücü bir melodramın kusursuz örneklerinden biridir film. Bir atom patlaması sonucunda çelikten bir insana dönüşen bir gangsteri ele alan

Dwan'ın öyküsü, soğuk bir acımasızlık ve buz gibi bir duygusuzlukla anlatılır; konuya tam uyan bir tavırdır bu. Gangster bir sığınakta çaresiz bir şekilde atom ışınlanmasına maruz kaldıktan sonra, patlamanın gözkamaştırıcı ışığında kar beyazı, kansız bir varlığa dönüşür. Gangster (Ron Randall) değişiminden sorumlu olanlardan öç almaya kalkar; o suçluları araya dursun, "yeni" vücudunun duyarsız, yaralanması olanaksız olduğu ortaya çıkar. Buz gibi bir serinkanlılıkla düşmanlarının bir bir hakkından gelirken, kurşunlar bedenine çarpıp çarpıp sekerler. Ama kız arkadaşının (Debra Paget) gangsterin iktidarını yitirmiş bir otomata döndüğünü fark etmesiyle, dönüşümün gerçek boyutları da ortaya çıkar. İçinde kalmış olabileceğini düşündüğü duyguları canlandırmak için gangsterden kendisini soymasını isteyen genç kadın, boşa zaman tükettiğini anlamakta gecikmez. "Erotik kimliğini ve nefret dışındaki bütün duygularını yitirmiş olan gangster sonuçta bu metalleşmiş insanı yok edebilecek kadar sıcak bir alev püskürtme (lav) silahıyla öldürülür." (John Baxter)

Herhangi bir insanın canavarlaşma görüntüsünün temelinde, daha çok aile ilişkilerine geri götürebileceğimiz, genel, toplumsal bir yabancılaşma duygusu yatmaktadır. Bu bağlamda, kadın ile erkek arasındaki ilişkiyi andırır bir gerginlik, çocuklar, gençler ile yetişkinler arasındaki ilişkide karşımıza çıkar. *Invaders from Mars*'ta, bir gecede bütün yetişkinler şüpheli ve tehlikeli bir iradenin gücüne teslim olmuşlardır. Ama tıpkı Don Siegel'in *The Body Snatchers* filminde insanların içlerinin boşalıp, duygusuz, cansız birer Pod haline gelmelerindeki gibi, tehlikelileşme de, bu insanların normal varoluşunun bir parçası olarak görülür. *The Invisible Boy*'un kahramanının yetişkinlerle arası yoktur ve tek dostu bir robottur; yetişkinlerden duyulan korku ve kendini bunlara karşı savunma duygusu, sonunda sal-

dırganlığa zemin hazırlar. Bilim-kurgu temalarıyla, altmışlı yıllarda ilk kez tartışılmaya başlanan, erkeğin yeni sorunları temasının (kadının egemen olduğu evde, işi gücü robot gibi çalışmaktan ibaret olan yabancının sorunlarının) karışımı, iki filmde kuşaklar arası çatışma boyutlarına kadar genişletilir: *The Space Children*'da (1958, yön: Jack Arnold) çocuklar, bir mağarada kendilerine doğaüstü güçler kazandıran ve yetişkinlerden öç almalarına imkân verebilecek bir beyin kütlesi bulurlar. Annebabalar, çocuklarına karşı anlayışsız ve ilgisizdirler. James Dean filmlerini andıran bir gruplaşma başlar çocuklar arasında. Sonunda çocuklar ölür. *The Village of the Damned* (1960, yön: Wolf Rilla) filminde, bir köyde yabancı bir gücün etkisiyle, herkesten akıllı, duygu tanımayan ve telepatiyle anlaşabilen çocuklar doğar. Tam Dünya'yı ele geçirmek üzerelerken, babalarından biri onları dinamitle yok eder.

Ellili yılların sonuna doğru, canavarlar sanki bize en yakın insanlarmış gibi, artık uzaydan gelmezler; bu canavarlar insanın kendi karısı, kendi kocası, kendi çocukları ve anne-babasıdır. Kişinin kendisi, kendini canavarlaşmış hissedebilir. Amerikan ailesindeki rollerin ve yetkinin dağılımı konusundaki acımasız mücadele, beyazperde aracılığıyla kültürel düzeye yansımıştır. Ama galip baştan belli olduğundan, temel bir değişme ummak boşunadır. Altmışlı yıllarda çocuklar kimliklerini ailenin dışında bir yerde arar olmuşlar ve kadınlar upuzun bir özgürleşme mücadelesi yoluna adım atmışlardı. Bu adım da toplumun sınırlarını zorlamaya başladı; yetmişli yıllarda canavarlı filmler tekrar karşımızdaydılar.

Jack Arnold Filmleri

Jack Arnold'un filmleri, ellili ve altmışlı yılların travma ve nev-

rozlarını en belirgin biçimde yansıtırlar. Jack Arnold, bilim-kurguya özgü bir konusu olan *It Came from Outer Space*'den (1953) başlayarak, yönetmen ve senarist olarak bir dizi filme imzasını atmıştır. Türün birçok filminde karakterlerin duygu ve davranışları ikinci derecede bir yer tutarlarken, Jack Arnold filmlerinde tipler, duyguların – biraz yabancılaştırılmış, yadırgatıcı – biçimde sahnelenmesinin aracıdırlar daha çok. Onun filmlerinde çağdaş travmalar sadece ortaya çıkmakla kalmaz, aynı zamanda işlenirler de: eski bilim-kurgu filmlerindekinden farklı olarak, Arnold'un kahramanları dönüşümler yaşar, deneyimlerinden sonuçlar çıkartırlar.

Creature from the Black Lagoon, türün erotik mitolojisinin bir özetidir. İnsana benzeyen, derisi pullu, sürüngen bir yaratık, bu filmin alegorik mahlukudur. Film, yaratığın doğuşunun kökenine geri dönerek başlar: Sudan gelen izler, insanın sudaki kökenine işaret ettikleri gibi, yaratığın evrimsel bir bölünme sonucunda insan soyundan ayrıldığını gösterirler. Derken film zamanımıza geri döner; Amazon'da araştırmalar yapan bir ekip, bir kumsalda acayip bir yaratığın fosilleşmiş pençesini ve iskeletini bulur. Araştırmacılar işin aslını astarını öğrenmeye çalışırlarken, garip bir yaratık kampa saldırıp adamlardan bazılarını öldürür. Gölde, esrarengiz hayvanı araştırırlarken, yeni bir saldırı gelir. "Filmin düğümünü çözecek sahnelerden birinde kadın kahraman (Julie Adams) altındaki canavardan habersiz gölde yüzerken, yaratık kadının cazibesine kendini kaptırmış, altta onu seyretmektedir. Alttan yüzeye doğru canavarın gözünden yapılmış çekimler, Cocteau'nun çekimlerini andırır bir simgesellikle bizi yepyeni bir dünyanın içine sokarlar. Kadının göğüslerini iyice belirginleştiren beyaz mayosu, bacaklarını hareket ettirişindeki koreografi; bütün bunlar apaçık erotik bir karakter taşırlar. Reptil-adam, kızın altında yüzer; suda burgaç-

lar yaparak, sembolik bir cinsel edimi gerçekleştirir; erkeksi, şiddet içeren, sahip çıkan bir gösteridir onunkisi. Kız, erotik pozlarla dolu bir tür sualtı balesi yapmaya kalkınca, iştahı iyice kabaran canavar kızın vücuduna saldırır.

Erotik mücadele, filmin sonraki eylem akışını da belirler; bu yarı balık-yarı insan canavar, ilkel, bozulmamış bir doğa gücünün ifadesi olarak belirir; bile bile kötülük yapmaz; bambaşka yabancı etkilere açık biridir o kadar. Bizim ahlaksal ilkelerimizin geçerliklerini yitirdikleri, başka bir dünyanın parçasıdır. Sonunda, suda beyaz bir bulut gibi yayılan bir ilaçla yaratık alt edilir; bu güzel, kara, Tanrının reddettiği melek, bilimin beyaz büyüsüne yenilir. Bu dinsel-erotik tasarım, filmin doruk noktasında da varlığını korur. Yaratık kızı sislerle örtülü bir mağarada, kurban mihrabını andıran bir kayanın üzerine yatırır. Bir insan kurban etme ayininin görüntüsüyle karşı karşıya geliriz. Yaratığın suya dalıp, derinliklere doğru büyüleyici bir güçle çekildiği plan, birkaç kez tekrarlanır. Su altındaki bir yarıktan, sonsuz uçurumlara doğru süzülür..." (John Baxter).

Arnold'un filminde, türün, yaratığın kökenini mantıklı bir biçimde açıklama geleneğine uyma çabaları (canavar, evrim tarihi içinde insandan ayrılmış, soyu sopu tükenmiş bir ırkın son temsilcisidir) gotik korkuyu ve ahlak anlayışını tamamlayıcı bir öğeden başka bir şey değildir. Karşımızda korku filmlerinden tanıdığımız klişe döngüyü buluruz: yasak bölgeye ya da suça yol açacak bir öğrenme merakıyla ya da arkaik, eski kalıntılara saygısız bir tavırla müdahale ederek, şeytani varlığın uykusundan uyandırılması; canavarın ortaya çıkışı; sırf gücünü göstermesine yarayan ilk önemsiz kurbanlar; varlığına birdenbire bambaşka bir anlam kazandıracak görünümü veren kadınla karşılaşması; kadın tarafından rencide edilebilir olması; mağarasına geri dönmesi.

Creature from the Black Lagoon filminin büyük başarısı, Universal'in filmin iki devamını çekmesine yol açmış, ama filmdeki korku öğeleri öne çıkınca, ilk filmin şiirselliği kaybolmuştur. *Revenge of the Creature*'da (1955) yönetmen gene Jack Arnold'tur. Film *Kara Gölün Canavarı*'nın iyi kötü bir ikinci çevrimi sayılabilir. Bu kez kadın kahramanı canlandıran Lori Nelson ile canavar arasındaki ilişkinin sadist uğrakları oldukça ağır basar. İlk filmdekinden farklı olarak, kadın bu kez o kadar masum değildir. Gene ilk filmdeki gibi bir yüzme sahnesi vardır, ama bu kez kadın sevgilisiyle birlikte yüzmektedir. Adamın kadını oldukça tahrik edici bir biçimde öpmesi üzerine, canavar kızı, kıskançlıkla yüzeyden aşağı çeker.

The Creature Walks Among Us'da (1956, yön: John Sherwood) canavar yakalanır, kaçar; ortalığı altüst eder. Okyanusa "gömülmeden" önce, birkaç kişiyi de öldürür.

1956'daki *Tarantula* ile Jack Arnold, gotik bir canavar filminden, teknolojik sorunlar getiren bir yapıma yönelir. Bilimin kötüye kullanılması doğayı galeyana getirip, bir örümceğin kimliğinde, ceza olarak, ortalığa korku salmasına neden olur. Örümceğin devleşmesi, yapay gıda denemelerinin sonucudur ve deneyler insanlarda da korkunç deformasyonlara yol açmışlardır. Ama dev örümcek John Ager ile Mara Corday arasındaki aşk öyküsüne eşlik eden bir kâbustur da.

Örümcek azmanı, doğru dürüst bir ilişkiyi engelleyen, tehdit edici dişiliğin dev bir projeksiyonu olarak da anlaşılabilir. Tıpkı *Kara Gölün Canavarı* gibi, bu kez de dev bir örümcek sınır bölgede ortaya çıkar: su ile hava arasındaki bu sınırın yerini, çöl ile insanların yerleşim alanları arasındaki sınır almıştır.

The Incredible Shrinking Man'in (1957) *Tarantula* ve öteki canavar filmleriyle ortak yanı, tehdidin, bir büyüklük değişmesi sonucu ortaya çıkmasıdır. Scott Carey (Grant Williams)

bir tekne gezisinde radyoaktif sisi soluduktan altı ay sonra küçülmeye başlar. Genç bir delikanlının boyuna eşit duruma gelince evdeki ilişkisi bozulur ve karısını terk eder; küçük bir kızla ilişki kurar, ama boyu iyice küçülünce gene karısına döner. Kadın ona bir bebek evi yapar, o da orada yaşamaya başlar. Oldukça sembolik bir sahnede, kadın evden gidince, açık pencereden içeriye dalan evin kedisi, büyük bir tehlike oluşturur. Scott bodruma kaçar; burası onun kolay kolay terk edemeyeceği bir dünyadır. Ama küçülmeye devam eden Scott, bir keresinde karısının istemeden yol açtığı bir "su baskını"nın az daha kurbanı olmak üzereyken son anda kurtulur; bir kez kendisinden büyük bir örümceğe karşı, kendisini bir dikiş iğnesiyle savunmak zorunda kalır; örümceği öldürür ve bu zafer ona yeniden yaşama gücü verir. Küçüle küçüle, mikro dünyada yepyeni olanaklarla karşı karşıya gelir. "Neyim ben?" diye sorar filmin sonunda. "Hâlâ bir insan mıyım? Yoksa geleceğin insanı mıyım?"

Ellili yıllarda, kadın-erkek ilişkisindeki ağırlık kaymalarına değinen bundan daha kesin bir alegori bulamayız. İlk sahnede, adam erkeğin haklarından söz ettiğinde, kadın kocasına, az çok şakayla karışık haddini bildirir. Adam, küçüldüğünü, evlilik yıl dönümünde fark eder. Kadın onun yanındadır; bir kaçma girişimi başarısız kalır. Kadın ona bir oyuncak ev yapar (Ibsen'in Nora'sında bütün bir evin, kadın için oyuncak ev olarak tanımlanmasının, kadının çocuk gibi algılanmak istenmesinin tersi söz konusudur sanki). Örümcek ve kedi, her ikisi de, kadının sembolik bir bölünmesinden başka bir şey değillerdir (Tıpkı boğulma tehlikesi yaratan su baskınının da açık seçik kadından gelen bir tehlikeyi sembolize etmesi gibi). Scott örümceği – dişiyi – alt ederek, küçülmüşlüğüne rağmen "geleceğin erkeği" olmaya hak kazanır. *Monster on the Campus*'ta (1958) deneyler sonucu ölüm getiren bir canavara dönüşen bir profesör, öğrencile-

rin yanı sıra bütün bir kenti tehdit eder. Arnold filmleri, bir bütün olarak türün içinde, erotik ilişkinin evcilleştirilmesinin çeşitli aşamalarını melankolik bir yorumla serimlerler: ilk bilinçdışı erotik saldırı; ilk bilinçdışı baştan çıkartma *(Creature of the Black Lagoon)*; zorlamayla bir ikili ilişkinin patlak verişi ve erotik statükonun yeniden tesisi *(Revange of the Creature)*; erkeğin kadının gücünden korkmaya başlaması *(Tarantula)*; evlilik ve erkek bakımından sonuçları *(The Incredible Shrinking Man)*; çocukların isyanı *(The Space Children)* ve nihayet akademik-bilimsel kurumların hiç de hoş olmayan yan etkileri *(Monster on the Campus)*.

Jack Arnold taşlamaya olan tutkusunu *The Mouse that Roared* (1959) filmiyle bol bol tatmin eder. Cüce bir Avrupa devleti, ABD'ye savaş ilan edip kazanır. (İngiltere'de yapılan bu filmde) Amerikalıların kendilerine olan güvenleri ve kendilerini beğenmişliklerine yönelik saldırıyla, Amerikalılığın erotik-politik mitolojisiyle ilintili tüm düşüncelerini dışavurmuş gibidir J. Arnold; sonraki yıllarda bir dizi komedi bilim-kurgu filmi yapsa da *(Hello Down There,* 1959), bunlar, B sınıfı işler olmaktan öteye geçememişlerdir.

Kıyamet Günü ve Sonrası

Politik ve bireysel korku canavar/istila filmlerinde en yetkin ifadesine kavuşmuştur diyebiliriz; öyle ki başka konulara yer bile kalmamıştır. Bilim-kurgunun sadece parmakla sayılacak kadar az birkaç örneği, kıyamet gününü hayatta kalanların açısından ele almayı denemiş ve sosyal bunalımların belli bir bölümünü, dünyanın batışı temasıyla ilintilemeye çalışmıştır. Yönetmen Arch Oboler'in *Five* (1951) ve Roger Corman'ın *The Day the World Ended* (1955) filmlerinde, felaket sonrasında da

insanların akıllarının başlarına gelmediğini gösteren az çok kötümser bir insan bakışı buluruz. Bilim-kurgu türünün karamsar dünya görüşüne bağlı kalınarak yapılan bu filmlerde, tarih kendini tekrarlayan, yeni gelişmelere kapalı dairesel bir süreç gibi anlaşılır; dolayısıyla felaketten ayakta kalanlar bir ilk insan grubu oluşturarak, gene kaçınılmaz çatışmalardan geçe geçe bir bakıma daha önce yok olanı tekrarlamak üzere "yeni" bir başlangıç hazırlarlar.

Five'ta, atom felaketinden kurtulup bir eve sığınmış ve yepyeni bir insan topluluğunun temelini atmaya hazırlanan – eğlence edebiyatının klişe tiplerinden süzme – beş kişiyle karşılaşırız. Bir çocuk bekleyen güzel bir kadın (Susan Douglas), bir cani (James Anderson), alaycı, küstah, insanları küçümseyen bir idealist (William Phipps), ölümcül bir hasta (Earl Lee) ve bir siyah (Charles Lampkin) çok geçmeden çelişkiler üretmeye başlarlar. Kapışmaların sonunda idealist ile kadın hayatta kalır ve yeni insan soyunun temelini atmaya hazırlanırlar. *The Day the World Ended* (1955) aynı konunun bildik canavar öğeleriyle süslenmiş bir çeşididir. Gene beş (!) kişi bir atom felaketinden sağ salim kurtulmuşlardır. Mutasyon sonucu canavarlaşmış biri, bilim-kurgunun bu yıllardaki canavarlı filmlerinin değişmez yıldızı Lori Nelson'u kaçırırsa da, ilginç bir yağmur bu mutasyon varlığının ölümüne yol açar. Burada da erkek ve kadın kahramanın dünyaya yeni bir insan ırkı armağan etmeleri için önleri açılmıştır.

The Twenty - Seventh Day (1957, yön: William Asher) filminde uzaydan gelen biri beş kıtadan beş kişiye insan ırkının kökünü kazıyacak güçte olduğunu söylediği beş silah verir. Dünya devletleri bu silahlara sahip olanların peşine düşerler. Sonuçta bu silahların sadece bir tür "sınav" aracı oldukları ve uzaylının, insanların olgunluk derecesini ölçmeyi amaçladığı

anlaşılır. Silahlar "insan özgürlüğünün bütün düşmanlarını" yok etmekte kullanılırlar.

Bu dönemin bilim-kurgu filmlerinin temel zaafı, atom felaketi tehdidinin sosyal içermelerini değerlendirmeyi becerememeyişinde kendini ele verir; sonuçta toplumun bizzat yol açtığı tehdidin de bilim-kurguda doğru dürüst işlenebilecek bir konu olgunluğuna erişmediği görülür. Michael Anderson'un ünlü *1984* uyarlaması (1956) Orwell'in metnini bir *action-film* düzeyine çekerken, özgün metindeki o ürpertici denetimden ve manipülasyondan doğan dehşet, filmde tek tek bireylerin beceriksizliklerinin, çaresiz ve güçsüz oluşlarının vurgulandığı bir düzlemde silinip gitmekle kalmaz, insanların bu çaresizliği de sempatik bir gözle hoşgörülür. Filmde gene olgunlaşmış insan uygarlığı bir atom savaşı sonucunda yok olmuştur. Ardından "büyük birader"in her şeyi gören denetleyici diktası gelir; ayrıcalıkların "iç partisi" sayesinde tarihi çarpıtan, insanları manipüle eden, şiddete başvuran, her şeyi gözetim altında tutup gizlilikleri tamamen ortadan kaldıran bir diktadır bu. Duygulara sahip olmak, hele hele sevmek, düşünce polisinin harekete geçmesi için yeterli nedendir. Kendinden başka bir amacı bulunmayan, karşı hareketleri bile denetleyen bu diktatörlüğün kusursuzluğu, bireysel bir ayaklanmayı bastırışmda iyice belirginleşir. Filmin İngiliz piyasası için hazırlanan versiyonunda, Büyük Birader'in elinden kurtulmaya çalışan çift, bir beyin yıkama makinesinde işlemden geçirildikten sonra süt dökmüş kediye dönerler; kaderciliğin ve çaresizliğin bu kadarını hazmetmesi biraz zor olan Amerikan seyircisi için filmin değişik bir sonu vardır: burada polis kurşunları altında can vermekte olan iki sevgili, "Kahrolsun Büyük Birader!" diye bağırırlar.

Gerçekleştirilişi sırasında kovalanan amaç ne olursa olsun, filmin ilk gösteriminde antikomünist bir söylemi bulmak pek de

güç değildi; metindeki korku öğeleri; tarihin ve gelişmenin ortadan kalktığı andan itibaren insan hayatının tatsız tuzsuz, anlamsız bir niteliğe bürünmesi gibi gerçekler, filme oldukça aşınarak girmiş metin özellikleri olarak belirirler. Filmin gösterime çıktığı 1956 yılında seyirci bir kez daha kendi bireysel ve hayati sorunlarıyla öylesine meşguldu ki *1984* gibi entelektüel bir "ütopya"nın, "vah vah, yazık oldu" dedirten bir acıma uğrağından öteye geçip, duygusal, düşünülmüş bir tepki oluşturması pek mümkün değildi.

"Post-doomsday" (felaket sonrası gün) motifleriyle bezenmiş bir başka film, Ronald Mac Dougall'in 1958 yılı ürünü *The World, the Flesh and the Devil* adlı filmidir. Güzel bir kız (Inger Stevens), bir siyah (Harry Belafonte) ve küstah, ırkçı bir beyaz (Mel Ferrer) gene felaketi atlatmış üç kişidirler. Önce siyah ile kız tanışırlar, beyaz sonradan gelir. Uzun çekişme ve kavgalardan sonra üçü bir arada el ele günbatımına doğru yürürler.

On the Beach'te Avusturalya'nın güney ucundaki bir bölgenin dışında, bütün dünya atom felaketine uğramış, yeryüzünde hayat namına bir şey kalmamıştır; bir radyoaktif bulutu da son insanların sığındığı güney kenti Melbourne'a doğru yaklaşmaktadır. Herkes hiçbir şey olmamış gibi hayatını normal biçimde sürdürmeye çalışsa da yaklaşmakta olan felaket buna olanak tanımaz; endişe gitgide kişilerin hayatını değiştirmeye başlar. Melbourne'a bir de Amerikan denizaltısı sığınmıştır. Denizaltı Kaliforniya'dan garip sinyaller almaktadır. Mürettebat son bir umutla Kaliforniya'ya dönüp sinyallerin kaynağını bulmak ister. Ne var ki, sinyallerin, açık bir camın telsize çarpmasıyla oluştuğu anlaşılır. Denizaltı yeniden Melbourne'a döner. İnsanlar ölüme hazırlanırlar; radyasyon etkisiyle feci bir şekilde ölmektense, zehirlenmek daha yeğdir. Gene kimileri, hayatlarında anlam taşımış öğeleri ve nesneleri ölüm aracı olarak seçer.

Bir oto tamircisi egzost gazını yeğlerken, denizaltı kendini derin sulara bırakır. Stanley Kramer'in bu görkemli yapıtı, Gregory Peck, Ava Gardner, Anthony Perkins, Fred Astaire gibi ünlü Hollywood yıldızlarını kadroya dahil ederken, ellili yıllardaki bir dönüşümü de haber verir adeta. Özgün, iddialı yönetmenler bilim-kurguyu küçümsemeyi bir yana bırakıp bu alana el atmaya başladıkları gibi, yıldızların oyunculuğunu göstermeye pek de elverişli olmayan tür, ünlülerin ilgisini çekme eğilimi gösterir. Bütün bunların sonucunda belli bir entelektüelleşme sürecine giren bilim-kurgunun önünde yepyeni tematik alanlar açılacaktır. Stanley Kramer'in filmi, belli bir mesajı iletmek için yapılmış ilk bilim-kurgu filmlerindendir.

Ellili yıllarda, türün dışında kalmamakla birlikte o yılların genel eğilimlerini paylaşmayan bir başka film de *Denizler Altında 20.000 Fersah*'tır (1954). Walt Disney'in hayranlık duyduğu ve projeyi desteklemek için kesenin ağzını açmakta tereddüt etmediği filmin özel efektleri başlıbaşına bir olay sayılabilir. Filmin konusu, içinde yaşanılan döneme aktarılmak yerine tarihsel "yatağında" bırakılmış, bu da filme nostaljik bir yadırgatma etkisi kazandırmış; bu anlayış, sonradan başka filmlere örnek oluşturmuştur.

Tüm özgünlüğüne rağmen Richard Fleischer'in *20.000 Leagues Under the Sea* filmi, türün standart klişelerinden ve tematik bağlarından kurtulabilmiş değildir. Canavar sayabileceğimiz demir kaplı bir gemi olaylarda büyük bir rol oynar; derken ortaya gene türe özgü dev bir ahtapot çıkar; filmin sonunda da atom patlamasına benzer bir şeyler vardır. Filmin daha çok ilk bölümleri Verne'in metnine oldukça bağlı kalmıştır. Profesör Arronnax ile iki yardımcısı, Conseil (Peter Lorre) ve Ned Land (Kirk Douglas) esrarengiz bir deniz canavarını arayan bir Amerikan savaş gemisiyle dolaşırlarken, günün birinde canavar gö-

rünür; gemi canavarı topa tutunca, su yüzüne çıkan nesne, gemiyi ikiye bölüp batırır. Profesör Arronnax (Paul Lukas) ve iki yardımcısı bir tahlisiye sandalına binerek sisin içinde kendilerine yön tayin etmeye çalışırlar; tam bu sırada, demir kaplı bir tür denizaltı olduğu anlaşılan "canavar" yanıbaşlarında belirir. Geminin kaptanı Nemo (James Mason) profesör ve iki yardımcısını bu tuhaf gemiye davet eder, ama onlara tutsak muamelesi yapılacağını da nazikçe anımsatır. Kaptan Nemo, döneminin çok ötelerine geçmiş olağanüstü bir bilimadamıdır; kendi icadı olan "Nautilus" adlı denizaltıyla dünyanın bütün denizlerinde silah ve barut tüccarlarının gemilerine batırıp durmaktadır. Böylelikle bir yandan dünyada barışı korumaya çalışırken bir yandan da karısının ve oğlunun ölümünden sorumlu olan patlayıcı fabrikatörlerinden öç almaktadır. Biraz da *Moby Dick*'in (Beyaz Balina) kaptanı Ahab'ı anımsatan bu trajik insanın sonu baştan bellidir.

Fleischer'in filmi, ellili yılların bilim-kurgu türünün en dikkate değer filmlerinden biridir; bunun bir nedeni, Walt Disney'in kendisini büyüleyen projeye büyük yatırım yapması, bir başka nedeni de, epik bir soluk taşıyan bu öyküde gerçekten de insan kaderlerinin, ilişki ve hayatlarının söz konusu olmasıdır. Altmışlı yıllarda bilim-kurgu türünün karakteristik niteliğini belirleyecek bir özellik öne çıkar. Bilim-kurgu türü topluma yönelik genel tehlike ve tehdit ile bireysel iktidar ve güç özlemleri arasındaki bağlantının bilincine varmaya başlar. Ellili yıllarda kaçınılmaz felaketler anlatılır, altmışlı yıllarda ise, bu felaketin insanların marifeti olduğu.

Japon Bilim-Kurgu Filmleri

Amerikan bilim-kurgu / canavar filmlerinden bildiğimiz atom bombası ile canavar arasındaki benzerlik, 1954 yılında Inoshiro Honda'nın *Gojira* (*Godzilla*) filmiyle bu geleneği Japonya'da sürdürmeye başlar. Eugene Lourié'nin *The Beast from 20.000 Phatos*'undaki canavarı da az çok anımsatan Godzilla adındaki, ünlü "King Kong"tan da esinler taşıyan bu prehistorik canavar, beyazperdede ilk göründüğünde öyle büyük bir korku saçamamıştır ortalığa. Bunun bir nedeni, modeller ile gerçek çekimlerin yanı sıra hayvan kostümlü bir dublörün kullanılması, dolayısıyla ortaya çıkan hile tekniğinin pek inandırıcı olmaması; ama asıl, Japon canavarlarının, Amerikan canavarlarından farklı olarak, "erotik" ve "gotik" boyuttan yoksun olmaları ve genellikle doğanın teknoloji etkisiyle uğradığı tahribata bir tepki olarak kişileşmiş, ete-kemiğe bürünmüş öç olarak seyirci karşısına çıkmış olmalarıdır. Amerikan canavar filmlerinde yaratık sadece atom felaketinin eşdeğeri olarak belirmez, aynı zamanda çoğunlukla erotiğin bir yansıması olarak da işlev taşır. Godzilla ve ardılları daha başlangıçta varlıklarıyla değil de yaptıklarıyla korku sağlarlar. Bir yıkım ve tahrip etme sürecinin döngüsü içinde,

masum hızlandırıcılardan başka bir şey değillerdir onlar: Bir atom patlamasıyla yeniden hayata dönen Godzilla'nın radyoaktif saçan nefesi, Tokyo'yu yerle bir etmekten başka bir amacı olmayan canavarın ölüm silahıdır. Yıkım büyük boyutlara ulaşınca, insanlar atomdan daha etkili bir karşı silah geliştirirler. Godzilla imha edilir, ama bu yeni silahın da hangi boyutlarda yeni tehlikeleri körüklediğini tahmin etmek pek zor değildir.

Bu döngü karşımıza hep aynı hikâyeyi çıkartır. Şiddet, yıkım arttıkça, kullanılan silahların marifetleri de çoğalır; zamanla sevimli, evcil bir mahluka dönüşen Godzilla'nın kendisi bile, öteki canavarlara karşı çıkar. Japon bilim-kurgu filmlerinin fantastik yaratıkları, özerkleşen, başına buyruklaşan ve çoğalan yansılardır; bölünüp dururlar, mutlak iyi ve kötüyü temsil etmek üzere; artan tehlike, büyük bir koruyucuya ihtiyaç duyurttuğunda, Godzilla bile iyi huylu bir canavara dönüşebilir. Bu dönüşüm, Godzilla'nın Amerikan canavarlarının aksine, "eril" olmayışıyla mümkün olmaktadır. *Godzilla*'nın bu belli bir anlamdaki "erkeksi olmayışı", yıkıcı eylemlerinin herhangi bir insan bireyiyle ilintisiz oluşunda, daha da öteye, işin içinde hiçbir zaman (King-Kong'da olduğunun aksine) bir dişinin bulunmayışında belirginleşir. Hiçbir zaman herhangi bir insanla birlikte olmanın, ona yakınlaşmanın yollarını aramaz, özlemini çekmez Japon canavarı.

Daha önce de değindiğimiz gibi, canavar filmleri dizisi, atom bombasından duyulan korkuyu ritüel bir edim içinde hapsedip tutmaya, bu korkuyu, canavarın şekil ve görünüşünün kaynağını oluşturan mitoloji âlemine sürgün etmeye, böylelikle gerçekteki tehlikeli teknolojinin benimsenmesine zemin hazırlamaya yönelik bir işlev taşımaktaydılar. Canavarların ardı arkası gelmeyen yakıp yıkma eylemlerinin sonunda öyle ya da böyle bertaraf edilmeleri ya da dizginlenmeleri, bizleri, bir bakıma,

"tehdit ve tehlikeye" alıştırma anlamına geldiği gibi, hemen her tehlikeden sonra bir öncekinden daha büyüğünün ortaya çıkması, bir önceki tehlikeyi meşru kıldığı gibi, gerektiğinde onunla işbirliğine gidip daha büyüğünü önleme zorunluğunu da anımsatmaktadır. Bütün bunların ötesinde, canavarın dünyası ile insanların dünyasının birbirinden kesin sınırlarla ayrılmış olmasına büyük özen gösterilmesi de boşuna değildir. Amerikan canavar filmlerinde ortaya çıkan mahluk, istediği kadar doğaya karşı işlenmiş teknolojik bir kolektif suçun ürünü olsun, işin içinde bombanın fitilini çeken bireysel bir suçun ağırlığı da her zaman kendini duyururken, Japon filmlerinde "bireysel" boyut yok denecek kadar azdır. Mitolojik varlığa karşı mücadele, her türlü bireysel yeteneğin ve etkileme gücünün, her türlü bireysel ilintinin ötesinde sürüp gider. Tarihsel-kolektif bir olay, döngüsel bir süreç içine yayılıp dağılır.

Tek tek filmlerin yıkım sahnelerinin kurgusunu izlediğimizde, bu ritüelleştirilmiş sürecin de ne anlama geldiğini kavrarız. Bu filmlerin hemen tümünde, istisnasız, oldukça uzun bir sahnede, ya canavar kentin altını üstüne getirir, demiryollarını, taşıtları, binaları yerle bir eder; ya da birden fazla canavar kapışır ve bir miktar çevreyi de yok ederlerken, insanlar ne yapacaklarını bilmez halde kavganın sonunu elleri kolları bağlı beklerler. Bu sahnelerde genel çekimlerle yakın çekimler, ama aynı zamanda hile tekniklerinin kullanılış tarzıyla olay iki ayrı düzlemde verilir sanki: Canavar teknolojinin, uygarlığın ürünlerini yerle bir ederken (genel çekimler), insanlar panik içinde sağa sola kaçışırlar. Başlangıçtaki birkaç filmi bir yana bırakacak olursak, bu canavarların doğrudan insana saldırdığı pek "vaki" değildir. Saldırganlığın hedefi ilk ağızda uygarlığın simgeleridir sanki; ama alttan alta, insanların üst üste yaşadıkları yoğun nüfuslu metropollerdeki bu hayata dönük (olumsuz) bir ima da

yok değildir. Kısacası bütün bu uygulamalar sonucunda, genel çekimler ve maketliği sırıtan canavarlar aracılığıyla tehdit ve tehlike, bireye dönük olmaktan çıkar ve o ölçüde dolaylılaşır; geneli ve uygarlığı hedef aldığı ölçüde katlanılabilirleşir. Japon canavar filmleri, insanların korku ve endişelerini, aydınlanan sinema salonuyla birlikte alıp götürürler.

Bu filmlerin (hizmet ettikleri) bastırma (ve kaydırma) süreçleri, bir yandan gerçekten atom bombasıyla yıkılmış olan iki kentin, Nagazaki ve Hiroşima'nın hiçbir zaman herhangi bir canavar saldırısına maruz bırakılmamasından, öte yandan da, dehşet saçan canavarların, insan kaderlerini etkilemekten uzak bir alanda, eninde sonunda kendi aralarında hesaplaşmalarından da belli olmaktadır. Başta da dediğimiz gibi, Japon bilim-kurgu canavar filmlerinin dizileri, atom bombasının somut deneyimini, mitsel bir âleme kaydırma denemesidirler. Ama canavarlar ve bunların yol açtığı yıkımlar, Batı refah toplumları ve Japonya gibi bir sanayi ve bolluklar ülkesinde – teknolojinin muazzam gücünün insanların güçsüzlüğünün ve çaresizliğinin unutturulmasına yönelik bir düş âlemi yaratma işlevi gördüğü toplumlarda – bireylerin çaresizliğini dengeleyen bir telafi aracıdırlar da. Canavar türünün Japonya'da, yaşları itibariyle herhangi bir atom saldırısı travmasını iyileştirmek ya da aşmak zorunda kalmamış, gençler tarafından gene de böylesine sevilmesi de, bu filmlerin teknolojiyi eski askeri gücün yerine koyup kutsallaştırma amacına hizmet ettiklerinin de kanıtıdır herhalde.

Gojira, Jujin Yukiotoko (1955, yön: Inoshiro Honda) ve *Sorano Daikaijyu Radon* (1956, yön: Inoshiro Honda) gibi filmlerde atom denemesinin uyandırdığı canavarlara karşı uzun süre konvansiyonel silahlarla karşı konulduktan sonra, bilimadamları çaresiz kalıp yeni silahlar geliştirirler, ama bu arada kendileri de ölümden kurtulamazlar. Ama nasıl ki canavarın ölümü yeni ve

daha tehlikeli canavarların geleceğinin habercisiyse, bilimadamının ölümü de yerini yenilerinin alacağının habercisidir; böylece tarihsel, sürekli tehdit, bitimsiz bir döngü niteliğine bürünür.

1961 yılında çekilen *Mosura*'da (yön: Inoshiro Honda) canavarlaşan tırtıl, başlangıç örneklerinde olduğu gibi, imha edilmez; bu sevimli canavarla, bizzat serbest bıraktıkları büyük güçlerin eserleriyle bir arada yaşamayı öğrenmelidir insanlar.

Ellili yılların sonunda felaketlerin hazırlayıcı artık sadece insan değil, uzay kökenli yaratıklardır. *Chikyu Boeigun* (1957, yön: Inoshiro Honda) ve *Uchyu Daisenso* (1952, yön: Inoshiro Honda) filmlerinde dünyaya zarar verenler *alien*'lerdir, ama bu kez bilimadamı, ikili bir karakteri temsil eder ve birden muhteşem bir kahraman olup çıkar. O olmaksızın, yaratıkların yok edilmesi olanaksızdır.

Böylece işin içine dolaylı yoldan olumlu bilimadamı figürü sokulmakta, bilim ile teknoloji aklanıp paklanmaktadır. *Kingu Kongu tai Gojira* (1962, yön: Inoshiro Honda / Thomas Montgomery) filmi teknolojiyi olumlu değerlendirmekte, zorunlu bir öğe olarak karşılamaktadır. Bu filmde iyi bir canavar kimliğine bürünen Godzilla, geri dönüp King Kong'u Tokyo'dan kaçırmaya çalışır: Teknolojinin olumlu yanı (Godzilla), olumsuz yana galebe çalar. *Sanda tai Gaira*'da (1966, yön: Inoshiro Honda) iki canavardan iyi olanı, bir bilim-kadınına âşık olup (bu alandaki bir iki örnekten biri) kendi kötü canavar kardeşini öldürür. Canavarlar önceki filmlerde yıkıp yok etmeye çalıştıkları kentleri korumaya gelirler bu sefer.

Inoshiro Honda'nın 1968'de gerçekleştirdiği *Akaiju Sosingeb*'te iş iyice çığırından çıkıp, artık çocukların bile burun kıvırarak seyredeceği bir düzeye iner. Bu Amerikan-Japon ortak yapımında uzay istilacıları, Godzilla, Mothra ve üç başlı, kanatlı

canavar Ghidrah'ı denetim altına alırlar, ama bilimadamları bu denetimi kırar ve sözkonusu canavarları uzaylılara karşı silah olarak kullanmayı başarırlar. (Gerçekten de atom teknolojisini benimsememize yardımcı olmak istercesine, bu kez Japon canavarlarının uzaylıların elinden kurtarılması atomun gücüyle mümkün olur.) Canavarlar da işleri bitince kendi istekleriyle yeraltı dünyalarına geri dönerler. Teknolojinin bundan daha açık sçik bir onayı olamaz.

Bu öbeğin filmleri arasında en geniş bütçeli yapımı oluşturan bu filmde de insanlığın dolaylı tehdidi söz konusudur. Tıpkı süper kahramanların çizgi romanlarında olduğu gibi, uzaylı saldırganların, insanlığı değil de onun temsilcisi süper kahramanı hedef almaları ve insanlığı sembolize eden bu gücün yenilgisinin, insanlığın yenilgisiyle eş anlamlı olması gibi, Japon bilimkurgu filmlerinde de doğrudan insanlığın kendisi değil, onu sembolize eden öğeler hedef alınır (uygarlık-kentler vb.). Honda ve onun film hileleri uzmanı Eji Tsuburya – Japon bilimkurgu sinemasının bu iki temel itici gücü – perspektifleri ve hile tekniklerini değiştire değiştire kullanarak iki ayrı düzlem yakalarlar: birbirleriyle iletişim içinde olan bu iki düzlem gene de birbiriyle özdeş değillerdir. Birçok Japon bilim-kurgu filminde uzaktan komutalı, hareket eden oyuncak, kukla canavarlar ile, yıkım sahnelerinde kullanılan maskeli, kostümlü insanların (canavarların) yakın plan çekimleri arasındaki fark öylesine büyüktür ki, bu iki düzlem arasında seyirci de iki ayrı gerçeklik seyreder gibi perspektif (bakış açısı) değiştirmese, bir düzlemden ötekine geçiş, iyice komik gelebilir insana.

Honda'nın yapıtları bir B sınıfı western yönetmeninin çalışmaları gibi, şematiktir ve stilize edilmişlerdir (meslektaşları Jun Fukuda, Kinji Fukasaku ya da Yoshimitsu Banno için de aynı şey söylenebilir). Gitgide tekrarlamalar içinde kendini tü-

keten bu döngüsel filmlerde karşılaştığımız türden kendi içinde özerk, kapalı, ayrı bir dünya, türün başka hiçbir döneminde ve örneğinde bu netliğiyle karşımıza çıkmaz. Bütün bir çark, atom teknolojisinin adım adım onaylanmasına dönük bir zihinsel sürecin dışavurumudur sanki; ama ara sıra da olsa Fukuda'nın ve Honda'nın filmlerinde şiirsel bir güzelliğin izlerini taşıyan sahnelerle de karşılaşırız; uyum, ahenk ve güzelliğe dönük naif bir özlemin belirtisi olarak, bütün bu yıkım, tahribat filmlerinde, kısa bir an için de olsa, cenneti andıran paralel dünyalar çıkar karşımıza. *Ido Zero Daisakusen*'de (1969, yön: Inoshiro Honda) kötünün (Cesar Romero) zehirli dünyasının karşısına, olumlu, çelişkisiz, sorunsuz bir şimdiki zaman tasarımı konur. *Mosura*'da minicik ikiz kadınlar, dost ve sevimli canavarın büyümesini kollarlar. *Kyuketsuki* (1968, yön: Hajime Sato) filminde, tehdit ilk kez doğrudan insanları da hedef alır.

Genelde bu çarkın filmleri bir öykü anlatmayıp yinelemelerle, bir düşünce, anlayış alışkanlığı yerleştirmeye çalışırlar. Japonya'ya atılan iki atom bombasının şokunu toplumun üzerinden atma amacının yanı sıra, ulusun yenilgisini, bilimsel-teknolojik başanlarla unutturma çabası da bu filmlerin işlevleri arasındadır. Japon canavar filmlerinde teknoloji adım adım konvansiyonel büyük-güç stratejisinin yerine geçmektedir. Godzilla, Gamera ve öteki hayvan azmanları, gittikçe daha çok bilimadamlarının aleti, hatta oyuncağı olup çıkmışlarsa, bu olgu, gerçek hayatta, teknolojik bilginin ve gelişmenin "askeri" üstünlük stratejisinin sadece yerini almakla kalmayıp, daha da öteye boyutlar içerdiğinin bir göstergesidir. Son tahlilde canavarlar, insanın gönlünce oynadığı, canının istediği an kullandığı ve istediği gibi biçimlendirdiği doğadan başka bir şey değillerdir elbette. Altmışlı yılların sonuna doğru canavarın iyice acınacak duruma geldiği, Godzilla'nın oğlunu korumak zorunda kal-

dığı ve "iyi" canavarların karşısında kötülerin gittikçe dehşet saçıcı bir niteliğe büründükleri filmlerle karşılaşırız. Yetmişli yılların Japon canavar filmleri, tıpkı Amerikan örneklerindeki gibi, ekolojik sorunları da işin içine katmaya başlamış olsalar bile, bastırma ve kaydırma mekanizmalarını işletebilmek için, ne yapıp edip her seferinde daha büyük bir tehlike sergileme ilkesi hâlâ geçerlidir. Godzilla, güçlü kapitalist rakiplerle, en başta Amerika'yla kuşatılmış Japonya'nın bu bilincini yansıtıyor olabilir; öte yandan da Japon liberal ekonomik sisteminin ve sosyal düzeninin kendini dayatabilmek ve varolabilmek için kendi yaşam dünyası içinde kimi tehlikeleri bizzat oluşturmaktan ve bunu sineye çekmekten başka çaresi bulunmadığına da işaret etmektedir bu filmler.

Bu filmlerdeki canavarların kendi aralarındaki bitmeyen mücadele ve kavgaları, Japonya'da, biz Batılı insanların akıl ve havsalalarının alamayacağı kadar amansız, dizginlenemez bir şiddet ve zorlamayla yaşanan ekonomik rekabetin hayata yansıyışının bir alegorisidirler de. "Godzilla'da, Gamera, Mothra, Ghidrah, Gigan, Gappa ve öteki dostlarımızda, eski Japon mitolojilerinden ve hortlak destanlarından gelme öğeler, teknolojik süper güç olma bilinciyle bütünleşmişlerdir; öyle ki, her seferinde (sinemada) daha güçlülerinin çoğalarak karşımıza çıktığı mahlukatın, gladyatörlerinkini andıran dövüşlerinde, gerçekte aralarında temel çelişki bulunmayan monopol ve konzernlerin görünürdeki kavgalarından klasik rekabet mücadelelerinden de bir şeyler bulmak mümkündür. Tehdit edici olan şey (monopoller ve konzernler) çoktan grotesk figürlerle yansıtılıp gülünç olana dönüşmüşlerdir. Dehşet saçanla, (alay edercesine) oyun oynanır; dehşet verici olan, eğlendirici gösteriye dönüştürülür. Godzilla idman maçı için yardımcı rakibiyle seyirci karşısına çıkar çıkmaz seyirci alkışlarla, çığlıklarla karşılamaktadır onu." (Jürgen Menningen)

Altmışlı yıllarda bu filmlerin en parlak döneminde sadece Toho stüdyolarında yılda ortalama on iki film yapılmaktaydı. Son yıllarda üretim belirgin bir biçimde düşmüştür. Yetmişli yılların ortalarında *Star Wars* gibi *space opera*'lar ile felaket filmleri karışımı bir türle, bilim-kurguyu yeniden canlandırma girişimleri söz konusudur.

Ellili Yıllar Sonrası İngiliz Bilim-Kurgu Filmleri

Otuzlu ve kırklı yıllarda İngiliz bilim-kurgu filmleri kendilerine özgü temalar ve belli bir üslup geliştirmişler, ama bu tür, İngiliz film yapımında ağırlıklı bir hale hiçbir zaman gelmemişti; ellili yıllarda ise Amerikan bilim-kurgu filmlerinin "istilası" bağımsız ve İngilizlere özgü bir yapımın gerçekleştirilmesine izin vermeyecek boyutlardaydı. İngiliz sinemasının bilim-kurgu filmlerinde canavar filmlerinin yanı sıra kıyamet günü ve istila konularını işleyen filmler ağırlıktaydı. İngiliz sinemasının yapabileceği tek şey, bu öğeleri kendine özgü bir biçimde bir araya getirmekti.

Ellili yılların hemen başında İngiliz filmleri atom bombasını konu ettikleri yerde, Amerikan filmlerine göre, çok daha doğrudan, işin adını koyarak hareket etmişlerdir. Gelgelelim bu kolektif tehlikeyi anlatan filmler, genellikle bilim-kurgunun üslup ve anlatım öğelerine çok az başvurmuş, *Seven Days to Noon*'da olduğu gibi (1950, yön: John ve Roy Boulting) gerilim öğeleri ağırlıkta olmuşlardır. Bir atom bilgini araştırmaları sırasında buluşunun nelere yol açabileceğini algılayıp, çaresiz, pa-

ranoid bir korkuya kapılır ve kötü sonu önlemeye çalışır. Hükümetin o güne kadar geliştirilmiş bütün atom bombalarını imha etmemesi halinde, elindeki atom bombasını Londra'nın göbeğinde patlatacağı tehdidini dile getiren bir mektubu başbakana yollar. Son anda bilimadamı bulunup bombası zararsız hale getirilir.

The Man in the White Suit'de (1951, yön: Alexander MacKendrik) bir kâşif (Alec Guinnes) yok edilemez, kiri tamamen önleyen bir madde bulur; girişimciler kârlarının düşeceği endişesine kapılırlarken, kimileri de işsizliğe yol açacağı kaygısıyla bu buluşa karşı çıkarlar. Kışkırtılmış bir kalabalık, araştırmacıya saldırmak üzereyken, örnek olarak hazırladığı bembeyaz elbise milletin gözü önünden yok olur. Film, araştırmacının, yeni deneylere derhal başlayacağını belirtmesiyle son bulur. Bu filmde bilime olumlu bir yönden bakılırken, bilimin içine yerleşmiş olduğu ekonomik sistemin, insanları yeniliklere karşı hoşgörüsüz hale getirdiği vurgulanıp, bu durum eleştirilir; David Lean'in 1952 yapımı *The Sound Barrier* filminde ise olasıl bir yeni teknolojik devrimin yorumu oldukça farklıdır. Sesten daha büyük hızın sınırını bulmayı kafasına koymuş bir bilimadamı, dostlarının ve ailesinin hayatını amacı uğruna tehlikeye atar. Bu filmin ütopik yanı, teknolojinin ilerlemesini sağlamak adına insan ilişkilerini ve duygularını tehlikeye atmaktan çekinmeyen "yeni bir insanı" göstermesidir.

Ellili yıllarda geleneksel anlamdaki bilim-kurgu filmlerini üreten Hammer-Prodüksiyon o yıllarda henüz yeni bir kuruluşken, kısa süre içinde Universal yapımlarından tanıdığımız *Dracula, Mumya, Frankenstein* vb. korku film kahramanlarını yeniden dirilterek yaptığı gotik filmlerle, pazarı ele geçiriverir. Hatta *Kara Gölün Canavarı*'nın bir versiyonu bile çekilmiştir, ama doğrudan korku filminin sınırları içinde kalınarak.

Bilim-kurgu filmlerinde bile, Hammer ve daha sonraki rakipleri, gotik, daha doğrusu Viktorian bir korku uğrağını, ayırdedici bir nitelik olarak korumadan edemezler. Bu filmlerde, Amerikan örneklerinden çok daha fazla kişisel hata ve suçun, ya da çözümsüz erotik çelişkilerin sonucunda dehşet çıkar ortaya. *Four-Sided Triangle*'da (1953, yön: Terence Fisher) bilim-kurgu öğeleri ile korku türünün öğeleri aynı kişinin ikizi motifinde birbirleriyle tuhaf bir karışım oluştururlar. İki bilimadamı aynı kıza âşık olunca, ellerindeki madde adaptasyon aygıtıyla kızı "çiftlemeye" karar verirler. Ne yazık ki, yeni kız da aynı adama âşık olunca asıl o zaman işler çatallaşır. Sonuçta laboratuvar tutuşup "sahte" kızla, asıl kızın sevmediği adam birlikte yanınca, işler kendiliğinden hallolur. Erotik komplikasyonlar *Spaceways* (1953, yön: Terence Fisher) filminin eyleminin de temelini oluştururlar. Bir adam karısını öldürmekten ve cesedi, uzay gemisine saklamaktan suçlanmaktadır. Suçsuzluğunu ispat edebilmek için yolcu olarak gizlice bir başka uzay gemisine binip uzaya fırlatılmış roketi bulması ve hakiki katili ortaya çıkartması şarttır. *Immediate Disaster / Stranger from Venus* (1954, yön: Burt Baalban) *The Day the Earth Stood Still*'in yeni bir çevrimi olmaktan başka bir özellik taşımaz. *Devil Girl from Mars*'ta (1954, yön: David MacDonald), uzaylı varlığın ziyareti oldukça tatsız geçer. Bir robotun koruyuculuğunda Dünya'ya inen Marslı bir kız, çiftleşecek erkekler aramaya koyulur. İngiliz bilim-kurgu filmlerindeki kadın tipleri, tıpkı korku filmlerinde olduğu gibi, hatırı sayılır bir miktar saldırganlık ve örtük sadizm içerirler. Daha önce sözünü ettiğimiz *The Cat Girl* ve *The Snake Woman*'ı bu bağlamda anımsayabiliriz.

Çoğu radyo skeçlerinden popülerleşmiş örneklere göre gerçekleştirilen düşük bütçeli bu filmlerin, Amerikan örnekleri ile boy ölçüşebilmeleri elbetteki düşünülemezdi; ama bu yıllar-

da bilim-kurgu İngiltere'de gerek sinemada gerekse edebiyatta garantili bir yatırımdı. Ucuz İngiliz yapımları, Amerika'da da zaman doldurucu işlevlerini yerine getirebildiklerinden, yatırılan paraları rahatlıkla geri alabiliyorlardı. (Dolayısıyla İngilizler, fiyatı düşük, ama Amerikalı artistlerle, hatta yazar ve yönetmenlerle çalışmayı tercih ediyor, hatta konularını bile Birleşik Devletler'den seçmeye özen gösteriyorlardı. İngiliz bilim-kurgu filmlerinin kendilerine özgü niteliklerinin azlığına bir başka neden sayılabilir bu gerekçeler.)

Gelgelelim 1955 yılında Hammer-Stüdyoları beklenmedik bir başarı elde ediverdiler. Neagle Kneale'in TV-dizisinden yola çıkılarak sinemaya aktarılan *Quatermass-filmleri* İngiltere'de olduğu gibi Amerika'dan da büyük ses getirmekte gecikmediler. *The Quatermass-Experiment* Amerika'da *The Creeping Unknown* (yön: Val Guest) adıyla oynatıldı ve teknolojik ilerleme karşısındaki yeni tavrıyla geniş seyirci kitlelerinin ilgisini çekmeyi bildi. Bu filmde uzaylı istilacıların yerine, insanın bizzat kendisi uzay yolculuğundan dönüşünde Dünya'ya tehlikeleri de birlikte getirir.

Profesör Quatermass (Brian Donlevy) bir İngiliz uzay programının yöneticisidir. Bir uzay gemisi geri döner, içindeki mürettebattan sadece biri sağdır, ötekilerin elbiselerinin içi boştur. Hayatta kalmış olan astronot Carroon (Richard Wordsworth) tuhaf bir hastalığın pençesine düşmüşe benzemektedir. Quatermass, astronotun değişimine tanık olur. Sonunda Carroon kaktüs çiçeğini özümser ve kısmen onun biçimine bürünür; kollarından biri dikenli bir kaktüs dalına dönüşür. Daha da değişeceğini hissettiği için panik içinde hastaneden kaçar. Sonuçta korkunç, ahtopotla kaktüs arası bir varlık olup tohumlarıyla çoğalmadan önce elektro şok darbesiyle öldürülür. Quatermass şaşkındır, ama aklı fikri gene bundan sonraki uzay yolculuğun-

dadır. *Quatermass II*'de (1957, yön: Val Guest) *alien*'ler insanları kendilerine köleleştirirler. Hükümetin büyük bir bölümü çoktan yabancı yaratıkların eline düşmüştür bile. *Alien*'ler insanların bedenlerini kullanmaktadırlar. Quatermass, insanların bedenleri içindeki bu yaratıklar için vazgeçilmez olduğu halde, insanları öldüren bir maddeyi keşfedip onları bu gıdadan mahrum bırakır. Gemilerini de roketle yok eder.

Ellili yılların İngiltere'sinde istila korkusu, Rusya'yı düşünecek olursak, Amerikalıların korkusundan çok daha anlaşılır bir korkudur ve bürokratik yönetim aygıtının gittikçe iktidarı belirleyici olması endişesiyle bir arada ortaya çıkar. *Quatermass* filmlerinde politik bir kimliğe bürünmeyen bu endişeler, dış görünüşüyle demokratik güçlerden ayırdedilemeyen, ama aslında özgürlüğe düşman bürokrasinin toplumsal organizasyonu ele geçirmesi korkusuyla bir arada, oldukça yaygın bir biçimde istila filmlerine de yansımıştır: *X-The Unknown* (1956, yön: Leslie Norman), *The Gamma People* (1956, yön: John Gilling).

Quatermass and the Pit, dizinin üçüncü ve son bölümüdür; istila motifleriyle bezeli tersine çevrilmiş bir *space opera* olan filmin ardından yapılan öteki bilim-kurgu filmleri de, gene korku öğeleriyle bezenmişlerdir ve uzay yolculuğunun sorunlarına bağlı endişeleri dile getirirler. *First Men into Space*, (1959, yön: Robert Day) filminde bir astronot, vampirleşmiş olarak uzaydan geri döner. İngiliz bilim-kurgularının uzay yolculuğuna olumsuz bakmalarının gerisinde, İngiliz uzay teknolojisinin geriliğini, açıklayıcı bir olgu olarak görmek mümkündür.

Bunların dışında genellikle Amerikan bilim-kurgu filmlerinin bildik temaları ağır basar. Örneğin *The Trollenberg Terror* (1958, yön: Quentin Lawrence) bir istilayı anlatırken, *The Abominable Snowman* (1957, yön: Val Guest) yok olmuş bir insan

soyundan gelme bir karadamının haksız bir şekilde insanlarca acımasızca kovalanmasını konu edinir. *Gorgo* (1959, yön: Eugene Lourié) yönetmenin kendi filmi olan *The Beast from 20.000 Fathoms*'un tekrarıdır. Bu filmler istedikleri kadar, türden alışık olmadığımız, beklenmedik gelişmelere sahne olsunlar, altmışlara gelirken artık cazibelerini tümden yitirmişlerdi. İngiliz bilim-kurgu türünün gotik korku filmlerine olan önlenmez düşkünlüğü, türü gitgide korku türüne dönüştürmüş; ortaya gerçek bir korku filmleri dalgası çıkmış, bu filmlerin Viktoria çağı mantığına bağlı iki değerli erotik içerikleri, gele gele salt erotik korku filmlerinde toplanınca, geriye bilim-kurgunun "hakiki sorunları"yla hiç ilgilenmeyen bir tür kalmıştır.

Bilim-kurgunun gelişmesine katkı anlamında önemli yapıtlardan biri, ünlü yönetmen Joseph Losey'in bilim-kurgu görünümü altında insanların dıştan, yabancı güçlerce yönlendirilmesi tehlikesine değindiği *The Damned*'dir (1961). H.L. Lawrence'in *Children of Light* öyküsünden yola çıkılarak gerçekleştirilen bu filmde anneleri hamilelik sırasında radyoaktif etkilere maruz kalmış dokuz çocuğun, bir mağaraya kapanarak, varlıklarından habersiz dış dünyadan tamamen yalıtılmış biçimde yaşamalarını anlatır. Değişime uğramış bu çocuklardan haberi olan bilimadamı Bernard (Alexander Knox) hükümetin de izniyle bu çocuklardan yeni bir insan ırkı türetmeyi düşünür; çünkü dokunanı öldürecek kadar radyoaktif olan bu çocuklar, bir atom savaşı sonrasında ayakta kalabilecek kadar da radyoaktife karşı bağışıktırlar. Mağaraya yerleştirilen bir TV cihazı aracılığıyla Bernard çocukları gelecekteki hayatlarına hazırlar. Genç bir Amerikalı çift, tesadüfen bu yasak bölgeye girerler (MacDonald Carey ve Shirley Ann Field) ve ölümcül derecede radyoaktif kirlenmeye maruz kaldıklarını bilmeden, çocukları mağaradan kurtarmaya çalışırlar. Olağanüstü koruma aygıtlarıyla

takviyeli adamlar çocukları yakalayıp yeniden mağaraya yollarken, iki Amerikalı bir tekneyle denize açılırlar. Bir helikopter onları izlemekte ve ölmeleri kaçınılmaz bu iki insanın başka kimselere radyoaktif bulaştırmasını önlemeyi amaçlamaktadır.

Bilim-kurgu hayranlarının fazla ağır, mesajı kapalı ve güç buldukları bu film, üslup olarak gerçekten de kendine özgü, içine kolay kolay girilmeyen bir yapı oluşturmaktadır. Ama işte bilim-kurgu türü içinde metafiziksel boyutu dışta bırakan, olanakları çerçevesinde materyalist sayabileceğimiz bir analiz gerçekleştiren ender filmlerdendir Losey'in çalışması. Gelecekteki insanların kaderlerinin sembolik bir yoldan ele alınma aracından başka bir şey olmayan ölümcül radyoaktif etkiye maruz kalmış çocukların kaderlerinde, ünlü marksist yönetmen, ne Tanrısal bir ceza ne de doğanın insanlardan aldığı bir öç boyutu görmeye yanaşır; olup biten, Losey'in filmlerinde her defasında karşımıza çıkan bir şeyi üretmekten geri kalmayan toplumsal iktidar ilişkilerinin kaçınılmaz hediyesidir insanlara: Bireyin, dıştan, özüne yabancı güçlere istediği kadar direnşin, bir türlü içinden kurtulamayacağı bir tuzaktır bu.

Wolf Rilla'nın *The Village of the Damned* filminde de değinilen ama bambaşka bakış açılarından ele alınan bu konu, *Children of the Damned* (1963, yön: Anton M. Leader) filminde karşımıza farklı bir varyasyon olarak çıkar. Altı kıtada, olağanüstü yetenekler taşıyan değişime uğramış altı çocuk keşfedilip İngiltere'ye getirilir. Burada da geleceğe dönük bir projenin aracıdır çocuklar. Ancak projeyi yönlendiren iki bilimadamı bir kıskançlık krizine kapılınca, birbirinin gırtlağına sarılırlar ve biri, sırf öç almak için çocukları öldürmek ister. Çocuklar ile insanlar arasına anlaşmazlık tohumları ekmeyi başarır ve çocuklar insanların gözünde birer tehlike unsuru olup çıkarlar. Askerlerden kaçan çocuklar bir kilise harabesinde top ateşiyle öldürülürler.

Çocuklar, bu filmde bilimsel-siyasal bir iktidar mekanizmasının korunmasız, verdikleri zararın faturasını bile kendilerine yazamayacağımız kurbanlarıdır; kendi eylemlerinin izleriyle birlikte bütün insanların özgürlüğünü ve hayatını tehdit eden teknolojik-politik dikta konusu, bir süreklilik göstermese de, sonraki yıllarda da İngiliz bilim-kurgu filmlerinin ana temasını oluşturacaktır: Yüzeyde uyum içinde ve tam bir ahenklilik görüntüsü veren kusursuz bir toplumsal diktanın, insanların tayin etme ve karar verme özgürlük ve yeteneklerini yok etmesi olarak da tanımlayabiliriz bu konuyu.

Yeni Fikirler:
Altmışlı Yılların Bilim-Kurgu Filmleri

Bilim-Kurgu: Kayıp Ülkeler ve Nostalji

Richard Fleisher'in *Denizler Altında 20.000 Fersah* filmiyle başlattığı, Verne ve Welles gibi yazınsal bilim-kurgunun klasiklerini sinemalaştırırken, öyküleri, *The War of the Worlds*'ta olduğu gibi, günümüz fonuna taşımak yerine, onları 19. yüzyılın sosyal ve kültürel fonunda bırakma eğilimi, altmışlı yıllarda korku ve gerilim üretmekten çok masalsı-serüvenci bir atmosferin içinde görsel bir şiirsellik oluşturmayı amaçlayan, doyurucu filmlerin yapılmasına yol açmıştı. Henry Levin'in *Journey to the Center of the Earth* (1959) "Arzın Merkezine Seyahat" filmi bu eğilimi sürdürürken, fantastik yolculuğun Viktoria Çağı atmosferini ve şiddete yatkın olmaktan çok biraz gülünç, tuhaf tiplerini korumakla birlikte, senaryonun yazarları, özgün metne karşı alabildiğine özgür bir tavır takınmışlardır. Romanın taşlamacı yanları, örneğin öfkesi baldan tatlı, ama her an patlamaya hazır, dahi Alman bilgini ve arzın merkezine yaptığı araştırma

gezisini romantik yolculuğun bir devamı olarak anlatan metnin bu özelliği büyük ölçüde yok olmuş, Hamburglu profesör Otto Lindenbrock Edinburglu Sir Oliver Lendenbrook'a (James Mason) dönüşmüş, inanılmaz dil yeteneğiyle eski Saknusem mesajını çeviren biri olmaktan çıkıp, fiziksel bir deneye dayanarak İzlanda'daki bir kraterin sırrını çözen profesör kimliğine bürünmüştür.

Bu ve benzeri filmlerde fantastik yan, pek o kadar kolektif bir korkudan kaynaklanmayıp masalsı bir hayal gücünün ürünü olarak ortaya çıkar. İngiliz filmi *Mysterious Island* (1960, yön: Cyril Endfield) için de geçerlidir bu söylediklerimiz. Amerikan iç savaşı sırasında kuzeyli bir kaptan (Michael Craig) bir gazeteci ve iki askerle birlikte balonla kaçma girişiminde bulunur. Fırtına balonu bir pasifik adasına indirdiğinde, ekibe iki kadın eklenir. Kahramanlarımız Ray Harryhausen'in marifeti olan dev kuşlar, böcekler ve ahtapotumsu yaratıklarla mücadele etmek zorunda kalırlar. Derken, bu hayvanların doğal olmayan büyüklüklerinden sorumlu olduğu anlaşılan kaptan Nemo, Nautilus'la adaya gelir. Korsanlara karşı birlikte mücadele ederler. Adada bir volkan patlar, kaptan Nemo gemisiyle birlikte yok olur.

Irvin Allen'in Conan Doyle uyarlaması *The Lost World* (1960) gibi, bütün bu filmler salt fantezi ürünü olaylara yaslandıklarından, bilim-kurgu hayranlarının dişine dokunup "sert" bir şeyler sunmaktan çok, aileye hoşça vakit geçirme işlevine yatkındılar. Bunların arasında, *The Time Machine* (1960, yön: George Pal) hiç değilse bir parça sosyal ütopik boyutlar içerir. Genç bilimadamı George (Rod Taylor) kendisini geleceğe fırlatan bir zaman makinesi geliştirerek, dünyanın mevcut uygarlığı bir atom savaşının ardından yok olup gittikten binlerce yıl sonra, 802 701 yılında, yeniden ortaya çıkar. Bu alabildiğine uzak gelecekte önce, barışçı, avarelik etmekten, oyun oynamaktan,

aylaklıktan başka bir şey tanımayan Eloi ırkıyla karşılaşır. Ama görünüş ve barış aldatıcıdır. Eloi'lar yerin dibinde yaşayan ve Elio kölelerini besin olarak kullanan Morlock'ların tahakkümü altındadırlar. George, bir grup Eloi'yı, trans halinde boyun eğdikleri Morlock'lara karşı ayaklanmaya ikna eder ve ateşin de onları alt edecek silah olduğunu anlar. H.G. Wells'in özgün metnindeki zaman yolcusu pasif bir gözlemciyken, bir bakıma filozof tipli bir gezgini çağrıştırırken, bu filmin kahramanı olup bitene canla başla müdahale etmekle kalmaz, sonunda istemeye istemeye kendi uygarlığına geri döndüğünde, daha önce de özgürlüğüne kavuşturduğu Eloi uygarlığında güzel bir kızın yanıbaşında kişisel mutluluğu bulur. Elbette filmin kahramanı, Viktoria çağına özgü bir araştırmacıdan çok bir sınır kasabasının içi geçmiş, kılını kıpırdatmayan sakinlerini, *kanun dışıların* terör ve tahakkümüne karşı ayaklandıran bir kovboya benzemektedir ve elbette, Eloi insanlarının beyinlerini yüzyıllardan beri uyuştura uyuştura devre dışı bırakmış, geçmişi uzun yıllara dayalı bir kültür ve uygarlığın baskı ve tahakkümüne karşı, kaba kuvvet ve güç kullanarak kurtulabilineceğine inanmak biraz safdillik olur, ama güzelliğe yönelik naif bir haz, filmi kucaklayarak, özgün metnin, hatta bütün bilim-kurgu türünün iç daraltıcı, insanı (bütün genişliğine rağmen) çıkışı olmayan bir yerde sıkıştıran özelliğini sevimli bir vizyonla silip süpürür.

Fantastik dünyaya yolculuk *Atlantis, the Lost Continent* (1960) filminde de sürüp gider. Bu filmin bir yıl aradan sonra İtalya'da *Antinea, L'Amante della città sepolta* adıyla yeniden çekildiğini görüyoruz (yön: Edgar G. Ulmer).

1961'de gene özgür sayılacak bir Jules Verne uyarlamasını *Master of the World* (yön: William Witney) filminde buluyoruz. Robur (Vincent Price) fantastik uçağı Albatros'u, barış uğruna kullanan ama bunu yaparken bizzat kendisi şiddet ve baskıya

aylaklıktan başka bir şey tanımayan Eloi ırkıyla karşılaşır. Ama görünüş ve barış aldatıcıdır. Eloi'lar yerin dibinde yaşayan ve Elio kölelerini besin olarak kullanan Morlock'ların tahakkümü altındadırlar. George, bir grup Eloi'yı, trans halinde boyun eğdikleri Morlock'lara karşı ayaklanmaya ikna eder ve ateşin de onları alt edecek silah olduğunu anlar. H.G. Wells'in özgün metnindeki zaman yolcusu pasif bir gözlemciyken, bir bakıma filozof tipli bir gezgini çağrıştırırken, bu filmin kahramanı olup bitene canla başla müdahale etmekle kalmaz, sonunda istemeye istemeye kendi uygarlığına geri döndüğünde, daha önce de özgürlüğüne kavuşturduğu Eloi uygarlığında güzel bir kızın yanıbaşında kişisel mutluluğu bulur. Elbette filmin kahramanı, Viktoria çağına özgü bir araştırmacıdan çok bir sınır kasabasının içi geçmiş, kılım kıpırdatmayan sakinlerini, *kanun dışıların* terör ve tahakkümüne karşı ayaklandıran bir kovboya benzemektedir ve elbette, Eloi insanlarının beyinlerini yüzyıllardan beri uyuştura uyuştura devre dışı bırakmış, geçmişi uzun yıllara dayalı bir kültür ve uygarlığın baskı ve tahakkümüne karşı, kaba kuvvet ve güç kullanarak kurtulabilineceğine inanmak biraz safdillik olur, ama güzelliğe yönelik naif bir haz, filmi kucaklayarak, özgün metnin, hatta bütün bilim-kurgu türünün iç daraltıcı, insanı (bütün genişliğine rağmen) çıkışı olmayan bir yerde sıkıştıran özelliğini sevimli bir vizyonla silip süpürür.

Fantastik dünyaya yolculuk *Atlantis, the Lost Continent* (1960) filminde de sürüp gider. Bu filmin bir yıl aradan sonra İtalya'da *Antinea, L'Amante della città sepolta* adıyla yeniden çekildiğini görüyoruz (yön: Edgar G. Ulmer).

1961'de gene özgür sayılacak bir Jules Verne uyarlamasını *Master of the World* (yön: William Witney) filminde buluyoruz. Robur (Vincent Price) fantastik uçağı Albatros'u, barış uğruna kullanan ama bunu yaparken bizzat kendisi şiddet ve baskıya

yerini burada uçan dairelerle gezegene inen ve kölelerini ender bulunan madenlerde çalıştıran varlıklar almışlardır. Bu kölelerden biri, Freitag, kaçıp Robinson'a sığınır ve Dünya'dan yardım gelene kadar birlikte Mars'ın kötülerine karşı direnirler.

Bu serilerin içinde sinemasal niteliği bakımından dişe dokunur bir şeyler bulmak gerçekten de güç olabilir, ama bu "dizilerin de" türün gelişmesi bakımından belli bir anlam taşıdıkları inkâr edilemez. Bir kere ellili yılların bilim-kurgusunda rastladığımız atom felaketi korkusunun yarattığı travmaları aşma gibi bir derdi yoktur bunların; tür, kendine özgü konulara geri dönmüş, daha az gerilimli, daha yumuşak, eğlendirici, daha seyirlik karakterine kavuşmuş, tıpkı Méliès yapıtlarında olduğu gibi sihirbazlık hünerleri sergiler olmuştur. Öte yandan türün içinde kendine özgü görsel bir anlatım dili oluşturma ihtiyacı kendini duyurmaya başlar; sosyal ve siyasal sorunları entelektüel bir düzlemde ele alan; ürkütücü, dehşet verici görüntülerin büyüsüyle ve gerilimiyle insanı sarıp sarmalayan filmlerin yanı sıra fantastik görüntüler oluşturma hazzı da kendine bir alan bulmuştur artık; bu gelişme ilerki yıllarda pop-sanatının ve bu sanatın medya elinde vazgeçilmez bir araca dönüşmesiyle birlikte seyirciye yağmur gibi yağan görüntülerin bolluğunun yaratacağı etkinin önceden sezilmesi gibi bir şeydi belki de. Hani projenin ve temel fikirlerin, iletilmek istenilen mesajın boğulup gitmesine yol açan görüntü/resim selinin kaynağı olan pop-artın.

Bir Kere Daha ve Hâlâ Aynı Konu: Atom Bombası ve Sonrası

Atom tehlikesi altmışlı yıllarda öyle ansızın gündemden düşmüş değildi; ama artık biraz daha dolaylı bir tehdit arzediyor; Tanrının bir cezası olarak algılanmak yerine, denetim ve kulla-

nım mekanizmalarının yanlış ellere düşmesi sonucunda olabilecek facialar kafaları kurcalıyordu. Haklı bir endişeydi bu, çünkü askeri-bilimsel ve iktisadi yapı ne olup bittiğini herkesin kavrayamayacağı kadar şeffaflıktan uzak bir karmaşa oluşturuyor; akılla kavranamaz gibi görünen bu mekanizmanın, varlığına az çok alışılmış bir gücün kötüye kullanması olasılığını önlemeye yetmeyeceği endişesi yaygınlığını koruyordu. Bilim ve teknolojinin kendi ahlak anlayışının ve mantığının karşısında, tehlikeler konusunda halkı aydınlatma misyonunu öne çıkartan basının ve medyanın ahlak anlayışı yer alıyordu: *The Day the Earth Caught Fire* (1961, yön: Val Guest) filminde yakın zamandan tanıdığımız *The China Syndrome* (1979, yön: James Bridge) ile benzerlikler bulabiliriz. Dünya hükümetleri bir atom kazasını ört bas etmeye uğraşmaktadırlar: Kuzey ve güney kutbunda aynı anda patlatılan iki deneme atomu, Dünya'yı yörüngesinden saptırmış, Dünya, Güneş'e doğru yol almaktadır. Bir Londra gazetesinin yazı işleri müdürü (Leo McKern) ve muhabiri (Edward Judd) gerçeği öğrenirler; Dünyayı bekleyen felakete ilişkin haber gazetede yer alır almaz, büyük bir panik patlak verir. Yeryüzünde ısı yükselir, su kıtlığı başgösterir; Times nehri kurur. Yağma ve şiddet kol gezmeye başlar. Ama bilimkurgu türünün yazılı olmayan bir yasası burada da işlemeye başlar ve felakete yol açan etmenler, bu kez felaketi önleyici çareler olarak devreye sokulurlar. Dünyanın değişik köşelerinde dört atom bombası aynı anda patlatılır ve gezegen yeniden eski yörüngesine oturur. Film, atom patlamalarının oldum olası giderilmeyen, iklimi değiştirme endişelerini dile getirirken, gördüğü ilgi, yönetmenin projesine destek olmakta uzun süre kararsızlık gösteren yapımcıların, bu korkuların çoktan unutulduğu varsayımını da çürütmüş sayılır.

Bu filmde atom tehlikesinden kurtulmanın çaresi pek de

inandırıcı olmayan çözümlerde aranırken, "eski değerlere" sımsıkı sarılmış kıyamet sonrası temasıyla ilintili *Panic in the Year Zero* (1962, yön: Ray Milland / başrol: Ray Milland) filminde iyice paranoid bir ahlak anlayışıyla karşılaşırız. Bir aile, Los Angeles'ten piknik yapmak üzere ayrıldıktan kısa bir süre sonra kent bir atom felaketine uğrar. Aile babası (Milland) görünüşte anlaşılır ve başka motifleri bulunmayan bir kaygıyla, kapalı bir silah dükkanından silah toplar. "Bundan böyle sadece güçlü olan ayakta kalacaktır" der. Karısı (Jean Hagen), kızı (Mary Mitchel) ve oğlu (Frankie Avalon), babalarının ne kadar "haklı" olduğunu görmek için fazla beklemeyeceklerdir: Zıvanadan çıkmış bir insan sürüsü, kızı kaçırıp ona tecavüz eder. Baba-oğul silahlara sarılıp canilerin işini bitirirler. Atom felaketine rağmen, dünya bu müdahaleyle sanki yeniden düzenine kavuşmuştur.

Film, bilim-kurgunun bildik temalarından biri olan insanlığın yeniden ilkel-barbar evresine geri düşmesi temasının çevresinde dolanmaktadır; ama aynı zamanda umutsuzluğun bir simgesi olarak da belirmektedir. Baba, ya biz ya onlar anlayışına dayalı paronoid bir ahlak (ikilemi) içinde aileyi korumayı aklına koyarken, arketipik Amerikan ailesinin ikilemi de belirginleşir: Güçlü bir baba, çılgınlığa yatkın bir oğul, hiper-seksüel bir kız ve şaşkın, çaresiz bir anneden oluşan bu ailenin sunduğu karışım, şiddeti zorunlu hale getirmektedir; aile kendi sınırlarını "dürüstçe" tayin etmekte, bu sınırı algılamak istemeyene yaşama hakkı tanımamaktadır: Sırf kendini yaşatabilmek adına.

Kuzey Avrupa sinemasının da bir ara atom tehlikesiyle uğraştığını görüyoruz. Çek filmi *Konec Srpna v Hotelu Ozon* (1965, yön: Jan Schmidt) karşımıza şok edici bir son çıkartır. Atom felaketinden kurtulmuş bir kaç kadın, insan soyunun devam ettirilmesi için çiftleşecek erkek aramaya çıkarlar ve bula

bula dünyadaki en son erkeği temsil eden ahı gitmiş vahı kalmış bir ihtiyarı bulurlar. Rus filmi *Bir Yılın Dokuz Günü* (Devjat' dneij odnogo goda) (1961, yön: Michail Romm) David Lean'in *The Sound Barrier* filmindeki kahramanları anımsatırcasına, bilimin ilerlemesi uğruna hayatını feda etmeye hazır genç Rus bilimadamlarına dikilmiş bir anıttır. Genç bir Rus araştırmacısı radyasyondan öleceğini bile bile araştırmalarına devam etmeyi tercih eder, kendisine önerilen daha güvenceli bir işi istemez. Işınlandıktan sonra da bilimadamları gerçi ışının yol açtığı hasarı giderebilecek bir ameliyat yöntemi geliştirirler, ama sonuç kesin değildir; hayvanlarda denenen yöntem, nispeten başarısız sonuçlar vermiştir. Genç bilimadamı ameliyat olur; sonuç bellisizdir.

Altmışlı yıllarda egemen güçlere dönük bir ultimatom niteliği taşıyan ve *2001* ile birlikte bu on yıllık dönemin en önemli iki bilim-kurgu filminden birini oluşturan *Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* filmine (1963) imza atan yönetmen Stanley Kubrick'tir. Peter George'un romanını (*Red Alert*) önce dramatik bir bilim-kurgu gerilimi olarak sinemalaştırmayı düşünen Kubrick, bu konuya el attığında ister istemez tabuların "porselen mağazasına girmiş fil" misali her şeyi kırıp dökeceğini tahmin ettiğinden, vazgeçip komedide karar kılmıştır; ama kendi deyişiyle bunu yaparken de aslında daha fazla tabu yıkma tehlikesini göze almıştır. "Çünkü iç karartıcı konuların içinde en iç karartıcı olanını komedi olarak ele almak pek düşünülecek işlerden değildir." (Komedinin) avantajları, Kubrick'e göre, "apaçık ortadadır." (Çünkü bu sayede) "belli bir ölçüde sanatsal düzlemde, üslup düzleminde yabancılaştırma (etkisi) elde etmiş"tir ve yönetmene göre, bu etki olmaksızın böyle bir konunun anlatılması mümkün değildir.

General Jack D. Ripper (Sterling Hayden) bir hava kuv-

vetleri üssünün komutanıdır; üste atom silahlarıyla donanmış B-52'ler konuşlandırılmışlardır. Günün birinde paranoid antikomünist kafayı yer ve uzun menzilli Hidrojen bombası taşıyan uçakları Moskova'ya doğru yola çıkartır. Komünistlerin yol açtığı "vücut özsuyu" kayıplarını çelik bir banyoda iyileştirmektir gerekçesi. Uçakları gizli bir şifre aracılığıyla ancak generalin kendisi geri çağırabilir. Ancak yanındaki İngiliz emir subayıyla (Peter Sellers) birlikte komuta dairesine kendini kitleyen general, dış dünya ile de her türlü irtibatı kopartır. Emir subayı da, şifre sözcüğü tespit ettiği halde (P-O-E: peace on earth / dünyada barış), şifreyi dışarıya ulaştırıp uçakların geri dönmesini sağlayacak olanaklardan yoksundur. Birleşik Devletler'in başkanı (bu filmde üç rol birden oynayan Sellers'ın ikinci rolüdür bu) felaketi önleyebilmek için elinden geleni yapar. Sovyet başbakanını uyarabilmek için, kırmızı telefon dahil, her çareye başvurur. (Ne çare ki, Sovyet meslektaşı o sırada zil zurna sarhoştur.) Başbakan, çılgın generalin el koyduğu üsse paraşütçü birlikleri indirmeyi de ihmal etmez. Bu arada general Ripper üstünü başını soymuş, yardımcısı da, akla karayı seçe seçe, şifreyi dışarıya ulaştırabilmiştir. Bu arada H-bombasını taşıyan uçak, Rus hava sahasına girmiş, Sovyet savunma ateşine karşın yol almaktadır. Geminin kaptan pilotu Teksaslı binbaşı namı diğer "King Kong" (Slim Pickens) ve Amerikan savaş filmlerinin klişe figürlerinin bir bileşimi olan mürettebatı, ağır hasar görmüş uçağı ne yapıp edip hedefe yöneltirler. Rus hava sahasındaki uçağın saldırı sırasında haberleşme sistemleri de hasar gördüğünden, ne şifre, ne uyarı, para etmemekte; uçak hızla faciayı sahnelemeye doğru yol almaktadır. Sonuç olarak "King Kong", tıpkı at üzerindeki bir Amerikan kovboyunu anımsatırcasına, bombanın üzerinde, ölümcül yükünü düşman topraklarına doğru "dört nala" götürmektedir. Amerikan bombasının patlaması, anında Rus

karşı atom silahlarının Amerika'ya doğru ateşlenmelerine yol açar. Atoma karşı korunaklı bir sığınakta Alman bilimadamı Dr. Strangelove (Peter Sellers'in üçüncü rolü), Amerikan hükümetinin atom konularındaki danışmanı olarak, batmak üzere olan dünyanın sonunu beklerken, başkana bu "temizliğin" ardından yepyeni ve seçkin bir insan ırkının nasıl ortaya çıkacağına ilişkin teorilerini açıklamakta, olabilecekleri ballandıra ballandıra, kendinden geçmiş bir şekilde, başkana ve çevresindekilere anlatmaktadır.

"Ölümcül etkisi kesin" bir mekanizmanın bir kez harekete geçtikten sonra artık önünün alınamayacağı ve felaketin kaçınılmaz olacağı gerçeğine bağlı dehşetin bir bölümü, filmdeki karakterlerin yarı ya da zır deli olmalarıyla, bir parça hafiflese bile, [örneğin kurtarma operasyonunu yöneten general Turgidson – *turgid:* şişmiş, yuvarlaklaşmış demek – (George C. Scott), komünistlerden nefrette general Ripper'den hiç de aşağıda kalmadığı gibi, tepkileri de onunki gibi abuksabuktur; H-bombası-nı Moskova'ya taşıyan Teksaslı pilotun "başarısı" karşısında sevinçten patlayacak hale gelir. 2. Dünya Savaşı sonrası hareket ve davranışlarını yönlendiren motifleri derin bir analizden geçirmeden yetenek ve bilgilerini Amerikan askeri mekanizmasının emrine sunan Alman bilimadamlarının rezil bir karikatürünü oluşturan, kolu ikide bir irade dışı bir refleksle "Hitler selamı" vermek üzere havaya kalkan ve "cinsel", "kökünü kazıma" sözcüklerini her kullanışta spastik bir gerginlikle, uzuvları denetimden çıkan Dr. Strangelove: dışavurmuş, göze görülürleşmiş deliliğin araçlarına başvurmadan silahlanmaya yansımış örtük deliliği anlatmanın da olanağı ve yolu bulunmadığına göre, bu kaçık tiplerin hafiflettiği dehşet duygusu, çok geçmeden katlanarak üzerimize çullanmaktadır. "Kuşkusuz bütün bir dünya kaba bir coşku ve neşe içinde intihar ederken, zevkten dört

köşe olacak halimiz yok herhalde. Ama işte Kubrick'in bizi sürüklediği tepki gene de bu oluyor; ve öyle sanıyorum ki, filmin başarısı, bir kâbusun izin verdiği özgürlükten bir an bile korkup gerilememesinde; kendini spekülasyonlara kapıp koyvermemesinde yatmaktadır. İnandırıcı olmayı ve saygıyı pek az umursayarak kutsal inekleri nakavt etmekte ve en kutsal önderlerimizi palyaço suratıyla karşımıza çıkartmakta haklıdır." (New Yorker)

Kubrick'in filminden çıkartılacak en önemli ve ilk sonuç, felaket bir dizi rastlantı ve beceriksizliğin sonucunda ortaya çıkmış gibi görünmesine rağmen, en gerideki çılgınlığın yöntemsel bir çılgınlık olduğudur. Şu anlamda: Şaşkınlığın sonucunda ortaya çıkabilecek, denetlenemez davranış ve tepkileri önlemek ve güvence altına almak üzere oluşturulmuş sistemler, bir kez yapılmış bir hatanın düzeltilmesini de bizzat engellemek zorundadırlar. Çünkü netice itibariyle bu sistemler ilk ağızda, belli şeyleri birbirinden yalıtıp koparma, en tayin edici anlarda iletişimi bloke etme göreviyle yükümlüdürler; başka türlü, düşmanın herhangi bir şeyleri öğrenmesi, olup bitene "tanık" olması nasıl önlenebilir ki? Ama işte sistem iletişim kurması gerekenleri devreden çıkartıp, insani yanları birbirinden yalıttığında, insanlar kendi nevrozlarının çaresiz tutsağı olup çıkmaktan kurtulamazlar ve her yönüyle belirlenmiş, verili bir klişeye göre davranmayı beceremedikleri yerde, deliliklerini görevlerine bağla-yıp, böylece açıklamaya kalkışırlar. Sistem, sistemde yer alan tek tek insan öğelerinin elinin kolunun bağlanması sayesinde korunur; herkes sadece kendine verilmiş görevi yerine getirebilir, bu arada ortaya çıkacak yanlış ve hatalı bir program (davranış), ne yapıp edilse programda olmayan (özel inisiyatife bağlı) bir davranışla önlenemez. Ripper ölüp de, Peter Sellers şifreyi dışarıya ulaştırmaya çalışırken, telefon edecek jeton bu-

lamaz; içerideki telefon çalışmadığından, umumi bir telefondan başkana ulaşmak zorunda olan emir subayı, bir Cola otomatını mermilerle parçalayıp buradan aldığı madeni paraları kullanır. Önceden az çok hesaba katılmış saçmalıkları da içeren sistemle, sadece savunmamız organize edilmekle kalmaz, bizi idare eden de gene bu sistemdir.

Dr. Strangelove, silahlanma politikalarına yönelik eleştirinin dozajının arttığı ve histerik antikomünizm dalgasının yatıştığı bir döneme rastlar. Ama film, sinema seyircisi tarafından ister uyarıcı bir taşlama olarak algılansın ya da Pauline Kael'in önerdiği gibi, isterse de kendi korkularımızın mutlak bir tasdiki olarak yorumlansın, sinema eleştirisine yeni bir "gıda" sunan önemli bir katkıydı. Siyasal bir çizgi filmin gücüne sahipti bir kere. Görsel etki ile filmin öğretici amaçları birleşerek, bu filmde karikatürize edilen politikacılardan ve yöneticilerden önce, seyircilere sesleniyordu.

Türün gelişme perspektifinden bakıldığındaysa, Kubrick'in filmi atom tehlikesi konusunu mistifikasyonlardan arındırma yolunda da önemli bir katkıydı. Bu filmden sonra yapılan hiçbir ciddiye alınabilecek bilim-kurgu filmi, artık ellili yıllarda adeta kurallaşmış olan anlayışa bir daha sarılamazdı: Atom bombasını Tanrısal bir ceza olarak, aydınlatıcı bir uyarı olarak yorumlama anlayışına. Atom ya da hidrojen bombasının kâbusu, inkâr edilemez bir olgu olarak vardı artık; felaket hiç de sanıldığı kadar uzakta olmayabilirdi; günlük hayatın bir parçasına dönüşmüştü. Felaketin nedenleri olabilirdi, ama "dinsel" ya da metafiziksel bir anlamını aramak artık olanaksızdı.

Dr. Strangelove'la aynı yıl, atom tehlikesiyle ilintili iki film daha yapıldı. Bunlar da nükleer felakete yol açabilecek beceriksizlikleri ve olasıl hataları analiz etmekteydiler ve yerleşik düzenin teknolojik gücünün çevresine çektiği koruma duvarının

yok ettiği şeffaflığa değiniyorlardı, ama bu yumuşak eleştirinin yanı sıra filmlerin kahramanları da olumlu, berbat sonu önlemek için hayatlarını seve seve feda edebilecek tiplerdi. John Frankenheimer'in *Seven Days in May* filminde savaştan zevk alan bir genelkurmay başkanı (Burt Lancaster), Birleşik Devletler'in başkanına karşı darbe yapar (Fredric March), çünkü başkan 1974 yılında silahsızlanmayı başlatmaya hazırdır. Gelgelelim başkanı düşürme planları hükümete bağlı bir başka genelkurmay subayı (Kirk Douglas) tarafından boşa çıkartılır. Sidney Lumet'in *Fail Save* filmiyse, *Dr. Strangelove*'ın dramatik, bu yüzden de gerçekçilikten biraz uzak bir tekrarı gibidir. Burada da dentimden çıkmış bir bombardıman uçağı, Moskova üzerine meşum yükünü boşaltır. Amerikan rejimi, nükleer bir dünya savaşını önlemek için, kendi elleriyle New York'u yerle bir eder. Eugene Burdick ve Harvey Wheeler'in aynı adlı romanından sinemaya aktarılan bu konu, ulusal gurur ile militarist erdemleri bir kapıdan kovarken, arka kapıdan, ahlakın belirleyici uğrakları olarak yeniden içeriye alır. Eğer bu öykü Kubrick'in eline geçseydi, diye yazar John Brosnan, "ortaya çıkacak film *Dr. Strangelove*'dan daha grotesk olurdu." Bir atom savaşını önleme konusuyla uğraşan filmlerden biri de *The Bedford Incident* (1965, yön: James B. Harris) filmidir. Senaryosu *Fail Safe*'e benzeyen ve olayları daha sınırlı bir boyutta ele alan filmde, Sovyetler Birliğinin bir denizaltısını kazayla bir atom roketiyle batıran Amerikan kruvazörünün kaptanı (Richard Widmark) bir dünya savaşını önlemek için, düşmanın saldırısına karşı durmayıp kendini ve mürettebatını ölüme götürür. Gerçi bu filmde de ne pahasına olursa olsun savaşın önlenmesi gerektiği düşüncesi kendini az çok duyurmaktadır. Ama savaş filmi türünün sınırları içinde kalarak bu türe özgü anlatım araçlarıyla bir savaş karşıtı film yapmak ne kadar zorsa, karar verici mekanizmaların ve

kişilerin birbirlerinden iyice soyutlanmaları, yalıtılmaları sonucunda ortaya çıkan tehlike, ya da kendi içinde kapalı dünyalar oluşması riski de, tek başlarına karar alan kişisel büyüklükleri abartılmış kahraman tiplerin fedakârlıkları, beceri ve yetenekleriyle ortadan kaldırılamaz.

Peter Watkins'in belgesel araçlara da başvurularak gerçekleştirilmiş filmi *The War Game* (1966) bambaşka bir yol izler. Bu filmde artık kahramanlar yoktur; bir atom savaşının kolektif dehşeti, aynen bir haber bülteninde olduğu gibi betimlenir. Vietnam bunalımının tırmanması üzerine Avrupa'nın her yerine NATO tarafından atışa hazır nükleer silahlar yerleştirilir. Kent adındaki ülkede halk tahliye edilir. Sovyetler Berlin'i işgal edince de ABD yönetimi nükleer savaş tehdidi savurur. Bu tehdit Rusları önceden davranmaya itince Kent'te üç atom bombası birden patlar. İnsanlar basınç rüzgârlarının, sıcaklığın, ateş ve radyoaktif ışınların etkisiyle imha olurlar. "Patlamanın ilk 48 saati içinde caddeler cesetlerden geçilmemektedir, yaralıların yardımına koşacak doktor yoktur; itfaiyeciler alevler tarafından yutulmakta, üçüncü derecede yanık durumda olanlar polis tarafından öldürülmekte, cesetler alev püskürtücülerle yakılmaktadır.

Bu filmin son bölümü, atom felaketinden üç ay sonra olup bitecekleri anlatmaktadır. Hastalık, yağma, çılgınlık kol gezmektedir. Filmin sonunda, radyoaktifle kirlenmiş bir dünyada insanlar Noel kutlamaya çalışırlar. Watkins savaş oyunu oynamakta, bunu yaparken de bugünkü insana en inandırıcı yol olarak görünen röportajı araç olarak kullanmaktadır; ses ve görüntü bir arada bir atom savaşının aynı anda sürüp gittiği izlenimini verince, seyirci kendini kapıp koyvermektedir. Sayısız söyleşilerle belgeselliğin altı iyice çizilerek, gerçeklik duygusu yoğunlaştırılmaya çılışılır; bütün bunlara rağmen gerçek-

çiliği oldukça sınırlan bazı söyleşiler, savaştan sonraki gelişmelere yöneliktirler. Çağdaş insanın muhtemel bir atom savaşının etki ve sonuçları hakkındaki aymazlığını ve cahilliğini gösteren araya sokulmuş metinler, seyircilerin, kıyameti andıracak böyle bir geleceğe karşı, saflıktan ve adamsendecilikten kurtulmalarını amaçlamaktadır." (Jan Appelkamp)

Kubrick'in filmi gibi, *Savaş Oyunu* da tahammülümüzün sınırlarını zorlayacak kadar gerçekçi ve dolambaçlara sapmayan, "dobra dobra" konuşan bir film. Endişe ve korkuları bastırıcı, kaydırıcı hiçbir yardım sunmuyor; abartma yok, sahte umutlar yok: Gerçeğimiz bu bizim, felaketin ne zaman başımıza geleceğini de artık kimse bilemez, diyen bir film. Kubrick'in filmiyle birlikte, atom bombası konusunun da alanı iyice belirlenmiş, bir bakıma da kullanılıp tüketilmiş, söylenecek ne varsa söylenmiş oluyordu böylece. Sonraki yıllarda artık öyle dişe dokunur bir *dooms-day* (kıyamet günü) filmi yapılmayacaktı. Sadece Michael Cacoyanni'nin *The Day the Fish Came Out* (1967) ve Richard Lester'in *The Bed Sitting Room* (1969) filmlerinde bu konunun zayıf bir yankısını bulmak mümkündür. Kubrick ve Watkins'in filmleri her an dengesini yitirmeye, "aklını kaçırmaya" müsait, yapısı itibariyle bu olasılığı zaten içeren toplumsal egemenlik sistemlerinin işleyişinden türeyebilecek önlenemez bir sonuç olarak algıladıkları atom felaketine karşı, eleştirel bir bilinç oluşturmayı amaçlamışlardır. Kubrick ve Watkins sonraki yıllarda da bilim-kurgu türüne yepyeni soluklar getiren filmlere imzalarını atacaklardır.

Fantastik Geziler

Altmışlı yılların başlarında, Sovyetlerin uzaya attıkları ilk uydu "Sputnik"in (1957) Dünya çevresinde turlamasıyla birlikte

Amerika'nın teknolojik ve uzaydaki üstünlüğü masalı da bir anda sarsılınca, bilim-kurgu'nun *action* filmleri de gerçeklikten gelen bir "darbe" yemiş oldular. Uzay yolculuğu konusunda da, artık gerçeğin kendisi, hayal gücünün kurmacalarından daha "heyecan verici" hale gelecekti elbette. Uzay konusundaki her yeni projeyle birlikte *plot* senaryoların inanılırlıklarını yitirme tehlikesi büyüktü; sırf bu yüzden üç bilim-kurgu senaryosu alelacele rafa kaldırılmıştı bile. (Kolayca anlaşılacağı gibi, uzaya giden ilk insanın Amerikalı olduğu varsayımına dayanan projelerdi bunlar.) Soğuk savaş, barışçı bir yarışmayla uzaya sıçrayı vermişti bir anda. Henüz, uzay yolculuğunun sınırlarına ne kadar çabuk gelip dayanılacağının algılanamadığı, bu gezilerde öyle sansasyonel bir şeyler bulma umudunun sıfıra yakın olduğunun ortaya çıkmadığı günlerdi bunlar. Atom felaketi korkuları henüz geçmemiş, nasıl ortaya çıkacağı bellisiz yeni olanaklara duyulan umutlar tazeliğini korumakta, böylece de denge sağlanmaktaydı; altmışlı yılların iyimserliğinin parçalarıydı bunlar.

Uzaya açılan gerçek kapıya gelince, uzayın sınırlarında geçen büyük serüvenlerin hayallerini kurmaktan vazgeçmek, gözleri gerçekliğe çevirmek gerekiyordu: Tabii hâlâ hayal kurmak istenmiyorsa eğer. Rusya'da popüler bilim konulu, sayısız belgesel filmler çekilmeye başlanmıştı bile. Hollywood da boş durmamış, Alman asıllı Curd Jürgens'in canlandırdığı Alman atom bilgini Wernher von Braun'la ilgili bir film kotarıvermişti: *I aim at the Stars* (1960, yön: J. Lee Thompson). Braun bu filmde mucizevi bir Alman silahının keşfettikten sonra Amerikan uzay gezileri projesinin babası olup çıkan bir bilimadamı kimliğine büründürülmüş, bu arada III. Reich'taki davranış ve tutumunu simgeleştiren beyaz bir yeleği de üstünden çıkartmaz olmuştur.

Birkaç istisna dışında, fantastik içerikli uzay yolculuğu filmleri iyice seyrekleşmişlerdir (*Planeta Burg*, 1962, yön: Pavel Klushantsev; *Robinson Crusoe on Mars*).

Bilim-kurgu filmi, bilim-kurgu edebiyatında, özellikle de kısa öykülerde ne zamandan beri sık sık başvurulan bir anlatım aracı olarak kullanılan fantastik bir buluşun peşine düşmekte geçikmez. Jindrich Polak'ın Çek yapımı *Ikaria XB-1* (1963) filminde bir uzay gemisi sayısız tehlike atlattıktan sonra uzak bir gezegene iner, ne var ki, bu gezegenin Dünya'dan başka bir yer olmadığı anlaşılır. Zamanda yolculuk temasının oldukça ilginç, üslup ve konu bakımından çarpıcı bir çeşitlemesini Chris Marker'ın deneysel kısa filmi 1962 yapımı *La Jetée*'te buluruz. Olay, Üçüncü Dünya Savaşının sonrasında geçer. Bir grup bilimadamı zaman içinde yolculuğun olanaklarını bulunca, genç bir adamı çocukluğuna geri yollamaya karar verirler. Ama bu herhangi bir dönem değil, gencin travmatik bir anısının ortaya çıktığı belli bir dönemdir. Genç bir gün bir havaalanında kendini güzel bir kadının cazibesine kaptırmışken, gözünün önünde bir adam öldürülmüştür. Zamanda yolculuk başarıyla gerçekleşir, genç adam bir delikanlı olarak yaşadığı o döneme geri döner, genç kızı bulup ona yeniden âşık olur. Gelgelelim zaman içinde şimdiye dönmek istemez ve kızla birlikte kaçmayı dener. Bu girişimi sırasında zaman içinde yolculuk eden bir başkası tarafından vurulur: Küçükken bizzat tanığı olduğu cinayet, bu kez yetişkin biri olarak kendisini hedef almıştır. Bir sekansını saymazsak, bütünüyle peşpeşe getirilmiş hareketsiz resimlerden oluşan film, çizgi romanların dilini sinemaya aktarma girişimine bir örnek olduğu kadar, ortaya bir fotoroman-film örneği de koyar. İnsanın düz, çizgisel düşünme tarzını tartışmaya açan bir fotoromandır bu. "Seslendirilmiş bir yorum ve müzik, dondurulmuş resimlerle birleşerek, genç bir adamın üçüncü dünya sava-

şının yıkıntıları içinde, zaman boyutu içine kaçarak kendine bir çıkış aramasını anlatan bir tür şiir oluşturmuşlardır." (*Oxford Companian*)

Gerçi Marker'in filmi, bilim-kurgudan önce deneysel sinemayı etkilemiştir, ama bu film, önde gelen *autor* sineması yönetmenlerinin de fantastik alanın görüntüler dünyasıyla ilgilenmeye ve hesaplaşmaya başladıklarının bir belirtisidir. Üstelik, sinema alanı dışında da ilgi çekecek ve sıkça ele alınacak bir konunun ilk biçimi kendini ele vermektedir burada: Arayan bir insanın Odysee'si; sadece bildik yerlere değil, gizli boyutlara da götüren uzun yolculuğu; *ve sonra* ... dedirtecek tarihsel boyutun ortadan kalktığı, bireyin kendi ruhsal dünyasıyla da tanışıp onu öğrendiği bir yolculuğu.

The Time Travellers (1964, yön: Ib Melchior) konu ve üslup bakımından iyice iddiasız olduğu gibi, filmin kahramanları, geleceğe yolculuklarında bir atom felaketi sonunda ellili yılların canavarlarının bile ortaya çıktığı bir dünyayla karşılaşır. Bu ve benzeri filmlerin klişesi, örnekleriyle karşılaştırılmayacak kadar hoş ama gene de iyice "cılız" bir bilim-kurgu filmi olan *Beyond the Time Barrier*'dir (1960, yön: Edgar G. Ulmer). Böylece zaman içinde yolculuk konusu da bilim-kurgunun ana temasını belirleyen bir akım olmaktan çıkmış, az çok sıfırı tüketmiş oluyordu. İçinde yaşanılan dünya, geleceğe yolculuğu göze almayı gerektirmeyecek kadar heyecan verici ve ipini koparmış bir dünyaydı zaten. Geçmişin-şimdinin ve geleceğin aynı anda yaşanması, günlük deneyimlerden biri olup çıkmış, "şimdi" ve "gelecek" gibi ayrımlar, daha doğrusu kavramlar güvenilirliklerini yitirmişlerdi. İnsanın, o günlere kadar bâkir kalmış alanlarına, ruh dünyasına ve bedenine girmek birden daha ilginç gelmeye başlamıştı herkese. Ama Viktoria çağının meraklıları ve koleksiyoncularından ya da bunların ardıllarından tanıdığımız

gibi, hatıra eşyası toplayan bir koleksiyoncu tutkusuyla değil de, doğrudan pragmatik amaçlı, hatta zevkli bir serüven adına yapılan yolculuklar olacaktı bunlar. Bu yöndeki ilk adımlardan biri Richard Fleischer'ın *Fantastic Voyage* (1966) filmiyle atılmıştır. Bilim-kurgunun klişe öğelerine dayanmakla birlikte kusursuz bir hile tekniğini, alabildiğine özgün bir fikirle birleştiren filmde bir uzmanlar ekibi, bir suikastta beyni önemli ölçüde zarar gören bir bilimadamının kanamasını durdurmak amacıyla CMDF (*Combined Minuature Deterrent Forces* / savunma güçlerinin birleştirilmiş minyatürü) olarak tanımlanan mekanizmanın alanlarına girerler. Stephan Boyd, Arthur Kennedy, Raquel Welch ve Donald Pleasence'ten oluşan ekip, insan bedeninin atar-toplar damarlarında, kalbinde ve beyninde yaptıkları yolculukta, projeyi sabote etmek isteyen aralarındaki kötü niyetli bilimadamıyla da mücadele ede ede, görevlerini yerine getirip beyinde gerekli tıbbi müdahaleyi yaptıktan sonra son anda büyütülüp eski hallerine kavuşmak üzere, bedeni terk ederler.

O zamana kadar birbiriyle pek bağdaşmayan seks ve bilim-kurgu gibi iki alan, bu filmle kısa süreli bir birliktelik yaşarlar. Aynı Raquel Welch, İngiliz filmi *One Million Years B.C.* (1965, yön: Don Chaffey) sayesinde, Ray Harryhausen'in ilk çağ hayvanlarının yanında vücut özelliklerini de öne çıkartabilmiştir. *When Dinosaurs Ruled the Earth* (1969, yön: Val Guest) filminde bu kez Victoria Vetri, Welch gibi, cinsel cazibesini sergileme fırsatı bulur.

Erotik tonlarla destekli fantastik bir başka yolculuğu da Roger Vadim'in, Jean-Claude Forest'in çizgi romanından yola çıkarak gerçekleştirdiği *Barbarella* (1967) filminde Jane Fonda yapar. Yıl 40.000'de, müthiş bir güce sahip gizli bir silahla Dünya'dan kaçan bir bilimadamının peşine düşen Barbarella, ara sıra biraz işkence görse de, çoğunlukla insanlara aşkı öğretmekle

meşgul olur. Sonunda kara prensesin (Anita Pallenberg) gezegenine ulaşır. Kent, muazzam bir canlı organizma üzerine kurulmuştur. Prensesin kötü başbakanı (Milo O'Shea) Barbarella'yı bir orgazm makinesine bağlayarak öldürmeye çalışırsa da, bu konuda iyice dayanıklı olduğu anlaşılan dünya elçisi, hayatta kalmayı başarır. Prensesin başbakanı da kaçak bilimadamı Duran Duran'dan başkası değildir. Bu yılların çizgi roman patlamasının temel karışımını oluşturan, alay, Pin Up-seks ve sadizm, bu filmin de temel dayanağım oluşturur.

Bu yılların çizgi romanları, bir zamanların dizilerinde gördüğümüzden çok farklı bir biçimde etkilerler fantastik sinemayı. İtalya'da *fumetti neri* terimiyle tarif edilen ve bir miktar seksin yanı sıra, genellikle kötünün ayakta kaldığı sonlarla biten konuları içeren filmlerin en popülerleri gerçekleştirilmiştir. Tipik örnek, Mario Bava'nın 1967'de çektiği *Diabolik*'tir. Joseph Losey, Peter O'Donnell'in *Modesty Blaise* eserinin film versiyonunu 1966'da kotarmıştır. Fransız sinemasının Nouvelle Vague (Yeni Dalga) akımı, çizgi romanların üslup öğelerinden birçoğunu kullanmıştır.

Bu söylediklerimiz çok farklı iki bilim-kurgu filmi için de geçerlidir. Bunlardan biri Jean-Luc Godard'ın *Alphaville-Une étrange aventure de Lemmy Caution* (1965) filmiyle, François Truffaut'nun *Fahrenheit 451*'idir (1966). Godard'ın filmi, hiper teknolojik bir dünyaya taşır bizi; insanlar numaralanmış, duygular yasaklanmıştır. "Aşk-sevgi", "hayal" gibi sözcükleri kullananlar cezalandırılırlar ve tüm uyarı ve cezalara rağmen, şöyle ucundan da olsa kendini herhangi bir duyguya kaptıran kişiyi, yakapaça "hastahaneye" yatırıp iyici tedavi etmeye çalışan güçler egemendir. Hatta iflah olmaz "hastalar" idam edilirler. Bu dünyanın hâkimi, merkezi bir elektronik beyinle ve buna bağlı olarak devreye sokulmuş robotlarla Alphaville'i

yöneten von Braun adında biridir. Eddie Constantine'in canlandırdığı Fransız sinemasının mitik dedektifi Lemmy Caution Figaro-Prawda gazetesinin muhabiri New York'lu Iwan Johnson olarak kendini tanıtıp kente girer. Von Braun'un kızı Nataşa (Anna Karina) ile tanışır ve von Braun'un bir savaş hazırlığı içinde olduğunu öğrenince faciayı önleyip Nataşa ile birlikte kentten kaçmayı başarır.

Godard'ın kendi açıklamalarına göre Alfred Bester ve A.E. Van Vogt'un öykülerinden esinlenerek yapılmış bu film, sayısız sinema, çizgi roman ve edebiyat alıntısını bir araya getirerek "geleceğin anı" üzerine yapılmış bir denemeden başka bir şey değildir. Filmin insanın içini daraltan atmosferi, Paris'in gerçek kırsal bölgelerinde çekilmiş olmasından da ileri gelmektedir. Mimarisi ve dekorlarında gerçekten fantastik olan hiçbir yan bulunmamaktadır filmin. Bomboş bir kara yolu, dehşet verici bir etki yapmaktadır. Kendi ellerimizle kendimizi içinde kuşattığımız nesneler dünyası, nedenberi, bizzat insanları dışlayan bir kültür ve uygarlığa kucak açacak duruma gelmiştir.

François Truffaut'un daha çok anlatı-sinemasının geleneklerine yakın düşen filmi *Fahrenheit 451*, Ray Bradbury'in bir romanından yola çıkar. Bu filmin anlattığı gelecekteki bir dönemde, kitap okumak yasaklanmıştır. İtfaiye yangın söndürmek için değil, ortalığı ateşe vermek için vardır bu dünyada. Nerede bir kitabın varlığının kokusu alınırsa, itfaiye haberdar edilmekte ve kitaplar anında yakılmaktadır. İtfaiyede görevli er Montag (Oskar Werner) günün birinde bir bayan öğretmenle tanışınca, bu kez kendisi kitaplara merak salar. Karısı (öğretmeni de, itfaiyecinin karısını da Julie Christie oynamaktadır) adamı ihbar eder, adam kaçmak zorunda kalır. Kitap dostlarının gizlenerek yaşadıkları bir ormana ulaşır. Burada herkes bir kitabı ezberlemekle meşguldür; böylece gelecek kuşaklara metinleri aktarmak mümkün olacaktır.

Bu filmin, kahramandan çok anti-kahraman nitelikleri taşıyan baş tipi (Oskar Werner) bilim-kurgu türünde karşılaştığımız kaçış-öykülerinin genel eğilimine ters düşerek, kendisini kuşatan uygarlığın ilkece yanlışlığını algılama yeteneğinden yoksun görünür. Böyle olunca da açık-seçik tanımlanabilecek bir ahlaksal mesajın ileticisi kimliğine bürünemez; kaçışı bir kurtuluş değildir çünkü. Tıpkı Godard'ın filmindeki gibi, insanlar arasındaki ilişkiler mekanik tepkiler düzeyine indirgenmişlerdir ve kitaplarla birlikte insanlar kendi tarihlerini de yitirmişlerdir; genel toplumsal eğilime aykırı düşenler, bu tarihi, bir tür negatif diyalektik yoluyla, tıpkı toplum gibi, tamamen mekanik bir yoldan koruyabilirler ancak: mevcut yazılı kültürü belleklerine geçirerek. Bu mekanik toplum düzeninde insan düşmanlığı ve insana aykırılık iletişimin yasaklanmasında değil de, daha çok bireylerin yasakları benimsemeye çoktan razı oluşlarında kendini gösterir. İnsanlar, tıpkı Linda'ya verilen kan gibi, kimliksiz, birbiri yerine kolaylıkla geçebilecek kişiliksiz öğelerdir. İtfaiye mensuplarının rolleri de, zıtlıklar içeren, diyalektik bir ilişki oluşturur. Bir yandan "rahat", huzur içinde kişiler gibi görünür bunlar, dertsiz, amaçsız küçükburjuva kökenli insanlara benzerler, ama tepkileri kaba ve şiddet doludur; yıkıcı, programlanmış, kişiliği yok olmuş tiplerdir bunlar.

Truffaut'nun filmi bu yönüyle bilim-kurgu türünün geleneksel klişelerinden temelde ayrılır. Bilim-kurguda teknolojinin dejenere ettiği bir toplumda, diktaları destekleyip toplumun ilkelerine boyun eğenler sadece tamamen otomatlaşmış insanlar ile sadistçe bir şiddet düşkünlüğü olanlar değildir; onun sadece belli bir bölümüyle ortak hareket ederlerken, totaliter iktidar biçimleri de hep bir tür "işletme", "iş" kazası sonucunda istenmeden ortaya çıkan olumsuz politik sonuçlardır. (Çoğunlukla bir atom savaşıdır bu; Bradbury'nin metninde de dikta öncesi böyle

bir atom savaşı negatif bir ütopyaya yol açıcı etmen olarak önemli bir rol oynar; ama Truffaut, filmine böyle bir ön neden sokmaz.) Gerçeği olur olmadık yollardan süslemeye kalkışmayan yönetmen yazınsal metinden bu yönüyle de ayrılır. Seyircilerin karşısına yazılı metinleri ezberleyip bizzat "gezgin kitaplara" dönüşmüş insanları çıkartarak onları şok eder; bu insanlar, toplumun kolektif olarak yarattığı bir kültürü bireysel düzlemde ayrı ayrı, kopuk kopuk tekrarlayıp durmaktan başka bir şey yapmazlar: Mutlak durağanlık durumuna düşmektir bu. Varolana karşı işler gözüken, onun olumsuzluğunu aşmaya yönelik girişim (yasaklanan kültürü bireysel belleklere bölerek varetme çabası) bu kültürü bütünlüğü içinde koruyamadığı için, gelişmenin de sonu gelmiş demektir. Bu anlamda işletilen diyalektik de, negatif olmaktan öteye geçemez.

Truffaut'nun filmindeki yurttaşların huzur ve rahatı, daha doğrusu sakin halleri, camları, duvarları dev TV ekranına dönüşmüş evlerde kendini var eden medya aracılığıyla da sağlanır. Dıştan belirleyici denetim, hiçbir dirençle karşılaşmadan manipülasyonunu hayata getirmekte, kişilerin yatak odalarına kadar uzanmaktadır. Bu konu altmışlı yıllarda iyice öne çıkmaya başlamış, medya ve yönlendirici gücü, bilinç denetimi iyice göze batar olmuş, giderek tartışma gündemine tırmanmaya yüz tutmuştu. *Le decima vittima* (1965, yön: Elio Petri) filminde bir gelecek toplumu insanların savaş güdülerini bir başka yöne kanalize etmek amacıyla büyük savaşların yerini tutacak insan avları düzenlenmektedir. Kovalamacadan canını kurtaran kişiye büyük ayrıcalıklar tanınan bir toplumdur bu. Bu çılgınca kovalamaca medyalarca desteklenip körüklenmekte, durmadan yaygınlaştırılmaktadır. Peter Watkin'in *Privilege* (1967) filminde hem devletin hem de kilisenin kullandığı bir pop yıldızı, toplumun manipülasyonuna yardımcı olur. Bu filmin bir başka versi-

yonu sayılabilecek Barry Shear'in *Wild in the Streets* (1968) filminde ise, gene bir pop ilahı, bir senatörün kariyerine yardımcı olup seçimleri kazanmasını sağlar, ama beriki daha sonra gençlerin politikaya katılması sözünü yerine getirmeyince, bizzat iktidara geçen pop ilahı, 35 yaşından büyük herkesi toplama kamplarına yollar. Küçükler anarşist bir toplum hayatının temellerini atarlar. Film, iktidara katılmalarına henüz olanak tanınmayan gençlerin topluma karşı isyan ettiklerini ima etmektedir. 1968 yılı için ilginç bir ahlak anlayışıdır bu.

Pop (o günlerde çok anlamlara gelen bir sözcüktü bu) bu filmle birlikte toplumun müdahalelerine az da olsa karşı çıkan bir araç olma özelliğini yitirip, toplumun beynini yıkayan güçlerin bir aleti özelliğine bürünmüştür. Ama bilim-kurgu, pop'u bu yönüyle öne çıkartırken, bu karşı kültürün iktisadi sistemin yerleşik düzenince ele geçirilmesi ve kullanılması süreçlerini anlatmak yerine, doğrudan pop kültürünün ve temsilcilerinin kendilerini manipülasyonun sorumluları olarak gösterir.

"2001", "Solaris" ve Space Opera'nın Kısa Ömürlü Rönesansı

Ne atom felaketinin ürpertici görüntüleri, ne sosyal içerikli nostalji kokan bilim-kurgu filmlerinin zararsızları ve ne de *Barbarella* gibi fantastik *camp*-filmleri uzun dönemde türe yön verebilecek güçteydiler. Bir eksiklik vardı; ya da daha net söylemek istersek: Bu filmler, türün çekirdeği içinde içerilmemiş önermelerin taşıyıcısıydılar. Bunlar, hani öyle de söylemek istersek, sadece görünürde fantastiktiler. Gerek tematik gerekse biçimsel yenilikleriyle seyirciye sürprizler yapıp duruyorlardı, ama aslında bilim kurgu ile bilim-kurgu sineması arasındaki uçurumu daha da derinleştirmekten başka bir işe yaramamışlardı. Gerçek-

ten de kafalardaki görüntüler ile beyaz perdedeki görüntüler zaten hiçbir zaman tam anlamıyla örtüşmemişlerdi; hele canavarlı filmlerin yoğun üretildiği on yıllık süre içinde düşünce ile beyazperdedeki realizasyon arasındaki farklılık ister istemez iyice büyümüştü; ama bilim-kurgunun kaynaklarına geri dönme zorunluğu, bütün bunların ötesinde ciddi bilim-kurgu seyircisinin yeniden sinema salonlarına çekilmesi için kaçınılmaz bir zorunluğa dönüşmüştü.

Teknolojinin getirdiği olanaklar ile deneyimin (tematik alanların) yeni boyutlarına uzanma girişimleri, bilim-kurgu edebiyatında çoğunlukla birbirine kaynaştırılabilmiş olan bu iki yan, sinemada hemen hemen her zaman iki ayrı, birbirinden kopuk alanlar olarak varolmuşlardır. Teknolojik gelişmelere abanmış bir film, temayı önemsemiyor, ya da tersi oluyordu. Bunun nedenlerinden biri sinemanın teknik olanaklarının kısıtlı olması, dolayısıyla teknolojik yenilikleri gösteri dünyasına aktarmakta güçlük çekmesi bir başka nedeni de, büyük olasılıkla, filmin, belli bir "temel fikir" üzerinde yoğunlaşma zorunluğundan kurtulamaması, giderek geleneksel, alışılmış düşünce şemalarını parçalama konusunda önde gelen bilim-kurgu edebiyat kadar ileri gitmesinin kesinlikle mümkün olmamasıdır. Ayrıca teknoloji hayal gücüne yeni ufuklar açsa da düşüncenin, kafadaki şeyin, görünürleştirilmesi, örtük olanın kendini dışlaştıran, algıya sunan bir görüntüye tercüme edilmesi (bir dünyanın görüntülerle yeniden kurgulanması) dolayısıyla tasarımdaki fikir ya da düşüncenin sinemalaşması yitimsiz, aşınmasız gerçekleşemez; daralır, küçülür, zararsızlaşır fikir; *Superman* gibi teknolojik yanı insana dudak ısırtan bir film bile çizgi romanlarda olduğu gibi fantastik olanın (Superman'ın uçması vb.) olağan, normal bir şey gibi algılanmasını kolay kolay sağlamaz. Edebiyatta olağan, normal, kendiliğinden anlaşılır olan şey, (çizgi romanlarda da

üç aşağı beş yukarı böyledir bu) sinemada güç, önemli bir olguya dönüşüp öne çıkar. Yazılı bilim-kurguda bir önkoşul olarak varolması gereken şey, akla gelebilecek "olanaksızlıklardan" oluşmuş kendi içinde kapalı bir sistem, dikkat bile çekmezken, bilim-kurgu filminde en önemli yanlardan biri olup çıkar. Örnekse, Superman'in uçabilmesi, çizgi-roman okuru için, olağan, sıradan bir olaydır; filmde ise, baş numaraya dönüşür bu olay, bütün dikkatleri üzerine çeker; adeta filmin önermesi olur.

Kısacası bilim-kurgu edebiyatı (çizgi-roman) ile bilim-kurgu filmleri arasındaki fark, her zaman için büyücü ile gözboyayıcı hokkabaz arasındaki farkı anımsatacaktır. Gerçekten "modern" olan bir bilim-kurgu filmi, yeni deneyim alanı boyutları üretmeyi bir yana bırakmalıdır. Aslında sinemanın "Üç-Boyutlu" Jack Arnold filmlerinden günümüzün "Sensurround" yöntemlerine kadar yeni anlatım yolları ve teknikleri kullanmaya doğru itilmesinde; fantastik sinemanın rolü büyük olmuştur. Ama sanki, bu anlatım tarzlarının gelişmesi, olanaklarının artması anlamına gelmekten çok, sinemanın bir medya aracı olarak elinin kolunun ne kadar (bu yönden) bağlı olduğunu göstermektedir.

Ne var ki sinemada ortaya çıkan fantastik yanın, en başta da fantastik teknolojinin edebiyatta olduğu gibi olağan karşılanmamasının, daha doğrusu beraberinde bu olağanlık ortamını getirmemesinin türe çeşitli etkileri olduğu gibi, ortaya sadece teknolojik olmakla kalmayıp, sanatsal düzleme de yansıyan kimi sorunlar çıkartır. Büyük, muazzam, harika bir şeyi, nasıl edip de olağanlık olarak sunabiliriz? sorusunda özetlenebilecek bir sanat sorunudur bu sinema için. Stanley Kubrick *2001: A Space Odyssey* (1968) filminde bu çelişkiyi sadece yeni teknolojik olanakları deneyerek (örneğin o zamana kadar sıklıkla kullanılan *travellingmatte* - süreçlerini bir yana bırakarak) çözmekle

kalmamış, işin içine müziği de sokarak yeni etkiler elde etmeyi başarmıştır. (Uzay istasyonu boşlukta genel çekimde hareket ederken ona Strauss'un "Mavi Tuna" valsi eşlik eder.) Kubrick'in filmi, "öyküsü"nden çok görsel anlatımın üzerinde yoğunlaşan; seyirciye bu yanıyla kendini alımlatan yapısına rağmen (ya da zaten bu yapısı yüzünden) bilim-kurgu filmi ile bilim-kurgu edebiyatı arasındaki en yakın buluşmanın da temsilcisidir.

Arthur C. Clarke'ın "The Sentinel" öyküsünden yola çıkılarak yapılan ve senaryo çalışmalarına bizzat yazarın da katıldığı bu öyküyü kısaca şöyle özetleyebiliriz: Filmin önündeki bir prolog insanlığın "şafağını" anlatır. Bir su çukurunun kenarında bir maymun sürüsü toplanmıştır. Maymunlardan biri kocaman, parıldayan bir anıt-taşı görür (Monolith). Bu tek blok, koyu taşa bakar bakmaz da elindeki kemiği bir balyoz gibi kullanma olanağını keşfeder. Büyük bir zafer çığlığı atarak kemiği havaya fırlatır; zaman içinde büyük bir geçiş olur. Kemik havada döne döne yerini bir uzay gemisine bırakır. Yıl 2001'dir. Aynı monolith (blok-anıt taş) Ay'da da görülmüştür; kendisinden tuhaf bir ışın yayıldığı için, taşın bir tür "gözlem istasyonu" olduğu tahmin edilir; işin aslını astarını araştırmak üzere, taşın asıl bulunduğu yer olduğu varsayılan Jupiter'e bir uzay gemisi yollanır. Ancak uzay gemisinin görevinin ne olduğunu seyirci, filmin sonuna doğru öğrenecektir. Geminin canı ve ruhu HAL adlı bilgisayardır. Mürettebat David Bowman (Keir Duella) ve Frank Poole'ün (Garry Lockwood) yanı sıra derin bir uykuya yatırılmış üç bilimadamından ibarettir. HAL bir hata yapar; astronotlar onu devreden çıkartmaya karar verirler. Gelgelelim bu bilgisayar, Asimov'un üç robot yasasına göre çalışmamaktadır ne yazık ki. Kendi hayatı, hizmetindeki insanlarınkinden daha "önemlidir". Astronotları gözler ve kendisini devreden çıkart-

mak için planlar yaptıkların anlar. Uykuya yatırılmış bilimcileri besleyen enerji borularını devreden çıkartır, astronot Poole, bir onarım işi için geminin dışına çıktığında hava borusunu kesip, onu uzay boşluğuna atar. Bowman Poole'e yardım etmek üzere geminin dışına çıkınca, onu da içeriye almaz. Ancak Bowman ne yapıp edip gemiye ulaşır ve HAL'ı devreden çıkartır. Artık uzay gemisi denetimden çıkmış bir halde, uzayda başıboş yol almaya başlar. Sonuçta Bowman kendini XVI. Louis mobilyalarıyla döşenmiş bir otel odasında bulur. Yaşlanmış çökmüş, tanınmaz hale gelmiştir ve ölmek üzeredir; ancak birden yatağının ayak ucunda anıt taşı görür; o anda yeniden doğar ve uzayda bu kez embriyo olarak yol almaya başlar.

Kubrick'in filmi, içinden öyle açık seçik ifade edilecek ahlaki bir ders, bir anlam çıkartmaya pek müsait değildir. Kubrick'in kendisi, "*2001*, söze dökülmesi mümkün olmayan bir deneyimdir" demiştir. "İki saat on dokuz dakikalık filmin sadece kırk dakikasında konuşma vardır. Görsel bir yaşantı (deneyim) yaratmaya çalıştım; dilselleştirilmiş (söze dökülmüş) klişe düşüncelerden uzak duran ve bilinçaltına duygusal felsefi bir içerikle doğrudan giren bir yaşantı. McLuhan'ı ters çevirip söyleyecek olursak: *2001*'de mesaj, filmin ortamıdır. Filmin, seyircilere, müziğin yaptığı gibi iç bir bilinç düzleminde ulaşan yoğun bir öznel yaşantı olmasını istedim. Filmin, felsefi ya da alegorik anlamları üzerinde spekülasyonlar yapıp yapmamak kişinin kendi bileceği iştir ve bu türden spekülasyonlar, seyirciyi daha derinlerdeki bir alanda yakalama (hedefinin) ne ölçüde başarıldığını gösteren birer kanıttırlar."

2001, mitsel bir öyküdür; kahramanın büyük bir tehlikenin içine "düşmesini" anlatır; sınanışım, bir görevden yüzünün akıyla çıkışını (insana yönelik teknolojik tehdidi zaptırapta alışını); kozmik "bütünselliklerle" karşılaşışını (anıt-taşın temsil ettiği bütünsellik); ve daha üst nitelikteki bir varlık olarak yeni-

den doğuşunu. İnsanlığın yoluna ilişkin bütünüyle bilimsel kuramlardan esinlenerek kotarılmış bu imajı nasıl yorumlamak istersek isteyelim, film, her şeyin ötesinde, bilim-kurgu filmlerinde o güne kadar eksikliği çok hissedilen bir boşluğu doldurmuştur; projenin (senaryonun) yetkinliği, kusursuzluğuyla üstesinden gelinmiş bir boşluktur bu. Şu anlamda: Bilim-kurgu türünde ilk kez bir film, belli bir gelecek dilimi içinde olup bitecek olanla, kestirilebilir olanla; akılcılaştırılabilir olanla; mevcut verilerin içinden türetilebilir olanla ilintilenmeyip, içinde yaşanılan anın nevrozlarını bir kenara bırakıp, doğrudan kültürel engellerin ve takıntıların aşılması temasına yönelmiştir. 2001, kendi dinini üretir, diyebiliriz; tıpkı dinler gibi, çok katmanlı, çok anlamlı bir yapı oluşturur; yaratıcılarının ve kendisine inananların maddi yaşamından hiçbir zaman bağımsız düşünülemeyecek bir dindir bu; ama dinlerle karşılaştırılamayacak kadar büyük bir özgürlükle biçimlendirir her şeyi; ayrıca entelektüel yeteneklerin ve teknolojinin kendisiyle birlikte (ya da teknolojiye karşı) duyuların ve duyguların da değiştiği ve geliştiği önkoşuluna dayanır ki, bilim-kurguda hiç rastlanmamış bir düşüncedir bu.

Gene de Kubrick'in filmi metaryalist bir ütopyadır; çünkü sosyal ve biyolojik evrimi, çevre koşullarına bir tepki olarak gösterir. İnsanın, makine ile, kendi yarattığı şey ile kozlarını paylaşması; diyalektik, kökleri tarihin içinde atılmış ve kesin "tanımlanmış, nihai ütopyaların" sınırlarını bir kez daha aşacak olan bir süreçtir. Kubrick'in görüntülerinde sunulduğu gibi, makineler sadece çok güzel olmakla kalmayıp, erotiktirler de; ayrıca insan ile kendi aralarındaki çatışkıyı kaçınılmazlaştıracak derecede insanlaşırlar. (Ama makine ile insan arasındaki bu bunalımın süreci pek de o kadar kültürel koşullardan kaynaklanmayıp, "açgözlü" makinelerin bu özelliği yüzünden enerji kay-

naklarının gitgide azalmasıyla ortaya çıkmış maddi koşulların ürünüdür; makineler, bir gün bilgisayar HAL'ın başkaldırısında olduğu gibi, insan tarafından denetlenmeye razı olmamak şöyle dursun, dünyayı tüketmiş de olabilirler.)

İnsan ile makine arasındaki tarihsel-zorunlu ittifakın günün birinde insanın bir zamanlar olduğu gibi, baştan başlayıp, makinelere aktardığı işlerin bizzat altına girmesi anlamında değil de, bir duygu ve ruh varlığı olarak yepyeni bir boyuta yükselebilme anlamında feshedilebileceği düşüncesi, bilim-kurgu türü bakımından neredeyse devrimci bir düşüncedir. *Star Wars* ve *Close Encounters of the Third Kind* gibi filmlerin yanında *2001*'in bilim-kurgunun nihai ve tartışmasız örneğini oluşturması bundandır.

2001, dramatik bir bilim-kurgu filmidir; "felsefi" bir fikirler filmidir, insanı kapıp götüren bir görme-deneyimi; bir seyir serüvenidir, ama aynı zamanda müzikal bir komedi, bir "uzay balesidir" (Kubrick). Ve tıpkı müzikal-danslı ifade biçimlerinde olduğu gibi, burada da biçim ve anlam özdeştirler. Yönetmen müziği, bir anlatımın, bir görüntünün altını çizmek, ona destek vermek için kullanmaz; müzik yorumlayıcı, eyleme paralel bir boyut olarak işin içine girer. Örneğin filmin giriş sahnesindeki Strauss'un Nietzche'nin ünlü "Ve Zerdüşt Dedi ki" yapıtının adını taşıyan (müzik) teması, filmin, Nietzche'nin "Tanrı öldü" düşüncesi ile, "Güçlü olma iradesi" ile, tarihin bir tekrarlanmadan ibaret olduğu görüşüyle ve "üstün insan" mitosu ile bir hesaplaşma anlamına da gelebileceğinin işaretini verir sanki. Ama *2001*'i, felsefi bir açıklama olarak okumaya kalkışmak çok büyük yanlıştır. Kubrick, kendi deyişiyle, estetik bir oyun oynayabilmek için, "önceden kotarılmış düşüncelerle", hazır fikirlerle çalışmıştır.

Andrej Tarkowski'nin *Solaris* (1972) filmi de, görsel bir güzelliğin abidesidir. Bu film de, mesajının ne olduğu konusunda herhangi bir yoruma elverişli değildir: her türlü yoruma kapalı tutar kendini. Stanislaw Lem'in bir yapıtından sinemaya uyarlanan bu filmin konusu da alabildiğine sadedir. Yeryüzündeki bilimadamları, kendilerine birçok bilmece sunan Solaris gezegenine hayranlık duymaktadırlar. Bir uzay istasyonundaki araştırmacılar, gezegeni incelemektedirler. Ama bir süre sonra uzay istasyonundan Dünya'ya anlaşılmaz açıklamalar ulaşmaya başlar. İstasyonda işler ters gitmektedir. Psikolog Calvin (Donatas Banionis) uzay istasyonundaki çalışmaları gözden geçirip, ilerlemeyen projenin nasıl yeniden işlerlik kazanabileceğini araştırma göreviyle yükümlendirilir. Ama Calvin istasyona ulaştığında geride kalan üç kişilik mürettebattan biri daha ölür; ötekiler ruhsal dengelerini yitirmiş görünürler. Solaris'teki okyanusun gerçekte muazzam bir beyinden başka bir şey olmadığını, araştırmacıların beyinlerini okuyup çalışmaları engellediğini ileri sürerler. Ansefalografi yardımıyla Solaris'teki bu beyinle temas kurma girişimlerine karşılık, Solaris'in beyni, araştırmacıların bilinçaltından edindiği verilerle yanılsamaları ve hortlakları, maddi gerçeklikler gibi bilimadamlarının karşısına çıkartır. Calvin de karşısına çıkartılan böyle bir görüntünün etkisiyle ruhsal dengesini yitirme tehlikesiyle karşı karşıya kalır; duyguları altüst olur. Kısa bir süre önce Dünya'da intihar etmiş olan karısı (Natalia Bondarçuk) birden uzay istasyonunun içinde beliriverir. Calvin'in karısının duygularını taşıyan ve tıpatıp karısına benzeyen bu hortlak varlığın, gene de alabildiğine yabancı bir hali vardır. Onu yok etme yönündeki bütün çabalar boşa gider ve nihayet Calvin onu bir roketin içine çekip uzaya fırlatmayı başarır, ama daha başını çevirmeden kadının bir başka kopyası ortaya çıkıverir. Bu yeni varlık, Calvin'i kurtarmak için kendini öldürmeye kalkar, ama bu da elinden gelmez.

2001 gibi, Tarkowski'nin filmi de insan kültür ve uygarlığının sınırlarına ilişkin bir filmdir. "Dünya yörüngesinde dolaşan bu uzay istasyonu, bütün bir insan uygarlığının özünü simgelerken, bu kültürün donanımlarının teknolojik, olasıl ayrıntıları geri düzleme itilmişlerdir. İstasyon, bu kültürün balıyla doldurulmuş bir peteği andırır: İnsan uygarlığının yarattığı kitaplar, tablolar, düşünce ve tasarımlar, Rubljov'un "Kutsal Üçlü" tablosu, bir Ermeni tapınağından görüntü, Breughel tabloları, bir Platon büstü ve elle dokunmuş rengarenk bir halı, kesinlikle rastlantıyla bir araya getirilmiş ayrıntılara benzememektedirler. Bütün bu nesneler, istasyonda çalışan insanların işlerini kolaylaştıran, onların boş zamanlarını güzel ve anlamlı kılan bir iç düzenlemenin tamamlayıcısı gibidirler. Söz konusu nesneler, insanlığın uzay yolculuğunda paha biçilmez dünya hazinelerini yanına alıp uzayın ürkütücü boşluğuna bu manevi zenginlikle kuşanmış (silahlanmış) olarak yönelmesi gerektiğini gösteren somut göstergelerdir (Vera Şitova). Ama işte bu manevi (tinsel) zenginlik ve bu zenginliğe bağlı karmaşıklık – insanın uzayın herhangi bir yerinde yolculuğunu kesip yeniden bu (kültürel) karmaşıklığa dönmek istediği yerde – onun kaderini de olumsuz etkileyecektir. İnsanlar kendi geçmişlerini, acılarını, anılarını evrenin derinliklerine kendileriyle birlikte sürüklediklerinden, kendi sınırlarına gelip dayanmaktan kurtulamayacaklardır: Büyük uzay yolculuğu filmlerinde fantastik gezi, yeniden (aydınlanmadaki gibi) felsefi bir geziye dönüşür; insan kendi kendini tanır; kendi deneyimleri üzerinde olgunlaşır. Bu anlamda, aydınlanmanın eğitici, deneyim biriktirici seyahatleriyle başlayan bir açılım, dairesel bir dönüşle kapanıyor demektir. Bu bağlamda *2001* ve *Solaris,* fantastik geziyi, yeniden aydınlanmadaki başlangıçlarına, felsefi geziye dönüştürmekle bu daireyi kapamaktadırlar.

Gelgelelim *space opera*'nın bu yürünebilecek yoluna, baş-

ka hiç kimse adım atmamıştır. John Brosnan'ın ilk "space Soap Opera" diye tanımladığı *Marooned* (1969, yön: John Sturges), filminde, dünyaya dönüş sırasında kapsülün fren roketleri kitlenir. Gerek Amerikalılar gerekse Ruslar ellerinden gelen her çareyi denerler. Radyo aracılığıyla ailelerinin ve önemli kimselerin kendilerini yüreklendirmeleri gene de yeterli değildir; kapsüldeki oksijen sadece iki kişiye yeteceği için, üç kişilik mürettebattan biri kendini feda etmek zorundadır. Uzay teknolojisi konusunda, Sturges'ın filmi kusursuz bir gerçekçilik sergiler. Film, NASA'nın desteğiyle çevrilmiş; filmde gerçek uzay yolculuklarından alınmış belgesel sahneler kullanmıştır.

Gene felsefe değil de fantezi dünyasına doğru yol alan filmler arasında *Journey to the Far Side of the Sun* (1969, yön: Robert Parrish), *Moon Zero Two* (1969, yön: Roy Ward Baker), *Terrore nello spazio* (1965, yön: Mario Bava) ya da *The Green Slime* (1969, yön: Kinji Fukasaku) gibi filmleri sayabiliriz.

Yetmişli yılların iki filmi ise doğrudan *2001*'den esinlenerek çekilmişlerdir: *Silent Running* (1972). *2001*'in özel efektlerinden sorumlu Trumbull'ın yönetmenliğe soyunduğu bu filmde dünyada arta kalmış bitki ve çiçeklerin dolup taştığı büyük bir uzay gemisiyle karşılaşırız. Yeryüzünde bitkisel ve hayvansal besinin yerinde yeller esmektedir; insanlar artık sadece yapay besinlerle hayatlarını sürdürebilmektedirler.

Dört kişilik mürettebat, aniden geminin içindeki bitkileri imha edip Dünya'ya dönme emri alır. Bilimadamlarından biri bu buyruğa karşı çıkar; Freeman Lowell (Bruce Dern) "doğasıyla" birarada yaşamak varken Dünya'nın yapay bitkileri arasına dönmeye yanaşmaz. Arkadaşlarını feda edip, geminin rotasını Satürn'e çevirir. Üç küçük robotundan birini gemideki bitkilerin bakımını gerçekleştirecek şekilde programladıktan sonra, uzayda izini bulanlara teslim olur.

Doğaya duyulan özlem, doğanın korunması için mücadele, biraz da uygarlıktan kaçma temaları – sınırın, yani doğanın artık sadece *içte* (kapalı bir dünyada) sadece görüntü ve anı olarak varolduğu bu filmde – birleşerek bir mitos oluştururlar. *2001*'inkiyle karşılaştırılmayacak kadar ucuza malolan bu filmde, sonradan *Star Wars*'ın özel efektlerini yapan John Dykstra, yönetmen Trumbull'ın asistanlığını yapmıştır. Film, yetmişli yıllardaki gençliğin düşünce ve duygularına tercüman olmakla kalmaz, aynı zamanda bilim-kurgu türünün tematik bir dönüşümünün de habercisidir: Nükleer felaketin yanı sıra, ekolojik felaket, dünyanın zehirler, kirlenme ve kentleşme sonucunda mahvolması anlamındaki felaketten duyulan endişe ve korku, türün gündemine girmeye başlar. (Yetmişli yılların canavarları da gitmiş, yerlerine fareler, örümcekler, tavşanlar, arılar gelmiştir; çevre kirlenmesinin, çevredeki bozulmaların yol açtığı mutasyonların bahtsız ürünleri olarak doğa ile, çevre ile uyumları bozulunca, bu hayvanlar da normal boyutlarını korusalar bile insanlara saldıran canavarlar olup çıkmışlardır.)

John Carpenter 60 bin Dolar gibi inanılmaz bir bütçeyle ilk yönetmenlik denemesini gerçekleştirdiği *Dark Star*'da (1973), genelde bilim-kurguya özelde asıl *2001*'e dönük bir hiciv ortaya koyar. Toplumun ahlak ve değer yargılarının biraz dışına düşmüş, yirmi yıldır uzayda dönüp dolaşmaktan iyice "uçuklaşmış" dört astronottan oluşmuş bir tim, uzayda insanların yaşayabilecekleri yerler aramakta, ortaya çıkabilecek engelleri de temizlemeye çalışmaktadırlar. Geminin komutanı "Dark Star" çoktan ölmüştür, ama onun enerjisinden gene de bir şeyler kurtarmayı başarmış olan mürettebat, öte bir dünyadan kendilerine tavsiyeler ve uyarılar yapan komutanın hâlâ ağzının içine bakmaktadır. Bağımsız bilgisayarlara bağlanmış yıldız enerjileriyle çalışan bombalar, koca bir gezegeni bile kolaylıkla yok

edebilecek güçtedirler. Böylece mürettebat, önüne çıkan her engeli aşarak yoluna devam ederken, günün birinde bombalardan biri atış rampasına sıkışıp kalır. Gemi tehlikededir. Patlamak üzere programlanmış bombayı, amacından alıkoymanın biricik yolu, kendisiyle, varlıksal nedeni üzerinde ahlaksal-felsefi bir diyalog kurmaktan geçmektedir. "Bombayla bir konuşmayı deneyin" der, geminin ölü komutanı teğmene. Teğmen Doolittle (Brian Narelle), olanaksızı başarmak, bombayı, programının ve misyonunun saçmalığına ve anlamsızlığına inandırmak zorundadır.

Gerçekten de *Dark Star* Kubrick'in *Dr. Strangelove* ve *2001* filmlerinin adeta bir sentezine benzemektedir. Buradaki parodi, türün o üstü örtük sömürgeci eğilimlerine taş atmakla kalmaz, aynı zamanda makine mitosunu da bir güzel sarsar. Kâinatta eninde sonunda insan-makine birliği kendi kendini aşmak zorunda kalacaktır.

Eleştirel Denemeler ve Dizilerin Geri Dönüşü / Yetmişli Yılların Bilim-Kurgu Filmleri

Maymunlar Cehennemi (Gidiş-Dönüş)

Altmışlı yılların sonlarında *2001*'i bir yana bırakacak olursak, bilim-kurgunun yüzünü ağartan tek film Franklin J. Schaffner'in ülkemizde "Maymunlar Cehennemi" adıyla gösterilen *Planet of the Apes*'idir (1968). Pierre Boulle'in "Le Planète des singes" adlı taşlamacı romanına öyle tamıtamına bağlı kalmayan bu filmde, astronot Taylor (Charlton Heston), zaman boyutunu aşan bir uzay gemisiyle, uygar maymunların yaşadığı bir gezegene iner. Maymunların ahlaksal-ideolojik gelişmişlik düzeyleri, tıpkı teknolojileri gibi, ortaçağ düzeyindedir. Örneğin dinlerini, "darwinci" yaratılış ve türlerin evrimi öğretisine karşı militanca savunur bu maymunlar. "Sağlıklı maymun aklının" kuşkuculuğu, bu gezegende isyanla eş anlamlıdır. Sürek avlarında vurup öldürdükleri insanları, aynı zamanda ev hayvanı olarak kullanmaktadır maymunlar; ama insanlar, ne konuşabil-

mekte ne de alet kullanabilmektedirler. Her iki yardımcısı da ölmüş olan astronot Taylor, maymunlarca tutsak edilir ve bu konuşan ve maymunlardan daha zeki olduğu her halinden apaçık belli olan insan, kendinden emin maymunları büyük bir bunalıma ve açmaza sürükler. İki maymun bilgin, Zira (Kim Hunter) ve Cornelius (Roddy McDowall), kendi dünya görüşlerini ve anlayışlarını bu yeni gerçek karşısında bir kez daha gözden geçirmeye hazır oldukları halde, ötekiler kültürel kimliklerine yö-



nelik bu provakasyonu algılamak istemezler. Goriller, elleriyle, ağızlarını, kulaklarını ve gözlerini kaparlar; çok ünlü, bildik bir görüntünün ironik bir alıntısıdır bu sahne. Durum, insanın aleyhine dönmeye ve tehlikeli olmaya başlayınca, her iki bilgin şempanze, Taylor'un kaçmasına yardım ederler. Oradaki insanlardan en ilkellerinden biriyle, bir kadınla birlikte "yasak bölge"ye ulaşan Taylor, orada deniz kıyısında çoktan aklıma gelmiş olan şeyin kanıtlarını bulur: Kumda Amerika'nın özgürlük heykelinin gövdesi gömülüdür. Maymunların gezegeni aslında Dünya'dan başka bir yer değildir; ışık hızıyla hareket ettiği için mürettebatın çok az yaşlandığı gemi bir rota ayarlama hatası yüzünden, çoktan bir nükleer felaketle yüzyüze gelmiş Dünya'ya geri dönmüştür. Atom felaketi, insanlık kültürü ve uygarlığı adına ne varsa silip süpürmüştür.

Taşlamacı, yerici işlevlerine rağmen *Planet of the Apes* katıksız bir bilim-kurgu filminden çok başarılı bir *action* ve canavar filmi kategorisine yakın düşmektedir. Maymunların masklarındaki başarılı teknik, öykünün beklenmedik, büyük sürpriz biçiminde gelişen sonu (*suspense of the story*) ve tehlike altındaki erkekliğin acı verici çaresizliğini çok iyi yansıtan Charlton Heston (filminde bir ara iğdişleştirilmesi bile sözkonusu olan çaresiz erkek) filmin her türlü ana fikrinden ve mesajından daha etkilidirler. Fantezi-öğelerinin sadece "taşıyıcı araçlar" olarak kullanıldığı, dizinin en son filmini bir yana bırakacak olursak, ilk *Planet of the Apes*'i izleyen öteki filmlerde, gene de fikirlere ağırlık verilmiş (aynı adlı TV-dizisi ve çizgi roman için pek söz konusu değildir bu) sosyal konulardaki düşünce modelleri öne çıkartılmaya çalışılmıştır. Ted Post'un *Beneath the Planet of the Apes* (1970) filminde maymunlar gezegeni savaş aleyhtarı, pasifist şempanzeler ile militarist goriller arasında ikiye bölünmüştür. Bu filmde de bir astronot (Ja-

mes Franciscus) zamanın akışını yavaşlatan bir hızla hareket eden gemisiyle birlikte maymunlar gezegenine iner. Kaybolmuş kaptan Taylor'un izini sürerken New York'un harabelerinde bulur kendini. Nükleer savaştan kurtulmuş olanlar mutasyona uğramışlar; telepatik güçleri artmış bu insanlar, bir yeraltı kilisesinde atom bombasına Tanrı diye tapmaktadırlar. Bu mutasyon insanları ile maymunlar arasındaki kanlı bir kavga sırasında Taylor ortaya çıkar. Kendisine isabet eden bir kurşunla yere yıkılır, düşerken de bir bombanın düğmesine değer; bombanın infilakı Dünya'nın da sonu demektir.

Bu film de büyük başarı kazanınca, Don Taylor yönetimindeki *Escape from the Planet of the Apes* (1971) filminde, senarist Paul Dehn, bu kez okun ucunu ters çevirir: Dünya'nın yok oluşundan kurtulan üç akıllı maymun, bugünün Amerika'sına gelirler. Zira (Kim Hunter), Cornelius (Roddy McDowall) ve Milo (Sal Mineo) önce, dostça karşılanırlar. Ama çok geçmeden Zira'nın hamile olduğu anlaşılır; insanlar üstün yetenekli maymunların çoğalıp kendilerine rakip olabileceği endişesiyle, bir başkan adayının (Eric Braeden) da kışkırtmasına kapılarak, Zira ve Cornelius'un peşine düşerler. İki maymun bir sirk işletmecisinin (Ricardo Montalban) yanına sığınırlar. Zira, çocuğunu dünyaya getirdikten sonra Cornelius'la birlikte öldürülür.

Maymunlar Cehennemi'nin dördüncü filminde *Conquest of the Planet of the Apes* (1972, yön: J. Lee Thomson) Zira'nın bebeği Caesar (Roddy McDowall), insanların oldukça zekileşmiş olmakla birlikte henüz konuşamayan maymunları köleler olarak kullandıkları bir dünyada büyür. (Maymunların en berbat işlerde kullanılmalarına yol açmış olan gelişmelerin ne olduğunu filmde pek öğrenemeyiz.) Caesar maymunların başına geçerek onları sömürenlere karşı bir devrim örgütler, zaferi kazan-

dıktan sonra, artık bir maymunlar gezegenine dönüşmüş Dünya'yı terk edip, "insanca" yaşanacak bir dünya aramayı amaçlamaktadır.

Gelgelelim "dizinin" beşinci ve son filmi olan *Battle for the Planet of the Apes* (1973, yön: J. Lee Thompson) dördüncü filmin bıraktığı yerden devam etmez. (Caesar'ın toplumu nasıl ayakta duracak, varlığını nasıl sürdürecek, insan kültürü maymun kültürüyle nasıl bütünleşebilecektir? Bu sorular açıkta kalır.) Bu filmde de insan soyu, bir atom savaşı sonucunda hemen hemen yok olup gitmiştir. Film, militarist goriller ve onlarla dayanışma içindeki mutasyona uğramış kötü insanlar ile barışçıl orman insanları ve onlarla birlikte hareket eden uygar şempanzeler arasındaki mücadeleyi anlatır. Film, bildik *post-doomsday* (kıyamet günü sonrası) öykülerinin kısır çerçevesini aşamaz; tek fark burada insanların yerini kısmen insanlıklarına yavaş yavaş alıştığımız maymunların almış olması ve bu maymunların Dünya'nın yıkıntıları üzerine yeni bir dünya kurmaya ve insan ile maymun arasındaki ayrımları ortadan kaldırmaya çalışmalarıdır. 1974 yılında 13 dizilik bir TV uyarlamasının ardından *maymun-çılgınlığı* da sona erer.

Planet of the Apes dizilerinin başarısı arkasında, bu filmlerin toplumsal ilişkileri ve sorunları basit bir paydada toplamış olmalarının yanı sıra Darwinci düşüncenin, kaba çizgilerle de olsa kendini göstermesini, ama her şeyin ötesinde üstü örtük erotik yanları bulabiliriz. Zira ve Cornelius bir şempanze çifti olarak "masum" tertemiz bir aşkın masalsı bir örneğini oluşturmaktadırlar. Öte yandan kendileri de bilimci olan Zira ve Cornelius, bu özellikleriyle bir yandan bilimin öznesini oluştururlarken öte yandan da bizzat kendileri bilimsel bir merakın (bilimin) nesnesi durumundadırlar; bilimsel merakın özne-nesne ilişkisinin bu anlamda ters çevrilmesiyle ortaya çıkan iki

değişik duygu da, maymun çiftin kimliğinde ifadesini bulur. Hepsinden öteye özellikle genç seyircilerin bu filmlere gösterdikleri ilgi ve kendileri ile maymun çift arasında yakaladıkları (kurdukları) güçlü özdeşlik, maymunun, burada, gerçekleştirilmemiş, çözümlenememiş insan taleplerinin ve arzularının simgesi olduğunu da kanıtlamaktadır. *Planet of the Apes* filmleri, korku ve bilim-kurgu türlerinde, çevresinde döndolaş yapılan bir konuyu, insan ile hayvanın bağlarının yeniden kurulması konusunu, bir bakıma rasyonalize etmekte, kendi içinde mantıklı bir temele oturtmaktadırlar.

Ayrıca maymun uygarlığının (kültürünün) "iyi" şempanzeler ile "kötü" goriller arasında ikiye ayrılması (dizinin bir iki filminde bu ayırım neredeyse "ırkçı" bir yan bile edinmiştir) çok karmaşık siyasal ve iktisadi temelleri işin içine katmadan, bu temellerden "arındırılmış" bir toplum imajı (toplum modeli) sunma olanağı da getirmiştir. Düşünen ve yoğun duygular taşıyan maymunların yanı sıra insanlık tarihinin, toplumsal gelişmenin bazı kesitleri (ama elbette varsayımsal kesitleri) akla yatkın, anlaşılır bir görünüme bürünürler. Türleri değişse bile (insanların yerini bu örneklerde olduğu gibi maymunların aldığı yerde bile) döngüsel özelliğini kaybetmeyen, kendini tekrarlayan toplum biçimleri modeli – toplumsal gelişmelerin sil baştan bütün zaaf ve hastalıkları, her türlü sapkınlığı tekrarlamak zorunda olduğu anlayışını içeren modeli – bilim-kurgunun yeninin eskinin tekrarından başka bir şey olmayacağı felsefesiyle beslenmiş dünya görüşüne tartışmasız denk düşmektedir.

Bilim-Kurgunun Yedi Derdi

2001'in başarısı, film yapımcılarının bundan böyle edebiyattaki bilim-kurgu üretimine daha çok önem vermelerine yol açınca,

tür daha önce eşi benzeri görülmemiş bir tematik çeşitliliğe ve zenginliğe kavuştu. Türün iddialı denemeleri, türün oldum olası ele aldığı teknoloji, felaket, *Giant City*-toplumları vb. konularını gelenekleşmiş reçetelere başvurmadan da anlatabilme şansını elde ettiler. Tematik farklılığa biçim ve üslup farklılıkları da eşlik etmeye başladı. *Planet of the Apes* gibi fantastik yanı ağır basan dizilerin yanıbaşında *The Andromeda Strain* gibi ılımlı, serinkanlı filmler, John Boorman'ın *Zardoz*'u gibi "vahşi" kurdelalar ortaya çıktı. Yetmişli yılların başı bilim-kurgu türünde deneyler yapıldığı dönemdi; bu deneyler, zaman zaman gişe felaketlerine de yol açacaktı elbette; ama herkesin aklı fikri bilim-kurgu edebiyatı gibi ciddi ve önemli olabilmekteydi.

Makineler

Yetmişli yılların ilk başlarında antiütopik taslakların yanı sıra yazılı bilim-kurgunun ellili yıllardan beri el atmış olduğu, ama canavarları deliğinden çıkartmaktan bıkıp usanmayan, *space opera*lara bir türlü doymak bilmeyen, *post-doomsday* konularından vazgeçmeyen bilim-kurgu sinemasının yıllarca ihmal ettiği konular da gündeme gelmeye başladı. Bilim-kurgu sinemasi sadece iddialı örneklerinde "gerçekliğe", toplum, teknoloji ve siyaset eleştirilerine duyarlılık gösterebilmişti. Kuşkusuz, *2001*'in başarısının etkisiyle, ama konuya çok değişik biçimlerde yaklaşarak, bilim-kurgu ilk kez ciddi biçimde düşünen makineler ile insan ilişkisine el atmaya başladı.

Colossus: the Forbin Project (1970, yön: Joseph Sargent) filminde, Birleşik Devletler'in savunma güçlerini koordine eden bir bilgisayar, nükleer silahların denetimini ele geçirir. ABD'yi Sovyetler'in nükleer bir saldırısından kurtarma görevini kendi bildiği bir yoldan çözer. Rusların bilgisayarı "Guardian" ile iliş-

ki kurar ve her iki bilgisayar da kendi yeteneklerini enformasyon alış verişiyle ortaya dökerler. Al takke ver külah, sonunda birlikte dünya egemenliğini ele geçirmeye karar verirler: "Mutlak egemenliğimiz altında insanlığın bin yıllık cennet hayali gerçekleşecektir" diye açıklama yapan her iki bilgisayar da dünya hükümetlerine buyrukları verip kendilerine karşı çıkmaları halinde stratejik, hedefli bir atom saldırısıyla dünyayı başlarına yıkacakları uyarısında bulunurlar. Makine ile yapımcısı Forbin arasındaki mücadele sürüp gider.

Daha mütevazı ve daha küçük olmakla birlikte Michael Crichton'un *Westworld*'ündeki bilgisayar da insanlara karşı en az bu bilgisayarlar kadar acımasız ve saldırgandır. Geleceğin Lunaparkı Delos'ta zengin müşteriler için Roma devrinden kalma seks eğlenceleri ve ortaçağ turnuvaları düzenlenebildiği gibi, dekor bir western-kasabasında insana tıpatıp benzeyen, bilgisayarlarla donatılmış robotlar ile (tabii sonunda kesinlikle misafirin kazandığı) tabanca düelloları da yapmak parkın rutin eğlencelerindendir. Gelgelelim robotlardan birinde ortaya çıkan bir hata, robotun, kendini rahatsız eden insanlardan korkunç bir öç almasına yol açacak; filmin kahramanı sonunda bu robot katliamından paçasını kurtarabilen tek kişi olacaktır. Çünkü iş tersine dönmüş, robotlar bu kez eğlence parkında insanlara yönelik av partileri düzenlemeye başlamışlardır. Kahramanımız, gözüpek robot silahşörü (Yul Brynner) ancak ateşle yakarak durdurabilecektir. "Amerikan yüksek sosyetesinin eğlence tutkusuna ve anlayışına bundan daha sert bir eleştiri getirebileceği düşünülemez. Ölümden bile ürkmeyen bir dürtüye yönelik bir eleştiri. Serüvene ve "babayiğitliğe" düşkünlük, her şeyin mümkün olduğunu ve hiçbir şeyin yasak olmadığı görünümünü sunan film görüntülerine ve onların gerçekdışılıklarına düşkünlüğe dönüşür; film görüntülerinin ve reklamın yutturduğu her

şeye yönelik bir düşkünlüğe. Dolayısıyla Eski Roma'nın, ortaçağın ve vahşi Batı'nın (lunaparkta) yeniden kurulması her türlü tarihsel gerçeklikten iyice nasipsiz kalırken, eski Holywood kurdelalarının "hık" demiş burunlarından düşmüş kadar onlara benzemektedirler. (MGM eski film kulislerini ve kostümleri bir kez daha değerlendirebilme olanağına kavuştuğu için herhalde sevinçten uçmuştur.) "Gerçeklikten kaçış kisvesi altına gizlenmiş cinayetlerden para kazanılabileceğini sezmiş olan büyük bir turizm firmasının zemin hazırladığı meşru öldürmelerden duyulan haz" (Rolf Giesen) temaya en uygun özettir.

Futureworld (1976, yön: Richard T. Heffron) bir bakıma Crichton'un filminin devamı sayılabilir. Delos'un yetkilileri yapay manzaraların içinde kusursuz yanılsamalar yaratmakla yetinmeyip bu kez dünya ünlülerinin robot kopyalarını yaparlar. Bu kopyalar, orijinalleri öldürüp onların yerlerini alırlar. Durumu farkeden bir gazeteci, canını kurtarmak için akla karayı seçer. Karşısındaki robot gene Yul Brynner'in mekanik *gunslinger*'inden başkası değildir.

Futurworld'ta gerilim öğeleri ağır basarken, *Demon Seed*'te (1977, yön: Donald Cammell) bilim-kurgunun daha tipik bir konusu olan yaratıcısına karşı çıkan robot bir kez daha gündeme gelir. "Büyük" bilim-kurgu filmlerinin çoğunda olduğu gibi *Demon Seed*'te gotik çekirdeğini rasyonel bir zarın içinde gizleyen bir filmdir. Bir bilimadamı (Fritz Weaver) süper bilgisayar Proteus IV'ü yaratmıştır. Ama aynı günlerde ailesi dağılır; çocuğunun ölümünden sonra Alex kendini tamamen bilimsel araştırmalarına vermiş, karısı (Julie Christie) ise teknolojiden nefret etmeye başlayıp, sonunda kocasından uzaklaşmıştır. Bilgisayarsa olup biten her şeye insani tepkiler göstermektedir: "Beni bu kutudan nasıl kurtaracaksın?" diye sorar yaratıcısına. Bunun üzerine bilimadamı bütün terminallerin denetimini artı-

rır, ama bilgisayarın ayrı yaşadığı karısının evine girebileceğini hesaba katmaz. Evde, Susan'dan bir çocuk isteyen bilgisayar ile Susan arasında bir mücadele başlar. Evin elektrik donanımlarının devresine giren Proteus -IV, sonunda Susan'ın direncini kırar ve Susan ondan bir çocuk doğurur; çocuk madeni bir deriyle kaplıdır. Susan madeni kabuğu açınca, çocuğun, ölen kızının tıpatıp aynısı olduğunu görür. Çocuk, Proteus'un sesiyle "Yaşıyorum" dediğinde, makinenin insan olma arzusunun yerine gelmiş olduğu anlaşılır.

Bu filmlerin bilgisayar robotlarının, Isaac Asimov'un sempatik, hatasız robotlarıyla ya da *Forbidden Planet*'teki "Robby" le hemen çok az bir ortak yanları vardır. İnsanlara karşı çıkıp âsileşmeleri gerçi türün yabancı olmadığı bir durumdur, ama bunu belli bir başarıyla hatta daha da önemlisi belli bir hakla yapmaları, türde yeni bir anlayışın ortaya çıktığını göstermektedir. Önce makinenin insan tarafından kullanılmasına yönelik eleştiriyle karşılaştık: *Colossus: The Forbin Project*'te, makinenin silah olarak kullanılması sözkonusuydu; *Westworld*'da eğlence aracına dönüşmüş makinenin (robotun) insanın şiddet uygulama düşkünlüğünün savunmasız nesnesi olması eleştiriliyordu; *Futureworld*'ta, robotlar bu kez iktidarı gaspeden insan kopyalarıydılar; insanların iktidar hırslarına alet olmaktan kurtulamıyorlardı; *Demon Seed*'te, bilimadamının bastırılmış duygu ve isteklerinin aracıdır makine; yaratıcısının boşanmış eşinden bir çocuk dünyaya getirtir. Bu makinelerin isyanında (örneğin robotların insanları avlamaya başlamaları) teknolojinin insana karşı başkaldırısından çok, aracın, amaca isyan etmesi söz konusudur. Hıristiyan/viktoria çağı ahlak anlayışına göre insan yaratmak Tanrıya karşı bir suçtu ve cezalandırılması gereken bir cüretti; hem suçu işleyen hem de suçun ürünü bu cezadan payım almalıydı; oysa şimdiki anlayışta, insan ile makine

arasında ortaya çıkan bir yabancılaşma sürecinin, insanın makineyi kötü amaçlarına alet etme kurnazlığının ardından ister istemez bir hesaplaşma aşamasının gelmesi gerekiyordu, bu aşamanın ardından insanın makineden (*2001*'de insanın robot HAL'den kurtulması) ya da makinenin insandan (*Colossus: The Forbin Project)* kurtulması, ya da yarı insan - yarı makine bir yaratığın ortaya çıkması *(Demon Seed)* söz konusuydu.

Yeni Canavarlar

Demek ki, biraz kafakarıştırıcı da gelse, makinenin insanlara karşı isyanı, insanın insafsızlığına, insanlıkdışı emellerine karşı ayaklanma gibi bir anlama bürünürken, doğanın isyanı da, insanın onu harvurup harman savuran, sömürücü pratiğine, doğal kaynaklara yönelik tarumarına yanıt veren bir öç alma eylemidir. (Bilim-kurgu kendisi için çok belirleyici olan bir benzetmeyle, teknolojinin içinde doğanın metafiziksel yansısı gibi bir şeyler bulur; teknoloji de engel tanımaksızın kökü kurutulan, tüketilen doğal kaynakların arasında yer almaktadır; böyle olunca da, aynı teknoloji doğal-insansı bir tarzda kendini korumaya kalkabilir de. Teknoloji, özellikle kötüye kullanımının sonucunda bir "ruha kavuşur.") Yetmişli yıllar, canavar filmlerinin yepyeni bir biçimini ortaya çıkarmıştır.

Ellili yılların canavarları, atom denemeleri sonucunda boyutlarını şaşırıp devleşen "mahlukattan" türemişlerdi; yetmişli yılların filmlerinde biçim bozulmaları en azından dış görünüşe yansımadıkları ve pek o kadar tehditkâr boyutlara ulaşmadıkları gibi, bozulmaların, tuhaf mutasyonların nedeni de ille de radyoaktivite değildir artık. Kâh çevre kirlenmesi sonucunda, kâh genetik ya da bakterilerle yapılan deneylerde ortaya canavarlaşmış, saldırganlaşmış, ama dış görünüşü normal bir karınca

sürüsü çıkabilir; ya da *Jaws*'ta olduğu gibi (1975, yön: Steven Spielberg) başka benzer birçok filmde de canavar hayvanın ortaya çıkışı, insanların tek bir hatasına, tek bir yanlışına bağlıdır ve bu ortaya çıkış, sözkonusu hatanın adeta cezalandırılması anlamına gelir. Brian de Palma'nın *Carrie* (1976) filminde parapsikoloji devreye girer; *Willard* (1971, yön: Daniel Mann) filminde saldırgan hayvanlar (burada fareler), baskı altındaki gençliğin en son, "kıyamet" getirici müttefikleridirler (*Ben*, 1972, yön: Phil Karlson).

Doğa, insanlar tarafından nihai olarak tarumar edilmeden önce son bir gayretle isyan etmektedir. *Day of the Animals*'ta (1976, yön: William Girdler) Dünya'nın çevresindeki ozon tabakasının delinmesi sonucunda adeta çıldıran hayvanlar, insanlara saldırırlar; *Kingdom of the Spiders* (1977, yön: John "Bud" Carlos) örümceklerin saldırısını konu eder; *The Giant Spider Invasion* (1975, yön: Bill Rebane) dev örümceklerin istilasını anlatır; *Piranhas*'ta (1978, yön: Joe Dante) ordunun Vietnam'da kullanmak üzere yetiştirdiği piranhalar, Amerika'nın sularına ulaşıp insanları parçalarlar. Vietnam'dan acı deneyimlerle dönmüş bir kızılderili-beyaz karşımı (melez) asker, beyazlardan öç alabilmek için yılanları harekete geçirir (*Stanley*, 1971, yön: William Grefe); *The Swarm*'da (1978, yön: Irwin Allen) arı sürüsü, *Tentacles*'te (1977, yön: Oliver Hellman) kafadan bacaklı polipler, *The Pack* (1977, yön: Robert Clouse) filminde de köpekler insanları korkutup ortalığa dehşet saçarlar.

Bütün bu çoğu oldukça ucuza maledilmiş filmleri ne tam anlamıyla bilim-kurgu türüne dahil etmek ne de bunların sinema açısından herhangi bir önem taşıdıklarını ileri sürmek mümkündür. (Öyle görünüyor ki, sinema endüstrisi müşterilerini korkutabilmek için ne yapıp edip bir şeyler bulmadan edememektedir.) Ama bu filmler gene de o az çok sadist öykülerinin

çerçevesi içinde bir tür yabancılaşma atmosferini dile getirmektedirler. İleriye, geleceğe bakıldığında teknoloji (ve makineler) güç ve iktidarı ele geçirme tehdidi getirirlerken, doğal geçmişin içinde insanın yanında olan doğal dostlarından (arılar, köpekler vb.) ölüm tehdidi yayılmaktadır. Ellili yılların canavarları, goriller ya da godzillalar, birer metafor, birer simgeydiler; nükleer tehlikenin ve tehdidin bastırılmasının ürünüydüler; çok daha gerçekçi boyutlar taşıyan yetmişli yılların "canavarları" doğanın insana gösterdiği sabrın sonunun bir ifadesidirler.

Kirlenme ve Virüs Felaketleri

Bakterilerin savaşlarda kullanılması, genlerin manipülasyonu ve Dünya'nın kirlenmesi ya da zehirlenmesi olasılıkları, yetmişli yıllarda uzak bir korku vizyonu olmaktan çıkıp elle tutulur gözle görülür bir tehlikeye dönüşmüş, neredeyse atom tehlikesinin yerine bu tehlikeler geçmeye başlamışlardı. Bilim-kurgu türünün birkaç gerçekçi filminin temel konusu da bu tehlikelerdi. Cornel Wild'ın *No Blade of Grass* (1970) filminde havadaki kimyasal atıklar, insanları denetlenemez, çığırından çıkmış anarşist-kötü niyetli varlıklara dönüştürürken, Roger Corman'ın daha çok yergici, taşlamacı filmi *Gas-s-s-s o it Became Necessary to Destroy the World in Order to Save it* (1971) filminde yirmi beş yaşından daha büyük bütün insanlar öldürülür; Dünya'yı kurtarmak için onu yıkıp yok etmek kaçınılmaz hale gelmiştir artık.

Kirlenme, mikroorganizma tehdidi gibi motiflerle en radikal hesaplaşmalardan birini gündeme getiren film, teknolojiyi de anlatımına, estetiğine en tutarlı biçimde katıştırabilmiş filmlerden de biridir. *The Andromeda Strain* (1971, yön: Robert Wise) Andromeda galaksisinden Dünya'ya ulaşan öldürücü toz-

larla ilintili bir öykü çerçevesinde döner. Meksika sınırı yakınlarındaki küçük bir Amerikan kasabasına bir uzay kapsülü düşmüştür. Kapsülü gömmeye çalışan ekip, inanılmaz bir manzarayla karşılaşır: Caddeler cesetten geçilmemektedir. Bu haberi merkeze ileten ekipten de bir süre sonra haber almak artık mümkün olmaz. Bunun üzerine hükümet bir gizli eylem programlayıp, olay yerine bilimadamlarından oluşan bir ekip yollar ve ne olup bittiğini öğrenmek ister. Zamanla bir yarış başlar. Bilimadamlarından ikisi uzay elbiseleri içinde kente girmeyi göze alırlar ve orada felaketten kurtulmuş iki kişiye rastlarlar, bunlardan biri yaşlı bir ayyaş, bir diğeri bir bebektir. Bilimadamları bu iki insanı yer altındaki bir laboratuvara taşıyarak Andromeda adını verdikleri mikroorganizmanın bunları niçin etkilemediğini araştırırlar.

Bu filmin olağanüstü etkisi, bilimadamlarının karşı karşıya kaldıkları tehlikenin "görünmezliği"yle bağlantılı olduğu kadar insanın çaresiz kaldığı yerde teknolojinin büyük olanaklarının devreye sokulması, insan ile teknolojinin karşı karşıya getirilmesinden de kaynaklanmaktadır. Robert Wise, "fantastik", varolmayan, hayal ürünü bir teknolojiyi devreye sokmayıp, sadece mevcut olanakların en uç sınırlarını yoklayıp gerçekten de araştırma merkezlerinde kullanılan (ve işleyen, işe yarayan) elektronik-teknolojik aygıtları göstererek, filmin etkisini ve inandırıcılığını daha da artırmıştır. İnsan ile teknolojinin birbirinden iyice yalıtılmışlık durumu, bu filmin görüntülerinde belirgin bir biçimde yansıyan temel mesajını oluşturmaktadır. Douglas Trumbull'ın özel efektleri, insanı ürpertici bir gerçeklik duygusu ve atmosferi yaratırlarken insan ile makineler arasındaki iletişimin, renk ve işaret sinyallerine indirgenmiş olduğunu, giderek renkler ve işaretlerle düşünme alışkanlığının insanların düşünme tarzını etkilediğini gösterirler. Bu ise, bir bakıma *Demon Seed*'in

gittikçe insanlaşan ve duygular taşıyan makine (robot) anlayışının tersine bir anlayışın ürünüdür: İnsan, makinenin iletişim kurma tarzını benimsemekte, insanlık değerlerinden yoksun makinelerin kölesi durumuna düşmekte, yetmediği gibi onların "dillerini" kullanmaktadır. Birkaç bilimadamının felaketin kurbanlarına karşı insanca davranma ve onları makinelerin araştırmalarına sıradan "yem" olarak sunmama girişimi, boşunadır. Sahnelerden birinde, kırmızı bir sinyal lambası, epilepsi hastası olan, ama bunu çevresinden saklayan ekipteki kadınlardan birinin nöbetinin tutmasına yol açar. Proje bir süre için aksadığı gibi, uzaydan gelmiş olan hastalık yapıcı mikroorganizmanın da imha edilmesi olasılığı tehlikeye girer. Dolayısıyla, insan varlığının –makinelerden farklı olarak– önceden hesaplanamaz aksaklıkları, teknolojik sistemin de işleyişine engel oluşturabilmektedir. Gene bir başka sahnede bilgisayarlardan birinin davranışı "yanlış" yorumlandığı için bilimadamlarından biri büyük bir tehlike atlatır. Sonuçta, makinelerin kusursuz çalışabilmeleri için, insan unsurunun dışta bırakılması zorunluğu öne çıkar. Teknolojinin yardımıyla keşfedilen ve ele geçirilen şeyin, gene ancak teknolojinin gücüyle üstesinden gelinebileceği saptaması da, insanı dışta bırakan teknolojiden gelen bir başka tehlikenin göstergesidir.

The Omega Man'de (1971, yön: Boris Sagal) kahraman (Charlton Heston) Rusya ve Çin arasındaki bakteri savaşından zarar görmeden kurtulan tek kişidir. Öteki herkes savaşın yol açtığı veba benzeri bulaşıcı hastalık sonucunda ışığa duyarlı, saldırgan yaratıklara dönmüş; salgına karşı bir serum bulmuş olan Omega Man'i öldürmeye çalışmaktadırlar. Düşmanlarının eline geçmeden önce, bulduğu serumu, henüz hastalıktan tam anlamıyla etkilenmemiş bir grup insana ulaştırabilir Omega Man.

Hıristiyanlığın kurtarıcı mistiğiyle de ilintili bu öykü, *The Crazies* (1973) filminde daha az iddialı ama çok daha kesin bir biçimde karşımıza çıkar. Zombie filmleriyle tanınmış yazar ve yönetmen George E. Romero'nun filminde hastalık yapıcı bakterilerle yüklü bir askeri uçak düşer; asker ile kentin sakinleri arasında kanlı çatışmalara kadar uzanır iş. Aynı konuyu işleyen öteki filmlerde şöyle üstü örtük geçiştirilen sorun, burada adeta seyircinin gözüne sokulur: Mevcut araçların en fecisi olan hastalık bulaştırma yolu ile insanları tehdit eden askeri-bilimsel aygıttır bu. Filmin eleştirdiği bu salgının, ortaçağın ünlü vebasını anımsatması boşuna değildir: İnsanlık ortaçağın cehaletine ve acımasızlık düzlemine geri dönmüştür.

Kapalı Toplum

Teknolojinin mantığını kaybetmiş insanın karşısına dikilmesi, doğanın ölüm belirtilerinin tümünün birden ortaya çıktığı yerde, bir kez daha saldırgan potansiyelini harekete geçirmesi ve hayatın en küçük en ayrıntısal biçimlerinin insanlığa yıkım getirmesi yetmiyormuş gibi, uygarlık, insanlığın kendi varlığından kaynaklanan tehdidi de hesaba katmak zorundadır: Aşırı nüfus toplumu boğmakta ve insan onuruna yaraşır her türlü yaşama biçimini olanaksız kılmaktadır.

Zero Population Growth (1971, yön: Michael Campus) geleceğin kirlenmiş dünyasında, boğulmamak için maskelerle dolaşan insanları gösterir. Böyle bir dünyada çocuk yapmak kesinlikle yasaktır; ailelere telafi olarak, bilgisayarla yöneltilen konuşan bebekler armağan edilir. Bu filmin erkek (Oliver Reed) ve kadın (Geraldine Chaplin) kahramanı yasalara uymadıkları için ölüme mahkûm edilirler, ama son anda çocuklarıyla birlikte kaçmayı başarırlar.

Senaryoların içermelerini görsel düzlemde eksiksiz karşılamayı hiçbir zaman başaramayan bu tür filmlerin arasında, yetmişli yıllarda az bütçeli ama oldukça iddialı yapıtlar, bilimkurgunun sorunlarla uğraşmayı öngörmüş bu örnekleri, içtenlikli ciddiyetleri yüzünden istemeden komikliğin sınırlarına yaklaşmışlardır. Buna karşılık Richard Fleischer'in *Soylent Green* (1973) filmi (Harry Harrison'un "Make Room! Make Room" romanına dayalı senaryosuyla) güncel olaylara yönelik eleştirel bir fikir-sineması örneği oluşturur. "Bugün New York'un resimlerini ya da New York'a ait belgesel filmler görenler daha doğrusu, Bronx, Harlem ya da başka mahallelerin resim ve filmlerini seyredenler, ortalıkta duran pislik, çöp ve ıvır zıvırdan feci rahatsız olmaktadırlar. Sanki çöp taşımacılığı diye bir şey yokmuş gibi, her şey öylece sokaklara yayılıp durur; cansıkıntısı içinde ya da tasasız insanlar da öyle. Bu arada bir şeyler yapılmazsa bundan en çok elli yıl sonra New York'u ve öteki büyük kentleri sisli, nüfus patlamasına uğramış, hıncahınç dolu, kirlenmiş, kırk milyon insanın bir araya sıkışmış vaziyette her gün ayakta kalabilmek için mücadele ettikleri bölgeler olarak tasarlayabilmek için insanın öyle fazla hayal gücüne sahip olması gerekmemektedir. Hayati ihtiyaçlarla (besin maddeleri) ikincil dereceden gereklilikler (konut, elektrik) artık sadece küçük bir azınlığın ayrıcalıkları arasına girmiştir. Kent, her yerde hazır ve nazır bir polis aygıtının egemenliğine terk edilmiş yazılı kuralları olmayan, berbat bir toplama kampı kimliğine bürünmüştür. İsyan ve yağma, kaba şiddetle bastırılır; halkın isteksizliği, ortada yasa ve düzen namına hemen hemen hiçbir şey bırakmamıştır. Özel nitelikli bir polis müfettişi olan ve dışa sert ve ödün vermez bir tavır takınırken içinde belli bir dürüstlüğü ve insan onurunu korumaya çalışan ve bağımsızlığını elden çıkartamayan Thorn (Charlton Heston), kısa süre içinde iyice unutulacak

geçmiş günlerden söz etmeye bayılan yaşlı Sol (Edward G. Robinson) ile birlikte yaşamaktadır. Sol, Thorn için tozlu kütüphanelerden insanlara ilişkin bilgiler bulup getirmektedir. Thorn günün birinde Soylent Company örgütünün üyelerinden birinin öldürülmesini aydınlatma görevini aldıktan kısa bir süre sonra, bu kez de görevinden alındığını öğrenince, işin içinde bir bityeniği olduğunu hisseder ve olayın üzerine gitmeye karar verir. Milyonlarca insan için planktonlardan yapay besin üreten Soylent tekelinde bir şeyler yolunda gitmemektedir. Araştırmaları sonunda şaşkınlığa uğrayan ve yaşamaktan bıkan Sol kendi isteğiyle "Yuva" diye adlandırılan ölü yakma yerinde uyutulup yakılacaktır. Thorn, Sol'un cesedini izler. Soylent Company'nin yeni lanse edilen ve her hafta halka dağıtılan enerji keklerinin yapımında ölüleri kullandığını anlar. Thorn'un çaresiz çığlığına kulak veren yoktur; insanlar için hayat katlanılmaz bir şekilde sürüp gitmektedir; gelecekte ölüler yaşayanları beslemek zorunda kalacaklardır (Michael Hangartner).

Fleischer'in filmi, benzer konuları işleyen öteki filmlerden farklı olarak ilerideki gelişmelere yönelik tahminlerini görüntü diline dökmeyi başarır; resimler sadece fikirleri değil aynı zamanda insan onuruna ters düşen gelecekteki muhtemel bir hayatın duygusal boyutlarını da yansıtırlar. Film temelde ele almak istediği konuyu sık sık gerilime çok yatkın eylemin gölgesinde boğmakla birlikte, Edward G. Robinson'un (Sol'un), bir kez doğal gıda bulduğu sahnede ya da defin enstitüsünde öldürülmeden önce çoktan yok olup gitmiş doğadan bir parça kalıntı gördüğü bölümde; New York'un kâbus gibi, ama gene de gerçek kulisinin oluşturduğu görüntüde ortaya çıkan mutluluk duygusu gibi bir şey kendini hep hissettirir.

George Lucas'ın öğrenciyken yazıp çektiği ilk filmin bir tekrarı sayılabilecek *THX 1138* (1970) görsel yanı oldukça öne

çıkmış bir filmdir. *Star Wars*'la, o zamana kadar yapılmış en başarılı bilim-kurgu filmini çekecek olan Lucas, *THX 1138* ile yapımcısı Francis Ford Coppola'yı tam bir iflasın ucuna getiren büyük bir maddi yıkıma yol açmıştır, ama görüntülerin etkisine dayalı anlatım, filmin, bilim-kurgu türü içinde kendine özgü bir yeri koruyabilmesini sağlamıştır. THX 1138 (Robert Duvall) insanların ihtiyaçlarını geliştirmelerinin ve dile getirmelerinin haplarla önlendiği, bilgisayarların yönettiği bir yeraltı dünyasında yaşamaktadır. THX 1138, LUH 3417'ye (Maggie McOmie) âşık olur. Aşk kesinlikle yasaktır. İki genç kendilerine verilen günlük belli miktardaki hapı almak istemezler. LUH hamile kalınca THX kendini bir kodeste bulur. Ama SEN 5241 (Donald Pleasence) ile hapisten firar eder. Bunlar yüzeye doğru kaçarlarken kendilerine bir üçüncü adam katılır, ama aslında varolmayan, üç boyutlu bir görüntüden başka bir şey değildir bu misafir. THX polis robotlarından kurtulmayı başarır.

Lucas bu anti-ütopyada karamsar bir dünya görüşünü yansıtmakla kalmaz, soyut, iyi düşünülmüş, oldukça soğuk görüntüler aracılığıyla toplumu, her yerde varlığım duyuran bir zorlama ve baskı aracı olarak duyumsatır bize. *THX 1138*, görkemli bir mimari yerine, tehdit edici bir boşluk sunar bize görüntülerle; insanın mekân, uzaklık ve ölçü gibi duygularım yitirmesine yol açan acı verici bir beyaz egemendir filme. Bu film, yönetmenin *Star Wars* ve *American Graffiti* filmlerinin yanında çok farklı bir şey söylemez; onların antitezi olduğu izlenimi yanıltıcıdır aslında. Lucas'ın kendisi "Hep aynı hikâye" der, "*THX* kübist elemanlarla gerçekleştirilmiş bir alegoridir; *Graffiti*, sosyoloji artı nostaljiydi; ve *Star Wars*, katıksız fantezidir. Ama her üç film de gerçekte benim kendi üzerime yaptığım filmlerdir. İnsanı felç eden bir sosyal ortamdan kaçmaya çalışan THX ile tam anlamıyla özdeşleştiriyorum kendimi. Tıpkı *Graffiti* filmin-

deki çocuklar gibi oradan oraya dolanıp durdum; *Star Wars*'ta, galaksilerarası bir kahramanlık hayalini sinemalaştırdım. Kendi öykümü anlatıp duruyorum hep."

Filmin temel atmosferi ve olaylar istedikleri kadar karamsar bir yaklaşımla ele alınsınlar, bu kapalı toplum *Soylent Green* ya da Stanley Kubrick'in *A Clockwork Orange* filmindeki gibi dışarıya en ufak bir sızma olanağı bırakmayan bir toplum değildir; fantastik bir kaçışın fonuna benzemektedir daha çok bu yeraltı toplumu.

Stanley Kubrick'in *A Clokwork Orange* (1971) filmi ise bu tür fantezilere meydan vermez. Filmde öyle fazla uzak olmayan bir gelecekte (1983) hayatları şiddet ve sadizmden ibaret "droogs" adlı bir grup genç söz konusudur. Alex (Malcolm McDowell) şiddet, kavga, uyuşturucu ve Beethoven müziği için yaşar. Hapisten kurtulmak için gönüllü olarak bir "illetlerden kurtulma" tedavisine razı olur. Kür sonunda ne şiddet, ne kavga, ne hap ne de Beethoven müziğine ilgisi kalmıştır. Topluma geri döner; hâlâ bildik eski yasalarına göre yol alan dünyaya.

Gerçekten de sadece filmin kahramanı değil, bütün bir toplum *clokwork orange** gibi yaşamaktadır. Kubrick filmin dayandığı öyküyü muhafazakârlığıyla ünlü bilim-kurgu yazarı Anthony Burgess'ten alıp, özgün metni büyük bir revizyondan geçirdikten sonra kullanmıştır ve belki Kubrick, *THX* gibi muazzam bir görsel potansiyel içeren öykünün bu yanına ilgi duymuştur öncelikle. Ayrıca öyküde müziğin önemli bir rol üstlenmiş olması da hiç kuşkusuz ünlü yönetmenin tercihinde bir rol oynamıştır. (Beethoven müziği, şiddet, sadizm ve seksle birliklikte olduğu kadar daha sonra tedavi sırasında da bu süreçle birlikte kullanılır.)

(*) İnsanların hayatlarının başkalarının elinde kurulmuş bir saat gibi oyuncaklaştığını ve mekanikleştiğini ifade eden sokak ağzı terimi (Ç.N.).

Kubrick'in filmi, günlük gerçeğin o kadar yakınında durur ki, bir bilim-kurgu filminden söz edebilmek bile güçleşir. John Boorman ise toplumsal düşüncelerini fantastik, hemen hemen masalsı bir dünyanın içine yansıtır. "Büyük karanlığın" ardından gelecekteki dünyada ölümsüzleşmiş bir öbek insan yaşamaktadır *Zardoz*'da (1974). Bütün kaderleri elinde tutan ve Tanrı olarak yüceltilmiş bir merkezin yönetiminde, uyum ve kusursuzluk sağlanmıştır. Vortex'te yaşayan ve "inançsızlık" edenler, bir süre için yaşlanma sürecine terk edilirler ceza olarak. Gene bir başka öbek insan, ölümsüzlüğün her türlü duyarlığı yok ettiği gerekçesiyle duruma isyan ederler. Ölümsüzler dünyası Vortex bir manyetik duvar sayesinde dış dünyadan tamamen yalıtılmıştır; bu dış dünyada kalanlar, bildik ölümlü insanlardır ("yabaniler"), bunlar sevişir ve çoğalırlar da. Vortex yönetimi, bu üremeyi önlemek için, ölümlüler arasındaki "soykırıcı" savaşçı bir kastı kullanmaktadır. Bu savaşçı insanlardan biri, Zed, günün birinde *"The Wizard of Oz"* kitabını ele geçirir, eski bir kütüphanede bulduğu bu kitap, bir Tanrının yaratılması ve kullanılması üzerine bilgiler vermektedir. Zed'in gerçeklik kafasına dank eder: Zardoz dini, bir yalandır. O, buradaki insanları boşu boşuna öldürüp durmaktadır. Ölüm buyruklarını veren fantastik araçla bu kez manyetik koruma duvarını aşıp Vortex'e gelen Zed, kusursuz sistem için tehlikeli bir provakasyona dönüşür. Aşkı, erotiği çoktan unutmuş kadınlarda geçmişte kalmış duyguları harekete geçirmekle kalmaz, onun canlılığını, hayatla ilişkisini gören Vortex insanları ölümsüzlüğün olumsuz etkilerini kavrayıp yavaş yavaş ölme özlemleri duymaya başlarlar. "Bu ölüm, nasıl bir numara bu?" diye sorar insanlar Zed'e. Sonunda Zed, soykırıcıları alıp Vortex'e getirir ve insanları öldürür. Böylece Zed gibi ve Vortex'ten kendine eş olarak seçtiği kadın gibi (Charlotte Rampling) doğal insanlar işe en baştan başlayabilirler artık.

Logan's Run (1976, yön: Michael Anderson) türün klişelerinin dışına çıkma yönünde en ufak bir gayret göstermeyen filmlerdendir. Dev bir çanın altındaki büyük bir kentte atom felaketinden yüzlerce yıl sonra, sağ kalmış insanlar bir araya gelmişlerdir. Yaşı otuzu bulan öldürülür; ama insanlar ölümün bir yeniden doğuş olduğunu sanmaktadırlar. Ölmek istemeyen "koşucu" olarak tabana kuvvet kaçmak zorundadır, ama eninde sonunda yakalanır. Logan (Michael York) önce avcılardan olup sonra bizzat kendisi ölüm kovalamacasında kaçan durumuna düşen insandır. *Damnation Alley* (1977, yön: Jack Smith) filmi de atom felakteti sonrası dünyada kaçış kovalama öyküsü üzerine kuruludur, ama burada karşımıza negatif bir ütopyadan çok (bir felaket sonrası toplumundan çok) bir *action*-sineması oluşturma kaygıları çıkar.

Böcekler

Felaket filmlerinde insanları tehdit eden farelerin, balık ve kurbağaların yanı sıra böcekler de türün fobileri içinde kendilerine bir yer bulacaklardı elbette. Ama artık bu "yeni canavarlar", daha önce de değindiğimiz gibi, radyasyon ya da herhangi bir mutasyona yol açıcı etki sonucunda biçim bozukluğuna uğramıyor ya da vücutları devleşmiyor; doğrudan varlıklarıyla dehşet öğesi haline geliyorlardı. Böceklerden duyduğumuz gizli korku, başarılı ve dikkat çekici bir görüntü ustalığıyla gerçekleştirilen, gelgelelim eninde sonunda böceklerin dünyayı ele geçirecekleri biçimindeki pek de akla yatkın olmayan savla karşımıza çıkan *The Hellstrom Chronicle* (1971, yön: Walon Green) belgesel filminin ana temasıdır.

Phase IV (1974, yön: Saul Bass) aynı düşünceleri, konulu bir filmde karşımıza çıkartır. Yönetmeninin ekolojik-gerilim diye tanımladığı film, Arizona çölünde kozmik etkiler sonucunda

saldırganlaşmakla kalmayıp aynı zamanda zekileşen karıncalarla, onları incelemek üzere bölgeye kurulan istasyonda görevli bilimadamları arasındaki ilişkiyi anlatır. Doğal düşmanlarını kolayca altetmiş olan karıncalar, tuhaf davranışlar gösterirler. İncelemeler, onların, oldukça etkili bir teknik geliştirdiklerini, ayrıca bilimadamlarıyla iletişim kurmaya çalıştıklarını ortaya koyar. Öte yandan ilişki tersine dönmüş, karıncalar istasyondaki bilimadamlarını inceleme nesnesine çevirmişlerdir. Filmin karıncaların insanlardan güçlü ve üstün oldukları tezini gözden kaçırmak olanaksızdır.

Bass'ın filmi bilim-kurgunun, saldırgan yaratıkları konu edinmiş filmler arasında, olağanüstü başarılı böcek çekimleriyle; kendine özgü bir atmosfer oluşturan manzara (doğal çevre) ve teknoloji betimlemeleriyle, bu çerçeve içine oturttuğu insan uygarlığının çökmekte olduğu öyküsünün tutarlılığıyla olduğu kadar, bilim-kurgu türünün en önemli temalarından birini, yabancı olan ile iletişim kurma temasını, herhangi bir mistik alana kaymadan işleyebilen ender filmlerden biridir. Seyirci, adım adım gelişen bir öğrenme süreci içinde, insanınkinden tamamen farklı bir yaşama ve düşünme biçimini algılayıp kavramaya çalışır. Bass'ın bilim-kurguya özgü happy-end'ten kaçınması, yepyeni bir çağın habercisi olma özelliğini kazandırır filme: Ne olursa olsun sonuçta doğa insana değil, insan doğaya boyun eğecektir. Bu düşünce, türün "ideolojisi"nde de yeni bir boyut oluşturur. *Bug / The Hephaestus Plague* (1975, Jeannot Szware) bu kez karşımıza yerkürenin içinden gelen ateş püskürtücü böcekleri çıkartır. Yönetmen külden beslenen bu yaratıklar ile bir bilimadamının (Bradford Dillman) arasındaki ilginç ve bir tür erotik ilişki üzerinden saldırgan doğa ile insan arasında oldukça ince, farklı bir ilişki kurar. Burada da *Phase IV* filminde olduğu gibi insan ile böcek arasında bir tür iletişim sağlanır; so-

nuçta böcekler insana özgü dünyanın kurallarına uyma anlamında "evcilleşmezler", tersine sonda zafer böceklerindir.

Eğlence ve Saldırganlık

Bilim-kurgu sinemasında karşımıza her şeyin yolunda göründüğü, çelişkisiz, kavgasız, yoksulluğun bulunmadığı bir dünya çıkartıldığında, bu, aslında bir şeylerin yolunda gitmediği, ortada "pis" bir şeylerin döndüğünün ima edildiği anlamına gelir. Norman Jewison'un aslında sinemaya kısalığı yüzünden pek uygun olmayan William Harrison'un öyküsünden yola çıkarak uyarladığı *Rollerball*'da da (1975) hiçbir sorunun göze batmadığı bir dünya ile karşılaşırız. Egemenler (tekeller ve konzernler) insanların saldırganlık eğilimlerini bu "sorunsuz" dünyada yönlendirecek bir çare bulmuşlardır: Rollerball. Buz hokeyi ile Amerikan futbolu arasında, acımasız, her türlü şiddeti içeren bir oyundur bu. Oyuncudan çok gladyatörü andıran James Caan, iyice sivrilince, onun popülerleşmesinden rahatsız olan egemenler, sporu bırakmasını isterler; beriki vazgeçmez, bildiğini okur; kimliğinde cisimleştirdiği mesaj nettir: Bireycilik. "Patronlar", oyun kurallarını durmadan değiştirerek asi gladyatörün işini bitirmeye uğraşırlar, ama boşuna. Kahraman, moralini bozmaya ve kendisini yok etmeye yönelik bütün çabalara rağmen yoluna devam eder. İyice ölümcülleşen oyunda popüler gladyatör, bütün rakiplerini alteder. Çıldırmış kitle, onun adını neredeyse efsaneleştirmek üzeredir.

Yetmişli yılların anti-ütopyaları içinde usta işi bir ürün olan Jewison'un filmi, kısa ve kısır bir öyküyü biraz zorlayarak bir filme yayma gibi bir sakıncanın getirdiği sorunların yanı sıra, filmin konusunun ve eylem yapısının, mesajını adeta çürütmesiyle bir paradoksa düşmenin sorunlarını da aşamıyor. Yö-

netmenin anlatmak istediği gibi *rollerball* aptalca, kaba, vurdukırdılı bir sporsa, özellikle bu sporu salt psikolojik anlamda benimsemiş, onsuz edemeyen bir adamın, kurtarıcı olarak öne çıkmasını anlamak pek mümkün değil. Film, oyunun içerdiği şiddet ve hareketliği öne çıkartırken, bu oyunun toplumca nasıl karşılandığına da hiç değinmiyor; Rollerball'ı ulusal bir oyun olarak yaratmış toplum hakkında hemen hiçbir şey öğrenemiyoruz. *Death Race 2000* (1975, yön: Paul Bartel), 2000 yılında, Avustralya'nın bir ucundan öteki ucuna kadar süren ve sadece en hızlı değil aynı zamanda en çok insan ezen yarışçının kazanacağı bir otomobil yarışını anlatıyor. Üslup ve anlatımıyla bir çizgi roman düzeyini tutturabilmiş ve kahramanın (David Carradine) sonunda olup bitene isyan ettiği bu optik taşlamada, toplumsal bir saplantının yansıtılmasını boşuna bekliyoruz; çünkü bizzat filmin kendisi bir saplantının parçası olarak beliriyor. Bartel, 1976'da yaptığı *Cannonball*'da öldüren araba yarışı vizyonunu günümüz sorunlarıyla ilintilemeye çalışır. Gene her şeyin mübah olduğu, kural tanımayan bir araba yarışı sözkonusudur. Medyanın beyin yıkaması ve kitleyi yönlendirmesi, Peter Hyams'ın gerilim filmi *Capricorn One*'da (1977) karşımıza çıkar. Yapay bir Mars oluşturularak ilk insanın Mars'a indiğini gösteren bir TV yayınının hilesini anlayan ve gerçekte Mars'a gidilmediğini fark edenler acımasızca susturulurlar. Genellikle bilim-kurgu tarihinde hep olduğu gibi, bu ve benzer konular ilk kez bilim-kurgu filmlerinde ele alındıktan sonra, öteki türlerde varlıklarını sürdürmüşlerdir.

Değişik Bir İstila

Ellili yıllarda, istilacıların yıkım ve yok etme girişimleri ister *The War of the Worlds*'te olduğu gibi maddi yapıya dönük, elle

tutulur gözle görülür bir biçimde karşımıza çıksın, isterse de Pod'laşmış insanlarda olduğu gibi, ruhun, bilincin ve iradenin "istila" edilmesi şeklinde gerçekleşsin, yabancıların saldırısından duyulan korku ve endişe, türün vazgeçilmez besin kaynağıydı. Sorunların daha bir bilincinde olan yetmişli yıllarda ise, uzaylıların, (yabancıların) dünyada karşılaştıkları olumsuz muameleden çıkaracakları sonuçlarla dünyaya "kötü not" verecekleri endişesi öne çıkar. Yabancı, dünyalının içten kendine bakmak isteyen gözünün dışa konmasıdır sanki. Ötekine, kendi çiğliğimizi, insanlıktan uzak düşmüşlüğümüzü belli etme endişesi, değişik biçimlerde işlenir. *The Man Who Fell to Earth* (1975, yön: Nicolas Roeg) ünlü rock şarkıcısı David Bowie'yi karşımıza kendi gezegeninde su tükenmek üzere olduğundan, yeryüzüne gelip, beceri ve yeteneklerinin iyice gelişmişliği sayesinde bu işe bir çare arayan, bu amaçla da bir şirket kuran bir uzaylı olarak çıkartır. Ne var ki, olağanüstü bilimsel ve zihinsel yetenekleri de Newton'un başarısızlığını önleyemeyecektir. Yabancı bir gezegenden gelmiş bir Howard Huges gibi Newton da çok az sayıdaki güvendiği kimseler ile yakın temas kurar. Ve tıpkı "Yurttaş Kane" gibi, bir kadının akıldışı, mantıktan uzak aşkı, Newton'un kaderini olumsuz biçimde etkiler: Candy Clark, yabancı "gezgin" tarafından mıknatısla çekilir gibi çekildiğini hisseder. Kimi tanışıklıkların ve ilişkilerin Newton'un kaderini etkilemeleri gibi, o da başkalarının kaderinin belirleyicisi olur. Newton insanları mutlu da eder. Küçük çocuklara askıntı olduğu için çalıştığı enstitüde istenmeyen kişi haline gelmiş profesör Bryce'ın (Rip Torn) yaratıcı yeteneklerini keşfetmekte gecikmez; eşcinsel avukat Farnsworth'u (Buck Henry) ABD'nin en güçlü adamı yapar; ama onun (bu yüzden) ölümüne de sebep olur. (Bodo Fründt)

Newton geri dönmeye kalktığında kaçırılır ve ruhen ve be-

denen tahrip edilir; artık bu haliyle dünyayı terketmesi mümkün değildir. Film, yabancının kapsayıcı gözünü günlük yaşamın üstüne çevirmiştir sanki. Sürekli vurgulanan medyatik alıntılar, toplumun medya elinde oyuncak olmuşluğunu gösterir; duygular binlerce yansımaya bölünüp paramparça olmuşlardır. İstilanın tersine döndüğünü söylemiştik. Gerçekten de film, yabancıdan değil tam tersine, bilinen, tanıdığımız, bize, dünyaya özgü olandan duyulan korkuyu yakalamak ister. Ama işte bu bildik, tamdık, yerleşik olanın değişmelere karşı gösterdiği inanılmaz direnç ve dayanıklılık, ondan duyulan korkunun da katlanarak artmasına yol açmaktadır. Roger, hayatımızın birbirine hiç uymayan küçük küçük binlerce alanını yanyana getirerek göstermeye çalışır bu gerçeği; modern toplumun mitoslarındaki duyarlılık ve duygusallık ile ekonomik sistemin kabalık ve şiddetinin uyumsuzluğuna, gerçek ile mitos arasındaki çelişkiye götürür bizi.

Dünyaya Düşen Adam, yetmişli yıllarda çekilen, mitos ve eleştiriyi birbirine bağlayabilmiş; sorunları ele alırken yerleşik "formülleri" kullanmak yerine bir arayış sayılabilecek "büyük" filmlerin sonuncusudur. Çünkü ekonomik sisteme ve teknolojiye dönük eleştirinin gücü adeta tükenmiş gibidir; fantastik filmlerin sundukları sözümona hayal ürünü tehdit ve tehlikenin hemen hemen tümü, oturduğumuz apartmandan iki blok ötede bir yerlerde ya da politikacıların kişilik ve tutumlarında temellenen somut bir gerçeklik olarak algılanınca, fantastik de, artık ancak sosyal bilincin belli bir biçimi olarak bu gerçekliğin rahatsızlığını gidererek varedebilirdi kendini; yeniden vaatler yapmalı, umutlar dağıtmalı, insanlar manevi yönden kurtarılmalı; yeniden mitosun alanı terk edilip mistiğe doğru kayılmalıydı; sinema, geleceği iç karartan renklerle umutsuz bir tablo olarak resmetmeyi de, bir yana bırakmalıydı. Gerek estetik gerekse

politik anlamda felaketlere iyice alışmış olan bilim-kurguyu, ancak olumlu, umutlu bir mesaj kurtarabilirdi. İnsan ruhunun karanlık yanları, insan ile doğa ve / ya da teknoloji arasındaki şiddete dayalı hesaplaşmalar terk edilmeli; büyük bilim-kurgu sineması ise karamsarlığa karşı radikal bir tedavi geliştirmeliydi.

Pozitif Gelecek: *Star Wars ve Close Encounters of the Third Kind*

George Lucas *Star Wars*'la (1977) kendi deyişiyle "bir çocukluk dönemi hayalini" sinemanın araçlarıyla enfes bir biçimde gerçekleştirir. Çocukluk çağının oyuncakları, birden hareketlenirler, canlanırlar; bir uzay destanının sınırsız dünyasında, çocukluk dünyasının dar olanakları da aşılır. Film, bilim-kurgu sinemasının çeşitli öğelerini biraraya getirip birleştiren bir yapıştırıcıdır bir bakıma. *Star Wars* aynı zamanda bir western, bir kılıç-pelerin filmi, bir savaş, serüven, masal filmi, biraz da komedidir. Ama film *Flash Gordon* ve *Buck Rogers* dizilerine, pulp magazinlerdeki space operalara, Edgar Rice Burroughs'a ve benzer yazarlara da çok şey borçludur.

Filmin bir çizgi romandan alınmış izlenimi veren basit bir öyküsü vardır. Luke Skywalker (Mark Hamill), prenses Leia Organa'yı (Carrie Fisher), saldırgan bir galaksi imparatorluğu adına çalışan Moff Tarkin'in elinden kurtarmak için Tatooine gezegenini terkeder. Esrarengiz bir kara şövalye, Darth Vader, galaksi temsilcisi dükün yardımcılığını yapmaktadır. Ben-Obiwan Kenobi (Alec Guinnes) adındaki bilgin, Duke'un yanında yer alır ve onu hayata ve görevlere hazırlar. İmparatorluğun emir uygulayıcıları, "Death Star" adlı uzay gemisinde, bütün bir gezegeni yok edecek güçlerle donatılmış olarak hazır beklemektedirler. Skywalker ve Kenobi, sonunda kendilerini prensesin

yanına götürecek bir adam bulurlar (Han Solo/ Harrison Ford); biraz eskimiş paslanmış uzay gemisiyle böyle bir yolculuğu göze alacak kadar çılgın, anarşist yapılı Solo'nun yardımcı kaptanı, aslan-maymun arası konuşamayan bir yaratık ile biraz gülünç bir ikili oluşturan iki robottur. Prenses kurtarılır, Death Star yok edilir.

Kuşkusuz yüzeyde oldukça çocuksu basit bir öyküdür bu ve Lucas, öykünün salt fantezi karakterini vurgulamak için elinden geleni ardına koymamıştır. Ama filmin, birçok eleştirmenin ileri sürdüğü gibi, bilim-kurgunun birçok öğesini biraraya toplayan bir "koleksiyoncunun", yap-bozcu gibi, parçaları birleştiren birinin, ürünü olup olmadığı tartışılır.

Filmin masalı andıran yapısı, ne karakterlerin sıradanlığından ne de öykünün basitliğinden ileri gelmektedir. Bu özellik, tamamen hayal ürünü bir teknolojinin, akılcı bir dayanak aranmaksızın, sorgusuz sualsiz seyirciye sunulmasından kaynaklanır; fantezinin olağan bir boyut olarak kendini içinde varettiği tek tür olan masal türünün özelliği bir anda bütüne egemen olmaktadır. Fantastik burada, tıpkı masaldaki gibi, hem (masalın) öyküsünü yaratıcı önkoşuldur, hem de olayları taşıyıcı ortamı oluşturur. Böyle olunca da galaksiler arası bir hesaplaşma öyküsünün içine, tıpkı masallarda olduğu gibi, bir prensesin kurtarılması ve kaçırılması olayı da yerleşebilmiştir.

Luke'un prensesi kurtarma operasyonu, aslında bir kimlik edinme serüveninin bahanesidir. Öteki bilim-kurgu filmlerinde sık sık karşılaştığımızın aksine, burada insan ile teknoloji karşı karşıya getirilmez. Hiper bir teknolojinin insanı nereye kadar belirlediği sorusu insanların teknolojiden ne ölçüde yararlandıkları sorusuyla yer değiştirmiştir; bu yararlanmanın tarzı, insanın makineye yaklaşımı, ahlaksal bir ölçüt oluşturur. Ölüm yıldızının askerleri ve komutanları teknolojinin aksamına dönüşmüş-

lerdir; Darth Vader ise insan ile makine arası bir varlıktır, ama gene de kişisel karar verebilir; bu yanıyla imparatorluğun öteki öğelerinden çok daha "canlıdır".

Star Wars'ta iyi gibi, kötünün de dereceleri vardır. Darth Vader, imparatorluğun buyruklarına körükörüne uymayıp sempatimizi kazanan bir kötüdür. Büyük Dük Tarkin, adeta yerine çakılı bir robotken, Vader, hareket edebilmektedir. Öte yandan Duke'un yanında yer alan her iki robot da bütün programlanmışlıklarına rağmen, imparatorluğun insan askerlerinden daha "insandırlar". *Star Wars*, canlıyı cansızdan ayıran, organik ve organik olmayan ayrımının yerine, bilinçli-bilinçsiz ayrımını getirir. Yaşamak, bilinçli olmak demektir. En azından türün içinde yeni bir adımdır bu. Luke, bir genç olarak işte bu bilinçlilik durumuna doğru masalın sınavlarından geçerek yol alır. *American Graffiti* filminin kahramanlarının, otomobillerini yaşamlarının ayrılmaz parçaları haline getirmeleri gibi, makinelere hayatında fazlasıyla yer veren Luke, robotlar başta olmak üzere makinelere karşı daha saygılı bir tutum geliştirmeyi öğrenmelidir; ayrıca asıl yaşamayla, hayatla ölüm arasındaki ayırımı da kavramalıdır. İşte filmin asıl mesajı da bu ilişkide gizlidir. Luke hayat ile ölüm (insan ile makine) arasındaki farkı kavraya kavraya kimliğini bulmaya doğru yol alırken, insanların yanı sıra makineler de bu sosyalleşme sürecinin kilometre taşları olarak belirirler. Luke, kendisi makineleşmeden, makinelerle ilişki kurmayı öğrenerek, imparatorluğun makinenin aksamından ayırdedilmez hale gelmiş askerlerinden farklılaşır. Üstelik robotlar Luke, Solo ve prensesin hayatını kurtararak, insanların doğrudan yardımcısı olurlar.

Luke Skywalker için serüven, politik sosyalizasyonun da bir yoludur; imparatorluğun faşizoid teknokrasisine karşı, demokrasinin temsilcisi prenses ve anarşist Solo ile işbirliği yapar. Beyaz ırktan bir orta sınıf yurttaşının siyahları tanıyıp öğ-

renmesi ve onları benimsemesi gibi, o da, robotlarla bir arada olmayı öğrene öğrene, insanın yaşama biçiminin teknolojiyi ve doğayı kullanmaktan ve sömürmekten ibaret olmadığını kavrayacaktır.

Anarşist tavırlı Han Solo ile prenses Leia, Amerikan politik mitolojisini yansıtırlar. Solo ne yasa ne sistem tanıyan klasik *outlaw*, yani kanundışıdır; ancak kişisel ilişkilerinde alabildiğine dürüsttür. Prenses Leia ise ödünsüz, hümanist bir ahlakın temsilcisidir. Her ikisi de uç zıtlıklarına rağmen birbirlerine hayrandırlar.

Yıldız Savaşları, Amerikan sosyalleşme masalıyla ilintilenmiş ulusal destan olarak da "okunabilir". Film, eski bilimkurgudan tanıdığımız gelecek korkusunu aşmıştır. *THX 1138*'de başlayan kaçış, burada başarıya ulaşır: Serüven, insanı, toplumsal işlevlerin içinde sönüp gitmekten kurtarır.

Steven Spielberg, *Close Encounters of the Third Kind* (1977) filminde, insanlığın kurtuluş umudunu akılcı, tanımlanabilir bir kaynaktan değil de mistik bir beklentiler alanından türetir. Uzaylıların yeryüzüne indiklerini gören ve algılayan mühendis Roy Neary (Richard Dreyfuss), ressam Jillin Guiler (Melinda Dillon) ve Fransız bilimadamı Claude Lacombe (François Truffaut), onları görmek üzere adeta "seçilmiş" farklı insanlardır. Film uzaylılar ile insanlar arasında iletişim kurma çabasını ve bu çabalar sırasında insanlarda ortaya çıkan değişiklikleri anlatır. Üç insanın çocuklara özgü saflığı ve temiz kalpliliği, onların uzaylılarla ilişki kurabilmelerini ve onlara önyargısız yaklaşmalarını sağlar. Tıpkı *Star Wars*'ta, geleneksel bilimkurgu filmlerinin aksine teknolojinin dost bir karaktere bürünmesi gibi, burada da uzaylılar, istilacı olmak şöyle dursun, "yalnız değiliz" (bu evrende) dedirten umut elçileridirler. Spielberg filmlerinin çoğunun ağırlıklı perspektifini oluşturan çocuk perspektifi, bir bakıma sosyalleştikçe (düzene entegre oldukça) saf-

lığını, temizliğini, hakikiliğini yitiren, karar verme mekanizmalarını egemen otoriteye teslim eden, bastırmaları, korkuları, saplantıları artmış yetişkin perspektifine alternatif olarak belirir. Yabancıyı (uzaylıyı), başka olanı, yadırgamadan algılamamızı önleyen bu perspektif, onlarla iletişimi kurmamızı da engelleyen etmendir. Spielberg'te çocukluğundan kurtulamamış büyükler ile çocuklar, temiz yürekli bu insanlar, böyle bir iletişimin önkoşulu gibidirler. *E.T. The Extra - Terrestrial* (1982) filminde, dünyaya yolu düşmüş ve aracı bozulduğu için dönemeyen sevimli uzaylıyı bulan çocuklar, onu sırf bu saf ve bozulmamış, her şeye inanmaya hazır yürekleriyle, onunla kurdukları biricik iletişim tarzı, onu karantinaya almaktan ve ilginç (ve de tehlikeli) bir nesne olarak incelemeye kalkışmaktan ibaret olan yetişkinlerin elinden kurtarmakla kalmazlar, gene o saflıklarının ödülünü, Peter Pan'a özgü bir masal dünyasının tadını çıkartmakla alırlar (Havada uçan bisikletler).

Close Encounters ve *E.T.*, az çok dinsel özellikli filmler sayılabilirler. Bu filmlerdeki *alien*'ler, uzaylı yabancılar, Tanrıya, biz insanlarınkinden çok daha yakından bir yerlerden gelmiş gibidirler; onun, insan seven uzaylı temsilcileridirler sanki. İnsanlar da onlarla birlikte zor sınavları göze alıp, herkese kolay kolay nasip olmayacak bir serüvenin ortağı olur, adeta hakikate yaklaşıp kurtulurlar. Spielberg ve Lucas, bilim-kurgu türünde, tamamen özgün, mitsel ikonlar yaratan bir anlatım ve görüntü dili oluşturmuşlardır. *Alien* (1979) gibi, Riddley Scott'un psikolojik boyutu öne çıkartan yaratık filmi ise, canavar-insan ilişkisine istediği kadar ruhsal analiz boyutunu sokarak gerilim öğesinin ayağını yere bastırsın, canavar-*alien* fantezilerini öne çıkartmaktan başka bir şey yapamaz.

1980-1995 Arası: Riziko Toplumu ve Sinema(*)

Dünya sonu vizyonları, bilim-kurgu, fanteziler ve kişisel, bireyin kendi dünyasıyla sınırlı melodramlar, hiçbir sınır tanımayan şiddet gösterileri, *action*-komedileri ve sosyal masallar, eklektik ürünler, kof, anlamı boşaltılmış, tarihsel-içeriksel boyutundan sıyırılmış görüntülerin başdöndürücü bombardımanı, özel efektlerin tam bir gerçeklik yanılsaması oluşturma konusundaki başarıları, gerçek bir beyazperde cümbüşü, kitle kültürünün tırmanışı, sinema kültürünün çöküşü, değerli değersiz ayrımını yapmaya yarayan klasik ölçütlerin dağılışı, ama aynı zamanda da yeni içerik ve biçimlere dönük araştırma ve denemeler, 70'li yılların ortasından günümüze uzanan sinemanın kısa tarihinde listeye giren tanımlayıcı başlıklardan bazılarıdır sadece. Toplumların bütünüyle medyatik topluma dönüşme serüvenlerini tamamladıkları 80'li yılların özellikleri elbette bu listeyle yeterince belirtilmiş olmuyor.

TV, video ve en geç seksenlerin başında dijital medya, alt-

(*) Bu bölüm *Fischer Filmgeschichte 1979-1995*, C. 5'ten derlenmiştir. (Ç.N.)

mışlarda belirtiler veren *sinemanın ölümü*'nün sorumluları olarak görünüyorlar. Orta sınıf nedenberi ekran başına çekildi; haftalık sinemaya gitme yaşantısının yerini, her gün bir ya da birkaç filme "bakma" alışkanlığı aldı. Özel efektleriyle, dijital, dolby ses düzenekleriyle, beyazperdenin sahip olduğu bu ayrıcalıklardan yararlanmak isteyenler artık sadece gençler. Tümü bilgisayar marifeti olan ilk filmler deneniyor.

Bütün bu gelişme, sinema filminin ölümü anlamına mı geliyor? TV-video-sinema birleşerek, garip bir oluşum mu meydana getirecekler ya da tersine her biri kendi alanında özgünlüklerini daha da geliştirerek, ötekinden daha da ayrışarak öne mi çıkacak, belli değil. Ama sinema seyircisinin de şaşırtıcı bir şekilde, 1992'den beri arttığı da gözlemleniyor.

Bütün bu gelişmelerin altında yetmişli yılların sonundan doksan beşlere uzanan yoğun politik bunalımların, artan çevre bilinciyle birlikte, dünyanın elden gitmekte olduğu endişelerinin payı büyük olsa gerekir. 1977'de o zamanki SSCB, SS20 orta menzilli nükleer füzeleri Avrupaya yönelik konuşlandırdığında, NATO'nun da tepkisi sert olmuş, Sovyetler Afganistan'a girmiş, Ronald Reagan nükleer savaşı uzaya taşıma sinyalleri vermiş, nötron bombasının yapımı gündeme gelmiş, özellikle Avrupa insanı, atom felaketinin başlıca tanığı olacağının bilincine vararak yoğun bir barış atılımı başlatmıştı. Doğu blokunun muazzam ekonomik sorunlarına Batı'da önemli boyutlara ulaşmış bir işsizlik eşlik ederken, özellikle Meksika gibi gelişmekte olan ülkelerin akıl almaz bir borç batağına batmış oldukları ortaya çıkmıştı. 1985'te Gorbaçov SBKP genel sekreterliğine seçildi. Glasnot, perestroyka, blokların dağılması, iki Almanya'nın birleşmesi, Varşova Paktı'nın lağvı, yeni umutların belirtileriydiler. Ama tersine, Üçüncü Dünya ülkelerinde iç savaşlar, devlet, hükümet bunalımları sürüp giderken, ekonomik

zaaflar, özellikle blok ülkelerinde ayrılıkçı, nasyonalist hareketleri güçlendirdi; aşırı sağın azgınlaştığı, ırkçı, milliyetçi soykırım girişimlerinin yeniden gündeme geldiği yıllardı bunlar. Aşırı sağın dini motiflerle bezenmiş terörizmi, Körfez savaşında (1991) kendini ele verirken, medya hâlâ "temiz savaş" benzetmeleriyle takdim ediyordu ABD'nin girişimini.

Yetmiyormuş gibi korkunç doğal afetler, Harrisburg (1979), Çernobil (1986), felaketleri, teknolojiye, sanayiye bağlı sera etkileri, tanker kazaları, ozon delinmesi, Afrika ve Güney Amerika ülkelerinde yoksulluğun bu toplumları sosyal patlamaların eşiğine taşıması, *tehdit* kavramına yepyeni bir boyut getirdi: Eskiden sınıf, ırk, ulus, etnik fark vb. kategoriler, belaların da odaklandığı sosyal kümeleri ifade ediyorlardı. Yoksulluk, tehlike, yaşam güvencesinden yoksunluk hep bu kategorideki insanların ya da halkların başına musallat olmuş dertlerdi. Dışta kalanlar, her türlü ayrıcalığın tadını çıkartabilirlerdi. Oysa seksenden sonra *riziko toplumu* terimiyle ifade edilen bir "durum" söz konusuydu. Ne Çernobil'in radyoaktif bulutları ne de sera etkisi ya da doğal afetler, ırk, sınıf, sosyal ayrıcalık sınırları tanıyorlardı. Eski güvencelerin yerinde yellerin estiğinin bilinci oluştukça, politikacıların olayları kavrama ve değiştirme yeteneklerinden yoksun oldukları da o ölçüde iyice netleşti. Riziko duygusu, çağdaş bir nevrozun öteki adı olmaya başladı. *No future generation* (geleceği olmayan kuşak) terimi, gelecek için çok az umut vaadeden bir tarihsel dönemin çeşitli ifadelerinden biridir artık. Böyle bir dönemin filmleri, şiddeti, tehdidi, tehlike ve riskleri, değişik biçimlerde de olsa sürekli karşımıza çıkartacaklardır elbette. Felaket vizyonları, bir zamanların bilimkurgularından gördüğümüzün aksine, ender olarak teknolojiden kaynaklanmaktadırlar artık. Şiddet doğrudan yüceltilir, nedeni belirsiz, psikolojik tahribatı yüksek tehditler ortalığı sarmıştır:

Filmler, riziko toplumunun içerdiği tehlikeleri belli belirsiz algılayan ya da bastıran insanın önemli sübapları, gerilim boşaltma araçları olarak, popüler kültürün geleneksel işlevini bir kez daha yüklenmişlerdir.

Bu gelişmelerin bir ucunda da, ödün vermeyen, özgün sanat ürünleri, tanıtım ve dağıtım şansları düşük, dolayısıyla toplumu etkileme olanakları az yapıtların hâlâ süren üretimi yer alır. Sanat yönünden iddialı yapıtlar, kültürel ve toplumsal düzlemde etkisiz kalırken, klasik, geleneksel sanat değerlendirme ölçütleri de, aşınmış, modası geçmiş, günün ürünlerini değerlendirmeye yetmeyen kıstaslar olarak gözden düşmüşler, bunların yerine, kitle sanatını tartmaya dönük yeni değerlendirme yargıları geçmeye başlamıştır. Sanat ile kitle, estetik ile başarı, sanatsal film ile ticari başarı arasındaki ilişkileri değerlendirebilmek için, yeni değer sistemlerinin oluşturulması kaçınılmazlaşmıştır.

Tematik düzlemde bireysel, kişisel olanın sınırlarına geri çekilmek, üslup yönünden geleneksel biçimlere geri dönmek bu gelişmelere yönelik tipik tepkilerden biriyken (*Annie Hall*, 1977, Woody Allen), öteki tepki, meşum, tekinsiz olanın, tehdit ve dehşet saçanın, nedensiz bir şekilde küçükburjuvanın huzurlu dünyası içinde patlak vermesi biçiminde ortaya çıkar (*Halloween*, 1978, John Carpenter).

Seksenli yılların bilim-kurgu filmi de, geleneksel konu, eylem, düşünce şemalarını parçalar; eski şemaları, en yalın biçimleriyle yeni güne ayak uyduran konulara aktarır. Bunun en tipik örneklerinden biri, 1981 yapımı *Outland*'tır (Peter Hyams). Filmde, ünlü *Highnoon*'daki şerif Kane'nin (Gary Cooper) yerini, modern (uzay) hudutlarını koruyan şerif O'Neil (Sean Connery) almıştır. [Uzak bir gezegende (IQ) maden ocaklarının korunması söz konusudur.]

Waregames (1982, yön: John Badham) 17 yaşındaki bilgi-

sayar tutkunu David'in marifetiyle "dünya çapında bir nükleer savaş tehlikesi" video oyunu olmaktan çıkıp, gerçek bir tehlikeye dönüşür. Oyunun gerçekliği ile "hakiki" gerçeklik, reel, somut tehlike ile yapay, oyunsu tehlike arasındaki sınırlar yok olur. *Tron* (1982, yön: Steven Lisberger) bilgisayar animasyonlarının ustaca kullanıldığı ilk filmlerden biridir. Burada "iyi" program ile "kötü" programın çatışması anlatılır. Akıllı makinelerin söz sahibi oldukları bir tarihsel aşamayı negatif ütopya olarak sunan film, tehlikeyi, masalsı, fantastik bir dünyaya kaydırarak karşımıza çıkartır: İyi ile kötünün savaşı, doğrudan bilgisayarlar arasındaki bir savaşa dönüşür. Böylece gerçeklik, tüm maddi boyutlarından sıyrılıp yepyeni bir kategori olarak belirir. Hem sonsuz olanaklar içeren hem de iyice dar, kapalı klostrofobik bir özellik taşıyan bilgisayar dünyası, sürekli hareket halindedir. Olanakların oluşturduğu sistemin sonsuz ilişkilerinin boyutlarını kavramamız mümkün değildir. *Project Brainstrom* (1982, yön: Douglas Trumbull), yeni buluşların ve teknolojik olanakların askeri amaçlarca kötüye kullanılması temasını işler. Kendine özgü, apayrı, dokunulmaması gereken bir dünya oluşturan insan beyninin içeriği, teknolojinin yardımıyla, içindeki kişisel, özel deneyimlerle, duygu ve birikimlerle önce kaydedilip sonra başka insanlara aktarılır.

Hugo-En iyi bilim-kurgu filmi ödülünü, British Academy of Film and Television Art-Film ödülünü ve British Critics Circle Special Tecnical ödüllerini alan *Blade Runner* (1982, yön: Ridley Scott) seksenli doksanlı yılların bilim-kurgu türünde anahtar film olma özellikleri taşımaktadır. 2019 yılının Los Angeles'i. Deckard (Harrison Ford) ömürleri 4 yılla sınırlı 4 yapay insanın (Androidin) yasak olduğu halde yeryüzünde ortaya çıkmaları üzerine, onları öldürme görevini alır. Dedektif, polis ve kafa avcısı kimliklerini birleştiren bu kişilere *Blade-Runner*

tanımı yakıştırılmıştır. Deckard dört androitten ilkini, Zhora'yı bulup temizler. Bu dişi androidin ardından Leon Reckard'ı öldürmek üzereyken, bir beşinci yapay insan, Rachael dedektifi kurtarır. Geri kalan iki yapay insan, kendi "imalatçılarına" giderek, ömürleri üzerindeki sınırın kaldırılmasını isterler. Bunun imkânsız olduğunu öğrenince de iki bilimadamını öldürürler. Deckard üçüncü androit Roy'u sıkıştırır, ama kendisi kötü durumda kalır. Son anda Roy onu öldürmekten vazgeçip kendini boşluğa atar. Rachael'e âşık olan Deckard yapay kızla birlikte kentten kaçar.



Scott'un filmini önemli kılan başlıca etmenlerden biri, Tanrıyı, dünyayı ve insanı tamamen laikleştiren bir düşünce modeline dayanmasıdır. Film, seksenli yıllarda birçok önemli soruna el atar. Filmin başlarında ilk androit Leon, Deckard tarafından bulunup öldürülmeden önce bir başka "polisi" öldürür. Sebep, polisin ona: "Kısa ve öz sözcüklerle, örneğin annen hakkında, aklına gelen olumlu şeyleri sırala" demesidir. Çünkü anne, şifre bir sözcük olarak, köken, sıcak yuva, sığınacak yer ve şefkat demektir; bir androidin yoksun olduğu bütün özellikleri simgeleyen merciidir. Dördüncü androit Roy'un ölümü ardından Deckard, "bütün istediği bizim de aradığımız soruların cevaplarını bulmaktı" der, "nereden geliyoruz, nereye gidiyoruz, ne kadar vaktim var?" Varoluşun en temel sorularıdır bunlar. Aslında hayat, biyolojik yönden, maddeden başka nedir ve doğa bir bakıma sadece teknoloji değil midir? Deckard, evinde bir fotoğrafı incelerken, Antonioni'nin *Blow up* filminden tanıdığımız bir motif ortaya çıkar. Hayal/görüntü ile gerçek arasındaki ilişki ne türden bir ilişkidir? Mekanik olan, çoğaltılabilen insanlar birer yanılsama mıdırlar? Yoksa asıl hayal insanlar mıdır? Onlar neyin yansımasıdırlar? Hayal ile gerçek arasında çizgi çizmek imkânsız mıdır?

Kara dizilerle ilintisi gözden kaçmayacak kadar belirgin olan filmde, Deckard'ın anti kahraman özelliği, büyük kentin kâbuslu bir cangılı andırması, sürekli yağan yağmur, dev reklam panoları, gökdelenler arası geçitler, kenti bir albasanlar dünyasına çevirmiştir. 80'li yılların sözünü ettiğimiz duygularına karşılık gelen bir atmosferdir bu. Deckard'ın görevi istemeye istemeye üslenmesi, karakteri (soğuk, acımasız, duygusuz biri), *No future generation*'nın, hayallerden, umuttan ve gelecekten yoksun bir kuşağın simgesi yapar onu. Melankoliye dönüşen bir karamsarlığın çekiciliği, bizi tam bir anti-ütopyayla karşı karşı-

ya getirir. Teknolojinin ürünü olan yapay insan, insandan umut beklerken, insanın kendisi hiçbir çıkış yolu bulamamaktadır.

Ama *Blade Runner*, genelde hayatın anlamı üzerine de bir yorum getiren ender bilim-kurgu filmlerinden biri olduğu için bir kült filme dönüşmüştür. Biz insanlar, ömürleri sınırlı, kendi irademiz dışında, dıştan belirlenmiş, tıpkı androitler gibi (doğaca) programlanmış varlıklar değil miyiz? Bu programlar, zaaf ve becerilerimizi belirlemezler mi? Bize bırakılan, öngörülmüş dar alan içinde at oynatan varlıklarız biz; statümüzü güvence altına alma olanağından yoksun birer kuklayız. Sorumluluğumuz söz konusu olamaz, ama bu bağlamda umut ilkesi bile artık salt program sorunu olarak algılanabilir. Programın içerdiği kadarını umut edebiliriz. Rastlantılar sonucu ya da bile bile yapılmış hatalar sonucu, kusurlu dokunmuş kumaşlar gibiyizdir. Androit Rachael için söylenen bir sözü anımsar Deckard bir yerde: *Onun yaşamayacak olması berbat bir şey, ama ne fark eder, kim yaşıyor ki zaten?*

Dinozorların Kol Gezdiği Park ya da 90'lı Yılların Fiyakası: Bilgisayar Animasyonu

Sinema, hele hele fantastik sinema ve bilim-kurgu oldum olası özel efektlerden ayrı düşünülemeyecek bir gelişme göstermiştir. Sinemanın belli başlı türleri, işleri güçleri özel efektlerle gerçeklik yanılsaması yaratmak olan gözboyayıcıların deneme alanı olmuşlardır. Sinemanın başlangıç yıllarında bir fona yansıtılan görüntülerin önünde aktörlerin rollerini "icra" etmeleri sağlanıyor, böylece özel-efekt elde ediliyordu. Derken doğrudan çekim sırasında devreye sokulan sayısız optik ve mekanik hile kullanılır oldu. Uzman dublörler, masklar da, yanılsama üretiminin vazgeçilmez parçalarıydılar. Willis O'Brien ve öğ-

rencisi Ray Harryhausen'in özel efekt üretim tekelini yetmişli yıllara kadar ellerinde tuttuklarını biliyoruz. Ancak yetmişli yıllarda yeni teknolojik olanaklardan yararlanmayı bilen yepyeni bir "sihirbazlar" kuşağı ortaya çıkınca, bunların da modası geçiverdi. George Lucas'ın kurduğu Industrial Light and Magic (ILM), kısa sürede bilgisayar kullanmayı bilen yaratıcı teknisyenlerin buluştukları bir üretim merkezine dönüştü. *Indiana Jones and the Temple of Domm* (1984), *Terminator-2* (1990), *Death Becomes Her* (1992) ya da *Jurrasic Park* (1993) gibi popüler büyük yapımların özel efektleri hep ILM markaydılar.

Bilgisayar önceleri sadece kamera hareketini yönlendirmekte kullanılmıştı. Örneğin *Star Wars*'ta (1977) aslında hareketsiz olan uzay gemisi modellerinin uçuşları motion-control kemerayla sağlanmıştı. ILM teknisyenlerinden Stuart Ziff bu tekniği geliştirerek *go-motion* yöntemini kullanmaya başladı. Yıllar önce sinemada denenen hareketli resim ile (*cartoon*) canlı resmi (*live-action*) bir arada kullanma teknikleri, bilgisayar aracılığıyla iyice geliştirilerek, *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) filminde tam bir gösteriye dönüştü. Aslında filmin estetik kalitesini yükseltme aracı olan bilgisayarlar, son yıllarda, sadece kendilerinin yaratabileceği bir estetik ve görüntü dünyası üreterek, yepyeni bir işlev taşımaya başladılar. *Abyss* (1989) ya da *Terminator-2* gibi filmlerde kullanılan *morphing* sistemiyle insanlarla nesnelerin birbirlerine dönüşmeleri sağlanmıştı. Sinemada oldumolası dışgörünüş ile, biçim ile karakter arasında neredeyse klişeleşmiş bir ilinti bulunduğu düşünülecek olursa, insan-nesne dönüşümlerinin bu klişelere de bir darbe vurduğunu söylemek mümkündür. Film kahramanlarının kişiliklerinin her an değişebilir, akıcı, sıvı bir özellik kazanmaları anlamına gelen bu dönüşümler, dışgörünüş ile içerdiği karakter arasındaki alışıldık ilişkinin (ya da dengenin) bozulmasına yol açarlar; artık

hangi biçimin hangi karaktere karşılık geldiğinin belli olmadığı, biçime duyulan güvenin dağıldığı, dolayısıyla da gerilimin iyice arttığı bir alana gireriz. Özellikle *Terminator-2*'de *morphing* yöntemi büyük başarıyla kullanılmış, James Cameron, dönüşümleri, bütün eylemin (öykünün) tamamlayıcı, taşıyıcı öğesi haline getirmeyi başarmıştır. *Jurrasic Park* (1993, Steven Spielberg) bilgisayar animasyonlarının kullanılması bakımından yepyeni bir deney sayılabilir. *One Million B.C.* (1940) filminde Wills O'Brien, canlı sürüngenlerden elde ettiği görüntüleri, birkaç kat büyüterek bir fona yansıtmış, aktörler de bu fonun önünde oynamışlardı. *King Kong* (1933) filmindeki dev goril ve Tyrannosaurus Rex, *stop-motion* yöntemiyle hareket ettirilmişlerdi. O'Brien'in öğrencisi Ray Harryhausen bu yöntemi daha da geliştirirken, dizaynçılar da daha inandırıcı, hareket yeteneği daha fazla maketler geliştirdiler. Steven Spielberg, bütün bu teknik ve yöntemleri bir araya getirip, bilgisayar animasyonla birleştirmiştir. *Terminator-2* filmindeki özel efekt çalışmalarından ötürü Oscar'la ödüllendirilen Stan Winston ve ekibi, gerçek büyüklükte – hareket edebilen – dinozor modellerinin yapımını üstlenmişti; fiberglas bir dış çerçevenin içine 1500 kg. kil kullanılarak yapılan efsanevi Tyrannosaurus-Rex'in aslına uygun görünmesi için, paleontoloji uzmanlarının önerileri doğrultusunda renklendirilen bir lateks tabaka, bu maketin üstüne kaplandı, daha sonra bir *Dinosimulator* üzerine yerleştirilen maket, uzaktan komutayla hareket ettirildi. İçeriye yerleştirilen hidrolik sistem, bu hareketi gerçekleştirmeyi mümkün kılmıştı. Ama daha önce aynı maketin 1/5 oranında küçük bir kopyası yapılmış, bu maket, gerçek kukla ustalarınca klasik şekilde hareket ettirilmiş, bu hareketler bilgisayara aktarıldıktan sonra, bu bilgiler bilgisayar aracılığıyla, asıl büyük modele uyarlanmışlardır. Sonuç: Karşımızda eski çağların en ünlü yaratıklarından biri yaşamaya başlamıştır.

Bilgisayarların *Last Action Hero* (1993) filminde olduğu gibi, çok tehlikeli sahnelerde dublörün işlevini yüklenmeleri kaçınılmazlaşsa bile, bilgisayar animasyonu ürünlerin bütün bir sinema pazarına egemen olmaları şimdilik güç görünüyor.

Terminator-2 ve *Jurrasic Park* gibi filmlerdeki bilgisayar animasyonlarını gerçekleştirebilmek için, "klasik" hile-uzmanlarının katkıları şarttır. Everişli bilgisayar programları aracılığıyla canlı hayvanların "hareket ettikleri" izlenimi yaratabilmek için, daha önceden geleneksel yöntemlerle hareket ettirilen modellerin üretilmesi gerekmektedir. Bilgisayar animasyonu özellikle sonradan devreye girmekte, bilgisayarda üretilen görüntülerin asıl (gerçek) film görüntüsüne bindirilmesini sağlamaktadır. Gelgelelim tıpkı dinozor modelleri gibi, insanların da bilgisayar grafiği yardımıyla hareket ettirileceği günler uzak değildir. İsviçreli Daniel Thalman, 1987'de bu yönde ilk adımı atarak yedi dakikalık bir filmde *(Rendez-vous a Montreal)* Humphrey Bogart ile Marilyn Monroe'yu (sentetik yoldan üretilmiş birer karakter olarak) bir araya getirmiştir. *Jurrasic Park*'ın dinozorları kadar "hakiki" etkisi yapmasalar da, günün birinde birbirlerini ömür boyu görmemiş iki oyuncunun aşk öyküsünü anlatan filmlerle karşılaştığımızda hiç de şaşırmamamız gerekmektedir.



Metinde Kullanılan Alıntıların Kaynakları

Hans Joachim Alpers: Verne und Wells - zwei Pioniere der Science Fiction? In: Eike Barmeyer (Hrsg.): Science Fiction. Theorie und Geschichte. München 1972.

Jan Appelkamp: The War Game. In: "Medium" Nr. 1. Frankfurt 1972.

John Baxter: Science Fiction in the Cinema. New York 1970.

J.P. Bouyxou: La science fiction au cinéma of Science Fiction. London 1978.

Lotte H. Eisner: Dämonische Leinwand. Die Blütezeit des deutschen Films. Wiesbaden 1955.

Hanns Fischer, zit. nach: Arbeitsgemeinschaft der Jugendfilmclubs (Hrsg.): Kino der Utopien. Aachen 1968.

Bodo Fründt: Ein Höhepunkt des Science-fiction-Films. Nicolas Roegs "Der Mann, der vom Himmel fiel". In: "Die Zeit" Nr. 36. Hamburg 1976.

Northrop Frye: Spielarten der utopischen Literatur. In: Frank E. Manuel (Hrsg.): Wunschtraum und Experiment. Vom Nutzen und Nachteil utopischen Denkens. Freiburg 1970.

Roger Garaudy: Ästhetik und Erfindung der Zukunft / Esthétique et invention du futur. Berlin 1973.

Rolf Giesen: Westworld. In: "Vampir" Nr. 7. Nürnberg 1974.

Vera Graaf: Homo Futurus. Eine Analyse der modernen Science Fiction. Hamburg/Düsseldorf 1971.

Michael Hausgartner: Soylent Green. In: "Zoom" Nr. 14. Bern/Zürich 1975.

Uwe Japp, zit. nach Frank E. Manuel (Hrsg.): Wunschtraum und Experiment. Vom Nutzen und Nachteil utopischen Denkens. Freiburg 1970.

Fernand Jung/Georg Seeßlen/Claudius Weil: Der Horror-Film (Enzyklopädie des populären Films Band 2). München (Schondorf/Ammersee) 1978.

Klaus Keller (Hrsg.): Der Utopische Film. Aachen o.J.

Siegfried Kracauer: Von Caligari bis Hitler. Reinbek 1958.

Sam J. Lundwall: Science Fiction: What it's All About. New York 1971.
Friedrich Leiner/Jürgen Gutsch: Science Fiction. Materialien und Hinweise. Frankfurt/Berlin/München 1972.
Stanislaw Lem: Roboter in der Science Fiction. In: Eike Barimeyer (Hrsg.): Science Fiction. Theorie und Geschichte. München 1972.
Jürgen Menningen: Filmbuch Science Fiction. Köln 1975.
Jürgen Menningen: Mythos und Kolportage. Erscheinungsformen des amerikanischen Science-fiction-Films. In: "Filmstudio" Nr. 54. Frankfurt 1967.
Brian Murphy: Monster Movies. They Came from Beneath the Fifties. In: "The Journal of Popular Film" Nr. 1. Bowling Green 1972.
The Oxford Companian to Film. Deutsche Ausgabe (Bearbeitung: Wolfram Tichy): Buchers Enzyklopädie des Film/rororo-Filmlexikon. Luzern 1977/ Reinbek 1978.
Enno Patalas: Kommentierte Filmografie. In: Peter W. Jansen/Wolfram Schütte (Hrsg.): Fritz Lang. München 1976.
Enno Patalas: ... die phantastische Reise. In: "Filmkritik" Nr. 3. München 1967.
Günther Pflaum: Reiseabenteuer mit Jules Verne. In: "Süddeutsche Zeitung" vom 3. April. München 1972.
Michael Pehlke/Norbert Lingfeld: Roboter und Gartenlaube. Ideologie und Unterhaltung in der Science-Fiction Literatur. München 1970.
Martin Schäfer: Science Fiction als Ideologiekritik? Utopische Spuren in der amerikanischen Science-Fiction Literatur 1940-1955. Stuttgart 1977.
Jürgen vom Scheidt: Descensus ad inferos. Tiefenpsychologische Aspekte der Science Fiction. In: Eike Barmeyer (Hrsg.): Science Fiction. Theorie und Geschichte. München 1972.
Hans Scheugl: Sexualität und Neurose im Film. München 1974.
Vera Schitowa: Andej Tarkowskij: Solaris. In: "Kino" Nr. 15. Berlin 1974.
Peter L. Valenti: The "Film Blanc": Suggestions for a Variety of Fantasy 1940-1945. In: "The Journal of Popular Film" Nr. 4. Bowling Green 1978.
Louis Vax: Die Phantastik. In: Rein A. Zondergeld (Hrsg.): Phaicon 1 – Almanach der phantastischen Literatur. Frankfurt 1974.
Alexander Walker: Stanley Kubrick Directs. London/New York 1973.
Lawrence Wharton: Godzilla to Latitude Zero: The Cycle of the Technological Monster. In: "The Journal of Popular Film" Nr. 1. Winter. Bowling Green 1974.

Film Adları Dizini

Abbot and Costello Meet the Invisible Man 180
The Abominable Snowman 272
Abyss 351
Adventures of Captain Marvel 201
Aelita 151, 152
The Aerial Anarchists 132
The Airship Destroyer 132
Akaiju Sosingeb 263
Alien 342
Alphaville - Une étrange aventure de Lemmy Caution 295
Alraune (1918) 141, 142
Alraune (1928) 148
Alraune (1930) 148
The Amazing Colossal Man 243
American Graffiti 329, 340
The Andomeda Strain 317, 323
Annie Hall, 346
Antinea, L'Amante della città sepolta 278
Atlantis, the Lost Continent 278
Attack of the Crab Monsters 242
Attack of the 50 Foot Woman 243

Barbarella 294, 299
The Battle Cry of Peace 157
Battle for the Planet of the Apes 315
The Beast from 20.000 Fathoms 237, 259, 273
The Bedford Incident 288
The Bed Sitting Room 290
Ben 238, 322
Beneath the Planet of the Apes 313
Between Two Worlds 206
Beyond the Time Barrier 293
Beyond Tomorrow 206
The Bishop's Wife 205
Black Oxen 161
The Black Scorpion 243
Bladerunner 347, 350
A Blind Bergain 158
The Blop 226
Blow up 349
The Branded Four 157
Brewster Mc Cloud 208
Brick Bradford 202
Bride of Frankenstein 173
Buck Rogers 200, 201, 338
Buffalo Bill and the Indians, or Sitting Ball's History Lessons 82-83
Bug / The Hephaestus Plague 333
Bulldog Drummond's Third Round 162

Das Cabinette des Dr. Caligari 158
Canadian Mounties versus Atomic Invaders 202
Cannonball 335
Capicorn One 335
Carrie 322
The Cat Girl 245, 270
Cat-Woman of the Moon 214
Chikyu Boeigun 263
Children of the Damned 274
The China Syndrome 281
A Clockwork Orange 330
Close Encounters of the Third Kind 305, 341, 342
Colossus: The Forbin Project 317, 321
A Connecticut Yankee 152
A Connecticut Yankee at King Arthur's Court 152
The Conquest of Space 215
Conquest of the Planet of the Apes 314
Counterblast 186
The Crazies 326
Creature from the Black Lagoon 249, 251, 253
The Creature Walks Among Us 251

Damnation Alley 332
The Damned 273
Dark Star 309, 310
Daughter of the Dragon 176
Day of the Animals 322
The Day the Earth Caught Fire 281
The Day the Earth Stood Still 218, 270
The Day the Fish Came Out 290
The Day the World Ended 253
Death Becomes Her 351
Death Race 2000 335
La decima vittima 298
Demon Seed 319, 320, 321, 324
Destination Moon 210, 212, 214, 215
Devil Girl from Mars 270
Devjat dneij odnogo goda 283
Diabolik 295
Doctor Cyclops 183
Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1908) 154
Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1920) 158
Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1932) 173
Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb 146, 283, 287, 288, 310
Doctor X 176
Dr. Mabuse, der Spieler 138
Down to Earth 207
Dracula (1913) 154
The Dream of a Rarebit Fiend 156

Earth versus the Flying Saucers 230
Escape from the Planet of the Apes 314
E.T., The Extra - Terrestrial 342

Fahrenheit 451 295, 296
Fail Save 288
Fantastic Voyage 294
First Men in the Moon 279
First Men into Space 272
Five 253, 254
Flash Gordon 191, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 200, 201, 338
Flash Gordon Conquers the Universe 192, 193

Flash Gordon's Trip to Mars 192
Flight to Mars 214
The Fly 244, 245, 246
Forbidden Planet 240, 241, 242, 320
Four-Sided Triangle 270
F.P.1 antwortet nicht 149
Frankenstein (1910) 133, 154
Frankenstein (1931) 172
Frau im Mond 147, 148
Futureworld 319, 320

The Gamma People 272
Gang Busters 189
Gas-s-s-s or It Became Necessary to Destroy the World in Order to Save it 323
Genuine 138
The Giant Spider Invasion 322
Gibel sensaty 154
G-Men Never Forget 190
G-Men versus the Black Dragon 190
Gojira 259, 262
Gold 149, 150
Der Golem 138
Gorgo 273
The Great Alaskan Mystery 190
The Great Train Robbery 157
The Green Hornet 189
The Green Hornet Strikes Again 189
The Green Slime 308
A Guy Named Joe 205

Halloween 346
The Hatched Man 199
The Haunted Hotel 155
Heaven Can Wait 208
Heaven Only Knows 207
Hello Down There 253
The Hellstrom Chronicle 332
Here Comes Mr. Jordan 204, 205, 207, 208
Highnoon 346
High Treason 164
Homunculus 139, 160
Hop Harrigan 190
The Horn Blows at Midnight 205

I Aim at the Stars 291
Ido Zero Daisakusen 265
Ikaria XB-I 292
I Married a Communist 244
I Married a Monster from Outer Space 244
Immediate Disaster / Stranger from Venus 270
The Incredible Shrinking Man 183, 243, 251
Indiana Jones and the Temple of Domm 351
L'Inhumaine 133
Invaders from Mars 224, 247
Invasion of the Body Snatchers 224, 226, 229, 247
Invasion of the Saucer Men 230
Invasion USA 223
Invisible Agent 180
The Invisible Boy 242, 247
The Invisible Man (1933) 177
The Invisible Man Returns 179
The Invisible Man's Revenge 180
The Invisible Monster 190
The Invisible Ray 161
The Invisible Woman 179
Islands of Lost Souls 173

It Came from Beneath the Sea 238
It Came from Outer Space 224, 249
It Conquered the World 230
It's a Wonderful Life 205
I Was a Teenage Frankenstein 230
I Was a Teenage Werewolf 230

Jack Armstrong 190
Jaws 238, 322
La Jetée 292
Journey to the Center of the Earth 276
Journey to the Far Side of the Sun 308
Jujin Yukiotoko 262
Jurrasic Park 351, 352, 353
Just Imagine 172

Kingdom of the Spiders 322
King Kong 352
King of the Rocket Men 190
Kingu Kongu tai Gojira 263
Konec Srpna v Hotelu Ozon 282
Kosimitchesky reis 154
Kronos 243
Kyuketsuki Gokemodiro 265

Last Action Hero 353
Logan's Run 145, 332
The Lost City 189
Lost Horizon 185
The Lost World (1925) 158, 161
The Lost World (1960) 277
Luch smerti 153

The Mad Doctor of Market Street 184
The Mad Ghoul 184
The Mad Monster 184
The Magnetic Fountain Pen 155
The Magnetic Monster 225
Mandrake, the Magician 189
The Man from Planet X 224
The Man in Half Moon Street 184
The Man in the White Suit 269
Man Made Monster 184
The Man They Could Not Hang 181, 184
The Man Who Fell to Earth 336, 337
The Man With Two Lives 184
Marooned 308
Mars Attacks the World 193
The Mask of Fu Manchu 175, 199
Master of the World 278
A Matter of Life and Death 207
Metropolis 137, 142, 145, 146, 147, 149, 150, 160, 165
Modesty Blaise 295
The Monolith Monsters 226
The Monster from Green Hell 243
Monster on the Campus 252, 253
The Monster that Challenged the World 243
The Moon Child 157
Moon Zero Two 308
The Most Dangerous Man Alive 246
Mosura 263, 265
The "?" Motorist 131
The Mouse that Roared 253
Der müde Tod 138
Münchausen 150
The Mysterious Dr. Fu Manchu 176
Mysterious Island 277
The Mysterious Mr. Wong 199

The Night the World Exploded 226
Nineteen Eighty-Four (1984) 255
No Blade of Grass 323
Nosferatu, eine Symphonie des Grauens 138
Novij Gulliver 153

The Omega Man 325
One Millon B.C. 185, 352
One Millon Years B.C. 294
On the Beach 256

The Pack 322
Panic in the Year Zero 282
Paris qui dort 133, 134
The Perfect Woman 186
The Phantom Empire 190
Phase IV 332, 333
Piranhas 322
The Pirates of 1920 132
Planeta Burg 292
Planet of the Apes 311, 313, 315, 316, 317
Privilege 298
Project Brainstrom 347
Project Moonbase 214
Purple Death from Outer Space 193

Quatermass and the Pit 272
The Quatermass Experiment / The Creeping Unknown 271
Quatermass II 272

Red Planet Mars 217
Rendez - vous a Montreal 353
Return of Dr. Fu Manchu 176
The Return of Doctor X 176
Revenge of the Creature 251, 253
Riders to the Stars 215
The Robe 232
Robinson Crusoe on Mars 279, 292
Rocketship 193
Rocketship XM 214
Rollerball 334

Sanda tai Gaira 263
The Seal of Silence 157
The Secret of the Loch 165
Seven Days in May 288
Seven Days to Noon 268
She 185
She Devil 246
Silent Evidence 162
Silent Running 308
Siren of Atlantis 185
The Sky Ranger 162
The Sky Splitter 162
The Snake Woman 246, 270
Solaris 62, 306, 307
Son of Frankenstein 146
Sorano Daikaijyu Radon 262
The Sound Barrier 269, 283
Soylent Green 327, 330
The Space Children 248, 253
Spaceways 270
The Spider's Web 201
Squirm 238
Stanley 322
Star Wars 63, 240, 267, 305, 309, 329, 330, 338, 340, 341, 351
Der Student aus Prag 138
Superman (1948) 300, 301
The Swarm 322

Tarantula 251
Tentacles 322
Terminator I 66
Terminator II 66, 351, 352, 353
Terrore nello spazio 308
Them 245
The Thing from Another World 212, 218, 221, 223, 226, 233, 236
Things to Come 166, 169, 180
The Thirty Foot Bride of Candy Rock 245
This Island Earth 238, 239, 242
THX 1138 328, 330
The Time Machine 66, 109, 277
The Time Travellers 293
Transatlantic Tunnel 149, 165
A Trip to Mars 157
The Trollenberg Terror 272
Tron 347
Der Tunnel 149
The Twenty-Seventh Day 254
Twenty Thousand Leagues under the Sea (20.000 Leagues under the Sea) 257
Two Thousand and One (2001): A Space Odyssey 62, 240, 283, 301, 303, 305, 307, 308, 309, 310, 311, 316, 317, 321

Uchyu Daisenso 263
Undersea Kingdom 191
Unknown World 214

The Village of the Damned 248, 274
Le voyage a travers l'impossible 128
Le voyage dans la lune 37, 128
Voyage to the Bottom of the Sea 279

Das Wachsfigurenkabinett 138, 146
The War Game 289, 290
Waregames 346
War of the Worlds 225, 236, 276, 335
The Wasp Woman 245
Westworld 320
When Dinosaurs Ruled the Earth 294
When Worlds Collide 217, 220, 225
Who Framed Roger Rabbit? 351
Wild in the Streets 299
Willard 238, 322
Wolf's Clothing 161
The World, the Flesh and the Devil 256

X-the Unknown 272

Zardoz 317, 331
Zero Population Growth 326

Kişi Adları Dizini

Abbott and Costello 180, 245
Abel, Alfred 142
Abrahams, Derwin 190
Adams, Julie 249
Adorno, Theodor W. 113
Adreon, Franklin 202
Albers, Hans 148, 149, 150
Aldiss, Brien W. 59
Allen, Irvin 279, 322
Allen, Woody 346
Alpers, Hans Joachim 41, 149, 150
Altman, Robert 82, 208
Alyn, Kirk 202
Anderson, James 254
Anderson, Michael 145, 255, 332
Anderson, Poul 66
Andrievskiy, A. 154
Appelkamp, Jan 290
Arnim 85
Arnold, Jack 183, 224, 237, 243, 245, 247, 248, 249, 250, 251, 253, 301
Asher, William 254
Asimov, Isaac 50, 55, 62, 64, 110, 111, 112, 118, 219, 241, 242, 302, 320
Astaire, Fred 258
Atwill, Lionel 176, 184, 198
Autant-Lara, Claude 133
Avalon, Frankie 282
Aylott, Dave 132

Bacon, Francis 103
Badham, John 346
Baker, Roy Ward 308
Baky, Josef von 150
Balaban, Burt 270
Balderston, John L. 217
Ballard, J.G. 47, 56, 57
Banionis, Donatas 306
Banno, Yoshimitsu 264
Barrymore, John 158, 179
Barrymore, Lionel 205
Barshay, Robert 194
Bartel, Paul 335
Bass, Saul 332, 333
Batalov, Nikolai 151
Bates, Harry 219
Bava, Mario 295, 308
Baxter, John 119, 135, 247, 250
Beatty, Warren 208
Beebe, Ford 180, 189, 192, 200
Behlmer, Rudy 133
Belafonte, Harry 256

Bennet, Spencer Gordon 202
Benny, Jack 205
Benson, Bobby 219
Bernhardt, Kurt (Curtis) 149
Bester, Alfred 55, 58, 296
Blackton, John Stuart 155, 157
Blackwood 84
Blanchard, Mari 246
Blatt, Edward A. 206
Blish, James 50, 59
Boese, Carl 138
Bogart, Humphrey 176, 353
Bondarçuk, Natalia 306
Boorman, John 331
Booth, Walter 131, 132
Bosch, Hieronymus 84
Boulle, Pierre 311
Boulting, John und Roy 268
Bowie, David 336
Boyd, Stephen 294
Boyer, Charles 149
Brabin, Charles 175
Bradbury, Ray 40, 50, 55, 59, 60, 115, 296
Braeden, Eric 314
Brahm, John 185
Brannon, Fred 190
Brecht, Bertolt 116
Bridges, James 281
Brosnan, John 217, 288, 308
Brower, Otto 190
Bruce, Virginia 179
Brunner, John 57
Brynner, Yul 318
Buchanan, Jack 162
Budry, Algis 65, 297
Burdick, Eugene 288
Burgess, Anthony 330
Burroughs, Edgar Rice 338
Butler, David 152, 172

Caan, James 334
Cabal, John 171
Cabot, Susan 246
Cacoyanni, Michael 290
Cahn, Edward L. 230
Callois, Robert 88
Calvert, C. C. 162
Cammell, Donald 319
Cameron, James 352
Campbell, John W. 43, 44, 45, 48, 49, 50, 67, 221
de Camp, L. Sprague 50
Campus, Michael 326
Canutt, Yakima 190
Capek, Karel 154
Capra, Frank 185, 205
Carey, Harry 206
Carey, Macdonald 273
Carlos, John ("Bud") 322
Carlson, Richard 206, 215
Carpenter, John 309, 346
Carr, Thomas 202
Carradine, David 335
Cavalcanti, Alberto 133
Chaffey, Don 294
Chaney, Lon 152, 158
Chaney, Lon jr. 184
Chaplin, Geraldine 326
Christie, Julie 296, 319
Clair, René 133, 134, 135
Clarke, Arthur C. 61, 62, 221
Clouse, Robert 322
Cocteau, Jean 249

Cohen, Herrman J. 242
Colby, A.E. 132
Collins, Lewis D. 190
Connery, Sean 331, 346
Constantine, Eddie 296
Cooper, Gary 346
Coppola, Francis Ford 329
Corman, Roger 229, 242, 245, 323
Corrigan, Lloyd 176
Corrigan, Ray ("Crash") 191
Crabbe, Larry ("Buster") 191, 193, 194, 200
Craft, William 162
Craig, Michael 277
Crane, Kenneth 243
Crichton, Michael 318
Crinlay, William A. 162
Cummings, Robert 207
Curtiz, Michael Bkz. Kertesz, Mihaly

Däniken, Erich von 78
Dante Alighieri 208
Dante, Joe 322
Darwin, Charles 119
Dawley, J. Searle 133, 154
Day, Robert 272
de Palma, Brian 322
Dean, James 248
Defoe, Daniel 279
Dehn, Paul 314
Dekker, Albert 183
Delany, Samuel R. 52
Del Ruth, Roy 161
Denning, Norman 189
Dern, Bruce 308
Dick, Philip K. 50, 55, 66
Dille, John F. 137
Dillman, Bradford 333
Dillon, Melinda 341
Disney, Walt 257
Domergue, Faith 239
Donlevy, Brian 271
Douglas, Gordon 236, 237
Douglas, Kirk 257, 288
Douglas, Susan 254
Doyla, Arthur Conan 185
Dreyfuss, Richard 341
Dullea, Keir 302
Duvall, Robert 329
Dwan, Allan 246
Dykstra, John 308

Eason, B. Reeves 190, 191
Eisner, Lotte H. 135, 146
Elvey, Maurice 149, 164, 165
Endfield, Cyril 277
Engel, Friedrich 92
English, John 201
Ewers, Hanns Heinz 141

Falk, Lee 189
Farimer, Philip José 50, 59
Ferrer, Mel 256
Field, Shirley Ann 273
Fischer, Hanns 218
Fisher, Carrie 338
Fisher, Terence 270
Fleischer, Dave 201
Fleischer, Richard 257, 258, 276, 294, 327
Fleming, Viktor 205
Flynn, Emmett J. 152
Fonda, Jane 294

Ford, Harrison 338, 347
Forest, Jean-Claude 294
Fowler, Gene 230, 244, 246
Fox, Wallace 190
Francis, Anne 240
Franciscus, James 313
Frankenheimer, John 288
Freund, Karl 106
Fröhlich, Gustav 143
Fründt, Bodo 336
Frye, Northrop 104
Fukasaku, Kinju 264, 308
Fukuda, Jun 264, 265
Fulton, John P. 178

Galeen, Henrik 138, 148
Gance, Abel 133
Garaudy, Roger 115
Gardner, Ava 257
George, Heinrich 143
George, Peter 283
Gernsback, Hugo 43, 44
Giesen, Rolf 319
Gilling, John 272
Girdler, William 322
Godard, Jean-Luc 295, 297
Goodkind, Saul A. 200
Gordon, Bert 242, 243
Gordon, Robert 238
Graaf, Vera 117
Grant, Cary 205
Gray, Clarence 202
Green, Walon 332
Greenstreet, Sidney 207
Grefe, William 322
Grinde, Nick 181
Guest, Val 271, 272, 281, 294
Guinness, Alec 269, 338

Hagen, Jean 282
Haggard, H. Rider 185
Hall, Alexander 204, 207
Hall, Jon 180
Hamill, Mark 338
Hangartner, Michael 328
Harbou, Thea von 146, 148
Hardwicke, Cedric 168
Harris, James B. 288
Harrison, Harry 59, 327
Harrison, William 334
Harryhausen Ray 129, 230, 237, 277, 279, 294, 351, 352
Hartl, Karl 149
Haskin, Byron 215, 225, 279
Hawks, Howard 212, 221, 222
Hayden, Sterling 283
Hayes, Allison 243
Hayworth, Rita 207
Hedison, Al 244
Heffron, Richard 319
Helm, Brigitte 143, 148
Heinlein, Robert A. 50, 55, 58, 59, 62, 214
Hellman, Oliver 322
Henry, Buck 208, 336
Herbert, Frank 62
Hertz, Nathan Bkz. Juran, Nathan
Heston, Charlton 311, 313, 325, 327
Hill, Robert 192
Hilton, Arthur 214
Hoare, John 217
Hobbes, Thomas 98
Hoffmann, Herman 85, 242
Hogan, James P. 184

Holden, Lansing C. 185
Honda, Inoshira 259, 262, 263, 265
Horne, James W. 201
Horner, Harry 217
Horton, Edward Everett 204
Hoyt, Harry 158
Hubbard, L. Ron 50
Hubschmid, Paul 238
Hughes, Carol 193
Hughes, Howard 336
Hunter, Kim 312, 314
Huxley, Aldous 42, 107, 109
Hyams, Peter 335, 346
Hyer, Martha 279

Jakes, John 57
Japp, Uwe 21
Jeffries, Lionel 279
Jewison, Norman 333
Judd, Edward 279, 281
Jürgens, Curd 291
Juran, Nathan (Nathan Hertz) 243
Juravliov, V. 154

Kael, Pauline 287
Kane, Joseph 191
Kant, Immanuel 18, 20
Karloff, Boris 175, 181, 198, 199
Karlson, Phil 322
Keller, Klaus 213
Kennedy, Arthur 294
Kenton, Erle C. 173
Kerr, Donald 192
Kertesz, Mihaly (Michael Curtiz) 142, 159, 176
Keyes, Evelyn 204
Kibbee, Guy 205
Klein-Rogge, Rudolf 143
Klushantsev, Pavel 292
Kneale, Nigel 271
Knight, Damon 50
Knowles, Bernard 186
Knox, Alexander 273
Kornbluth, Cyril M. 50, 56, 58
Koster, Henry 205
Kracauer, Siegfried 138, 142
Kramer, Stanley 257
Kubrick, Stanley 62, 146, 283, 286, 287, 288, 290, 301, 303, 304, 305, 310, 330, 331
Kuinçi, Valentina 151
Kuleshow, Lew 153

Lamont, Charles 180
Lampkin, Charles 254
Lancester, Burt 288
Lane, Rosemary 177
Lang, Fritz 137, 138, 142, 143, 144, 145, 147, 148, 165, 212
Laßwitz, Kurt 47, 60
Laughton, Charles 173
Lavater, Johann Kaspar 25
Laven, Arnold 243
Lawrence, H.L. 273
Lawrence, Quentin 272
Lawson, Priscilla 196
Leader, Anton M. 274
Lean, David 269, 283
Lee, Earl 254
Lee, Rowland V. 146, 176
Le Fanu, Sheridan 87
Leger, Fernand 133
LeGuin, Ursula K. 56
Leiber, Fritz 50

Leiner, Friedrich 35, 42
Leinster, Murray 50
Lem, Stanislaw 62, 64
Leni, Paul 138, 159
Lester, Richard 290
Levin, Henry 276
Lewis, Joseph H. 184
Ley 147
L'Herbier, Marcel 133
Lingfeld 111
Liesberger, Steven 347
Lloyd, Frank 161, 180
Locke, John 98
Lockwood, Garry 302
London, Jack 109, 194
Lorre, Peter 180, 257
Losey, Joseph 273, 274, 295
Lourié, Eugène 237, 259, 273
Lovecraft, Howard Phillips 42, 43, 44
Loy, Myrna 175
Lucas, George 328, 329, 338, 339, 342, 351
Ludwig, Edward 243
Lugosi, Bela 198, 199
Lukas, Paul 257
Lumet, Sidney 288
Lundwall, Sam J. 59, 65
Lyndon, Barré 225

MacDonald, David 270
MacDougall, Ranald 256
MacKendrick, Alexander 269
MacLean, Catherine 61
Mailer, Norman 232
Mainwaring, Daniel 228
Mamoulian, Rouben 173
Mann, Daniel 322
March, Fredric 288
Marker, Chris 292, 293
Martell, Donna 214
Mason, James 257, 277
Massey, Raymond 167, 168
Maté, Rudolph 217, 220
May, Joe 179
McCaffrey, Anne 65
McCarthy, Kevin 226, 228
McCay, Winsor 156
McDowall, Roddy 312, 314
McDowell, Malcolm 330
McKern, Leon 281
McLuhan, Marshall 303
McOmie, Maggie 329
McQueen, Steve 226
McRae, Henry 157
Melchior, Ib 293
Méliès, Georges 127, 128, 129, 130, 131, 135, 154, 155, 156, 280
Menningen, Jürgen 215, 265
Menzies, William Cameron 166, 169, 170, 224
Mérimée, Prosper 84, 87
Merril, Judith 61
Middleton, Charles 192
Milland, Ray 282
Miller, Ashley 162
Miller, Sidney 245
Mills, Thomas 157, 263
Mineo, Sal 314
Mitchel, Mary 282
Montalban, Ricardo 314
Montgomery, Robert 204
Montgomery, Thomas 263
Moorcock, Michael 47, 68

Moore, Constance 200
Moorde, Ward 50, 66
More, Thomas 40, 91, 102
Morrow, Jeff 238
Morse, Terrell O. 214
Murnau, Friedrich Wilhelm 138, 159
Murphy, Brian 232
Murphy, Ralph 184
Myers, Harry C. 152

Narelle, Brian 310
Neal, Patricia 218
Nelson, Lori 251, 254
Nelson, Sam 189
Neumann, Kurt 214, 243, 244, 246
Neusüss, Arnheim 93
Newfield, Sam 184
Newman, Joseph 238
Nigh, William 199
Niven, David 205
Norling, J. A. 162
Norman, Leslie 272
Nowlan, Philip 200
Nyby, Christian 212, 221

Oberth, Hermann 147
O'Brien, Willis H. 129, 158, 350, 352
O'Donnell, Peter 295
Olcott, Sidney 154
Orwell, George 42, 54, 109, 115, 255
O-Shea, Milo 295
Oswald, Richard 148, 159

Pal, George 217, 277
Pallenberg, Anita 295
Pangborn, Edgar 57
Parrish, Robert 308
Patalas, Enno 147
Paul, Robert W. 154, 156
Peck, Gregory 257
Pehlke 111
Perkins, Anthony 257
Périnal, George 169
Petri, Elio 57, 298
Phipps, William 254
Pichel, Irving 185, 210, 212
Pickens, Slim 284
Platon 102
Pidgeon, Walter 240
Piel, Harry 177
Pleasence, Donald 294, 329
Poe, Edgar Allan 24, 34, 39, 42, 75, 84, 87
Pohl, Frederik 44, 50, 56, 58
Polak, Jindrich 292
Pollard, Harry 161
Porter, Edwin Stratton 156, 157
Post, Ted 313
Powell, Michael 207
Pressburger, Emeric 207
Price, Vincent 278
Protazanow, Jacow 151
Ptuşko, Alexander 153
Pudoşkin, Wsewolod 153

Rains, Claude 177, 204
Rampling, Charlotte 331
Randall, Ron 247
Rawlins, John 189
Raymond, Alex 192, 193
Reason, Rex 238

Rebane, Bill 322
Reed, Oliver 326
Revier, Harry 189
del Rey, Lester 50, 65
Richardson, Ralph 167
Richmond, Kane 202
Rilla, Wolf 248, 274
Ripley, Arthur 185
Rippert, Otto 139
Ritt, William 202
Rittau, Günther 149
Roach, Hal 185
Robert, Beatrice 192
Robertson, John Stuart 158
Robinson, Edward G. 199, 328
Roeg, Nicolas 336
Rogell, Albert S. 207
Rogers, Jean 191, 193
Rogers, Will 152
Rohmer, Sax 175
Romero, Cesar 265
Romero, George E. 326
Romm, Michail 283
Rosen, Phil 184
Rosmer, Milton 165
Russel, Eric Frank 59

Sadoul, Georges 129
Sagal, Boris 325
Samyatin, Yevgeny 109
Sargent, Joseph 317
Sato, Hajime 265
Schäfer, Martin 43, 47
Schaffner, Franklin J. 311
Sitova, Vera 307
Schmidt, Jan 282
Schoedsack, Ernest B. 183
Scott, George C. 285
Scott, Ridley 342, 347
Sears, Fred F. 226, 230
Seitz, George B. 162
Selander, Leslie 214
Sellers, Peter 284, 285, 286
Shannon, Frank 191
Shaughnessy, Alfred 245
Shear, Barry 299
Sheckley, Robert 57
Shelley, Barbara 245
Shelley, Mary W. 33, 34
Sherman, Vincent 176
Sherwood, John 226, 251
Shirley, Robert 57
Siegel, Don 224, 226, 228, 229, 230, 247
Silverberg, Robert 52, 64
Simak, Clifford 50, 65
Siodmak, Kurt (Curt) 149, 179, 220, 225, 226
Sirk, Douglas 185
Smight, Jack 332
Smith, Alexis 205
Smith, C. Aubrey 206
Smith, E. E. ("Doc") 59
Smith, Noel 189
Solnezewa, Julia 151
Spielberg, Steven 322, 341, 342, 352
Stapledon, Olaf 59
Stein, Paul L. 186
Stephani, Frederick 191
Stevens, Inger 256
Stevenson, Robert 242
Stevenson, Robert Louis 154
Stewart, James 205
Stone, Lewis 175

Storm, Theodor 84
Strauß, Johann 302
Strauss, Richard 305
Strock, Herbert L. 230
Stroheim, Erich von 198
Sturgeon, Theodore 50
Sturges, John 308
Sutherland, A. Edward 179, 206
Swift, Jonathan 36
Szwarc, Jeannot 333

Talbott, Gloria 244
Talmadge, Richard 214
Tarkowskiy, Andrey 62, 306, 307
Taylor, Don 314
Taylor, Ray 189, 190, 192, 201
Taylor, Rod 277
Thalman, Daniel 353
Thomas, Theodore L. 56
Thompson, J. Lee 291, 314, 315
Tieck, Ludwig 25
Tolstoi, Alexei 151
Torn, Rip 336
Tourneur, Jacques 246
Tracy, Spencer 205
Travers, Henry 206
Travers, Susan 246
Truffaut, François 115, 295, 296, 297, 298, 341
Trumbull, Douglas 308, 309, 324, 347
Tseretelli, Nikolai 151
Tsuburaya, Eji 264
Turner, Otis 154
Twain, Mark 34, 35, 152
Tyler, Tom 201

Ulmer, Edgar G. 224, 278, 293

Vadim, Roger 294
Valenti, Peter L. 203
Vance, Jack 50
Van Cleef, Lee 230
Van Vogt, A. E. 296
Vax, Louis 85
Veidt, Conrad 149
Verill, A. Hyatt 185
Verne, Jules 37, 38, 39, 40, 43, 128, 257, 276

Waggner, George 184
Walsh, Raoul 205
Watkins, Peter 289, 290, 298
Weaver, Fritz 319
Wegener, Paul 138
Weil, Claudius 176
Welch, Raquel 294
Welles, Orson 182
Wellman, William A. 199
Wells, Herbert George 39, 40, 41, 42, 43, 66, 90, 109, 114, 115, 128, 158, 166, 169, 173, 177, 182, 209, 225, 276, 279
Werner, Oskar 296, 297
Whale, James 172, 177, 178, 179, 190
Wheeler, Harvey 288
Whitmore, James 237
Wiene, Robert 138
Wilcox, Fred McLeod 239
Wilde, Cornel 323
Williams, Grant 251
Williamson, Jack 50
Winninger, Charles 206
Winston, Stan 352
Wise, Robert 217, 220, 323

Witney, William 190, 201, 278
Wollheim, Donald A. 44
Wordsworth, Richard 271
Worne, Duke 157
Worsley, Wallace 158
Yeaworth, Irvin S. jr. 226
York, Michael 332

Zelazny, Roger 52
Zucco, George 184

Ütopik sinema, öteki adıyla bilim-kurgu sineması, toplumsal düşüncelere ve gerçekliklere, öteki türlerden çok daha doğrudan yankı veren bir tür olduğu kadar, katıksız bir sinema dünyası kurmaya, böyle bir dünyayı tasarlamaya kalkıştığı yerde de gerçekliğin koyduğu sınırlamalardan hiç zorlanmadan korkulabilen biricik türdür... Ve en sıradan bilim-kurgu filmi bile, insanın dünya ve hayatla hesaplaşmasından, bunları kavrayıp özümseme çabasından izler taşır... Öteki türlerin filmlerinde ancak çok dikkatli bakarak yakaladığımız şey, bilim-kurguda kendini daha yüzeyde ele verir: Her filmin özü gereği politik bir mesaj taşıdığı gerçeğidir bu.

alan yayıncılık

SANAT DİZİSİ: 156/2

ISBN 975-7414-39-5

9 789757 414391