

**BİLİM KURMACA**

## A- BİLİM KURMACA SİNEMASI

### I- TANIM

### II- TEMEL ÖZELLİKLERİ

### III- TARİHÇE

### IV- SİNEMADA BİLİM KURMACA

## I- TANIM

**BİLİM-KURGU VEYA BİLİM KURMACA**

Her iki terim de doğru kabul edilse de, kullanım tercihleri ve bağlamsal farklar vardır:

**Bilim-Kurgu**

Genel izleyici ve medyada kullanılan terimdir.

İngilizcedeki Science Fiction ya da Sci-Fi karşılığı olarak yerleşmiştir.

**Bilim Kurmaca**

Akademik çevrelerde ve bazı çevirmenler arasında tercih edilir.

Kurmaca” sözcüğüyle edebi/sinematografik kurguya vurgu yapılır.

Bilimsel verilere dayanarak hayal edilen kurgu” anlamını daha net verir.

Kısaca;

Ders ya da akademik anlatımda “bilim kurmaca” kullanılması daha kavramsal ve yerindeyken günlük konuşmalarda ve tür adlandırmasında “bilim-kurgu” ifadesi daha yaygın ve daha bilindiktir.

## **Bilim-Kurgu**

“Bilim-kurgu” ifadesindeki kurgu kelimesiyle ilgili çelişki:

“Kurgu” zaten tasarlanmış bir anlatı anlamına gelir. Dolayısıyla “Bilim-kurgu” karşılığı “ Bilimsel kurgu “ gibi düşünüldüğünde, bu ifade kendi içinde anlamlı görünse de eleştirel açıdan şu şekilde sorgulanabilir:

"Zaten 'kurgu' olan bir şeye bir daha 'kurgu' demek hatalı bir kullanımdır.

## **Bilim Kurmaca**

Kurmaca olan her anlatı zaten 'kurgu'dur", o zaman bilimsel kurmaca demek daha doğru ve tutarlı olur. Bu nedenle;

"Bilim kurmaca" ifadesi, özellikle edebi ve akademik çevrelerde daha çok tercih edilir çünkü hem Türkçeye daha uygun (çünkü fiction kurmaca) hem de “kurgu” kelimesinin teknik anlamını korur (film kurgu ≠ anlatı kurmaca).

Kısaca;

"Bilim kurmaca": Anlamsal olarak daha doğru, tutarlı ve akademik.

"Bilim-kurgu": Daha yaygın, yerleşmiş ve popüler kültürde anlaşılır.

**Bilim Kurmaca**

Bilim kurmaca, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin ışığında gelecekte ya da alternatif gerçekliklerde geçebilecek olayları konu alan, hayal gücüne dayalı ama mantıksal temellere oturtulmuş anlatı türüdür.

Kısaca “Ya bilim böyle gelişirse, ne olurdu?” sorusunu soran ve bunu kurgusal bir dünya içinde yanıtlamaya çalışan türdür.

Gerçekten var olan ya da potansiyel bilimsel ilkeler kullanılır.

## II- GENEL ÖZELLİKLERİ

### 1- Bilimsel Temele Dayanır

Konular genellikle fizik, biyoloji, yapay zekâ, uzay araştırmaları, genetik, zaman yolculuğu gibi bilimsel alanlara dayanır.

Bu unsurlar tamamen gerçek olmak zorunda değildir ama bilimsel mantığa aykırı da olmamalıdır.

### 2- Hayal Gücü ve Mantık Dengesini Kurar

Bilim kurmaca; düş gücü ile bilimsel mantığı bir araya getirir. Bilimsel olasılıklarla desteklenmiş bir hayal gücüne dayanır. Gerçekliğe tamamen bağlı kalmaz, ama hayali dünya iç tutarlılığa sahip olmalıdır.

Örnek: Zamanda yolculuk ya da klonlama gerçek olmayabilir, ama bu fikirler "ne olurdu?" sorusuyla işlenebilir.

Ejderha = Fantastik

Zaman makinesi = Bilim kurmaca

### 3- Alternatif Gerçeklikler, Gelecek, Teknoloji

Filmler sıklıkla gelecekte, uzayda ya da distopik/ütopik toplumlarda geçer.

Teknoloji, toplumları nasıl dönüştürebilir sorusu merkezde yer alır.

#### 4- Toplumsal Eleştiri İçerir

Bilim kurmaca sadece “geleceği anlatmaz”, aynı zamanda bugünü eleştirir. Bir nevi sosyolojik ve felsefi düşünce deneyleri sunar.

Örneğin; Teknoloji bağımlılığı, Ekolojik yıkım, Sınıf ayrımı, totaliter rejimler

#### 5- İnsanın ve İnsanlığın Doğasını Sorgular

Yapay zekâ, klonlama, uzaylılarla karşılaşma gibi temalar üzerinden:

“İnsan nedir?”

“Bilinç nedir?”

“İnsan olmadan insanlık olur mu?”

gibi varoluşsal sorular da gündeme gelir.

#### 6- Teknoloji, İdeoloji ve Etik Üçgeni Sorgulaması

Bilim kurmaca bilimsel ilerlemenin risklerini, etik sorunları ve iktidar yapılarını tartışır.

Örnek: Genetik mühendislik etik mi?

Yapay zekâ kontrolden çıkarsa ne olur?

### 7- Yeni Mekânlar ve Zamanlar Yaratma (World-Building)

Bilim kurmaca, hem edebi hem görsel sanatta yeni dünya tasarımlarıyla dikkat çeker. Gelecek toplumları, uzay kolonileri, alternatif zaman çizgileri oluşturulur.

Plastik sanatta örnek: “Fütüristik kent modelleri”, “biyolojik makine tasvirleri”

### 8- Distopya ve Ütopya Anlatıları Önceler

Bilim kurmaca, sıkça ütopya (ideal gelecek) ya da distopya (karanlık gelecek) kurgularına başvurur.

### 9- Sembolik Anlatım ve Alegorik Derinlik

Bilim kurmaca türü, doğrudan değil, çoğunlukla sembolik ve alegorik bir anlatımla çalışır.

Teknoloji, uzaylılar ya da robotlar aslında insana dair bir sorunun metaforudur.

Örn: Yapay zekâ = Tanrı kompleksimiz

Uzaylı = “öteki” ile kurduğumuz ilişki

Kısaca;

Bilim kurmaca, bilimsel ilkeleri temel alarak kurulan hayali dünyalarda; insan, toplum ve teknoloji ilişkisini sorgulayan, düşünsel ve estetik yönü güçlü bir anlatı türüdür.

### III- TARİHÇE

#### 1- İlk Kökler (17. – 19. Yüzyıl Arası)

Bilim kurmacanın kökenleri bilimsel devrimlerle paralel gelişir.

Jonathan Swift – Gulliver'in Gezileri (1726): Bilimsel ve politik hiciv içerir.

Mary Shelley – Frankenstein (1818):“Bilim kurmacanın anası” kabul edilir.

Bilimsel merak ile yaratma arzusunun etik çatışmasını işler. Bu dönemde bilim kurgu değil, daha çok “bilimsel fantastik” örnekleri görülür.

#### 2- Endüstri Çağı ve Bilim Kurmacanın Doğuşu (19. Yüzyıl Sonu – 20. Yüzyıl Başları)

Klasik Bilim Kurgu Edebiyatı:

Jules Verne: Denizler Altında 20.000 Fersah (1870), Aya Yolculuk

H.G. Wells: Zaman Makinesi, Görünmez Adam, Dünyalar Savaşı

Bu yazarlar bilimsel keşifleri hayal ederek kurmaca evrenler yarattılar.

Bu eserlerde amaç hem eğlendirmek hem de sorgulamaktır..

### 3- Bilim Kurmaca Sinemasının Doğuşu (1920'ler – 1950'ler)

*Sessiz Dönem ve Alman Dışavurumculuğu:*

İlk büyük bilim kurgu filmi. Sınıf ayrımı ve yapay zeka temaları içerir.

Metropolis (1927, Fritz Lang)

*Soğuk Savaş – Uzaylı Korkusu ve Atom Çağı:*

1950'lerde ABD'de atom bombası sonrası kaygılar sinemaya yansır. Bilim kurmaca, artık politik ve ideolojik temalarla toplumu eleştiren bir türe dönüşür.

The Day the Earth Stood Still (1951)

Invasion of the Body Snatchers (1956)

### 4- Altın Çağ – Hollywood Bilim Kurmacası (1960'lar – 1980'ler)

Bu dönem hem entelektüel, hem de popüler bilim kurmacanın birlikte yükseldiği bir çağdır.

2001: A Space Odyssey (1968, Stanley Kubrick): Varoluş, yapay zeka, evrim.

Star Wars (1977): Bilim kurgu ile uzay operasını birleştiren epik anlatım.

Blade Runner (1982): Siberpunk akımının sinemadaki ilk temsilcisi.

### **5- Yeni Teknolojiler ve Dijital Dönüşüm (1990'lar – 2010'lar)**

Teknolojinin günlük yaşama sirayet etmesiyle bilim kurgu daha “yakın gelecek” konularına yönelir.

Matrix (1999) – Simülasyon, yapay gerçeklik, postmodernizm

Gattaca (1997) – Genetik kodlama, etik sorunlar

Minority Report (2002) – Veri güvenliği, öngörü teknolojisi

### **6- Yeni Dalgalar ve Küreselleşme (2010'lar – Günümüz)**

Bilim kurgu artık sadece “gelecek teknolojiler” değil, insanlık, dil, bellek, aşk ve varoluş gibi konuları da işler.

Küresel krizler, çevre felaketleri, pandemi ve yapay zekâ ile birlikte:

*Ex Machina* (2014)

*Arrival* (2016)

*Don't Look Up* (2021)

*Her* (2013)

Kısaca;

Bilim kurgu, 19. yüzyıldaki edebi temellerden 21. yüzyıldaki dijital toplum eleştirilerine kadar evrilmiş, hem düşünsel hem görsel açıdan zengin bir türdür.

Bilim Kurgu, toplumu, bilimi ve insanı aynı anda sorgulayan çok katmanlı bir anlatım biçimidir.

## IV- SİNEMADA BİLİM KURMACA

Sinemada bilim kurmaca, bilimsel veya teknolojik varsayımlara dayanan kurmaca unsurların, görsel ve işitsel anlatımla sinema diline aktarılmasıdır.

Başka bir deyişle “Bilimsel temelli hayali bir dünyayı, kamera, ışık, kurgu, efekt ve oyunculuk yoluyla inandırıcı şekilde canlandıran sinema türüdür.

### Genel Tanımla Sinemadaki Farklılıklar

| Özellik       | Genel Anlamda Bilim Kurmaca                     | Sinemada Bilim Kurmaca                       |
|---------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Ortam         | Edebiyat, çizgi roman, oyun, felsefe vb.        | Sinema dili: Görsel-işitsel anlatım          |
| Anlatım Aracı | Dil ve kurgu (metin temelli)                    | Kamera, ışık, dekor, oyunculuk, ses, efekt   |
| Odak          | Kavramsal derinlik, fikir deneyleri             | Görsel dünya kurma, atmosfer, duygusal etki  |
| İkna unsuru   | Mantık, fikir akışı, betimleme                  | Görsel gerçeklik, özel efektler, görsellik   |
| Ölçek         | Küçük ölçekli bireysel fikirlerden başlayabilir | Genellikle büyük bütçeli, yüksek prodüksiyon |
| Zorluk        | Kavramı anlatmak                                | Görselle inandırmak                          |

## **Bilim Kurmaca Filmlerin Temel Özellikleri**

Sinemada bilim kurmaca, teknolojik ya da bilimsel bir varsayımı temel alarak, görsel olarak dikkat çekici bir dünya içinde, insanlık, etik, toplum ve bilinç gibi kavramları sorgulayan bir anlatı türüdür. Hem göze, hem akla, hem de vicdana hitap eder. Temel özellikleri şunlardır;

### **1- Bilimsel veya Teknolojik Varsayıma Dayanır**

Anlatı, genellikle bir bilimsel gelişme, teknolojik icat veya alternatif bir bilim kurgusu üzerine kurulur.

Bu kurgu, gerçek olmasa da bilimsel olarak “olabilir” gibi görünmelidir.

Örnek: Interstellar (Kara delik fiziği ve zamanın bükülmesi)

### **2- Bir Dünya İnşa Eder**

İzleyiciyi, hayali ama “gerçek gibi” görünen bir geleceğe, uzaya ya da distopyaya taşır.

Mekân tasarımı, kostümler, dijital efektler ve teknoloji detayları bu işlevi üstlenir.

*Blade Runner, Star Wars, Dune* örnekleri.

### **3- Toplumsal, Etik veya Felsefi Sorgulamalar Yapar**

Bilim kurmaca, sadece "ne olurdu?" değil, aynı zamanda "olursa ne olur?" diye sorar.

İnsan–makine, birey–sistem, bilgi–güç, yaşam–yapay yaşam gibi ikilikleri sorgular.

Örnek: Ex Machina, yapay zekânın özgürlüğü ve ahlaki sorumluluğu

Gattaca, Genetik ayrımcılık, özgür irade

#### 4- Görsel Efekt ve Sanat Yönetimi Öne Çıkar

Yüksek bütçeli bilim kurgu filmlerinde CGI (bilgisayar destekli görseller) ve özel efektler yoğun biçimde kullanılır. Fakat iyi bilim kurgu sadece görsellik değildir, anlam katmanları da taşır.

The Matrix görsel yenilik kadar, simülasyon felsefesiyle de derindir.

#### 5- Teknolojik Gelişmelerle Evrilir

Dünyadaki bilimsel gelişmeler ve bu gelişmelerin toplum ve inanla olan ilişkileri, bilim kurmaca filmlerin içerik ve anlatılarında değişimler yaratır.

#### 6- Zaman ve Mekân Manipülasyonu

Gelecek, geçmiş, paralel evrenler, zaman yolculuğu gibi temalar sıklıkla işlenir. Zaman, doğrusal olmayan bir şekilde kullanılır.

Örnek; "Arrival" filminde, zamanın dairesel algısı

"Tenet" filminde tersine işleyen zaman kurgusu

### 7- İnsan ve "Öteki" İlişkisi Üzerine Kurulur

Uzaylılar, robotlar, yapay zekâlar gibi “insan olmayan bilinçler” sıklıkla merkezde yer alır. Aslında bu “öteki”, insanın kendi doğasıyla yüzleşmesini temsil eder.

"District 9" filminde ırkçılık alegorisi olarak uzaylılar

"Her" filminde yapay zekâ ile duygusal bağ.

### 8- Distopya-Ütopya İkilemi Kullanılır.

Birçok bilim kurgu filmi, geleceği ya ideal (ütopya) ya da karanlık (distopya) olarak betimler.

Bu, bugünkü dünyaya bir ayna tutma işlevi görür.

"Children of Men", 1984, filminde Elysium, distopik örnekler

"Star Trek" filminde, ütopik bir federasyon hayali.

9- İzleyicide “entellektüel gerilim” yaratır

Bilim kurmaca, sadece olay anlatmaz; izleyiciyi düşünmeye, sorgulamaya zorlar.

Sık sık şu sorularla baş başa bırakır:

Bilinç nedir?

Gerçeklik nedir?

İnsanı insan yapan şey ne?

“Solaris” filminde İnsan hafızası ve bilinç sorgulaması

“The Man from Earth” filmi, düşük bütçeli ama düşünsel yoğunlukta bir bilim kurgu

Kısaca;

Genel anlamda bilim kurmaca bir fikir evrenidir;

Sinemada bilim kurmaca ise bu evrenin görsel-işitsel olarak sahneye konmuş halidir.

Sinema, bilim kurmacayı sadece “anlatmaz” onu gösterir, hissettirir ve yaşatır

## **Bilim Kurmaca Filmlerin Alt Türleri**

Bilim kurmaca filmler, içerik, tema, atmosfer ve anlatı biçimlerine göre kendi içinde birçok alt türe ayrılır. Bilim kurmaca çok yönlü ve esnek bir türdür.

Belli başlı alt türler şunlardır;

### **1- Katı/Realist Bilim Kurmacalar**

Bilimsel doğruluk ve teknik detaylar ön plandadır.

Kurgu, gerçek fizik, uzay mühendisliği veya biyoloji gibi bilim dallarına dayanır.

Örnekler; 2001: A Space Odyssey, Interstellar, The Martian

Özellik: Bilimsel açıklama ve minimal duygusal abartı, Fizik, uzay bilimi, mühendislik anlamında ilgi çekicidir

### **2- Yumuşak/İnsan Merkezli Bilim Kurmacalar**

Bilimden çok, insan psikolojisi, toplum yapısı ve ahlaki sorular önemlidir.

Bilim arka plandadır, ön planda insan vardır.

Örnekler: Her, Gattaca, Never Let Me Go

Özellik: Bilim teknolojinin etkisiyle değişen insan ilişkileri.

### 3- Cyberpunk Film Kurmacalar

Yüksek teknoloji ve düşük yaşam kalitesi.

Siber dünya, yapay zekâlar, hackerlar, yozlaşmış mega-şirketler.

Örnekler: Blade Runner, The Matrix, Ghost in the Shell

Kimlik, sistem eleştirisi, dijitalleşme, kent distopyası gibi temalar söz konusudur. Neon ışıklar, karanlık şehirler, yağmur ile görsel stiller oluşturulur.

### 4- Distopik Bilim Kurmacalar

Gelecekteki totaliter rejimler, gözetim toplumları, ekolojik yıkımlar. Uyarıcı/eleştirel anlatı ön plandadır.

Örneğin, Children of Men, 1984, Snowpiercer, Elysium

Sınıf ayrımı, çevre felaketi, bireysel özgürlük gibi temalar vardır.

### 5- (Uzay Operası) Bilim Kurmacalar

Geniş evrenler, savaşlar, uzay yolculukları, kahraman anlatıları.

Bilimden çok epik macera ve karakter gelişimi odaklıdır.

Örnekler; Star Wars, Dune, Guardians of the Galaxy

Büyük prodüksiyon, mitolojik yapı, kahramanlık gibi özellikler ön plandadır.

## 6- Uzaylı Temalı Bilim Kurmacalar

Dünya dışı yaşam formlarıyla ilk temas ya da istilalar konu edilir.

Örnekler; Arrival, The Day the Earth Stood Still, District 9, Independence Day

İçerik: “Öteki” ile temas, iletişim, çatışma, empati

## 7- Zaman Yolculuğu (Time Travel) Bilim Kurmacalar

Zamanın ileri-geri manipülasyonu ile olaylar karmaşıklaşır. Nedensellik, paradokslar ve kader tartışılır.

Back to the Future, Primer, Predestination, Tenet

Temalar: Kader vs. özgür irade, zamanın yapısı

## 8- Genetik Bilim Kurmaca Filmler

Genetik mühendislik, DNA manipülasyonu, insan bedeninin tasarımı.

Örnekler; Gattaca, Splice, Never Let Me Go

Genetik eşitsizlik, etik sorunlar, bireyleşme gibi temaları vardır.

### 9- İklim Krizi (Climate Fiction/Cli-Fi) Bilim Kurmacalar

İklim krizi, ekolojik yıkım ve doğanın geri dönüşü üzerine kurulu kurgular.

The Day After Tomorrow, Snowpiercer, IO

Özellik: Doğa-insan ilişkisi, felaket senaryoları, sürdürülebilirlik

### 10- Bilinçaltı Bilim Kurmacalar

Bilinç, ruh, benlik, gerçeklik gibi derin varoluşsal meseleleri işler.

Düşünsel yoğunluk, diyaloglar ve semboller öne çıkar.

Solaris, The Man from Earth, Annihilation

İnsan nedir? Gerçek nedir? Bilinç nedir? Temaları işlenir.

Kısaca;

Bilim kurmaca türü; yalnızca uzay, robot ve teknoloji anlatılarından ibaret değildir.

Alt türler, bu anlatının neyi merkeze aldığını, hangi soruları sorduğunu ve nasıl bir estetik dili kullandığını belirler.

## **Bilim Kurmaca ile Karıştırılabilecek Tür ve Akımlar**

Bilim kurmaca, görsel dünya tasarımı, hayal gücü, zaman-mekân oynaklığı gibi unsurlar nedeniyle pek çok başka sinema türüyle görsel ya da tematik olarak kesişir ama özünde çok farklıdır.

Bilim kurmacayla karıştırılabilecek veya yakından ilişkilendirilebilecek bazı başka tür ve akımlar şunlardır;

### **1- Fantastik Sinema**

Doğaüstü varlıklar, sihir, mitolojik unsurlar içerir. Bilimsel mantığa dayanmaz, iç tutarlılık yeterlidir.

Bilim kurmacadan farkı: Gerçeklik algısına meydan okur, “bu olamaz” deriz ama inanırız.

Örnekler; Harry Potter, The Lord of the Rings

### **2- Fütüristik Sinema**

Gelecekte geçer ama bilimsel sorgulama içermez. Amaç genellikle görsel gelecek tasarımı, atmosfer yaratımıdır.

Bilim kurmaca ise “eğer bu gelişirse ne olur?” sorusuyla ilerler.

Örnekler; Oblivion, The Island, Aeon Flux

### **3- Absürd Sinema**

Anlam arayışının boşluğunu, insanın saçmalığını gösterir. Bilimsellik ya da gelecek kurgusu yoktur; daha çok varoluşsal anlamsızlık vurgulanır.

Örnekler; The Lobster, Brazil

(Bu filmler bazen bilim kurgu görünümünde olsa da özde absürdizmdir.)

#### 4- Deneysel Sinema

Anlatı, karakter, zaman ve mekân kurallarını yıkan filmlerdir. Bilim kurmaca bazen deneysel teknikler kullanabilir ama deneysel sinema biçimle ilgilidir, türle değil.

La Jetée (1962): Hem bilim kurmaca hem deneysel anlatı

Man with a Movie Camera: Kurgusal olmayan deneysel

#### 5- Gerçeküstü (Sürrealist) Sinema

Bilinçdışı, rüya, simgecilik, mantık dışı akış ön plandadır. Bilim kurmaca mantıklı kurgu üzerine kuruludur; sürrealizm ise mantıkla bilinçdışını kırar.

Örnekler; The Holy Mountain, Un Chien Andalou, The Fountain

#### 6- Postmodern Sinema

Gerçeklik katmanlarını kırar, türleri karıştırır, ironiktir. Bilim kurgu da postmodern olabilir ama postmodern sinema tür değil, anlatım stratejisidir.

*Donnie Darko, Synecdoche, New York*

#### 7- Metafizik / Varoluşçu Sinema

Ölüm, bilinç, ruh, zaman gibi soyut kavramlarla ilgilenir. Bilim kurmaca bazen bu alanlara girer ama metafizik sinema bilimi araç olarak kullanmaz.

*The Tree of Life, I Origins*

## 8- Mind-Bending (Zihni Zorlayan) Sinema

Gerçeklik algısını bozan, zaman-mekânı karmaşıklaştıran filmler. Sıklıkla bilim kurgu sanılır ama bazıları sadece psikolojik yapı bozumu üzerine kuruludur.

Örnek: Inception, Memento, Coherence: Bilimsel gerekçeleri varsa bilim kurgu olur, yoksa sadece zihin oyunudur.

## 9- Alternatif Tarih / Spekülatif Kurgu

“Ya tarih başka türlü gelişseydi?” fikrine dayanır. Bilim kurgu ile kesişebilir ama tarihsel kurguya yaslanır.

Man in the High Castle: Naziler kazanmış olsaydı...

Watchmen: Tarih ve süper kahraman anlatısı karışımı