

SİNEMADA FÜTÜRİST YAKLAŞIM: MINORITY REPORT FİLMİNİN İNCELENMESİ

Nihan BOYAR
İstanbul Kültür Üniversitesi, Türkiye
nihan.boyar@gmail.com

ÖZ

Toplumların bir beklenti olarak gördüğü gelecek olgusu, yeni olan her şeyin var olabilme gücüyle ilişkilidir. Temel anlamda yeni olan her şeyin gerçekleşmesi, aynı zamanda gelecekte yapılacak olanların bir vaadini temsil edebilmektedir. Günümüzde yaratılan çeşitli teknolojik araçların toplum tarafından benimsenip bir ihtiyaç haline dönüşmesi ise, kitlelerin yeni olana duyduğu arzuyu daha da arttırmaktadır. Gelecekçiliği, teknolojiyi ve her türlü bilimsel gelişmeyi idealleştiren Fütürizm kavramı; diğer sanat alanlarında etkili olduğu gibi, sinemada da karşımıza çıkmaktadır. Bu açıdan filmlerde yaratılan kurgusal teknolojilerin günümüzde kullandığımız araçlara dönüşmesi, bilimsel ve kültürel alanlarda ki değişimler açısından büyük önem taşımaktadır. Bu sebeple çalışmada, bir hayal ürünü olarak yaratılan ütopyik araçların yaşadığımız dönemdeki gerçeklik ve kullanılabilirlik boyutu, *Minority Report* (*Minority Report*, Spielberg, 2002) filmi üzerinden çözümlenecektir.

Anahtar Kelimeler: *Fütürizm, Gerçeklik, Teknoloji, Sinema, Minority Report.*

FUTURIST APPROACH TO THE CINEMA: THE INVESTIGATION OF THE MOVIE NAMED "MINORITY REPORT"

ABSTRACT

The future phenomenon that the societies see as an expectation is related with the existing power of all the things that are new. Fundamentally, the realization of every new thing could also represent the promise for those to be carried out in the future. On the other hand, the technological gadgets produced nowadays have been adopted by the society and become the necessities of our life styles. Therefore, this increases the desire of the masses for new. As in other fields of art, the concept of futurism, which has idealized the futurism, technology, and every kind of scientific developments, has also emerged in cinema. When considered from this point of view, the fictional technologies created in the movies has been converting into the gadgets that we employ today, and this situation has a great importance in terms of variations in scientific and cultural fields. Thus, in this study, in our age, the reality and usability dimensions of utopian means created as fictional products have been analyzed on the basis of the movie named "Minority Report".

Keywords: *Futurism, Reality, Technology, Cinema, Minority Report.*

GİRİŞ

Gelecekçiliğin gerçeklikle özdeşleştiği bu çağda sinema sanatı, teknolojik imkânın ve ileri düşünce algısının diyalektik bir yapıya dönüşmesini de sağlamaktadır. Sinemaya uyarlanan birçok hayal ürününün bilimsel alanda ki çalışmalara öncülük ettiği düşünüldüğünde; burada incelenmesi gereken konu hiç şüphesiz Fütürizm'in gerçeklik üzerindeki etkisidir. Teknolojik olanakların el vermediği dönemde sinemada yaratılan çeşitli ütopyik materyaller, günümüzdeki bilimsel gelişimlere de ışık tutmuştur. Buradan yola çıkıldığında, insanın teknolojiye olan fizikî yatkınlığı ve bu yatkınlığı gerçekleştirebilme kabiliyeti; Innis'in bu konuda ki yaklaşımını da doğrulamaktadır. İnsan ve teknoloji arasındaki gücün daimî bir ilişki içerisinde olduğu düşüncesini savunan Harold Innis,

toplumun kültürel değişimlerini ve geleceğe duyduğu beklentilerini bu bağlamda ön görebilmiştir. (Yengin, 2014: 51) Bedensel uzantılarımızın algılayıcı bir ileti işlevine dönüşmesi sonucunda ortaya çıkan “ulaşılabilirlik”, “hızlılık” ve paylaşımcılık” kavramları; kitlelerin bu yenilikleri benimseme potansiyeli açısından örnek gösterilebilir.

Teknolojinin son dönemlerde ki hızlı güncelleme arayışları göz önüne alınırsa, toplumsal ve kültürel alanlarda ki değişimlerimiz de önemli ölçüde fark edilebilmektedir. Bir hayali olağanlaştırmak ve geliştirmek bizi geleceğe ulaştırırken, yarattığımız makinelerin ise ideolojik bir denetim aygıtına dönüşmesi, çağımızda yaşanan temel sorunlardan biri olarak görülebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında filmlerde yaratılan ütopyaların, özellikle bilim kurgu türlerindeki “gerçeklik” mantığıyla doyurulması, izleyicinin geleceğe yönelik beklentilerinin kurulmasında söz sahibi olabilmektedir. Fütürizm akımının ana mantığına yatkın olarak tasarlanan bu tür filmler, özellikle Hollywood sinemasının popüler gücünü de kullanarak toplumsal bir öngörü sağlayabilmektedir. Genel bir deyişle, ütöpik filmlerin “gerçeklik” ile arasında kurduğu bağ, aynı zamanda geleceğin tasarısına uygun olarak görselleştirilebilmektedir. Bu noktadan yola çıkıldığında, sinemada gösterilen geleceğin, beklediğimiz gelecek üzerinde bir ayna işlevini görmesi, makalenin ana fikrini yansıtabilmektedir. Bu çalışmada ise, Fütürist bir yaklaşımla incelenecek olan *Minority Report* (*Minority Report*, Spielberg, 2002) filminde, bir kurgu olarak icat edilen ileri teknolojik araçların, yaşadığımız çağdaki gerçeklik ve kullanılabilirlik boyutu görsel çözümlene tekniği ile sınıflandırılacaktır.

FÜTÜRİZM

Fütürizm kavramı, sanatsal bir akım terimine dönüştürülmeden önce dinî konularla ilişkilendirilmiş ve İncil’de, topluma gelecekte gerçekleşecek olan olayları haberdar etmek amacıyla kullanılmıştır. Ancak 19.yy sonları ve 20.yy başlarında ortaya çıkan Sanayi Devrimi, tüm dünyanın hızlı bir dönüşüm geçirmesine sebep olmuştur. Bu dönüşüm sonucundaki gelişmeler; Fütürizm akımının 1909 yılında ortaya çıkmasında etkili olmuş ve akımın öncüsü olan İtalyan Şair ve edebiyatçı Filippo Tommaso Marinetti tarafından Fütürizm, “gelecekçilik” kavramıyla yeniden tanımlanmıştır. (Coşkun, 2011: 36).

İtalya’nın geçmişe bağlı yaşayış tarzını şiddetli bir üslupla eleştiren İtalyan şair ve edebiyatçı Filippo Tommaso Marinetti, ülkenin geleceğe yönelmesi yolundaki fikirlerini ilk defa *Le Figaro* isimli bir Fransız gazetesinde ki bildiriyle duyurmuştur (Başaran, 2007: 7). 1909 yılında *Manifesta du Futurisme* (Gelecekçilik Bildirisi) ile hayata geçirilen Fütürizm akımı, birçok sanatçının da katılımıyla birlikte; İtalya’nın, Avrupa’da ki tüm yenilikçi hareketlerinden ayrı kalmış olmasına karşı duydukları öfkeyi temelinde barındırmıştır. Akımın, kendi çerçevesinden baktığı dünyada, geçmişin; uzamsal, toplumsal ve ideolojik açıdan hiçbir faydası olmadığı düşüncesini savunduğu görülmektedir (Coşkun, 2011: 36). Buna ilişkin olarak Fütürizm, geleceğe duyduğu beklentisini veya yeni bir fikrin ortaya konulmasını, militarist bir söylemle ifade etmektedir. Teknoloji, dinamizm, bilim ve savaşın getirdiği her türlü yenilik, Fütürizm akımının temelinde yatan asıl fikir olarak düşünülebilmektedir (Coşkun, 2011: 37). Marinetti’nin de öncülüğüyle bu akımın sanatçıları; yaptıkları eserlere işledikleri şiddet ve hareket eğilimlerini; Kübizm akımının kullandığı teknikleri de içinde barındırarak, yeni buluşlar ortaya koymaya çalışmışlardır. Özellikle edebiyat, heykel, resim ve mimari alanlarda başarı yakalayan sanatçılar, eserlerinde kullandıkları teknikleri, topluma aydınlatıcı fikirlerin vurgusunu yapmak amacıyla tasarlamışlardır (Grzymkowski, 2015: 203). Bu fikirlerden biri de, İtalya’nın önemli Fütürist sanatçıları arasında yer alan Umberto Boccioni tarafından bir heykel üzerinde oluşturulmuştur. Boccioni, geleceğin yansımasını bir nesne üzerinde inşa etmiş; mekân ve heykelin biçimsel uyumunu da göz önünde tutarak, “hızlılık” hissiyatını çağrıştıran bir illüzyon yaratmıştır. Bu anlamda sanatçının, gelecekçiliğin destekleyici üslubunu sanat alanında da kurabildiği görülmektedir (Batur, 2015: 64). Teknolojinin, toplumu geçmişin imkânsızlıklarından kurtaran bir güce sahip olduğu ilkesi, Fütürist sanatçıların geleceğe yönelik ideallerini belirleyen önemli unsurlardan biri olarak sayılabilmektedir (Batur, 2015: 103). Ancak başta Marinetti olmak üzere birçok Fütürist sanatçının makineleşme arzusu, faşist bir üsluba dayanmaktadır. Bu durum, Althusser’in, devletin ideolojik aygıtları için söylediği otoriter yapısıyla da ilişkilendirilebilir. Kitle iletişim araçlarının bir denetim aygıtına dönüşmesi ve yeri geldiğinde devletin bu aygıtları topluma karşı şiddet girişiminde kullanabilmesi, Fütüristlerin de militarist ve savaş yanlısı söylemlerini çağrıştırabilmektedir (Bilgili,

2015: 16). Nitekim Birinci Dünya Savaşı arifesinde, İtalya'yı bu savaşa sokmayı kuvvetle destekleyen Marinetti, modern bir toplum ve mekanik bir kenti inşa etmenin yolunun ancak bu şekilde mümkün olabileceğini düşünmüştür. Marinetti ve diğer Fütürist sanatçıların politikaları, İtalya'nın savaşa girme sebeplerinden birini oluştururken, savaştan sonraki birçok değişim, Fütürizm akımını olumsuz yönde etkilemiştir. Savaşın ardından birçok ülke genelinde oluşan toplumsal ve siyasi sıkıntılar, sanatsal konulara işlenmeye başlanmış ve Fütürizm sanatsal otoritesini yitirmiştir. Ancak Marinetti ve diğer sanatçılar, ikinci Fütürizm adıyla akımı bir kez daha ayaklandırmaya çalışmış ve Birinci Dünya Savaşı'nın arkasından meydana gelen teknolojik yenilikleri eserlerinde konu etmeye başlamışlardır. Bu dönemde, Fütürist sanatçıların faşist lider Benito Mussolini'ye duydukları hayranlık söylevlerinde fazlasıyla belirmiştir. İdeolojilerini ise, havacılık ve uçak alanındaki yükselişlerle birleştirerek sanatsal alandaki çalışmalarında kullanmışlardır. Fütürizm sanat dalı, akımın öncüsü Marinetti'nin 1944'te ki ölümüyle birlikte sona ermiştir (Grzymkowski, 2015: 203-204).

Fütürist düşünce yapısının izleri günümüzde yoğun bir şekilde hissedilebilmektedir. Bilimsel ve sanatsal alanlardaki gelişmelerin giderek hızlandığı dönemde, geleceğe yönelik yapılan çalışmalar ve bu araştırmalara ayrılan büyük bütçeler; yaşadığımız çağda büyük yeniliklerin gerçekleşmesine yol açmaktadır. Bu bağlamda yirmi birinci yüzyılın bilimsel ve teknolojik aydınlanmaları Fütürizm ilkesinin beklentisiyle özdeşleşebilmektedir. Sanatsal açıdan değerlendirilecek olduğunda ise; sinemada Fütürist yansımalar, Bilim-Kurgu filmlerinin aşırı gelecekçi konularıyla örtüşebilmekte ve gelecekte bir dünya yaratma öngörülerini, filmlerin temel anlatısını doldurabilmektedir.

FÜTÜRİZM VE GERÇEKLİK

Fütürizmin varoluşundaki amacı temsil eden önemli düşüncelerden biri, geleceği gerçekleştirebilme ve sorgulatma girişimi olmaktadır. Toplumun aydınlanması için tüm düşüncelerin geleceğe yöneltmesini savunan Fütüristler, yaratılan “yeniliklerle” modern yaşamın ancak geleceğe ulaşarak elde edilebilirliğini ön görmüşlerdir. Bu sebeple akımın sanatçıları, bilimsel ve matematiksel gelişmeleri resim ve heykel sanatında kullanarak, geleceğin, bir imgeyle de yaratılabileceği düşüncesini kanıtlamaya çalışmışlardır (Başaran, 2007: 12). Bir nesnenin gerçekliği yansıtmaya düşüncesi Baudrillard'ın imge ve gerçeklik kuramıyla da bağdaştırılabilmektedir. Baudrillard, bir imgenin gerçeklik üzerindeki gücünü vurgularken, aynı zamanda gerçekliği değiştirebildiğini ve bu gerçekliğin “varoluşu” ile oynayabildiğini savunur. Ancak en sonunda, imgenin bir simulakruma dönüşerek gerçekliği özünden kopardığını ve böylece yeniden üretilerek, yeni bir gerçekliğe dönüştüğünü ifade eder (Diken, Laustsen, 2014: 117). Günümüzde üretilen teknolojik araçların da bu anlatı yolunda ilerlediği fark edilebilmektedir.

Çağımızda dijitalleşen birçok ürün ya da imgenin, toplumun bir denetleyici gözü olmasıyla birlikte, aynı zamanda bireyleri yönlendiren ve belirleyen bir güce de sahip olduğu bilinmektedir. Bu söylemin mantığını benimseyen teknoloji üreticileri; gerçeği, özünden soyutlayıp, gelecekte yapılacak olan makineler ile gerçeklik arasında bir uzantı kurmaya çalışmaktadırlar. Yani, insanın bilinç ve akıl yoluyla ürettiği her türlü nesnenin sınırsızlığı, bir anlamda özneleşmesine de olanak sağlamaktadır. Bu anlamda, günümüzde yaratılan nesnelerin özneleşme evrimi, Fütürizm akımının ideallerinde yatan makineleşme arzusunun bir sonucu olarak ortaya çıkabilmektedir.

Günümüzde gelecek üzerinde kurulan ütopyalar bilimsel dünyada inşa edilmeye çalışılırken; toplumun, Rönesans döneminden beri mekanik obje çalışmalarına olan eğilimi, gelecek zamanın üretimine yapılan yatırımları açısından destekleyici bir form sağlamaktadır. Bununla birlikte yaşadığımız çağda gerçekleşen dijital evrimler; yeni bir toplum, yeni bir dil ve yeni bir dünya kurma çalışmalarına da yol gösterici olmaktadır (Singer, 2015: 61).

SİNEMADA FÜTÜRİST YAKLAŞIM

Sinemada gelecekçilik izlerini taşıyan ilk filmin, Goerges Melies'in yönetmenliğinde olan Aya Seyahat (*A Trip to the Moon*, Melies, 1902) ile başladığını bilmek; Fütürizm tarihinin yanı sıra, sinema kültürü anlamında da önemli bir bilgi oluşturmaktadır. Melies'in, sinemada ki “gelecek” anlatısını günümüzde de sıkça kullanılan “uzay” imgesiyle başlatması; Bilim-Kurgu türünün

temellerini atmasına öncülük etmiştir. Bir diğer açıdan da, Geroges Melies'in sinemadaki ilk "gerçeklik" ideallerine yön verdiği görülebilmektedir (Çöker, 2016: 10).

Sinemada gösterilen gelecek, çoğu zaman yaşadığımız dünyadaki geleceğin bir aynası olarak görülebilmektedir. Bu doğrultuda, bir filmin üretildikten sonraki söylemi nasıl dikkate alınıyorsa, o filmin üretim sürecindeki çalışmaları da göz ardı edilmemelidir. Çalışmada inceleme örneği olan *Minority Report* (*Minority Report*, Spielberg, 2002) filmi bu anlamda önemli bir noktada durmaktadır. Steven Spielberg, filminin üretimi aşamasında gelecekçiliğe dayalı kapsamlı bir araştırmaya girmiştir. Spielberg, 2054 yılını anlatan bir şehrin görsel figürlerini bilimsel bir çerçeveye oturtmaya çalışmış, bu nedenle de birçok bilim adamı ve teknoloji üreticilerinin danışmanlığında hareket etmiştir. Gelecekte gerçekleşecek olan yeniliklerin tasarısını yapan bu ekip, filmin mantıksal bir yapıya oturması için; önce 2054 yılının gerçekte nasıl olacağına bilimsel incelemeler sonucunda karar vermişlerdir. Daha sonrasında ise film üreticileri, çeşitli efektlerle kurgusal bir anlatı yaratma girişiminde bulunmuşlardır (Özen, 2006: 79). Bu süreçten anlaşılacağı üzere, bilimsel keşiflere ışık tutan film, bir öngörü sağlayabilirken, aynı zamanda geleneksel kopuşu sembolize eden bir mesaj da verebilmektedir. Başka bir yaklaşımla; bir filmin içeriğini oluşturan her türlü imgenin, çoğu zaman ideolojik bir söyleme sahip olduğu görülebilmekte ve izleyiciyi yönlendirebilme gücünü kullandığı fark edilebilmektedir (Kellner, 2016: 347).

Bilim kurgu sineması, Fütürist düşünce yapısını merkezinde taşıyan ve filmsel anlatılarında Fütürizm'in idealleştirdiği gelecekçi temaları yoğun biçimde kullanan bir film türü olarak ifade edilebilir. Bu tarz filmler genel olarak temalarında; uzamsal ve zamansal yolculukları, uzay ya da uzaylı imgelemeleri, imkânsız icatları, ışık yollarını ve yüksek gökdelenleri ele almaktadır. Bilim-Kurgu filmlerinde yaratılan hikâyeler, Fütürizm'in felsefesinde yatan metaforları da kullanarak, seyirciyi geleceğe çağıran ya da gelecekte olacakları izleyiciye sorgulatan bir anlatı biçiminde sergilenmektedir. Bir dönem Fütürizm akımı da sinemaya doğrudan bir yaklaşımda bulunmuş, 1914 yılı Fütürist sinema açısından oldukça verimli geçmiştir. Bilim-kurgu mantığının temel anlatı yapısını ele sanatçılar, bu dönemde arka arkaya çektikleri üç filmle, Fütürizm akımının sinema ile tanışmasına öncülük etmişlerdir. Bunlardan ilki, *Mondo Baldoria* (*Mondo Baldoria*, Molinari, 1914) ikincisi, *13 Numaralı Gelecekçi Kabarede Yaşam* (*A Drama in the Cabaret of the Futurists*, 13, Kasjanov, 1914), üçüncüsü ise, (*Amor Pedestre*, Fabre, 1914) filmleri olmaktadır (Coşkun, 2011: 39). Bu dönemde çekilen filmler genel anlamda teknolojik imgelerin baskınlığını vurgularken, Fütürist yönetmen Giulio Bragaglia'nın 1917 yılında ürettiği *Thais* (*Thais*, Bragaglia, 1917) filminde ise; Fütürizm ve Kübizm akımlarından izler taşıyan geometrik dekorlar kullanıldığı fark edilmiştir. Ancak daha sonrasında Marinetti, sinemayı kendi ideolojisinin propagandasını yapmak amacıyla kullanmaya çalışmıştır (Coşkun, 2011: 40-41). Teknolojik imkânların sınırlılığı genişlediği sürece, bilim-kurgu filmleri de sınırsızlıklarını mantıksal bütünlüğe dayandırarak ilerletmek durumundadır. Bu söylem tarihsel sürecin getirdiği yaşanmışlıklara göre de değişebilmektedir. Örneğin; Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra, birçok ülke teknolojik anlamda yükselirken, bir taraftan da ortaya çıkan toplumsal sorunlar, o dönemde üretilen filmlerin konularını da şekillendirmiştir. 1920'li ve 30'lu yıllardaki ideolojik ve toplumsal sıkıntıları ele alan bilim-kurgu sineması, özellikle Fritz Lang'ın *Metropolis* (*Metropolis*, Lang, 1927) filmi ile sinema dünyasında büyük bir etki yaratmıştır. *Metropolis*, toplumun mekanik çağda verdiği yaşam mücadelesini konu alırken, bireylerin, makineleşen dünyadaki varoluşunu sinemaya yansıtmıştır (Çöker, 2016: 29). 1970'li yıllara gelindiğinde ise *Metropolis*'in izleri, Douglas Kellner'ın "teknofobi" tarzı olarak adlandırdığı filmlerle devam etmiştir. Toplumu doğadan koparan ve makineleşmenin insanî işlevlerini yok eden bir figür olarak sembolize edilmiştir (Kellner, 2016: 347).

Günümüzde dünya genelinde üretilen bilim-kurgu türü filmler ise, 80'lerde ki politik ve teknolojik gelişmelerin hızlı değişimleri sayesinde hareketlenmeye başlamıştır (Çöker, 2016: 14). Yaşadığımız çağda bu durum yalnızca filmlerden ibaret olmamaktadır. Giderek dijitalleştiğimiz dünyada, başta popüler kültür metinleri olmak üzere; kitle iletişim araçları ve hızla çoğalan mobil cihazlar, Fütürist ilkelerin yön gösterdiği şekilde güçlü bir "yenilik" döngüsüne girmiştir.

“MINORITY REPORT” FİLMİNİN İNCELENMESİ

John Anderton, gelecekte 2054 yılında geçen bir zamanda yaşamaktadır. “Suç Öncesi Birimi” adını verdikleri bir dedektif merkezinde çalışan John, burada dedektiflik yaparak suçluların kimliklerini belirleme ve yakalatma göreviyle yükümlüdür. Ancak bu iş klasik dedektif hikâyelerinden çok farklı ilerlemektedir. Birim tamamen ileri teknolojik aygıtlara bağlı olarak inşa edilmiştir ve ülke güvenliğini sağlamak amacıyla suçluların cinayeti işlemeyen önce yakalanmasını sağlamaktadır. Kâhin ismini verdikleri bir takım kişilerin optik tomografi yöntemiyle geleceği görmeleri, suçun işlenmesine engel olmaktadır. John ise bu kâhinlerin ön görülerini kayıt altında tutup, kullandığı teknolojiler sayesinde gelecekte olup biteni izleyebilmektedir. Ülkede suç oranı neredeyse bitmiş durumdadır. Çünkü suçlular suçu işlememiş olsalar bile cezalandırılır. Ancak bir gün aynı durum John’un da başına gelir ve gelecekte bir cinayet işlediğini görür. Birim tarafından cezalandırılmamak için tüm yasaları bozmayı göze alır. Steven Spielberg’in Philip K. Dick’in kısa öyküsünden uyarladığı bilim-kurgu filmi, 2002 yılında gösterime girmiştir.

Yönetmen: Steven Spielberg

Öykü: Philip K. Dick, Scott Frank Jon Cohen

Oyuncular: Tom Cruise (John Anderton), Kathryn Morris (Lara Clarke), Collin Farrell (Danny Witwer), Samantha Morton (Agatha)

Yapım Yılı/Yeri: 2002/ABD

“Yenilikçi filmler, tarz ve biçimleri sayesinde seyircilere daha iyi hayat tahayyülleri sunabildikleri gibi günümüzle ilgili eleştirel düşünceler de ortaya koyabilir veya insan varoluşuna ilişkin felsefi aydınlanma da sağlayabilirler.” (Kellner, 2011: 35). Douglas Kellner’in bu yaklaşımı, günümüzde gelişen veya hayal edilen teknolojilerin sinemada ki konumu açısından da değerlendirilebilmektedir. Filmde teknolojik bir dünya yaratmak ve bu dünyayı seyirciye kanıtlamak, aynı zamanda bilimsel açıdan bir öngörü ve imkân da sağlayabilmektedir. Sinema, kurgusal bir gerçeklik yaratırken, fütürizm ise filmde kullanılan teknolojiyi “olağanüstü” algısından kurtarmaya çalışır. Temel olarak gelecekçilik olgusu, filmdeki gerçeklik ile özdeşleşir. Bu şekilde seyirci, gerçek dünyada henüz görmediği yeniliğin hayalini kurmaya, yönelmeye ve ihtiyaç duymaya başlar. Henüz icat edilmemiş bir aracın filmde bir karakter tarafından kullanılıyor olması, aynı zamanda toplumu, gelecekteki yeniliklere hazırlama fikri açısından önemli bir rol oynamaktadır. “Minority Report” (Minority Report, Spielberg, 2002) filminde gösterilen ileri teknolojik araçların karakterler arası ilişkilerinden yola çıkarak, gerçeklik üzerindeki etkisi incelenecektir. Filmde yaratılan araçların bulunduğumuz çağ üzerinde aktif bir konuma ulaşmış ise, engelleyici ve destekleyici iki başlık altında sınıflandırılacaktır. Böylelikle, “gelecek günü” anlatan bir filmin gerçekliğe çevirdiği ayna doğrultusunda hangi araçların bu dönemde var olduğu, hangilerinin ise var olmadığı yapılan çözümlemede görülebilecektir.



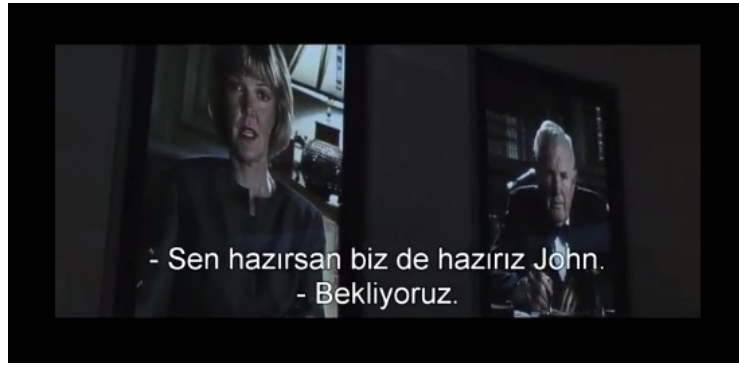
Sahne 1. John’un suç işleyen kişilerin görüntülerini dokunmatik eldivenler ve ekranla taraması.

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Suç Öncesi Birimi	2054	-	+

Kişi: John Anderton. John, filmde teknolojik araçların nasıl kullanıldığını bize gösteren en baskın karakterdir. John’un burada ki konumu destekleyici bir anlatı sergilemektedir. Bu araçlar, Suç Öncesi Bölümü’nde toplumun bir suç işlemeyen önce ki görüntülerini izlemek için kullanılır. Dokunmatik

eldivenler ve ekranların kullanımı günümüzde mevcuttur. 2054 yılında gerçekleştiği öngörülen bu araçların, yaşadığımız dönemde, çeşitli tabletler üzerinde oluşturulan dokunmatik bir algı yoluyla kullanılabilirdi bilinmektedir. Bu araçlar yoluyla gelecekte olup biteni görmemiz şu an için imkânsızdır. Ancak bulunduğumuz mekândayken, bir başka mekâna ulaşabilmemiz ve yaşadığımız anı görebilmemiz, filmde kullanılan dokunmatik ekranlar ile mümkündür.

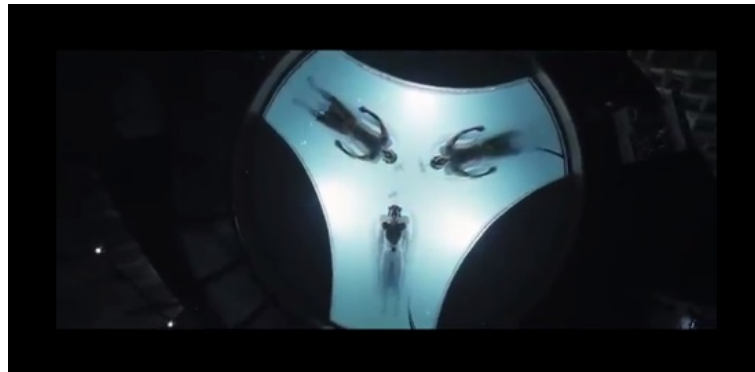
Bu sahne sosyolojik açıdan değerlendirildiğinde, toplumsal ve bireysel mahremiyet olgusunun kaybolduğu görülür. John Anderton bir polistir ve bireyin sahip olduğu kişisel özgürlüğü “suç işlevine geçmeden önce” kısıtlama gücüne sahiptir. Birey, suçu işlememiş olsa dahi cezalandırılmak zorundadır. Kentte ki cinayetlerin yok olması için çalışan John ve ekibi, kullandıkları makineler sayesinde toplum üzerindeki gözetleme hâkimiyetlerini elde ettikleri açık bir şekilde görülmektedir (Yardım, 2012: 132). Yaşadığımız dünyada ise bu durumu geleceğin ön görüşü olarak tanımlayamayız. Ancak uydular, GPS’ler ve bilgisayarlar aracılığıyla toplumun nerede olduğu, ne yaptığı ve daha önce ne yapmış olduğu tüm şeffaflıkla ulaşılabilir bir konumdur.



Sahne 2. John’un suçluları denetleyen bireylerle görüntülü olarak konuşması

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Suç Öncesi Birimi	2054	-	+

Kişi: John’un televizyondan canlı olarak bağlandığı kişilerle konuştuğu görülmektedir. John, burada da destekleyici bir konumda gösterilmektedir. Günümüzde televizyon ve bilgisayarların yanı sıra akıllı telefonlarla da görüntülü konuşma imkânı sağlanabilmektedir. Çeşitli uygulamalar sayesinde bulunduğumuz mekândan bir başka mekâna sesli ve görüntülü şekilde ulaşabilmekte ve istediğimiz kişilerle konuşabilmekteyiz. Ayrıca, 2054 yılında kullanılan bu aracın üzerinden günümüzde çeşitli alternatif yöntemler geliştirildiği bilinmekte ve daha ileri bir boyuta geçtiğimiz fark edilmektedir.



Sahne 3. Kâhinlerin gelecekteki olayları gördüğü havuz

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Suç Öncesi Birimi	2054	+	-

Kişi: Kâhinler. Bilimsel açıdan günümüzde geleceği ön gören bir kişinin olması mümkün değildir. Bilim-kurgu filmlerinin temel özelliklerinden biri de, kurulan ütopyaları mantıksal bir gerçeklikle buluşturma girişimidir. Bu anlamda Minority Report filminde insanların, kâhinlerin gördükleri

geleceğe nasıl ulaştıkları bilimsel bir çerçevede açıklanmaktadır. Filmde ki anlatıya göre; önce optik tomografi yöntemiyle taranan zihinler, daha sonrasında “Beyaz Işık” ile gelecekte ki anları izlemektedir. Bu durum, bir gelecek öngörüsünün sembolize edilmesi şeklinde de düşünülebilmektedir.



Sahne 4. John’un, oğlunun görüntüsünü 3D olarak izlemesi

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Suç Öncesi Birimi	2054	-	+

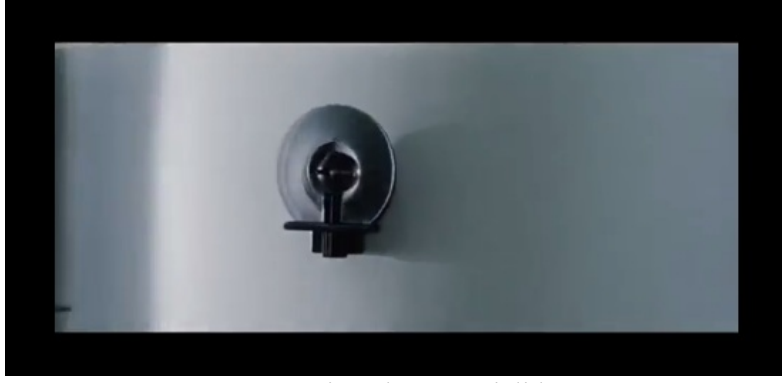
Kişi: John’un 3D teknolojisini kullanarak oğlunun görüntüsünü izlemesi. 3D teknolojisi yaşadığımız dönemde sıklıkla kullanılan bir görüntü tekniği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu teknik, izlediğimiz bir görüntünün gerçekliğini hissedilebilir bir biçimde ifade etmek anlamında önem taşımaktadır. Son zamanlarda çekilen bilim kurgu, fantastik ve animasyon türü filmlerin, 3D teknolojisini yoğun bir şekilde kullandığı fark edilebilmekte ve bu tarz filmlerin yarattıkları kurgusal dünyaları daha gerçekçi bir düzeye taşınması anlamında destekleyici bir konuma ulaştırdığı görülebilmektedir. Başka açılardan örnek verilmesi gerekirse; vizyona giren filmlerin sinemada 3D seçeneğini kullanması, üretilen televizyonların 3D teknolojisi üzerindeki gelişim çabaları ve oynanan oyunların 3D teknolojisiyle oluşturulması; bu görüntü tekniğinin günümüzdeki kullanılabilirliğini kanıtlamaktadır.



Sahne 5. Filmde 2054 yılında gösterilen kent imgesi.

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Kent	2054	-	+

Filmdeki kent imajı aşırı teknolojik anlatı üzerine kurulmuştur. Ancak yaşadığımız mekânlarda da inşa edilen gökdelenlerin giderek arttığı gözlemlenmektedir. Film 2054 yılını kapsayan bir süreçte dayandığı için gelecekte böyle bir mekânın gerçekleşmesi kesin olmamakla birlikte, bulunduğumuz mekânlarda yapılan değişimlerin görüntüsü filmdeki göstergelere benzetilmektedir.



Sahne 6. Retina okuyucu gizli kamera

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Alışveriş Merkezi	2054	-	+

Günümüzde gizli kameraların sıkça kullanıldığı bilinmektedir. Yaşadığımız Metropollerde hemen hemen her yere yerleştirilen bu kameralar, toplumsal bir güvenlik sağlamak amacıyla bireylerin kimliklerini kolaylıkla belirleyebilmekte ve kayıt altında tutabilmektedir. Aynı zamanda diğer bir kullanım özelliği ise, güvenlik sisteminin yoğun olduğu bölgelerde “retina okuyucu” sayesinde korunan bölgenin şifresi kişiselleştirilmektedir. Bu şekilde güvenlik daha üst düzeye taşınabilmektedir.



Sahne 7. Dijital panolar sayesinde yayınlanan reklamlar

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Alışveriş Merkezi	2054	-	+

Metropol merkezlerinde bulunan dijital dev ekranların günümüzde mevcut konumda olduğu bilinmektedir. İnteraktif olarak yayınlanan reklamlar ise, akla ilk olarak New York'ta ki Times Square meydanında bulunan büyük panoları akla getirmektedir.



Sahne 8. Hareketli görüntüleri yansıtan dijital gazete

Uzam (Mekan)	Sürem (Zaman)	Engelleyici	Destekleyici
Metro	2054	-	+

Hareketli görsel içeriklerin bulunduğu dijital dergi ve gazeteler yaşadığımız dönemde kullanılmaya başlanmıştır. İletken ve yansıtıcı özelliklere sahip olan cihazların beyaz bir fon üzerine yansıttığı kayıtlar, bir sayfa üzerindeki hareketli görüntülerin izlenimini verebilmektedir. Bu teknoloji günümüzde olağan biçimde değerlendirilebilmektedir.

SONUÇ

Günümüzde ileti, giderek genişletilen kanallar içerisinde farklı kavramlarla bağdaştırarak ifade edilebilmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın temel sınırlarını belirleyen Fütürist yaklaşım, Marshall McLuhan'ın “*araç iletinin kendisidir.*” kuramı ile doğrudan ilişkilendirilebilmekte ve teknolojinin toplum üzerindeki belirleyici yapısını sinema alanında da anlamlandırabilmektedir (Laughey, 2010: 35). Fütürizm akımının ilkesinde benimsenen yenilik arayışları, bilimsel alanda ilerleme kaydederken, sosyolojik ve toplumsal alanlarda da yeni bir düzen inşa edebilme gücüne sahip olmaktadır. Bu sebeple teknolojinin bireyi aydınlatması ve uzamsal ve mekânsal yaratılar sunması, aynı zamanda yeni bir dünya ve ileti aktarımının da oluşturulmasına imkân sağlamaktadır. Kullanılan teknolojileri kabul etmek veya yaşam standartlarını bu teknolojilerin yenilenme potansiyellerine göre geliştirmek, gelecekte gerçekleşecek olan yeniliklere karşı da bir beklenti oluşturmaktadır. Fütürist ideallere bağlı olarak tasarlanan Bilim-Kurgu filmleri, izleyiciye geleceği sorgulatma girişiminde bulunurken bir taraftan da sinemanın gösterge diliyle olağanlaştırma ve bireyi hazırlama avantajını elde edebilmektedir. Bu anlamda sinemada fütüristik bakış açısı, hayal edilen herhangi bir nesnenin görselleştirilmesi ve bir senaryo içinde kullanılmasını gerçek dünyaya yönelik bir aydınlanma girişimi olarak da düşünebilmektedir. Filmlerin karakterler arası ilişkilerden yola çıkarak teknolojik aygıtlarla tanışma süreçleri ya da buldukları ütopya da yaşayabilme evreleri, izleyicinin zihninde bir farkındalık sağlayabilmektedir. Buradan yola çıkarak araştırmada, yönetmenler ve senaristlerin kurguladığı ütopyalara, görmek istedikleri ve ihtiyaç duydukları dünyayı izleyiciye nasıl ulaştırdıkları incelenmiştir. Bu çalışmada, kurgusal olarak tasarlanan araçların bir hayal ürünü olmaktan çıkıp, gerçeklik olgusu ile kurduğu ilişki, *Minority Report* (Minority Report, Spielberg, 2002) filmi üzerinden gösterge çözümleme tekniği ile ele alınmıştır.

KAYNAKÇA

- Başaran, Bengi. “**Fütürizm’den Siber Punk’a: Yirminci Yüzyıl Sanatında Teknolojinin Değişen Yansıması**”, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Ana Bilim Dalı, Bilişim Dalı, İstanbul, 2007.
- Batur, Enis. (2015). “**Modernizmin Serüveni Bir Temel Metinler Seçkisi**”, Sel Yayıncılık, İstanbul.
- Coşkun, E. Esen. (2011). “**Dünya Sinemasında Akımlar**”, Phoenix Yayınevi, Ankara.
- Diken, Bülent ve Laustsen, B. Carsten. (2014). “**Filmlerle Sosyoloji**”, Metis Yayınları, İstanbul.
- Grzymkowski, Eric. (2015). “**Sanat 101 Leonardo da Vinci’den Andy Warhol’a Sanat Hakkında Bilmeniz Gereken Her Şey**” Say Yayınları, İstanbul.
- Kara, Tolga ve Özgen Ebru. (Der.) (2015). “**Ağdaki Şüphe (Bir Sosyal Medya Eleştirisi)**”, Beta Yayınları, İstanbul.
- Kellner, Douglas (2011). “**Sinema Savaşları Bush-Cheney Döneminde Hollywood Sineması Ve Siyaset**”, Metis Yayınları, İstanbul.
- Laughey, Dan (2010). “**Medya Çalışmaları Teoriler ve Yaklaşımlar**”, Kalkedon Yayınları, İstanbul
- Michael, Ryan ve Kellner, Douglas (2016). “**Politik Kamera**”, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Minority Report Konusu, <http://www.beyazperde.com/filmler/film-34917/> (29.04.2016)
- Minority Report Künye, <http://www.beyazperde.com/filmler/film-34917/> (29.04.2016)
- Özen, Gökberk. “**Bilim Kurgu Ve Etki Alanı Üzerinden Geleceğin Yapay Çevrelerinin Değerlendirilmesi**”, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi) İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul, 2006.
- Singer, P.W. (2015). “**Robotik Savaş 21. Yüzyıldaki Robotik Devrim**”, Buzdağı Yayınevi, Ankara.
- Yardım, Sevcan. “**Bilim Kurgu Filmlerinde Mekân Ve Öğelerinin Biçimlenmesiyle Gelecek Algısının Oluşturulması Üzerine Bir Araştırma**”, (Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi) Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İç Mimari ve Çevre Tasarımı Anasanat Dalı, Ankara, 2012.
- Yengin, Deniz (2014). “**Yeni Medya Ve Dokunmatik Toplum**”, İstanbul, Derin Yayınları.