



The Effect of Future Foresights In Science Fiction Movies On Technology Production: Back To The Future 2 Movie

Mustafa Evren Berk^{1,a,*}

¹Radio, Television and Cinema Department, Faculty of Fine Arts and Architecture, Necmettin Erbakan University, Konya, Türkiye

*Corresponding author

Research Article

History

Received: 26/10/2022

Accepted: 17/11/2022

ABSTRACT

Thanks to the invention of cinema by the Lumiere brothers, it is undeniable that it played an important role in making cinema the most popular art form of the future. The films of the Lumiere Brothers, who mesmerized audiences with their film *The Train Arrives at the Station*, played an important role in the films of the 1960s and beyond. The exhibition presents high-quality productions that were created as a result of the development of technology and in film and combining scenarios with science fiction. One of them was the 1968 film *2001: A Space Odyssey* by Stanley Kubrick. The film *2001: A Space Odyssey*, which also inspired the sounds of the *Star Wars* films, can be seen as the film with the most important part in the way of science fiction films. Science fiction films play an important role in the birth of new inventions that focus on portraying and staging real-life counterparts of technological encounters on film. One of the most important tasks of science fiction films is to open the horizons of the audience, not only for visual presentation or entertainment, but also to create imaginative ideas for the future. In the scope of this study, it was comparatively examined whether the technological developments described in "*Back to the Future 2*" produced before 1990 reflect the present or not. The research material used the method of descriptive analysis, which is one of the techniques of qualitative research, and which was read in 1989 and from the general evaluation tables. According to the estimated scenario of *Back to the Future 2*, the complexity between its 2015 predictions and current reflections is also the beginning of technological progress.

Key Words: Sci-fi, Cinema, Futurism, Back to the Future, Foresight.

Bilim Kurgu Filmlerinde Gelecek Öngörülerinin Teknoloji Üretimine Etkisi: Geleceğe Dönüş 2 Filmi

Süreç

Geliş: 26/10/2022

Kabul: 17/11/2022

ÖZ

Lumiere Kardeşlerin sinematografiyi icat etmesiyle birlikte belki de sinemayı geleceğin en popüler sanat dalı haline dönüşmesindeki büyük payı yadsınamaz. *Trenin Gar'a Gelişi* filmiyle izleyenleri büyük bir şaşkınlığa uğratan Lumiere Kardeşlerin, geleceğe de yön vermiş olan sinematorafisinin, ne kadar önemli bir görev üstlendiğini 1960 ve sonrası filmlerde görülmektedir. Teknolojik gelişmelerin de yardımıyla hem sinemada hem de senaryoların bilim kurgu ile birleşmesi sonucu ortaya kaliteli yapımlar sunulmuştur. Bunlardan bir tanesi de 1968 Stanley Kubrick yapımı olan *2001: Uzay Macerası* filmi olmuştur. *Star Wars* filmlerinin de oluşmasında ilham kaynağı olan *2001: Uzay Macerası* filmi, günümüz bilim kurgu filmlerinin önünü açmada en önemli paya sahip film olarak gösterilebilir. Sinemadaki teknolojik buluşların reel hayattaki karşılıklarını deneyimlemekle kalmayıp, ileriye dönük yeni icatların ortaya çıkmasında bilim kurgu filmlerinin payı büyüktür. Bilimkurgu filmleri sadece görsel şov ya da eğlence için değil geleceğe yönelik öngörü ve fikir oluşturmada da izleyenlerin ufkunu açmadaki en önemli işlevlerinden birisidir. Bu çalışma kapsamında, 1990 öncesi yapımı olan *Geleceğe Dönüş 2* filminde tasarlanan teknolojik gelişmelerin günümüze yansıyor yansımadağı karşılaştırmalı olarak tartışılmıştır. Çalışmada nitel araştırma tekniklerinden olan betimsel analiz yönteminden faydalanılmış olup, 1989 yılındaki ve günümüz çerçevesinde karşılaştırmalı tablolar halinde okunmuştur. İncelenmiş olan *Geleceğe Dönüş 2* filminin senaryo gereği 2015'teki öngörülerini ile günümüzdeki yansımaları arasında ne gibi değişimler olduğu da teknolojik gelişmeler bağlamında açıklanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilim kurgu, Sinema, Fütürizm, Geleceğe Dönüş, Öngörü.

Copyright



This work is licensed under
Creative Commons Attribution 4.0
International License

^a meberk@erbakan.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-5395-6204>

How to Cite: Berk, M. E. (2022). Bilim Kurgu Filmlerinde Gelecek Öngörülerinin Teknoloji Üretimine Etkisi: Geleceğe Dönüş 2 Filmi, *Electronic Cumhuriyet Journal of Communication*, 4(2): 44-51.

Giriş

Toplumlar, teknolojik gelişmelerin her geçen gün yinelenerek arttığı günümüzde buna ayak uydurmak için sürekli bir yarış halindedir. Henüz ne olacağı belli olmayan gelecek olgusu artık kavranabilir bir olguya dönüşmeye başlamıştır. Eski zamanlarda bilimkurgu filmlerinde görmeye alışık olduğumuz ancak yapıldığı yıllarda hayretle karşıladığımız teknolojiler artık günümüzde üretilmeye hatta geliştirilmeye kadar toplumun bir parçası haline gelmiştir. Günümüzde toplumlar tarafından benimsenen bu yeni teknolojik araçların bir ihtiyaç haline dönüşmesi ve bu ihtiyaçlara olan taleplerin daha yeni bir teknoloji ile giderilmesi kitleler için vazgeçilmez bir gereksinim haline dönüşmüştür. Filmlerde yaratılan kurgusal tekno aletlerin günümüzdeki yansımaları, sinemanın öngörü oluşturmadaki gücünü ön plana koymaktadır. Bir hayal ürünü olarak yaratılan bu teknolojilerin günümüzde hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmesinde bilimkurgu filmlerin payının büyük olduğunuz yadsınamaz bir gerçektir. Bilim Kurgu filmlerinde yaratılan ütopyaların gerçeklik olgusu ile birlikte birleştiğinde insanların kafasında oluşturulan beklentilerin de mümkün olabileceği sonucu da ortaya çıkabilmektedir. Bilim kurgu aynı zamanda teknolojinin genellikle entelektüel deneyim ve deneysel tasarımlarla yaratıldığı çok "edebi" bir türdür. Bilimkurgu, kitapları tasarım ve görselleştirme gücünü okuyucuların zihinlerinde ve gözlerinde harekete geçiren yazarların fikirlerini diğer türlerden daha fazla filme aktarmaya çalışmıştır (Rolloff ve Seebler, 1995, s. 127). Sinema bu açıdan bakıldığında multidisipliner bir yaklaşımla diğer sanatlarıyla ayrı düşünülemez. Sanat tarihine baktığımız zaman birçok sanat dalının birbiri ile ilişkili olduğu hatta etkilendiği görülür. Sinema da bu sanat dallarından bağımsız bir yapıda değildir. Fotoğraf sanatı başta olmak üzere mimarlık, heykel, resim, edebiyat müzik gibi birçok alanla ilişkisi vardır. Bu sanat dallarının Fütürizm akımı başlığı altında incelendiğinde sürekli bir gelişim içinde olduğu söylenebilir. Bilim kurgu türü de fütürizm etkisinde ister filmlerde kullanılan icat konusunda olsun ister sinemada kullanılan mekanlar olsun kendini sürekli yenileyen ve geliştiren bir konumda olmuştur. Fütürist yaklaşım sadece icat ve mekan konusunda değil oluşturulan hikayelerin içine de işlemiştir. Geçmişte yapılan bilim kurgu filmleri o zamanın şartlarında hayal ürünü filmler olarak bazı kesimlere gözükse de, günümüz şartlarında filmlerde oluşturulan mekan ve icatlar gerçeklik boyutuna ulaşmıştır. Film, belirli bir döneme ait olay ve olguları doğrudan temsil ederek, o dönemin toplumsal gerçekliğini belgesel ve gerçekçi bir biçimde ortaya koymaktadır. Filmler ayrıca alegorik betimlemeler yoluyla bir dönemin özelliklerini dolaylı olarak tercüme edebilir, açıklayabilir ve temsil edebilir. Ayrıca filmin estetik, felsefi ve öngörü boyutları da var. Yani, belirli bir anın sosyal bağlamını aşabilen, gelecekte olası olumlu veya olumsuz olayları ifade edebilen ve insan doğasına, sosyal ilişkilere, kurumlara ve bir dönemdeki veya insandaki çatışmalara dair içgörü sağlayan sanatsal dünya görüşleri sunarlar (Kellner, 2011, s. 35). Bir takım kesim tarafından bu yapılan yenilikler teknofobi oluştursa

da bilim kurgu filmlerindeki icatlar şu an birçok kesim için teknofiliye dönüşmüş durumdadır. Fütürist yaklaşımının mantığına uygun olarak oluşturulan bilim kurgu filmleri özellikle Hollywood sinemasını başını çektiği yapımlar günümüz konjonktüründe insanların zihninde bir ışık oluşturmuş olup teknolojiyi de yönlendirme açısından başka bir boyut açmıştır. Yenilikçi filmler, tarzları ve biçimleri sayesinde izleyiciye hayatın daha iyi örneklerini sunabilir, şimdiki zamana dair eleştirel düşünceler ya da insan varlığına dair felsefi aydınlanma sunabilir. Filmler, izleyicilerin mevcut yaşamlarının ve zamanlarının sınırlarının ötesinde yeni görme, yaşama ve var olma biçimleri hayal etmelerine olanak tanıyan potansiyel bir ütöpik boyuta sahiptir. Filmlerde daha iyi bir dünyanın idealize edilmiş vizyonları, ideolojik referans çerçeveleri sağlayabilir. Bu görüşler eleştirel olarak yorumlanırsa dönemin ideolojik sorunlarına ve mücadelelerine ışık tutabilir (Kellner, 2011, s. 35). Çalışmamıza konu olan Geleceğe Dönüş 2 filmindeki sahneler de bu bağlamla yola çıkıldığında gelecekteki öngörü oluşturmada bir ayna işlevi gördüğü ana fikri oluşturarak çalışmamızın amacını ortaya koymaktadır. Film, zamanın ötesine geçerek gelecekteki teknolojilere yön vermesi açısından önemli bir konumdadır. Çalışmada bilim kurgu filmleri evrenimizi oluşturmada, Geleceğe Dönüş 2 filmi de çalışmamızda örneklem olarak seçilmiştir. Çalışmada fütürist yaklaşımla incelenecek olan Geleceğe Dönüş 2 filminde kullanılan ve ancak o dönemde olmayan teknolojik icatların ya da uygulamaların günümüzdeki yansımalarının ne oranda gerçekleşip gerçekleşmediğini görsel çözümleme ile sınıflandırılmaya çalışılacaktır. Çalışmada nitel araştırma tekniklerinden betimsel analiz yöntemi kullanarak, 1989 yılındaki film zamanı ile günümüz zamanı arasındaki teknolojik değişimlerin yansıyıp yansımadığı hakkında tablolarla yapılarak görseller okunup karşılaştırma yapılmıştır.

Fütürizm Akımı

İlk önceleri "elektrik" veya "dinamizm" gibi isimler düşünülse de, sonunda "fütürizm"e karar veren ve adını tanımlayan ilk sanatsal akımı başlatan genç adam, İtalyan şair Filippo Tommaso Marinetti'dir. Hukuk okuyup şiire ve sanata yönelen, yüzyılın başında Milano ve Paris'te yaşayan ve Sembolizm şiiirler yazan Marinetti, en çok satan gazetelerden Le Figaro'nun ön sayfasında bir "Fütürist Manifesto" yayınladı. 20 Şubat 1909'da Fransa'da 20. yüzyılın ana akımlarından biri olan Fütürizmin resmi uygulamasında öncü olur (Antmen, 2013, s. 65). İtalya'da yüzyıllar boyunca her biri kendine özgü özellikleri ile bilinen çeşitli sanat akımları olmuştur. Rönesans ve Barok gibi birçok dönem, dini ve felsefi mesajları tasvir etmeye çalışan eserlerde klasik etkilere sahip olarak kabul edilir. Sonra, geçmişi reddeden ve yeni olan her şeye hayranlık duyarak geleceğin temalarını yücelten sanatsal ve sosyal bir hareket olan Fütürizm var olmuştur (Grzymkowski, 2001, s. 201). Marinetti, çoğu milliyetçinin aksine, geleneksel değerleri ve normları günümüzün prototipleri

olarak reddetmiştir. Marinetti için gerçekten yenilenmiş bir İtalya ancak yıkılmış bir geçmişin küllerinden doğabilir fikrini savunmuştur. Yeni militarize edilmiş ve sanayileşmiş ulus, vatanseverlik dışındaki tüm kısıtlamalardan kurtulmuş bir sanatçı-savaşçı kadrosu tarafından yönetileceğini fikri hakimdir. Sanat ve toplumsal dönüşümü kaynaştırmaya yönelik bu çaba göz önüne alındığında, Fütüristlerin kitlelere daha etkili bir şekilde hitap edebilmek için yüksek ve düşük kültür arasındaki ayrımların üstesinden gelmeye çalışması şaşırtıcı değildir. Bu amaçla, günlük gazetelerde manifestolar yayınlamak, duvarlara yapıştırmak ve uçaklardan İtalyan meydanlarına broşürler halinde atmak, kötü şöhretli serateler veya tiyatro akşamları (şiir ilan etmek, manifesto okumak gibi) dahil olmak üzere zamanlarının kitle iletişim araçlarını kullanmışlardır. Avusturya bayrağını yakmak ve genellikle seyirciyi isyana teşvik etmek), kendi dergilerini ve kitaplarını yayınlamak ve çok sayıda sergi düzenlemek gibi aktiviteler nihayetinde halkı harekete geçirmek ve kahramanca bilinç ve politik eylem biçimlerini teşvik etmek amacıyla şiir, resim, heykel, müzik, dekoratif sanatlar, fotoğraf, tipografi, mimari, dans, tiyatro ve filmdeki yenilikleri kucaklayacaktır (Poggi, 2008, s. 1). 19. yüzyılın sonlarında ve 20. yüzyılın başlarında motorlu kara taşıtlarının ve elektrikli tramvayların yaygınlaşması ve elektrikli fenerlerin kullanılması, Fransız pilot, mucit ve mühendis Louis C.J. Blériot (1872-1936), Mani Denizini uçak kullanarak geçmesi vb.. Dünyayı etkileyen teknolojik gelişmeler, gelecekte dünyayı yaşama ve algılama şeklimizde devrim yaratmıştır. (Gökten, 2015, s. 19). Bu akımın sanatçısı için, bir aracın ivmelenmesi ve olabildiğince hızlı hareket edebilmesi, duran bir aracın biçimsel ve estetik özelliklerinden daha önemlidir. Benzer şekilde, fütürist düşünürler ve sanatçılar, tercihleri durağan ve sıkıcı yenilikçi siyasi güçler yerine, en yararlı siyasi gücün, kitleleri bir araya getirmeye ve gruplar oluşturmaya yönlendiren olduğunu savunuyorlar. Bu nedenle, çalışmalarını halka yakınlaştırmak için yenilikçi araçlar ve yöntemler kullanırlar. Bu yöntemler konferanslar, konferanslar ve halka açık gösteriler yoluyla gerçekleştirilir. (Akalin, 2019, s.582). İtalya'nın yeniden güçlü bir ülke olmasını isteyen, onu geçmişin ezici ve boğucu ağırlığından kurtaran, bu anlamda çağını aşan ve varsayımsal bir gelecek dünyasına sahip olan fütürist sanatçılar bu doğrultuda durağan gördükleri geleneksel sanata karşı modern ve dinamiği, makine ve teknolojiyi büyük bir tutkuyla kucakladılar (Gökten, 2015, s. 19). Fütürizm, Art Deco, Konstrüktivizm ve Sürrealizm dahil olmak üzere diğer birçok yirminci yüzyıl sanat hareketinde etkili olmuştur. Fütürizm'in sanat hareketi, Marinetti'nin ölümünün ardından 1944'ten bu yana tükenmiş olsa da, idealleri modern Batı kültüründe önemini koruyor. Örneğin Ridley Scott, Blade Runner filminde Antonio Sant'Elia'nın tasarımlarını taklit etmiştir. Marinetti'nin mirası, insanı geliştirmek için teknoloji geliştirerek insanlık durumunu dönüştürmeyi amaçlayan bir hareket olan transhümanizmde de bulunur (Grzymkowski, 2001, s. 204).

Sinema'da Fütürizm

Büyülü fener ile başlangıcı atılmış olan sinema, ortaya çıktığı 1895'ten bu yana hareket ve göz arasındaki temel ilişkide büyük bir değişime uğramıştır. Sessiz sinemadan sonra ses ve renk de dahil olmak üzere günümüzün teknolojik olanaklarından en üst düzeyde yararlanan sinema, 19. yüzyılda sinematografinin gelişmesiyle birlikte bir sanat olarak günümüze kadar gelmiştir. Yine bu yüzyılın sonunda teknolojik gelişmenin kapılarını açtığı dönem, geleceğin toplumsal dinamiklerinin sinemayla birlikte hazırlandığı dönemdir. Fütürizm, özellikle edebiyat, tiyatro, müzik ve mimari akımlar üzerinde hız çağrısı yapan, eskimeye yüz tutmuş eserleri reddeden, sürekli güncel, yenilikçi bir anlayışla sanatta isyanı kutsayan, tembel ve köhne sanata meydan okuyan bir sanat akımı haline gelmiştir. Fütürizm, endüstriyel toplum ve kent yaşamı için yenilikçi unsurlar içerir; şantiyeleri, tersaneleri, köprüleri, gemileri, uçakları, demiryollarını ve lokomotifleri yüceleştirir, devinimi ve hızı ön plana koyar. 19 yüzyılın sonunda teknolojik gelişmelerin de etkisiyle beraber sinema da fütürizmin etkisinin hissedildiği dönemlerin başında yer alır. Gerçek mekanlardan stüdyolara geçiş yapılması ile birlikte senaryoların özellikle bilimkurgu türlerinin yapılabileceğinin de fikrinin oluşması ile birlikte yenilikçi ve geleceğe ışık tutan filmler ortaya çıkmaya başlamıştır. Çağın gerektikleri ile birlikte gelen makineleşme sayesinde toplumsal dinamiklerin de sürekli değiştiği ve yenilediği görülmektedir. Fütürizmin temel anlayışı içerisinde gelişen bu makineleşme toplumsal icatların oluşması açısından sosyal bir kalkınmanın da yapısını bizlere sunar. Fütürizmin 1909'da akım olarak dünyaya duyurulsa da sinema açısından ilk oluşumlarının ayak sesleri Plateau'nun hareket yanılması fikri ile ortaya atılmış olur. Plateau, bir saniyede yapılan hareketin 16 kareye bölünmesi ve kişinin bu 16 resmi arka arkaya 1 saniye içinde peşpeşe sıralanarak göz önünden geçirilmesi ile birlikte bu oluşun hareketin gözde bütünleştiğini ve orijinal resmin zihinde tekrardan oluştuğu fikrini öne atar (Tansuğ, 1993, s. 100). Psikoloji ve tıp alanında eğitim görmüş Alman kuramcı Hugo Münsterberg, gözün görüntüleri bir süre insan hafızasında tutması sonucu her kare arasındaki görüntüleri görmemizi engellediğini düşünmektedir. Projeksiyonda her ekran değişikliğinde ekran kararır ve arada değişen görüntü ekrana yansıtılır. Bu saniyede iki kez tekrarlanır. Münsterberg bu fenomeni 1916 yılında analiz etmiştir. Kareler arasında oluşan zihinsel köprü nedeniyle numaralı görüntü dizisinin hareketli olarak algılandığını belirtir. Bu fenomen Max Wertheimer'in 1912'deki çalışmasında bahsedilen "fi efekti", görüntülerin sırayla sunulduğu ve hareketin yanılması oluşturduğu ve filmin ilk adımının olarak görüldüğü anlamına gelir (Buyan, 2013, s. 21). Fütürizm akımının temelinde yatan yenilikçi ve gelecekçilik anlayışı bağlamında sinema, fütürizm manifestosu yayınlanmadan önce de arka planda sürekli kendi hem kuram bağlamında hem de teknik açıdan kendini geliştirmeye devam etmiştir. Her sanat dalında olduğu gibi sinema da geleceğe dair öngörü oluşturmada birtakım fikirleri kendi içinde

barındırır. Sinema, öngörü oluştururken seyirci ile kurduğu zihinsel bağ, izleyenin farklı dünyalar kurmasını sağlayarak, vermek istediği mesajı filmdeki gösterilen imge ya da anlamlarla ulaştırır. Sinema, bu mesajı iletmedeki amacı sadece zihinsel bağ değil bu bağ ile seyirciye zamanla benimsettirilen geleceğin nasıl şekilleneceğine dair fikir vermektedir. Plateau'nun hareketin gözün yanılması düşüncesi ile ortaya çıkan bu izlenim günümüzde farklı boyutlara aktararak gerçeklik ve gerçekliğin boyutunun karşılaştırmasına imkan vermiştir. Sinemadaki düşsel evrenin perdedeki yansımalarının fütürizm bağlamında artık düşsel durumdan soyutlanıp gerçekçi bir bakış açısına kavuştuğuna günümüzde teknolojik gelişmeler ışığında görülmektedir. Büyük bir izleyici kitlesine sahip olan sinema sayesinde, bilimkurgu filmlerinde uygulanmış olan olay ve teknolojik gelişmeleri reel ortamda görmemize de olanak sağlamıştır. Fütürizmin akımının anlayışına da paralel olarak giden sinema, gerçek ile düş dünyası arasında bir köprü kurar her iki dünyayı çarpıştırarak toplumsal dinamiklerin de sorgulanmasını sağlar. Fütürizm akımının anlayışında yatan sürekli değişim ve devinim belki de diğer sanat akımlarından en çok etkilenen bir sanat dalı olarak karşımıza çıkmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte kullanılan tekniklerin her geçen gün artması ve seyirciyi koltuğa bağlayan filmler de bu devinimden etkilenmişlerdir. Çalışmamızın ana fikri doğrultusunda Kellner, Yenilikçi filmler, tarzları ve biçimleri sayesinde izleyicilere hayatın daha iyi bir resmini sunabilmekte, bugüne dair eleştirel düşünceler sunabilmekte veya insan varlığı hakkında felsefi bir aydınlanma sunabilmektedir. Filmler, izleyicilerin mevcut yaşamlarının ve zamanlarının sınırlarını aşarak görmenin, yaşamının ve var olmanın yeni yollarını hayal etmelerine olanak tanıyan potansiyel bir ütopyik boyuta sahiptir. Filmlerde daha iyi bir dünyanın idealize edilmiş vizyonları, ideolojik referans çerçeveleri sağlayabilir. Bu görüşler eleştirel olarak yorumlanırsa dönemin ideolojik sorunlarına ve mücadelelerine ışık tutabilir demiştir (Kellner, 2011, s. 35).

Çalışmanın Yöntemi

Çalışmanın amacı bilim kurgu sinemasında önemli bir yere sahip Gelece Dönüş film serilerinden ikinci bölümünde gösterilen teknolojik gelişmelerin günümüzdeki teknolojik gelişmelere uygun olarak yansıyor yansımadağı hakkında karşılaştırma yapılacaktır. Bu karşılaştırmada bilim kurgu sineması evreninde Geleceğe Dönüş 2 filminin örneklem olarak seçilmesindeki önemi günümüz teknolojik gelişmelere paralel olarak en uygun film olarak görüldüğü için seçilmiştir. Çalışmada nitel araştırma tekniklerinden betimsel analiz yöntemi seçilerek 1989 yılı film uzamı ile günümüz arasında iki ölçütü yine kendi içlerinde teknoloji ve görsel parametreleri içinde incelenenektir. Betimsel analiz yönteminde, gözlem sonucunda elde edilen bilgiler düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunulur. Veriler önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, toplanır ve yorumlanır. Bulgular arasında

sebebi ve sonuç belirlenir ve gerekirse olaylar karşılaştırılır (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 224).

Geleceğe Dönüş 2 Filminin Görsel İncelemesi



Filmin Künyesi	
Yönetmen	Robert Zemeckis
Senarist	Robert Zemeckis Bob Gale
Oyuncular	Michael J. Fox Christopher Lloyd Thomas F. Wilson Lea Thompson
Yapım yılı	1989
Bütçe	40,000,000 \$
Hasılat	331,950,000 \$
Önceki film	Geleceğe Dönüş
Devam filmi	Geleceğe Dönüş III

1985 yılında birinci serisinin büyük başarısından sonra ikinci bölümünün yapılmasına karar verilen 1989 yapımı Geleceğe Dönüş 2 filminde, Marty Mcfly (Micheal J.Fox), Doktor Emmet Brown (Christopher Lloyd) ve Jennifer (Elizabeth Shue), Marty ve Jennifer'in çocuklarının başı dertte olduğundan dolayı yardım etmek için geleceğe giderler. Çocukların başına gelen felaketleri düzelttikten sonra tekrar 1985 yılına dönen Marty, hiçbir şeyin hatırladıkları gibi olmadığını anlar. Marty, babasının birkaç yıl önce öldürüldüğünü ve annesinin ise Biff Tannen (Tom Wilson) ile evli olduğunu öğrenir. Bunun en büyük sebebi gelecekteki yaşlı Biff'in gizlice zaman makinesine binmesi ve 1955'e gidip 1950-2000 yılları arasında bahis oyunlarının sonuçlarının olduğu Almanac kitabını 1955 yılındaki Biff'e vermesindedir. Böylelikle Biff, tüm spor sonuçlarını içeren gelecekte gelen bu kitabı spor bahisleri yaparak servetini



çoğaltmak için kullanır. Zamanda kırılma yaratan bu olayın düzeltilmesi için Almanac kitabının Biff'ten 1955 yılında alınıp yakılması gerekmektedir. Doktor ve Marty bu plan doğrultusunda harekete geçer ve Biff'ten kitabı alarak yakarlar. Böylece kırılan zaman çizgisi eski haline geri döner.

Sinemanın geçmişten günümüze sosyolojik açıdan birçok misyonu yerine getirdiğini söylemek, günümüz şartlarındaki yansımalarının toplumsal dinamiklerine yön verdiği için yanlış olmayacaktır. Filmlerde yaratılan hayal dünyası kurgusal bir yapıda olmasına rağmen imkansız olabilecek teknolojik değişimler fütüristtik anlayış ya da gelecekçilik kavramı içinde bir öngörü oluşturabilmektedir. İmkansız olanın algısının kırılmasındaki fütüristtik yaklaşım sayesinde insanoğlunun zihninde yapılabilir fikri vermesi, sinemanın insan üzerindeki etki gücünün anlaşılması açısından önemlidir. Günümüzde teknolojik unsurların etkisi altında kaldığımız dünyada bilim ve teknoloji, toplumların kültürel değerlerini değiştirmekle kalmayıp ona bağımlı bir toplum yaratma konumunda olmaya başlamıştır. Sinema bu açıdan bakıldığında birçok bilimkurgu filmlerinde bu türden senaryoların oluşturulmasında etkin görev almış hatta toplumlara uyarı mahiyetinde filmler yaparak psikolojilerini olası kötü senaryolara karşı zihinlerinde öngörü oluşturulmasında etkili olmuştur. Bu durum bizlere iki yönlü bir karşıtlık ortaya çıkarmaktadır. Bir taraftan toplumların faydalanabileceği teknolojik icatların oluşturulmasında öngörü oluştururken bir yandan kötü senaryoların zihinlerde karışıklığa sebebiyet verebilmektedir. Bu açıdan düşünüldüğünün sinemanın zihinlerde oynadığı oyunlar toplumların yönlendirilmesi ile farklı bir boyuta gelebilmektedir. Çalışmamıza konu olan Geleceğe Dönüş II filminin görsel incelemesinde 1989 yılında film için düşünülmüş ancak o tarihte olmayan teknolojik gelişmelerin reel olan günümüzdeki teknolojik yansımalarını görsel çözümlerle karşılaştırmalı tablolar üzerinden incelenecektir. Çalışmada 1989 yılı yapımı olan Geleceğe Dönüş 2 filminden on teknolojik yansıma seçilmiş, bunlar Zaman, Teknoloji, ve Görsel parametreleri bağlamında çözümlenmeye çalışılmıştır.

Mr. Fusion

1989 yılında izlendiğinde belki de bizi en çok etkileyen sahnelerden bir tanesi de Doktor Emmet Brown'ın gelecekte Delorean arabasının üzerinde Mr. Fusion şirketinin araçlara sonradan taktıkları geri dönüşüm yakıt sistemini gördüğümüz sahnedir. Sahne incelendiğinde Doktorun çöp tenekesini açıp evsel atıklardan bazılarını seçip bunları yakıtla dönüştüren Mr. Fusion sisteminin içine atması, geri dönüşümün ayak sesleridir. Belki de bu sahne çağımızın en önemli sorunlarından bir olan plastik

kullanımının nasıl yakıtla dönüştürülebileceği fikrini insanların zihninde oluşturmayı başarmıştır. Günümüzde yansımalarına baktığımızda ise Japon Mucit Akinori Ito, plastik malzemeleri geri dönüştürerek yakıt üretilen bir sistem geliştirir. Makine, bileşikleri yüksek sıcaklıklarda daha küçük, daha basit bileşiklere dönüştüren yüksek verimli piroliz kullanır. Polietilen, polistiren ve polipropilen gibi çeşitli plastikleri işleyebilir, ancak pet olan şişeleri işleyemez. İşlem, daha sonra oksijensiz bir basınçlı fırına yerleştirilen plastiğin ısıtılmasıyla başlar. Plastik, 800°F'ye (427°C) ısıtıldığında sıvı bir plastik haline gelir. Makine daha sonra sıvıyı gaza dönüştürür. Elde edilen gaz sıkıştırılır ve soğutulur. Buharlar soğuduğunda yoğunlaşır ve ham petrole dönüşür.



Zaman	1989	Günümüz
Teknoloji	Mr. Fusion	Be-H
Görsel		

Tablo 1: Evsel atıkların geri dönüştürülerek enerji ve yakıtla dönüştürülmesi fikri

Table 1: The idea of recycling household waste into energy and fuel

Geleceğe Dönüş 2 filminde Mr. Fusion olarak bahsedilen enerji video incelendiğinde füzyon teknolojisi ile ilişkili olduğu görülmektedir. Günümüzde füzyon teknolojisi her geçen gün araştırmalar ışığında beklenilenden daha kısa sürede meyvelerini vermeye başlamıştır. Yapılan son araştırmalar neticesinde uzak görülen füzyon enerji kaynağını kullanımı ileriki zamanlarda hayatımızda görmemiz hayal değildir. Sinema, bilim kurgu türü sayesinde kurgu olarak olan düşünülen gelecekçilik olgusunu imkan kılma fırsatı verdiği gibi gelecekteki toplumların yeniliklere açık olma ve hazırlama imkanı açısından önemli bir rol oynamaktadır. Uzun yıllar sonra yapılacak olan teknolojik gelişmelerin sürecini kısaltabileceği fikrini de hatırlamak gerekir.

Dron


1989	Günümüz
Drone	Drone
	

Tablo 2: Filmdeki dron'un günümüzdeki yansımaları

Table 2: Reflections of the drone in the movie today

İlk önceleri askeri amaçlı yapılan insansız uçuş cisimleri günümüzün son dönemlerinde ilgi odağı olmuş hatta birçok ailenin evinde elektronik mağazadan kolayca satın alınabilecek bir ürün haline gelmiştir. Filmde de insanların hayatını kolaylaştıran bir ürün olarak gösterilen dron bir köpeğin gezinti aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Doctor Brown ve Marty McFly 2015 yılına geldiklerinde, gökyüzünü süsleyen dronlardan daha fazla uçan araba ile doluydu, ancak film insansız uzaktan uçan cihazların bazı potansiyel kullanımına işaret etmiştir. Son zamanlarda trafik şubeleri dron sayesinde sürücülerin hatasını görüp sürücülere ceza yoluna gitme yolu açılmıştır. Ayrıca haber sektörü, Fotoğrafçılık ve reklam, haritalama çalışmaları, sınır güvenliği gözetleme, yangın takibi gibi işlevleri yerine getirmede kullanılmaktadır. En büyük alışveriş sitelerinden biri olan Amazon, ürünlerini dron ile ulaştırarak müşterilerinin bekleme sıkıntısını bir nebze olsa da kısaltarak müşteri memnuniyeti sağlama yolunda bir adım atmıştır.

Video Konferans

Zaman	1989	Günümüz
Teknoloji	AT&T	Skype
Görsel		


Tablo 3: Marty McFly karakterinin video konferans görüntüleri ve günümüz

Table 3: Video conference footage of Marty McFly character and present day

Filmde izlemiş olduğumuz görüntüden Marty karakterinin geçmişteki okul arkadaşı olan Needles ile video konferans yaptığı görülmektedir. Burada ilgi çeken nokta o zaman şartları altında video konferansın bilimsel iletişim aracı olarak görülmesinden çok görüntünün altında yazan bilgilerdir. Görüntüde Needles karakterinin doğum bilgileri, mesleği, adresi, nelerden hoşlandığı, eş ve çocuk bilgileri, siyasi ve yemek tercihleri gibi günümüzün sosyal medya araçlarındaki bilgi veritabanında olan detaylar dikkat çekmektedir. Ayrıca bu sahnede Marty karakteri Needles ile yaptığı gizli bir anlaşma yüzünden işinden olmuştur. E-mail posta servisi 1989 yılında olmasına karşın Marty karakterinin sürekli yanında taşıdığı çantadan "Kovuldun" çıktısını vermesi de e-mail servislerinin bu görüntüde arka plana atıldığı da görülmektedir. Günümüzde video konferansın ilk yansımaları 1970'li yıllarda Videotelephony ismiyle denemeleri yapılmış olsa da yüksek telefon maliyetlerinden dolayı rafa kaldırılmıştır. Videotelephony, kullanım açısından kablosuz ve ergonomik olmaması gibi kullanım zorlukları açısından popüler bir iletişim aracı olmaktan çıkmıştır.

İncelenen filmde ses kontrolü ile gelen aramayı kabul eden Marty'in gelişmiş bir video konferans sistemine sahip olduğu da incelenen filmde görülmektedir. Günümüzdeki video konferans tekniklerinin ilk yansımaları ise 2003 yılında bilgisayar kullanıcıların kullanımına açılmış olan Skype ile gerçekleştiğini söyleyebiliriz. Skype yazılımı zamanla kendi içinde yaptığı yazılımsal değişikliklerle televizyon ve akıllı telefonlarda kullanıma sunulmuş video konferans iletişimin kamera ile ücretsiz olarak sunulduğu yazılımlardan bir tanesidir. Ancak Skype sadece tek bununla kalmayıp belli ücret karşılığında Dünya'daki herhangi bir sabit telefonu da aramanıza imkan veren bir servis de geliştirir. Ayrıca Fritz Lang'ın yönetmenliğini yaptığı Metropolis filminde uzaktan görüşme teknolojisinin gösterildiği sahne de akıllardan silinmeyecek örneklerden bir tanesidir.

Akıllı Gözlük

Zaman	1989	Günümüz
Teknoloji	JVC Gözlük	Oculus
Görsel		

Tablo 4: Filmde kullanılan artırılmış gerçeklik gözlüğü ile günümüzdeki formu

Table 4: The augmented reality glasses used in the movie and its current form



Filmin hem yönetmenliğini hem de senaryosunu üstlenen Robert Zemeckis'in dahice öngörülerinden diğer bir örneği ise, geleceğe yön veren akıllı ev aletlerin geçtiği sahnede izleyiciye gösterilen akıllı gözlüktür. Telefon görüşmelerin yapıldığı, interaktif film izleme gibi özelliklerinin gösterildiği bu sahnede gördüğümüz yenilik, gelecekte benzer şekillerde farklı şirketler tarafından kullanıcılara sunulmuştur. Filmde geçen sahnelere yönelik yapılan buluşlar meyvesini AR (Augmented Reality) adı altında geçen artırılmış gerçeklik yoluyla günümüzde de kullanılmaktadır. Bu gözlükler sayesinde insanlar istedikleri filmi hem üç boyutlu olarak izleyebilmekte hem de şirketlerin montaj aşamasında kullanılabilir. Buna örnek olarak bir aracın motor parçalarını sökerken hangi aşamalardan geçmesi gerektiğini gözlük yoluyla gösteren bir sizi yönerge sayesinde bu işlemler çok kısa bir süre içinde olmakla beraber hata oranı da dikkate değer bir oranda da azalmaktadır. Günümüzde bu teknoloji Oculus, Halolens, Glasstron gibi farklı firmaların geliştirdiği teknolojiler mevcuttur. Ancak filmdeki yeniliğe en benzer icat ise Microsoft firmasını geliştirmede olduğu Halolens olduğu söylenebilir.

Biyometrik Kapı ve Ödeme

Zaman	1989	Günümüz
Teknoloji	Parmak izi ile Ödeme	Parmak izi ile Ödeme
Görsel		

Tablo 5: Parmak izi kullanım alanlarına ilişkin görsel
Table 5: Image of fingerprint usage areas

Eller Serbest Oyun

Zaman	1989	Günümüz
Teknoloji	Atari (Wildgun)	Kinect, Move
Görsel		

Tablo 6: Eller serbest oyunu için gönderme
Table 6: Submit for hands-free play

Hayatımıza girdiği andan itibaren birçok kişinin ilgisini çeken parmak izi ile ödeme ya da geçiş işlemleri günümüzde en çok kullanılan yenilikler arasında yer almaktadır. Geleceğe Dönüş 2 filminde de Biff karakteri taksi ücretini ödemek için parmak iziyle ödeme sistemini kullanmaktadır. Bu sistem günümüz şartlarında mevcut olsa da çok güvenli ödeme biçimi olmadığından tercih edilmemektedir. Güvenli olmamasının en büyük sebeplerden bir tanesi de parmak izlerine yapılacak olan bir saldırının ön görülmesidir. Ancak son dönem Iphone telefonlarından kullanılan Apple Pay gibi sistemler parmak izini kullanarak ödeme yapma imkanı sağlamaktadır. Fütürizm bağlamında yapılan bu yenilikler sinema vasıtasıyla mevcut sosyal kültürün teknolojik bağımlılıklarında değişimlere yol açmıştır. Genel sahne çerçevesinden bakıldığında insanların hayatlarını kolaylaştıracak icatların önünü sinemada oluşturulan bilimkurgu hayallerini gerçekleştirme ideali bulunmaktadır. Filmde parmak izi ile açılan kapıyla birlikte günümüzün akıllı ev gösterimi de ilgi çekmektedir. Günümüzde otel odaları ve isteğe bağlı olarak birçok firmanın üretmiş olduğu parmak izi ile açılan kapı sistemleri de mevcuttur.

Marty'nin geleceğe geldikten sonra ilk olarak 80'ler kafesine girer. Gördüğü ilk şeylerden biri en sevdiği atari oyunu Wild Gunman'ın etrafında toplanan bir grup

çocuktur. 2015 yılındaki çocukların nasıl çalıştığı hakkında hiçbir fikirleri yoktur ve Marty onlara nasıl yapıldığını göstermeyi teklif ettiğinde, çocuklar ona "Ellerini kullanmak zorunda mısın! diye alay ederler Filmdeki geleceğe çok benzer şekilde, oyun, kablolu denetleyicilere sahip Nintendo'dan bu yana oyun teknolojisi büyük gelişmeler geçirmiştir. Artık önünüzdeki ekranda olup bitenleri manipüle etmek için vücudumuzu kullandığımız hareket kontrollerini içeren birkaç sistem vardır. Bunu bir adım öteye taşıyan sanal gerçeklik, hem eğlence hem de iş amaçlı olarak giderek daha yaygın hale gelmektedir. Bir VR başlığı takarak Star Wars: Battlefront'ta bir X-Wing'i kullanan bir uzay savaşının ortasında olabilmekteyiz ya da aynı gözlüğü alıp konferans alanında sanal olarak dolaşabilir, sergileri ve sergileri sanki oradaymışsınız gibi görebiliriz. Yönetmen Robert Zemeckis ve senaryo yazarı Bob Gale ileri görmüş olacaklar ki Atari salonunda Marty ile dalga geçen iki çocuğun sarf ettikleri sözler belki de bu buluş oluşturulmasında katkı sağlayan bir öngörü olarak düşünülebilir. Günümüzde XBOX ve PlayStation gibi oyun firmalarının üretmiş oldukları Kinect ve Move teknolojileri sayesinde kablosuz oyun oynama imkan sağlanmaktadır.

Sonuç

Fütürizm, birçok sanat akımında yeniliğe kucak açan, eski olanı reddeden bir tavır takınarak var olanı geliştirmiş ya da onu yıkarak sanat alanında yenilikçi bir görev üstlenmiştir. Bu bağlamda sanat alanında yapılan yenilikler sosyo-kültürel açıdan ayrıca bilim ve teknoloji alanında da kendini sürekli gelişim göstererek sinemada sinematografinin de gelişmesine imkan sağlamıştır. Özellikle bilimkurgu sinemasında mimari açıdan baktığımızda Stanley Kubrick'in 2001: Uzay Macerası filmi, uzay mekanlarının ve uzay araçlarının oluşturulabilir fikri yeni dünya için ilham kaynağı olmuştur. Fütürist akımın etkisinde oluşturulan bilimkurgu filmleri günümüzde olmasa bile gelecekte olabilecek yeni teknolojilere karşı bir beklenti içinde olma durumu yaratmaktadır. Bu durum sadece insanların hayatlarını daha kolaylaştırmakla kalmamış gelecekte olabilecek yeni dünyaya da adapte olabilmek için insan psikolojisini de hazırlama fırsatını da sinema sayesinde bize sunmaktadır. Bilimkurgu filmleri pesimist bir yaklaşımla değil daha çok yönetmenlerin hayal dünyasında oluşturdukları ütopyalar üzerinden insanlarla buluşmaktadır. Ancak bu değildir ki her zaman ütopyik senaryolar ya da teknolojinin güzel yönlerini göreceğimiz anlamına gelmemektedir. Yapay zekanın son dönemde kullandığımız teknolojilerin içerisine girmesi ile insanlık başka kötü senaryolarla karşı karşıya kalabileceğini yine bilimkurgu filmlerden öngörerek kendini hazırlama çabasına da girmiştir. Birçok sektör yapay zekanın insanın yapacağı işleri elinden alarak kapanma ya da işçi azaltma durumuna gelecektir. 2001: Uzay yolu Macerası filminde de bu durum açıkça görülmekte ve uyarılmaktadır. Tüm geminin yönetimini yapay zekaya (HAL) bırakıldığında ne olacağını gösteren film, gelecekte oluşabilecek kötü senaryolara karşı da bir uyarı mahiyetindedir. Aynı örnek Terminator filmi için de

verilebilir. Çalışmamıza konu olan Geleceğe Dönüş 2 filmi 1989 yapımı olmasına karşın senaryo yazarlarının gelecek öngörülerini çalışmamızda incelenmiş olup benzeri ya da aynı özellikle teknolojilerin günümüzdeki varlığı karşılaştırmalı tablolarda ortaya koyulmuştur. Fütürist bakış ile hayal edilen ürünlerin ya da icatların somutlaştırılması ile birlikte sinemanın geleceğe yön veren ve farkındalık oluşturan bir sanat olduğunu söylenebilir. Geleceğe Dönüş 2 filminde gösterilen ancak gerçekleşmeyen birçok yenilikler günümüzde olmasa bile deniyor olması sinema toplumlar üzerindeki etkisine de bir örnek olarak gösterilebilir. Filmde gösterilen uçan kayakın birçok firma tarafından gerçekleştirilmesi için çaba göstermesi ayrıca kendi kendine bağlarını bağlayan ayakkabının üretilmesi sinemanın toplumlar üzerindeki yenilikçi fütürist bakışın temsili olarak da gösterilebilir.

Extended Abstract

Societies are constantly competing to keep up with the technological advances that are increasing every day. The phenomenon of the future, which is not yet clear, has now begun to become an understandable phenomenon. Technologies that we used to see in sci-fi movies before, but marveled at being made, have now become a part of society until they are produced or even developed. Today, proper modification of the new technical means introduced by these societies and meeting the demands of their needs with newer technology has become a necessary demand of the masses. Today's reflections on the imaginative techno-tools created in films demonstrate the foresight of cinema. It is an undeniable fact that science fiction films have played an important role in making these imaginative technologies an integral part of our modern lives. If you combine the utopias of science fiction movies with the phenomenon of reality, you can conclude that the expectations created in people's heads are also possible. Science fiction is also a very "literary" genre where technology is often created through intellectual experimentation and experimental designs. Science fiction, more than any other genre, tried to put into the minds and eyes of readers the ideas of writers whose books mobilized the power of design and visualization. From this point of view, cinema cannot be separated from other arts through a multidisciplinary approach. If we look at the history of art, we see that many art forms are related and even influence each other. Cinema is not independent of these artistic fields either. It has connections with many fields such as photography, architecture, sculpture, painting, literature and music. If these areas of art are considered under the name of futurism, it can be said that they are in constant development. The science fiction genre was also in a constantly renewing and evolving position due to the influence of futurism, whether it is the invention used in the films or the shooting locations used in the film. The futuristic approach permeated not only the invention and the space, but also the stories created. Although the science fiction films made at the time seemed like a kind of fantasy film in the

conditions of the time, the spaces and inventions created in the films reached the level of reality in today's conditions. Directly portraying the events and phenomena of a certain period, the film opens the social reality of the time in a documentary and realistic way. Films can also indirectly translate, explain and portray characteristics of an era through allegorical depictions. The film also has an aesthetic, philosophical and prophetic dimension. In other words, they offer artistic worldviews that can transcend the social context of a given moment, express possible positive or negative future events, and provide insights into human nature, social relations, institutions, and conflicts in a period or person. Although these innovations create technophobia in some people, the inventions of science fiction movies have become technophilia for many people. Science fiction films created according to the logic of a futuristic approach, especially productions created under the leadership of Hollywood cinema, shed light on the minds of modern people and opened a new dimension in control technology. Innovative films, with their style and form, can offer viewers better examples of life, critical reflections on the present, or a philosophical light of human existence. Films have a potential utopian dimension that allows viewers to imagine new ways of seeing, living and being beyond the limits of their current lives and time. Idealized visions of a better world in films can provide ideological frameworks; If these views are interpreted critically, they can shed light on the ideological problems and struggles of the era. In this context, the scenes of the film Back to the Future 2, the subject of our research, form the main idea that it works as a mirror to create future predictions. The purpose of this study is to classify, through a visual analysis, the extent to which the technological inventions or applications used in the film "Back to the Future 2" reflect futuristic approaches. understood or not.

Kaynakça

- Akalın, T. (2019). Fütürizm Akımının Tarihsel Süreci Bağlamında Fotoğraf Sanatına Kısa Bir Bakış, IBAD Sosyal Bilimler Dergisi
- Anetmen, A. (2013). Sanatçılardan Yazılar ve Açıklamalarla 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul. Sel Yayıncılık.
- Göktan, Ç. (2015). Fütürizm Sanat Akımının Oluşumunda Fotoğrafın Önemi, Ulakbilge, Cilt 3, Sayı 5.
- Grzymkowski, G. (2001). Art 101: From Vincent van Gogh to Andy Warhol, Key People, Ideas, and Moments in the History of Art, Adams Media, Avon, Massachusetts
- Kellner, Douglas (2011). "Sinema Savaşları Bush-Cheney Döneminde Hollywood Sineması Ve Siyaset", Metis Yayınları, İstanbul.
- Özarslan, Z. (2013). (Ed.), Sinema Kuramları 1 Beyaz Perdeyi Aydınlatan Kuramcılar. İstanbul, Su Yayınları.
- Poggi, C. (2008). Inventing Futurism The Art and Politics of Artificial Optimism, Princeton University Press Princeton and Oxford
- Roloff, B., Seesslen, F. (1995), Ütopik Sinema: Bilimkurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi, Alan Yayıncılık, İstanbul
- Tansuğ, S. (1993). Sanatın Görsel Dili, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, A.,& Şimşek, H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.