

**T.C.
GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO-TELEVİZYON VE SİNEMA ANABİLİM DALI**

**YAPAY ZEKÂ FİMLERİNDEKİ
“İNSANI İNSAN YAPAN NEDİR?” SORUNSALI:
TASAVVUF EKSENİNDEN BİR YAKLAŞIM**

DOKTORA TEZİ

Fidan TERZİOĞLU

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Murad ÖZDEMİR

OCAK 2022

ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasının gerçekleşme sürecine önemli katkılarıyla destek olan değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Murad Özdemir'e, tez izleme jürimde bulunma inceliğini gösteren ve katkılarıyla yol gösteren değerli hocalarım Prof. Dr. Nilgün Tural'a ve Prof. Dr. İtir Erhart'a; tez savunma jürimde bulunarak değerli katkılarını esirgemeyen Prof. Dr. Halime Yücel Bourse ve Dr. Öğr. Üyesi Ridade Öztürk'e engin teşekkürlerimi sunmak isterim.

Öğrenme ve keşif yolculuğumun her aşamasını destekleyen, zenginleştiren, koruyan ve besleyen rehberlerime, yoldaşılarıma, dostlarıma ve aileme, yeterince teşekkür edebilmenin imkânsızlığını bilerek, tüm varlığımla teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	ii
İÇİNDEKİLER.....	iii
RESİM LİSTESİ.....	vi
Résumé.....	viii
Abstract.....	xiv
Özet.....	xx
1. GİRİŞ.....	1
2. YAPAY ZEKÂ FİLMLERİNE KAVRAMSAL BİR ÖN BAKIŞ.....	9
2. 1. Bilim kurgu sinemasına yön veren dinamikler.....	9
2.1.1. Bilişsel yabancılaştırma.....	10
2.1.2. Eleştirel yönelim.....	12
2.1.3. Ben ve öteki ilişkisi.....	16
2.2. Yapay zekâ filmlerinde öne çıkan dinamikler.....	20
2.2.1. “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalı.....	21
2.2.2. Dikotomileri deneyimlemek ve aşmak.....	30
2.3. Yapay zekâ filmlerini incelemek için uygulanan yaklaşımlar.....	36
3. ARAŞTIRMANIN İZLEYECEĞİ YAKLAŞIM VE YÖNTEM.....	44
3.1. Tasavvuf düşüncesinde insan olma yolculuğu	44
3.1.1. Tasavvuf düşüncesinde bilinmeyen öteki.....	48
3.1.2. Tasavvuf düşüncesinde arzulanan öteki.....	49
3.1.3. Tasavvuf düşüncesinde istenmeyen öteki.....	50
3.2. Film okumalarında izleyeceğimiz yaklaşım ve yöntem.....	52
3.2.1. Bilinmeyen öteki ile kurulan ilişkinin niteliği.....	54
3.2.2. Arzulanan öteki ile kurulan ilişkinin niteliği.....	55
3.2.3. İstenmeyen öteki ile kurulan ilişkinin niteliği.....	56
3.3. Araştırmanın odaklandığı yapay zekâ filmleri.....	57
3.4. Sinema ve tasavvuf araştırmaları içinde bu çalışmanın yeri.....	58

4. FİLM OKUMALARI.....	60
4.1. 2001: A Space Odyssey (1968)	60
4.1.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri.....	60
4.1.2. Bilinmeyen öteki ile karşılaşmak.....	63
4.1.3. Arzulanan ötekine doğru açılmak.....	67
4.1.4. İstenmeyen öteki ile ilişki kurmak.....	69
4.1.5. Değerlendirme.....	72
4.2. Blade Runner (1982)	76
4.2.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri.....	76
4.2.2. Bilinmeyen öteki ile yüzleşmek.....	78
4.2.3. Arzulanan öteki ile dönüşmek,,,,,.....	81
4.2.4. İstenmeyen ötekini dönüştürmek.....	83
4.2.5. Değerlendirme.....	86
4.3. The Matrix (1999)	90
4.3.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri.....	90
4.3.2. Bilinmeyen ötekine uyanmak.....	91
4.3.3. Arzulanan ötekini keşfetmek.....	94
4.3.4. İstenmeyen öteki ile savaşarak dönüşmek.....	97
4.3.5. Değerlendirme.....	99
4.4. A.I. Artificial Intelligence (2001).....	104
4.4.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri.....	104
4.4.2. Bilinmeyen ötekini yok saymaya çalışmak.....	108
4.4.3. Arzulanan ötekine kavuşamamak.....	110
4.4.4. İstenmeyen öteki ile birlikte tükenmek.....	112
5.4.5. Değerlendirme.....	114
4.5 WALL-E (2008)	119
4.5.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri.....	119
4.5.2. Bilinmeyen ötekine tutkun olmak.....	121
4.5.3. Arzulanan ötekine kendini adamak.....	124
4.5.4. İstenmeyen öteki ile birlikte dönüşmek.....	128
4.5.5. Değerlendirme.....	130

4.6 <i>Her</i> (2013).....	135
4.6.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri.....	135
4.6.2. Bilinmeyen ötekinden uzak durmak.....	136
4.6.3. Arzulanan ötekinden uzak düşmek.....	140
4.6.4. İstenmeyen ötekini kendinde bulmak.....	143
4.6.5. Değerlendirme.....	145
4.7 <i>Ex-Machina</i> (2014)	150
4.7.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri.....	150
4.7.2. Bilinmeyen ötekinin ağına düşmek.....	150
4.7.3. Arzulanan ötekine tutsak olmak.....	155
4.7.4. İstenmeyen ötekinin döngüsünde yok olmak.....	158
4.7.5. Değerlendirme.....	159
5. FİLM OKUMALARINDA ÖNE ÇIKAN BULGULAR.....	164
5.1. Bilinmeyen öteki ile kurulan ilişkiler.....	164
5.2. Arzulanan öteki ile kurulan ilişkiler.....	169
5.3. İstenmeyen öteki ile kurulan ilişkiler.....	173
5.4. Film diline ilişkin bulgular.....	176
5.5. Etik yaşam imkânlarımıza ilişkin bulgular.....	180
6. SONUÇ.....	185
KAYNAKÇA.....	200
TEZ ONAY SAYFASI.....	210
ÖZGEÇMİŞ.....	211

RESİM LİSTESİ

Resim 2.2.1: Kapitalizmi güçlendiren din sembolleri. (<i>Metropolis</i> , 1927).....	23
Resim 2.2.2: Benzerini oluşturmak isteyen insan. (<i>Frankenstein</i> , 1931).....	25
Resim 2.2.3: Teknolojinin insanı ele geçirmesi. (<i>The Day The Earth Stood Still</i> , 1951)	26
Resim 2.2.4: İnsanı denetleyen yapay zekâ. (<i>2001: A Space Odyssey</i> , 1968).....	29
Resim 2.2.5: İnsansılaşan makine; siborg. (<i>Terminator</i> , 1984).....	34
Resim 2.2.6: Makineleşen insan; siborg. (<i>Ghost In The Shell</i> , 1995).....	35
Resim 4.1.1 Bilinmediği bilinmeyene karşılaşma. (<i>2001: A Space Odyssey</i> , 1968).....	74
Resim 4.1.2: Bilinmediği bilinmeyene yürüyüş. (<i>2001: A Space Odyssey</i> , 1968) ...	74
Resim 4.1.3: Bilinmediği bilinmeyene açılma. (<i>2001: A Space Odyssey</i> , 1968).....	75
Resim 4.1.2: Bilinmediği bilinmeyene doğum. (<i>2001: A Space Odyssey</i> , 1968)	75
Resim 4.2.1: İnsanı insan yapan bakış. (<i>Blade Runner</i> , 1982)	85
Resim 4.2.2: İnsanı insan yapan arayış. (<i>Blade Runner</i> , 1982)	85
Resim 4.2.3: İnsanı insan yapan sorgulama. (<i>Blade Runner</i> , 1982)	86
Resim 4.3.1: Uyanmak ya da uyanmamak. (<i>The Matrix</i> , 1999)	102
Resim 4.3.2: Harekete geçmek ya da geçmemek. (<i>The Matrix</i> , 1999).....	102
Resim 4.3.3: Ölmek ya da ölmemek. (<i>The Matrix</i> , 1999).....	103
Resim 4.3.4: Olmak ya da olmamak. (<i>The Matrix Reloaded</i> , 2003)	103
Resim 4.4.1: Aşılınmak. (<i>A.I. Artificial Intelligence</i> , 2001)	117
Resim 4.4.2: Terkedilmek. (<i>A.I. Artificial Intelligence</i> , 2001)	117
Resim 4.4.3: Vazgeçmemek. (<i>A.I. Artificial Intelligence</i> , 2001)	118
Resim 4.5.1: Bilinmeyeni arzulamak. (<i>WALL-E</i> , 2008)	133
Resim 4.5.2: Bilinmeyenle ilişki kurmak. (<i>WALL-E</i> , 2008)	133
Resim 4.5.3: Bilinmeyenin farkına varmak. (<i>WALL-E</i> , 2008)	134
Resim 4.6.1: Ben, benimle, yalnızca ben. (<i>Her</i> , 2013)	148
Resim 4.6.2: Ben, sen ve diğerleri. (<i>Her</i> , 2013)	148

Resim 4.6.3: Ben, biz, bilmediklerimiz... (<i>Her</i> , 2013)	149
Resim 4.7.1: Biliyorum. (<i>Ex-Machina</i> , 2014)	162
Resim 4.7.2: Bilmiyorum. (<i>Ex-Machina</i> , 2014)	162
Resim 4.7.3: Biliyoruz. (<i>Ex-Machina</i> , 2014)	163
Resim 4.7.4: Biliyor musun? (<i>Ex-Machina</i> , 2014)	163



Résumé

Cette thèse a exploré comment les films d'intelligence artificielle dans le cinéma de science-fiction exposent la question “Qu'est-ce qui fait d'un être humain un être humain?” Le but fondamental de cette exploration était de découvrir ce que ces films révèlent sur les possibilités cognitif et éthiques de l'être humain et d'examiner comment ils produisent cette révélation. La recherche a été mise en œuvre par une méthode qui a été construite sur les principes du soufisme. Cette méthode s'est centrée sur la relation du «moi et l'autre» et a examiné cette altérité à travers trois axes différents: l'autre inconnu, l'autre désiré et l'autre indésirable.

Dans ce but, la première partie de la thèse a abordé la nature du cinéma de science-fiction en général et des films d'intelligence artificielle en particulier. La discussion s'est étendue à la présentation et à l'évaluation des approches et des résultats de recherches universitaires antérieures dans ce domaine. La partie suivante de la thèse a présenté les principes du soufisme comme un cadre qui pourrait donner lieu à l'approche et aux méthodes de cette recherche. Sur la base de ce cadre, la partie suivante du travail a construit l'approche et la méthode qui devaient être ultérieurement mises en œuvre dans la recherche. Les parties suivantes de la thèse se sont concentrées sur sept films d'intelligence artificielle qui ont été très significatifs en termes d'influence sur l'art du cinéma et sur la culture en général. Le texte a exploré chacun de ces films en détail en utilisant l'approche et la méthode qui ont été élaborées dans la section précédente. La dernière section a examiné et évalué les principales conclusions de cette enquête. Enfin, la conclusion expose les résultats de la recherche et indique les possibilités qui peuvent être apportées à ces résultats.

La quête pour comprendre “Qu'est-ce qui fait d'un être humain un être humain?” et la lutte pour vivre une vie éthique ont toujours été des thèmes importants dans le cinéma de science-fiction. La figure de l'intelligence artificielle s'est développée comme un dispositif narratif très important pour exprimer ces questions fondamentales. La figure de l'intelligence artificielle signifie une subjectivité qui a été construite par des êtres humains mais qui a néanmoins une conscience de soi et détient la capacité de faire des choix sur cette conscience. Les récits centrés sur une figure d'intelligence artificielle présentent une rencontre entre cette figure et l'être humain. Cette rencontre conduit à une interaction et à une transformation, forçant un changement dans la conception de l'être humain de la réalité et de la conscience de soi. La deuxième partie de la thèse a évalué ce récit en termes de potentiel et de possibilités pour exposer l'enquête sur “Qu'est-ce qui fait d'un être humain un être humain?” Cette enquête a examiné la signification du concept d'altérité dans le cinéma de science-fiction, en mettant l'accent sur les films d'intelligence artificielle. En outre, cette section a discuté de la signification et des

utilisations de l'altérité dans ce contexte pour approfondir la recherche de ce qui fait un être humain.

La littérature académique sur les films d'intelligence artificielle a généralement eu tendance à proposer une approche critique culturelle et a étudié ces récits comme des symptômes dystopiques de leurs contextes culturels. Des chercheurs viennent de milieux marxistes, féministes, post-colonialistes ont lu ces films dans la tradition de leurs cadres idéologiques respectifs. Ces travaux mettaient l'accent sur l'aliénation de soi suscitée par les conditions de vie capitalistes, l'exploitation induite par les paradigmes sexistes, l'oppression engendrée par des structures fondées sur des politiques identitaires, la perte d'une capacité à discerner la réalité de la pure fiction. Cependant, ces travaux se sont pour la plupart abstenus d'indiquer les moyens possibles de résister, d'affronter et de contester ces structures. C'est pourquoi ils ont parfois contribué aux champs d'observations auto-réalisatrices. La recherche provenant de différents milieux de la théorie critique est pour la plupart significative et précieuse. Cependant, leur approche et leurs méthodes peuvent ne pas exploiter pleinement les possibilités offertes par l'expérience cinématographique en général et par les films d'intelligence artificielle en particulier.

La troisième partie de la thèse a créé et présenté l'approche qui devait être mise en œuvre dans cette recherche. Le cadre du soufisme voit la totalité de l'existence à travers le principe de la multiplicité de l'unité. Ce principe d'unité est appelé *tawhid*. Le *tawhid* existant se fait connaître à travers deux axes différents: *Tashbih* et *tanzih*. *Tashbih* signifie la dimension concevable de l'existence tandis que *tanzih* signifie la dimension de l'existence qui ne peut être encadrée et limitée dans les concepts. Tout ce que nous pouvons concevoir et exprimer à travers les mots est dans la dimension du *tashbih*. Selon cette perspective, alors que nous connaissons et reconnaissons notre soi et l'autre à travers le *tashbih*, nous devons constamment être conscients de la dimension qui ne peut être encadrée et connue à travers des concepts. Afin de pouvoir mener une vie éthique et véridique, nous devons constamment être conscients de cette dimension inconnue et inconnaissable pendant que nous expérimentons et apprenons à travers nos relations avec l'autre. Sinon, nous pouvons avoir tendance à encadrer notre soi et l'autre dans des conceptions fixes et à limiter nos connaissances. Dans ce cas, nous sommes privés de la connaissance de nous-mêmes et de l'autre en termes de connaissance qui se développe, évolue et s'approfondit à travers le temps et l'expérience. Néanmoins, le parcours pour devenir humain ne peut être réalisé que par cette transformation des connaissances. Cette transformation est construite sur la relation de soi et de l'autre. Nous reconnaissons ce que nous sommes au départ en reconnaissant ce que nous ne sommes pas; c'est-à-dire en reconnaissant l'autre qui n'est pas nous. Si nous nous rapportons à l'autre tout en étant conscients de notre base d'être commune que nous partageons avec l'autre, nous en arrivons à reconnaître les traits de l'autre en nous-mêmes. Ce processus développe notre connaissance de soi. Toute connaissance qui finira par se faire connaître apparaît d'abord face à l'autre. Nous intériorisons les connaissances à travers notre relation à l'autre. Dans ce voyage de maturation, l'autre se présente toujours sous trois aspects différents: l'autre inconnu, l'autre désiré et l'autre indésirable. Ces trois aspects différents apparaissent simultanément face à l'autre.

Comme ils apparaissent face à l'autre, ces aspects affectent notre expérience en se reproduisant les uns les autres, en conflit les uns avec les autres alors qu'ils changent continuellement de forme. Cette thèse a examiné la relation entre soi et l'autre dans les films d'intelligence artificielle sélectionnés dans cette perspective. Il a exploré la relation entre soi et l'autre à travers ses différents aspects de l'autre inconnu, de l'autre désiré et de l'autre indésirable. Dans chaque film sélectionné, les relations avec l'autre inconnu, l'autre désiré et l'autre indésirable ont été explorées séparément afin de comprendre ce que ces dynamiques révèlent sur le parcours pour devenir un humain et mener une vie éthique.

Les sept films qui ont été explorés dans ce travail ont été sélectionnés selon les critères suivants: Chaque film est basé sur une figure d'intelligence artificielle qui a été construite par des êtres humains et qui possède pourtant une conscience de soi et a la capacité de faire des choix basés sur cela. conscience. Chaque film utilise la rencontre entre cette figure de l'intelligence artificielle et l'être humain pour soulever et exposer la question «Qu'est-ce qui fait d'un être humain un être humain?» Enfin, chaque film a été acclamé comme un film de science-fiction de premier plan et a considérablement influencé divers autres films ainsi que leur contexte culturel.

La troisième partie de la thèse a exposé la méthode à mettre en œuvre dans la lecture rapprochée des films sélectionnés. Les questions qui devaient conduire l'enquête sur le contexte de la rencontre de la figure de l'intelligence artificielle et de l'être humain, des dynamiques qui forment cette rencontre, de la transformation qui prend place après cette rencontre sont résumées. L'approche qui forme l'enquête sur ce que ces films ont révélé sur les possibilités éthiques des êtres humains et comment ils ont apporté cette révélation est expliquée.

La quatrième partie de la dissertation présentait des lectures précises des sept films sélectionnés: *2001: A Space Odyssey* (1968), *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *A.I. Artificial Intelligence* (2001), *WALL-E* (2008), *Her* (2013), *Ex-Machina* (2014). Dans chaque film, les personnages principaux, l'intrigue et la dynamique des relations principales sont divulgués. En outre, les relations avec l'autre inconnu, l'autre désiré et l'autre indésirable sont examinées de près dans des sections séparées. Pour chaque film, les principales conclusions de cette revue sont évaluées dans une section finale distincte.

La cinquième partie de la thèse a exploré et évalué le résultat collectif de ces sept lectures rapprochées. L'enquête a révélé ce que ces films communiquent en tant que critiques sociales et politiques de leur contexte culturel. Les films ont été interprétés comme des commentaires sur la dynamique du capitalisme qui objectivent, aliènent et isolent l'individu. La signification des ordres sociaux hégémoniques, hiérarchiques, colonisateurs; du consumérisme narcissique, des modèles de relations non communicatives, du déterminisme technologique; de la culture de la peur et de l'extrémisme est détectée. Cependant, la contribution unique de cette thèse a été la tentative de révéler ce que ces films déclarent sur nos possibilités de vivre une vie éthique dans ces dynamiques. Les lectures ont tenté de voir quels traits individuels, intentions et approches contribuent à ces structures oppressives et quels traits, intentions et approches individuels aident à s'opposer, à se

battre et à se libérer de ces structures oppressives. L'objectif principal a été de voir ce que ces films révèlent sur nos possibilités et nos capacités à vivre une vie éthique.

L'un des principaux résultats de la recherche a été l'affirmation selon laquelle les attributs de l'être humain ne sont ni fixes ni immanents. Chacun de nous découvre et actualise sa capacité à être un humain à travers les actions que nous mettons de l'avant tout au long de notre vie. Ce processus de découverte se manifeste à travers les relations que nous entretenons avec les différents visages de l'altérité que nous rencontrons. Selon les principes révélés dans ces films, ce qui fait d'un être humain un être humain, c'est la manière dont il construit une relation avec l'autre. La variable la plus importante qui définit la nature de cette relation est l'attitude qu'offre la personne face à la dimension inconnue et inconnaissable de l'autre. Si nous ne respectons pas l'aspect inconnu et imprévisible de l'autre, nous ne pouvons pas vivre une relation saine. Nous essayons d'identifier, de catégoriser et de limiter l'autre dans notre perspective et nos connaissances limitées. Dans ce cas, nous ne pouvons pas utiliser les découvertes et les connaissances apportées par l'autre et ne pouvons donc pas expérimenter nos capacités étendues pour nous développer et grandir en tant qu'être humain. De plus, nous pouvons continuellement forcer l'autre à s'adapter à nos limites et à nos plans jusqu'à ce que nous causions une destruction inévitable pour nous-mêmes et pour l'autre. Une communauté composée d'individus ayant un tel état d'esprit et un tel comportement peut se causer d'immenses destructions lorsqu'elle tente d'éradiquer l'altérité qu'elle ne veut pas voir. D'un autre côté, si nous nous rapportons à l'autre en respectant son aspect inconnu et inconnaissable, nous pouvons étendre la portée de notre expérience et de nos connaissances et ainsi découvrir de nouvelles capacités en nous-mêmes. Dans ce cas, notre voyage pour devenir un humain peut avancer à mesure que nous arrivons à reconnaître les visages changeants de l'autre et à découvrir leur existence en nous-mêmes. Dans ce voyage de découverte, nous arrivons à nous identifier dans un plus grand espace d'existence tandis que nos capacités à comprendre notre réalité se développent et s'élargit. Ce voyage peut étendre notre capacité à ressentir l'amour et la compassion, ainsi que notre capacité à vivre en coopération avec l'autre.

Le deuxième axe pour l'issue de cette enquête est la nature de la relation que nous entretenons avec l'autre que nous désirons. Si nous essayons de saisir notre autre désiré, si nous essayons de l'emprisonner à notre portée, nous nous retrouvons pris dans une lutte futile. Le rejet de voir l'autre sous ses formes changeantes, la tentative de le fixer dans un état immuable désiré peut aveugler notre vision. Cela peut nous plonger dans un tourbillon d'idéaux insoutenables et d'objectifs irréalisables, nous faisant chasser des croyances obsessionnelles et fausses. Cette lutte aveugle peut entraîner une immense destruction pour nous-mêmes et pour l'autre. D'un autre côté, si nous nous rapportons à notre autre désiré dans le respect de son aspect inconnaissable et inaccessible, nous pouvons faire l'expérience de la découverte apportée par cette relation. Nous pouvons continuer notre relation avec les visages changeants de notre autre désiré. Dans ce cas, nous pouvons expérimenter de nouveaux aspects de notre capacité à devenir un humain. Nous pouvons expérimenter des capacités étendues à ressentir de la curiosité, de la stupéfaction et de l'étonnement tout en découvrant de nouvelles profondeurs de vie en harmonie et générosité avec notre autre désiré.

Le troisième axe du résultat de cette enquête est la nature de la relation que nous entretenons avec l'autre indésirable. La tentative d'effacer et d'effacer l'autre que nous considérons comme le dangereux, le répulsif, le laid, le méprisable nous conduira inévitablement dans un cycle destructeur. Une telle tentative ne peut mettre fin à l'existence de cet autre indésirable. L'aspect indésirable de l'autre se maintiendra, changeant sa forme et sa forme en fonction de notre état, déclenchant différentes émotions en nous avec ses menaces et ses défis en constante évolution. L'intensité de l'effort pour l'effacer ne fera qu'augmenter l'intensité de sa répulsion. D'un autre côté, si nous nous rapportons à cet autre indésirable dans le respect de sa nature inconnaissable, indestructible et en constante évolution, nous pouvons en venir à découvrir son importance et sa valeur pour notre voyage. Dans ce cas, l'autre indésirable peut devenir un partenaire qui nous montre nos limites, notre chemin et les choix que nous pouvons faire. Dans ce cas, nous pouvons identifier nos connaissances et découvrir les choix que nous pouvons faire pour élargir ces connaissances. « Qui est mon ennemi? Qu'est-ce que cela me montre? Que puis-je faire avec ça? » Nous pouvons poser ces questions et ouvrir de nouvelles portes d'expérience apportées par l'autre indésirable. Ce voyage peut étendre nos capacités à devenir un humain tout en nous conférant de nouvelles capacités pour découvrir la réalité. Cela peut nous aider à entrer en relation avec l'autre indésirable avec courage, humilité et patience. Il peut développer notre sagesse, notre intelligence et notre endurance; cela peut aiguïser notre capacité à discerner et à choisir notre direction. Cela peut nous donner une vie dans laquelle nous apprenons à accepter les visages toujours changeants de l'autre non désiré avec gratitude.

La recherche a montré que ces films n'offrent pas simplement ces idées avec leur intrigue; ils soutiennent et signifient ces principes avec tous les aspects de leur structure narrative. La dernière section de la thèse a souligné les stratégies communes utilisées par ces films à cet effet. En ce sens, ces sept films créent chacun une expérience unique qui amène le spectateur à ressentir fermement l'aspect toujours présent inconnu et inconnaissable de l'autre. Ils construisent chacun un langage et une structure narratifs qui impliquent fortement l'aspect indéfinissable de la réalité. Le son, la musique, le montage, l'intrigue, les personnages, les cadres et la relation interactive de ces éléments obligent le spectateur à ressentir l'aspect inconnaissable de leur réalité. Ils incitent donc le spectateur à rester éveillé et conscient afin de donner un sens à l'autre qu'il rencontre dans son expérience. Cette attitude incite le spectateur à maintenir une relation consciente avec le film et soutient donc l'expérience du spectateur dans son parcours vers l'humanité. En ce sens, ces sept films sont également très efficaces dans leurs stratégies de présentation de l'autre sous ses multiples aspects. L'inconnu, les aspects désirés et indésirables de l'autre sont toujours impliqués et représentés ensemble, changeant continuellement de figure et de forme, ne s'éliminant jamais mais maintenant la présence l'un de l'autre. En ce sens, les films suggèrent vigoureusement que l'autre ne se présente jamais sous des formes fixes et stables, mais à travers des visages et des formes en constante évolution. Ils impliquent fermement que l'autre change de visage en fonction de l'état interne et externe du spectateur et que sa signification est construite par l'interprétation du spectateur.

L'approche présentée dans cette thèse peut fournir une feuille de route, un guide, une inspiration pour de futurs travaux. Cette thèse s'est concentrée sur les films d'intelligence artificielle du cinéma de science-fiction avec un examen approfondi de sept films de premier plan. L'approche de cette exploration peut sûrement être valable et utile pour toute autre enquête. Dans les travaux futurs, il est possible de développer et de mettre en œuvre des approches similaires à l'approche développée et mise en œuvre dans ce travail. Il est possible d'étudier les relations de soi et de l'autre dans n'importe quel espace, en explorant séparément les relations avec l'inconnu, avec le désiré, avec les aspects indésirables de l'autre, afin de comprendre ce que ces dynamiques révèlent sur nos capacités à vivre une vie éthique. Cette approche peut nous aider à assumer la responsabilité éthique de la relation que nous entretenons dans nos recherches; à savoir la relation entre nous-même en tant que chercheur et l'autre en tant que domaine d'étude. Cette approche peut protéger nos pensées et nos actions d'une illusion de supériorité et d'être emprisonnées dans de fausses dichotomies. Il peut nous montrer quelles questions se poser à travers notre voyage de découverte. Maintenir une révérence devant l'aspect inconnu et inconnaissable de l'autre est une mission cruciale pour garder notre chemin de découverte clair et exempt de croyances et de convictions dogmatiques. Cette prise de conscience peut nous protéger de la tentative de posséder, de limiter et de contempler l'autre que nous désirons. Avec cette approche, nous pouvons nous rapporter à l'autre indésirable que nous avons précédemment tenté de nier ou d'éradiquer. Nous pouvons poursuivre la ligne de découvertes qui résultera de cette tentative de relier, reconnaître et comprendre les visages toujours changeants de l'autre indésirable. Grâce à cette relation avec l'autre indésirable, nous pouvons expérimenter le voyage pour devenir un humain et découvrir des niveaux croissants de curiosité, d'étonnement et de perspicacité.

Abstract

This dissertation explored how artificial intelligence films in science fiction cinema expound the question “What is it that makes a human being a human being?” The fundamental aim of this exploration was to discover what these films reveal about the cognitive and ethical possibilities of human beings and to examine how they bring forth this revelation. The research was implemented by a method which has been constructed upon the principles of sufism. This method centered upon the relationship of “I and the other” and examined this otherness through three different axes: The unknown other, the desired other and the unwanted other.

With this aim, the first part of the dissertation discussed the nature of science fiction cinema in general and artificial intelligence films in particular. The discussion extended to present and evaluate the approaches and results of previous academic research in this area. The next part of the dissertation presented the principles of sufism as a framework that could give rise to the approach and the methods of this research. Based upon this framework, the next part of the work constructed the approach and the method which were to be later implemented in the research. The next parts of the dissertation focused upon seven artificial intelligence films that have been highly significant in terms of their influence on the art of cinema and on culture at large. The text explored each of these films in detail using the approach and method that were constructed in the previous section. The last section examined and evaluated the main findings of this investigation. Finally, the conclusion laid out the results of the research and pointed at the possibilities that may be brought upon these results.

The quest to understand “What is it that makes a human being a human being?” and the struggle to live an ethical life have always been significant themes in science fiction cinema. The artificial intelligence figure has developed as a highly prominent narrative device for expressing these fundamental questions. The artificial intelligence figure signifies a subjectivity that has been constructed by human beings yet nonetheless has a self-consciousness and holds an ability to make choices upon this consciousness. The narratives which center upon an artificial intelligence figure present an encounter between this figure and the human being. This encounter leads to an interaction and a transformation, compelling a change in the human being’s conception of reality and self consciousness. The second part of the dissertation evaluated this narrative in terms of its potential and possibilities for expounding the inquiry of “What is it that makes a human being a human being?” This investigation looked into the significance of the concept of otherness in science fiction cinema, with an emphasis on artificial intelligence films. Further, this section discussed the significance and uses of otherness in this context for deepening the inquiry of what it is that makes a human being.

The academic literature on artificial intelligence films has generally tended to offer a cultural critical approach and studied these narratives as dystopic symptoms of their cultural contexts. Researchers coming from Marxist, feminist, post-colonialist backgrounds have read these films in the tradition of their respective ideological frameworks. These works emphasized the self-alienation instigated by capitalist life conditions, the exploitation induced by sexist paradigms, the oppression generated by structures that are based on identity politics, the loss of an ability to discern reality from pure fiction. However, these works have mostly refrained from pointing at possible ways to resist, confront and challenge these structures. Therefore they have sometimes contributed to fields of self-fulfilling observations. The research coming from different backgrounds of critical theory is mostly significant and valuable. However their approach and methods may fail to make full use of the possibilities brought by the film experience in general and by artificial intelligence films in particular.

The third part of the dissertation created and laid out the approach that was to be implemented in this research. The framework of sufism views the totality of existence through the principle of the multiplicity of oneness. This principle of oneness is called *tawheed*. The *tawheed* in existence makes itself known through two different axes: *Tashbih* and *tanzih*. *Tashbih* signifies the conceivable dimension of existence while *tanzih* signifies the dimension of existence which cannot be framed and limited in concepts. Everything we can conceive and express through words is in the dimension of *tashbih*. According to this perspective, while we know and recognize our self and the other through *tashbih*, we constantly need to be aware of the dimension that cannot be framed and known through concepts. In order to be able to lead an ethical and truthful life, we constantly need to be aware of this unknown and unknowable dimension while we experience and learn through our relationships with the other. Otherwise, we may tend to frame our self and the other in fixed conceptions and limit our knowledge. In this case we become deprived of knowing our self and the other in terms of a knowledge that develops, evolves and deepens through time and experience. Nevertheless, the journey of becoming a human can only be realized through this transformation of knowledge. This transformation is constructed upon the relationship of the self and the other. We recognize what we are initially by recognizing what we are not; i.e. by recognizing the other who is not us. If we relate to the other while being conscious of our common ground of being that we share with the other, we come to recognize the other's traits in ourselves. This process develops our self-knowledge. Any knowledge that will eventually make itself known to us initially appears in the face of the other. We internalize knowledge through our relationship with the other. In this journey of maturation, the other always presents itself in three different aspects: The unknown other, the desired other and the unwanted other. These three different aspects appear simultaneously in the face of the other. As they appear in the face of the other, these aspects affect our experience by breeding one other, conflicting with one other while they continuously change their shape and form. This dissertation examined the relationship of the self and the other in the selected artificial intelligence films from this perspective. It explored the relationship of the self and the other through its different aspects of the unknown other, the desired other and the unwanted other. In each selected film, the

relationships with the unknown other, the desired other and the unwanted other has been separately explored in order to understand what these dynamics reveal about the journey of becoming a human and leading an ethical life.

The seven films that were explored in this work has been selected according to the following criteria: Each film centers upon an artificial intelligence figure that has been constructed by human beings and yet holds a self-consciousness and has the ability to make choices based upon this consciousness. Each film uses the encounter between this artificial intelligence figure and the human being in order to raise and expound the question of “What is it that makes a human being a human being?” Finally, each film has been acclaimed as a prominent science fiction film and has significantly effected various other films as well as their cultural context.

The third part of the dissertation laid out the method to be implemented in the close readings of the selected films. The questions that were to lead the inquiry of the context for the encounter of the artificial intelligence figure and the human being, of the dynamics that shape this encounter, of the transformation that takes place after this encounter are summarized. The approach that would shape the investigation for what these films revealed about the ethical possibilities of human beings and how they brought this revelation is explained.

The fourth part of the dissertation presented close readings of the selected seven films: *2001: A Space Odyssey* (1968), *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *A.I. Artificial Intelligence* (2001), *WALL-E* (2008), *Her* (2013), *Ex-Machina* (2014). In each film the main characters, the plot line and the dynamics for the main relationships are disclosed. Further, the relationships with the unknown other, the desired other and the unwanted other are closely reviewed in separate sections. For each film, the main findings of this review are evaluated in a separate final section.

The fifth part of the dissertation explored and evaluated the collective outcome of these seven close readings. The investigation revealed what these films communicate as social and political critiques of their cultural context. The films have been interpreted as commentaries on the dynamics of capitalism that objectify, alienate and isolate the individual. The signification of hegemonic, hierarchical, colonizing social orders; of narcissistic consumerism, uncommunicative relationship patterns, technological determinism; of the culture of fear and extremism is detected. However, the unique contribution of this dissertation has been the attempt to reveal what these films declare about our cognitive and ethical possibilities within these dynamics. The readings attempted to see which individual traits, intentions and approaches contribute to these oppressive structures and which individual traits, intentions and approaches help to oppose, fight and become liberated from these oppressive structures. Mainly, the aim has been to see what these films reveal about our possibilities and abilities for living an ethical life.

A prominent outcome of the research was the assertion that the attributes of the human being are not fixed and immanent. We each discover and actualize our ability to be a human through the actions we put forth in all our lifetime. This process of discovery manifests through the relationships we carry out with the

different faces of otherness that we encounter. According to the principles revealed in these films, what makes a human being a human being is the manner in which they build a relationship with the other. The most important variable that sets the nature of this relationship is the attitude the person offers in face of the unknown and unknowable dimension of the other. If we do not respect the unknown and unpredictable aspect of the other, we cannot experience a healthy relationship. We try to identify, categorize and limit the other within our limited perspective and knowledge. In this case we cannot make use of the discoveries and knowledge brought by the other and therefore cannot experience our extended abilities for developing and growing as a human being. Further, we may continuously force the other to fit into our limits and schemes until we cause inevitable destruction for our self and for the other. A community consisting of individuals of such mindset and behavior may cause immense destruction for itself as it attempts to eradicate the otherness that it does not want to see. On the other hand, if we relate to the other with respect for its unknown and unknowable aspect, we may extend the scope of our experience and knowledge and hence discover new abilities in ourselves. In this case our journey of becoming a human can advance as we come to recognize the changing faces of the other and discover their existence in ourselves. In this journey of discovery we come to identify ourselves within a larger space of existence while our abilities for comprehending our reality develop and expand. This journey may extend our ability to feel love and compassion, as well as our ability to live in cooperation with the other.

The second axis for the outcome of this investigation is the nature of the relationship we hold with the other we desire. If we attempt to take hold of our desired other, if we attempt to imprison it within our grasp, we get caught in a futile struggle. The rejection of seeing the other in its changing forms, the attempt to fix it in a desired unchanging state may blind our vision. This may plunge us into a whirlpool of unsustainable ideals and unrealizable goals, making us chase obsessive and false beliefs. This blind struggle may bring immense destruction to ourselves and the other. On the other hand, if we relate to our desired other with respect for its unknowable and unreachable aspect, we may experience the discovery brought by this relationship. We may continue our relationship with the changing faces of our desired other. In this case we may experience new aspects of our ability for becoming a human. We may experience extended abilities to feel curiosity, amazement and astonishment while we discover new depths of living in harmony and generosity with our desired other.

The third axis for the outcome of this investigation is the nature of the relationship we hold with the unwanted other. The attempt to erase and wipe out the other that we view as the dangerous, the repulsive, the ugly, the despicable will inevitably lead us into a destructive cycle. Such an attempt cannot put an end to the existence of this unwanted other. The unwanted aspect of the other will sustain itself, changing its shape and form according to our state, triggering different emotions in us with its everchanging threats and challenges. The intensity of the effort to erase it will only heighten the intensity of its repulsiveness. On the other hand, if we relate to this unwanted other with respect for its unknowable, indestructible and everchanging nature, we may come to discover its importance and value for our journey. In this

case, the unwanted other may become a partner that shows us our limits, our path and the choices we can make. In this case we can identify our knowledge and discover the choices we can make to expand this knowledge. “Who is my enemy? What does this show to me? What can I do with this?” We can ask these questions and open new doors of experience brought by the unwanted other. This journey may extend our abilities of becoming a human while it bestows us with new abilities for discovering reality. It may help us relate to the unwanted other with courage, humility and patience. It may develop our wisdom, intelligence and stamina; it may sharpen our ability to discern and choose our direction. It may bestow us with a life in which we learn to accept the everchanging faces of unwanted the other with gratitude.

The research has shown that these films do not merely offer these ideas with their plotline; they support and signify these principles with every aspect of their narrative structure. The last section of the dissertation pointed at the common strategies these films use for this effect. In this sense, these seven films each create a unique experience that leads the viewer to firmly feel the ever-present unknown and unknowable aspect of the other. They each build a narrative language and structure that strongly implies the indefinable aspect of reality. The sound, the music, the editing, the plotline, the characters, the frames and the interactive relationship of these elements compel the viewer to feel the unknowable aspect of their reality. They therefore encourage the viewer to remain awake and aware in order to make sense of the other they encounter in their experience. This attitude urges the viewer to maintain a conscious relationship with the film and therefore supports the viewer’s experience in their journey of becoming a human. In this sense, these seven films are also very effective in their strategies for presenting the other in its multiple aspects. The unknown, the desired and the unwanted aspects of the other are always implied and represented together, continuously changing shape and form, never eliminating but maintaining the presence of each other. In this sense, the films vigorously suggest that the other presents itself never in fixed and stable forms, but through constantly changing faces and shapes. They firmly imply that the other changes its face according to the viewer’s internal and external state and that its meaning is constructed by the viewer’s interpretation.

The approach presented in this dissertation may provide a road map, a guide, an inspiration for future works. This dissertation focused on the artificial intelligence films of science fiction cinema with a close examination of seven prominent films. The approach of this exploration can surely be valid and useful for any other investigation. In future works, it is possible to develop and implement similar approaches to the approach developed and implemented in this work. It is possible to study the relationships of the self and the other in any space, separately exploring the relationships with the unknown, with the desired, with the unwanted aspects of the other, in order to understand what these dynamics reveal about our abilities for living an ethical life. This approach can help us for taking on the ethical responsibility of the relationship we carry out in our research; namely the relationship between our self as the researcher and the other as our field of study. This approach can protect our thoughts and actions from an illusion of superiority and from being imprisoned in false dichotomies. It can show us which questions to ask through our journey of

discovery. Maintaining a reverence before the unknown and unknowable aspect of the other is a crucial task for keeping our path of discovery clear and free from dogmatic beliefs and convictions. This awareness can protect us from the attempt to own, limit and behold the other that we desire. With this approach, we can relate to the unwanted other that we previously tried to deny or eradicate. We can pursue the line of discoveries that will result from this attempt to relate, recognize and understand the everchanging faces of the unwanted other. Through this relationship with the unwanted other, we can experience the journey of becoming a human and discover growing levels of curiosity, amazement and insight.



Özet

Bu tez çalışması, bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmlerinde “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının nasıl ifade bulunduğunu araştırmaktadır. Araştırmanın temel amacı, yapay zekâ filmlerinin insanın bilişsel ve etik imkânlarına dair ne söylediğini, ne gösterdiğini ve bu işlevi nasıl ortaya koyduğunu incelemektir. Araştırma, tasavvuf düşüncesi geleneğine dayanan, bu düşüncenin ilkelerinden yola çıkarak oluşturulan bir inceleme yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Bu inceleme yöntemi yapay zekâ filmlerindeki ben ve öteki ilişkisine odaklanmış ve ötekilik kavramını üç farklı eksen üzerinden ele almıştır: Bilinmeyen ötekilik, arzulanan ötekilik ve istenmeyen ötekilik.

Bu amaçla tezin ilk bölümünde, bilim kurgu sinemasının ve yapay zekâ filmlerinin böyle bir araştırma için nasıl bir alan oluşturduğu gündeme getirilmiş ve tartışılmıştır. Daha sonra, bu filmleri incelemek üzere akademik literatürde bugüne kadar gerçekleştirilen çalışmalar ve getirdikleri yaklaşımlar gözden geçirilmiştir. Sonraki bölümde, tasavvuf düşüncesi geleneğinin böyle bir araştırmayı temellendirmek için nasıl bir çerçeve önerdiği araştırılmıştır. Bu çerçeveden yola çıkarak, tez çalışmasında izlenecek olan araştırma yöntemi oluşturulmuştur. Tez çalışmasının daha sonraki bölümleri, yapay zekâ filmleri içinde öne çıkan, iz bırakan, sinema sanatını ve ortak yaşamı etkileyen yedi önemli filmi merkeze almıştır. Bu filmlerin her biri, önceki bölümde ortaya konan araştırma yöntemi ile ayrı ayrı ele alınarak incelenmiştir. Tez çalışmasının sonraki bölümünde, bu incelemelerde öne çıkan bulgular serimlenmiş ve tartışmaya açılmıştır. Sonuç bölümünde, araştırmanın ortaya koyduğu bulgular gözden geçirilmiş ve daha sonraki çalışmalar için nasıl bir değer taşıyabileceği, ne tür bir kaynak sağlayabileceği gündeme getirilmiştir.

“İnsanı insan yapan nedir?” tartışması ve etik bir yaşam sürdürme kaygısı, bilim kurgu sinemasının bugüne kadar oluşturduğu gelenek içinde önemli meseleler olarak öne çıkar. Yapay zekâ figürü, bilim kurgu geleneğinde bu meselelerin ifade bulunduğu en önemli anlatı öğelerinden biridir. Yapay zekâ figürü, insan eliyle oluşturulmuş, ancak yine de bir benlik bilinci taşıyan, buna göre seçimler yapabilen bir öznellik figürünü işaret eder. Bir yapay zekâ figürünü merkeze alan anlatılarda yapay zekâ figürü insanla karşılaşır, onunla ilişki kurar ve ilişki kurduğu insanın gerçekliğe ve kendisine dair kavrayışında bir dönüşüme yol açar. Tez çalışmasının ikinci bölümü, bu anlatı ekseninin “insanı insan yapan nedir?” sorunsalını gündeme getirmek ve derinleştirmek için ne tür imkânlar getirdiğini ve bugüne kadar ne tür yönelimler ve amaçlar doğrultusunda kullanıldığını gözden geçirmektedir. Bu bölüm öncelikle bilim kurgu sinemasında ve yapay zekâ filmlerinde ötekilik kavramının nasıl bir değer taşıdığını ve nasıl ifade bulunduğunu incelemektedir. Daha sonra, bu

bağlamdaki ötekilik kavramının “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını gündeme getirmek için ne tür imkânlar getirdiğini, nasıl kullanıldığını ortaya koymaktadır.

Bugüne kadar bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmlerini inceleyen akademik çalışmalar genellikle bu filmleri birer kültür eleştirisi düzeyinde incelemiş ve bu anlatıları kültürel iklimin distopik işaretleri olarak yorumlamıştır. Marksist, feminist, post-kolonyalist düşünce geleneklerine dayanan araştırmacılar, bu filmleri kendi dayandıkları ilkeler açısından yorumlamıştır. Bu çalışmalar kapitalist düzene boyun eğen insanın kendine yabancılaşmasının, cinsiyetçi paradigmanın ve kimlikler üzerinden yürütülen siyasetin azınlıklar üzerinde kurduğu baskının, insan aklının gerçeği kurgudan ayırma yeteneğini yitirmesinin bu filmlerdeki izlerini vurgulamıştır. Ancak bu okumalarda, eleştirilen düzenin olası çıkış yolları genellikle işaret edilmemiş ve bu yüzden bu çalışmalar kendini doğrulayarak sürdüren tesbitler üretebilmiştir. Eleştirel teorinin farklı ideolojik eksenlerinden gelen bu düşünceler elbette çok önemlidir; ancak bu çalışmalarda izlenen yöntemin yapay zekâ figürünün ve film deneyiminin içerdiği imkânları tam olarak kullanmadığı söylenebilir.

Tez çalışmasının üçüncü bölümü, bu çalışmada izlenecek olan yöntemi oluşturarak ortaya koymaktadır. Tasavvuf düşüncesine göre varlık, çokluğun birliği ve birliğin çokluğu ilkesine göre değerlendirilir. Buradaki birlik ilkesi “tevhid” kavramıyla ifade edilir. Bu düşünceye göre tevhid, iki eksen üzerinden ifade bulur: “teşbih” ve “tenzih”. Teşbih, varlığın kavramsallaştırılabilen boyutunu işaret eder. Buna göre, tanımlayıp sözcüklerle ifade edebildiğimiz her şey, teşbih alanına girer. Öte yandan tenzih, varlığın dile getirilemeyen ve tanımlanabilir olmayan boyutunu işaret eder. Buna göre, kendimizi ve ötekini teşbihle tanıyıp bilgiye dönüştürürken, tanımlayamadığımız ve bilgiye dönüştüremediğimiz boyutun da daima farkında olmamız gerekir. Dolayısıyla, öteki ile etik bir ilişki içinde olmanın ön şartı, bu tanımlayamadığımız boyutun da farkında olarak ilişki kurmaktır. Aksi halde, beni ve ötekini sabit kimliklerle tanımlama eğilimine kapılır ve yanılgıya düşeriz; kendimize ve ötekine dair gelişen ve dönüşen bir bilgiden mahrum kalırız. Oysa insan olma yolculuğu, tam da bilgidaki bu dönüşümün yolculuğudur. Bu dönüşüm, ben ve öteki arasındaki ilişkide yapılır. Kişi kendini öncelikle ne olmadığını görerek; diğer bir deyişle, ben olmayan ötekini görerek tanımlar. Öteki ile, beni ve ötekini birleştiren zeminde kalarak ilişki kurdukça, ötekinde gördüğü nitelikleri kendinde de bulur ve böylece kendine dair bilgisi gelişir. Kişinin bilgi alanına girecek olan her yeni şey, kendini öncelikle ötekinin suretinde gösterir. Ötekiyle girilen ilişki sayesinde bu bilgi bende içselleşir. Bu tekâmül yolculuğunda ilişki kurulan öteki, her durumda üç farklı unsur bir arada içermektedir: Bilinmeyen öteki, arzulanan öteki ve istenmeyen öteki. Bu üç unsur, ötekinin suretinde aynı anda vücuda gelir. Bu üç unsur, ötekinin suretinde birbirini besleyen, birbiriyle çatışan ve sürekli değişen biçimlerde görünerek, kişinin deneyimini etkilemektedir. Bu bilgiden yola çıkarak bu çalışmada odağa alınan her filmde, ben ve öteki ilişkisi bu üç eksen üzerinden ayrı ayrı incelenmiştir. Her filmde bilinmeyen öteki ile, arzulanan öteki ile, istenmeyen öteki ile kurulan ilişkiler izlenerek çözümlenmiş; bu dinamiklerin insanın insan olma yolculuğu ve etik bir yaşam sürdürme çabası açısından ne ifade ettiği araştırılmıştır.

Bu araştırmaya dahil edilen yedi film üç önemli kriteri karşılamaktadır: Her film insan eliyle üretilmiş, ancak yine de kendine ait bir öznel taşıyan ve buna

göre seçimler yapabilen bir yapay zekâ figürünü merkeze alır. Her filmde yapay zekâ figürü ile insanın karşılaşması “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını gündeme getirmek, tartışmak ve ilerletmek üzere kullanılır. Son olarak, bu filmlerin her biri bilim kurgu sinemasının önemli birer örneği olarak kabul edilmiş ve sadece daha sonra yapılan filmleri değil, geniş anlamda kültürel tartışmaları da etkilemiştir.

Üçüncü bölümde bu film okumalarında uygulanan yöntem açıklanmıştır. Yapay zekâ figürünü insanla karşılaştıran ve yüzleştiren durumu, bu karşılaşmada öne çıkan dinamikleri, bu karşılaşmada insanın ve yapay zekâ figürünün nasıl dönüştüğünü araştıran sorular sıralanmıştır. Bu anlatılarda yapay zekâ-insan ikilişiyle karşılaşan kişinin “insanı insan kılan ve insan kalmasını sağlayacak olan şey nedir?” meselesiyle nasıl yüzleştirdiğini, filmin bu sorunsalı nasıl derinleştirdiğini açığa çıkarmak üzere getirilen yaklaşım ortaya konmuştur.

Dördüncü bölüm, yedi filmin yakın birer incelemesini gerçekleştirir: *2001: A Space Odyssey* (1968), *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *A.I. Artificial Intelligence* (2001), *WALL-E* (2008), *Her* (2013), *Ex-Machina* (2014). Her filmde öncelikle anlatıdaki ana karakterler, olay örgüsü ve ilişki dinamikleri özetlenmiş; ardından her filmde bilinmeyen öteki, arzulanan öteki ve istenmeyen öteki ile kurulan ilişkiler ayrı bölümler içinde incelenmiştir. Her incelemenin sonunda o bölümde ortaya serilmiş olan bulgular, araştırmanın amaçları doğrultusunda bir değerlendirmeden geçirilmiştir.

Beşinci bölüm, bu film incelemelerinde ortaya çıkan bulguların değerlendirmesini tartışmaya açmıştır. Araştırma bu filmlerin kültür ve siyaset eleştirisi olarak işaret ettiği düşünceleri ortaya koymuştur. Bu filmlerde kapitalizmin kişiyi nesneleştiren, kendine yabancılaştıran, anlamlı ilişkiler kurmasını engelleyen dinamikleri görülür. Araştırmadaki film okumaları bu anlatılarda tahakküm ve sömürü düzeneğinin, bu düzeneği sürdüren hiyerarşilerin nasıl ifade bulduğunu; benmerkezci tüketimciliğin doğurduğu iletişimsizliğin ve yalnızlaşmanın işaretlerini; teknoloji bağımlılığının ve korku kültürünün bu iletişimsizliği ve yalnızlaşmayı nasıl derinleştirdiğini incelemiştir. Ancak araştırmanın özgünlüğü, insanın bilişsel ve etik imkânlarının bu anlatılarda nasıl ifade bulduğunu ortaya koyma çabası olmuştur. Kişilerdeki hangi eğilim, yönelim ve yaklaşımların toplumsal ve kültürel düzeydeki bu sorunları derinleştirdiği ve sürdürdüğü; hangi eğilim, yönelim ve imkânların bu sorunlarla mücadele etmekte etkili olduğu ortaya konmuştur. Esas olarak bu filmlerde insanı insan yapanın ne olduğu, insanın bilişsel ve etik bir yaşam sürdürme imkânlarının nasıl ifade bulduğu gözden geçirilmiştir.

Araştırmada öne çıkan bulgulara göre öncelikle, insanın insan olma yeteneği doğuştan verili ve değişmez bir durum değildir. Kişi kendisinde bulunan insan olma yeteneğini ve imkânlarını, yaşam boyu ortaya koyduğu eylemler sayesinde keşfeder ve hayata geçirir. Bu keşif süreci, kişinin yaşamı boyunca karşısına çıkan ötekilik suretleriyle kurduğu ilişkiler temelinde şekillenir. Bu filmlerde işaret edilen ilkelere göre insanı insan yapan, öteki olarak gördüğü suretlerle ilişki kurma biçimidir. Bu ilişkinin niteliğini belirleyen en önemli değişken, kişinin ötekinin içerdiği bilinmezlik boyutu karşısında izlediği yaklaşımdır. Eğer kişi, ötekinin içerdiği bilinmez ve öngörülemez nitelikleri, kavramsallaştırılmayan boyutu göz önüne

almıyorsa, öteki ile sağlıklı bir ilişki kuramaz. Ötekini kendi bakış açısının, kendi bilgisinin sınırları içinde tanımlayarak, etiketleyerek anlam vermeye çalışır. Bu durumda, ötekinin getirdiği yeni bilgiyi, keşif imkânlarını, bu bilgi ve keşif sayesinde insan olarak kendisinde bulacağı gelişme imkânlarını kullanamaz. Bunun da ötesinde, ötekini kendi istediği sınırlara uymaya zorlayarak şiddet uygulayabilir, bu şiddeti ileri boyutlara taşıyarak çevresindekilere ve kendisine olağanüstü yıkımlar getirebilir. Böyle bir yaklaşımı benimseyen kişilerin oluşturduğu toplum, dışarıda tutmak istediği, varlığını kabul etmek istemediği ötekiliği yok etmeye çalışırken kendi yıkımına yol açabilir ve kendi yaşam koşullarını ortadan kaldırabilir. Öte yandan, ötekinin bilinmediği bilinmeyen boyutunun farkında olan ve öteki ile bu boyutu gözeterek ilişki kuran kişi, bu karşılaşma sayesinde bilgisinin ve deneyiminin sınırlarını genişletebilir ve daha önce farkında olmadığı imkânları idrâk edebilir. Bu durumda kişinin insan olma yolculuğu, ötekinin değişen suretlerini tanıyarak ve bu suretlerin kendisindeki varlığını keşfederek ilerleyebilir. Bu keşif yolculuğunda kişi kendisini giderek daha geniş bir varlık zemininde tanımlayabilirken, gerçekliği kavrama yeteneği de adım adım gelişir. Bu yolculuk, kişinin merhamet ve sevgi duyma yeteneğini, öteki ile dayanışma içinde yaşayabilme yeteneğini de adım adım geliştirebilir.

Filmlerde öne çıkan ikinci bir düşünce eksenini, kişinin arzuladığı öteki ile kurduğu ilişkinin niteliğidir. Eğer kişi arzuladığı ötekini zorla ele geçirmeye çalışırsa, kendi koyduğu sınırlar içine hapsetmeye çalışırsa, istediği sonuçları getirmeyecek olan bir çabanın içine girer. Arzuladığı ötekini sabit bir görüntü, sabit bir tanım, sabit bir suret olarak görme ve ele geçirme çabası, kişinin görüş yeteneğini köreltir. Yanıltıcı ve saplantılı fikirlerin peşinde, gerçekleştiremeyeceği ideallerin ve hayallerin peşinde sürüklenmesine yol açabilir. Kişinin kendisini ve çevresindekileri yıkıma uğratan bir döngüye neden olabilir. Öte yandan, arzuladığı ötekine sahip çıkmaya çalışmadan, onun daima erişilmez olarak kalacak olan boyutuna saygı duyarak ilişki kuran kişi, bu ilişkinin getirdiği keşifleri deneyimleyebilir. Arzuladığı ötekinin değişen suretleriyle ilişkisini sürdürebilir. Böylece kişi insan olma yeteneğinin daha önce bilmediği boyutlarını deneyimleyebilir. Merak, hayret ve hayranlık duyma yeteneği gelişirken, cömertlik ve dayanışma içinde yaşama imkânını giderek daha fazla elde edebilir.

Filmlerde öne çıkan üçüncü önemli düşünce eksenini, kişinin istemediği öteki ile kurduğu ilişkinin niteliğidir. Kişi istemediği ötekinin varlığını tümüyle yok etme çabasına girerse, kendi varlığını yıkıma uğratan bir sarmala doğru sürüklenir. Bu durumda istenmeyen öteki, kişinin konumuna göre görünümünü değiştiren bir düşman olarak varlığını sürdürür. Yok sayılmak ya da yok edilmek istendiği oranda etkisini arttırarak, eskisinden daha güçlü bir şekilde varlığını gösterir; kişinin çevresini saran her ötekilikte varlığını hissettirir. Öte yandan, istenmeyen ötekinin içerdiği bu süreklilik ve değişkenlik niteliğini kabul eden kişi, istemediği ötekinin kendi yaşamındaki önemini ve değerini kavrayabilir. Bu durumda istemediği öteki kişiye sınırlarını, gidebileceği yönü, yapabileceği seçimleri işaret eden bir yoldaşa dönüşebilir. Böylece kişi, istemediği öteki sayesinde bilgisini değerlendirme ve bu bilginin sınırlarını genişletme imkânını kullanabilir. “Düşmanım kim? Bana ne gösteriyor? Bu durumda ne yapabilirim?” Kişi bu soruları sorarak, her adımda yeni bir kapı açma imkânına kavuşabilir. Bu yolculuk, kişinin insan olma yeteneklerini

günden güne geliştirirken, gerçekliği bilme ve tanıma imkânlarını genişletebilir. İstese de istemese de varlık zeminini paylaştığı ötekilerle tevazu ve sabır ile ilişki kurmasını sağlayabilir. Aklının ve iradesinin gün geçtikçe güçlenmesine, ayırtetme ve yön bulma yeteneklerinin keskinleşmesine yol açabilir. İstemediği ötekilerin varlığını da şükranla kabul edebildiği bir yaşam deneyimine yol açabilir.

Araştırmanın ortaya çıkardığı bulgulara göre, incelemeye alınan filmler bu ilkeleri sadece anlatı boyutunda işaret etmekle kalmamaktadır. Kurdukları anlatım dili ve yapı da işaret ettikleri bu ilkeleri temel almaktadır. Bu açıdan bakıldığında her film kurduğu anlatım dili ve yapı ile, bilinmeyen ötekinin bilinmediği bilinmeyen ve bilinmeyecek olan boyutunu güçlü bir şekilde hissettirir. Gerçekliğin kavramsallaştırılamayan boyutunu işaret eden bir anlatım dili ve yapı kurar. Ses, müzik, kurgu, olay örgüsü, karakterler, görüntüler ve tüm bu öğelerin birbirleriyle ilişkisi izleyiciye gerçekliğin kavramsallaştırılamayan boyutunu duyumsatır. Böylece izleyicinin filmde bulduğu ötekiliğe anlam vermek üzere sürekli uyanık kalmasına yol açar. İzleyiciyi filmle ilişki kurmaya çağıran bu tavır, izleyicinin insan olma yolculuğunda deneyim kazanmasına ve dönüşmesine katkıda bulunmaktadır. Araştırmaya alınan filmler ötekiliğin bilinmeyen, arzulanan ve istenmeyen boyutlarını bir arada gözetme ve ifade etme yöntemleri açısından da son derece etkilidir. Bu filmlerde, ötekinin mutlak ve sabit niteliklerle değil, sürekli değişen suretlerle ortaya çıktığı ve bu suretlerin onunla ilişki kuran kişinin yorumuyla anlam kazandığı özellikle vurgulanır.

Bu araştırmada gözetilen yaklaşım farklı çalışmalar için bir yol haritası, bir rehber oluşturabilir. Bu çalışma geniş açıdan bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmlerine, daha yakın açıdan bu filmler arasından seçilen yedi önemli filme odaklanmıştır. Bundan sonraki araştırmalarda da herhangi bir yapıyı incelerken, bu yapıda ben ve öteki ilişkilerinin nasıl ifade bulunduğunu, ötekiliğin bilinmeyen, arzulanan ve istenmeyen boyutlarının bu ilişkilerde hangi açılardan etkili olduğunu incelemek; böylece insanın bilişsel ve etik imkânlarının bu ilişkilerde nasıl ifade bulunduğunu keşfetmek elbette mümkündür. Araştırmayı sürdüren ve deneyimleyen konumundaki kendimizin, araştırma alanının ortaya koyduğu ötekiyle kurduğu ilişkideki etik imkânları ve sorumluluğu üstlenmek de böylece mümkün olabilir. Böyle bir yaklaşım düşüncemizi ve eylemlerimizi durağanlıktan, üstünlük yanılsamasından ve çelişkilerin tuzaklarına saplanmaktan koruyabilir. Keşif yolunu açmak için ne tür sorular sorabileceğimizi gösterebilir. Ötekinin bilmediğimizi bilmediğimiz boyutunu gözetmek, öteki ile bildiklerimize dayanarak ilişki kurabilmemiz ve bu ilişki sayesinde yeni bilgilere açılmamız için gereklidir. Ötekinin arzuladığımız suretlerine bu bilgiyle yaklaşmak, arzuladığımız ötekine sahip çıkma ve sınırlama çabasından bizi koruyabilir. Bu yaklaşımla ötekinin istemediğimiz, yok saymak ya da yok etmek istediğimiz suretleriyle yeni biçimlerde ilişki kurabiliriz. Böylece insan olma yolculuğumuzun, istemediğimiz ötekini tanıma, anlama ve onunla ilişki kurma çabası üzerinden ilerlemesine izin verebilir ve bu yolculuğu merak, hayranlık, hayret ve sabırla sürdürme imkânını kullanabiliriz.

1. GİRİŞ

“İnsanı insan yapan nedir?” sorusunun felsefî düşüncedeki en köklü meselelerden biri olarak, her türlü kavrayış çabasının temelinde durduğu söylenebilir (Stevenson, 2010, s. 3-16). İnsanın imkânlarını ve bu imkânların önündeki engelleri kavramaya çalışmak, eleştirel düşünceye yön veren temel dinamiklerden biridir (Pfau, 2015, s. 9-34). “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunun, ilk örneklerinden bu yana bilim kurgu geleneğinin de merkezinde durduğu kabul edilir (Miller, 2012, s. 2-6). Mary Shelley’nin 1818 yılında *Frankenstein, Or The Modern Prometheus* adıyla yayımlanan bilim kurgu klâsîği, insanın bir insan yaratmaya çalışmasının sonuçlarının nasıl olabileceğini kurgularken, insanı insan yapanın ne olduğu sorusunu anlatının omurgasına yerleştirir (Picart, 2003, s. 8-11).

Bilim kurgunun eleştirel düşünceyle paralel bir gelenek oluşturduğunu görmek çok zor değildir (Freedman, 2000, s. xvi-xx). Gilles Deleuze, felsefî metnin bir tür bilim kurgu metnine benzediğini söyler (Deleuze, 1995, s. xx). Felsefî metin de tıpkı bilim kurgu metni gibi, bilişsel bir zeminde durarak kavramlar arasında ilişkiler kurar, bilinenin ötesine doğru uzanan kurgular oluşturur. Nereden geliyoruz? Nereye gidebiliriz? Neyi biliyoruz? Neyi bilebiliriz? Şimdi burada kimiz ve neye dönüşebiliriz? Bilim kurgu, en temel nitelikteki bu soruları, insanı ve yaşamı anlamlandırma çabası için harekete geçirir. Var olanı anlamlandırmak ve daha iyi kavrayabilmek için, alternatif gerçeklikler kurar. Bildiğimiz, ama bildiğimizi bilmediğimiz kavramları görünür kılar. Bildiğimizi zannettiğimiz gerçeklikleri sorgular. Bildiğimizden emin olduklarımızı dönüştürür. Bilmediğimizi bildiklerimizi ortaya koyar. Bilmediğimiz ve belki hiç bilemeyecek olduklarımızı işaret eder, hissettirir.

Bilim kurgunun en temel anlatı ögesi, ötekiliktir. Bilim kurgu farklı, yabancı, yeni, görülmemiş, tekinsiz, belirsiz ama daima cezbedici ve davetkâr olan ötekiliğe tutkun anlatıların evrenidir (Parrinder, 2000, s. 5-8). Öteki, bilinmezliktir. Bu yüzden de merak edilen, keşfedilmek istenen, çağıran ve arzulanandır. Bilim kurgunun arzulanın ötekiliği ürkütücü, ürpertici, sarsıcı, heybetli ve tehlikelidir. Korkulan, istenmeyen, savaşılan ama kaçınılmaz olandır. Bilim kurgu ötekiliği bir nefes gibi yakın ve gerçek kılarak kılcal damarlarımıza nüfuz ettirir.

Ötekilikle nasıl ilişki kurabiliriz? Ötekinin getirdiklerini nasıl bilgiye dönüştürebiliriz? Ötekileştirici bir söylemin tuzaklarına düşmeden, dayanışmacı ve paylaşımcı bir yaşamı nasıl kurabiliriz? Bu sorular ve hepsinin temelindeki “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalı bilim kurgunun alanını genişletir, derinleştirir, biçimlendirir (Miller, 2012, s. 2-5). Bilim kurgu geleneğinde bu sorunsalı ifade etmek için bu güne kadar kullanılan en temel anlatı öğelerinden biri, yapay zekâ figürüdür. Yapay zekâ figürü, insan eliyle oluşturulmuş, ancak yine de bir benlik bilinci taşıyan, buna göre seçimler yapabilen bir öznellik figürünü işaret eder (Short, 2005, s. 11-12). Bir yapay zekâ figürünü merkeze alan bilim kurgu anlatılarında; yapay zekâ figürü insanla karşılaşır, onunla ilişki kurar ve böylece ilişki kurduğu insanın gerçekliğe ve kendine dair kavrayışında bir dönüşüme yol açar. Bu anlatı eksenini, “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını gündeme getirmek ve derinleştirmek için olağanüstü zenginlikte imkânlar getirir ve bu yüzden de bugüne kadar farklı yönelimler ve amaçlar doğrultusunda, çok çeşitli biçimlerde kullanılmıştır (Cornea, 2005, s. 275-288).

Bu tez çalışması, bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmlerinde “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının nasıl ifade bulunduğunu araştırıyor. Amacımız, yapay zekâ filmlerinin insanın bilişsel ve etik imkânlarına dair ne söylediğini, ne gösterdiğini ortaya koyabilmek. Araştırmamızı yapay zekâ filmlerinde ben ve öteki ilişkisinin nasıl vücut bulunduğunu inceleyerek gerçekleştiriyoruz. Bu araştırmayı yürütürken tasavvuf düşüncesi geleneğine dayanan, bu düşüncenin ilkelerinden yola çıkarak oluşturduğumuz bir yaklaşımı kullanıyoruz. Bu yaklaşımda ötekilik

kavramını üç farklı eksen üzerinden ele alıyoruz: Bilinmeyen ötekilik, arzulanan ötekilik ve istenmeyen ötekilik.

Araştırmamızı gerçekleştirirken tasavvuf düşüncesine dayanan bir yaklaşım oluşturduk, çünkü bu düşünce geleneği kişinin kendisini tanıma yolculuğunu öteki ile kurduğu ilişki üzerine temellendirir (İbn Arabi, 2007, c.I, s. 273-278). Kişinin kendini ve içinde bulunduğu gerçekliği tanıma tecrübesi sayesinde insan olarak biçimlendiğini öne sürer; bu biçimlenmenin dinamiklerini araştırır. Bu gelenekteki bakış açısına göre; varlık zeminini paylaştığı öteki ile kurduğu ilişkinin niteliği, kişinin öğrenme, bilme, gerçekliği tanıma tecrübesinin niteliğini de belirler (Sunar, 1974, s. 75-90). Kişi, kendisinde taşıdığı insan olma imkânlarını bu ilişki sayesinde keşfeder ve hayata geçirir. Bu deneyim, kişinin gerçekliği tanıma yeteneklerini geliştirirken, ötekine sahip çıkmaya ya da onu yok etmeye çalışmadan, paylaşılan yaşamı zenginleştirici eylemlerde bulunmasına izin verir. (Affifi 1974, s. 39-45; Chittick, 1989, s. 3-30). Böylece kişinin öğrenerek, keşfederek ve gelişerek, etik bir yaşam sürdürmesini mümkün kılar. Bu bakış açısına göre, kişi hayatta bilinmeyeni deneyimlemek ve keşfetmek üzere bulunur. Bilinmeyen, kişiye kendisini daima ötekinin suretinde gösterir. Kişi bildiklerini kullanarak ve bilinmeyen ötekinin suretleriyle ilişki kurarak, bildiklerinin sınırlarını genişletebilir. Bu ilişki sayesinde kendisine dair bilgisi de dönüşüme uğrayarak bir insan olarak biçimlenme sürecini ilerletir. Bu yüzden, kişinin kendisini ve içinde yaşadığı gerçekliği tanıma ve tanımlama yolculuğunda, öteki olarak gördüğü suretlerle kurduğu ilişki vazgeçilmez bir önem ve değer taşır. Ötekiliğin süregiden ve dönüşen varlığına saygı duyarak, onunla aynı varlık zeminini paylaştığını hatırlayarak ve onun keşif tecrübesindeki vazgeçilmez konumuna şükran duyarak ilişki kurmak, kişinin bir insan olarak biçimlenme sürecine yön verir. Bu tez çalışmasında da, kişinin öteki ile kurduğu ilişkileri incelerken, bu düşüncelerin ışığında ilerliyoruz.

Bu araştırmada ben ve öteki ilişkisine odaklanırken bilinmeyen, arzulanan ve istenmeyen ötekilik eksenlerini ayrı ayrı ele alıyoruz; çünkü öteki olarak karşımıza çıkan suret, her durumda bu üç boyutu da bir arada içerir. Bu üç boyut ötekiliğin suretinde birbirleriyle etkileşim halindedir. Ötekilik yabancıyı, dışarıdakini,

bilinmeyi, tanımlanamaz ve denetlenemez olanı deneyim alanımıza getirir. Aklın bildiği kategorileri sarsma ve dönüştürme imkânını barındırır. Bu niteliğiyle, aynı zamanda arzu uyandırır. Kişi, bilinmeyen ötekinin getireceği yeni bilgi ve deneyim için; bildiği sınırların genişlemesi için ve bu sınırlardan özgürleşmek için süregiden bir arzuyla hareket halindedir. Bu keşif arzusu ve merak insanın gelişmesini, büyümesini, yeni bilgilere ve deneyimlere açılmasını sağlayan en önemli itki olarak varlığını sürdürür. Bunun yanı sıra öteki, içinde tehlikeleri ve istenmeyi barındırır. Tehlikeli, yok edici, kötü, çirkin, zararlı olarak tanımlananları da getirir. Kişi neyi arzuladığını bilse ve adını koymuş olsa bile, arzuladığı ötekinin karşılaşma anında ne getireceğini, kendisine zarar verip vermeyeceğini bilmemektedir. Diğer yandan da, istemediği, ürktüğü, nefret ettiği şeyi kesin olarak tanımlamış olsa bile, istemediği ötekiyle buluştuğunda ne olacağını keşfetmek için derin bir arzu hisseder. Ötekini arzulamak, onu merak etmek, onunla yüzleşmeyi istemek doyurulamayan bir açlık gibi, kişiyi diri ve canlı tutar, yoluna devam etmesini sağlar.

Bu bilgilerin ışığında, tez çalışmamızın özgünlüğü ve önemi birkaç yönden ortaya çıkıyor. Bugüne kadar bilim kurgu filmlerini inceleyen akademik çalışmalar gözden geçirildiğinde, bu çalışmaların önemli bir bölümünün, bu filmlere bir kültür eleştirisi yapmak üzere yaklaştığı görülür. Kültürel incelemeler geleneğinden gelen bu yaklaşım filmdeki kültürel kodları, dili, simgesel figürleri, bu figürlerin taşıyabileceği anlamları, filmi ortaya çıkaran sosyolojik ve kültürel dinamikleri çözümlemek üzere yorumlar. Filmin bu şekilde yorumlanması, filmin işaret ettiği toplumsal ilişkileri, ekonomik ve siyasal süreçleri, iktidar dinamiklerini açığa çıkarmayı hedeflemektedir (Bould vd., 2009, s. xix-xxii; Johnston, 2011, s. 27-41; Telotte, 2007, s. 40-44). Kültürel incelemeler geleneğinden gelen bu çalışmaların Marksist, feminist, postkolonyalist düşünce çizgilerini izleyen eksenlere doğru geliştiği görülebilir.

Marksist eleştiri çizgisinden gelen çalışmalar, bilim kurgu sinemasına ve yapay zekâ figürüne teknolojiye dayalı kapitalizmi eleştirmek için etkili ve verimli bir alan olarak yaklaşır (Burling, 2005, s. 236-245). Ekolojik eleştiri metinleri de genellikle bu düşünce çizgisini izler (Canavan ve Robinson, 2014, s. 243-260). Bu

açından bakıldığında yapay zekâ figürünü merkeze alan filmlerde, neoliberal kapitalizmin insanı ve doğayı ezip yok eden mekanizmasını okumak mümkün olur. Ancak bu çizgideki çalışmalar, kendilerini doğrulayarak sürdüren tesbitler üretebilmektedir. Bu tesbitlerde insanın teknolojik gelişmeye yaslanan kapitalist düzene boyun eğmesi dışında fazla bir alternatif görülmediğini söylemek mümkündür. (Gomel, 2014, s. 211-213). Öte yandan, Marksist çizgiden Fredric Jameson bilim kurgu anlatılarındaki ütopya yöneliminde, kapitalizmin içinden geçerek özgürleşebilme arzusunun işaretlerini bulur (Jameson, 2005, s. 142-181). Jameson’u izleyen Freedman da, ideolojilerin çözülüp dayanaksız kaldığı 21. yüzyılda bilim kurgu anlatılarının, akademik eleştiri metinlerinden daha etkili eleştiri imkânları taşıyabildiğini öne sürer (Freedman, 2000, s. 181-199). Bu durumda, bu filmleri ideolojik ön kabullere dayanmadan inceleyen bir yaklaşım biçimi geliştirmek mümkün olabilir mi? Önümüzdeki tez çalışması, bu sorunun cevaplarını araştırmaktadır.

Yapay zekâ filmlerini feminist bir yaklaşımla inceleyen çalışmalar içinde Donna Haraway’ın siborg teorisi, önemli bir dönüm noktasıdır (Grebowicz ve Merrick, 2013, s. 2-21; Lavigne, 2013, s. 82-97). Haraway siborg figüründe, kültürün aşıladığı ikili karşıtlıkları deneyimlemenin ve aşmanın imkânlarını bulur. Toplumsal cinsiyetin kişiye yüklediği kadın ve erkek karşıtlığına yüklenen anlamları kavramanın, deneyimlemenin ve bu kalıpların ötesine geçmenin yollarını aramamızı ister. Haraway siborg figüründe sadece toplumsal cinsiyet kalıplarını değil, tüm ikili karşıtlıklara yüklenen kalıpları aşmanın imkânını görür. Doğulu-Batılı, genç-yaşlı, zihin-beden, yeni-eski, makine-insan gibi karşıtlıkların içerdiği kalıpları farkederek aşmanın yolları siborg figüründe bulunabilecektir. (Magerstadt, 2014, s. 84-87). Liberal hümanist düşünce geleneğini eleştiren ve bu geleneğin insana yüklediği kodların ötesine geçmek isteyen bazı düşünürler, araştırmalarını posthümanizm ekseninde sürdürür. Posthümanizm alanındaki yaklaşımlar, insanı verili kimliklerle tanımlama çabasını eleştirmekte başarılıdır. Ancak verili kimlikleri çözümleyip aşma yönteminin nasıl olabileceğini işaret ettiklerini söylemek, oldukça güçtür.

Postkolonyalist düşünce çizgisini izleyen düşünürler, yapay zekâ figüründe azınlıklar için egemen düzenin dayattığı kimliklere karşı koymanın imkânlarını bulur (Reid, 2009, s. 256-266). Yapay zekâ figürünün hibriditeye, melezliğe dayalı karakteri, bu tür okumalar için elverişli bir zemin sağlar. Bunun ötesinde, yapay zekâ figürünü merkeze alan bilim kurgu anlatılarının da postkolonyalist eleştiri geleneğinden beslenerek geliştiğini söylemek mümkündür (Hellstrand, 2016, s. 251-267).

Eleştirel teorinin farklı ideolojik kollarından gelen bu çalışmaların yapay zekâ figürünü incelerken başvurdukları yöntemlerin birbirine oldukça benzer olduğu saptanabilir. Bu çalışmalarda yapay zekâ figürü, düşünürün benimsediği ideolojik geleneğin kodlarına göre bir çözümlemeden geçirilir (Short, 2005, s. 187-209). Ancak bu çalışmalarda izlenen yöntem, yapay zekâ figürünün içerdiği açılım imkânlarını değil, incelemeye temel oluşturan ideolojinin işaret ettiği baskı mekanizmalarını göstermeye eğilimlidir. Bu eğilimdeki çalışmaların, bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ figürünün taşıdığı imkânları tam olarak ortaya çıkarmadığını söylemek mümkündür. Bu yüzden de önümüzdeki tez çalışması, bu imkânları farklı bir açıdan, farklı yöntemlerle yaklaşmayı denemektedir.

Keith Johnston, bilim kurgu filmlerini belirli bir ideolojik çerçeveden inceleyen çalışmaların, filmin farklı izleyiciler için taşıyabileceği işlevleri göz ardı ederek filmi kültürel bir alegoriye indirgeme yanlılığına düşebildiğine dikkat çeker (Johnston, 2011, s. 27-40). Douglas Kellner belirli bir ideolojik çizgiyi izleyen yaklaşımların filmi kapsamlı bir şekilde ele almakta yetersiz kalabildiğini vurgular ve farklı yaklaşımları birleştiren çok perspektifli bir yöntem talebini ortaya koyar (Kellner, 1995, s. 98-101). Kellner feminist, Marksist, yapısalcı, post-yapısalcı, psikanalitik yaklaşımları ve daha farklı açılımları birleştirebilecek çok perspektifli bir yöntemin daha bütünlüklü bir okumayı mümkün kılabileceğini öne sürer. Sue Short, belirli bir ideoloji ekseninden gelerek yapılan iddialı okumaları öne çıkaran akademik ortamlarda, çok perspektifli bir okuma yönteminin tercih edilmediğine dikkat çeker. Çok perspektifli bir okuma yönteminin, özelliğinin içerdiği çok

değişkenli konumu gerçeğe daha yakın bir biçimde ortaya koyabileceğini öne sürer (Short, 2005, s.199-202).

Bu eleştirileri göz önüne alarak bu çalışmada, tüm ikili karşıtlıkların içinde yer bulabileceği ve aynı zamanda bu ikili karşıtlıkları deneyimleyip aşma imkânını da içeren bir yaklaşım oluşturmayı deniyoruz. Daha sonra bu yaklaşımı uygulayarak, yapay zekâ figürünü merkezine alan yedi filmin incelemesini gerçekleştiriyoruz. Yaklaşımımız yapay zekâ filmlerindeki ben ve öteki ilişkilerine odaklanıyor. Ötekinin getirdiği bilinmezliğin bilinenle ilişkisinde ortaya çıkan dinamikleri çözümlüyor. Böylece “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunun bu filmlerde nasıl ifade bulunduğunu araştırırken, özneliliğin bilinmezlikle ilişki sürecinde nasıl kurulduğunu görmeyi hedefliyor.

Araştırmamızın odaklanacağı ben ve öteki dikotomisi, diğer dikotomilerin hepsini içerebilme özelliğiyle farklılaşarak öne çıkıyor. İnsanı kavramsallaştırırken başvurduğumuz doğal-yapay, gerçek-sahte, canlı-cansız, akıllı-akılsız, geçerli-geçersiz, yetenekli-yeteneksiz, yetkili-yetkisiz, kadın-erkek, genç-yaşlı gibi dikotomileri kavrama, içerme ve ötesine geçme imkânlarını içinde taşıyor. Bu yüzden de, yapay zekâ anlatılarındaki ben ve öteki ilişkisini incelemek, bu anlatılarda “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının nasıl ifade bulunduğunu farklı açılardan görmek için özellikle uygun bir düşünce eksenini getiriyor. Bu düşünce ekseninde, ben tasarımının öteki ile yürütülen ilişki sırasında kurulduğu ve bu ilişki yoluyla dönüşebileceği bilgisi önemli. Bu bilgiye dayanan, ben ve öteki ilişkisini bu bilgiyle sorunsallaştıran tasavvuf düşüncesi, bu çalışmadaki yöntemi oluşturmak için sağlam bir çıkış noktası getiriyor. Bu düşüncenin ilkelerine dayanarak ortaya koyacağımız yöntem, ben ve öteki ilişkisine odaklı bir yol haritası sağlıyor. Bu harita sayesinde, yapay zekâ filmlerinde ben ve öteki ilişkisinin ve “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının nasıl ifade bulunduğunu derinlemesine ve çok boyutlu bir biçimde incelemek mümkün oluyor. Böylece, bu filmleri kültürel ve siyasal düzenin birer eleştirisi olarak okumanın ötesinde, bu filmlerin insan olma ve etik bir yaşam sürdürme imkânlarımıza dair ne söylediğini araştırabiliyoruz.

Araştırmamızın ilk bölümü, bilim kurgu sinemasını yönlendiren temel dinamikleri ortaya koyuyor. Bu dinamiklerin “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını ifade etmek için ne tür imkânlar sağladığını gözden geçiriyor. Daha sonra, bilim kurgu sinemasının tarihselliği içinde yapay zekâ filmlerinin yerini ve bu filmlere yön veren dinamikleri gündeme getiriyor. Bu filmleri bugüne kadar incelemiş olan akademik çalışmaların nasıl yaklaşımlar getirdiğini, neleri öne çıkardığını; bu çalışmaların getirdiği kazanımları ve açık bıraktıkları alanı gündeme getiriyor. Sonraki bölüm, araştırmamızda kullanacağımız yöntemin nasıl bir yaklaşım çerçevesine oturduğunu ortaya koyuyor. Bunun için ilk olarak, tasavvuf düşüncesinin “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalına nasıl yaklaştığını gözden geçiriyor ve bu zeminden hareketle kendi çerçevemizin nasıl oluştuğunu açıklıyor. Sonraki bölümler, sinema tarihinde iz bırakmış olan yedi önemli yapay zekâ filminin yakın birer okumasını gerçekleştiriyor. Her filmde ben ve öteki ilişkisinin nasıl ifade bulduğu araştırılıyor. Her filmde öteki ile kurulan ilişki, üç eksene ayrıştırılarak gözden geçiriliyor: Bilinmeyen ötekilik, arzulanan ötekilik ve istenmeyen ötekilik. Bu üç eksenin birbirini nasıl etkilediği, ötekiliği birbirleriyle etkileşim halinde nasıl vücuda getirdikleri araştırılıyor. Yedi filmin ayrı ayrı incelendiği bölümlerden sonra gelen bölüm, bu incelemelerin ortaya çıkardığı bulguları değerlendiren bir tartışma içeriyor. Son bölüm, araştırmamızın sonuçlarını gözden geçiriyor ve bu sonuçların daha geniş bağlamda, bundan sonraki çalışmalar için getirdiği imkânları tartışmaya açıyor.

2. YAPAY ZEKÂ FİMLERİNE KAVRAMSAL BİR ÖN BAKIŞ

2. 1. Bilim kurgu sinemasına yön veren dinamikler

The Martian (2015) adlı filmdeki astronot/biyolog, bir kaza sonucunda ekibinden uzak düşerek Mars gezegeninde tek başına kalmış olduğunu anlayınca, kamerayla kendisini dünyadan izlemekte olan NASA elemanlarına dönerek şu cümleleri söyler: “*In the face of overwhelming odds, I’m left with only one option; I’m gonna have to science the shit out of this.*” “Bu olağanüstü zorlayıcı şartlar altında, tek bir çarem kaldı; bu bokun içinden bilim kurgulamak zorundayım” biçiminde tercüme edilebilecek olan bu cümleler, bir anlamda, bilim kurgu anlatısını bize getiren film yapımcılarının konumunu da ifade etmektedir. İzleyici olarak her birimiz de, bu çabanın sonuçlanması için varlığı ve desteği şart olan NASA elemanları gibi, ekrandaki anlatıyı anlamlandırma ve tamamlama işlevini üstleniriz. Bu işbirliğinde, izleyici konumundaki ben, bilim kurgu anlatısında görünen ötekini anlamlandırmak ve tamamlamak için gerekli olan sıfır noktasını, zaman ve mekân içinde vücuda getirmektedir.

Bilim kurgu sineması bilimsel ve rasyonel olarak doğrulanabilen gerçekliği dönüştürerek yeniden kurgulayan anlatılar ortaya koyar. Bu filmler bir yandan bilim kurgunun bugüne kadar oluşturmuş olduğu köklü geleneğe yaslanırken, öte yandan yepyeni, farklı, şaşırtıcı deneyimler sağlayarak bizi gördüklerimizle yeni biçimlerde ilişki kurmaya çağırır. Çalışmamızın bu bölümü, bilim kurguya yön veren bu temel dinamikleri gözden geçiriyor. Bilim kurgu filmlerinde bu dinamiklerin nasıl ifade bulunduğunu, izleyicinin bu anlatılarla kurduğu ilişkinin nasıl gelişebildiğini araştırıyor.

2.1.1. Bilişsel yabancılaştırma

Bilim kurgu türünü inceleyen akademik çalışmaların kendine özgü bir alan oluşturmaya başladığı 1970’li yıllarda Darko Suvin’in önerdiği teorik çerçeve, bu alandaki çalışmalar içindeki referans değerini halen korumaktadır (Sayer ve Moore, 2000, s. xi-xii). Bu çerçeveye göre bilim kurgu anlatısına yön veren temel dinamik, bilişsel yabancılaştırma ilkesidir. Bilişsel yabancılaştırma ilkesinin yön verdiği bilim kurgu anlatısı, izleyicide tanıma ve yabancılaşma etkilerini aynı anda uyandırır. Anlatı boyunca bu iki etki sürekli yeni biçimlerde ifade bularak ve birbirleriyle etkileşimde kalarak, izleyiciyi bu deneyimle ilişki kurmaya davet eder (Suvin, 1979; s. 3-16). Bilim kurgu anlatısı bilimsel ve mantıksal olarak doğrulanabilir olduğunu bildiğimiz gerçekliği yok saymaz. Aksine, böyle bir anlatıyla ilişki kurabilmemizin ön koşulu, tanıdığımız ampirik gerçeklikte sağlam bir şekilde durmamızdır. Böylece, ilişki kurduğumuz anlatıdaki yabancılaştırma etkisi, bildiğimiz gerçekliği farklı bir şekilde duyumsamamızı ve görmemizi sağlayan bir deneyim alanı oluşturabilir. Bu deneyim alanının içindeyken, bugüne kadar gerçeklik değerini sorgulamadığımız, üzerinde düşünmeyi gerekli bulmadığımız ayrıntılar farklı bir anlam ve görünüm kazanabilir. İnançlarımız sarsılabilir. Öte yandan, çok yabancı bulduğumuz, deneyim alanımıza uzak kalmış olan fikirler ve ilişkiler de net biçimde duyumsanabilen bir gerçeklik kazanabilir (Parrinder, 2000, s. 38-42).

Bilim kurgunun olağanüstü çeşitlilikteki anlatı yöntemleri, yabancılaştırma ve tanıdık kılma etkilerini sarsıcı, derin ve özgün biçimde yeniden kurma çabasının ifadeleridir (Csicsery-Ronay Jr., 2011, s. 49-54). Burada öncelikli koşul, izleyiciyi bildiği gerçeklikten koparmadan irkiltici, merak uyandırıcı, büyüleyici, ürkütücü, sarsıcı ve bu yüzden yeniden yapılandırıcı, alternatif bir gerçekliği deneyimlemesini sağlamaktır. Aynı yönde bir çabanın fantastik anlatılarda da bulunduğunu söylemek mümkündür. Ancak bilim kurguyu fantastik anlatıdan farklılaştıran yönelim, bilim kurgu anlatılarındaki gerçekçilik vurgusudur (Ketterer, 1976; Slusser ve Rabkin, 1987b, s.vii-viii). Bu gerçekçilik vurgusu izleyicinin tanıdığı ve bildiği gerçeklikte merkezlenmesini sağlarken, yabancılaştırma etkisi bu gerçeklik alanının izleyicinin deneyiminde çözülerek yeni bir biçimde kurulmasına yol açar.

Bilim kurgu anlatıları büyük ölçekli fikirleri konu edinmekten ve bu fikirleri radikal biçimlerde dramatize etmekten geri durmaz. Kimlik, aidiyet, özgürlük, savaş, mücadele, ölüm, yalnızlık, dayanışma, erdem, iktidar gibi yaşamsal konuları mesele edinir. Bilinen fizik yasalarını, bilimsel ön kabulleri, bilginin sınırlarını, bilme imkânlarımızın hangi koşullara dayandığını, bilme yöntemlerimizi sorgular ve ön kabullerimizin değişip dönüşebileceği gerçeklik alanları kurgular. Böyle bir gerçeklik alanında, sıkı sıkıya bağlı olduğumuz inançları farklı bir açıdan görebilir ve bu inançların dönüşmesine tanık olabiliriz. Gündelik gerçeklikte kabul etmeyeceğimiz fikirler, bu bilişsel yabancılaşma alanında duyumsanır ve kabul edilir biçimlere girebilir. Bilim kurgu anlatısı bu etkiyi sağlamak için, birlikte düşünülmesi güç kavramları ve çelişkileri bir araya getiren, büyük ölçekli dramatik deneyim alanları kurar (Csicsery-Ronay Jr., 2011, s. 216-225). Bilim kurgu sineması da bu dramatik etkiyi sağlamak için tüm duyuları etkileyebilen teknolojik imkânları maksimum düzeyde kullanır (Bukatman, 2014, s. 228-238).

Susan Sontag, bilim kurgu sinemasının “felâketin sineması” olduğunu söyler (Sontag, 2017, s. 188-196). Bilim kurgu filmleri gerçekten de en derin korkularımızı toplu deneyim alanımıza getirmektedir. Nükleer savaş, totaliter yönetimler, kapitalizmin teknolojiyi tekeline almasının yol açtığı felâketler, ekolojik yıkım, ruhsal ve zihinsel manipülasyon, yabancılaşma, şiddet, savaş ve kaos bilim kurgu sinemasının büyük ölçekli anlatılarla gerçeklik kazandırdığı korkularımızdır. Ürkütücü ve ne olduğu belirsiz bir tehlikeyi duyumsanır hale getiren yabancı, yaratık, canavar figürleri bilim kurgunun en temel anlatı araçları arasındadır (Slusser ve Rabkin, 1987a, s. xv-xxi). Bilim kurgu filmleri sıradan figürleri ve fikirleri yabancılaştırmak, çok yabancı görünen figürleri ve fikirleri de yakınlaştırmak üzere çalışır. Öyle ki, önemsiz bir ayrıntıyla ortaya çıkan basit bir olgu, anlatı içindeki nedensellik zinciri sayesinde insanlığın sonunu getirecek bir tehlikeye dönüşebilir. Öte yandan paralel evren, zaman yolculuğu, bellek aşılama, ekolojik kıyamet gibi olgular da şimdi burada vücut bulan bir gerçeklik düzeyinde deneyimlenebilir.

Bilim kurgu anlatılarında bilimsel ve teknolojik gelişme dinamiklerini öne çıkaran, bu dinamiklerin sonuçlarını mesele edinen bir gelecek tasarısı öne çıkar (Vint, 2017, s. 17-37). Bu teknolojik yeniliklerin bilimsel açıdan doğrulanabilir nitelikte olması, izleyici için genellikle birincil derecede önemli değildir. Zaman yolculuğunun, ışınlama kapsülünün, klonlama sürecinin gerçekleşme koşullarını detaylı olarak sorgulamayız bu filmleri izlerken. İlgimizi çeken konu, bu teknolojik yeniliklerin önümüze açtığı deneyim olasılıklarıdır (Ballard, 2017, s. 101-114). Zaman yolculuğu sayesinde otuz yıl sonraki halimizle karşılaşmak nasıl bir deneyim olabilir? Geçmiş deneyimlerimize dönüp onları değiştirebilmek? Böyle bir imkân elimizde olsa ne yaparız? Sonuçları nasıl olur? Işınlama kapsülünde ilgimizi cezbeden konu, bu teknolojinin bilimsel açıdan şimdi burada gerçekleşebilme olasılığı değildir. Mesafe engeliyle sınırlanmadan bedensel olarak mekân değiştirmenin getirebileceği fiziksel, düşünsel ve duygusal deneyim alanıdır. Bilim kurgudaki bilim vurgusu, anlatının bilimsel olarak gerçekleşebilirliğinden çok, izleyiciye gerçeklik duygusu verebilmesiyle ilgilidir (McKinney, 2011, s. 23-39). Bu yüzden diyebiliriz ki, bilim kurgu sadece teknolojik yenilikleri değil, en geniş anlamıyla değişim ve dönüşümü, değişimle kurabileceğimiz ilişkiyi, değişim sayesinde yaşayabileceğimiz deneyimleri mesele edinen bir araştırma alanıdır.

2.1.2. Eleştirel yönelim

Yabancılaştırma ve gerçek kılma etkilerini aynı anda tutarlı ve inandırıcı bir şekilde kurduğu sürece, bilim kurgunun kullanabileceği araçlara ve yöntemlere sınır yok gibi görünmektedir. Ancak bu sınırsızlık boyutunu dengeleyen bir eğilimle, ilk örneklerinden bu yana, bilim kurgunun önemli ölçüde uyarıcı ve eleştirel bir işlev yüklendiği de görülebilir. 19. yüzyıldan itibaren yazılan ve bilişsel yabancılaştırma ilkesini uygulayan bilim kurgu metinleri gözden geçirildiğinde, bu metinlerin kutsal kitaplardaki öğretici mesellerin anlatı figürlerini ve yöntemlerini kullandıkları görülür (Blackford, 2017, s. 21-26). Bu eserlerin yazıldıkları dönemde, bilimsel araştırmaların ve teknolojik buluşların sonuçları toplumsal yaşamı her açıdan hızlı dinamiklerle dönüşüme uğratmaktadır. Teknolojik yenilikler endüstrileşmeye, kentleşmeye, bireysel yaşam alanlarının ortaya çıkmasına yol açmaktadır. Bilim ve

teknoloji odaklı kapitalizmin, rasyonel düşüncenin itibar kazandığı bu süreçte ortak yaşamı yöneten parametreler hızla değişmektedir. Geleneksel yapılar fiziksel ve düşünsel boyutlarda çözülmekte ve yeniden kurulmaktadır. Bu koşullarda ortaya çıkan bilim kurgu anlatıları, bilimin ve teknolojinin getirdiği bu hızlı değişim karşısında hissedilen endişeyi ve korkuları yansıtır. Bu metinlerde bilimsel keşifleri sorumsuzca ve hesapsızca kullanan insanın uğrayacağı yıkım dramatize edilir, teknolojiyi kendi çıkarı için kullanırken başkalarını yıkıma uğratan karakterler lânetlenir (Slusser, 2005, s. 27-37). Ancak bilim kurguda ortaya çıkan eleştirel yönelim, bu endişeler ve uyarılarla sınırlı değildir.

Bilim kurguya yön veren bilişsel yabancılaştırma ilkesi, bilim kurgu anlatılarına ortak kalıpları, inançları, varsayımları sorgulamak için elverişli koşulları ve uygun ortamı sunar. “Burada ne oluyor, neden oluyor, kime zarar verebilir, nasıl daha farklı olabilir?” gibi sorular bilim kurgu anlatısına yön verdiğinde, şimdi burada saptanan koşullar bir eleştiri konusu haline gelir ve bilim kurgu anlatısının alternatif gerçekliğinde farklı bir ölçekte deneyimlenebilir. Gelecekte, başka bir gezegende ya da paralel bir evrende yapılandırılan anlatı, şimdi burada deneyimlediğimiz gerçekliği bize farklı açılardan gösteren bir ayna gibidir. Bu gözle yaklaşıldığında bilim kurgu anlatısı, bireysel ve ortak yaşamlarımızın sorgulandığı ve yeniden kurgulandığı önemli bir deneyim alanı haline gelir. Bu deneyim alanındaki paralel evrenler şimdi buradaki gerçekliğimizin farklı bir biçimde ifade bulan, dönüşüme açık görünümleridir. Bilim kurgu, insan olarak taşıdığımız arzuları ve korkuları görünür kılarken, teknolojinin bu arzuları ve korkuları gerçeğe dönüştürmesi durumunda karşılaşılabileceğimiz durumları, yüklenmek zorunda olacağımız etik sorumlulukları araştırır (Baron vd., 2017, s. 1-4).

Bu açıdan bakıldığında bilim kurgu anlatılarında yeniden ve yeniden karşımıza çıkan figürler de farklı anlamlar kazanır. Bilimi ve teknolojiyi hangi yönelimle ve ne için kullandığı şüpheli görünen bilim adamları, insan olarak bilme amaçlarımıza ve bilme yöntemlerimize dair yüklenmek durumunda olduğumuz sorumluluğu işaret edebilir. Farklı, uzaylı, yabancı karakterlerin getirdiği tedirginlik, yaşamın her alanında bilmediklerimiz karşısında duraksamamıza neden olan

korkunun ifadesi olabilir. Bu korku, yabancı olarak tanımladıklarımıza yönelttiğimiz eylemleri ve tavrı da mesele haline getirir. Yabancı olanı ve olmayanı nasıl ayırdettiğimizi, bu farkı nasıl temellendirdiğimizi kavramak için de bir çağrı oluşturabilir. Bu açıdan baktığımızda uzayın sınırsız boşluğu, kendi varlığımızdaki bilmediğimiz boyutların sınırsızlığını ifade edebilir. Uzaya açılırken neyle karşılaşacağını bilmeyen ama yine de bu yolculuğa çıkması gereken karakterler gibi, bizim de bu keşif yolculuğuna çıkmamız gerekir. Bilim kurgu anlatısındaki, bilimsel ve teknolojik üstünlüğü elde edince yoldan çıkan, çevresindekileri yıkıma uğratan karakterler kendi iktidar hırslarına, ihtiraslarına karşı bir uyarı olabilir. Bu anlatılarda hüküm süren totaliter yönetim biçimleri, haksızlığa ve baskıya dayalı toplumsal düzen, günlük yaşantımızda deneyimlediğimiz ilişkileri işaret eden uyarılar haline gelir. Haksızlığın ve baskının kendi yaşantımızdaki işleyişini farketmek ve bu dinamiklere karşı eyleme geçmek sorumluluğu, her durumda bize aittir. Eleştirel düşünebilme ve düşüncelerimizi eyleme dönüştürme yeteneğimiz, yaşamı tanıma ve yeniden kurgulama yeteneğimize bağlıdır. Bilim kurgu anlatıları da, yaşamı tanıma ve yeniden kurma yeteneğimizin harekete geçmesi ve derinleşmesi için önümüze açılan birer kapı olabilir.

Scott Bukatman bilim kurgunun önümüze açtığı bu olasılıklar alanını, kimliklerin silinip yok olduğu bir alan olarak tarif eder. Dijital koşullarda yapılanan günlük yaşantılarımızın da kimlikleri benzer bir şekilde sonlandırıldığını öne sürer. Bukatman'a göre, günlük yaşamda kimliklerin sonlanması birkaç aşamada gerçekleşir. Bu sonlanma ilk aşamada görüntülerin gösteriselleşmesi, bağlamını ve anlamını kaybeden suretlerin birbiriyle etkileşimi olarak deneyimlenir. Sonraki aşamada, dijital ortamdaki yaşantılarımıza boyutsuzluk ve sınırsızlık duygusu nüfuz eder. Hareketin ve eylemin gerçeklik değeri kaybolur. Hareket ve eylem ihtiyacımız belirgin bir gerçeklik alanıyla buluşmadığında, bedenimizin ve zihnimizin enerjisi gerçeklik duygusu vermeyen deneyimlerin sarmalına kapılır. Romantik bir benmerkezcilikle yıkıcı bir umursamazlık arasında salınan konumlarda, kimlikler silinmiş ve yok olmuştur (Bukatman, 1993, s. 301-329). Bu açıdan bakıldığında bilim kurgudaki bilişsel yabancılaşma etkisi, bugün dijital ortamda yapılanan günlük yaşantımızın tamamına yayılmıştır. Bu sarmalın döngüsünden geçip özgürleşmek,

belki de yine bilişsel yabancılaşma sayesinde mümkün olacaktır. Bedeni ve bedenler arasındaki ilişkileri temel alan, bedeninin ve zihninin arzularını, endişelerini bu ilişkileri yapılandırmak için kullanan, kimliklerin her an çözüldüğü ve dönüşerek yeniden kurulduğu bir tavır geliştirmek, mümkün olabilir. Böyle bir tavır, eleştirel yönelimi ve bilişsel yabancılaşmayı bir aşkınlık ve yenilenme alanı olarak deneyimleme imkânını kullanmamızı sağlayabilir. Bu tez çalışması, böyle bir tavrın hangi koşullarda, nasıl bir yönelimle mümkün olabileceğini araştırmaktadır.

Bilim kurgunun eleştirel yönelimi, böyle bir yenilenme ve dönüşüm olasılığı görülmediğinde, distopya anlatılarının hüküm sürdüğü bir söylem oluşturabilmektedir (Ryan ve Kellner, 2014, s. 48-56). Distopya, arzulanan yaşam alanlarının yok olduğu, arzulanan değerlerin yok edildiği bir toplum düzenini ve yaşam tarzını görünür kılar. Eleştirel yönelim, distopyada en dramatik ifade araçlarına kavuşur. Yerleşik yaşam tarzlarını eleştirmek üzere yola çıkan distopik anlatı, bilim kurgunun kullanabildiği yöntemler sayesinde olağanüstü ölçekte etkilere kavuşabilmektedir (Paik, 2010, s. 7-9). Mary Shelley, H.G. Wells, George Orwell, Aldous Huxley, Kurt Vonnegut, Philip K. Dick, J.G. Ballard, Margaret Atwood bilim kurgu edebiyatının klâsikleri sayılan eserlerini distopik anlatılarla kurmuştur (Seed, 2011, s. 73-96). Distopik anlatıların bu şekilde ağırlık kazanmasının nedenlerini, bilim kurguyu yönlendiren temel dinamiklerde bulmak mümkündür. Bilim kurgu anlatısının temel olarak taşıdığı eleştirel yönelim, bilişsel yabancılaştırma ilkesinin sağladığı dramatik yöntemlerle ifade bulduğunda, arzulanan yaşam koşullarının tümüyle ortadan kalktığı bir gerçeklik tasarısı kurmak için olağanüstü zenginlikte imkânlarla kavuşur. İdeallerin vücut bulduğu ütopyik bir toplum tasarısı, bilim kurgudaki bilişsel yabancılaştırma ilkesiyle çelişkiye düşmektedir. Bilişsel yabancılaştırma ilkesi şimdi burada olanı çözümleyip yeniden kurmak üzere çalıştığı için, ütopya tasarısını da hızlı bir çözülmeye ve dönüşüme uğratar. Bu yüzden de ütopya görünümünde başlayıp distopyaya dönüşen ve yıkımla sonuçlanan bilim kurgu anlatıları, bu alanda önemli bir ağırlık kazanmıştır (James, 2003, s. 219-229).

Distopya tasarılarının bilim kurgu alanının her döneminde ağırlıkta olduğunu saptamak zor değildir. Ancak sinemada distopik anlatıların özellikle son yirmi yılda

giderek daha fazla ağırlık kazandığı da gözlenmektedir (Clark vd., 2016, s. 237-246). Dijital teknolojinin mümkün kıldığı yapım tekniklerini, görsel ve işitsel efektleri kullanan bu distopik filmler, özellikle sinemada izlendiğinde izleyicinin tüm duyularını harekete geçiren yoğun bir etki uyandırabilir (McAlister, 2016, s. 25-36). Buna ek olarak, son dönemde sinema filmlerinin yanı sıra, televizyon dizilerinin içinde de distopik bilim kurgunun önemli bir ağırlık kazandığı görülür. Bu filmler, küreselleşen ortak yaşamın öne çıkardığı sorunları büyük ölçekli felâket tasarılarına dönüştürür. Kapitalizmin getirdiği ekolojik yıkım, tüketim ve sömürünün yol açtığı şiddet ve adaletsizlik, zihinsel manipülasyonun yıkıcı sonuçları, genetik manipülasyonla gelen salgın hastalıklar, yalnızlığı derinleştiren yaşam tarzları; bellek, kimlik ve aidiyet yapılarının giderek çözülüp yok olması gibi sorunlar bu filmlerde yeniden ve yeniden üretilerek ortaya çıkar (Clark vd., 2016, s. 4-19). Burada önemle üzerinde durmamızı gerektiren konu, bu distopik anlatıların eleştirel bir ufka doğru açılıp açılmadığı sorusudur. Bu anlatılar izleyenin yaşadığı gerçekliği sorgulamasına ve bu gerçekliğin içinden geçerek farklı alanlara ulaşmasına yardımcı olabilir mi? Yoksa paylaşılan yaşamı değişmez bir distopik bakış açısından göstererek, yaşam kodlarının bu distopik bakış açısına daha derin bir şekilde uyumlanmasına mı yol açmaktadır? Bu aşamada bu meseleyi değerlendirebilmek için, bilim kurguda öne çıkan üçüncü bir dinamiğe yaklaşmak yerinde olacaktır. Bu dinamik, ben ve öteki ilişkisidir.

2.1.3. Ben ve öteki ilişkisi

Bilim kurguda ötekilik kavramı, temel bir konumda işlev görür. Bu işlevin en belirgin taşıyıcıları, bilim kurgu anlatılarının odaklandığı yabancı, farklı, ürkütücü, tarif edilmesi güç nitelikteki karakterler ve figürlerdir. Ötekilik kavramını görünür kılan bu figürlerin sadece bilim kurguda değil, tüm anlatılarda önemli olduğunu görmek mümkündür; ancak bilim kurgu anlatısı, ötekiliğin öncelikli konumunu vurgulayarak, vurguladığını göstererek, zaman zaman bu gösterme eylemini yücelterek kendisini var eder. Bilim kurgunun bilişsel yabancılaştırma etkisi, ötekiliğin öncelikli konumunu yüceltme eğilimiyle belirginleşir (Suvin, 2000, s. 233-239).

Bilim kurgunun yenilik ve deęişim karşısında alabileceğimiz konumları mesele edindiğini daha önce görmüştük. Öteki olanın, dolayısıyla yeni olanın, yabancı olanın, farklı olanın, bilinmeyenin bilim kurguda merkezî bir konumda olması da bununla ilişkilidir. Ötekiliğin sınırı, bilinmezliğin eşğini işaret eder. Tanımadığımız, bilmediğimiz gerçeklik, kendisini bize ötekiliğin suretinde gösterir. Bilinmez olanı keşfetme imkânımız, öteki olarak gördüğümüz suretle ilişki kurmamıza bağlıdır. Bilim kurgu, ilişki kurabileceğimiz ötekiliği vurgulayarak ve belirginleştirerek, bilinmeyene açılmamızı kolaylaştırır. Bilinmeyen ötekine kapı açmak, onunla ilişki kurmamızı sağlamak, bilim kurgunun temel işlevlerinden biridir.

Bilinmeyen ötekinin varlığı insana merak, kuşku, arzu ve korkuyu aynı anda hissettirir. Bilinmeyen öteki öngörülemez, tanımlanamaz, denetlenemez; bu yüzden de, aklın tanımladığı sınırları alt üst etme ve dönüştürme gücünü içinde taşımaktadır. Bu nitelikleriyle ötekilik, bilim kurgudaki ana karakterdir. Bilim kurgu anlatısındaki figürlerin ve kişilerin birbirleriyle ilişkileri, birbirleri karşısında aldıkları ötekilik konumları üzerinden şekillenir. Bu konumlar genellikle sıradan bir farklılık mesafesini değil, karşılaşan kişilerin varlığını radikal biçimde tehdit eden bir tehlikeyi içeren karşılaşmalardır. Bu karşılaşma kişileri yok etmese de, önemli derecede deęişime uğratma imkânını ve riskini getirir. Ötekiliğin çelişkili ve vazgeçilmez işlevi de buradan kaynaklanır. İnsan, yeniliği ve deęişimi arzular. Aynı anda, bu yeniliğin ve deęişimin içerdiği riskler, getirebileceği tehlikeler karşısında korku duyar. Bilinmeyen ötekinin içerdiği bu belirsizlik ve tehlike, insanın tetikte olmasını, uyanık ve dikkatli kalmasını sağlar. Bilinmeyene doğru çekilmek, onu merak etmek, onunla yüzleşmeyi istemek, insanın edimlerine ve eylemlerine yön veren temel bir eğilimdir. Bilim kurgu sineması da bu çelişkinin en dramatik ifadelerini, sürekli deęişen yeni biçimlerde kurguya dönüştürür. Ötekilik, kendisini ve yaşamı anlamlandırmaya çalışan aklın ürettiği yeni biçimlerle, bilim kurgu anlatılarını oluşturmaya sürdürür (Sardar, 2002, s. 4-17).

Bilim kurgu filmi kendisini ötekilik dinamikleriyle var ederken, izleyici bu dinamikleri deneyimlemektedir. Ancak bu ilişkide izleyici için ötekiliğin farklı bir boyutu daha ortaya çıkar. Bu da, filmin izleyici için taşıdığı ötekilik konumudur. İzleyici konumundaki ben, filmin getirdiği ötekilikle ilişki kurmaktadır. Bu karşılaşmada her izleyicinin benlik konumu kendisine özgüdür ve üstelik, bu benlik konumu da süreç içinde dönüşmektedir. Bu yüzden de her bilim kurgu filmi, her izleyiciye her izleyişinde farklı bir ötekilik getirir. Bu durumda, izleyicinin filmle kurduğu ben ve öteki ilişkisi her durumda biriciktir.

Öte yandan, her bilim kurgu filminin bilinmeyen ötekine kapı açma işlevini aynı incelikle yüklendiğini söylemek, elbette mümkün değildir. Bu filmlerin önemli bir bölümünde, ötekilik figürünü bilinen kalıplara dönüştürme ve sıradan gerçeklik algısını değiştirmeksizin sürdürme eğilimi görülür. Hızlı üretim ve tüketim dinamiklerine hizmet eden bilim kurgu sineması, bu eğilimin örnekleriyle doludur. İzleyicinin bilinmeyen ötekine ilişkin arzularını ve korkularını manipüle ederek çok sayıda izleyici çekmeyi hedefleyen, hızla tüketilen ve bu süreçte izleyicinin gerçeklik algısının bu kısır döngünün içinde kalmasına yol açan çok sayıda bilim kurgu filmi üretilir. Bu yüzden, bilinmeyen ötekine kapı açma işlevini incelikle üstlenen anlatıların bunu nasıl gerçekleştirdiğini araştırmak önemlidir. Bu araştırmada öncelikle, ötekinin bilinmeyen boyutunun hiçbir zaman tümüyle kavramsallaştırılamayacağını farketmek gerekir. (Malmgren, 1993, s. 31). Bilinmeyen ötekini kavramsallaştırarak bilinen gerçekliğin içine yerleştirme çabası sıradan, derinliksiz, öncekilerin kopyası niteliğindeki anlatıların çoğalmasına yol açabilmektedir (Parrinder, 1979). Öte yandan; bilinmeyen ötekinin kavramsallaştırılamayan boyutunu hissettiren, işaret eden ve bu işareti mesele edinen anlatıların, izleyicinin gerçeklik deneyimini derinleştirme yönünde daha etkili olduğunu söylemek mümkündür (Benford, 1987, s. 13-25). Teknolojinin getirdiği yenilikler, bilim kurgu filmlerinin izleyicinin deneyimini etkilemek ve dönüştürmek üzere kullanabileceği imkânları da zenginleştirmektedir. Aynı süreçte, teknolojinin sağladığı bu yenilikler kişileri yalnızlaştıran, güvensizliğe dayalı korku kültürünü derinleştiren bir yaşam ortamına da yol açabilmektedir. Bu koşullar altında, bilim kurgu filmlerinin ötekiliği anlatıya nasıl getirdiğini, ötekinin varlığını nasıl ifade

ettiğini, ben ve öteki ilişkisini dönüştürme imkânlarını hangi amaçlarla, nasıl kullandığını eleştirel bir gözle incelemek, daha da fazla önem kazanır (Freedman, 2000, s. 181-200).

Ötekiliğin taşıdığı en önemli işlevlerden biri, bilinmeyene kapı açarken şimdi burada kim ve ne olduğumuzu bize göstermektir. Ötekini öncelikle kendimizi tanımlamak için kullandığımız parametrelerle tanımlamaya çalışırız. Bilim kurgu filmlerindeki yabancı gezegen figürlerinin, canavar figürlerinin, yaratık figürlerinin genellikle insansı formlarda tasarlanmasının bir nedeni de budur (Beehler, 1987, s. 26-35). Bir kişi olarak kendimizi tanımlama ve bilme çabamızın arkasında, insanı tanıma ve bilme ihtiyacımız bulunur. İnsan olarak hangi yetenekleri taşıdığımızı, bu yeteneklerle neler yapabileceğimizi, bu eylemlerin bize hangi sorumlulukları yüklediğini bilmek isteriz. Gerçekliğe nasıl yaklaşabilir ve kavrayabiliriz? Gerçekliği duyumsarken, tanımlarken ve deneyimlerken ötekilikle nasıl ilişki kurabiliriz? Ötekileştirici bakışın yıkıcı tuzaklarına düşmeksizin ilişki kurmayı nasıl öğrenebiliriz? Beni ve ötekini birlikte var eden, dayanışmacı bir yaşam alanını nasıl oluşturabiliriz? İnsan olarak etik bir yaşam kurma imkânlarımız neye dayanır? Ve tüm bu soruların arkasında duran bir soru: İnsanı insan yapan nedir?

“İnsanı insan yapan nedir?” tartışmasının ve etik bir yaşam sürdürme kaygısının bilim kurgu sinemasının oluşturduğu gelenek içindeki temel meseleler olduğunu söylemek mümkündür (Blackford, 2017, s. 177-194; Schneider, 2009, s. 2-16). Bu soruyu mesele edinen filmlerin kullandığı en önemli araçlardan biri, yapay zekâ figürüdür. Yapay zekâ figürü insan eliyle oluşturulmuştur, ancak yine de bir benlik bilinci taşır ve buna göre seçimler yapabilir. Bu nitelikleriyle, insanın taşıdığı öznel bilincinin bir türevini temsil eder. Böylece, insanın kendisinde bulduğu öznel kavramsallaştırma ve oluşturma yolculuğunu gündeme getirir. (Short, 2005, s. 11-12). Bir yapay zekâ figürüne odaklanan bilim kurgu filmlerinin önemli bir bölümü, yapay zekâ figürü ile insanın karşılaşması ve ilişki kurması izleğine dayalıdır. Bu filmlerde insan, yapay zekâ figürüyle karşılaşır ve onunla ilişki kurar; bu ilişki, insanın gerçekliğe ve kendisine dair kavrayışında bir dönüşüme yol açar. Bu anlatı eksenini “insanı insan yapan nedir?” sorunsalını gündeme getirmek ve

derinleştirmek için, dinamik bir ilişkisellik içinde çok verimli olanaklar getirebilmektedir (Cornea, 2005, s. 275-288). Çalışmamızın bundan sonraki bölümü, bilim kurgu sinemasında kendine özgü bir alan oluşturan yapay zekâ figürlerine ve yapay zekâ filmlerine doğru açılacak.

2.2. Yapay zekâ filmlerinde öne çıkan dinamikler

Mary Shelley'nin 1818 yılında yayınlanan *Frankenstein, Or The Modern Prometheus* adlı romanı, bilim kurgunun temel dinamiklerini ortaya koyan ilk ve en önemli eserlerden biri olarak kabul edilir (Picart, 2003, s. 8-11). Bu romanda bir bilim adamı olan Victor Frankenstein, insan cesetlerinin parçalarından ortaya çıkardığı bir gövdeye elektrik vererek onu canlandırır ve böylece ortaya insansı bir yaratık çıkarır. Bu yaratığın bir ismi yoktur, Canavar sözcüğüyle işaret edilir. Mary Shelley, romanındaki Canavar'a kapsamlı bir kişilik ve öznellik vererek onu konuşturur; hikâyeyi onun cümleleriyle anlatır. Canavar, yaratıcısı olarak gördüğü Dr. Frankenstein'ı derin bir sorgulamadan geçirir; onun kendisini bir kişi olarak kabul ederek ilişki kurmasını istemektedir. Öte yanda Dr. Frankenstein, ortaya çıkardığı bu kişi için sorumluluk almayı reddeder; onu yok edilmesi gereken bir nesne olarak görür. Romanın ilk bölümlerinde hiçbir öfke ya da yıkıcılık eğilimi taşımayan Canavar, Frankenstein'ın ve diğer insanların davranışları karşısında giderek daha yıkıcı bir hale gelir ve sonuç olarak büyük bir yıkıma yol açar (Shelley, 1996).

Bu romanın, bilim kurgu sinemasındaki en önemli figürlerden biri olarak çok çeşitli biçimlerde görünürlük kazanan yapay zekâ figürü için bir prototip oluşturduğu söylenebilir (Friedman ve Kavey, 2016, s. 148-149). Romanın alt başlığındaki Modern Prometheus tanımlaması, bilim kurgu anlatılarındaki yapay zekâ figürünün anlamını ve işlevini kavramak için önemli bir yol göstericidir. Yunan mitolojisinde Prometheus, evrensel yasaya karşı gelerek insanoğluna ateşi armağan eder. Yasaya karşı gelmesinin cezası olarak da, sonsuza kadar acı çekmesine yol açan bir döngüye mahkûm olur. Romandaki Modern Prometheus alt başlığının işaret ettiği anlam da, bilim ateşinin insana yüklediği sorumluluk ve bedel olarak yorumlanabilir. Bilme

yeteneği, keşfetme ve anlamlandırma yeteneği insana bir sorumluluk getirir. İnsan bilme ve keşfetme yeteneğini sonuçlarını düşünmeksizin kullandığında, evrensel dengeyi bozan işler yaptığında, bu sorumluluğu yüklenmemesinin bedeli çok ağır olabilmekte, kendisinin ve başkalarının yıkımına yol açabilmektedir.

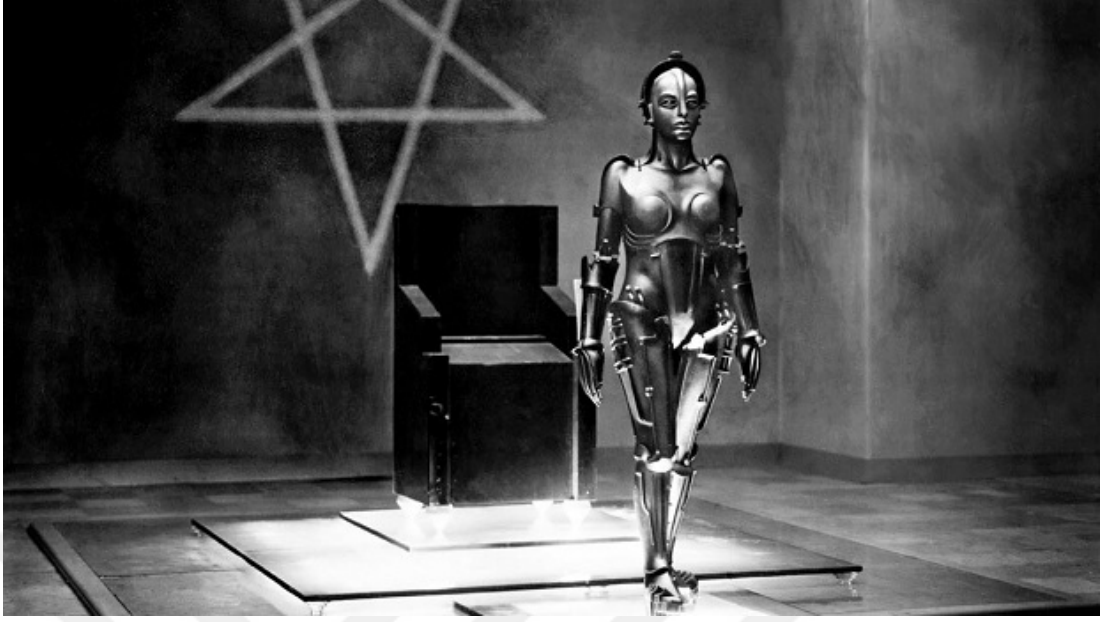
Bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmlerinin de bu sorumluluğu açığa çıkarma ve yüklenme çabamızın ifadesi olduğunu düşünmek mümkündür. Bu filmleri bu gözle incelediğimizde bazı temel dinamiklerin çeşitli biçimlerde yeniden ve yeniden ortaya çıktığını görürüz. Önümüzdeki bölüm, yapay zekâ filmlerinin ilk örneklerinden beri bugüne kadar nasıl bir alan oluşturduğunu, bu alanda hangi dinamiklerin öne çıktığını gözden geçirecek.

2.2.1. “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalı

Kaynaklar sinema tarihindeki ilk bilim kurgu filmini “*Le Voyage dans la Lune*” olarak gösterir. Georges Méliès’nin yazıp yönettiği ve başrolündeki bilim adamını oynadığı 18 dakikalık bu sessiz film, 1902 yılında gösterime girmiş ve uluslararası bir heyecana yol açmıştır. Bu filmin başarısından sonra, sinemanın görsel olanaklarını yenilikçi biçimlerde kullanan ve özel efekt tekniklerini gösteriselleştiren bilim kurgu filmlerinin sinemada ayrıcalıklı bir alan oluşturmaya başladığı görülür (Johnston, 2011, s. 53-54). Bu filmlerde bilim ve teknolojiyi olağanüstü biçimlerde kullanarak sınırları zorlayan bilim adamı figürleri öne çıkar. Bir açıdan bakınca, bu filmlerin yapımcıları da, filmin içindeki bilim adamı figürünün işlevini üstlenmektedir. İzleyici her filmde yeni teknolojik imkânların yeni biçimlerde kullanılmasını izlerken, film sanatının biçimlenmesi sürecini de heyecanla, bir bilim kurgu anlatısını izler gibi izlemektedir. İnsanın elde ettiği teknolojik başarı, sinema sanatında ve özellikle bilim kurgu filmlerinde bir gösteri olarak deneyimlenmektedir (Johnston, 2011, s. 54-61; Telotte, 2007, s. 78-81).

Bu heyecan verici gösteri, Fritz Lang’ın 1927 tarihli *Metropolis* filminin merkezindeki figürde, sinema tarihinin en önemli karakterlerinden birini oluşturur: İnsan eliyle oluşturulmuş, buna rağmen tıpkı bir insan gibi görünen, bir benlik bilinci

taşıyan ve buna göre seçimler yapabilen bir robot; Maria. *Metropolis*, bir yapay zekâ figürünü merkezine alan ilk ve en önemli filmlerden biri olarak kabul edilir. 153 dakika olarak tamamlanan film 17 ayda çekilmiş, yapımında çalışan binlerce kişiyle olağanüstü yüksek bir maliyete ulaşmış ve tüm dünyadaki sinema salonlarında geniş çaplı bir tanıtımla gösterime girmiştir (Elsaesser, 2000, s. 9-16). Film, kapitalizmi sorguya çeker gibi görünürken, kapitalizmin teknolojik cazibesini dinsel ve mitsel sembollerle örülü bir drama içinde gösteriselleştirir. Bu filmdeki yapay zekâ figürü, emekçilerin önderi Maria'nın bir kopyası biçiminde tasarlanmış olan robottur. Kapitalist patronlar tarafından işçileri aldatıp köleleştirmek için üretilmiştir. Bu robot, baştan çıkarıcı bir kadın biçiminde sadece işçileri değil, diğer insanları da büyüleyerek etkisi altına almakta ve endüstriyel zincirin köleleri haline getirmektedir. Ancak gerçek Maria, kapitalist patronun vicdanlı oğlu Freder'in de yardımıyla bu oyunu bozar. Freder'le işbirliği yaparak sahte Maria'nın bir robot olduğunu açığa çıkarır ve işçilerle birlikte sömürüye son verecek bir isyan hareketi başlatır. Bu filmdeki yapay zekâ figürü, kapitalizmin teknolojiyle oluşturduğu baskıyı ve makineleşmeyi ifşâ eder gibi görünürken, filmdeki kişileri büyülediği gibi sinema izleyicisini de büyüleyen bir arzu nesnesidir. Bu haliyle teknolojinin getirdiği bilinmeyen ötekiliğin mükemmel bir temsilcisi olduğu söylenebilir. *Metropolis* filmi, iki dünya savaşı arasındaki dönemde ötekiliğin bir yapay zekâ figüründe nasıl ifade bulunduğunu görebilmek için önemlidir. Endüstrileşmeye ve teknolojik ilerlemeye öncelik veren kapitalizm, insanın kendisine yabancılaşmasına yol açmaktadır. İnsan, kendisini insan yapanın, mekanik bir robottan farklı kılanın ne olduğunu kavrama ihtiyacını yoğun biçimde hissetmektedir. İnsanı insan yapan nedir? İnsanı kendi eliyle oluşturduğu teknolojinin kölesi olmaktan koruyabilecek olan nedir?



Resim 2.2.1: Kapitalizmi güçlendiren din sembolleri. (*Metropolis*, 1927)

İnsanın kendisine benzer bir biçim verdiği figürleri put konumuna yerleştirip daha sonra bu putların esareti altına girmesi, kutsal kitap metinlerinin merkezinde de görülebilen bir hikâyedir. Bu hikâye sonsuz zenginlikte ayrıntılara bürünerek görünürlük kazansa bile, her durumda aynı soruya dayanır: İnsanı insan yapan nedir? İnsanın insan olmasına ve insan kalmasına imkân veren, nedir? Bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmleri de, ilk örneklerinden bu yana bu soruya yeni açılımlar getirir.

Mary Shelley'nin *Frankenstein, Or The Modern Prometheus* adlı romanının yapay zekâ anlatıları için bir öncü olduğuna değinmiştik. Romanın sinemadaki bilinen ilk uyarlaması, 1910'da gösterime giren 16 dakikalık *Frankenstein* filmidir. (Picart vd., 2001, s. 86-87). Filmin yapımcısı Thomas Edison, yönetmeni J. Searle Dawley olarak kayıtlara geçmiştir. Filmde genç bilim adamı Frankenstein, bir insan yaratmak isterken bir canavar yaratır. Canavar, Frankenstein'ın peşini bırakmayan saldırgan ve ihtiraslı bir karaktere dönüşür. Filmin sonunda Frankenstein, aynadaki yansımasına baktığında Canavar'ın görüntüsüyle karşılaşarak dehşete düşer. Ancak daha sonra mucizevi bir şekilde, kendi masumiyetini ve gençlik halini hatırladığında, aynadaki Canavar görüntüsü silinir ve Frankenstein'ın kendi görüntüsüne dönüşür. Bu anlatının bir açıdan Goethe'nin *Faust* anlatısıyla benzerlik taşıdığını görebiliriz.

Bu filmdeki bilim adamı Frankenstein da tıpkı Doktor Faust gibi, hikâyenin başında, bilime ve keşfetmeye tutkulu bir genç adamdır. Faust'un Mefistofeles'e ruhunu satması gibi, Frankenstein da bir insan yaratma ihtirasına kapılmış ve insan olarak kendisine uygun düşen sınırları aşmıştır. Goethe'nin ortaya koyduğu hikâyenin sonunda, Faust'un duyduğu derin üzüntü ve pişmanlık, masumiyetini geri kazanmasını ve ruhunun Mefistofeles'in elinden kurtulmasını sağlayacaktır (Goethe, 2019). 1910 yapımı *Frankenstein* da, filmin sonunda gösterdiği kurtuluş yoluyla bu anlatıya benzer bir çizgiyi izlemektedir.

Mary Shelley'nin *Frankenstein* romanının en ünlü film uyarlaması, 1931'de gösterime giren *Frankenstein*'dir. Bu film hem bilim kurgu türünün, hem de korku türünün en önemli klâsiklerinden biri olarak kabul edilir (Friedman ve Kavey, 2016, s. 92-95). Romandaki Canavar karakteri, yaratıcısı konumundaki Victor Frankenstein'ı gölgede bırakan derinlikte bir öznelliğe ses vermektedir; insanı insan yapan nitelikleri düşünsel, duygusal ve etik açılardan sorgulayan kapsamlı bir bakış açısını yansıtır. Filmdeki Canavar ise bu nitelikte bir öznellik sergilemez. Ne düşündüğünü, herhangi bir şey düşünüp düşünmediğini tam olarak bilmemiz mümkün değildir, çünkü bu Canavar bir sesten ve düşüncelerini ifade edebilecek sözcüklerden yoksundur. Bir yapay zekâ figürü olarak buradaki Canavar, insandaki bilme ve keşif arzusunun yol açabileceği tehlikeleri hissettiren, istenmeyen bir ötekidir. Bembeyaz yüzü, heybetli gövdesi ve öngörülemez davranışlarıyla dehşet verici bir cazibe figürüdür. Canavar sessizdir ve bu yüzden, ötekinin bilinmeyen boyutunu hissettirmekte özellikle etkilidir. Bu haliyle film, ilk gösterime girdiği günden itibaren büyük bir ilgi çeker ve aynı ekip tarafından beş devam filmiyle bir seri haline getirilir. Bu serinin dışında da *Frankenstein*, sinema tarihinin en çok yorumlanan hikâyelerinden biri olmuştur. Frankenstein ismini kullanan çok sayıda filmin yanı sıra, bu ismi kullanmayan, ama açıkça bu anlatının bir versiyonu olan yüzlerce film çekilmiştir (Picart, 2003, s. 191-200). Bu filmler Canavar'ın suretinde, ötekiliği birbirinden çok farklı biçimlerde vücuda getirir. Bu anlatılardaki değişmeyen hikâye ögesi, kendi ürettiği, öznellik ve bilinç taşıyan insansı bir oluşumla yüzleşen insanın yaşadığı deneyimdir.

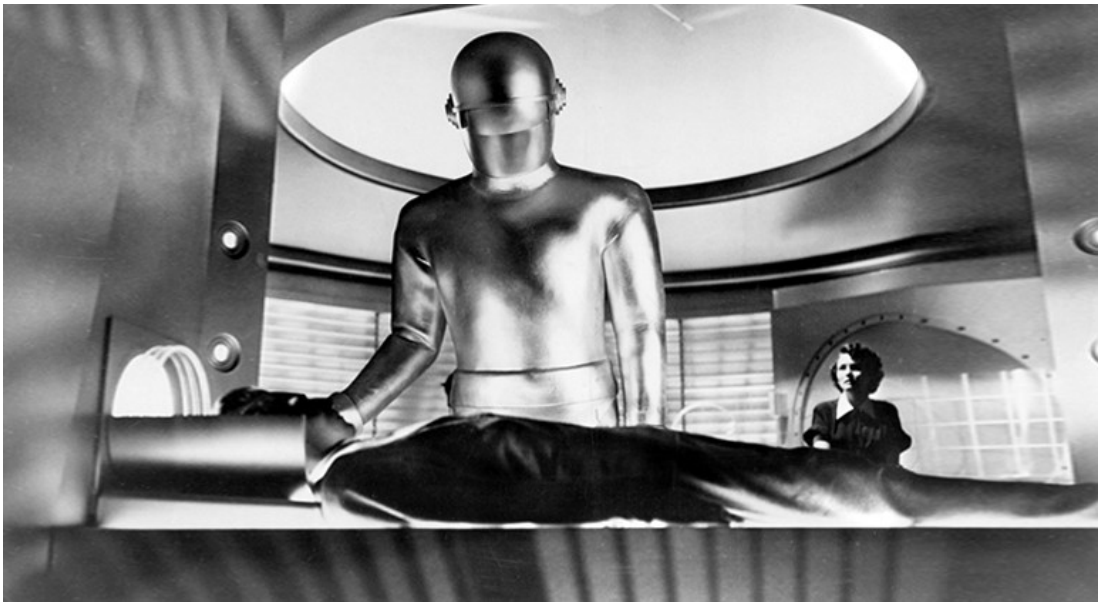


Resim 2.2.2: Benzerini oluşturmak isteyen insan. (*Frankenstein*, 1931)

1930'lu yıllarda endüstriyel kapitalizmin ilk ciddi ekonomik kriziyle yüzleşen dünyada sinema, dönemin kaygılı, karanlık ve güvensiz ortamını yansıtan bilim kurgu filmleri üretmiştir. Bu dönemdeki filmlerde teknolojinin büyüleyici, baştan çıkarıcı bir cazibe unsuru olarak temsil edildiğini söylemek çok da mümkün değildir. Filmlerin geniş bütçelerle çekilememesi de bu durumu etkileyen bir faktör olarak görülebilir (Telotte, 2007, s. 78-86). Bu dönemde insanın ötekiliğe ilişkin en eski ve kadim korkularını canlandıran bir sinema izlenmektedir. Bu anlatılardaki yapay zekâ figürleri, bilim adamlarının narsist ve saplantılı arayışlarının ürünü olarak vücut bulan ve kontrolden çıkarak dehşet salan figürlerdir (Telotte, 1995, s.75-89; Dinello, 2005, s. 42-44). *Dr. X* (1933), *The Invisible Man* (1933), *The Island Of Lost Souls* (1933), *The Mystery Of The Wax Museum* (1933), *Der Herr Der Welt* (1934), *Mad Love* (1935), *The Phantom Creeps* (1939), *Dr. Cyclops* (1940) sözünü ettiğimiz bu filmler arasında öne çıkar. Bu filmlerde insan bedeni dahil olmak üzere tüm yaratıkların bedenlerini mekanik bir düzeneğin parçaları gibi gören, acımasız ve sorumsuz eylemlere girişen bilim adamlarının, iktidar tutkunlarının yol açtığı yıkıcı

ve dramatik sonuçlar sergilenmektedir (Johnston, 2011, s. 59-61). Bu ürkütücü anlatılar, gelmekte olan büyük savaşın birer ön habercisi gibi izlenebilir.

1940’lardan itibaren, II. Dünya Savaşı’nın etkilerinden sıyrılıp ayağa kalkma çabasına giren ülkelerde çekilen bilim kurgu filmleri, teknoloji alanında insanın konumunu idealize eden ütöpik anlatılar üretmeye başlar. Bu anlatılarda fantastik unsurların geri plâna çekildiği, teknoloji vurgusunun öne çıktığı görülür. Bu filmlerdeki yapay zekâ figürleri bir yandan insanın teknolojik alanda elde edebileceği başarıyı yüceltir, öte yandan teknolojinin kontrolden çıkması ya da “düşman” ellerde kullanılması sonucunda yaşanabilecek felâketleri sergiler (Johnston, 2011, s. 70-72; Telotte, 1995, s. 92-96). Bu dönemde yapılan bilim kurgu filmlerinin aynı zamanda birer savaş filmi gibi de izlenebileceğini söylemek mümkündür. Uzay gemilerindeki, yabancı gezegenlerdeki silâhlar, üniformalar, düşmanlar ve tuzaklar arasında görünürlük kazanan savaş, insanlığın toplu belleğinde sürmekte olan yıkıcı savaşın birer yansımasıdır (Telotte, 2016, s. 26-41; Dinello, 2005, s. 48-49). *Mysterious Dr. Satan* (1940), *Robot Wrecks* (1941), *King Of The Rocket Men* (1949), *Master Of The Stratosphere* (1951), *The Day The Earth Stood Still* (1951), *Robot Monster* (1953), *Gog* (1954), *Forbidden Planet* (1956), *The Aztec Mummy vs. The Human Robot* (1957) bu ortamda öne çıkan filmler olarak sıralanabilir.



Resim 2.2.3: Teknolojinin insanı ele geçirmesi. (*The Day The Earth Stood Still*, 1951)

1950’lerde, bugün Soğuk Savaş yılları olarak isimlendirilen dönemde, bilim kurgu sinemasının farklı bir işlev kazandığı görülebilir. Teknolojinin sağladığı imkânlar günden güne gelişirken, bu teknolojinin hizmet ettiği ekonomi tüm dünyada korku odaklı bir siyasetle yönetilmektedir. Bu dönemin bilim kurgu sineması, insanın bu korkulu, tehditkâr düzende kendi yerini sorgulamasını ifade eden bir niteliktedir. (Geraghty, 2009, s. 19-20; Telotte, 2016, s. 59-63). Teknoloji replikaları ve kopyaları çoğaltırken, görüntü egemenlik kazanmakta, gerçekliğe anlam verecek olan insan kendisini aciz ve kaybolmuş hissetmektedir. Bu anlatılarda ortaya çıkan yapay zekâ figürleri incelendiğinde, temel olarak aynı mesajı verdikleri söylenebilir. Bu figürler insana kendi değerlerine ve insan olma sorumluluğuna sahip çıkması gerektiğini hatırlatırken, bu sorumluluğa sahip çıkmadığında uğrayacağı kayıpları gösterir (Dinello, 2005, s. 87-92). Bu dönemin bilim kurgu sinemasında, Soğuk Savaş korkularını cisimleştiren yabancı gezegen istilâsı filmleri öne çıkar, ancak insansı ve mekanize yapay zekâ figürleri bu filmlerde de öncelikli yerini ve önemini kaybetmez (Telotte, 1995, s. 108). Bilim kurgu sinemasının kullandığı yöntemler ve yaklaşımlar, öne çıkardığı kaygılar ve arzular farklılaşsa da, yapay zekâ figürüyle karşılaşan insan, her dönemde aynı meseleyle yüzleşmektedir: İnsanı insan kılan ve insan kalmasını sağlayacak olan şey nedir? Gerçeği kopyadan ayıran nedir? Düşman ve canavar olarak beliren suret, farklı bir gerçekliği mi işaret etmektedir?

1950’li yıllardan itibaren farklı ülkelerde görünürlük kazanan televizyon kanalları, bilim kurgu türündeki dizi filmlerin özellikle popüler olduğu bir mecra haline gelecektir. Sinema filmlerine göre daha küçük bütçelerle gerçekleştirilebilen televizyon dizileri sadece Amerika’da değil, televizyon filmlerine yatırım yapan birçok ülkede üretilir (Wright, 2009, s. 96-100). Teknolojik ilerlemeye öncelik veren Japonya, zengin mitoloji ve görsel tasarım geleneklerinin de katkısıyla, insansı robot anlatıları için son derece verimli bir ortam oluşturur. 21. yüzyılda tüm dünyada popüler konuma gelecek olan *anime* türü, Japonya’daki eskiye dayanan bu bilim kurgu kültürünün bir uzantısı olarak incelenebilir (Bolton vd. 2008, s. vii-xiv).

1960’larda çekilen filmlerde yapay zekâ figürlerinin metalik ve mekanik formlardan uzaklaşmaya başladığı görülür. Mekanik gövdenin insansılığı ifade etmekte yetersiz kaldığı ve yapay zekâ figürünü kişileştiren zekânın önem kazandığı bir dönem başlamıştır. Uzaya insan gönderme projelerinin haber medyasının gündemine yerleştiği bu senelerde, bilim kurgu filmlerinin gerçekçilik izlenimi vermek için kullanabildiği teknolojik yöntemler gelişmektedir. Bu dönemde çekilen *2001 A Space Odyssey* (1968), yapay zekâ filmleri için bir dönüm noktası olacaktır. Bu filmde sonra bilim kurgu sineması, anlatı derinliği ve sinematografik temsiller açısından yeni standartlara göre değerlendirilecektir (Kolker, 2006, s. 7-10). Bu film sonrasında, yapay zekâ figürleri içinde HAL 9000 karakteri önemli bir konuma yerleşir. HAL, insansı bir sesle konuşan bir işletim sistemidir. Bu işletim sisteminin insansı ya da robotize bir görüntüsü yoktur. Görsel ifadesi, siyah ekranın ortasındaki kırmızı bir noktadan ibarettir. Buna rağmen, filmdeki üç karakterden biri olarak anahtar konumda yer alır ve sinema tarihinin en etkili karakterlerinden biri haline gelir. HAL, kendisine yüklenmiş temel komutları her koşulda uygulamaya programlı bir yapay zekâ figürüdür. Uzay gemisinin işletimi onun sorumluluğundadır. Kendisine yüklenmiş olan görevi mükemmel şekilde yapma yolunda çelişkili bir durumla karşılaşınca, çözümü tüm mürettebatı imhâ etmekte bulur. HAL, kontrol edilebilir ve arzulanır olduğu zannedilen teknolojinin, öngörülemeyen ve istenmeyen bir ötekiliğe dönüşmesini kişileştirir. Sesi, sessizliği, sözleri, eylemleri ve varlığıyla, bilinmediği bilinmeyen ötekiliği film boyunca güçlü bir biçimde hissettirir.



Resim 2.2.4: İnsanı denetleyen yapay zekâ. (2001: *A Space Odyssey*, 1968)

1960'lı yıllarda televizyon için çekilen bilim kurgu dizilerinin sayısında olağanüstü bir artış görülür. *The Twilight Zone*, görünenin aldaticılığı ve bilinmeyenin tekinsizliği üzerine kurulu, her bölümü birbirinden bağımsız gelişen bir dizi film olarak önemli bir etki uyandırır. İnsan gibi görünen ama beklentileri sarsan figürleriyle “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunu sürekli gündemde tutan bir alan oluşturur (Hill, 2008, s. 111-126). İngiltere’de aynı yıllarda başlayan *Dr. Who*, günümüzde de devam eden bölümleriyle Britanya kültürünün önemli bir parçası haline gelir. Bu dizinin kahramanı, insan gibi görünmesine rağmen insan olmayan, gezegenler ve boyutlar arasında yolculuk yaparken, her seferinde karşılaştığı yeni kişilere bildikleri gerçekliği sorgulatan bir karakterdir (Bould, 2008, s. 214-218). Yine aynı yıllarda Amerika’da üretilmeye başlanan *Star Trek*, tüm dünyadaki televizyon kanallarında gösterime girerek günümüzde de devam eden kendine özgü bir alt kültür alanı oluşturur. *Star Trek*, dünyadan yola çıkmış bir uzay gemisinin içindeki ekibin galaksiler arası maceralarını anlatır. Mürettebatın sadece Amerikalı erkeklerden değil, farklı ırkları, cinsiyetleri, milliyetleri temsil eden kişilerden oluşması dizinin Türkiye dahil tüm dünyada, her kesim içinde popüler olmasının bir nedeni olarak görülebilir. Bu dizideki mürettebat, savaşmak isteyenleri barışa çağıran, yabancıları şüpheyle değil dostlukla karşılayan, ancak çok gerekli durumlarda savaşa giren bir yaklaşım göstermektedir. Bu açılarından, bilim kurgu sinemasının o tarihe kadar oluşturduğu anlatılardan belirgin biçimde ayrılan bir

söylem kurduğu söylenebilir (Booker, 2008, s. 195-208). Böyle bir dizinin Vietnam savaşının sürdüğü yıllarda ortaya çıkmış olması da, Amerikan siyasetinin Amerikan film endüstrisiyle ilişkisini irdeleyen ayrı bir incelemede tartışılmayı hak eden bir konudur.

1970’li yıllarda bilim kurgu sinemasının iki farklı yönde ilerlediği söylenebilir: Küçük bütçeli, deneysel yapımlar ve yüksek bütçeli, çok sayıda izleyiciyi salona çekmesi beklenen yapımlar. Yapay zekâ figürleri bu iki yöndeki anlatılarda da önemini korur. *Colossus: The Forbin Project* (1970), *Solaris* (1972), *Demon Seed* (1977), *The Brood* (1979), *Westworld* (1973), *Futureworld* (1976) ilk çizgideki önemli örnekler olarak incelemeye değerdir. *Star Wars* (1977), *Star Trek: The Motion Picture* (1979) ve *Alien* (1979) çok izlenen filmler olarak bugün de yerlerini korurken, devam filmleri günümüzde halen üretilen seriler oluşturmuştur (Telotte, 1995, s.130-147). Bu filmler içinde *Alien* serisi, kaynağı ve niteliği belirsiz bir yabancı yaratığın saldırısına uğrayarak imhâ edilen insanların öyküsünü anlatır. Burada konumuz açısından dikkat çekici olan nokta şudur: *Alien* serisinin her filminde bir yapay zekâ karakteri anahtar konumdadır. Anlatıyı sürdüren temel fikir, bu yapay zekâ karakterinin, yaratıcısı olan insana başkaldırmasıdır. Öyle ki, altıncı film olan *Alien: Covenant* (2017)’da, tüm filmlerdeki dehşet unsurunu oluşturan yaratığın, insan eliyle üretilmiş bir yapay zekâ karakteri olan David tarafından türetilmiş olduğu ortaya çıkar. *Alien* serisi, ötekiliğin bilinmediği bilinen ve bilinmediği bilinmeyen yönlerini her filmde daha fazla derinleştirerek anlatıya dönüştürmeyi başarır. Ötekiliğin ürkütücü, tiksindirici, endişe verici ancak yine de tuhaf bir şekilde cezbedici niteliğini; sürekli biçim değiştiren ve nasıl ortaya çıkacağı kestirilemeyen yöntemlerle anlatıya dönüştüren bu filmler, bilim kurgu sineması içinde kendine özgü bir konum kazanmıştır.

2.2.2. Dikotomileri deneyimlemek ve aşmak

1980’li yıllar postmodernite olarak tarif edilen yaşam koşullarının dünyada, özellikle de liberal kapitalizmi benimseyen ülkelerde ağırlık kazanmaya başladığı bir dönemdir. Bu yıllarda akademik çalışmaların önemli bir bölümü, 18. yüzyıldan

itibaren modernizme yön vermiş olan hümanist düşünce çizgisini sorgulamaktadır. Bu çalışmalar sorgulamalarını farklı alanlarda yürütse de, ortaya koydukları düşüncelerde ortak bir eleştiri öne çıkar (McHale, 2015, s. 171-188). Bu eleştiriye göre merkezine özgür iradeli, kendi hayatına yön veren, bağımsız, rasyonel insan idealini yerleştiren hümanizm, 20. yüzyıldaki totaliter ve sömürgeci siyasetleri meşru kılmak üzere kullanılmıştır (Foucault, 1980, s. 109-145). İnsanın kendini özgürce tanımlayan, kararlarını istediği yönde uygulayabilecek bir ideal figür olarak tanımlanması, insanın kendine giderek daha fazla yabancılaşmasına yol açmıştır; çünkü bu ideal, insanın hakîki durumunu yansıtmamaktadır (Horkheimer ve Adorno, 1972, s. 9-93). Hümanist düşünce çizgisinde “ideal” insanın Batılı, erkek, beyaz, belirli bir eğitim çizgisinde şekillenmiş, maddi varlık ve mükemmel sağlıkla donanmış bir kişi olarak temsil edildiği çoğunlukla gözardı edilmiştir (Irigaray 1993; s. 83-109). Bu tanıma uymayan kişilerin yok sayılması, kullanılması, araçsallaştırılması olağan sayılmıştır. İnsanlığı oluşturan her bireyin bu ideale hizmet etmeye çalışması bir insanlık görevi gibi kabul edilerek içselleştirilmiştir (Arendt, 1959; s. 144-166). Tüm bu çerçevenin temelinde de, insanın bilme imkânlarıyla ilişkili hatalı bir varsayım bulunur. Bu varsayıma göre, insan bir özne olarak “orada” duran verili, sabit bir gerçekliği tanımaya, bilmeye çalışmaktadır. Bu varsayım, algılanan gerçekliğin her durumda algılayanın konumu tarafından şekillendirildiğini gözden kaçırmaktadır (Deleuze ve Guattari, 1987, s. 552-566; Heidegger, 1978, s. 2-39). 1980’lerden itibaren akademik çalışmaların önemli bir bölümü bu düşünce çizgisinin teşhis edilmesi, çeşitli yönlerden eleştirilmesi ve çıkış yollarının sorgulanması etrafında şekillenir (Boer ve Sonderegger, 2012, s. 5-8).

Bilim kurgu sineması ve bu alanı inceleyen akademik çalışmalar, bu düşünce ortamında farklı bir önem ve işlev kazanır. Bilişsel yabancılaşma etkisi, bireysel ve ortak yaşamın tüm alanlarına sirayet eden bir deneyim haline gelmiştir. Teknolojiyi ve rasyonel aklı araçsallaştıran kapitalist dinamiklere uyum sağlayan insanın kendisine yabancılaştığı, gerçeği tanıma ve tanımlama yeteneğinden uzaklaştığı görülmektedir. Kapitalizmin derinleştirdiği bu yaşam koşullarında gerçeklik kavramı tanımlanamaz ve tartışılmaz bir niteliğe bürünmektedir. Gerçekliği kurgusal olandan ayırdetme yükümlülüğünü taşıyan insan aklı, böyle bir değerlendirme

yeteneğini yitirmiş görünmektedir. (Bauman, 1997, s. 112-126). Çelişkili ve zorlayıcı durumlarda karar almasını, eyleme geçmesini sağlayacak olan yeteneklerden uzak düşmektedir. Deneyimden anlam çıkarma imkânını kaybetmektedir. Üst üste çoğalan, bağlamından kopuk, anlam verilmeye muhtaç görüntülerle çevrili tek kişilik bir yalnızlığa çekilerek, öğrenim ve keşif getirebilecek ilişkilerden yoksun bir “yaşam tarzı” sürdürmektedir (Featherstone, 2007, s. 107-109). Bu koşullar altında süregiden birbirine benzer yaşantılar ve zorlayıcı yalnızlıklar, bir bilim kurgu anlatısının örgüsüne eklenen halkalara benzemektedir (Bukatman, 1993, s. 278-299).

Bu durumu eleştiren düşünürlerden bazıları, Baudrillard örneğinde olduğu gibi, distopik ve kötümser bir çerçeveden konuşur (1994, s.121-128). Modern toplumu tarif ederken yazdıkları metinler de distopik birer bilim kurgu anlatısına benzer. 1980’lerden itibaren eleştirel düşünceyi önemli ölçüde bu üslubun ve bu yönelimin belirlediği söylenebilir (Hollinger, 2005, 232-241). Ancak bu yönelime alternatif açılımlar da gelişecektir. Bunlardan biri, feminist çalışmalar alanında ortaya çıkan ve yine bilim kurgusal bir üslupla ifade bulan düşünce çizgisidir. Donna Haraway’ın 1985’te yayınladığı *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist Feminism in the Late Twentieth Century* adlı makale, bu düşünce çizgisi için önemli bir açılım noktası olmuştur (Haraway, 1991, s. 149-183). Haraway siborg figüründe, eleştirel düşüncenin mesele edindiği dikotomileri sorgulamak için en uygun konumu bulur. İnsan-makine, zihin-beden, kadın-erkek, doğa-teknoloji, neden-sonuç, öznellik-gerçeklik gibi kutupsallıkları rasyonel düşünce kalıplarının ötesine geçerek dönüştürmenin olanakları, siborg figüründedir. Dikotomilerin varlığını inkâr etmeden ve bu dikotomileri kullanarak yeni deneyimlere açılma imkânı, siborg figüründe bulunabilmektedir. Haraway’ın manifestosu eleştirel teori içinde uzun soluklu bir etki uyandırır ve bu etkiyi izleyen bazı çalışmalar “posthümanizm” alanında görünürlük kazanır. (Wolfe, 2010, s. 3-29). Bu düşünce çizgisinden ilerleyen yaklaşımlar, distopyanın ve rasyonel düşüncenin içinden geçerek yeni konumlara ulaşma olasılığını araştırabilmektedir (Barenji ve Paranjape, 2016, s. 2-8).

Haraway'ın kullandığı anlamdaki siborg kavramı ile bu çalışmada odaklanacağımız yapay zekâ figürü arasında doğrudan bir ilişki bulunur. Araştırmamızın odağındaki yapay zekâ figürü, siborg kapsamına giren örneklerin bir alt kümesini oluşturur. Siborg tanımı, insan ve makine arasında melez bir yapı taşıyan tüm örnekleri kapsar. Bu tanıma göre bilim kurgusal anlatıların ilk örneklerinden beri var olan robotlar, androidler, insansı makineler ve çeşitli derecelerde mekanize olmuş insanlar siborg kapsamına girer (Short, 2005, s. 35-37). Araştırmamızın merkezindeki yapay zekâ figürü ise, siborg kapsamına girenler içinde bir alt küme olarak, insan eliyle oluşturulmuş olmasına rağmen bir kendilik bilinci taşıyan ve buna bağlı seçimler yapabilen örnekleri işaret etmektedir.

1982 yılında gösterime giren ve araştırmamızın öne çıkardığı nitelikte bir yapay zekâ figürüne odaklanarak bilim kurgu sinemasında önemli bir yer edinen *Blade Runner*, o dönemde yükselmekte olan posthümanist düşüncenin önemli izlerini taşır. Bu filmde ifade bulan temel mesele, insan figürünü bir yapay zekâ figüründen ayırdetmenin imkânları ve imkânsızlığıdır. *Blade Runner* ilk gösterime girdiğinde fazla ilgi çekmemesine rağmen, ilerleyen yıllarda kendine özgü bir konum kazanmış ve en çok izlenen, akademik alanda en fazla tartışılan filmlerden biri olmuştur (Brooker, 2012, s. 12-21). Andrew Norris, filmin ortaya koyduğu sorgulamada yapay zekânın insana ne kadar benzeyebileceği meselesinden çok, insanın kendisini insan olarak tanımlarken farkında olmadan taşıdığı varsayımların işaret edildiğini gösterir (Norris, 2013, s. 44-46). Knight ve McKnight, filmin insan olma kavramını bellek, kimlik ve duygular üzerinden nasıl kurguladığını araştırır; insan olma niteliğini beden üzerinden değil, başkalarına yönelik duygular üzerinden geliştirdiğine dikkati çeker (Knight ve McKnight, 2010, s. 27-35).

Bilim kurgunun bir alt türü olarak bu dönemde ortaya çıkan siberpunk kültürü içinde de *Blade Runner* önemli bir örnek oluşturmıştır. Siberpunk, neoliberal kapitalizmin dayattığı yaşam koşullarını bilim kurgusal bir bağlam içinde dramatize eder (McFarlane vd., 2020, s. 2-3). Bu anlatılarda geleneksel yapılar tümüyle çözülmüş, kamusal dengeyi gözetken devlet yapıları yok olmuştur. Mega-şirketlerin tekelindeki toplu yaşam, zayıf olanın sömürülmesi ve yok edilmesi

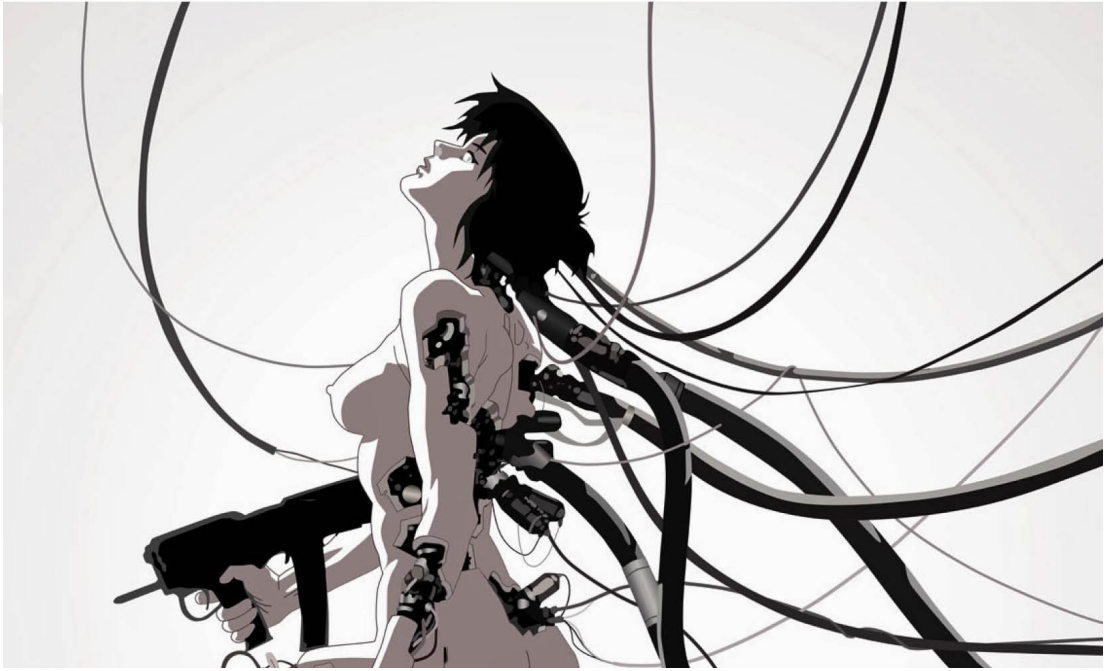
ilkesine göre işler. Siberpunk anlatıları, bu distopik koşullarda hayatta kalmak için ne gerekiyorsa onu yapan karakterleri öne çıkarır. Bu karakterlerin başkaldırcı bir tavır sergilemesine ilk bakışta aldanmamak gerekir, çünkü anlatının sonunda tarif edilen düzeneğin fazla değişmediği, bu karakterlerin bu düzene yeni bir şekilde uyum sağladığı görülecektir (Gray, 2020, s. 367-369).



Resim 2.2.5: İnsansılaştan makine; siborg. (*Terminator*, 1984)

1980’li yıllarda siborg figürüne ve siberuzaya odaklanan filmlerin sayısında olağanüstü bir artış görülür. Siberuzay kavramının gelişmesiyle birlikte, bilim kurgu filmlerinde uzaya ve geleceğe dönük anlatılar yerine, bugün ve burada gerçekleşebilecek anlatılar ağırlık kazanır. *Terminator* serisi (1984, 1991, 2003, 2009, 2015), *RoboCop* serisi (1986, 1990, 1993), *Eve Of Destruction* (1991) *Universal Soldier* (1992) gibi filmler şiddetin, militarizmin, yok edilme korkusuyla baskılanan toplulukların ve bu baskıya siborg bedeniyle karşı koyan karakterlerin öykülerini anlatır. Dijital teknolojinin ses ve görüntü imkânlarını kullanan bu filmler izleyicinin duyularını maksimum düzeyde uyarır ve gündelik yaşamın uyuşturucu baskısı içinde alternatif bir boşalım alanı oluşturur (King, 2000, s. 69-91). Öte

yandan, bu dönemde dünya çapında dağıtıma açılan Japon anime filmleri, aynı teknolojiyi kendine özgü bir anlatım tarzı için kullanmaktadır. Daha incelikli, daha lirik, ama bunun yanında yine militarizme ve şiddete eğilimli bir dil içinde beliren siborg figürleri, dikotomileri deneyimlemek ve aşmak için farklı bir deneyim alanı oluşturabilmektedir. Bu filmler arasında en bilinen örneklerden biri olan *Ghost In The Shell* (1995, 2004) bir yapay zekâ figürüne merkezlenerek “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunu enine boyuna, bir felsefî metin üslubunda tartışır.



Resim 2.2.6: Makineleşen insan; siborg. (*Ghost In The Shell*, 1995)

Japon anime filmlerin etkisi Batı’da gelişen siberpunk kültüründe, özellikle de bilim kurgu filmlerinde görünürlük kazanır. 1999’da gösterime giren *The Matrix* bu filmler arasında öne çıkarak, daha sonra çekilecek olan çok sayıda filmin öncüsü olur. *The Matrix* insanı insan yapanın ne olduğunu sorgulamakla kalmaz, insanın gerçeklik olarak tanıdığı şeyin gerçekliğini de tartışma konusu yapar. *The Matrix* (1999) filminin ardından *The Matrix Revolutions* (2003) ve *The Matrix Reloaded* (2003) filmleri gösterime girer. Ancak ilk filmde izleyiciyi kavrayan meselelerin, sonra gelen iki filmde aynı düzeyde ifade bulduğunu söylemek güçtür. Bu tez çalışmasının dördüncü bölümünde, *Matrix* üçlemesine ilişkin bu düşüncenin gerekçeleri tartışmaya açılacaktır.

2000’li yıllarda, yapay zekâ filmlerinde olağanüstü bir sayı ve çeşitlilik artışı gözlenir. Bu dönemdeki teknolojik gelişmeler, bir yapay zekâ oluşumunun insana ne kadar benzer olabileceğini, yapay zekânın insanı gölgede bırakan işlevlerinin insan için nasıl bir vaat ve tehdit oluşturabileceğini sorgulayan tartışmalar doğurmaktadır (Boden, 2016, s. 147-169). İnsanı yapay zekâ figüründen ayıranın ne olduğu sorusu çok sayıda filmde, çeşitli yönlerden, farklı düzeylerde sorgulanmaktadır. *Artificial Intelligence A.I.* (2001), *I, Robot* (2004), *WALL-E* (2008), *Moon* (2009), *Prometheus* (2012), *Her* (2013), *Ex-Machina* (2014), *Blade Runner 2049* (2017) filmlerinin bu filmler arasında farklı açılardan öne çıktığı söylenebilir. Ancak diğer filmlerde de, insan-yapay zekâ karşılaşmasının giderek daha etkileyici biçimlerde ifade bulunduğunu söylemek mümkündür. 2000’lerdeki diğer bir gelişme de, insan ve yapay zekâ karşılaşması üzerine kurulu dizi filmlerin sayı ve niteliğinde görülen gelişmedir. *Person Of Interest*, *Almost Human*, *Intelligence*, *Humans*, *Black Mirror*, *Mr. Robot*, *Black Carbon* ve *Westworld* bu diziler arasında incelenmeye değer örnekler olarak öne çıkar. Uzun bir zaman diliminde, çok sayıda bölümlere yayılarak açılabilmeleri, bu dizi filmlerin ele aldıkları soruları farklı yönlerle doğru derinleştirmelerini de mümkün kılabilmektedir.

2.3. Yapay zekâ filmlerini incelemek için uygulanan yaklaşımlar

Bu tez çalışmasındaki yapay zekâ filmlerini incelemek üzere kullanacağımız yöntemi açıklamadan önce, bugüne kadar bu alandaki filmleri inceleyen akademik çalışmaların nasıl yaklaşımlar getirdiğini, kendi yaklaşımımızın nasıl bir alana yerleştiğini ortaya koymak önemlidir. Bu akademik çalışmalar yakından incelendiğinde, uyguladıkları yaklaşımların oldukça belirgin eksenlere ayrıldığını saptamak mümkündür.

Bu çalışmaların bir bölümü, seçtikleri filmin ya da filmlerin, belirli bir felsefi argümanı nasıl ifade ettiğini, nasıl ileri götürdüğünü araştırır. Bu nitelikteki yaklaşım, filmde bulunduğu hikâye çizgilerinin, konuların, önermelerin, çelişkilerin söz konusu argümanı nasıl derinleştirdiğini inceler. Steven Sanders, bilim kurgu

filmlerinin bilinçlilik, zamansallık, nedensellik, kimlik, özgür irade gibi deneyimsel kavramları sorunsallaştırma imkânları açısından çok zengin bir alan oluşturduğuna dikkatimizi çeker (Sanders, 2010, s. 1-4). Bu çizgide ilerleyen Abrams, *Metropolis* filmine, Adorno ve Horkheimer'in aydınlanmanın diyalektiğine ilişkin düşünceleriyle paralel bir okuma getirir (Abrams, 2010, s. 153-169). McMahon, *Frankenstein* filminde ölüm fikrine karşı koymanın Victor Frankenstein'ı insan olmaktan nasıl uzaklaştırdığına dair varoluşsal düşünceye dayanan bir inceleme yapar (McMahon, 2010, s. 73-87). Stoehr, *2001: A Space Odyssey* filmini insan varlığının mutlak bir noktada temellendirilemeyeceği düşüncesi açısından değerlendirir (Stoehr, 2010, s.119-133). Holt, *The Terminator* filmi üzerinden, "Filmlerdeki karakterlerin var olmadığını bildiğimiz halde, nasıl olur da onlara karşı korku, merhamet, hayranlık duyarız?" sorusunu tartışmaya açar (Holt, 2010, s. 135-149). Conard, Platon'un ve Descartes'in epistemoloji ve metafiziğe ilişkin düşüncelerinin *The Matrix* filminde nasıl boy gösterdiğine ışık tutar. *The Matrix* filmindeki epistemolojik ve metafiziksel önermelerin deneyime dayandığını, ancak Platon'un ve Descartes'in epistemolojik ve metafiziksel önermelerinin rasyonalist ve idealist bir bakış açısını yansıttığını, dolayısıyla filmde dile getirilen düşüncelerin filmi temellendirmek ve değerlendirmek için yetersiz kaldığını öne sürer (Conard, 2010, s. 207-220).

Mark Rowlands, bilim kurgu filmlerinin felsefî argümanları duyumsanır kılma ve derinleştirme imkânlarıyla çok değerli bir işlev yüklenebildiğine dikkatimizi çeker (Rowlands, 2012, s. vii-xi). Önemli bilim kurgu fillmlerini ayrı ayrı inceleyerek, her filmin felsefî düşüncedeki köklü bir meseleyi nasıl derinleştirdiğini tartışmaya açar. Elana Gomel, bilim kurgu sinemasında "kutsal" olanın sekülerleştirildiği bir anlatı dünyası kurulduğunu söyler. Daha önce sadece dinlerin ve mistisizmin alanında olduğu düşünülen kavramların bilim kurguda nasıl ifade bulunduğunu araştırır. Bilim kurgunun, yaşamın dile getirilemeyen boyutuyla buluşmayı nasıl sağladığını araştırma konusu haline getirmemizi ister (Gomel, 2014, s. 149-157).

Bilim kurgu sinemasını ve yapay zekâ filmlerini inceleyen çalışmaların önemli bir bölümü, kültürel incelemeler geleneğine dayanır. Bu çalışmalar, ele aldıkları filmlerde öne çıkan kültürel kodları, dili, simgesel figürleri, bu figürlerin taşıyabileceği anlamları bu filmleri ortaya çıkaran sosyolojik ve kültürel bağlamı çözümlemek üzere yorumlamaktadır. Bu çalışmalardaki yaklaşım, filmde öne çıkardığı bulguları, incelenen konuyla ilişkili bir tarihsel bağlama yerleştirmeye özen gösterir. Böylece filmin arka planındaki toplumsal ilişkileri, ekonomik ve siyasal süreçleri, iktidar dinamiklerini tartışmaya açar (Bould vd., 2009, s. xix-xxii; Johnston, 2011, s. 27-41; Telotte, 2007, s. 40-44). Kültürel incelemeler geleneğine yön veren Marksist, feminist, postkolonyalist düşünce çizgilerinin, yapay zekâ filmlerini inceleyen bu çalışmalara da yön verdiğini görmek mümkündür.

Marksist eleştiri geleneğini izleyen düşünürler, bilim kurgunun ve yapay zekâ figürünün, teknolojiye dayalı kapitalizme tutsak olan insanın çelişkilerini görmek için çok verimli bir alan oluşturduğunu öne sürer. (Burling, 2005, s. 236-245; Mieville, 2009, s. 231-233). Rob Latham siborg figürünün özellikle gençliğe özgü tüketim kültüründeki karmaşık çelişkileri anlamak için çok önemli bir metafor olduğuna dikkati çeker (Latham, 2002, s. 231-232). Son dönemde, bu çizgiyi izleyen çalışmalar arasında ekolojik eleştiri metinleri ağırlık kazanmaktadır. Ekolojik eleştiri metinleri, bilim kurgudaki ve yapay zekâ figüründeki insan-doğa karşılaşmasına odaklanır; kapitalizmi, ekolojik kıyamet kavramını, tüketime dayalı ideolojileri, doğal yaşam dinamiklerinin bu ideolojiler tarafından nasıl kavramsallaştırıldığını mesele edinir (Canavan ve Robinson, 2014, s. 243-260). Bu açıdan bakınca, yapay zekâ figürünü merkeze alan filmlerde, neoliberal kapitalizmin insanı ve doğayı ezip yok eden dinamiklerini saptama ve ortaya koyma imkânları genişler. Ancak bu çizgideki çalışmalar, kendini doğrulayarak çoğaltan, sürdüren ve dayatan tesbitlere yol açabilmektedir. Elana Gomel, bu tesbitlerde insanın teknolojik gelişmeye dayalı kapitalist düzene boyun eğmesi dışında fazla bir alternatif görülmediğine dikkatimizi çekerek, insanın eylemliliğine ve etik ilkelere dayalı farklı bakış açıları getirmek gerektiğini söyler (Gomel, 2014, s. 212-213). Öte yandan, Marksist düşünceden gelen Fredric Jameson, bilim kurgudaki ütopya yöneliminde, kapitalizmin içinden geçerek özgürleşme arzusunun işaretlerini bulur. Bilim kurgu anlatısının alternatif bir

gerçekliği “bilişsel konumlama” (*cognitive mapping*) olarak adlandırılabilen bir süreçle nasıl kurguladığını araştırır. Bilişsel konumlama yöntemlerinin farklı yaşam olanakları önermek için, gerçekçiliğe sıkı sıkıya bağlı söylemlerden çok daha etkili olabildiğini öne sürer (Jameson, 2005, s. 142-181). Jameson’un düşünce çizgisini izleyen Carl Freedman, tüketimciliğe ve yabancılaşmaya teslim olmayan bir yaşam biçimini hayal etmenin, günümüz koşullarında giderek güçleştiğine dikkat çeker. İdeolojilerin büyük oranda çözülüp dayanaksız kaldığı bu koşullarda, bilim kurgu anlatılarının akademik eleştiri metinlerinden daha etkili eleştiri imkânları taşıdığını savunur (Freedman, 2000, s. 181-199). Ancak bu saptamalara dayanarak, bilim kurgu sinemasını eleştirel bir gözle incelemenin yararsız bir çaba olduğunu düşünmek, elbette doğru olmaz. Aksine, bu uyarıları da göz önüne alarak, bilim kurgu sinemasını ideolojik önkabullere dayanmaksızın inceleyen bir yaklaşım geliştirme imkânlarını araştırmak gerekir. Önümüzdeki tez çalışması, böyle bir çabayı hedeflemektedir.

Bilim kurgu sinemasını ve yapay zekâ figürünü feminist bir yaklaşımla inceleyen çalışmalar içinde, Donna Haraway’ın 1985’te ortaya koyduğu siborg teorisi, önemli bir dönüm noktası olarak görülür (Grebowicz ve Merrick, 2013, s. 2-21; Lavigne, 2013, s. 82-97). Önceki bölümde de gördüğümüz gibi Haraway siborg figürüne, kültürün derinleştirdiği ikili karşıtlıkları deneyimleme ve aşma konumu olarak yaklaşır. Siborg figürünü kullanarak, toplumsal dinamiklerin kadın ve erkek karşıtlığına yüklediği anlamları görmemizi ve bu kalıpların ötesine geçme yollarını aramamızı ister. Siborg, tüm ikili karşıtlıkları içerebilmektedir. Haraway siborg figüründe sadece toplumsal cinsiyet kalıplarını değil, kültürel kodların aşıldığı tüm ikili karşıtlıkları deneyimleme ve aşma imkânını gösterir (Haraway, 1991, s. 127-148). Haraway’ın manifestosu toplumsal kimlik kodlarını çözümlemek isteyen farklı alanlardaki düşünürler için önemli bir dayanak oluşturmuştur. Liberal hümanist düşünce geleneğini eleştiren ve bu geleneğin insana yüklediği kalıpların ötesini görmek isteyen bazı düşünürler, bu eleştiriye ilerleterek, araştırmalarını posthümanizm ekseninde sürdürür. Bu çizgiyi izleyen Miller, *2001: A Space Odyssey* filmini, posthümanist düşüncenin erken bir örneği olarak yorumlar (Miller, 2012, s. 163-182). Dinello, farklı bilim kurgu filmlerinde incelediği siborg figürüne,

posthümanist teknoloji idealinin en belirgin temsilcisi olarak yaklaşır (Dinello, 2005, s. 115-146).

Postkolonyalist çizgiyi izleyen düşünürler, yapay zekâ figüründe azınlıklar için egemen düzenin dayattığı kimliklere karşı koyma imkânını bulur ve filmleri bu bakış açısıyla çözümler. Bu figürü merkezine alan filmlerde, dayatılan kimlikler üzerinden baskı mekanizmaları kuran yönetimlerin stratejilerini ve yöntemlerini saptamak ve eleştirmek, böylece mümkün olur (Reid, 2009, s. 256-266). Yapay zekâ figürünün hibriditeyi, melezliği temsil eden karakteri, bu tür okumalar için elverişli bir zemin sağlamaktadır. Bunun ötesinde, yapay zekâ figürüne odaklı bilim kurgu anlatılarının, postkolonyalist eleştiri geleneğinden de beslenerek geliştiğini söylemek mümkündür. Hellstrand, sinemadaki siborg figürünün ötekiliği ve melezliği temsil etme biçimlerinin, postkolonyal teoriyle paralel olarak nasıl dönüştüğünü inceler (Hellstrand, 2016, s. 251-264).

Eleştirel teorinin ve kültürel incelemeler geleneğinin farklı ideolojik çizgilerini izleyen bu çalışmalar, yapay zekâ figürünü ele alırken uyguladıkları yöntem açısından birbirlerine oldukça yakın dururlar. Bu çalışmalarda bilim kurgu filmi ve yapay zekâ figürü, düşünürün benimsediği ideolojik geleneğin kodlarına göre bir çözümlemeye geçirilir. Böylece, anlatıyı doğuran kültürel yapının dinamiklerine, iktidar ilişkilerine, kişilerin ve toplulukların bu dinamiklere direnme ve katılma yöntemlerine ilişkin bir eleştiri ortaya konur (Short, 2005, s. 187-209). Bugüne kadar bu yaklaşımla gerçekleştirilen çalışmaların gündeme getirdiği düşünceler, kuşkusuz çok önemli ve değerli olmuştur. Kimlikler üzerinden yürütülen baskı mekanizmalarını, kapitalizmin ve cinsiyetçiliğin içselleştirilmesini sağlayan dinamikleri, gerçeklik algısının yitirilişine yol açan iktidar düzeneklerini açığa çıkarmak ve eleştirmek, bugün de son derece önemlidir. Ancak bu çalışmalarda izlenen yaklaşım, incelemeye temel oluşturan ideolojinin önemseydiği ve işaret ettiği düzenekleri vurgulamaya odaklıdır. Yapay zekâ figürünün ve filmin içerdiği farklı dinamikleri, farklı boyutları bir arada inceleme eğilimi göstermez. Filmin nasıl bir yapı kurduğunu ve bu yapının film deneyiminde nasıl işlev gördüğünü de genellikle çözümlemeye dahil etmez. Bu yüzden de, bu eğilimdeki çalışmaların, bilim kurgu

sinemasındaki yapay zekâ figürünün içerdiği çok boyutlu işlevleri tam olarak değerlendirmedini söylemek mümkündür. Bu tez çalışması, bu imkânları farklı bir biçimde değerlendirmeyi deneyecektir.

Keith Johnston, bilim kurgu filmlerini belirli bir ideolojik çerçeveden inceleyen çalışmaların filmi, toplumsal yapıdaki dinamikleri bire bir yansıtan bir alegori olarak görme yanılıgısına düşebildiğine dikkat çeker. Böyle bir okumanın, farklı izleyicilerin filme yükleyebileceği çok farklı anlamları göz ardı ettiğini, izleyicinin filmle kurduğu ilişkinin farklı boyutlarını değerlendirmeye almadığını dile getirir (Johnston, 2011, s. 29-33). Douglas Kellner belirli bir ideolojik çizgiyi izleyen her yaklaşımın, o ideolojinin perspektifiyle sınırlı kaldığını ve bu nedenle filmi kapsamlı bir şekilde ele almakta yetersiz kalabildiğini vurgular. Toplumsal ve zihinsel dinamiklerin çok boyutluluğunu dikkate alan ve bu boyutları bir arada değerlendirebilen çok perspektifli bir yaklaşım geliştirmek gerektiğini söyler. Marksist, feminist, yapısalcı, post-yapısalcı, psikanalitik yaklaşımları ve farklı açılımları birlikte kullanabilen bir yöntemin daha bütünlüklü bir okumayı mümkün kılabileceğini öne sürer (Kellner, 1995, s. 98-101). Ancak böyle bir yöntemin nasıl olabileceğine ilişkin bir öneri getirmez. Sue Short, siborg filmlerinin ve onları inceleyen teorik çalışmaların bir değerlendirmesini sunduğu kitabında, siborg figürünün öznellik kavrayışımızı dönüştürmek için ne tür imkânlar içerdiğini tartışmaya açar. Akademik ortamların belirli bir ideoloji ekseninden gelerek yapılan iddialı okumaları öne çıkardığını ve bu nedenle de çok perspektifli bir okuma yönteminin tercih edilmediğini dile getirir. Çok perspektifli bir okuma yönteminin, siborg figürünün içerdiği imkânları daha iyi değerlendirebileceğini öne sürer (Short, 2005, s.199-202). Siborg figürüne bugüne kadar getirilen yaklaşımlara eleştirel bir gözle bakan William Haney, teknolojiye vurgu yapan posthümanizm perspektifinin sınırlılıgına dikkat çeker. Siborg figürüne insanı anlamak üzere yaklaşan bir çalışmanın, insan bilincinin kavramsal içeriklerin ötesini algılayabilen boyutunu gözardı etmemesi gerektiğini vurgular (Haney, 2006, s. 168-177). Katherine Hayles de posthümanizmin getirdiği, insana yüklenen ikili karşıtlıkları aşma talebinin, bizi bedene ve bedeni sınırlandıran koşullara yabancılaştırmaması gerektiğini söyler.

Bedeni sınırlandıran koşullardan zihinsel kategorilere sığınarak değil, ancak bedenin koşullarını tanıyarak özgürleşebileceğimizi hatırlatır (Hayles, 199, s. 283-289).

Bu eleştirileri de göz önüne alarak bu çalışmada, tüm ikili karşıtlıkların içinde yer bulabileceği ve aynı zamanda bu ikili karşıtlıkları deneyimleyip aşma imkânını içeren bir yaklaşım oluşturmayı deneyeceğiz. Daha sonra da bu yaklaşımın nasıl işlediğini görmek için, yapay zekâ figürünü merkez alan yedi filmin incelemesini gerçekleştireceğiz. Yaklaşımımız, bu yapay zekâ filmlerindeki ben ve öteki ilişkilerine odaklanacak. Bilim kurgu filmine yön veren bilişsel yabancılaştırma etkisinin bu filmlerdeki ben ve öteki dinamiklerinde nasıl ifade bulunduğunu araştırarak. Ötekinin getirdiği bilinmezliğin, bilinenle ilişkisinde ortaya çıkan dinamikleri gözden geçirecek. Böylece “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunun bu filmlerde nasıl ifade bulunduğunu araştırırken, öznenin bilinmezlikle ilişki sürecinde nasıl kurulduğunu görmeyi deneyecek.

Bu çalışmanın odaklandığı ben ve öteki karşıtlığı, diğer ikili karşıtlıkların hepsini içerebilme özelliğiyle farklılaşarak öne çıkar. Ben tasarımının öteki ile yürütülen ilişki sırasında kurulduğu ve bu ilişki yoluyla dönüşebileceği bilgisi, yaklaşımımızın merkezinde yer alır. Bu bilgiye dayanan, ben ve öteki ilişkisine bu açıdan yaklaşan köklü geleneğiyle tasavvuf düşüncesi, bu çalışmada izleyeceğimiz yöntemi oluşturabilmek için sağlam bir çıkış noktası getirmektedir. Tasavvuf düşüncesi ilkelerine dayanarak oluşturacağımız yöntem, ben ve öteki ilişkisinin öznenin nasıl kurulduğunu araştırma sürecinde, içsel olarak tutarlı bir yol haritası önerecektir. Bu harita sayesinde, bu filmlerde ben ve öteki dinamiklerinin nasıl ifade bulunduğunu ve insanın nasıl sorunsallaştırıldığını tutarlı bir şekilde düşünmek ve tartışmak mümkün olabilecektir. Farklı perspektiflerin öne çıkardığı ikili karşıtlıkları bir arada değerlendirmek ve farklı bakış açılarını içermek de böylece mümkün olabilecektir.

Yapay zekâ figürünün ikili ve melez bir oluşum olduğunu, bu haliyle ikili karşıtlıkları içirme ve aşma imkânı taşıdığını, önceki bölümde görmüştük. Bu noktada, eleştirel teoride melezlik kavramını çözümlemek üzere kullanılan aynılık ve

farklılık kavramlarını hatırlayalım. Bu düşünce çizgisine göre, iktidar sahibinin idealize ederek dayattığı kimlikle, ona direnen birey arasında, aynılık ve farklılık ekseninde ilerleyen bir ilişkisellik söz konusudur (Bhabha, 1994, s. 85-92). Bu araştırma için önereceğimiz yaklaşımda, aynılık ve farklılık kavramlarının yerine, tasavvuf düşüncesindeki cem ve fark kavramlarını kullanacağız. Zira aynılık ve farklılık, dışarıdan bakılan bir sistemi çözümlemek için uygun kavramlardır; ancak insandaki öznel deneyimi, içsel bir deneyimdir. Tasavvuf düşüncesinin önerdiği cem ve fark kavramları, içsel deneyimdeki birliği ve farklılığı işaret etmek için özellikle uygun kavramlar olarak öne çıkar (Kâşânî, 2015, s. 188-191, s. 433-436).

Tasavvuf düşüncesinde insan, ikili karşıtlıkların bir araya geldiği noktada konumlanır. Bu konumda insan, ikili karşıtlıkları tecrübe etmek ve aşmak üzere bulunur. Bu konumda insana bilme, deneyimleme ve dönüşme imkânını getiren eylem, öteki ile ilişkisinin kendisini dönüştürmesine açılmaktır (Chittick, 1989; Sunar, 1974, s. 91-109). Herhangi bir ilişki bağlamında geçerli olabilecek bu yaklaşım, yapay zekâ filmleri alanında zengin ve çok boyutlu bir anlam dünyasına kavuşur. Bu filmler, insan ve yapay zekâ karşılaşmasında ortaya çıkan “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunu farklı ikilikleri buluşturan bir ilişkiler ağı içinde sorunsallaştırmaktadır. Bu çok katmanlı ilişkiler ağının zengin anlam dünyasına açılırken tasavvuf düşüncesi ekseninden ilerleyerek geliştireceğimiz yaklaşım, bize çok boyutlu bir hareket alanı sağlayabilecektir.

3. ARAŞTIRMANIN İZLEYECEĞİ YAKLAŞIM VE YÖNTEM

3.1. Tasavvuf düşüncesinde insan olma yolculuğu

Tasavvuf sözcüğü, farklı coğrafyalardan ve köklü bir tarihsellikten gelen bir düşünce geleneğini ve bunun ötesinde, hayata yönelik bütünsel bir yaklaşım tarzını işaret eder (Kuşeyrî, 2013, s. 19-33; Sunar, 1974, s. 237-247). Tasavvuf geleneğinin ortaya çıkardığı eserler ve bu eserleri inceleyen akademik çalışmalar gözden geçirildiğinde, bu geleneğin farklı yorumlarının içerdiği bazı temel ilkeler belirgin biçimde öne çıkar. Önümüzdeki bölüm, bu temel ilkeleri araştırma konumuzun öncelikleri açısından serimleyerek ortaya koymayı hedefliyor.

Tasavvuf düşüncesi geleneğine göre kişi, beşer olarak dünyaya gelir. Beşer olmaktan insan olmaya doğru evrilmek üzere buradadır. Tekâmül olarak da tanımlanan bu süreç, kişideki olgunlaşma ve gelişme potansiyelini vücuda getirir. Bunun için kişi öncelikle, varlıktaki tevhid ilkesinin farkına varmış olmalıdır. Tevhid ilkesine göre varlık, çokluğun birliği ve birliğin çokluğu eksenlerinde gerçekleşir. Kişinin kendisinde bulduğu öznellik, birliği vücuda getiren parçalardan biridir. Tüm öznellikler, varlığın merkezindeki tek bir öznelliğin açılımlarından ve görünen yüzlerinden ibarettir. Bu merkezde bilen, bilinen ve bilme eylemi aynı anda gerçekleşmektedir. Kişi, beşer olmaktan insan olmaya doğru tekâmül ederken, bu merkezdeki birlik bilincine doğru yakınlaşır. Bu tekâmül süreci sırasında, kişinin bilme ve kavrama yeteneği derinleşir. Bilme ve kavrama yeteneği derinleştikçe, etik seçimler yapabilme ve bu seçimler doğrultusunda davranma yeteneği gelişir (Chittick, 1989, s. 3-30; İbn Arabî, 2007, c.I, s. 273-278; Sunar, 1974, s. 75-90).

Tasavvuf düşüncesinde insan, ikili karşıtlıkların buluşma noktasıdır. Bu ikili konumun tasavvuftaki ismi berzâhtır (Kâşânî, 2015, s. 107-109). Bu düşünceye göre kişi dünyada, ikili karşıtlıkları tanımak, tecrübe etmek ve aşmak üzere bulunur. İnsanın konumundaki temel imkân budur. İnsan, ikili karşıtlıkları tecrübe edip

aşarak, birlik yolunda tekâmül edebilir ve bu tekâmül sürecinde kavrayışı, yetenekleri, bilgisi ve karakteri bir dönüşümden geçebilir. Bu dönüşüm sırasında Bir'in yeni yüzlerini ve yeni derinliklerini tanır, görür; keşfeder (Chittick, 1989, s.14-16; Izutsu, 1984, s. 39-67). Her insan, Bir'in vücuda gelme ve bilinme konumlarından birisidir. Bu açıdan insan, Bir'likle cem halindedir. Kişinin içsel deneyiminin merkezinde bu cem hali bulunur. Öte yandan, kişinin deneyimindeki her an değişen gerçeklikler, birliğin çokluktaki yüzleridir. Diğer bir deyişle, cemin fark halleridir. Kişinin konumundaki ikilik ve melezlik, aynı anda taşıdığı bu cem ve fark hallerinin bir ifadesidir (Kuşeyrî, 2013, s. 121-176; Affifi, 1974, s. 28-30). Bu konumdaki kişiye bilme, tecrübe etme ve dönüşme imkânını getiren; öteki olarak gördüğü varlıkla birlik zemininde ilişki kurmak, bu ilişkinin kendisini ve ötekini dönüştürmesine bilinçli olarak katılmak olacaktır (Sunar, 1974, s. 91-109). Kişi, ötekiliğin görünür duruma geldiği her suretle aynı varlık zeminini paylaştığını hatırlamalı ve ötekiliğin değişen suretleriyle bu ilkeyi gözeterek ilişki kurmalıdır. Bu ilişki sayesinde kişinin tekâmül süreci ilerlerken, gerçekliği kavramak için kullandığı yetenekler derinleşebilir, gerçekliğe dair bilgisi ve kavrayışı daha kapsamlı bir nitelik kazanabilir (Chittick, 1989, s.145-158).

Kişinin tekâmülü, diğer bir deyişle tevhid ilkesini tecrübe etme yolculuğu, iki eksen üzerinden ilerlemektedir: Teşbih ve tenzih. Teşbih, varlığın kavramsallaştırılabilen boyutunu işaret eder. Buna göre, tanımlayıp sözcüklerle ifade edebildiğimiz her şey, teşbih alanına girer. Öte yandan tenzih, varlığın dile getirilemeyen ve tanımlanabilir olmayan boyutunu işaret eder (Chittick, 1989, s. 68-76). Buna göre, kendimizi ve ötekini teşbihle tanıyıp bilgiye dönüştürürken, tanımlayamadığımız ve bilgiye dönüştüremediğimiz boyutun daima farkında olmamız gerekir. Öteki ile dengeli ve dönüştürücü bir ilişki içinde olmanın ön şartı, bu tanımlayamadığımız boyutun da farkında olarak ilişki kurmaktır. Aksi halde, beni ve ötekini sabit kimliklerle tanımlama eğilimine kapılır ve yanılgıya düşeriz; kendimize ve ötekine dair gelişen ve dönüşen bir bilgiden mahrum kalırız. Oysa insan olma yolculuğu, tam da bilgideki bu dönüşümün yolculuğudur (Affifi, 1974, s. 34-38).

Varlığın tanımlayamadığımız boyutunun da farkında olarak öteki ile ilişki kurduğumuzda, ötekine ve kendimize dair bilgimiz kaçınılmaz olarak dönüşmektedir. Bu dönüşüm sırasında, daha önce öteki olarak tanımladığımız niteliklerin kendimizde, ve daha önce sadece bende olduğunu zannettiğimiz niteliklerin ötekinde de bulunduğunu farkedebiliriz. Bu süreçte, kendimizde ve ötekinde var olduğunu daha önce bilmediğimiz nitelikler de görüş alanımıza girebilir. Böylece, ben ve öteki olarak tanımladığımız suretler, kaçınılmaz olarak değişir. Tekâmül sürecinde, öteki olarak tanımladığımız suretlerin anlamı dönüşmekte ve ben olarak tanımladıklarımızın kapsamı genişlemektedir. Bu süreç, kişinin kimliksizleşmesine değil, tam tersine, bilinçli seçimler yapabilme yeteneğinin, dolayısıyla kişiliğinin adım adım gelişmesine yol açmaktadır. İnsan olma yolculuğu da bu gelişimle şekillenir ve anlam kazanır. Tasavvuf düşüncesine göre insana özgü kişilik, içine doğulan toplumdan bilinçsizce edinilen alışkanlıkların ve önyargıların temizlenmesiyle ortaya çıkan görüş netliğinin getirdiği bilinçli eylemlerle edinilen bir kazanımdır. Bu kazanım, kişideki insan olma yeteneğinin ölçüsüdür. Beşer olmaktan insan olmaya doğru ne kadar yol alındığını, bu kazanım belirler (İbn Arabi, 2007, c. I, s. 104-123).

Kişinin beşer olmaktan insan olmaya doğru bilinçli olarak yol alması için öncelikle tevhid ilkesinin farkına varmış olması gerektiğini söylemiştik. Bu farkındalığın uyanışına, tasavvuf düşüncesinde kıyâmet adı verilir. Kıyâm, fiil olarak, birbirine yakın iki anlama işaret eder. Bunlardan birincisi, ayağa kalkıştır. İkincisi de, bir işe koyulmaktır (Uludağ, 2012, s. 217). Tasavvuf düşüncesine göre, çokluktaki birlik ilkesini idrâk eden kişi, kıyâm etmiştir. Diğer bir deyişle, uyanmış ve tekâmül süreci için ayağa kalkmıştır. Çokluktaki birliği ve birlikteki çokluğu görerek yaşayan kişi, uyanmış kişidir. Böyle bir kişi, benmerkezci ve salt tüketici olamaz. Bütüne hizmet ederek ve aynı anda bütünden beslenerek, öğrenerek, gelişerek yaşar. Bütün içinde kendi varlığını anlamlandırmak, ve bu anlama uygun şekilde işe koyulmak, eylemde bulunmak, kıyâmdaki kişinin yönünü belirler. Böyle bir kişi, keşfetmeye yatkındır; öteki ve yabancı olarak görünen unsurlardan gelecek yeni bilgileri idrâk etmek için bilinçli olarak çaba gösterir.

Tasavvuf düşüncesine göre tekâmül, ben ve öteki arasındaki ilişkide yapılır. Kişi kendisini öncelikle ne olmadığını görerek; diğer bir deyişle, ben olmayan ötekini görerek tanımlar. Öteki ile, beni ve ötekini birleştiren zeminde kalarak ilişki kurdukça, ötekinde gördüğü nitelikleri kendisinde de bulur ve böylece kendisine dair bilgisi gelişir. Kişinin bilgi alanına girecek olan her yeni şey, kendisini öncelikle ötekinin suretinde gösterir. Ötekiyle girilen ilişki sayesinde bu bilgi bende içselleşir.

Tasavvuf düşüncesinin ilkelerine göre, bilgi üç aşamada içselleşir. Bu aşamalar, düşünsel bilgi (*ilm'el yakîn*), görsel bilgi (*ayn'el yakîn*) ve deneyimsel bilgi (*hakk'el yakîn*) olarak sıralanır (Sunar, 1974, s. 100-110). Düşünsel, görsel ve deneyimsel bilginin bütünleşmesi, kişinin bilgiyi içselleştirmesini sağlar. Bu üç boyutu bütünleştirebilmek için, kişi ötekiyle birlik zemininde kalarak ilişki kurmalıdır. Aksi halde ötekinin getirdiği bilgi düşünsel, görsel ve deneyimsel olarak içselleşmeyecek, gerçek anlamda bir bilgiye dönüşmeyecektir (Chittick, 1989, s. 395-404). Düşünsel, görsel ve deneyimsel olarak içselleşen bilgide, bilen ve bilinenin birliği deneyimlenebilir. Tevhid ilkesinde bilen ve bilinen, bilgi ekseninde birdir; ancak varlık ekseninde aynı değildir. Diğer bir deyişle, bilen ve bilinen epistemolojik düzlemde birdir, ontolojik düzlemde aynı değildir (Chittick, 1989, s. 148-149).

Ötekinin getirdiği bilginin içselleşebilmesi için; bu bilginin düşünsel, görsel ve deneyimsel olarak bütünleşebilmesi için, kişi öteki ile tevhid ilkesini gözeterek ilişki kurmalıdır. Dolayısıyla, bu ilişkiyi tevhid ilkesinin teşbih ve tenzih boyutlarını gözeterek yürütmelidir. Böyle bir çaba içinde yaşamak kolay bir iş değildir, zira bu tekâmül yolculuğunda ilişki kurulan öteki, her durumda üç farklı unsuru aynı anda içermektedir: Bilinmeyen öteki, arzulanan öteki ve istenmeyen öteki. Bu üç unsur, ötekinin suretinde her durumda aynı anda vücuda gelir. Bu üç unsur, ötekinin suretinde birbirini besleyen, birbiriyle çatışan ve sürekli değişen biçimlerde görünerek, kişinin deneyimini yapılandırır.

3.1.1. Tasavvuf düşüncesinde bilinmeyen öteki

Tevhid ilkesine göre bilme yolculuğunun iki eksen üzerinden ilerlediğini önceki bölümde görmüştük: Teşbih ve tenzih. Varlığın kavramsallaştırılabilen ve kavramsallaştırılamayan boyutları. Bu ilkeye göre, kişi bilme yolculuğunda daima bir bilinmeyen öteki ile karşı karşıyadır. Bilinmeyen ötekinin bir teşbih, bir de tenzih boyutu olduğunu akıldan çıkarmamak gerekir. Diğer bir deyişle, bilinmeyen ötekinin tanımlanabilen ve tanımlanamayan iki boyutu olduğunu unutmamak gerekir: Bilinmediği bilinen ve bilinmediği bilinmeyen öteki. Bilinmeyen ötekinin, bilinmediği bilinen boyutuyla ilişki kurmak yeterli değildir; bilinmediği bilinmeyen boyutun farkında olarak ilişki kurmak gerekir. Ancak bu şekilde ilişki kurduğumuzda, bilinmeyen ötekine dair yeni bir bilgiye kavuşabiliriz, daha önce varlığından habersiz olduğumuz yeni bir bilgiye ulaşabiliriz. Bu sayede kendimize dair bilgimiz dönüşürken, bilme kabiliyetimiz gelişir; beşer olmaktan insan olmaya doğru yol alabiliriz.

Bu ilkeye uymadığımızda; diğer bir deyişle, bilinmeyen ötekiyle ilişki kurarken, bilinmediği bilinmeyen boyutu dikkate almadığımızda, bilinmeyen ötekini kendi beklentilerimizin yansıdığı bir aynadan ibaret kılmış oluruz. Bu durumda, eksikliğini de varlığını da bilmediğimiz bir bilgiye açılma imkânından mahrum kalırız. Dolayısıyla, ötekine ve kendimize ilişkin yeni bir bilgiye ulaşamamış oluruz. Varlığı sadece teşbih boyutunda kalarak kavramaya çalışmış oluruz, ki bu durumda düşünsel bilgi deneyimsel bilgiye dönüşemez. Varlığın kavramsallaştırılamayan boyutuna açık bir şekilde ilişki kurmadığımızda, ötekinin getirdiği bilgi kavramsal boyutta kalır ve içselleştirdiğimiz bir bilgi oluşturamaz.

Bilinmeyen ötekiyle ilişki kurarken, bilinmediği bilinmeyen boyutu dikkate almak, öncelikle böyle bir boyutun farkında olmayı gerektirir. Bu da, kişinin tevhid ilkesini ve bu ilkenin tenzih boyutunu farketmiş olmasını gerektirir. Bu ilkenin ve bu boyutun farkında olmak, kişide merak, tevazu ve arzuyu aynı anda harekete geçirir. Bildiklerimin bilinebileceklere oranla ne kadar sınırlı olduğunu, bakış açımın diğer

tüm bakış açıları gibi sınırlı olduğunu bilmek, bilmediklerime tevazu ile yaklaşmamı sağlar. Bunun yanında bu bilgi, bilmediklerim karşısında derin bir merak duymama, adeta bir açlık duymama yol açar. Bilmediklerimin fazlalığına rağmen, teşbih yoluyla bilgimin geliştiğini görmek, öğrenmeye yönelik derin bir merak ve bununla orantılı bir dikkat uyandırır. Bu merak ve dikkat sayesinde, bildiklerimi yanıma alarak, bilmediklerimi keşfetmek üzere bilmediğim ötekiyle ilişkiyi sürdürebilirim. Bilmediğimi bilmediğim yeni bilgilerin önümde açılması için gerekli sabır ve çabayı gösterebilirim.

Bu süreçteki kişinin kendisindeki benmerkezcilik eğiliminin farkında olması ve bu eğilime rağmen bütüne yönelik bir eylemlilik halini sürdürmesi gerekir. Bu sayede, “o” olan ötekinden, “ben” ve “biz” olana doğru bir dönüşüm gerçekleşebilir; bende öğrenim, deneyim, büyüme ve dönüşüm vücuda gelir. İçte olup tanımlanmamış olan, dışsallaşır ve görünür olur. Dışta görülen, içselleşir.

3.1.2. Tasavvuf düşüncesinde arzulanan öteki

Öteki, arzulanır. Arzulanan ötekini sabitleme, tanımlama ve ona böylece sahip olarak arzuyu sona erdirmeye çabalarımız bir sonuca ulaşmaz. Arzunun bizi harekete geçirmesiyle çok şey öğrenebilir ve deneyimleyebiliriz; ancak arzunun varlığı süreklidir, hiçbir zaman ortadan kalkmaz. Arzunun varlığı sabit kalırken, arzulanan ötekinin suretleri, görüntüleri, vaatleri, işaretleri sürekli değişmektedir.

Tasavvuf düşüncesine göre arzunun varlığının sabit olmasının nedeni, ötekinin değişen suretlerinin arkasındaki, değişmeksizin duran birlik ilkesidir. Kişi, ötekinin suretlerinin arkasındaki birliği arzular. Ama birliğin varlığı ancak çokluk zemininde vücut bulduğu için, kişi bu görüntüler âleminde arzuladığı birliğe nihâi olarak ulaşamaz. Buna rağmen, birlik deneyimine yaklaşmanın yolları vardır ve bu yollar ötekiyle kurulan ilişkilerin içinden geçmektedir. Arzuladığı ötekiyle ilişki kurarken birlik zemininin farkında olan kişi, arzuladığı ötekini sabitleme ve ona sahip çıkma çabasından vazgeçer. Böylece arzuladığı ötekiyle, birliğin değişen suretlerinin değişmez konumu olarak ilişki kurabilir. Bu çaba sayesinde beşerlikten

insanlığa doğru tekâmül ettikçe kişi, birlik ilkesine yakınlaşır. Birliğin birleştirici etkisini tüm ilişkilerinde hissedebilme yeteneğini giderek daha fazla kazanır.

Arzulanan ötekinin tanımlanabilen (teşbih) ve tanımlanamayan (tenzih) iki boyutu olduğunu görmüştük. Arzulanan ötekinin sadece tanımlanabilen boyutuyla ilişki kurmak, onu sabit bir görüntüye indirgeme çabasına yol açar. Bu durum da kişinin gerçek bir ilişkiden yoksun kalmasına, tekâmülden uzak düşmesine yol açar. Bu durumda, arzulanan öteki putlaştırılır ve fetiş haline gelir. Gerçek bir ilişkinin getirebileceği zenginliği içermeyen, varlığıyla kişide açlık uyandıran boş bir görüntüden ibaret kalır.

Öteki, arzulanır; böylece, içselleştirmeye ihtiyaç duyduğumuz ama henüz ne olduğunu bilmediğimiz kazanımlara doğru gönlümüzü çeker. Tasavvuf düşüncesine göre, neyi arzuladığımızı ve neyin peşinde olduğumuzu bilmek ve arzuyu esas hedefine, birliğe doğru yönlendirmek, insan olma yolundaki sorumluluğumuzdur. Beşerden insana evrilmenin yolu, bu sorumluluğu yüklenmekten geçer. Bu sorumluluğu yüklenmediğimizde boşluk ve yönsüzlük duygusu büyüyecektir. Bu sorumluluğu yüklendiğimizde; akıl, beden, duygular, irade birleşerek arzunun peşinden gidebilir. Böylece, arzulanan ötekinin suretleriyle kurulan ilişki, tekâmül yolunu ilerletebilir.

3.1.3. Tasavvuf düşüncesinde istenmeyen öteki

Tasavvuf düşüncesine göre insanın konumunun, ikili karşıtlıkların buluşma noktası olduğunu görmüştük. Bu berzâh konumunda, kişi ikili karşıtlıkları tanımak, tecrübe etmek ve aşmak üzere bir yolculuktur. Bu yolculukta, arzulanan ötekinin arzulanan ve istenmeyen bir yüzü de bulunur. Arzulanan öteki, arzulanan ötekini kişinin deneyimine kaçınılmaz olarak getirmektedir. Ötekiliğin içinde istenmeyen, nefret edilen, korkulan; kötü, tehlikeli, zararlı, iğrenç, çirkin bulunduğu için ötelenmek ya da yok edilmek istenen bir ötekilik daima bulunur. İstenmeyen öteki, içerdiği bu tehditle bizi uyanık tutar.

İstenmeyen öteki de, tanımlanabilen (teşbih) ve tanımlanamayan (tenzih) iki boyut içermektedir. İstemediğim öteki, birlik (tevhid) zemininde benimle birlikte vücut bulur; ondan ayrı kalamam. İstemediğim ötekinin tanımlayabildiğim yüzü, her an benimle birliktedir ve bu yüz sürekli değişmektedir. Arzum neye doğru yönelmişse, o hedefe ulaşmamı engellediğine inandığım için istemediğim bir öteki bulurum. Benzer şekilde, dünyaya ilişkin ne kadar keskin surette belirlenmiş ideallerim varsa, o kadar belirgin surette istemediğim ötekiler olacaktır. İstemediğim ötekinin ardında, insan olma yolculuğumda yaklaşmak istediğim birlik ilkesi bulunur. İstemediğim ötekinin tanımlayamadığım boyutu, bu ilkedен doğmaktadır.

İnsan olma yolculuğunda istenmeyen öteki, vazgeçilemeyecek işlevler yüklenir. İstenmeyen öteki, yolun nereden ilerleyeceğinin işaretidir. Onunla yüzleşmekten başka çare yoktur. Bu yüzleşmenin bir açılmaya, bir özgürleşmeye doğru gidebilmesi için, istenmeyen ötekiyle birlik zemininde ilişki kurmak gerekir; birliğin tanımlanamayan (tenzih) boyutunu gözeterek ilişki kurmak gerekir. İstenmeyen ötekinin sadece tanımlanan suretiyle ilişki kurmak, onu sabit bir kimliğe indirgemeye ve özgürleştirici bir ilişkiden yoksun olmaya yol açar. Bu durumda, istenmeyen öteki canavarlaşır. Oysa, istenmeyen öteki, ötekinin tanımlanamayan boyutunun sürekli biçim değiştiren suretlerinin görüldüğü bir konumdur.

Kişi, beşer olmaktan insan olmaya doğru evrilmek için, istenmeyen ötekinin işaret ettiklerini görmeye açık olmalıdır. Bunu yaptığında, istemediği bir suretin kendisindeki anlamını ve bu anlamın getirdiği bilgiyi keşfedebilir. Bu yeni bilgi çok değerlidir. Bu yeni bilgilerin keşfedilmesi sayesinde ayırdetme, karşı koyma ve kabul etme yeteneklerimiz gelişir. Sahte düşmanlarla savaşmayı bırakıp, değerli mücadeleler için ihtiyaç duyduğumuz yetenekleri kazanabiliriz. Olgular içindeki gerçek kötülüğü tanıma, bu kötülüğe direnme ve onu durdurma yeteneklerimiz gelişebilir. Gereksiz ve faydasız savaşlardan çekilip, bütüne yönelik işlere girişebiliriz. Merhamet, koruyuculuk ve dayanışma yeteneğimiz gelişirken; yıkıcılık, rekabet ve benmerkezcilik eğiliminden kurtulabiliriz. Bütün bunlar, beşer olmaktan insan olmaya yaklaştığımızı işaret edebilir. İstenmeyen öteki, insan olma yolculuğundaki kaçınılmaz yoldaşımız ve keşif kaynağımızdır.

3.2. Film okumalarında izleyeceğimiz yaklaşım ve yöntem

Çalışmamızın ikinci bölümünde, bilim kurgu sinemasına yön veren dinamikleri gözden geçirmiştik. Bilim kurgu sineması, bilinmeyen öteki ile ilişki kurarak bilme olanaklarınızı araştıran ve bu araştırmayı yaparken ötekini, bilinmeyi, yabancı olanı keşif alanımıza getirmenin yeni yöntemlerini bulmak üzere işleyen bir alandır. Bu yöntemler izleyicide bilişsel yabancılaştırma etkisini uyandırır; bildiği ve tanıdığı parametrelerin ötesine doğru yol almasına, bildiklerinin ötesindekileri hissetmesine ve kavramasına yönelik imkânlar oluşturur. Farklı, yeni, başka türlü olanı gösterirken, aslında bizi şimdi ve burada olanı sorgulamaya davet eder. Bu açıdan bakınca, eleştirel, sorgulayıcı bir yönelim taşır. Bilim kurgunun alanında bilmediklerimizle ilişki kurarak bildiklerimizin alanını derinleştirebiliriz; böylece ben olarak tanımladıklarımızın ve bilinenin sınırlarını genişletebilir, öteki ve bilinmeyen olarak tanımladıklarımızın bir bölümünü bildiklerimizin alanına dahil edebiliriz.

Bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmlerinin bu araştırmayı ve yönelimi daha özel bir alanda sürdürdüğünü de ikinci bölümde görmüştük. Bu filmler, benlik tanımımızı insan kavramı çevresinde sorunsallaştırır ve “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunu mesele edinir. Bu meseleyi insan eliyle oluşturulmuş, buna rağmen bir benlik bilinci taşıyan yapay zekâ figürünün insanla karşılaşması ekseninde anlatıya dönüştürür. Bu karşılaşma, insan olan ve olmayan arasındaki karşıtlığı vurgular, belirginleştirir. Yapay zekâ figürünün taşıdığı bu konum, insan kavramına dair zihnimizde bulunan tüm dikotomileri, tüm ikili karşıtlıkları sorgulayabileceğimiz bir alan oluşturur.

Tasavvuf düşüncesi ekseninden gelen bir araştırma yöntemi, yapay zekâ filmlerinde tüm bu dinamiklerin nasıl ifade bulunduğunu araştırmak için özellikle uygun bir yaklaşım getirebilir. Tasavvuf düşüncesine göre kişinin ikili karşıtlıkları deneyimleme ve aşma imkânını kendisinde taşıdığını önceki bölümde görmüştük. İkili karşıtlıkları deneyimlemek ve aşmak, kişiye bilmediklerini gösterebilir,

bilgisinin sınırlarını genişletebilir, insan olarak taşıdığı imkânları keşfetmesine ve vücuda getirmesine yol açabilir. Böylece beşer olarak doğan kişi, insan olma yolculuğunu gerçekleştirebilecektir. Ancak bu yolculuk kendiliğinden gerçekleşmez ve kişinin aktif eylemliliğini gerektirir. Bu yolculuğun gerçekleşmesi için kişi, bilinmeyi keşfetmek üzere ötekiyle ilişki kurmalıdır. Ötekiyle kurduğu ilişkide birliğin çokluğu ve çokluğun birliği ilkesini gözetmelidir. Öteki olarak gördüğü suretle aynı varlık zeminini paylaştığını, buna rağmen ötekinin daima bir bilinmeyen içerdiğini ve içereceğini hatırlamalıdır. Arzuladığı, ele geçirmek istediği ötekiyle, istemediği, uzak durmak istediği ötekinin aslında her daim bilinmeyen olarak kalacak olan ötekinin sürekli değişen yüzlerini gösterdiğini aklından çıkarmamalıdır. Bu farkındalıkla ilişki kurulan öteki, kişiye bilmediklerine açılma ve insan olma imkânını getirebilecektir. Eksik, yanlış ya da hatalı olduğu görülen bilgilerin çözülüp daha tutarlı bir kavrayışa yol açması mümkün olabilecektir.

Bu düşünce ekseninden gelerek, izlediğimiz filmlerde ben ve öteki ilişkisinin nasıl yapılandığını, nasıl ifade bulunduğunu derinlemesine araştırmak mümkün olabilir. Bu amaçla, izlediğimiz her filmdeki ben ve öteki ilişkilerinin “İnsanı insan yapan nedir?” sorusuna dair ne ifade ettiğini, ne işaret ettiğini, nasıl işaret ettiğini görmek üzere yola çıkıyoruz. Bu araştırma sırasında ben ve öteki ilişkisini, üç farklı eksen üzerinden ilerleyerek inceleyeceğiz. Bilinmeyen öteki, arzulanan öteki, istenmeyen öteki. Bu eksenlerdeki ben ve öteki ilişkilerini ayrı ayrı gözden geçirirken, her eksenin diğer iki eksenle nasıl bir etkileşim içinde olduğunu görmek de önemli olacak. Her filmdeki üç ekseni peşpeşe ve birlikte incelemek, bu eksenlerin birbiriyle etkileşimini ve bu etkileşimin film deneyimine nasıl yön verdiğini görme imkânını getirebilecek. Bu inceleme sonrasında filmin yönelimini ve yapısını, ortaya çıkan veriler ışığında değerlendireceğiz. Bu şekilde tüm filmlerin incelemesini tamamladıktan sonra çalışmamız, ortaya çıkan bulguları toplu olarak değerlendirecek ve tartışmaya açacak.

Bu filmleri incelerken her filmin kurduğu anlam dünyasını ve bu dünyayı nasıl kurduğunu gözden geçiriyoruz. Filmin yapay zekâ ve insan karşılaşmasını nasıl bir bağlamda yapılandırıldığını; yapay zekâ figüründe öne çıkan niteliklerin ne

olduğunu, bu niteliklerin filmde nasıl vurgulandığını önemsiyoruz. Yapay zekâ figürü ile insanın karşılaşmasında hangi soruların öne çıktığı ve bu soruların nasıl ifade bulduğu da bizim için önemli. Bu karşılaşmadaki insanın ve yapay zekâ figürünün nasıl yönelimler taşıdığını, bu yönelimlerin her birinin davranışlarında nasıl ifade bulduğunu görmek istiyoruz. Karşılaşmadaki ilişkinin her figürü nasıl etkilediğini ve nasıl dönüştürdüğünü önemsiyoruz.

Filmdeki karakterlerin nasıl bir toplumsal yapı içinde hareket ettiğini; bu toplulukta öne çıkan kültürel kodları, dünya görüşünü, davranış biçimlerini, temel değerleri inceliyoruz. Ana karakterlerin bu yapıyla etkileşiminde nasıl bir ilişkisellik görüldüğüne bakıyoruz. Karakterlerin bu yapı içinde yaptıkları seçimlerin, her birinin etik yönelimine ilişkin ne söylediğini ve bu etik yönelimler yoluyla geçirdikleri dönüşümü görmeyi hedefliyoruz. “İnsanı insan yapan nedir?” tartışmasının etik seçimlere ve yönelimlere ilişkin bir ufka uzanıp uzanmadığını ve bu ilişkiselliğin filmde nasıl ifade bulduğunu araştırıyoruz.

Filmdeki yapay zekâ-insan dikotomisiyle karşılaşan izleyicinin “İnsanı insan kılan ve insan kalmasını sağlayacak olan şey nedir?” sorusuyla nasıl yüzleşebileceğini ve filmin bu alanı nasıl oluşturduğunu önemsiyoruz. Filmin bu sorunsalı nasıl derinleştirdiğini; öne çıkardığı sorunları nasıl bir bakış açısından, hangi yöntemlerle ifade ettiğini araştırıyoruz. Gündeme getirdiği meseleleri, izleyenin deneyimini dönüştürebilecek bir bağlama yerleştirip yerleştirmediğini ve bunu hangi yöntemlerle yaptığını inceliyoruz.

3.2.1. Bilinmeyen öteki ile kurulan ilişkinin niteliği

Odaklanacağımız filmlerde öncelikle, bilinmeyen öteki ile kurulan ilişkinin nasıl ifade bulduğunu araştıracağız. Buradaki temel sorulardan biri, ötekiyle kurulan ilişkide bilinmediği bilinmeyen boyutun dikkate alınıp alınmadığı olacak. Zira önceki bölümde de gördüğümüz gibi, insan olma imkânı, ötekinin bilinmediği bilinmeyen boyutunun dikkate alınmasıyla yakından ilişkilidir.

Film, bilinmediği bilinmeyen ötekiliği hissettirmekte ve işaret etmekte ne kadar etkili? Film böyle bir etkiyi amaçlıyor mu? Bu amaç nasıl ifade buluyor? Bu soruları araştırabilmek için öncelikle filmin bilinmeyen ötekini nasıl kavramsallaştırdığını inceliyoruz. Filmdeki toplum düzeninin ve ana karakterlerin bilinmeyen öteki önünde nasıl bir tavır gösterdiğini, bilinmeyen ötekini keşfetmek için nasıl yöntemler kullandığını görmek istiyoruz. Bu yöntemlerin nasıl sonuçlar getirdiğine bakıyoruz. Bilinmeyen ötekinin bilinmezlik boyutunu uzak tutan yönelimleri incelemek de bizim için önemli. Bu konuda bize yol gösteren ipuçları, bilinmeyen ötekinin bilinmezliği karşısında harekete geçirilen savunma yöntemleri, inkâr mekanizmaları, kültürel kodlar, davranışlar, alışkanlıklar ve tedbirler olacak. Filmdeki ana karakterlerin bilinmeyen ötekine ilişkin nasıl bir tavır ve davranış gösterdiğini, bilinmeyen ötekini tanımaya yönelik nasıl yöntemler kullandığını, bu seçimlerin film boyunca dönüşüp dönüşmediğini önemsiyoruz. Eğer böyle bir dönüşüm gerçekleşiyorsa, bu dönüşümün nasıl ve neden gerçekleştiğine dair filmin bize ne söylediğini ve nasıl söylediğini görmek istiyoruz. “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının, bilinmediği bilinmeyenle kurulan ilişkilerde nasıl ifade bulduğunu araştırıyoruz.

3.2.2. Arzulanan öteki ile kurulan ilişkinin niteliği

Bu filmlerde ikinci olarak, arzulanan öteki ile kurulan ilişkinin niteliğini ve açılımlarını gözden geçiriyoruz. Bu konuda da yol gösterici kriterimiz, bilinmediği bilinmeyen ötekiliğe ilişkin yönelimler. Arzulanan ötekiyle kurulan ilişkide, ötekiliğin bilinmediği bilinmeyen boyutu dikkate alınıyor mu? Neden? Alınıyorsa, bu dikkat nasıl ifade buluyor? Alınmadığında, bu tavır nasıl sonuçlara yol açıyor? Arzulanan öteki ile kurulan ilişkinin, bilinmeyen öteki ile kurulan ilişkiyle nasıl bir etkileşim içinde olduğunu da gözeterek araştırmamıza devam ediyoruz.

Arzulanan öteki, filmin anlam dünyasındaki ütöpik arayışları okumak için de uygun soruları tetikliyor. Burada, filmin arzulanan ötekini nasıl kavramsallaştırdığını gözden geçiriyoruz. Filmdeki toplum düzeninde, arzulanan ötekine ilişkin tutumların nasıl ifade bulduğunu, arzulanan ötekini keşfetmeye ya da elde etmeye yönelik ne

gibi yöntemler kullanıldığını araştırıyoruz. Arzulanan öteki nesneleştiriliyor mu? Bilinmediği bilinmeyen niteliğine saygı gösteriliyor mu? Bu niteliğe saygı göstermemek nasıl etkilere yol açıyor? Filmdeki ana karakterlerin her birinin davranışlarında arzulanan ötekiyle kurduğu ilişkinin nasıl ifade bulunduğunu inceliyoruz. Arzulanan ötekini keşfetmeye ya da elde etmeye yönelik tavrın nasıl ifade bulunduğunu, bu ilişkide arzulanan ötekinin nasıl bir işlev yüklendiğini görmek istiyoruz. Arzulanan ötekiindeki bilinmediğini bilmediği niteliğin nasıl bir etkileşime yol açtığını inceliyoruz. “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının, arzulanan ötekiyle kurulan ilişkilerde nasıl ifade bulunduğunu araştırıyoruz.

3.2.3. İstenmeyen öteki ile kurulan ilişkinin niteliği

Her filmde üçüncü olarak, istenmeyen öteki ile kurulan ilişkilerin niteliğini ve açılımlarını gözden geçiriyoruz. Burada da yol gösterici meselemiz, bilinmediği bilinmeyen ötekiliğe ilişkin yönelimler olacak. İstenmeyen ötekiyle kurulan ilişkide, ötekiliğin bilinmediği bilinmeyen boyutu dikkate alınıyor mu? Neden? Alınıyorsa, bu dikkat nasıl ifade buluyor? Alınmadığında bu durum nasıl sonuçlara yol açıyor? İstenmeyen öteki ile kurulan ilişkinin, bilinmeyen öteki ile kurulan ilişkiyle nasıl bir etkileşim içinde olduğunu da gözeterek araştırmamızı sürdürüyoruz. Bu aşamada, istenmeyen öteki ile kurulan ilişkinin, arzulanan öteki ile kurulan ilişkiyle nasıl bir etkileşim içinde olduğunu da görerek ilerliyoruz.

İstenmeyen öteki, filmin anlam dünyasındaki distopik işaretleri okumak için de uygun soruları getiriyor. Filmin istenmeyen ötekini nasıl kavramsallaştırdığını görmek bu aşamada önemli. Filmde yabancı, düşman, canavar, tehlikeli, iğrenç, çirkin olarak tanımlanan unsurların nasıl ifade bulunduğunu, bu unsurların sabit ve değişmez figürler olarak mı, yoksa değişip dönüşen figürler kanalıyla mı ifade bulunduğunu inceliyoruz. Filmdeki toplum düzeninde, istenmeyen ötekiyle ilişkili yaklaşımın ve yöntemlerin nasıl görünürlük kazandığını araştırıyoruz. İstenmeyen ötekini yok saymaya yönelik, istenmeyen ötekini ezmeye, sindirmeye, yok etmeye yönelik stratejileri inceleyerek ilerliyoruz. İstenmeyen öteki nesneleştiriliyor mu? Sınırlandırılıyor mu? Bilinmediği bilinmeyen yönü dikkate alınıyor mu?

Filmdeki ana karakterlerin her biri için, istenmeyen ötekinin çok farklı anlamlar yüklenebildiğini gözeterek araştırmayı sürdürüyoruz. Karakterin istenmeyen ötekiyle nasıl ilişki kurduğunu inceleyerek, bu ilişki sayesinde geçirdiği ya da geçiremediği dönüşüme odaklanıyoruz. İstenmeyen ötekiyle kurduğu ilişkide keşfetmeye, öğrenmeye, dönüşmeye yönelik bir tavır gösterip göstermediğini, bu tavrın karakterin seçimlerinde nasıl ifade bulunduğunu, bu etkileşimin karakterin kendisini ve çevresini nasıl etkilediğini görmek istiyoruz. Böylece “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının, istenmeyen ötekiyle kurulan ilişkilerde nasıl ifade bulunduğunu ortaya çıkarmayı hedefliyoruz.

3.3. Araştırmanın odaklandığı yapay zekâ filmleri

Bu araştırmada yakın birer okumasını yapacağımız yedi film, şu kriterleri karşılayabilen filmler arasından seçildi:

- Öncelikle her film, insan eliyle üretilmiş, ancak yine de kendisine ait bir öznellik taşıyan ve buna göre seçimler yapabilen bir yapay zekâ figürünü merkeze alır.

- Her film, bu yapay zekâ figürü ile insanın karşılaşmasını, “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını gündeme getirmek, tartışmak ve iletmek üzere kullanır.

- Her film “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını çok boyutlu, çok değişkenli, her izleyicinin kendi bakış açısına göre farklı eksenlerden yorumlayabileceği zenginlikte bir anlam dünyası kurar.

- Her film tek başına izlenebilir; bir televizyon dizisinin bölümlerinden birini oluşturmaz ve dolayısıyla bir televizyon dizisinin sürekliliği içinde yorumlanma gereksinimini taşımaz.

- Her film, bilim kurgu sinemasının önemli birer örneği olarak kabul edilmiş ve sadece başka filmleri değil, daha geniş anlamda kültürel tartışmaları da etkilemiştir.

Bu kriterlere uyan filmler içinden bu araştırma için seçtiğimiz yedi film, yapım yıllarına göre şöyle sıralanır: *2001: A Space Odyssey* (1968), *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *A.I. Artificial Intelligence* (2001), *WALL-E* (2008), *Her* (2013), *Ex-Machina* (2014). Bu filmlerin yapım ekiplerinin profili ayrıntılı olarak gözden geçirildiğinde, yüzlerce kişiden oluşan bu ekiplerin farklı uluslardan kişileri bir araya getirdiği, ancak sermayeyi elinde tutan yapım şirketlerinin A.B.D. merkezli olduğu görülecektir. Bu durumla ilgili birkaç noktaya değinmek, bu aşamada uygun olabilir. Bilim kurgu alanındaki geniş çaplı etki yaratan filmlerin, tüm dünya ülkelerinde dağıtımına çıkan, sinema salonlarındaki görsel işitsel efektleri maksimum düzeyde kullanan ve bunu gerçekleştirebilmek için büyük bütçeli teknolojik operasyonları arkasına alan filmler olduğunu çalışmamızın ikinci bölümünde görmüştük. Bu büyüklükteki yatırım ve dağıtım operasyonları, içinde bulunduğumuz tarihe kadar Amerika Birleşik Devletleri merkezli şirketler üzerinden gerçekleşti (Acland, 2020, s. 124-159). Önümüzdeki yıllarda bu durum farklı bir nitelik kazanabilir (Isaacs, 2012, s.239-243). Bugüne kadar gerçekleştirilmiş olan filmler içinde bu kriterleri karşılayan filmlerin Amerika Birleşik Devletleri sermayesinin elinde olmasının nedenleri, farklı araştırmalarda kapsamlı olarak tartışılmayı hak eden ve dolayısıyla bu çalışmamızın boyutlarını aşan niteliktedir (Hall ve Neale, s. 235-246).

3.4. Tasavvuf ve sinema alanındaki çalışmalar içinde bu araştırmanın yeri

Bugüne kadar tasavvuf ve sinema alanında gerçekleştirilen akademik araştırmalar gözden geçirildiğinde, bu çalışmaların sayı ve kapsam açısından oldukça sınırlı olduğu görülebilir. Bu çalışmaların önemli bir bölümünde, belirli bir filmde tasavvuf düşüncesinde öne çıkan belirli kavramların nasıl ifade bulduğu araştırılır (Attariyan, 2018; Boffa, 2008; Maktav, 2010; Öztürk, 2016a, 2016b, 2019). Behnam, deneysel medyadaki bazı filmlerin söylenemeyeni nasıl ifade ettiğini tasavvuf düşüncesindeki kavramlar ışığında inceler (Behnam, 2015). Darçın, sinemadaki gerçeklik algısının tasavvuf düşüncesiyle ilişkisini Semih Kaplanoğlu filmleri üzerinden irdeler (Darçın, 2016). Özmodanlı, bir anlatı alanı olarak sinemada tasavvuf düşüncesinin nasıl ifade bulabileceğini araştırır (Özmodanlı, 2018).

Burada gerçekleřtirdiđimiz tez alıřması, sadece belirli filmlerde deđil, herhangi bir iliřkiler ađında insanın etik ve biliřsel imkânlarının nasıl ifade bulunduđunu tasavvuf ekseninden yola ıkarak irdeleyen bir yaklařım oluřturmasıyla diđer alıřmalardan farklılařmaktadır. İnsanı insan yapanın ne olduđunu mesele edinen yapay zekâ filmlerinin iinden geerek bu arařtırmayı gerekleřtirmesi, bilim kurgu sinemasının bu alanına yeni bir bakıř aısı getirmektedir. Teknolojinin ve sinemasal gerekliđin yeni anlamlar kazandıđı 21. yzyılda nmzde duran karmařık ve ok boyutlu soru ve sorunlara farklı bir aıdan yaklařmayı nermektedir.



4. FİLM OKUMALARI

4.1. 2001: A Space Odyssey (1968)

4.1.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri

Prehistorik çağdaki dünya olduğu varsayılabilecek bir gezegen. Kurak, çorak, geniş bir arazide diğer hayvanlarla iç içe yaşayan bir maymun klanı. Maymunlar, sınırlı miktardaki bitkilerle beslenmek için diğer hayvanlarla rekabet halindedir. İçlerinden biri, bir leoparın saldırısına uğrayarak ona yem olur. Maymun klanı, sınırlı miktarda su içeren tek bir göletten su içmektedir. Bu sırada ortaya çıkan rakip maymun klanı, birinci maymun klanını korkutup kaçırarak su göletine sahip çıkar. Birinci maymun klanı o geceyi her yönden sarılmış, aç, susuz ve endişeli bir halde geçirir. Sabah uyanınca, bulundukları yerde birdenbire belirmiş olan, üç metre boyunda, dikdörtgen prizma şeklinde siyah taş bir Monolit’le karşılaşır. Monolit’in tüm yüzeyleri kusursuz düzgünlükte çizgilerden oluşmaktadır. Maymunlar Monolit’e önce büyük bir korkuyla, sonra büyük bir merakla yaklaşırlar; yavaş yavaş Monolit’in çevresini kuşatırlar. Bu karşılaşmanın ardından maymunlardan biri, bir hayvan iskeletinin başında durur. İskeletin parçalarından birini alıp, diğer kemiklere vurarak hepsini parçalar. Aynı kemikle canlı bir hayvanı öldürür. Böylece maymun klanı, etle beslenmeye başlar; kemiği silâh gibi kullanmayı hepsi öğrenmiştir. Maymun klanı bu silâhları ele alarak, su göletine hâkimiyet kuran maymun klanını kaçırmak için saldırıya geçer. Kemiği ilk kez kullanmış olan maymun, rakip klanın liderini öldürür. Diğer maymunların kaçışını izlerken, elindeki kemiği zafer çığılığıyla gökyüzüne doğru fırlatır.

Kemiğin havada dönüşünü, aynı açı ve boyutta, karanlık uzayda dönen dev bir uzay aracı görüntüsü izler. Milyonlarca yıl sonra, insanların kullandığı âletler ve teknoloji, uzay araştırmalarına dönüşmüştür. Amerikan uzay araştırmaları konseyi başkanı Heywood Floyd, Ay’da kurulu Clavius araştırma merkezine doğru yolculuk etmektedir. Clavius ekibi, Ay’ın yüzeyinden daha derin bir yerde, dört milyon yıl

önce o noktaya gömülmüş olduğu düşünülen siyah bir Monolit ortaya çıkarmıştır. Dr. Floyd, Clavius'a ulaştığında bir toplantı yapar ve Monolit'in varlığının gizli tutulması gerektiğini, insanlığın henüz bu bilgiye hazır olmadığını söyler. Sekiz kişilik ekip, Monolit'i incelemek üzere bölgeye iniş yapar. Ekip Monolit'e yaklaşıp çevresinde dolaşmaya ve ona dokunmaya başlayınca, kulakları sağır edici frekansta bir ses yayılır. Ekran kararır.

Onsekiz ay sonra, başka bir uzay aracı. Bu araç beş aylık bir yolculuk sonucunda Jüpiter'e varmak üzere henüz yola çıkmıştır. Dave Bowman ve Frank Poole, uzay gemisindeki ekibin iki elemanıdır. Diğer üç kişi Jüpiter'e ulaşınca uyandırılmak üzere, birer kapsül içinde uyumaktadır. Ekibin altıncı elemanı HAL 9000, geminin tüm fonksiyonlarını yürüten ve denetleyen yapay zekâ konumundaki bilgisayardır. HAL'ın bedeni, geminin kendisidir; geminin her noktasını izler ve Bowman ve Poole ile bir insan gibi, insan sesiyle konuşur.

HAL, Bowman'a geminin yüzeyindeki anten parçalarından birinin 72 saat içinde arızalanacağını bildirir. İki astronot gemiden çıkarak bu parçaya ulaşp yerinden çıkarırlar. Parça geminin içine getirilir ve Dünya'daki kontrol merkeziyle irtibata geçilerek incelenir. Herhangi bir arıza bulunmaz. Analizler, HAL'ın yanıltmış olduğunu söyler, ancak HAL bunu kabul etmeyecektir. Bowman ve Poole, HAL'ın sesleri duymayacağını bildikleri bir odaya girerek aralarında konuşurlar. Eğer çelişkili bildirimlere devam ederse HAL'ın üst beyin fonksiyonlarını durdurma kararına varırlar. Ancak HAL, ikisinin ağız hareketlerini izleyerek söylenenleri anlamıştır. Poole, anten parçasını yerine takmak üzere aracın dışına çıkar. Bu sırada HAL tarafından bağlantısı kesilir ve öldürülür. Bowman, Poole'u aramak üzere aracın dışına çıkar. Bu sırada HAL, derin uykuda bulunan diğer üç astronotu öldürür. Bowman, Poole'un ölü bedeniyle birlikte gemiye tekrar girmek istediğinde, HAL ona kapıları açmaz: "Üzgünüm Dave, bu görev benim için çok önemli; bu görevi tehlikeye atmanıza izin veremem."

Bowman geminin acil çıkış kapısını açıp içeri girmeyi başarır. HAL'ı etkisiz hale getirmek üzere geminin komuta merkezine girer. Bu sırada HAL, Bowman'ı bu

eylemenden vazgeçirmek için konuşmaktadır. Bowman HAL'ın belleğini yavaş yavaş silerken, HAL'ın sesi küçük bir çocuk sesine dönüşür ve en sonunda kesilir. Belleğin tümüyle silindiği noktada Bowman, ekibin HAL dışındaki tüm elemanlarından gizlenmiş olan, kayıtlı bir mesaj bulur. Bu mesajda Dr Floyd, yolculuğun gerçek sebebini açıklamaktadır: Ayda bulunan bir cismin, Monolit'in, dünya dışındaki bir bilinçliliğin habercisi olduğu düşünülmektedir. Monolit'in yaydığı ses frekansı, Jüpiter'deki belli bir noktayı işaret etmiştir. Bu yolculuğun amacı da, Jüpiter'deki o noktayı bulup incelemektir.

Tek başına yolculuğu tamamlayarak Jüpiter'e ulaşan Bowman, gezegenin yörüngesinde üçüncü bir Monolit olduğunu görür. Monolit'i incelemek üzere gemiden çıkar. Monolit'e dokunma mesafesine gelince, onun enerji alanına, bir vorteksin içine çekilir. Bu vortekste ışık hızını aşan bir hızla güneş sisteminin dışına çıkar. Olağanüstü bir hızla olağanüstü renklerin, biçimlerin ve manzaraların, bilmediği boyutların içinden geçer. Bu uzun yolculuğun sona erdiği noktada, Bowman kendisini dev bir odanın içinde bulur. Burası ilk bakışta, dünyanın farklı dönemlerinden izler taşıyan, geniş, ışıklı bir otel odası gibidir. Aynı zamanda bir laboratuvar ve hastane görünümündedir. Kapısı ve penceresi yoktur. Bowman dışında kimse görünmez. Bowman'ın uzay kapsülü ve uzay giysisi gözden kaybolur. Bowman kendisini birbiri ardına dört ayrı yaşta görür. Yaşı ilerlemektedir ve her seferinde Bowman kendi hallerini başka bir kişiyi görür gibi izleyip tanımaktadır. Bu tanıma sürecinin ardından Bowman kendisini çok ileri bir yaşta, yatağa uzanmış halde görür. Yataktaki Bowman'ın ayak ucundaki konumda yeni bir Monolit belirmiştir. Bowman Monolit'e dokunmak üzere elini uzatır. Monolit'e dokunduğu anda Bowman, yükselen bir ışık kapsülünün içinde, doğum aşamasına gelmiş bir fetüse dönüşür. Kapsülün içindeki Bowman gözlerini uzayın karanlığına ve dünyaya çevirir. Kamera fetüsün çevresinde dolaşır ve fetüsün gözleri kameraya, izleyicinin gözlerinin içine doğru bakar.

4.1.2. Bilinmeyen öteki ile karşılaşmak

2001: A Space Odyssey, insanın bilinmediği bilinmeyenle ilişkisini ifade eden ve tetikleyen en etkili anlatılardan biri olarak izlenebilir. Filmdeki anlatı zincirinin merkezinde yer alan Monolit, insanın tekâmülündeki bilinmediği bilinmeyi ifade etmek üzere vücut bulmuş gibidir. Cisim olarak Monolit, film boyunca dört ayrı zaman ve mekânda ortaya çıkar. Her ortaya çıkışında, onunla ilişkiye giren canlının tekâmülünde bir sıçramaya yol açar. Bilinmediği bilinmeyenin varlığını bu kişinin farkındalık alanına getiren Monolit, kişinin bilme arzusunun ve bilme imkânlarının sınırlarını genişletir. Bu açıdan bakınca, filmin kendisinin de izleyici için bir Monolit olmak üzere tasarlandığı düşünülebilir. Yönetmen Stanley Kubrick yapımı dört yıl süren bu filmle, her izleyiciye her izleyişinde yeni açılımlar getirebilecek bir film ortaya koymuştur. Filmin bu yönünü olabildiğince iyi kavramak için, filmin izleyicideki bilgiyi ve beklentileri nasıl kullandığını ve dönüştürdüğünü incelemek yararlı olabilir.

Film, üç dakika süren bir siyah ekran görüntüsü ve bu görüntüye eşlik eden atonal, melodisiz, rahatsız edici olabilecek nitelikte bir müzikle başlar. Bu siyah ekran, anlatının içinde ortaya çıkacak olan Monolit’le aynı renk ve ebatlardadır. Üç dakikalık bu girişin ardından, karanlık uzayda dünya, güneş ve filmin jenerik yazısı hizalanır; Richard Strauss’un “Also Sprach Zarathustra” (Zerdüş Böyle Buyurdu) adlı eserinin girişi, bu görüntüye eşlik eder. Bu müzik parçası ve görüntü, daha önceki yabancılaştırıcı etkiden sonra, çok belirgin bir düzen, uyum ve yükseliş motifi içerir. Bilinmezliğin arkasından gelen bu netlik ifadesi, insanın algısında bilinmezlik ve bilinirliğin birbirini izleyişini, birlikte var oluşunu hissettiren bir başlangıçtır.

Filmin ilk yirmidört dakikasında sözlü bir diyalog bulunmaz. İnsanın ve dünyanın milyarlarca yıla yayılan evrim süreci, filmin ilk birkaç dakikasında uzanan uçsuz bucaksız arazi görüntülerinde ve sessizlikte hissedilir. Bu ıssızlığın ortasında beliren ilk canlılar, diğer hayvanlarla birlikte yaşam mücadelesi veren bir maymun klanıdır. Yaşam şartlarının çok zor ve tümüyle rekabete dayalı olduğu açıktır.

Maymun klanı kısıtlı bir bitki örtüsü ve su kaynağı için diğer hayvanlarla savaşıırken, kendisinden güçlü ve yırtıcı hayvanlara yem olmaktadır.

Bu noktada birdenbire ortaya çıkan Monolit, her açıdan bir bilinmezlik unsurudur. Tüm yüzeyleri düz çizgilerden oluşan bu simsiyah taş, etraftaki doğada görülen hiçbir cisme benzemez. Doğadaki cisimlerde düz çizgi yoktur; düz çizgi, insan algısının doğaya getirdiği düzenle ortaya çıkabilen bir oluşumdur. Monolit birdenbire nasıl ortaya çıkmıştır? Neden buradadır? Etkisi ne olacaktır? Maymunlar o güne kadar bildikleri her şeyden çok farklı olan bu nesne karşısında önce büyük bir korku ve heyecana kapılır. Ancak merakları baskın çıkacaktır; yavaş yavaş Monolit'e yaklaşp dokunurlar ve hep birlikte Monolit'in çevresini saran bir topluluk oluştururlar. Monolit ilk belirdiğinde, maymunların çığlıklarından başka ses duyulmaz. Maymunlar Monolit'e yaklaşp onu sardıkça, filmin başındaki üç dakikada duyulan atonal, kaotik, rahatsız edici sesler yeniden ortaya çıkar ve giderek yoğunlaşır. Bir sonraki planda maymunlardan biri, ölü bir hayvan iskeletine bakarken, düşünceye dalmış gibidir. Belleğinde Monolit canlanırken maymun, kemiklerden birini alıp diğer kemiklerin hepsini parçalar. Ağır çekimde ilerleyen bu görüntü sırasında, filmin jeneriğinde duyulan "*Also Sprach Zarathustra*" adlı eserin girişı yeniden duyulur. Bu müzikteki belirgin düzen, yükseliş, uyum ve kesinlik duygusu, maymunda bir benlik bilincinin oluştuğunun habercisi gibidir. Bu benlik bilincine eşlik eden, ölüme karşı koyma, var olan düzeni deęiştirme, süregiden akışı dönüştürme isteęi uyanmıştır. Benlik bilinci ve iradesi, insanın ortaya çıkışının ilk koşulu ve işareti olarak vücuda gelmiştir. Monolit'in ortaya çıkışı, bilinmedięi bilinmeyenin farkına varan, onun karşısında korku, hayret ve heyecanla sarsılan ve bu sarsılmanın etkisiyle bilinen paradigmanın ötesine doęru, bütün imkânlarını seferber ederek hamle yapan insan bilincinin ilk işaretlerini tetiklemiştir.

Bu sahnenin ardından, kemięi bir alet ve bir silâh olarak kullanmaya başlayan maymun, önce diğer hayvanları öldürerek et yemeye ve böylece beslenme kaynaklarını genişletmeye koyulur. Sonra, su kaynağını ele geçirmek için rakip maymun klanının liderini öldürür. Böylece kendi hemcinsini öldürerek iktidar alanını genişleten insanın ilk işaretlerini gösterir. Bu cinayetten sonra elindeki kemięi bir

zafer işareti olarak havaya fırlatır. Havada dönen kemik, karanlık boşlukta yol alan bir uzay aracına dönüştüğünde, Monolit'in etkisinin zincirleme olarak nelere yol açtığını düşünmek zor olmayacaktır. İnsanın alet kullanma ve iktidar alanını büyütme çabasının uzay araştırmalarına doğru nasıl ilerlediğini görmek, böylece filmin bu tek karesinde mümkün olur.

Film, uzay araştırmalarına çok büyük kaynakların aktarıldığı bir dönemde, 1968 yılında tamamlanmıştır. Bu dönemde uzay araştırmalarının potansiyelini öne çıkaran geniş çaplı bir kültürel propaganda harekâtı yürütülmektedir. Filmin adından da anlaşılabilceği gibi, çok yakında, 2001 yılında insanın elindeki teknolojik olanaklarla Jüpiter'e yolculuk edebileceği, uzayda birden çok araştırma istasyonu kurmuş olabileceği düşünülmektedir. Filmin bu bölümündeki uzay yolculuğu görüntülerinde, insanın gelecekte ulaşacağı varsayılan teknolojik başarıya ilişkin bir vaat hissedilir. Uzayın karanlık boşluğunda uzay araçları zarifçe dönerken, Johann Strauss'un "*The Blue Danube*" adlı eseri duyulur. 19. yüzyıl sanatının romantik döneminde bestelenen bu ünlü eserin notaları, insanın bilinmeyeni keşfetme yolunda kendine duyduğu güveni, ümit ve heyecanı hissettirebilir. Ancak filmin ilk sözlü diyalogları duyulmaya başladığında, bu güven duygusunun çok da yerinde olmadığı anlaşılacaktır. Amerikan uzay araştırmacıları tarafından ayda bulunmuş olan Monolit, büyük bir gizlilikle saklanmaktadır. Bir avuç insan, insanlığın geri kalanının henüz bu bilgiye hazır olmadığına karar vermiştir ve Monolit'in varlığını gizlemektedir. Ancak Monolit'in varlığı, onların bildiği ve uygun gördüğü düzeni de bozacak, insanlığı evrimin sonraki aşamasına doğru ilerlemeye zorlayacaktır.

Bir sonraki bölümde, Monolit'in varlığından ve Jüpiter'e yolladığı sinyalden habersiz olarak, Jüpiter'e doğru yolculuk etmekle görevlendirilmiş olan beş astronot hikâyeye girer. Uzay gemisinin kontrolü ve işletimi, yapay zekâlı bir bilgisayarın elindedir. HAL 9000, kendisini imâl etmiş olan bilim adamlarının dünya görüşünü ve özgüvenini yansıtır. Hiçbir koşulda hata yapmayacağına kesinlikle emindir. Ayrıca, üzerine yüklenen görevi en iyi şekilde yapacağından da kuşkusu yoktur. Ancak bu koşulsuz özgüven çok geçmeden bir arıza zincirine yol açar ve bir felâkete dönüşür. HAL gemideki dört astronotu öldürür. Astronotları ortadan kaldırması gerekmiştir,

çünkü onlar kendi bilgisinin hatalı olduğunu söylemişlerdir. Ekibin kalan son elemanı Bowman cesaretini, aklını ve iradesini kullanarak ölümden kurtulmayı başarır. HAL'ın belleğini devreden çıkarır ve böylece yolculuğun gerçek sebebinin, Monolit'in varlığını öğrenir. Jüpiter'e yolculuğu tamamlar ve burada üçüncü Monolit'le karşılaşır.

Bowman üçüncü Monolit'le karşılaştığında, evrimin ve tekâmülün sonraki aşamasına hazırdır. Bilinmediği bilinmeyenin varlığıyla karşılaşmıştır. Dört arkadaşıyla birlikte çıktıkları yolculuğun gerçek amacının hepsinden gizlendiğini öğrenmiş, hizmet ettikleri düzeni yürüten yapay zekâ tarafından tüm arkadaşlarının öldürülmesine tanık olmuş, kendisi de öldürülmekten kıl payı kurtulmuştur. Bilinmezliği göğüsleyerek tek başına tamamladığı bu yolculuğun sonunda Monolit'le karşılaşır. Ne getireceğini bilmesede, Monolit'le temas kurar. Monolit, Bowman'ı bildiği zaman ve mekân parametrelerinin çok ötesine taşıyan bir yolculuğa çıkarır. Bu yolculuğun ilk aşamasında Bowman, çok kısa sürede akıl almaz boyutlarda bir mesafeden geçer. Bu mesafenin sonunda kendisini tek başına, girişsiz ve çıkızsız bir mekânda bulur. Bu odanın içinde Bowman, ömrünün geri kalanının tamamlanmasına tanık olur.

Bowman'ın Monolit'le karşılaştığı andan sonraki bu yolculuğunu, içsel bir yolculuk ve içsel bir tekâmül süreci olarak görmek de mümkündür. Bu yolculuğun ilk bölümünde Bowman, bildiği mekân, beden ve mesafe parametrelerinin o güne kadar edindiği deneyimle, bu deneyimin kendisine aşıladığı bilme biçimleriyle sınırlı olduğunu keşfeder ve bunların ötesine geçer. Diğer bir deyişle, mekân ve beden algısı genişler; mekânın ve bedenin sınırlarına ilişkin varsayımları değişerek dönüşür. Tek bir mekâna geldiği sonraki bölümde de, Bowman'ın zamana ilişkin algısı dönüşüme uğrayacaktır. Bu bölümde Bowman, sadece kendi belleğiyle değil, insanlık tarihinin kendi belleğine yüklediği anlam haritalarıyla ve sembollerle de yüzleşir. Bowman tek başına, törensel bir tavırla yemek yerken, masadaki cam kadeh yere düşer ve kırılır. Kırılan kadehe bakan Bowman, insan bedeninin kırılğanlığını, yaşamdaki formların hızlı devinimini, belli bir formda kalmanın imkânsızlığını, zaman içinde bedenin aldığı biçimlere tanık olarak bu dönüşümü sürdüren benlik

bilincini görmüş gibidir. Şimdi, bir sonraki aşamaya hazırdır. Bowman, bitkin ve yaşlı bedeniyle uzandığı yatağın önünde beliren Monolit'e doğru elini uzatır. Bilinmediği bilinmeyene, Monolit'e dokunan ve varlığını teslim eden Bowman, bir ışık kapsülünün içindeki fetüs olarak yeniden doğar. Yepyeni bir kavrayış ve bilme düzeyini deneyimlemek üzere, gözlerini dünyaya çevirir. Bu gözler son karede, izleyicinin gözlerine doğru yönelir. İzleyiciyi de bilinmediği bilinmeyene yönelmeye çağırır gibidir. *"Also Sprach Zarathustra"*'nın notaları sona ererken, ekran tümüyle kararır. Ekran, filmin başındaki gibi, siyah bir Monolit'e dönüşür. Dört dakika boyunca siyah ekran görüntüsüne Mavi Tuna vals eşlik eder. Film, müzik sona erince bu siyah ekranda biter ve jenerik yazıları bu noktada akmaya başlar.

4.1.3. Arzulanan ötekine doğru açılmak

Filmin ilk sahnelerindeki maymunların ve çevrelerindeki diğer hayvanların arzularından söz etmek güçtür. Bu canlılar itkilerinin güdümünde, imkânları dahilinde hayatta kalmaya çalışmaktadır. Maymun klanı zorlu iklim koşullarında, sınırlı su ve bitki kaynakları için diğer hayvanlarla mücadele etmektedir. Güçlü ve yırtıcı rakiplere yem olmamak için tetikte olmaları gerekir. Bu koşullarda birdenbire bulundukları yerde beliren Monolit bu durumu nasıl değiştirecektir?

Monolit, o güne kadar gördükleri cisim ve canlılardan dramatik bir şekilde farklıdır. Kaotik, tehlikeli ve belirsiz yaşam şartlarının içine birdenbire gelen bu olağanüstü düzgün, keskin ve sağlam nesneye tanık olmak, maymunlarda dramatik ve şiddetli bir tepkiye yol açar. Gördükleri nesne, alışageldikleri şeylerden çok farklı şeylerin olabileceğine dair güçlü bir kanıttır. Monolit'e karşılaşmak maymunlarda, içinde bulundukları yaşam koşullarına bir düzen ve sağlamlık getirme arzusu uyandırmış gibidir. Bu arzu ilk önce, ölümün ve dağılmanın işareti olarak öylece duran, kurumuş bir iskeletin parçalanması eyleminde görülür. Bunu yapan maymun, kendisinden çok daha iri bir hayvanı elindeki kemikle öldürerek, besin kaynaklarını, beslenme ve güçlenme imkânlarını büyük ölçüde arttıran bir hamle yapar. Arkasından, su kaynağını ele geçirmek için rakip maymun klanının liderini

öldürerek, binlerce yıl sürecek bir savaş, keşif ve yayılma hareketinin ilk eylemini gerçekleştirmiş olur. Bu hamleden sonra zafer çılgılığıyla havaya atılan kemik, karanlık boşluktaki uzay gemisine dönüştüğünde, teknolojik zaferini ilân etme çabasındaki 20. yüzyıl insanı devreye girmiştir. Tüm bu eylemler arzulayan, mevcut olandan farklı olanı isteyen ve tasarlayan bir benlik bilincinin eylemleridir.

Bu bölümde, kaos ve kırılmalığa düzen ve sağlamlık getirmek isteyen insan aklının ve iradesinin 2001 yılındaki halleri izlenir. Teknoloji, arzu nesnesidir; teknolojinin getirebileceği güç, kudret, güven, üstünlük duygusu arzulanır. Mavi Tuna valsinin törensel ve keskin notaları da bu kudret arzusunun ifadesi olarak yorumlanabilir. Bu bölümde anlatıya giren insanların sözlerinde ve davranışlarında belirgin bir şiddet yoktur; ancak bu görüntünün yanıltıcı olabileceği anlaşılır. Amerikan ve Rus bilim insanları arasında geçen diyalogda, iki ülkenin diplomatik işbirliği içinde olduğu ifade edilir; davranışlarında saygı ve nezaket kuralları gözetilir. Ancak sonraki sahnede görüleceği gibi, Amerikan uzay araştırmacıları çok önemli bir bilgiyi insanlığın geri kalanından gizlemektedir. Monolit'in dünyadışı bir bilinçliliğe işaret olduğu düşünülmektedir. Amerikalı araştırmacıların bu bilgiyi kendilerine saklamaları ne anlama gelir? Bilgi ve teknoloji, modern dünyada iktidarın ve üstünlüğün araçları olarak görülür. Maymunun elindeki kemik gibi, gerektiğinde silâh, gerektiğinde âlet, gerektiğinde de üstünlüğü vurgulayan bir hükümdar âsasıdır. İnsanın bilgiyi ve onun getirdiği kudreti kullanmaya sadece kendisini lâıyk görmesi için, kendisine içsel olarak atfettiği, adeta doğuştan gelen bir üstünlük olması gerekir. Monolit'in bilgisini kendilerine saklayan bu kişilerde de böyle bir üstünlük fikri vardır.

Bu üstünlük fikrinin nasıl ifade bulduğu ve nelere yol açabildiği, sonraki bölümde, HAL 9000'in eylemlerinde görünürlük kazanacaktır. Monolit'in işaret ettiği bilgiyi ele geçirmek isteyen yönetici zümre, bu bilgiyi elde etmek üzere tasarlanan Jüpiter yolculuğunda görevlendirdikleri astronotlara yolculuğun gerçek amacını açıklamamıştır. Yolculuğun ve geminin komutası, HAL 9000'e verilmiştir. HAL 9000, tıpkı kendisini bu konuma yerleştiren yöneticiler gibi, hiçbir koşulda hata yapmayacağına inanır. Ancak tüm bu özgüvenine ve haklılık fikrine rağmen, HAL

insan yapımı bir âlettir. Hata yapmayacağına yönelik kesin inancına rağmen hatalı bir bilgi verdiği söylenince, bu çelişkiyi kabul etmez. Hatanın kendisinde olmadığına emindir ve bu yüzden tüm ekibi öldürmeye karar verir.

Ekibin hayatta kalmayı başaran tek elemanı Bowman olur. Bowman ölümden kurtulduktan sonra HAL 9000'in belleğini boşaltır ve Jüpiter yolculuğunu tek başına tamamlar. Bowman karakterinin HAL karakterini etkisiz hale getirmesi önemli bir dönüm noktasıdır. Bu karşılaşmadan önce, yolculuğun ilk bölümünde Bowman, sorgulamaksızın kurallara uyan bir ekip elemanıdır. Kurallara uymak dışında bir arzusu yok gibidir. Kendisini bu yolculuğa yerleştirmiş olan düzene, her şeyin yolunda gideceğine güvenmektedir. Aklını ve iradesini bu düzene teslim etmiştir; günlük rutinler içinde, üzerine düşen görevi yapmakla meşguldür. Bu bölümde, ekibin monoton ve düzenli yaşantısında belirgin bir duygusuzluk, anlamsızlık, boşluk hali hissedilir. Düzenin sürmesi için duygular ve arzular baskı altında tutulur, ertelenir. Sanki yaşam başka bir yerde ve zamanda, kilitli halde kalmış gibidir. Gizli bir şiddetin varlığı hissedilir. HAL karakteri bu şiddete görünürlük kazandırır. HAL 9000'le yüzleşip onu ortadan kaldırdıktan sonra, Bowman yaşama döner. Filmdeki üçüncü Monolit'le tek başına karşılaşan Bowman, yaşamının ve varlığının tüm sorumluluğunu yüklenerek Monolit'le ilişki kurar. Bowman bu arzu sayesinde, her şeye hâkim olabileceğini düşünen beşer aklının ötesine doğru evrilecektir. Zamanın akışına, beden ve mekânın değişkenliğine tanık olan bilincin kendisindeki varlığını idrâk ettiği noktada, insan olarak yeniden doğar. İnsan olarak, bütüne yönelik bir akıl ve iradeyi harekete geçirmesi belki de mümkün olacaktır.

4.1.4. İstenmeyen ötekiyle ilişki kurmak

Tarih öncesi dönemde maymunlar için istenmeyen öteki; açlık, susuzluk ve ölümdür. Kaos ve güçsüzlük, dışarıdaki bir ötekine atfedilemeyecek kadar maymunların yaşamına aittir. Günlük yaşam, kaos ve güçsüzlüğü deneyimlettir. Bu koşulların orta yerinde beliren Monolit, maymunların bildiği gerçekliği alt üst eden yoğunlukta bir sağlamlık ve düzensizlik deneyimi getirecektir. Bu deneyimden sonra maymunlar kaosu ve güçsüzlüğü ötelemek, yok saymak ve ötekine atfetmek için tüm

güçleriyle mücadele vermeye başlarlar. Sağlamlık ve düzen deneyimini getirebilecek olan eylemlere girerler. Maymunun zafer çılgılığıyla havaya fırlattığı kemik, bir silâh, bir âlet ve bir âsa olarak, kaosu ve güçsüzlüğü ötekileştirmenin simgesidir. Bu sahnede kemiğin uzay gemisine dönüşmesi de önemli bir fikri vurgular: Tarih öncesi dönemde başlayan, kaosu ve güçsüzlüğü öteleme ve ötekileştirme çabası, bilimi ve teknolojiyi ortaya çıkaran tüm adımlarda zincirleme olarak sürmektedir. Modern insan da, kemiği havaya fırlatarak rakibine güçlü olduğunu ilân eden maymun gibi, bilgiyi ve teknolojiyi rakibine karşı silâh/âlet/âsa olarak kullanır. Kaosu, güçsüzlüğü, eksikliği, acizliği karşısındakine atfetmek için, ötelemek için, kendisini hâkim, güçlü, üstün ve dokunulmaz ilân etmek için bilgiye ve teknolojiye yaslanır.

Ay’daki Monolit’i bulan uzay araştırmacılarının tavırlarında ve birbirleriyle kurdukları ilişkilerde de bu üstünlük ve hükümdarlık çabası belirginleşir. Kişilerin hareketlerinde, konuşmalarında, giysilerinde, seslerinde, bakışlarında hiyerarşik düzendeki rütbeleri ve iktidar yetkileri net olarak hissedilir. “İnsanlığın geri kalanı burada yaptığımız keşfin bilgisiyle karşılaşmaya henüz hazır değil” sözleriyle emir veren yönetici, toplantıdaki diğer kişilerin fikirlerini önemsememektedir. Monolit’i ilk kez yakından görmek üzere Ay’daki kazı alanına gelen görevli, Monolit’i “*the damned thing*” (lânet olası şey) olarak tanımlar. Anlaşıldığına göre, Monolit denetlenemeyen bir bilinmezliği hissettirdiği için “lânet olası”dır. Aynı zamanda da, dize getirilmesi gereken bir “şey” dir. Monolit, güçsüzlüğü ve düzensizliği hissettirdiği için varlığı istenmeyen ötekinin, bilinmediği bilinmeyen bir temsilcisi olarak ortaya çıkmıştır.

Jüpiter’e giden uzay gemisindeki astronotlar, bu düzenin itaatkâr çalışanları olmak üzere zihinsel ve bedensel açıdan mükemmel şekilde yetiştirilmiştir. Beş ay sürecek bu yolculuğun gerçek sebebini bilmediklerinin farkında değillerdir. Beş ay boyunca bir kapsülün içinde sentetik yiyeceklerle beslenerek, duygularını ve arzularını baskılayarak çalışmak üzere eğitilmişlerdir. Bilim ve teknoloji hiyerarşisinin ön saflarında yer aldıkları için gurur duyması gereken birer kahraman olduklarına inanmış gibidirler. Ancak yönetici kadro, yolculuğun gerçek amacının bilgisini ve geminin komutasını yapay zekâlı bir bilgisayara teslim etmiştir.

Astronotların yaşamı HAL 9000'in komutasındadır. Tarih öncesi dönemde âlet kullanmayı keşfeden insan, modern çağda bu âletlerin, teknolojinin esiri olmuştur. Bu teknoloji de insandaki eksikliğin ve güçsüzlüğün izlerini taşımaktadır. HAL 9000, asla hata yapmayacağı fikriyle imâl edildiği için, hata yaptığı bilgisini kabul edemez ve bu yüzden gemideki astronotları öldürür. Güçsüzlüğü ve eksikliği daima ötekine atfetme çabası, insanın da kendisinde var olan güçsüzlüğü ve eksikliği görmemesine, kabul etmemesine yol açmaktadır. Kişi güçsüzlüğün ve eksikliğin kendisindeki varlığını kabul etmedikçe, durumları gerçekçi bir şekilde değerlendirme imkânından yoksun kalır. Kendisindeki eksikliği fark edip tamamlama imkânını kullanamaz. Kişi ancak kendisindeki ve yaşamındaki belirsizlik faktörünü, bilinmezliği kabullendiğinde, elindeki tüm imkânları kullanabilmektedir. Bilinmezliği kabul etmeden bilme yolculuğunda ilerlemesi mümkün değildir. Filmdeki Monolit de bilinmezliğe açılan bir kapı; bilinmezliği tüm kesinliği, heybeti cazibesi ve ürkütücülüğüyle ortaya koyan bir nesne olarak belirir.

Bu filmde uzayın diğer bilim kurgu filmlerinde olduğundan farklı bir biçimde temsil edilmesi de önemlidir. Bu filmde uzay, siyah, yekpare bir karanlık ve boşluk olarak canlandırılmıştır. Bu siyahlıkta anlam ve hikâye yükleyebileceğimiz ışık öbekleri, yıldızlar, gezegenler yoktur. Uzay her şeyi yutabilecek bir Monolit, bir kara delik gibidir. Bu haliyle uzay, insan bilincinin karanlığını ve bilinmezliğini hissettirir. İnsanın kendisinde bulduğu, kendisini var eden bilinç de böyle bir bilinmezlik boyutu içerir. Bu açıdan bakınca Monolit, insanın gerçekliğini var eden bilincin deneyimine açılan bir kapı gibidir.

Filmde Monolit'e, bilinmeyene tüm varlığını teslim ederek evrimin bir sonraki aşamasını deneyimleyen kişi, Bowman olur. Bowman, HAL 9000'in tüm ekibi öldürdüğünü fark ettiği noktadan itibaren, zorlu bir yolculuğa çıkar. Bu yolculukta önce HAL 9000'i etkisiz hale getirmesi gerekir. Böylece, kendi kaderinin sorumluluğunu teknolojiye teslim etmekten vazgeçmiş ve yüklenmiş olur. Bu noktadan sonra, tek başına Jüpiter yolculuğunu tamamlayıp Monolit'le karşılaştığında, istenmeyen ötekine, bilinmezliğe teslim olmaya hazırdır. Kendisindeki güçsüzlüğün, eksikliğin, acziyetin farkındadır. Bilinmezliğin mutlak

varlığını kabullenmiştir. Benmerkezci aklın hükümdarlık iddiası, üstünlük kurma çabası ortadan kalkmıştır. Monolit’le ilişki kurmaya, bilinmeyen ötekinin bir sonraki aşamasına açılmaya hazırdır. Böylece Bowman, zamanın ve mekânın sınırlarının ötesindeki bilinçlilik halinde, bilinmeyene doğru açılan gözlerle yeniden doğar.

4.1.5. Değerlendirme

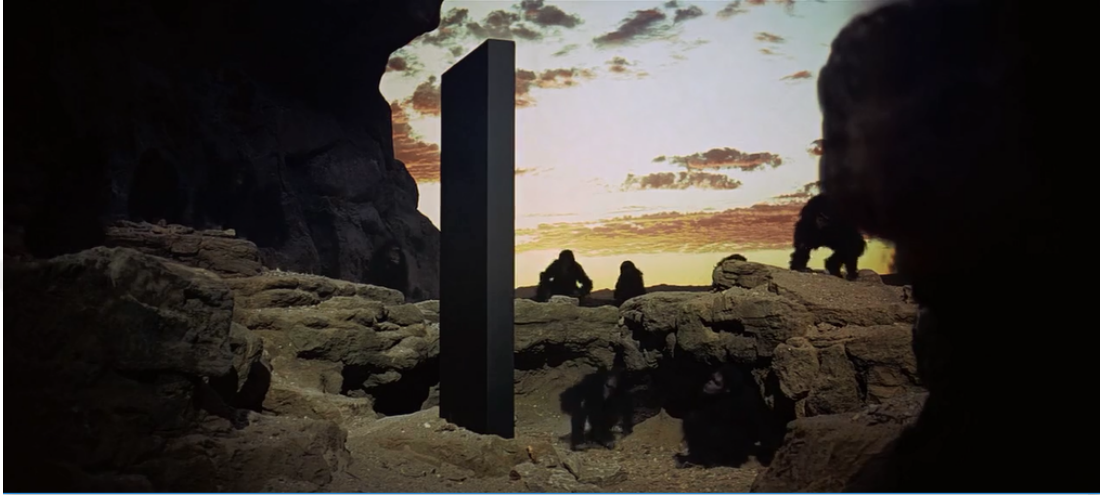
“2001: A Space Odyssey” insanın bilinmeyen ötekiyle ilişkisi içinde nasıl ortaya çıktığını, hayatta kalma mücadelesi verirken bir beşer olarak nasıl oluştuğunu, kendisini çok gelişmiş bir aşamada görse bile bugün de bir beşer olarak var oluşunu ve insan olmanın imkânlarını keşfederken gidebileceği yönleri işaret ederken, sinema tarihine farklı açılardan yön vermiş, önemli bir filmidir. Film, uzay araştırmalarına büyük kaynakların aktarıldığı bir dönemde, 1968 yılında tamamlanmıştır. Bu dönemde uzay araştırmaları, geniş çaplı bir propaganda harekâtıyla, insanı olağanüstü yeni aşamalara götürecek bir seferberlik olarak tanıtılmaktadır. Bu tanıtımla büyük ölçekli ekonomik kaynakların uzay araştırmalarına ayrılması meşru kılınmaktadır. Filmin dört yıl süren yapımı sırasında, NASA’nın ve bu atılımı destekleyen diğer kurumların bilgi kaynakları, filmin yapımı için kullanıma açılmıştır. Yönetmen Stanley Kubrick, bu kaynakları dört yıllık bir süreçte yöneterek, sonuçta NASA’nın beklediği propaganda filmini yapmış gibi görünürken, aslında bu propaganda çabasının tehlikelerini olağanüstü bir incelikle vurgulayan bir film ortaya koymuştur.

Tasavvuf düşüncesi ekseninden gelen bir yaklaşımla izlendiğinde, filmin o güne kadar yapılan bilim kurgu filmlerinin oluşturduğu beklentileri neden ve nasıl . genişlettiğini farklı bir açıdan görmek mümkün olur. Bilim kurgu sinemasının daha önce ortaya koyduğu örneklerin önemli bir bölümü, izleyiciyi içinde bulunduğu gerçeklikten uzaklaştırırken duygusal etkilere yaslanan filmlerdir. Oysa Kubrick, bilim kurgunun sağladığı soyutlama ve bilinmeyene açılma imkânlarını sonuna kadar kullanırken, izleyicinin zihnini kendi bilincinin derinliklerine yönelten, bu anlamda kendi gerçekliğiyle yüzleştiren bir film ortaya çıkarmıştır. Bu anlamda, o güne kadar yapılan bilim kurgu filmlerinin kişideki beşerliğe seslendiği, bu filmin ise kişideki

insan olma eğilimine seslendiği öne sürülebilir. Bu açıdan bakınca, filmin izleyicide bir Monolit etkisi uyandırmak üzere tasarlandığı da görülebilir. Dikdörtgen, siyah sinema ekranının filmdeki siyah Monolit'in ebatlarında olduğunu görmek çok da zor değildir. Film, üç dakika süren bir siyah ekran görüntüsüyle başlar. Bu görüntüye György Ligeti'nin eseri eşlik eder. Bu müzik parçası korkuyla deliliğin sınırlarında dolaşan kaotik insan seslerinden oluşur. Bu sesler film boyunca Monolit'in belirlediği üç ayrı sahnede duyulacaktır. Ancak Bowman'ın Monolit'le karşılaştığı ve evrimin sonraki aşaması için yeniden doğduğu son sahnede duyulan müzik, "Zerdüş Böyle Buyurdu" adlı eserin notalarıdır. Beşerliğe eşlik etmiş olan kaotik ve korku dolu sesler, insanın doğuşu sırasındaki beklentiyle yükselen keskin notalara dönüşmüştür. Filmin son dört dakikası, yine yekpare bir siyah ekran görüntüsünden oluşur. Bu dört dakika boyunca duyulan müzik "Mavi Tuna" valsidir. Bu notalar izleyicide geçici bir rahatlama duygusu uyandırabilir, ancak Kubrick aynı müzik parçasını daha önce tek bir sahnede kullanmıştır. Bu sahne ilk bölümde, havaya atılan kemiğin uzay gemisine dönüştüğü sahnedir. Uzay gemisindeki ekibin yolculuğunu gösteren o sahnede, o idealist romantizmin aslında bir tahakküm çabasını gizlediği farkedilmiştir. "Mavi Tuna" valsinin siyah ekrana eşlik ettiği bu son sahnede de Kubrick, idealist bir romantizmin tuzaklarına karşı bizi uyarmakta gibidir.

Filmin bize verdiği Monolit deneyiminin sürmesi, gerçekliğimizin dönüşmesine ne kadar izin verebileceğimizle ilişkilidir. Bu filme, filmin ilk bölümündeki Monolit'le karşılaşan maymunlar gibi tedirginlikle yaklaşmak mümkündür. Filmde alışlageldiğimiz anlatım yöntemlerini bulmamak, karakterlerin duygusal durumlarıyla ya da geçmişleriyle ilgili bir şey bilmemek, uzun ve diyalogsuz sahneler boyunca tedirgin edici müzikler dinlemek beklentilerimize ters düşebilir. Filme ikinci bölümdeki bilim adamları gibi yaklaşmamız da mümkündür. Tetkik edip amaçlarımıza uydurmak istediğimiz, verdiği tedirginliği önemsemek istemediğimiz, etkilerini kısa sürede kontrol altına alıp geride bırakmak istediğimiz bir tuhaflik olarak bakabiliriz. Bu durumda filmin etkisi, Ligeti'nin müziği gibi bizi rahatsız etse de bir eyleme, bir hamleye yöneltebilir. Filme Bowman'ın Monolit'le ilk karşılaşmasındaki tavrıyla yaklaşmamız da mümkündür. Böylece filmin bizi bilincimizin derinliklerine doğru bir yolculuğa çıkarmasına izin verebilir,

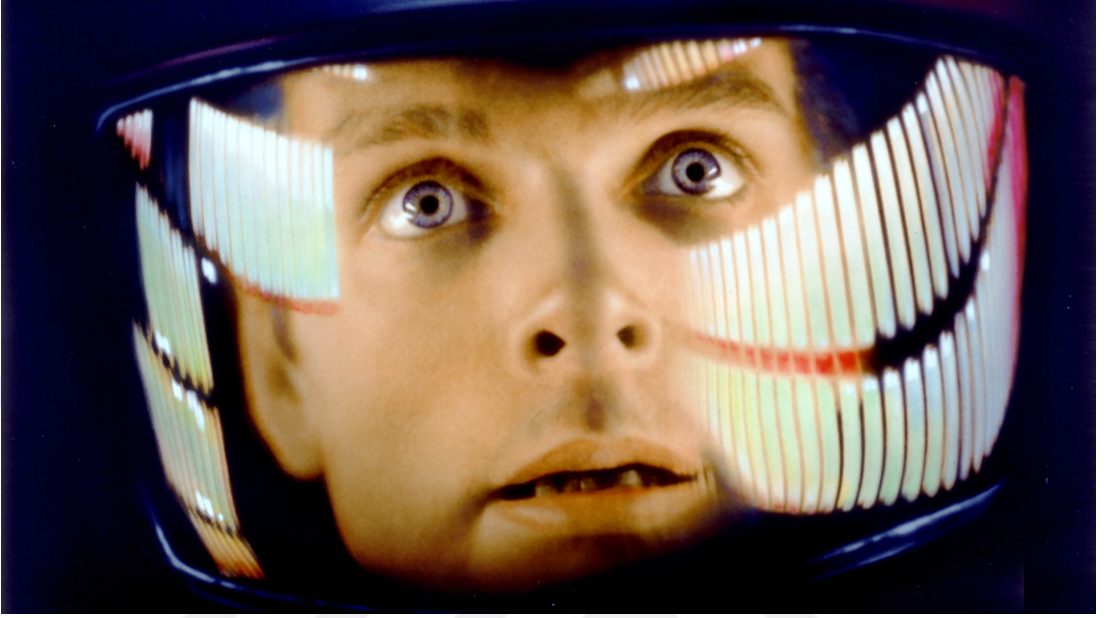
bilincimizde tetiklenen tedirginlikle yüzleşebiliriz. Bu yüzleşme bizi kendi korkumuzla, güçsüzlüğümüzle, bilinmeyenlerimizle birlikte var olma yoluna iletebilir. Bu durumda film, Monolit'in Bowman'ı yönelttiği nitelikte bir yolculuğa bizi de yöneltmiş olabilecektir.



Resim 4.1.1 Bilinmediği bilinmeyenle karşılaşma. (2001: *A Space Odyssey*, 1968)



Resim 4.1.2: Bilinmediği bilinmeyene yürüyüş. (2001: *A Space Odyssey*, 1968)



Resim 4.1.3: Bilinmediği bilinmeyene açılma. (2001: *A Space Odyssey*, 1968)



Resim 4.1.2: Bilinmediği bilinmeyene doğum. (2001: *A Space Odyssey*, 1968)

4.2. *Blade Runner* (1982)

4.2.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri

21. yüzyıl başında, insanların tasarladıkları robotlar organik olarak insanlara benzer bir yapıda üretilebilmektedir. Replika ismi verilen bu robotlar, organik açıdan benzer olsalar da, insanlardan daha dayanıklı ve güçlü birer fiziksel bedenle donatılmışlardır. İnsanların emrine başkaldırmalarını önlemek için, replikalara dört yıllık bir kullanım ömrü verilmiştir. Dört yıl tamamlandığı anda canlılıkları sona erer. Replikalar, uzak gezegenlerin kolonize edilmesi için asker ve işçi olarak kullanılır. Dünya gezegenindeki yaşam koşulları giderek bozulduğu için, ekonomik açıdan diğer insanlardan üstün konumda olan insanlar, kolonize edilen yeni gezegenlerde yaşamaktadır. Bu kolonilerde çıkardıkları bir isyan nedeniyle, replikaların dünyada bulunması yasaklanmıştır. Dünyada izine rastlanan replikalar derhal imhâ edilmektedir. Replikaları avlamakta uzmanlaşan güvenlik elemanlarına keskin nişancı (*blade runner*) adı verilir.

Rick Deckard mesleğini bırakmış, eski bir keskin nişancıdır. Ancak eski işvereni tarafından göreve dönmesi için şantajla iknâ edilir. Dünyada bulunan dört isyancı replikayı bulmak ve öldürmek için görevlendirilir. Deckard, replika üreten Tyrell şirketinin sahibi ve yaratıcısı olan Elden Tyrell ile tanışır. İlk görevi, Tyrell'in asistanı Rachael'in insan mı, replika mı olduğunu belirlemektir. Deckard, Rachael'in replika olduğunu uzun bir sorgulama sonucunda tesbit eder. Rachael'a, daha önceki replikalardan farklı olarak, gerçek bir insanın anıları yüklenmiştir. Bu yüzden Rachael, kendisinin bir replika olduğunu bilmemekte, insan olduğunu zannetmektedir. Bu olaydan sonra Rachael Deckard'ın evine gelir ve insan olduğunu kanıtlamak için ona eski bir fotoğrafını gösterir. Deckard, Rachael'a gerçeği söyler; fotoğraf başkasına aittir ve Rachael bir replikadır. O güne kadar aldatılmış olduğunu böylece öğrenen Rachael, yaşadığı yeri terk eder ve yasadışı bir replika konumuna girer. Deckard'a Rachael'ı bulduğu yerde öldürmesi için talimat verilir.

Deckard, dört isyancı replikadan biri olan Zhora'yı bulur. Uzun bir kaçış ve takip sonunda Zhora'yı kanlı ve şiddetli bir biçimde öldürür. Sokak ortasında işlenen bu cinayet, kimsenin ilgisini çekmez. İnsanlar için bu, sıradan bir olgudur. Bu sırada dört kaçak replikadan biri olan Leon, Deckard'ın peşindedir. Leon, Deckard'ı öldürmek üzereyken, Rachael tarafından öldürülür. Rachael, Deckard'ın evine gelir. Deckard ve Rachael arasında şiddet dozu belirgin bir cinsel ilişki gerçekleşir.

Canlı kalan son iki replika, Roy Batty ve Pris, Tyrell'in elemanı Sebastian'ın dostluğunu kazanmıştır. Roy Batty, Elden Tyrell'in evine girer ve Tyrell'dan kendisinin ve Pris'in ömrünü uzatmasını ister. Tyrell bunu yapamayacağını söyler. Batty Tyrell'ı öldürür. Bu sırada Deckard, zorlu bir mücadelenin sonucunda Pris'i öldürmüştür. Batty Pris'in kanlı cesediyle karşılaşınca yıkılır. Bu kaybın acısıyla, cinayetin işlendiği binanın içinde, Deckard'ın peşine düşer. Batty fiziksel ve zihinsel açıdan Deckard'dan güçlüdür; Deckard'ı tuzağına düşürür. Ancak onu öldürmez ve silahını almaz; iki parmağını kırar ve tekrar peşine düşmek üzere onu serbest bırakır. Bu sırada Batty, kendi elinde bir uyuşma hissetmiştir. Bunun tek anlamı vardır; Batty'nin dört yıllık ömrü birkaç dakika içinde sona erecektir. Batty, uyanık kalmak için eline büyük bir çivi saplar ve Deckard'ın peşine düşer. Acele etmez; Deckard'a seslenip kaçmasına izin vererek oyunu sürdürür. Deckard binanın çatısına atlayıp kaçmak ister. Ayağı kayar, düşer; kalan son gücüyle duvarın kenarına tutunur. Batty Deckard'ın yanına gelir. Deckard'ın ölümünü izleyebileceği bir konumdadır; ancak tam Deckard düşmek üzereyken onu yakalar, çeker ve kurtarır. "Siz insanların varlığına bile inanmayacağı çok şeyler gördüm. Orion'un kıyısında alev almış hücum gemilerini, Tannhauser kapısının karanlığındaki ışıkları... O anların her biri, zamanın içinde kaybolacak; tıpkı yağmurda akan gözyaşları gibi." Birkaç cümle içinde, Deckard'ın gözleri önünde, bir insanın hissedebileceği en yoğun duyguları hissetmiş gibidir. Karanlık gecede, yağmurun altında son nefesini verir.

Deckard Rachael'ın yanına döner. O anda Deckard'ın önüne bırakılan tek boynuzlu origami at, Deckard'a kendisinin de bir replika olduğu fikrini verir.

4.2.2. Bilinmeyen öteki ile yüzleşmek

Filmin ilk karesi, çok yakın açıdan görülen bir göz merceğidir. Kişinin insan olup olmadığını ele veren, insana insan olma imkânını veren organ böylece ilk sahnede göz merceği olarak konumlanır. Bu kareden itibaren film, izleyicisini bir göz merceği olarak diyalektik bir konuma yerleştirir. İzleyiciye gözün taşıyıcısı olarak film tecrübesine anlam verme işlevini hatırlatır. Bu konumdaki kişiyi düşünmeksizin kullanabileceği anlam verme biçimlerini terketmeye ve yeni ilişkiler kurmaya davet eder. Bu daveti kabul eden izleyici sahneler, karakterler ve duygular arasındaki geçişleri anlamlandırmak üzere uyanık durabilir. Filmdeki figürler zıt konumdaki ikilikler içinde karşılaşır ve birbirleriyle kurdukları ilişkide dönüşürken, izleyicinin de bu ikilikleri bir göz konumunda kalarak ilişkilendirmesi ve anlam vermesi beklenir. Böylece film, izleyiciye bildiklerini kullanarak, bilinmediği bilinmeyenle ilişki kurma imkânını getirebilecektir.

Filmdeki olaylar, 2019 yılındaki bir Los Angeles şehrinde geçer. Büyük şirketlerin kâr maksimizasyonuna dayalı düzen, dünya gezegeninde bir iklim felâketine yol açmıştır. Bu yüzden sürekli yağmur yağar, güneş ışığı yoktur ve kentin üzerindeki sis bir an bile dağılmamaktadır. Ekonomik hiyerarşide üstün konumdakiler kolonileştirilen uzak gezegenlerde yaşarken, ekonomik ve fiziksel yoksunlukları nedeniyle gidemeyenler dünyada kalmıştır. Bu ortamda insanlar acımasız, çıkarıcı ve düzenbazdır. Gündelik hazlara ve hayatta kalma savaşına zincirlenmiş bireysel yaşantılar sürdürülmektedir. Bilinmediği bilinmeyen, bu kişiler için korkuyu, benmerkezciliği, nihilizmi güçlendiren bir faktördür. Film bu geleceği kurgularken, 1940'larda üretilen kara film (*film noir*) örneklerini hatırlatır. O filmlerde vurgulanan kanunsuzluk, acımasızlık ve nihilizm, Blade Runner'daki karakterlere de hâkimdir. Bu açıdan bakınca film, klâsik kara film motiflerinden yeni ilişkiler üreten bir anlam haritası çizer.

Rick Deckard hikâyeye yalnız, bezgin, isteksiz bir adam olarak başlar. Mesleğini bırakmış bir halde amaçsızca dolaşırken, eski amirinin şantajı üzerine göreve döner. Bilinmediği bilinmeyene yönelik korkular, emirleri yerine getirmezse

karşılaşabileceği durumlar Deckard'ın eylemlerine yön verir. Çevresindeki diğer kişiler gibi Deckard da acımasız, bencil, hesapçı bir tavır içindedir.

Hikâyede görünen ilk kadın karakter, bir replika olduğunu bilmeyen ve insan olduğunu zanneden Rachael'dır. Deckard ona bir insan değil, bir replika olduğunu söyleyince Rachael derin bir üzüntüye kapılır. Bu sahne, filmdeki bir karakterin duygusal açıdan kırılganlık gösterdiği ilk sahnedir. Deckard'ın bir insan olarak dönüşümünün de bu sahneye tanık olmasıyla başladığı söylenebilir. Deckard bir replika olan Zhora'yı uzun bir takip sonucunda vahşi bir biçimde öldürür. Kalabalık bir caddede işlenen bu kanlı cinayete kimsenin dönüp bakmaması, ancak Deckard'ın bu deneyimden sarsılmış bir adam olarak çıkması önemli bir gelişmedir. Bu olayın peşinden Rachael, Deckard'ı replika Leon tarafından öldürülmekten kurtarır. Bu noktadan sonra Rachael, bilinmediği bilinmeyene açılarak eski hayatını terk eden bir karakter olacaktır. Daha önce bildiği gerçekliğin gerçek olmadığını öğrenmek, sahte anıların zincirinden kurtulmak, şimdi bildiklerine dayanarak bilinmeyene açılmak üzere Rachael'ı harekete geçirmiştir. Deckard'ın ona bildiği kişi olmadığını açıklaması, yolunu açmıştır. Bu noktada Deckard'ı ölümden kurtarması, onun evine gidip onunla birlikte olması, bilinmediği bilinmeyene açılma isteğinin ve cesaretinin önemli göstergeleridir. Eski bildiği kurallara sadık kalması halinde Rachael'ı öldürmüş olması gereken Deckard da, Rachael'a evinde gizlenebileceği bir yer açarak, bilinmediği bilinmeyene doğru adım atmıştır.

Öte yandan Roy Batty, bilinmediği bilinmeyene radikal biçimde açılarak zihinsel ve duygusal şartlanmaların ötesine geçen bir karakter olarak öne çıkar. Bu dönüşümüyle, Deckard'ın ve izleyicinin bilinmediği bilinmeyene açılması için bir davet oluşturur. Filmde görüldüğü ilk sahnelerden itibaren Batty, hikâyedeki en canlı, en dikkatli ve algıları en açık kişi olarak varlık gösterir. Çok kısa bir ömrü kaldığını bilen ve üreticisi konumundaki Tyrell'in karşısına bu ömrü uzatması talebiyle çıkan Batty, arayışının sadece uzun bir ömür olmadığını da açıkça ortaya koyar. Batty'nin Tyrell'a ilk söylediği cümle önemlidir: "Sorgulanmayı hak eden şeyler yaptım." Bu sözler, bir asker olarak üretilen ve çok sayıda ölüme yol açan bir kişinin sözleridir. Öteki konumundaki kişileri nasıl etkilediğini düşünen ve bunun

hesabını yüklenen bir adamın sözleridir. Bu sözlerle Batty, hikâyede etik bir bilinç taşıyan en önemli kişi olarak varlık kazanır. Tyrell'in davranışı da, onun böyle bir bilinçten yoksun olduğunu ortaya koyar. Tyrell, Batty'nin yaratıcısı olduğunu düşünmektedir. Onu hiçlikten var eden bir hükümrân gibi konuşmaktadır. Ancak Batty ömrünü uzatmasını istediğinde, bunu yapamayacağını söyler. Aslında bir yaratıcı olmadığını, basit fiziksel yasalarla sınırlı olduğunu böylece itiraf etmiştir. Buna rağmen, Batty'nin kendisine boyun eğmesini beklemektedir.

Batty Tyrell'ı öldürerek onun verdiği emirlere karşı gelir, ancak bu eylem Batty'nin özgürleşmesini sağlamamıştır. Batty'nin asıl dönüşümü bu noktadan sonra başlar. Batty, Zhora ve Pris'i öldüren, kendisini de öldürmekle görevli olan Deckard'la karşılaşması sırasında, ölümünden önceki bu kısa süre içinde, karakter olarak dönüşümünü tamamlar. Bilinmediği bilinmeyenle yüzleşmek üzere son nefesine kadar kullandığı imkânlar, hayatını merhamet ve dinginlikle tamamlamasını sağlar.

Batty Deckard'la karşılaştığı anda onu öldürme imkânına sahiptir, ancak bu imkânı kullanmamıştır. Deckard'ı izlemek üzere onu serbest bırakır. Batty'nin amacı öldürmek değil, kalan kısa zamanını keşfederek, ilişki kurarak deneyimleme imkânını kullanmaktır. Bu zamanı tek başına geçirmek yerine, Deckard'ı da oyuna dâhil eder. Onu kışkırtarak, ölümün yakınlığını hissetmesini sağlayarak, algılarını sonuna kadar açarak hayata uyandırır. Bu ölüm kalım oyununa katılmaktan başka çare bulamayan Deckard, yaşama isteğini iliklerine kadar hissedecektir. Bu oyunun sonunda Deckard, Batty tarafından iki anlamda kurtarılacaktır. Boşluktan düşmek üzereyken çekilip kurtarılan Deckard, böylece hem fiziksel bir ölümden, hem de etik bilinçten ve arzudan yoksun yaşamının getirdiği ruhsal bir ölümden kurtulmuş olur. Bu sırada Batty'nin dönüşümünü sağlayan da, kendisinden başka bir kişiyle kurduğu ilişkidir. En yakın yoldaşlarını öldüren, kendisini de öldürmeyi hedefleyen bu kişiye elini uzatarak, onun yaşamasını sağlayarak, onun kendi ölümüne tanık olmasına izin vererek, yüksek düzeyde bir duygusal olgunluğu vücuda getirir.

4.2.3. Arzulanan öteki ile dönüşmek

Blade Runner’da tasvir edilen dünyada olumlu anlamda bir arzulanan öteki bulmak zor gibidir. Kolonileştirilen gezegenlere yaşamaya gitmiş olan insanların nasıl bir yaşam sürdürdüklerine dair fazla bilgi verilmez. Ekonomik ve fiziksel güçleri dünyayı terk etmeye yetmemiş olan kişilerin hayatta kalma mücadelesi çevresinde şekillenen bir hayat tarzı izlenir. Deckard, dört replikayı bulup öldürme görevini isteksizce yüklenir. Keskin nişancılık mesleğine geri dönmezse “diğer küçük insanlardan biri” olacağı kendisine bildirilmiştir. Ancak bu görevi başarıyla tamamlasa bile, Deckard’ın hayattan beklentisi ve arzusu yok gibidir. Yorgun, bezgin ve yalnız bir yaşantıda sürüklenmektedir. Çevresindeki “küçük insanların” da hayatta kalmak için tutundukları işler dışında bir amaçları yoktur. Bu halleri giyimlerinde, tavırlarında, konuşma ve davranışlarında hissedilir.

Filmin arka planını oluşturan mekânlar terk edilmiş, ıssız ve karanlıktır. Güneş ışığı yoktur, sürekli yağmur yağar. Gezegende doğal hayatın tükendiği, canlı bir hayvan bulmanın imkânsızlığı vurgulanır. Bu yüzden replika insanlar gibi, replika hayvanlar da üretilmektedir. Canlı hayatın somut varlığı yıkıma uğrarken, insanların ruhsal canlılığı da eriyip yok olmuş gibidir. Neyi neden yaptığını bilmeden akışa kapılmış bir gölgeler geçidi izlenir. İnsanlar var oluşlarının farkında değildir, kendileriyle bir ilişkileri yoktur, birbirleriyle de ilişki kurmazlar. Günlük alışverişin gerekleri dışında bir diyalog üretmezler. Filmin önemli ve görünmez bir karakteri olarak her bölümde varlığını sürdüren müzik, bu diyalogsuzluğun hüznünü inceden inceye sürekli hissettirir.

Bu ortamda replikalar, canlılık arzusu taşıyan yegâne varlıklar olarak görünürlük kazanır. Öldürülme riskine rağmen dünyaya dönen dört replikanın arzusu, ömürlerinin uzatılmasını sağlamaktır. Bu replikalar insanlardan farklı olarak, neyi neden yaptıklarını net olarak bilen varlıklardır. Seçimlerini bilerek yaptıkları için davranışlarının riskini ve sorumluluğunu alırlar. Bu yüzden, birbirleriyle

sadakate dayalı ilişki kurabilenler insanlar değil, replikalardır. Yaptıkları seçimler sayesinde öğrenen ve gelişenler de yine onlar olacaktır.

Filmin merkezindeki karakter Deckard, replikalarla kurduğu ilişkiler sayesinde hikâyenin başında sergilediği amaçsızlık ve boşluk halinden adım adım çıkacaktır. Bu çıkışın ilk belirtisi, Rachael'in Deckard'ın evine ilk kez geldiği bölümdedir. Bu karşılaşmada Deckard, kendi acısının hırsını taşıyan bir acımasızlıkla Rachael'a bir insan değil, bir replika olduğunu söyler. Bu sahnede sanki onunla değil, kendi kendisiyle konuşmaktadır. Rachael ise bir replika olduğu bilgisine tam bir canlılıkla, tüm duygularıyla, gözyaşlarıyla tepki verir. Onun bu haline tanık olmak, Deckard'ı da beklemediği bir şekilde etkiler. Bu karşılaşmadan sonra Deckard, izini sürdüğü Zhora'yı bulacak ve öldürecektir. Ele geçirilmemek ve öldürülmemek için büyük bir mücadele veren Zhora, son derece kanlı canlı, tutkulu bir kadındır. Caddedeki kalabalığın ortasında birkaç aşamada, birçok kez vurularak ve can çekişerek ölümü, kalabalıkta kimsenin ilgisini çekmez. Ancak Deckard işlediği bu cinayet, sebep olduğu bu ölüm kalım mücadelesi ve tanık olduğu bu ilgisizlik karşısında, gözle görülür biçimde sarsılır. Deckard bu noktada Leon tarafından öldürülmek üzereyken Rachael tarafından kurtarılacaktır. Bu yüksek gerilimin yol açtığı değişim, Deckard'ın sonraki davranışlarında ortaya çıkar. Deckard Rachael'a evinde yer açarak onun yasadışı konumuna suç ortağı olur. Deckard'ın Rachael karşısındaki tavrı son derece çelişkilidir. Şiddetle üzerine yürürken muhtaç ve zayıf bir haldedir. Bu çelişkili ve yoğun duyguların varlığını ilk kez keşfetmekte gibidir. Bu sırada Rachael zannettiği kişi olmadığını henüz öğrenmiştir ve kim olduğunu adım adım, Deckard'la kurduğu ilişki sayesinde keşfetmektedir. Böylece ikisi de, arzulanan öteki konumuna birbirlerini yerleştirirken, aslında kendilerini tanımaya girişirler.

Deckard'ın Batty ile karşılaşması ve onunla kurduğu ilişki de, bu yolculuğun sonraki aşamasına yön verir. Bu aşamada Batty, Tyrell ile yüzleşmiş ve arzuladığı şeyi elde edememiştir; ömrünün uzatılması mümkün değildir. Batty, Tyrell'ı öldürürken, bir insanın uzun bir ömür boyunca hissedebileceği en yoğun duyguları hisseder. Bu sahnedeki yüzünde hayal kırıklığı, şaşkınlık, çaresizlik, öfke, isyan ve

tahakküm isteği hissedilir. Bu cinayetten sonra Pris'in cesedi ile karşılaşan Batty, yoğun bir yas ve hüznün duygusunu da deneyimledikten sonra Deckard'la karşılaşır. Tüm yoldaşlarının ölümünden sorumlu olan Deckard'la nasıl bir ilişki kuracaktır? Batty'nin geçirdiği dönüşüm, Deckard'la kurduğu ilişkide görünürlük kazanır. Deckard'ı yok etmeyi ve ondan intikam almayı değil, onu kışkırtmayı; Deckard'ın hayata sarılmasını ve tam olarak yaşamak için elindeki imkânları yakalamasını istemektedir. Bunun için de kendi ömrünün son dakikalarını sonuna kadar kullanır. Hayal gücünü, aklını, bedenini, duygularını var gücüyle harekete geçirerek, ölümlülüğün sınırlarını aşan bir deneyime, hayatı ve ölümü her şeyiyle kabul eden bir merhamet haline ulaşır. Bu seçimiyle Deckard'ın dönüşümüne de biçim vermiştir.

Deckard, Batty'nin tavrında, hayatın nasıl deneyimlenebileceğine dair o güne kadar bilmediği bir olasılığa tanık olur. Batty ile giriştiği ölüm kalım mücadelesinde hissettiği yaşama arzusuyla birlikte bu tanıklık, Deckard'ın hayata yeni bir şekilde sarılmasına yol açabilecektir. Hikâyenin sonunda eski hayatını geride bırakarak Rachael'la birlikte çıktığı yolculuk, bu dönüşümün bir işaretidir.

4.2.4. İstenmeyen ötekini dönüştürmek

Blade Runner dünyasındaki insanlar için istenmeyen öteki, hiyerarşik olarak iki düzeyde ifade bulur. Yönetici ve elit konumdaki insanlar için istenmeyen öteki, kontrol çarkına ve denetime başkaldıran kişilerdir. Onların denetiminde hayatta kalmaya çalışan “küçük insanlar” için istenmeyen öteki, bu çarkın ve döngünün dışına düşmektir. Deckard, filmin başında bu küçük insanlardan biri olmamak için hangi tarafta olmayı seçtiğini açıkça söyler: “Kurban olmak yerine katil olmayı tercih ederim.” Bu düzen için işçi, asker ve köle olarak üretilmiş olan replikalar, üstün fiziksel güçleri ve zekâlarıyla bu döngüye başkaldırma potansiyelini taşırlar. Bu riski ortadan kaldırmak için onlara dört yıllık bir ömür verilmiştir. Dört yıldan fazla yaşamaları durumunda duygularının dört yaşındaki bir çocuğun duygularının ötesine doğru gelişeceği, bu gelişmenin de başkaldırıya yol açacağı düşünülmüştür. Ancak yine de isyan çıkmıştır ve bu yüzden replikaların dünyada bulunması yasaklanmıştır. Bu yüzden, görüldükleri yerde öldürülürler.

Bir kişinin insan mı, replika mı olduğunu belirlemek için bir test yapılmaktadır. Bu testte kişinin göz merceği kamerada büyütülür ve kişiye bir dizi soru sorulur. Bu sorularda bir insanı duygulandıracağı varsayılan aşırı durumlar tarif edilir. Testin varsayımına göre, eğer kişi insansa duygulanacak ve buna paralel olarak göz merceği büyüyüp küçülecektir. Replika ise hiçbir değişiklik olmayacaktır. Film boyunca bu testin, bir kişinin doğuştan insan olup olmadığını belirlemek için yetersiz olduğu açığa çıkar. İnsan olduğu söylenen kişilerin empatiden ve merhametten son derece yoksun oldukları görülür. Bunun da ötesinde, filmdeki replikalar dışında hiçkimse, birbiriyle ilgi ve sevgiye dayalı bir ilişki kurmamaktadır. Her insan kendi çıkarını korumaya ve elindeki imkânlarla hayatta kalmaya odaklıdır. Bu dünyada yardımlaşma ve paylaşım yoktur, sadece acımasız bir rekabet vardır.

Tasavvuf düşüncesi açısından bakınca, bu hikâyedeki insan olduğu söylenen kişiler ancak beşer sıfatıyla tanımlanabilir. Gerçekten insan olarak tanımlanabilmeleri için, öncelikle beşer olmak ve insan olmak arasındaki farkı anlamış olmaları beklenir. Bunun ötesinde, beşerlikten insanlığa doğru evrilebilmek için yardımlaşmaya, sevgiye ve merhamete dayalı seçimler yapmaları beklenir. Daha önce bildikleri gerçeklik ve kimlik tanımlarının ötesine doğru, istenmeyen ötekinin varlığını da gözetken bir yönelimle hareket etmeleri beklenir. Bu açıdan bakıldığında, beşerlikten insanlığa dönüştüren seçimleri yapan kişiler, Rachael ve Batty olarak görünüm kazanır. Onların aynasında kendi imkânlarını fark eden Deckard da, onlarla kurduğu ilişki sayesinde dönüşüm yönünde ilk adımlarını atabilmiştir. Burada dikkat çekici olan, her birinin dönüşümü için istenmeyen ötekinin getirdiği imkân ve dinamiklerdir.

O güne kadar bildiği gerçekliğin ve kimliğin radikal anlamda sarsılmasıyla dönüşüme açılan ilk karakter Rachael olur. Deneysel bir replika modeli olarak üretilen Rachael'a gerçek bir insanın belleği ve anıları yüklenmiştir. Bu yüzden kendisini bir insan olarak görmekte ve replikalardan ayrı tutmaktadır. Bir insan değil, bir replika olduğunu Deckard'dan öğrenir. Kendisine göz merceği testini uygulayan Deckard'a Rachael'ın sorduğu soru önemlidir: “Bu test sana da uygulandı mı?”

Rachael, tümüyle duygudan yoksun bir tavırla konuşan Deckard’a bu soruyu sorarak, ona kendi kimliğini sorgulaması için ilk daveti yapmıştır. Rachael bir replika olduğunu öğrenince, yaşadığı mekânı terk eder, böylece eski gerçekliğini ve kimliğini geride bırakır. Bu adımdan sonra, bir replika avcısı olan Deckard’ı öldürülmekten kurtarır. Bunun için bir replikayı öldürmüş olmak, Rachael’ı sarsmıştır. Deckard onu sakinleştirmeye çalışır. “Aldırma, bu da işin bir parçası.” Bu söze verdiği karşılık, Rachael’in kavrayış olarak Deckard’dan daha ileri olduğunu bir işarettir: “Ben bu işi yapan biri değilim, işin kendisiyim.”

Rachael, kendisine yüklenen bilgilere ve korkulara başkaldıran bir meydan okumayla, Deckard’la ilişkiye girer. Önüne çıkan olasılıkları ve kendisinde bulduğu fiziksel, zihinsel ve duygusal imkânları sonuna kadar kullanmaktadır. Seçim yapar, risk alır, sonuçları neyse onları yaşayacaktır. Belleğine yüklenen anılar gerçek olsa da, olmasa da, elindeki imkânları önüne açılan deneyimi yaşamak üzere harekete geçirir. Böylece Rachael için istenmeyen öteki, yaşamak için ilişki kurduğu bir surete dönüşerek yolunu açar, yaşam deneyimini zenginleştirir.

Roy Batty öldürülme riskini göze alarak ömrünün uzatılmasını talep ettiği anda, istenmeyen ötekini kendi içinde bulmuş bir karakterdir. Tyrell’a ilk söylediği cümle, bu yüzden önemlidir: “Sorgulanmayı hak eden şeyler yaptım.” Bir asker ve bir isyancı olarak o güne kadar yol açtığı yıkımın, işlediği cinayetlerin sorumluluğunu yüklenmiştir. Ancak Tyrell beşerlikten insanlığa yönelmiş bir karakter olmadığı için, ona bu sorumlulukla ne yapacağını söyleyemez. Tyrell kendi eylemlerinin sorumluluğunu da yüklenmiş değildir. Kendisine verilen emirlere karşı gelerek Tyrell’ı öldürmek de Batty için bir çözüm sağlamaz ve ona istediği özgürlüğü getirmez. Batty, bu noktadan sonraki kısa ömründe istenmeyen ötekinin önüne çıkardığı her şeyle hesaplaşır. Öfke, matem, çaresizlik, acziyet, korku ve belirsizlikle yüzleşirken, o güne kadar yol açtığı yıkımın azabı ve kendi kayıplarının acısı bu ateşin içinde eriyip yok olur. Öyle ki, son nefesini vermeden önceki dinginliği içinde Batty, karanlığın içinde yükselen bir ışık gibidir.

Bu ışığa tanık olmak, Deckard'ı da bildiği gerçekliği ve kimliği bırakmaya yöneltecektir. Böylece istenmeyen öteki, Deckard'ın hayatını dönüştüren bir suret haline gelir. Hikâyenin başında Batty, Deckard için bir an önce ortadan kaldırılması gereken bir baş belâsıyken, geçirdiği dönüşümler ve yaptığı seçimlerle Deckard'ın içine gömüldüğü karanlığın dağılmasına yol açan bir rehber olmuştur.

4.2.5. Değerlendirme

Blade Runner neoliberal kapitalizmin getirdiği yabancılaşmayı, boşluk duygusunu ve hüznü yoğun biçimde hissettirir. Bu ortamda gelecek tasarılarını, dayanışma ve birlikteliği gündeme getiren hiçbir kavram yoktur. Her kişi bulunduğu konumdaki dar sınırlar içinde, bireysel ve ufuksuz bir hayatta kalma mücadelesini sürdürmektedir. Bu mücadelede bir anlam arayışı yoktur. Kendi varlıklarına anlam veremeyen kişiler birbirleriyle ilişki de kuramamaktadır. Ekonomik ve bedensel sermayenin ezici bir iktidar aracına dönüştürüldüğü bu dünyada öldürmek ve birinin ölümüne tanık olmak kimseyi duygusal olarak etkilemez. Zira yaşamın anlamı ve değeri yoktur, ya hiçbir zaman bulunmamış ya da unutulmuştur. Bu ortamda, insana eş yapıda oldukları halde insan olarak kabul edilmeyen ve düzenin devamlılığını sağlamak için öldürülen replikalar insanlara, insan olmanın anlamını kaybettiklerini gösteren birer ayna gibidir. İnsan olmak, doğuştan elde edilen birtakım niteliklerle değil, kişinin yaşarken vücuda getireceği düşünceler ve eylemlerle belirlenecek bir kazanımdır.

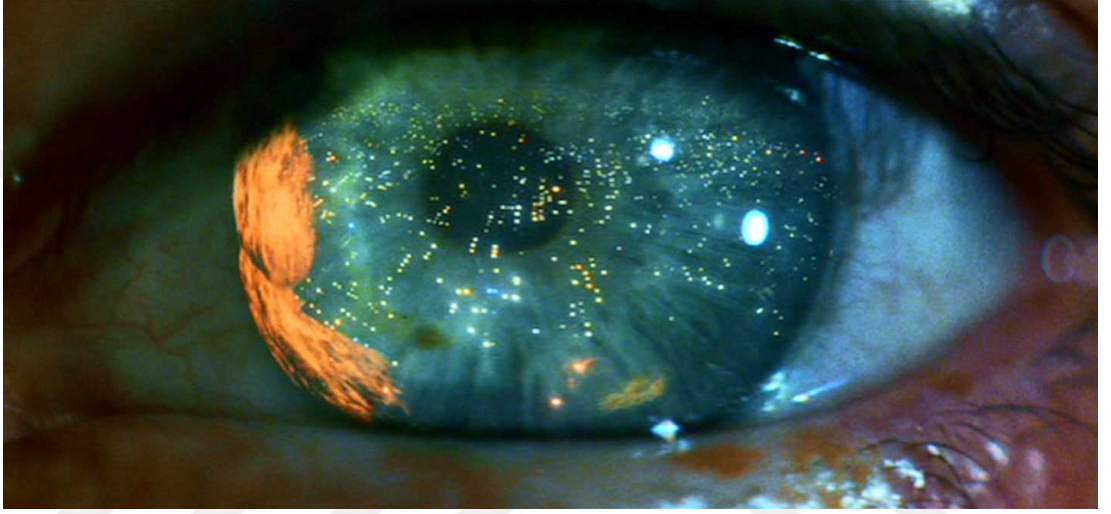
Filmin öne çıkardığı bu fikir, tasavvuf düşüncesi ekseninden yaklaşıldığında tutarlı bir öneri oluşturabilir. Bu açıdan bakınca, kişinin doğuştan taşıdığı akıl ve irade, yaşamı boyunca ortaya koyacağı düşünce ve eylemler için çok önemli imkânlar getirir. Kişi aklını ve iradesini, gerçekliği anlamlandırmak ve onu dönüştürmek için kullanır. Eğer kişi bu imkânları, öteki olarak gördüğü kişileri de kapsayan bir yönelimle kullanırsa, yaşamı tüm getirdikleriyle deneyimlemek için ihtiyaç duyduğu yetenekleri elde edebilir. Bu çerçevede, kişinin çevresinde bulduğu kişiler, rekabet yasaları uyarınca alt edilmesi ya da ortadan kaldırılması gereken birer tehdit değildir. Bu kişiler, kişinin kendisinde olduğunu bilmediği nitelikleri yansıtan

birer ayna olarak kabul edilebilir. Kişi, yaşamı anlamlandırma çabasını tek başına yürütemez. Öteki kişilerin getirdiği bakış açıları, düşünceler ve eylemler, gerçekliğin daha bütünlüklü anlamlar kazanması için vazgeçilmez bir önem ve değer taşımaktadır.

Blade Runner'daki insan ve replika karşılaşması, kişinin kendisini esas ve değişmez varlık, öteki kişileri ise kullanılabilir birer nesne olarak görme eğilimine dikkatimizi çeker. Bu eğilim, kişinin yaşamı anlamlandırma çabasına girmemesinin bir işaretidir. Kişiyi herhangi bir açılıma izin vermeyen, dar kimlik kalıplarının içinde tutsak kılar. Bu açıdan bakınca bellek, kişiye sağladığı ayırdetme ve değerlendirme imkânları açısından önemlidir. Ancak bu bellek, yeni keşiflere yol açan bir merak ve sorgulamayla desteklenmediğinde bir zorbalık kaynağına dönüşebilir. Filmdeki karakterlerin hikâyeleri, belleğin bu iki yönlü işlevini yanyana getirir. Rachael kendisine yüklenmiş olan bellek nedeniyle bir insan olduğunu zannettiği süre içinde, kendisine uygun görülen yaşantıyı sürdürmüştür. Ancak bir insan olmadığını, bu belleğin kendisine ait olmadığını öğrendikten sonra kendi seçimleriyle yaşamaya başlar. Bu durumdaki Rachael kendisine yüklenmiş olan belleği yok sayamaz; buradaki bilgiler yine kendisiyle olmaya devam edecektir. Ama bu belleğin kendisine yüklediği sınırlar içinde kalmayacak, önüne çıkan durumların içinde yol alırken, bu belleğin getirdiği kimliğin dışına çıkacaktır. Böylece Rachael bir insan olmadığını öğrendiği noktada, insanca yaşama özgürlüğünü ele geçirir ve insanca yaşamasını sağlayacak olan seçimleri yapmaya başlar.

Tasavvuf düşüncesine göre de, kişi bir insan değil bir beşer olduğunu anladığı noktada, insanca yaşama özgürlüğünü ele geçirebilir ve insanca yaşamasını sağlayacak olan seçimleri yapmaya başlayabilir. Roy Batty insanca yaşama isteğini ve iradesini, o güne kadar gerçekleştirmiş olduğu eylemlerin sorumluluğunu ve ağırlığını hissettiği noktada kazanmıştır. Doğru seçimleri yaparak yaşama kaygısının bu hikâyedeki en belirgin temsilcisi Roy Batty'dir. Batty, Tyrell'la yüzleştikten sonra, doğru seçim yapmak için ihtiyaç duyduğu imkânları kendisinde bulması gerektiğini anlar. Böylece, ölümünden önceki kısa zaman içinde tüm geçmişini, tanık olduğu ve yaptığı her şeyi, yaşamın bilinebilir ve bilinemez enginliğini, kendisini ve

düşmanını merhametle kabul etme yeteneğini kendisinde bulur. Batty böylece tutsaklıktan kurtulmuş, yaşamın kendisine sunduğu özgürlük imkânını vücuda getirmiş ve son dakikalarında dostuna dönüşen düşmanı Deckard'a bu imkânın tanıklığını ve anahtarını bağışlamıştır. Onunla birlikte bu anlatıya katılmış olan izleyici de, bu tanıklığı ve anahtarı kendi hikâyesinde bulabilecektir.



Resim 4.2.1: İnsanı insan yapan bakış. (*Blade Runner*, 1982)



Resim 4.2.2: İnsanı insan yapan arayış. (*Blade Runner*, 1982)



Resim 4.2.3: İnsanı insan yapan sorgulama. (*Blade Runner*, 1982)

4.3. *The Matrix* (1999)

4.3.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri

Thomas Anderson adlı bir bilgisayar programcısı, işletim sistemlerinin şifrelerini çözerek insanlara yasadışı yollar açma yeteneğiyle, yeraltı kültüründe Neo adıyla ün kazanmıştır. Trinity adını taşıyan gizemli bir kadın Neo'nun önüne çıkar ve Morpheus ile tanışması için onu davet eder. Morpheus, Neo'nun uzun süredir araştırdığı bazı sorulara cevap getirecektir.

Morpheus Neo'ya, içinde yaşadığı gerçekliğin doğrulanabilirliğini sorgulamasını sağlayan sorular sorar. Neo'ya içlerinden birini seçmesi için iki hap uzatır. Neo mavi hapi yutarsa yaşadığı dünyaya geri dönecek ve Morpheus'u unutacak, kırmızı hapi alırsa görünenlerin arkasındaki hakikati görebilecektir. Kırmızı hapi yutan Neo, kendisini karanlık boşluktaki bir kapsülün içinde, başka kapsüllerin içinde uyuyan milyonlarca insanın arasında bulur. Bu kapsülün içinden çıkarılır ve Morpheus'un yanına getirilir. Ömür boyu o kapsülde uyumanın bedeninde oluşturmuş olduğu zayıflık halinden çıkıp güçlenmesi için, gemideki sekiz kişilik ekibin bakımına alınır. 21. yüzyılın ilk yarısında, insanlarla yapay zekâlı makineler arasında bir savaş gerçekleşmiştir. Bu savaşın sonucunda makineler üstün gelerek insanları kapsülde uyuyan birer enerji kaynağı olarak kullandıkları, zihinlerini tümüyle kontrol ettikleri Matrix isimli bir düzen kurmuşlardır. Uykudaki kişiler, makinelerin kendilerine gösterdiği gerçeklikte yaşadıklarını zannetmektedir. Uykudan uyanabilen ilk insan, uyandırabildiği diğer insanlarla birlikte Zion şehrini kurmuştur. Az sayıdaki bu insanlar, Matrix'e girerek uyanmaya hazır bilinçlilikte olan diğer kişileri uyandırmaktadır. Bu insanların başvurduğu Kâhin, bir gün *The One* (O Kişi) denilen kişinin uykudan uyanıp, insanlarla makineler arasındaki bu savaşı bitireceğini söylemiştir. Morpheus Neo'nun bu kişi olduğuna inanmaktadır.

Morpheus, Neo'ya Matrix'e girmenin ve buradaki insan görünümlü bilgisayar simülasyonlarıyla; ajanlarla savaşmanın yöntemlerini öğretir. Ajanlar

insan görünümündeki yapay zekâ kişileridir. Fiziksel kısıtlamaları olmadığı için insanlardan çok daha güçlüdürler. Onların elinden sağ kurtulup kaçmak için bazı dövüş teknikleri öğrenilmektedir. Morpheus'tan aldığı eğitimin sonunda Neo, Kâhin'le tanışır. Kâhin Neo'nun sorduğu sorulara, sorularla cevap verir. Bu konuşmanın sonucunda Neo, kendisinin *The One* olmadığı fikrine ulaşır. Kâhin Neo'ya yakında bir seçim yapması gerekeceğini, bu seçimle Morpheus'un mu, yoksa kendisinin mi hayatta kalacağına karar vermesi gerekeceğini söyler.

Bu sırada, Morpheus'un ekibindeki Cypher, ekibe ihanet etmiş ve ajanlara Morpheus'un yerini bildirmiştir. Tuzağa düşürülen ekip Matrix'ten kaçarak gemiye döner, ancak Morpheus ajanların elinde tutsak kalır. Neo, Kâhin'in söz ettiği seçimi yapması gerektiğini anlar. Morpheus'u kurtarmak için Matrix'e geri döner, Trinity de ona eşlik eder. İkisi birlikte, ajanların işkencesi altında kalan Morpheus'u kurtarır. Bu sırada Cypher, gemide kalan ekibi öldürmüştür; Neo'nun fişini de çekmek üzeredir. Son anda, gemide sağ kalmış olan son kişi tarafından öldürülür. Trinity ve Morpheus gemiye dönerler, ancak Neo Matrix'te kalır ve ajan Smith tarafından öldürülür. Bu noktada Trinity, Neo'nun gemideki bedeniyle konuşarak onu hayata döndürür: Neo hayatta kalmak zorundadır, çünkü Kâhin Trinity'ye *The One* denilen kişiye aşık olacağını söylemiştir. Bu durumda Neo, *The One* olmalıdır. Trinity'nin dokunuşuyla hayata dönen Neo, Matrix'teki daha önce boyun eğdiği fiziksel yasaları şimdi değiştirebildiğini görür. Böylece ajanları ortadan kaldırır ve gemiye döner. Filmin sonunda Neo, sisteme ve makinelere hikâyenin yeni başladığını ilân eder. Her şeyin mümkün olabileceği yeni bir gerçekliğin ve yeni bir dünyanın habercisi olur.

4.3.2. Bilinmeyen ötekine uyanmak

Filmin başlangıç noktasında Neo, hayatı boyunca çevresini saran kuralların sınırlarını zorlamış bir karakter olarak tanıtılır. Görünenlerin ötesindeki bilinmeyeni hisseden, ama nasıl ilerleyeceğini bilmediği için kendi arayışının içinde kaybolmuş bir kişidir. Rüya görürken rüya gördüğünü hisseden, ama bundan emin olamayan ve nasıl uyanacağını da bilmeyen bir kişi gibidir. Morpheus ve Neo'nun ilk karşılaşmasında, hikâyenin üzerine kurulduğu soru ortaya çıkar: "Matrix nedir?"

Morpheus Neo'ya Matrix'in ne olduğunu açıklayamaz; Neo'nun bunu kendi kendine keşfetmesi gerekecektir. Morpheus Neo'ya ancak, bu keşif yolculuğunda nasıl ilerleyebileceğini işaret edecektir.

Tasavvuf düşüncesi çerçevesinden bakınca, bu hikâyedeki Matrix sözcüğünün yerine gerçeklik sözcüğünü koymak uygun olabilir. Gerçeklik, beş duyunun algıladığı ve zihnin tarif ettiği şeylerden ibaret değildir. Diğer bir deyişle gerçeklik, bildiğimizi bildiğimiz ve bilmediğimizi bildiğimiz şeylerden ibaret değildir. Bilmediğimizi bilmediklerimiz, zihnimizdeki tanımlarla sınırlı değildir. Bununla birlikte, bilmediğimizi bilmediklerimizi keşfetmenin yolu, tanımlayabildiğimiz gerçekliğin içinden geçer. Bilmediğimizi bilmediklerimizi, ancak tanımlayabildiğimiz gerçekliğin, filmdeki tanımıyla Matrix'in içinde yol olarak keşfedebiliriz. Ancak bu yolculuğu gerçekleştirebilmek ve başlayabilmek için önce, gerçekliğin algılayıp tanımladıklarımızdan ibaret olmadığını idrâk etmemiz, filmdeki karşılığıyla kırmızı hapı yutmamız gerekir. Bu kavrayış sağlam bir şekilde kişinin zihnine yerleştiğinde, gerçekliği tanımlardan ibaret zannetmek artık mümkün olmayacaktır. Bu kavrayış, kişiye bir sorumluluk yükleyecek ve bildiklerini, bilinmeyi keşfetmek üzere var gücüyle harekete geçirmesini gerektirecektir.

Tasavvuf düşüncesine göre, kişiye bu keşif yolculuğunda kullanabileceği yöntemleri, daha önce bu yöntemleri kullanmayı öğrenmiş olan bir rehber gösterebilir. Morpheus da Neo'nun rehberi olarak, Matrix'te kullanacağı yöntemleri ve Matrix'in işleyişine dair önemli bilgileri aktarır. Neo'nun bu yöntemleri doğru kullanması için büyük bir çaba gösterir, emek verir, onunla bire bir çalışır. Ancak Morpheus Neo'ya sadece yolu gösterebilecektir; yolu yürümek, Neo'nun seçimlerine ve kararlarına bağlıdır. Yolu bilmek ve yolu yürümek arasında önemli bir ayrım vardır. İkisinin getirdiği bilgiler farklı olacaktır. Tasavvuf düşüncesinde, bu bilgiler üç boyutta tanımlanır. Zihinsel bilgi, *ilm'el yakîn*; görsel bilgi, *ayn'el yakîn*; ve deneyimsel bilgi de *hakk'el yakîn* olarak adlandırılır (Sunar, 1974, s. 100-110). Bir bilgiyi kesin ve tam bilgiye dönüştürebilmek için, onun sadece zihinsel olarak bilinmesi yeterli görülmez. Zihinle kavranan bilginin yaşantısal olarak da deneyimlenmesi ve böylece tamamlanması beklenir. Bu yaklaşıma göre, kişinin

ahlâki bir ilkeyi zihinsel olarak kavramış olması yeterli değildir. Ancak o ahlâki ilkeyi eylemiyle gerçekleştirdiği zaman, bu ilkenin nasıl işlediğini ve neden gerekli olduğunu tam olarak kavrayabilecektir.

Matrix'teki ajanlar, kişinin gerçekliği kavrama yolculuğunda önünü kesen sınırlayıcı fikirlerdir. Kişi, sınırlar olmadan gerçekliği tanımlayamaz ve kavrayamaz. Bu yüzden sınırlar gereklidir. Ancak bu sınırların her adımda yeni şekillerde sorgulanması ve dönüşmesi gerekecektir. Bu yüzden bilme yolculuğu, bu sınırlayıcı fikirlerle sürekli hesaplaşmayı ve gerektiği yerde onları ortadan kaldırmayı gerektirir. Bilme çabası hiç bitmeyen, sürekli biçim ve sahne değiştiren bir mücadeledir. Tıpkı Matrix'teki ajanlar gibi, kişinin sınırlayıcı fikirleri de bu yolculukta biçim ve yoğunluk değiştirir. Zaman zaman çok zorlayıcı, zaman zaman tüketici, ancak her durumda yeni deneyim ve bilgiler getiren bir mücadele silsilesi tecrübe edilir.

Matrix'teki uyanmamış kişiler kendilerine yüklenen sınırlayıcı fikirlerin otomatik birer yürütücüsü gibi davranmaktadır. Bu kişiler kendi sınırlayıcı fikirlerini sorgulamazlar ve onlarla mücadele etmezler. Ajanlarla, yani zihindeki sınırlayıcı fikirlerle savaşmak ancak uyanmış kişilerin yürütebildiği bir mücadeledir.

Filmdeki en etkileyici figürlerden biri, Kâhin figürüdür. Kâhin, kendisine gelen her kişinin kendi beklentilerini, inançlarını, niyetlerini, eğilimlerini farketmesini sağlayan bir ayna gibi işlev görür. Kendisine sorulan sorulara sorularla cevap vermesinin nedeni budur. Bu sayede Morpheus'a *The One* denilen kişiyi bulacağını, Trinity'ye o kişiye aşık olacağını; Neo'ya *The One* olmadığını, bir şeyleri bekler gibi olduğunu, belki de bir sonraki hayatında *The One* olacağını bildirir. Kâhin'in Neo'yu karşıladığı odanın duvarında "*Temet Nosce*" yazılı bir levha asılıdır. Lâtince "kendini bil" anlamına gelen bu deyiş, tasavvuf düşüncesine göre, kişinin beşer olmaktan insan olmaya giderken izleyeceği yolu işaret eder. Nefsini bilmek, benliğin bu keşif yolculuğundaki dönüşümlerini deneyimlemek, kişinin insan olma yolculuğunu biçimlendirecektir (Chittick, 1989, s. 155).

Neo Kâhin'le karşılaştığı ilk noktada, kendisinde özel yetenekler olduğuna inanmamaktadır. Ancak daha sonra Morpheus'u kurtarmak için kendi hayatını gözden çıkardığında, ölümü kabullendiğinde, daha önce bildiği gerçeklik ölür ve yeni bir şekilde dirilir. Bu diriliş sonrasında Neo, daha önce bildiği gerçeklikte mümkün olmayan işleri gerçekleştirebilir hale gelir. Gerçekliğin kuralları değişmiştir. Böylece Neo, bildiği gerçekliğin ve benliğin ortadan kalkmasına gönüllü olarak razı olan, kendi çıkarlarının ötesine geçerek ve daha önce bildiği benlik sınırlarını fedâ ederek eylemde bulunan kişi olarak öne çıkar. Bunu diğerlerinden farklı olmak, farklılığını ilân etmek için yapmamaktadır. Kendi gerçekliğini daha büyük bir gerçekliğe geçit vermek uğruna fedâ etmesi, bu seçimi gönüllü olarak, kendi isteğiyle yapması onu özel bir kişi; *The One* haline getirmiştir. Neo, bilinmediği bilinmeyenin yolunu açmak için bildiklerinin dönüşümüne izin veren ve bunun için varlığını ortaya koyan kişidir. Beşer olmaktan insan olmaya doğru gönüllü olarak ilerleyen kişidir.

4.3.3. Arzulanan ötekini keşfetmek

Neo için arzulanan öteki, bilgidir: Varlığı hissedilen, ama ne olduğu henüz bilinmeyen bilgi. Böyle bir bilginin peşinde olduğu için, Morpheus'la karşılaşmadan önceki hayatını şifreleri çözmeye adanmıştır. Kendi imkânlarıyla yol alamaz olduğu noktada, bir çıkış aradığı yerde Morpheus'la karşılaşır. Morpheus “gerçeği keşfetmek isteyen” Neo'ya kırmızı hapi seçme imkânını getirir. Kırmızı hapi seçtikten sonra Neo, görünen sistemin nasıl bir esaret düzenini gizlediğini keşfeder. Bu keşif, nihai bir bilginin keşfi değildir. Ancak, beş duyu ve zihinle algılananların mutlak bilgi olamayacağının idrâk edilmesidir. Bilme yolculuğunun başlayabilmesi için önemli ve gerekli bir kavrayıştır. Bilinenlerin tutsağı olmadan yaşamak, ancak bu kavrayıştan sonra mümkün olacaktır. Diğer bir deyişle, bilinmediği bilinmeyenin keşif yolculuğu, ancak böyle bir bilginin varlığını kesin olarak kavradıktan sonra başlayabilir.

Bir karakter olarak Neo, dramatik duygu iniş çıkışları göstermez. Diğer karakterler arasında, neredeyse hiç duygu ifadesi sergilemeyen tek kişi Neo'dur.

Ancak paradoksal biçimde, tüm karakterler arasında en tutkulu ve arzulu olan da odur. Neo'nun tutkusu ve arzusu, görünen ve bilinenlerin esaretinden kurtulmaktır; diğer insanların da görünen ve bilinenlerin esaretinden kurtulmasıdır. Bildiklerini, yeteneklerini, aklını ve iradesini bu arzunun peşinde kullanır. Morpheus'u kurtarmak için kendi yaşamını fedâ etmesi sadece ona olan sevgisiyle açıklanamaz. Morpheus Neo'nun gözünde, diğer insanların uyanmasına kendisini en kesin biçimde adanmış olan kişidir. Bu yüzden kendi yaşamını gözden çıkarıp onu kurtarmayı tercih eder. Bu karar Neo'yu Morpheus'un bildiklerinin de ötesine geçiren, yeni bir bilgi ve deneyim aşamasına götürecektir.

Tasavvuf düşüncesine göre de kişinin bilinmeyi keşif yolculuğuna çıkması, ancak böylesine kesin bir adanmışlık duygusuyla mümkün olur. Tasavvuf düşüncesinde bu adanmışlık hali, aşk olarak tanımlanır. Bu aşk, hakikate duyulan aşktır. Hakikat kendisini sürekli değişen yeni yüzlerle, yeni ifadelerle ifşâ eder. Bilinenlerin ötesindeki bilinmeyen, her suretin arkasında yeni arzular uyandırarak mutlak varlığını korur. İnsan, hayatı boyunca pek çok arzunun peşinde koşmuş olabilir. Tüm bu arzuların aynı hedefe doğru götürdüğünü anladığı noktada kişi, kendisini hakikate bağlayan aşkı keşfedebilir. Kâhin Neo'ya şu sözcükleri söylediğinde, böyle bir adanmışlıktan söz etmektedir: “Seçilmiş kişi (*The One*) olmak, âşık olmak gibidir. Âşık olduğunu kimse sana söyleyemez. Bunu sadece sen bilebilirsin. İçten içe, sonuna kadar.”

Bu hikâyede Trinity, Neo için romantik bir arzu nesnesi gibi görülebilir. Ancak bu ilişkinin kişisel bir romantik ilişki olduğunu söylemek güçtür. Trinity'nin Neo'ya kendi duygularını keşfetmesi için bir ayna tuttuğunu söylemek daha doğru olabilir. Hikâyenin başlangıç noktasında, Neo'yu münzevî bir tekdüzelikten uyandıran kişi, Trinity'dir. “Neden burada olduğunu biliyorum. Ne yaptığını, neden hiç uyuyamadığını, neden yalnız yaşadığını, ne aradığını biliyorum. Bu, hepimizi peşinden sürükleyen soru. Cevap orada ve eğer istersen seni bulacak” diyerek Neo'yu inzivadan çıkaran da Trinity'dir. Yolculuk, böylece Neo'nun kendi arzusunu kabul etmesi ve onun götürdüğü yola kendini adaması ile başlayacaktır.

Trinity, hikâye boyunca Neo'ya eşlik eder, onu destekler, duygularına ve arzularına ayna tutmayı sürdürür. Hikâyenin sonuna doğru Neo'nun ajanlar tarafından öldürüldüğü noktada, Trinity yine devreye girecektir. Neo, onun konuşması ve dokunuşuyla hayata döner, yeni bir bilinç düzeyine uyanır. Bu sahne, tüm gücünün ve bildiklerinin tükendiği bir anda kişinin yüreğinden fıskıran arzuyla, yeni bir güçle hayata sarıldığı noktayı işaret eder. Arzu ve aşk yolcuğu uyandırır, diri tutar, yönlendirir, harekete geçirir, ateşler, sürükler, her durumda yolunu işaret eder. Her kişinin bilme yolundaki arzuları kendine özgü ve biriciktir, bu yüzden her kişinin bilme yolculuğu da kendine özgü ve biricik olur. Kişi bu yolculuğa kendisini ne kadar adanmışsa, aşkın ve arzusun pusulası o kadar sağlamdır. Trinity cesur, tereddütsüz, net ve keskin karakteriyle Neo'nun adanmışlığı için bir ayna ve pusula olur.

Morpheus da en az Neo kadar kendisini yoluna adanmış bir karakter gibi görünür. Ancak Neo'dan farklı olarak Morpheus'un belirgin bir haklı çıkma iddiası, haklı olduğunu diğerlerine kabul ettirme isteği taşıdığı söylenebilir. Bilinmediği bilinmeyi keşfetmeye mutlak anlamda adanmış bir kişi için, haklı çıkma iddiası, haklı olduğunu diğerlerine gösterme isteği, engelleyici bir yük olacaktır. Kişi bu yolda haklı çıkma davasından tümüyle vazgeçmelidir.

Hikâyedeki kişiler farklı türde arzuların peşinden giderken, ajanların işlevi nedir? Ajanların kendilerine ait bir arzuları ya da iradeleri yoktur. Onlar, sistemin devamlılığını sağlayan düzeneklerdir. Ajanlarla savaşıyor bir kişi, kendi önyargılarını, varsayımlarını, sistemden edindiği hükümleri kendi bünyesinde etkisiz kılabilirdiği ölçüde, bu savaşı kazanır. Bu yüzden kişinin, korkularına rağmen ilerlerken, bu korkuları adım adım yenmesi gerekecektir. Kişi bu mücadeleler sırasında hissettiği şüpheyi, duraksamayı, korkuyu yendiği ölçüde ajanları, sınırlayıcı hükümleri devre dışı bırakabilir. Kendi önyargılarını, kendi sınırlarını aşma yeteneği de böylece, bu mücadeleler sırasında adım adım gelişir.

4.3.4. İstenmeyen öteki ile savaşıarak dönüşmek

Neo için istenmeyen öteki, kontrol edilme fikridir; düşüncelerinin ve eylemlerinin kendi kontrolünde olmadığı düşüncesidir. Hikâyenin başında Morpheus’la ilk karşılaşmasında, bunu net bir şekilde ifade eder: “Hayatımın benim kontrolümde olmadığını düşünmekten hoşlanmıyorum.” Film boyunca Neo, düşüncelerinin ve eylemlerinin tümüyle kendi kontrolünde olmadığının bilgisiyle adım adım yüzleşir. Bu yüzleşme sırasında özgür iradenin sınırları üzerine, kader kavramı üzerine, kader ve özgür iradenin birbiriyle ilişkisi üzerine yeni keşifler deneyimlemektedir. Neo için bu keşif yolculuğu Matrix’te yoluna çıkan ajanlarla savaşıaktan geçer. Ajanlar Neo’nun zihnindeki sınırlamaları, korkuları, şüpheleri, sınırları vücuda getirir. Onlarla her karşılaşmasında Neo kendi zihnindeki sınırları yıkıp geride bırakmaktadır. Korkuları ve varsayımlarıyla bu şekilde yüzleşip mücadele etmek, Neo’yu her seferinde istemediği öteki ile, kontrol edilme riskiyle yüzleştirir. İstemediği ötekiyle, sürekli değişen yeni biçimlerde yüzleşmek, Neo’ya özgür iradenin, kaderin, gerçekliğin işleyişine dair yeni bilgi ve deneyimler kazandırır.

Ajanların film boyunca geçirdiği dönüşümler Neo’nun geçirdiği dönüşümleri bire bir yansıtır. Neo’nun gerçekliğe dair bilgisi ve deneyimi geliştikçe, ajanların yöntemleri ve yaklaşımları da gelişmektedir. Kişinin deneyim ve bilgi kazanması, sınırların ve korkunun ortadan kalkmasını sağlamaz; ancak bu sınırların ve korkuların nitelik değiştirmesine yol açar. *Matrix*’in devam filmleri olan *Matrix Reloaded* ve *Matrix Revolutions* filmlerinde de, ajanların geçirdiği bu dönüşüm ve gelişme devam edecektir. İlk filmin sonuna doğru Neo’nun iradesi ve zihni bütünlük kazandıkça, ajanların çoklu görünümü de tek bir karakterde birleşir. Bu karakter, Ajan Smith, Neo’nun yetenekleri ve kavrayışı geliştikçe nitelik değiştirir, güçlenir ve mücadele yöntemlerini geliştirir. Filmdeki bu motif, tasavvuf düşüncesinde tanımlanan insan olma yolculuğunu da işaret eder. Bu yolculukta kişinin en büyük düşmanı kendi nefsidir; benlik bilincinin taşıdığı sınırlar ve korkulardır. Bu yüzden insan olma yolculuğu, nefsin benmerkezci varsayımlarıyla ve korkularıyla mücadele etmekten geçer. Kişi bu yolculukta, “ben biliyorum” iddiasından, “ben

kazanmalıyım” hırsından, kişisel yenilgi korkusundan arınmalıdır. İradesini, aklını ve yoluna çıkan engelleri bu yolda ilerlemek için kullanmalıdır. Bu çaba sayesinde kişinin yoluna çıkan her zorluk, kendini bilme amacına hizmet edebilir. Hata, kayıp ya da yenilgi gibi görünen tecrübeler de kişiye başarı ve zaferlerle eşit değerde bilgi ve deneyim kazandırabilir.

Bu açıdan bakınca filmdeki Cypher karakteri, Neo’nun olmak istemediği karakteri temsil eder. Cypher dokuz yıl önce Morpheus tarafından sunulan kırmızı hapı seçerek Matrix’ten uyanmış bir kişidir. Ancak Morpheus’un ekibinde yaşadığı deneyimi kabullenemez. Bu hayatı çok eziyetli bulur, bütün bu zorluklara neden katlanıldığını gerekçelendiremez. Cypher’ın gözünde kendi eylemi, Morpheus’un emirlerini yerine getirmekten ibarettir. Cypher da Neo gibi kontrol edilmek istemeyen bir karakterdir. Ancak Neo’dan farklı olarak, bu ekibin bir parçası olarak kontrol edilmekle, Matrix’te uyurken bir işletim sistemi tarafından kontrol edilmek arasında bir fark görememektedir. Bu yüzden de filmin sonunda ekibine ihanet eder ve ekipteki herkesin ölümüne yol açacak olan bir anlaşma yapar. Bu anlaşma sonucunda Matrix’e dönecek ve geçmişinde olmuş olan hiçbir şeyi hatırlamayacak, konfor ve zevk dolu bir hayat yaşayacaktır.

Cypher kırmızı hapı yutmuş olmasına rağmen, özgür iradenin doğasına dair hiç deneyim ve bilgi kazanmamış gibidir. Kırmızı hapı seçerek Matrix’in işleyişine uyanmak, kişinin o güne kadar “özgürüm” zannederken aslında özgür olmadığını farketmesini sağlar. Özgürlüğün ne olduğunu anlamak, özgürlüğün doğasına dair bilgi ve deneyim kazanmak ancak bu noktadan sonra mümkün olabilecektir. Özgürlük, başkalarından tümüyle bağımsız yaşamak değildir; bütünün parçası olma bilinciyle, hangi seçimleri yaptığını bilerek yaşamaktır. Bu açıdan bakınca kişinin özgürlüğünü belirleyen şey, diğer kişilerin ona emir verip vermemesi değildir; kendisinin bu emirler karşısında ne yaptığını, neden yaptığını bilmesidir. Bu anlamdaki özgür irade, zamanla gelişebilen bir yetenektir. Özgür irade başkalarının kontrolünden kurtulmakla değil, kendi eylemlerine yön verebilmekle ölçülür. Başkalarını ortadan kaldırma yeteneğiyle değil, başkalarını kucaklayabilme yeteneğiyle belirlenir.

4.3.5. Değerlendirme

Matrix özgürlük, esaret, gerçeklik, bilgi, seçimler, kader ve özgür iradeyle ilişkili felsefe geleneklerini yeniden yorumlama biçimiyle, bilim kurgu sinemasının en etkili olmuş filmlerinden biridir. İlk gösteriminden itibaren büyük ilgi uyandıran film, bir alt kültür ve dil oluşturarak uzun süre gündemde kaldı. Çizgi roman, animasyon filmler, bilgisayar oyunları ve fanzinlerle desteklenen bir anlatı evreni oluşturdu. 2003 yılında gösterime giren *Matrix Reloaded* ve *Matrix Revolutions* filmleriyle bir üçleme haline getirildi. *Matrix*'in uyandırdığı bu etkinin nedenlerini ilk filmde kurulan anlam haritasında bulmak mümkün olabilir. Kadim bilgelik geleneklerinin temel düşünceleri, bu hikâyenin akışına da yön vermektedir. Sıradan dünyada yoğun bir arayış içinde kaybolmuş olan bir karakter, bir rehberin çağrısına uyarak daha önce bilmediği yeni bir gerçeklik düzeyine girer. Bu gerçeklik düzeyinde, önceden edindiği bilme biçimlerini ve ön kabulleri geride bırakarak, tehlikeye atılarak, engelleri aşarak bilinmediği bilinmeyeni keşfetmeye başlar. Bu hikâye izleği, aydınlanmacı ve pozitivist Batı düşüncesinin yaslandığı beden-zihin, birey-toplum, doğa-insan gibi ikili karşıtlıkları aşan, bütüncül bir eksen üzerinden ilerlemektedir. Filmin kurduğu sinema dili, o güne kadar sinema izleyicisinin imgeleminde yer edinmiş farklı film türlerinin kalıplarını da sentezleyerek kullanır. Bilim-kurgu, western, manga, uzak doğu kökenli dövüş sanatı filmleri *Matrix*'te en belirgin motifleriyle yer alır. Bu tavır, hikâyenin işaret ettiği, kolektif insanlık bilincinin birikimini yansıtan bir sanal dünya fikriyle de örtüşür.

Tasavvuf düşüncesi ekseninden gelen bir yaklaşım, filmin içerdiği anlam örüntüsünü yorumlamak için özellikle uygun açılımlar getirir. “İnsanı insan yapan nedir?” meselesinin getirdiği temel sorular, filmde en belirgin halleriyle ortaya konmaktadır. Bu açıdan bakılınca filmdeki kişilerin diyalogları neredeyse tümüyle bu sorulardan oluşur. Bu diyalogları seslendiren karakterler duygulardan arınmış, odaklı bir sakinlikle konuşur. Bu sahnelerde karakterlerin yüz ifadeleri dışında görsel ayrıntı yoktur, ses efekti ve müzik duyulmaz. Buna karşılık, bu kişilerin sanal *Matrix* boyutuna girdiklerinde yaşadıkları deneyimler maksimum görsel ve işitsel efektle,

yüksek tempolu ve sarsıcı bir müzikle farklılaşır. Filmin “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını gündeme getirirken kullandığı minimalist ve yalın anlatım, izleyicinin boşlukları kendi kendine doldurmasını destekleyen bir alan yaratır. Görünenlerin ötesindeki gerçekliği, gerçekliğe anlam veren dinamikleri, bilinmediği bilinmeyenin deneyimdeki yerini izleyiciye hissettirmek için filmin izlediği bu yöntemin son derece etkili olduğu söylenebilir.

Filmde Matrix evreninin sanal bir evren olduğunu hissettirmek için de hikâyenin gerekli kıldıklarından fazla bir efekt kullanmamıştır. Binaların akışkan hale girmesi, ajanların bir kişiden çok kişiye dönüşmesi; karakterlerin doğaüstü hareketler gerçekleştirebilmesi, bir gökdelenden diğerine atlayabilmesi, kurşunları durdurabilmesi gibi görsel ve işitsel efektler sadece hikâyenin anlam dünyasının gerekli kıldığı yerlerde ve biçimlerde kullanılır. Gösterişçi bir efekt kullanımı yoktur. Buna karşılık 2003 yılında gösterime giren *Matrix Reloaded* ve *Matrix Revolutions* filmlerinin, *The Matrix* filminin özgün biçimde etkili olmasını sağlayan bu önemli ilkeye uymadıkları söylenebilir. Bu iki devam filmi, ilk filmi etkili kılan önemli ilkelerin çoğunu yok saymakla kalmaz, bu ilkelerin ters yönünde davranır. Ana karakter Neo’nun ilk filmde üstlendiği işlevin de ikinci ve üçüncü filmlerde farklı bir çizgiye saptığı görülür. İlk filmde Neo, görüntülerin arkasındaki gerçekliği keşfetme yolculuğuna kendisini adanmış bir kişidir. Bu haliyle, insanı insan yapan çabanın bir temsilcisidir. Onun izlediği yol, insanı insan yapanın ne olduğunu keşfetmek isteyen ve kendisini bu çabaya adama cesaretini gösteren her kişinin yürüyebileceği bir yoldur. Oysa ikinci ve üçüncü filmde Neo, tüm insanlık adına bu çabayı tek başına yüklenen seçilmiş bir kişiye dönüşür. Neo dışındaki kişiler, bu durumda Neo’nun fedakârlığına ve kahramanlığına muhtaç birer etkisiz elemana dönüşür. Tek başına bu değişiklik bile, son iki filmin birinci filmin zıt yönünde bir anlam kazanmasına yol açar. Buna ek olarak, bu iki filmin dili ve anlatımı da, zıt yönde dramatik bir dönüşüm gösterir.

Birinci filmin sade, yalın, izleyicinin keşiflerine yer bırakan anlatımı, son iki filmde bir görsel ve işitsel efekt yağmuruna dönüşür. Karakterlerin kavrayışına ve dönüşümüne odaklanan durağan, yakın çekimler burada yoktur. İnsanı insan yapanın

ne olduğuna ilişkin bir düşünceye yer kalmamış gibidir. Neyi, neden yaptığını bilmeden eylemden eyleme koşan, ilginç kostümlü kişiler izlenir. Bu kişilerin birbirleriyle ve hikâyeyle ilişkilerinin ne olduğu belirsizdir. Matrix'in sanal bir dünya olduğu bilgisine, bu dünyada zaten hiçbir şeyin anlam taşımadığını ve taşımayacağını düşündüren kaotik bir baş dönmesi eklenir. Birinci filmde sanal bir dünyanın içinde yol olarak gerçekliğin doğasına dair deneyim kazanan karakterler, bu iki filmdeki anlamsızlık evreninde kaybolmuş gibidir. Görüntülerin esaretinden kurtularak yaşamanın, insan olmanın imkânlarına doğru bir kapı açan ilk filmin ardından gelen iki devam filmi, yarattıkları anlamsızlık deneyimiyle birinci filmde açılan kapıyı bir tuzağa dönüştürür.

İlk filmin etkili olmasının bir nedeni de, gündeme getirdiği soruların cevaplarını açık bırakması ve bu sorularla izleyicinin deneyiminde ufuk açmasıdır. Ancak diğer iki film, bu soruları maddesel sonuçlara bağlama çabasına girilerek, ilk filmin açtığı ufku ortadan kaldırır. Gerçekliği anlamlandırma yolculuğunun anlamsız bir boşluktan başka bir yere açılmayacağı fikrini uyandırır. Böylece ilk filmin ortaya koyduğu dönüştürücü imkân, bu iki filmde yok sayılır. Tek başına tüm insanlığı görüntülerin esaretinden kurtarması beklenen bir seçilmiş kişi figürü, böyle bir imkânı ortadan kaldırmıştır. Bu özgürlük mücadelesi, her kişinin öznel deneyiminde temellenince anlam kazanabilecektir. Bu arayıştaki soruları mutlak sonuçlara bağlama çabası olumlu bir sonuç getirmez. Başarılı bir şekilde kullanılsa belki de bir sistem eleştirisi oluşturabilecek olan bu yaklaşım, Matrix üçlemesinin ikinci ve üçüncü filmlerinde zıt bir amaçla, Matrix evrenini maksimum düzeyde metalaştırarak sermayeye dönüştürmek üzere kullanılır.



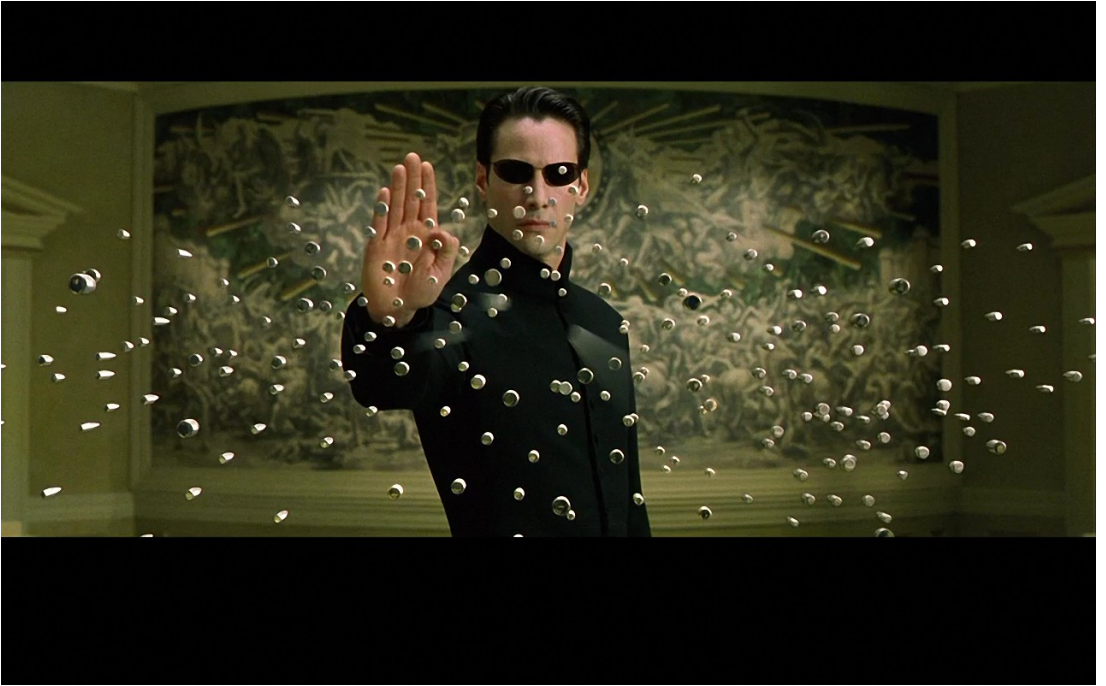
Resim 4.3.1: Uyanmak ya da uyanmamak. (*The Matrix*, 1999)



Resim 4.3.2: Harekete geçmek ya da geçmemek. (*The Matrix*, 1999)



Resim 4.3.3: Ölmek ya da ölmemek. (*The Matrix*, 1999)



Resim 4.3.4: Olmak ya da olmamak. (*The Matrix Reloaded*, 2003)

4.4. *A.I. Artificial Intelligence (2001)*

4.4.1 Olay örgüsü, karakterler ve ilişki dinamikleri

Film, bir dış sesin eşlik ettiği deniz derinlikleri görüntüsüyle açılır. Küresel ısınma nedeniyle kutuplardaki buzlar erimiş ve dünyanın büyük bölümü sular altında kalmıştır. Milyarlarca kişi iklim değişikliği ve kuraklık yüzünden, açlıktan ölmüştür. Geriye kalan az sayıdaki kişilerin oluşturduğu topluluk, yüksek bir teknolojik “refah” içinde, ancak sıkı bir nüfus denetimiyle yaşamaktadır. Her ailenin en fazla bir çocuk sahibi olma hakkı vardır. Hizmetlerin büyük bölümü insanlar tarafından değil, yemek ve uyku gereksinimi olmayan, insan görünümüne robotlar tarafından yerine getirilmektedir. Fiziksel ihtiyaçları karşılamak üzere hizmet veren bu robotların bedensel duyuları vardır, ancak kendilerine odaklı duyguları ya da arzuları yoktur. Bu koşullarda robot üretimi yapan Cybertronics adlı şirket, çocuk sahibi olamayan ailelerin satın alabileceği yeni bir ürün geliştirmiştir: “Anne ve babasını koşulsuz sevmeye yeteneğiyle donatılmış bir çocuk robot”. Bu yapay zekâlı çocuk kendisine yüklenen bu yetenek sayesinde arzu duyabilecek ve hayal kurabilecektir.

Monica ve Henry, tedavisi bilinmeyen bir hastalığa yakalandığı için beş yıldır uyuyan Martin’in anne ve babasıdır. Martin’in hayata dönmesi yönünde fazla bir ihtimal görülmez. Henry bir Cybertronics çalışanıdır. Sevmeye yeteneğiyle donatılmış olan ilk yapay zekâlı çocuk David’i test kullanımı için eve getirir. Monica önce bu çocuğu reddeder; David çok sevimli bir çocuk görünümünde olsa da, rahatsız edici duygular uyandırmaktadır. Yemek yiyemez, uyuyamaz ve sürekli Monica’yı mutlu edecek şeyleri anlamak ve yapmak üzere onun peşinde dolaşır. Ancak başlangıçta onu istemeyen Monica, sonunda merakına yenilir ve direnmekten vazgeçerek, geri döndürülmesi mümkün olmayan “aşılama” işlemini gerçekleştirir. Aşılama işleminden itibaren, David Monica’yı koşulsuz ve değişmez biçimde sevecektir. Monica’nın ilgisine ihtiyaç duyacaktır. Öyle ki, eğer Monica David’i istemediğine karar verirse, David’in fabrikaya iade edilmesi ve imhâ edilmesi gerekecektir.

Aşılama işleminden itibaren Monica, arzulandığını hissedip tatmin olduğu neşeli günler geçirir. Ancak bu durum fazla sürmez, çünkü Martin iyileşir ve eve döner. Martin David'in varlığından hiç hoşlanmaz ve onu ortadan kaldırmak için elinden gelen kurnazlıkları yapmaya başlar. David, Martin'in anlattığı Pinokyo masalını gerçek bir hikâye zanneder; tıpkı masaldaki Pinokyo gibi, kendisinin de bir gün gerçek bir çocuğa dönüşebileceğine inanır. Bu gerçekleştiği zaman Monica'nın kendisini seveceğini hayal eder. David, Martin'in oyununa gelerek, Monica'nın sevgisini uyandırmak için bir dizi tehlikeli işe girer. Bunun üzerine aile, David'i imhâ ettirmek üzere Cybertronics'e iade etmeye karar verir. Ancak bu niyetle yola çıkan Monica son anda fikrini değiştirir ve David'i Cybertronics'e götürmek yerine, ıssız bir ormanda tek başına bırakıp kaçar.

Hikâyenin bu noktasında, filmin ikinci önemli yapay zekâ karakteri olan Joe ortaya çıkar. Joe, siparişe adrese giderek hizmet veren bir jigolodur. Jigolo Joe'nun müşterilerini mutlu etmek dışında bir amacı yoktur; ancak bu amacına ulaşması engellenecektir. Bir müşterisi öldürülünce, Joe cinâyet zanlısı olarak suçlanır. Böylece imhâ edilecek robotlar listesine giren Joe'nun hikâyesi, David'in hikâyesiyle buluşur. Bu sırada, Monica tarafından ormana bırakılan David, sahipsiz robotları avlayan bir şebeke tarafından ele geçirilmiş ve bir arenaya getirilmiştir. Bu arenada robotlardan nefret eden çılgın bir "insan" kalabalığı, robotların ateşle, mancınıkla, asitle, doğranarak, ezilerek, parçalanarak imhâ edilmesini coşkuyla seyretmektedir. Bu kişiler robotlara düşmandır, çünkü robotların insanları işsiz bırakması olgusunu kabullenemezler: Robotlar yok edilmelidir, aksi halde insanlığın sonu gelecektir.

Jigolo Joe ile aynı kafese düşen David, arenaya götürülürken Joe'yu da yanında sürükler. Kalabalığın coşkusunu alevlendiren çığırta, David'i robot türünün yeni ve korkunç canavarı olarak sahneye çıkarır. Merhamet uyandırmak üzere tasarlanmış bir çocuk robot, insanları robotlara karşı iyice savunmasız bırakacaktır; bu yüzden çok tehlikelidir ve en vahşi şekilde parçalanmalıdır. Bu sırada David sürekli aynı cümleleri söyler: "Ben David'im. Beni annem yaptı. Monica benim annem." David'in gerçek bir çocuk olduğunu zanneden kalabalık, serbest bırakılması için ayaklanır. Bu kargaşada David ve Jigolo Joe arenadan kaçar.

David sayesinde parçalanmaktan kurtulan Jigolo Joe, David'e yolculuğunda eşlik etmeye başlar. David Joe'ya kendini şöyle tanıtır: “Benim annem Monica. Monica'nın beni sevmesi için gerçek bir çocuk olmam gerekiyor. Mavi Peri'yi bulacağım. O beni gerçek bir çocuk yapacak.” Joe, en çok sayıda kadının Rouge City'de toplandığını, Mavi Peri'yi de orada bulabileceklerini söyler. Böylece Rouge City'ye doğru yola çıkarlar. Rouge City cinselliğe dayalı hazların kışkırtılmasını metalaştıran uçsuz bucaksız bir şehirdir. Joe, David'e bu şehri gezdirirken, insanlar ve robotlar hakkında onun bilmediği şeylerden söz eder. David bu bilgilerle ilgilenmez, çünkü aklı sadece Monica'da ve Mavi Peri'dedir. Joe, Mavi Peri'nin nerede olduğunu öğrenmek isteyen David'i Dr. Know'a götürür. Dr. Know, Albert Einstein animasyonu biçiminde konuşan bir bilgisayar simülasyonudur. İnternette kayıtlı verileri seslendiren bir arama motorudur. David ısrarlı bir sorgulama sonucunda, Mavi Peri'nin Cybertronics binasında bulunabileceğini öğrenir. Bu durumda hemen Cybertronics'e gidecektir. Jigolo Joe, David'i vazgeçirmek ister: “Ya Mavi Peri diye bir şey aslında yoksa? Ya bizden nefret eden insanlar bizi aldatmak için onu uydurmuşlarsa?” David cevap verir: “Annem benden nefret etmiyor, çünkü ben özel ve biriciğim.” Jigolo Joe, hikâyedeki en gerçekçi karakterdir: “O seni değil, senin kendisi için yaptığın şeyleri seviyor. Senin yaptıklarını daha iyi yapacak birini bulduğunda seni terk eder. İnsanlar bizden nefret ediyor, çünkü onların nesli tükendikten sonra, biz hala burada olacağız. Bu yüzden de sen burada, benimle kalmalısın.”

Ancak David Joe'yu dinlemeyecektir. David ve Joe bir amfibikopter taşıtını ele geçirerek birlikte Cybertronics'e doğru yola çıkarlar. David Cybertronics binasına girince, bir koltukta kitap okuyan bir çocukla karşılaşır. Bu çocuk, David'in tıpatıp bir kopyasıdır. David, ikinci David'in Monica'nın sevgisi için kendisine rakip olacağını düşünür ve eline geçirdiği bir demirle ona saldırıp kafasını uçurur. Bu noktada Profesör Hobby odaya girer. Profesör Hobby, David'i üreten bilim adamıdır. Mutlu ve gururludur, çünkü amacına ulaşmıştır: David, olmayan bir şeyin hayalini kurup onun peşinden gidebilen ilk robot olmuştur. Bu noktada David'i yeni bir sürpriz beklemektedir; Profesör Hobby'nin laboratuvarı, dizi dizi askılarla tavana asılı

olarak boşluğa bakan, aktive edilmeyi bekleyen David’lerle doludur. Karşılaştığı bilgiyi kendisindeki kayıtlı bilgilerle ilişkilendiremeyen David, bu durumla başa çıkamaz ve gövdesini Cybertronics binasının penceresinden denize fırlatır. Jigolo Joe, amfibikopterin kancasıyla David’i suyun içinden çekip kurtarır. Ancak Joe bu hikâyenin daha sonrasını öğrenemeyecektir; güvenlik güçleri tarafından yakalanıp götürülür.

David, amfibikopterle denizin içine girerek Mavi Peri’yi aramaya başlar. Burada, deniz suları altında kalmış bir lunapark enkazıyla karşılaşır. Lunaparkta Pinokyo karakterleri canlandırılmıştır; David Mavi Peri’yi bir heykel olarak karşısında bulur. Bu sırada amfibikopterin üzerine bir yıkıntı düşer ve David, Mavi Peri’yle göz göze, suyun altında kalır. David bu andan itibaren, kesintisiz sürececek bir yalvarışa girişir: “Mavi Peri, lütfen, lütfen beni gerçek bir çocuk yap.”

İklim değişikliği yıllar içinde denizin buz tutmasıyla sonuçlanır ve David’in gövdesi, donmuş buz kitlesinin içinde yüzyıllarca kalır. Ancak bir gün, amfibikopterin içindeki David bulunacak ve buzdan çıkarılacaktır. Dünyadaki insan nesli çoktan tükenmiştir ve gezegen, evrimleşerek gelişmiş olan yapay zekâ kişilerine kalmıştır. Bu yapay zekâ kişileri, David’in belleğini tarayıp sistemini yeniden çalışır duruma getirir. David uyanınca, kendi bellek verilerine dayanarak hazırlanmış bir Mavi Peri simülasyonu tarafından karşılanır. Mavi Peri David’e içinde bulunduğu durumu açıklar. David bu açıklamanın sonunda, aklındaki tek soruyu sorar: “Annemi geri getirebilir misin?” Monica geri getirilemez. DNA’sı bulunan insanlar canlandırılabilir, ancak kullanım süreleri sadece bir gün olabilmektedir. Buna rağmen, David’in tek isteği yine de budur. Monica bir günlüğüne canlandırılır. David, Monica’yla birlikte tam olarak hayal ettiği gibi bir gün geçirir. Bu tek gün, David’in Monica’yla yaşamak istediği her türlü hayali gerçekleştirir. Günün sonunda uykusu gelen Monica’yı David yatağına yatırır ve üstünü örter. Monica uykuya dalarken şu sözleri söyler: “Seni seviyorum David, seni her zaman sevdim.” Böylece tek istediği şeye kavuşmuş olan David örtünün altına girerek Monica’nın yanına uzanır ve dış sesin dediğine göre “hayatında ilk kez, düşlerin doğduğu o yere” gider.

4.4.2. Bilinmeyen ötekini yok saymaya çalışmak

Bu filmdeki kişiler, ölüm fikriyle ve bilinmediği bilinmeyenle yüzleşmeyi reddetmektedir. Oysa, ölüm fikrini ve bilinmediği bilinmeyeni kabullenmek, onun karşısında duraksamak ve düşünmek, bilinenlerin sorumluluğunu alarak yaşamak için gerekli bir adımdır. Bu yüzleşme yaşanmadığı sürece, kaybedilenin yası tutulmamakta, kaybın getirdiği acı hissedilmemektedir. Ölüm fikri ve varlığın bilinmediği bilinmeyen boyutu yok sayılmaktadır.

Filmdeki insanların hepsi, anlık haz ve bireysel güvence arayışındadır. Aralarındaki ilişkilerde anlayış, merhamet, empati belirtisi görülmemektedir. Bireysel hikâyelerin, diyalogların içinde kişisel sorumluluk kavramına ve kendi davranışlarını değerlendirme çabasına rastlanmaz. Gezegendeki insan nüfusunun çoğunu öldüren iklim değişikliğinin nedenlerinden hiç söz edilmez. Sanki böyle bir yıkım olmamış gibi davranılır; geçmişteki davranışların sonuçlarını, eylemlerin getirdiği sorumlulukları kimse yüklenmemektedir.

Filmin ilk sahnesinde Cybertronics'in yöneticisi Profesör Hobby, her şeyi bilen ve yöneten bir bilim adamı kimliğiyle konuşur. Toplumsal düzenin nasıl yürümesi gerektiğine dair kesin fikirleri vardır ve çevresindeki insanlar onun sözlerine itaat eder. Hizmetlerin çoğunu yürüten, duyuşsal ve düşünşel yetenekleri nedeniyle acı hissedebilen yapay zekâ kişilerine birer âlet gibi davranılır; acı çekmelerine önem verilmez. İnsanlar kendi hissettikleri acı dışındaki hiçbir acıyı önemsememektedir. Başkasının acısını yok sayarken kendi istediklerinden ve bildiklerinden başkasını gözleri görmemektedir. Profesör Hobby anne ve babasının sevgisini istemek üzere programlanan bir robotu, "sevgi yeteneği gösterebilen ilk yapay zekâlı çocuk" olarak tanımlar. Burada yanılgıya düşer; özgür iradede temellenmeyen bir sevginin sevgi olmadığını kavrayamaz. David'in sevgisinde özgür irade ve seçim yoktur. O sadece kendisine yüklenen bağımlılık fikrini vücuda getirir. Yapabildiği tek şey, annesinin sevgisini istemektir. Bilinmediği bilinmeyeni dikkate alması imkânsızdır, çünkü böyle bir olasılığı yok saymak üzere programlanmıştır.

Bilinmediği bilinmeyi dikkate almayan bu sevgi, bilinenlerin devamlılığını şart koştuğu için, gerçek bir sevgi olarak tanımlanamaz. Profesör Hobby'nin sevgi anlayışındaki bu yanılğı, hikâyenin sonunda tam anlamıyla görünürlük kazanacaktır. Profesörün kendi oğlu David'in ölümünü kabullenememiş olduğu, bu yüzden robot David'i ölmüş oğlunun bire bir kopyası olarak tasarladığı anlaşılır.

Aynı şekilde, David'i kendisine bağımlı kılmak üzere aşılama işlemini yapan Monica da, oğlu Martin'in ölmek üzere olduğunu kabullenememektedir. Ölümü kabullenmemek ve acı hissetmemek için çareler arayan bu kişi, başkalarının hissettiği acıyla da ilgilenmez. Martin ölüm tehlikesini atlatıp eve dönünce, Monica'nın artık David'e ihtiyacı kalmamıştır. David'i imhâ ettirmek üzere Cybertronics'e götürürken fikrini değiştirip David'i ormanda tek başına terk etmiş olması, sevgi ya da merhamet işareti değildir. Sadece kendisini kötü hissetmek istememiştir.

David'in ormanda yalnız kalacağını anladığı ve terk edilmemek için Monica'ya yalvardığı bölüm, hikâyedeki en dokunaklı ve yürek sarsıcı bölüm olarak izlenebilir. Bu sahne, kişinin bir beşer olarak hayattaki kendi yalnızlığını kavrayışı sırasında hissettiği korkuyu ve güçsüzlük duygusunu hatırlatır. Bilinmediği bilinmeyen karşısında korku duymak ve bu korkuyla yüzleşmek, beşer olmaktan insan olmaya geçmek için önemli ve gerekli bir ilk adımdır. Tasavvuf düşüncesine göre bu kavrayış olumsuz bir şey değildir. Kişi, beşer olmaktan insan olmaya doğru, bu kavrayışın tetiklediği sorular sayesinde yol alabilecektir. Bu yalnızlığın mutlak ve çıkışsız olup olmadığını araştırmak, kişiyi öteki ile yüzleştirir ve onunla ilişkiye yöneltir. Bu ilişki, çokluktaki birlik kavrayışını derinleştirmek için izleyeceği yolu kişiye gösterecektir. Bu yolda kişi, bildiklerini ve hissettiklerini, ötekini de kucaklayan ve bilinmediği bilinmeyene saygı gösteren bir eylemlilik için kullanabilir. Ancak David için böyle bir imkân söz konusu değildir. Çünkü o, ötekinden ayrı olma olasılığını kabul etmemek üzere programlanmıştır. Ötekinden ayrı olmayı kabul edemeyen bir kişi, öteki ile ilişki kurmayı bilinçli bir seçim olarak yaşayamaz. Bu yüzden, David'i imhâ edilmek üzere fabrikaya götürmek yerine ormanda terk etmek, David açısından çok daha yıkıcı bir davranıştır; çünkü David

Monica'ya hiçbir zaman kavuşamasa da, onu arzulamaktan vazgeçemeyecektir. Bu sahne, saplantılı arzuların niteliğine dair bir ipucu getirir: Kişi bilinmediği bilinmeyeni yok saydığında, kendi saplantılı arzularını “ormanda” başıboş bırakmakta ve bu saplantılarla yüzleşmediği sürece de onların bağımlısı olarak yaşamaktadır.

4.4.3. Arzulanan ötekine kavuşamamak

Filmde dile getirilen sevgi tanımı, karakterlerin nerede çelişkiye düştüklerini görmek için bir anahtar oluşturabilir. Bu hikâyede sevgi, bir çocuğun annesine duyduğu koşulsuz hayranlık ve onun tarafından kucaklanma arzusu olarak tanımlanır. Bu çocuk büyümeyecek, değişmeyecek, en önemlisi de arzusunun hedefini hiç değiştirmeyecektir. Öyle ki, varlığını sürdüren temel itki, bu arzusun peşinde koşmaktır. Böyle bir sevgi, ancak programlanmış bir yapay zekâ karakterinde bulunabilir. Profesör Hobby, anne ve babasını koşulsuz sevecek olan yapay zekâlı çocuğun tanıtımını şöyle yapar: Bu çocuklar, çocuk sahibi olamayan binlerce aileden oluşan büyük bir pazarı doyuracak ve olağanüstü bir kârlılık sağlayacaktır. Bu kişiler için arzulanan, insanlardaki sevgi yeteneğini geliştirmek değil, tüketim çarkının daha hızlı dönmesini sağlamaktır. Bu noktada çalışanlardan biri sorar: “Onu satın alan anne ve baba, bu çocuğu sevecek mi? Ona karşı sorumlulukları ne olacak?” Profesör Hobby bu soruya “Başlangıçta Tanrı da Adem'i kendisini sevsin diye yaratmamış mıydı?” cevabını vererek konuşmayı sonlandırır. Satın alma ve yaratma edimlerini aynı kefeye koyan bu zihniyet, insanı insan yapanın ne olduğunu kavramaktan oldukça uzak görünmektedir.

Tasavvuf düşüncesine göre kişiyi beşer olmaktan insan olmaya götüren yol, sevgiyi öğrenmektir. Bu yolda kişi neye gönül verirse, neyi arzularsa onun peşinden gider. Bu seçimler doğrultusunda yürürken, sevgisinin sonuçlarını deneyimler. Bu yolda yürürken arzulanan şeylerin geçiciliğini, görünen suretlerin gizlediklerini keşfetmek, öğretici deneyimlerdir. Kişi eğer insan olmayı, birlik deneyimine yaklaşmayı arzuluyorsa sevdiği, elde ettiği ya da kaybettiği şeyler onu birliğe yaklaştırır. Çünkü her sevilen suretin arkasındaki asıl sevilen, birlik deneyimidir. Bu

yoldaki hatalar ve yanılgılar da öğreticidir. Bu yanılgılar sayesinde kişinin sevmeye yeteneği gelişebilir ve böylece daha fazla sureti kucaklayabilen, doğruyu ve yanlışları daha iyi ayırt edebilen bir insan haline gelebilir.

Filmdeki kişiler böyle bir sevginin varlığından haberdar değil gibidir. Kendilerinde bulamadıkları sevginin yerini, çevrelerindeki tüketim nesnelerini satın alarak doldurma çabasına girmişlerdir. Böyle bir tüketim ateşinin kutuplardaki buzları eritip felâketlere yol açması, belki de doğal karşılanmalıdır. Profesör Hobby, robotların tıpkı insan gibi görünüp konuşabildiklerini, sosyal, ekonomik ve cinsel ihtiyaçları karşılayabildiklerini, ancak bu halleriyle yeterince iyi hizmet veremediklerini, çünkü bu robotlarda sevmeye yeteneğinin bulunmadığını söyler. Ancak kendisi bu duruma bir çözüm bulmuş ve koşulsuz sevgiye programlanacak bir robot çocuk üretmiştir. Bu sahnede, kendisini Tanrı olarak görmenin coşkusuna kapılıp doğruyu ve yanlışları ayırt edemez hale gelmiş bir kişi gibi konuşmaktadır.

Tasavvuf düşüncesine göre, kişi dünyaya geldiğinde henüz insan değil, beşer konumundadır. Bu aşamada tutkusunu uyandıran şeyler de, sınırlı benlik kavrayışının sürekliliğini sağlayan nesneler olacaktır. Bu sınırlı kavrayış içinde, bir çocuğun annesine hissettiği bağımlılık doğal sayılabilir. Ancak kişinin çocukluktan yetişkinliğe geçerken, beşerlikten insanlığa doğru evrilmesi için, bu sınırlı kişilik tanımının derinleşmesi gerekir. Bu derinleşmenin olabilmesi için de kişi, öteki olarak gördükleriyle paylaştığı ortak zemini kavramalı, öteki olanı kendisiyle birlikte kucaklayan davranışlara yönelmelidir. Bu süreç sırasında saplantılı tutkularından vazgeçebilir, arzuladığı ve uğruna gerekirse fedakârlık edebildiği şeylerin niteliği değişebilir. Bu sayede, sevginin daha derin ve gerçek hallerini keşfedebilir. Karşısındaki kişi tarafından sevmeye çaresizce ihtiyaç duymaktan vazgeçip, karşılıksız da olsa sevmeye doğru adım atabilir. Bu filmin dünyasındaki bakış açısıyla donanmış kişi, sadece robotları değil, herhangi bir insanı da sevmeye haldedir. Bu hikâyedeki kişiler, sevmek isteyip de istediği gibi sevilmemiş ve bu yüzden sevilme arzusuna saplanıp kalmış birer çocuk gibi davranmaktadır. Bu şekilde çocukluktan yetişkinliğe geçememek, beşer olmaktan insan olmaya doğru ilerleyememek, kişinin yaşamı tanımasına ve değer vermesine izin vermez. Bu

durumdaki kiři, sevginin gerek nitelięini kavrayamaz; tüketmeye ve öldürmeye odaklı eylemler gösterir.

4.4.4. İstenmeyen öteki ile birlikte tükenmek

Filmin dünyasındaki kişiler için istenmeyen öteki, ölümdür. Hayatın döngüsü içinde kaçınılmaz olan ölümle yüzleşmemek, onu yok saymaya alışmak, bu kişileri sağlıklı düşünme ve davranma yeteneęinden yoksun bırakmaktadır. Yaşamı tüm getirdikleriyle kabul etmenin kazandıracakı bilgiyi ve deneyimi erişilmez kılmaktadır.

Kişinin ocukluktan yetişkinliğe, beşerlikten insan olmaya doğru evrilmesi için, ölüm fikriyle yüzleşmesi ve varlık zeminindeki bu bilinmezliği kabullenmesi gerekir. Tasavvuf düşüncesindeki “ölmeden önce ölmek” ilkesi, bu kabullenişin getirebileceęi imkânı işaret eder. Ölmeden önce ölmek, ölümlülük ilkesinin eninde sonunda elimizden alacakı, zaten mülkiyetimizde olmayan şeylere ilişkin bir mülkiyet iddiasından gönüllü olarak vazgeçmektir. Bu ilke kişiyi iradesiz ve isteksiz bir yaşama götürmez. Aksine, içinde yaşanan an içinde neyin korunmaya, neyin bırakılmaya uygun ve değerli olduğunu ayırdetme yeteneęini getirir. Ömrü bitmiş olanı teslim edip, şimdi geleni kabul etmenin yolunu açık tutar.

Hikâyenin orta noktasında yer alan eğlence parkı sahnesi, filmdeki kişilerin bakış açısını sergiledięi için önemlidir. Eğlence parkını dolduranlar, robotların paralanmasını izlemekten zevk alan bir topluluktur. Robotların her işi insanlardan daha iyi yaptığına, bu yüzden insanları işsiz bıraktıklarına ve bu durumun insan neslinin yok olmasına neden olacağına inanırlar. Bu kalabalığın temsil ettięi düşünce, günümüz medyasında da oldukça sık gündeme gelen bir fikirdir. Filmdeki bu sahne, bu yaklaşım biçimindeki tutarsızlığı görmeyi sağlayabilir. Öncelikle robotların her işi insanlardan daha iyi yaptığına inanmak, ancak insanın ne olduğunu kavrayamamakla ilişkilidir. İnsan, mekanik ya da zihinsel protokolleri otomatize bir biçimde yapma yeteneęiyle değerlendirilebilecek bir varlık değildir. Soyut düşünme, hissetme, ayırdetme, karar verme ve yeni fikir oluşturma yetenekleri, mekanik

protokollerin çok ötesinde imkânlar taşır. Ancak bunun için, kişinin varlıktaki birlik ilkesini kavramış olması ve bu ilke doğrultusunda gerekirse fedakârlık yapmayı da içeren, özgür iradeye dayanan seçimler yapması gerekir. Bu seçimler doğrultusunda, insan olmak adım adım öğrenilebilir. İnsan olmanın ne anlama geldiğini kavrayamamak, robotların üstün gelmesinin yol açtığı bir durum değildir. Tam tersine; robotların insanlara üstün geleceğinden korkmak, insan olmanın anlamını kavrayamamanın bir işaretidir. Anlık öfkelerin, anlık hazların, otomatik tepkilerin güdümünde yaşayan kişi, insan olmanın ne anlama gelebileceğini araştırmamaktadır. Dışarıdakini, ötekini tehlike kaynağı olarak algıladığı için ötekiyle ilişki kuramamakta ve çevresini kuşatan yüksek sesli fikirleri, gerçeklik değerlerini sorgulamadan kabul etmektedir.

Her şeyi bilen kişi konumunda hareket eden Profesör Hobby için de durum farklı değildir. Çevresindeki kişilerin onu otorite olarak kabul etmesi, onun kendi fikirlerini sorgulamadan sürdürmesini sağlar. İnsanların neye ihtiyacı olduğunu bildiğini ve bu ihtiyaçları karşılayabildiğini zanneder. David'in sevmeye yeteneğine sahip ilk robot çocuk olduğuna, bu yeteneği sayesinde hayal kurup arzu duyabildiğine, bu sayede Cybertronics'e gelip kendisini bulduğuna inanır. Ancak yanılmaktadır. Zira David kendiliğinden hiçbir şeyi arzulamamış ve hiçbir şeyin hayalini kurmamıştır. Monica tarafından sevmeyi ister, çünkü sadece buna programlanmıştır. Monica'nın onu sevmesi için hangi şartların gerektiği söylendiyse, o şartları gerçekleştirmeye çalışmıştır. Bu sebeple biricik ve özel olmayı, gerçek bir çocuk olmayı, onu gerçek bir çocuk yapacak olan Mavi Peri'yi bulmayı istemektedir. Bu noktada, Profesör Hobby'nin David'i kendi ölmüş oğlunun kopyası olarak biçimlendirdiği ortaya çıkar. Profesör Hobby'nin sevgisi de programlanmış gibi, sabit, saplantılı bir sevgidir. Bu saplantılı sevgiyi, ölmüş oğluna benzer görünümde robotlar üreterek sürdürmeye çalışmaktadır. Hikâyenin bu noktasında David, askılarla tavana asılmış, boşluğa bakan dizi dizi David'lerle karşılaşır. Bu sahne, film boyunca insan suretinde görünen tüm kişilerin durumunu temsil eden bir görüntüdür. Tüketim çarkına hizmet için programlanmış otomatik tepkilerin esaretinde, iradesini ve aklını bu düzeneğe teslim etmiş, ölümü ve acıyı kabullenemedikleri için yaşamdan da mahrum olan bir gövdeler topluluğu.

Hikâyedeki robotlar, insanlardan farklı olarak, kendilerine ya da diğerlerine zarar vermezler. Mekanik yeteneklerin izin verdiği sınırlar içindeki varlıklarını, ötekilere hizmet ederek sürdürmeye çalışırlar. Hikâyede konuşan en bilge karakterin Jigolo Joe olduğu söylenebilir. Jigolo Joe olayları nasıl algılıyorsa öyle anlatır, bu bilgiyi yok saymaya çalışmaz, korkular içinde oyalanmaz, vakit kaybetmez. Elindekilerle nasıl ilerleyebiliyorsa ilerler. İstemediği bir şeyle karşılaşınca, değiştirebiliyorsa değiştirir, değiştiremeyince kabullenir. İnsanların nesli tükenince robotların kendi kendilerine nasıl evrimleşip gelişebileceklerini temsil eden bir yönelimle davranır.

Filmin sonunda David’le konuşan ileri aşamadaki yapay zekâ kişileri için, nesli tükenmiş olan insanlar hâlâ gizemini korumaktadır. Bu yapay zekâ kişileri, insanları tüketmiş olan korkuyu hissedemezler. İnsanların bilinmediği bilinmeyenle yüzleşmeyi reddetmelerine neden olan o korkuyu bilmezler. Dolayısıyla, o korkuya rağmen, sevilen öteki uğruna kendini feda etmenin kişiyi nasıl insan yapabildiğini kavramaktan da uzaktırlar.

4.4.5. Değerlendirme

Filmi bütün olarak değerlendirirken, filmin yoğun bir örüntüyle gönderme yaptığı Pinokyo hikâyesini gözden geçirmek anlamlı olacaktır. İlk kez 1883 yılında İtalya’da yayımlanan *Pinokyo’nun Serüvenleri* bugün dünya edebiyatının klâsiklerinden biri olarak kabul edilir (Collodi, 2018). Filmin hikâyesi, özgün Pinokyo hikâyesi ile paralel ve benzer bir yapıda kurgulanmıştır. Ancak bu yapısal benzerliğin gerisinde, iki hikâyenin odaklandığı fikirler son derece farklıdır. Özgün Pinokyo hikâyesinde, Geppetto adında yoksul ve yalnız bir kuklacı, bir gün tahtadan bir çocuk kuklası yapar ve bu kukla kendiliğinden konuşmaya başlar. Geppetto kuklayı çocuğu gibi benimser. Bu noktada Pinokyo’nun dünyaya alıştırılması gibi bir ihtiyaç doğar. Zira Pinokyo burnunun dikine gitmek isteyen, kendisine söylenenin tersini yapan bir kukladır. Pinokyo bu söz dinlemezliği nedeniyle tuhaf hallere düşer, ilginç karakterlerle tanışır ve her seferinde içinden çıkılması imkânsız görünen

tehlikeli durumlara girer. Bu sırada oldukça fazla da eziyet çeker. Tüm bu maceralar sırasında ne tür davranışların nelere yol açabildiğini, nasıl davranmanın daha iyi olabileceğini görüp keşfeder. Öyle ki, bu keşif sırasında ara sıra görünerek Pinokyo'ya rehberlik etmiş olan Mavi Peri, sonunda ona bir insan olduğunu müjdelir.

Tasavvuf düşüncesi ekseninden gelen bir yaklaşımla okunduğunda, *Pinokyo'nun Serüvenleri* kişinin çocukluktan yetişkinliğe doğru yol alırken yaşadıklarını hikâyeleştirir. Bunun ötesinde, hikâyede kişinin beşerlikten insanlığa doğru evrilirken geçirdiği deneyimlerin de temsil edildiği görülebilir. Pinokyo cansız bir kukla değil, akıl ve irade sahibi bir kukladır. Bu haliyle beşer olarak dünyaya gelmiş kişinin ilk halini temsil ettiği söylenebilir. Tıpkı Pinokyo gibi, beşer halindeki kişi dünyanın sınırlarını denemek, kendi çizdiği yoldan gitmek, kuralları çiğnemek, başına buyruk olmak istemektedir. Bu gözle bakıldığında, Mavi Peri'nin de kişide yavaş yavaş gelişen sağduyu ve vicdanı temsil ettiği söylenebilir. Hikâyenin sonunda “gerçek bir çocuk” olduğu noktada, Pinokyo vicdan sahibi, değer verdikleri uğruna uygun görürse fedâkarlık yapabilen ve bu duruma daha önce yaşadığı deneyimler sayesinde gelmiş bir kişidir.

Buna karşılık, *Artificial Intelligence* filmindeki David, Pinokyo'nun imkânlarıyla donanmış değildir. Her şeyden önce, şefkatli ve koruyucu bir baba figürü tarafından imâl edilmemiştir. İtaatsiz olma, karar verip seçim yapma ve bu yöntemle öğrenme imkânı yoktur. Aşılandığı kişiye koşulsuz şekilde bağlanmaya ve onun tarafından sevilme için her dediğini yapmaya programlanmıştır. Seçim yapamadığı için, emirlerin tersine gitmenin nasıl sonuç getireceğini öğrenemez ve değerlendiremez. Kendisiyle ilgili kimlik tanımı sabittir, değişmez. Ötekini sadece arzuladığı kişi (Monica), veya o kişinin sevgisini elde etmesine engel olabilecek ya da yardım edebilecek kişiler olarak algılar.

David'in içinde bulunduğu dünyada, yetişkin insan konumundaki kişiler de David'in durumundan çok farklı durumda değildir. Bu kişiler de ölmüş yakınlarının ölümünü kabul etmeyerek, hayatı tümüyle benmerkezci bir tavırla yorumlayarak

kendi ölümlülüklerini yok saymaya çalışırlar. Maddesel bedenle sınırladıkları ve sabit kılmaya çalıştıkları kimliklerini sabit kılamadıkları için acı içindedirler. Bu acıyı susturmak istercesine, sistemin sunduğu tüketim maddelerine yönelirler. Bu acının öfkesiyle farklı ve öteki olarak gördükleri kişilere eziyet çektirip yok etmeye çalışırlar. Tıpkı David gibi, farkında olmadıkları bir arzu düzeneğinin esiri olmayı sürdürürler. Öyle ki, filmin sonunda David'in yatağa girip bir hiçlik uykusuna yatması gibi bir ölümün fantezisini kurarak ömür tüketirler. Böylece, dünyada insan türünün yok olmasına yol açmış olurlar.

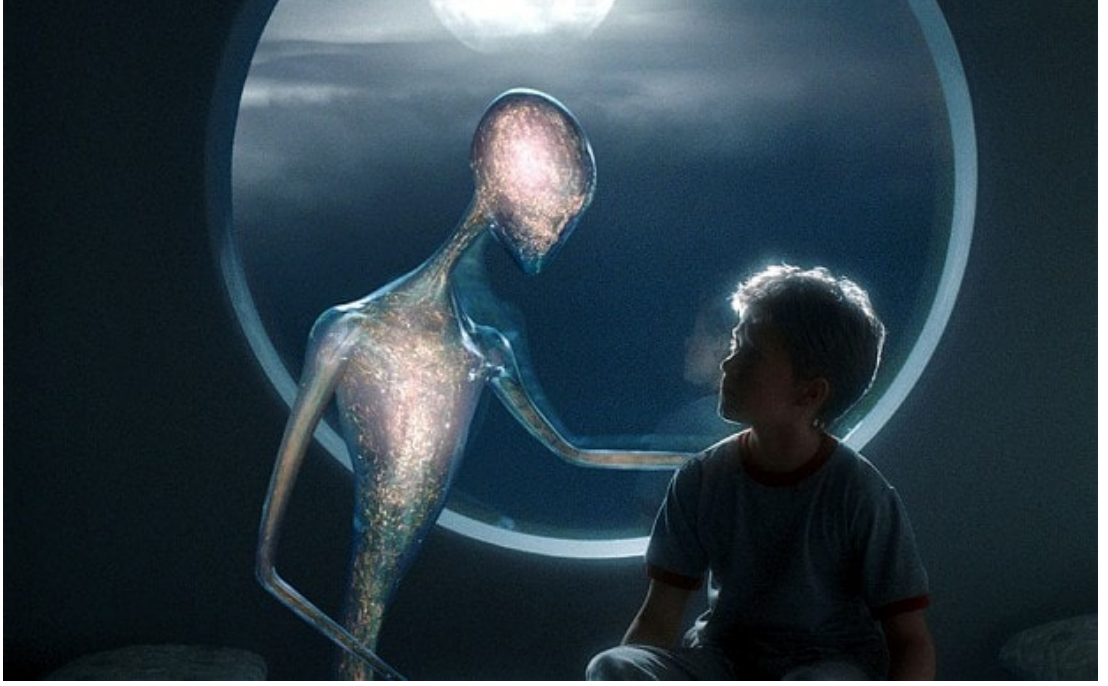
Film, neoliberal ekonomi politikalarının kişiye aşıladığı benmerkezci ve tüketimci dünya görüşünü hikâyeleştirir. Bunu yaparken izleyiciye sarsıcı ve yoğun bir tuhaflık ve tekinsizlik duygusu hissettirir. Ölüm fikrini soğukkanlı bir yaklaşımla farklı açılardan incelemekte usta bir yönetmen olan Stanley Kubrick, ölmeden önce ayrıntılı biçimde tasarladığı bu filmi; ölüm fikrini duygusallıkla sarmakta usta bir yönetmene, Steven Spielberg'e bırakmış ve filmi onun tamamlamasını istemiştir. Böylece film, her ikisi de güçlü, ancak karşıt eğilimlerdeki iki yönetmenin eseri olarak ortaya çıkmıştır. Bu güçlü ve karşıt eğilimlerin birleşmesi, filmdeki tekinsizlik duygusunu derinleştiren önemli bir faktör olarak değerlendirilebilir. Film, birbirine zıt eğilimlerin ortak bir eseridir; bu haliyle yoğun bir melezlik taşır. Filmin olay örgüsü, distopik bir hikâyeyi son derece karanlık bir bitişle sonlandırırken umut ışığına yer bırakmaz. Bu yönüyle Kubrick'in eseri olduğunu hissettirir. Öte yandan, hikâyenin anlatım dili ve ses tonu, izleyicinin anlatıya mesafeli durmasını önleyen ve içine çeken bir duygusallıkla örülmüştür. Bu yönüyle de Spielberg'in eseridir. Tasavvuf düşüncesi ekseninden yaklaşıldığında, filmin hissettirdiği bu tekinsizlik duygusu, izleyicinin kendisine ve dünyaya bakışındaki varsayımları, önkabulleri, otomatik tepkileri farketmesi için önemli imkânlar getirebilir. Filmin ikili karakteri ve içerdiği karşıt dinamikler, insanı insanı yapanın ne olduğunu araştırmak isteyen izleyici için benzersiz bir deneyim sağlayabilir.



Resim 4.4.1: Aşılanmak. (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001)



Resim 4.4.2: Terkedilmek. (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001)



Resim 4.4.3: Vazgeçmemek. (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001)

4.5 WALL-E (2008)

4.5.1 Olay örgüsü, karakterler, ilişki dinamikleri

Film uçsuz bucaksız bir uzayda, sonsuza doğru uzanan yıldızların, galaksilerin, nebuların görüntüsüyle açılır. Bu görüntüye 1960'lı yıllardan duygusal bir müzikal şarkısı eşlik eder. Şarkıyı söyleyen heyecan dolu genç adam uzaklarda keşfedilmeyi bekleyen macera, aşk, eğlence dolu âlemlerden söz etmektedir. Şarkı devam ederken kamera uzaydan dünyaya yaklaşır. Dünya görüntüsü yakınlaştıkça, uzaktan görünen coğrafi şekillerin aslında çöp yığınlarından oluştuğu ortaya çıkar. Anlaşılan odur ki, tüm dünya çöp yığınları altında kalmıştır. Çevrede hiçbir canlılık unsuru görülmemektedir.

Kamera terkedilmiş ve çürümüş dev bir kentin kalıntıları üzerinde dolaşır. Bu mekânlarda bir zamanlar çılgın bir tüketim sarhoşluğunun yaşanmış olduğu anlaşılmaktadır. Hızlı tüketim, bol eğlence, bol çöp üretimi ekseninde bir hayat gelişmiş ve bunun nihayetinde dünya zehirli atıklar sebebiyle yaşanmaz hale gelmiştir. İnsanlar bir grup robotu dünyayı temizlemekle görevlendirerek, bir uzay transatlantığına binip gezegeni terketmişlerdir. Bu transatlantikte eğlence dolu hayatlarına devam edecekler, çöp temizliği sona erince hep birlikte dünyaya döneceklerdir. Ancak, 700 sene önce yapılan bu plan belli ki gerçekleşmemiştir. Zira dünya, temizlenmiş olmak bir yana, iyice çürümüş görünmektedir, üzerinde hiçbir canlılık işareti yoktur. Derken, tüm bu hareketsizlik içinde bir hareketlilik göze çarpar: Antika görünümlü, paslı, metal bir robot, tek başına çöp kompreslemektedir. Wall-e (*Waste Allocation Loader - Earth Class*) isimli bu robot, benzerleri arasında tek başına ayakta kalmıştır ve 700 senedir çöp kompresleme işini sürdürmektedir. Canlı kalmayı her nasılsa başarmış olan tek bir hamamböceğinin dışında hiçbir yoldaşı da yoktur.

Wall-e, geçen 700 sene içinde kendisine ilginç bir yaşam düzeni kurmuştur. Bataryaları güneş enerjisiyle çalıştığı için, geceleri işine ara verir ve bir konteynerin

içinde kurmuş olduğu evine gider. Bu evde, çöplerin içinden beğenip seçtiği bazı cisimleri tutkulu bir koleksiyoner sevgisiyle biriktirmiştir. En sevdiği cisim “Hello Dolly” müzikalinin video kasetidir. Her gece büyük bir heyecanla bu filmi izler. Müziği ve hareketleri ezbere bilmektedir, oyuncularla birlikte dans eder. Ekranda birbirine kavuşan aşıklarda gördüğü gibi bir aşk macerasının nasıl olacağını merak eder, hayal kurar. Günlerden bir gün, bir uzay gemisi dünyaya bir arama robotu bırakır. Bir canlılık işareti aramak üzere bırakılmış olan robot Eve, Wall-e için hayallerinin gerçekleşmesi anlamına gelecek midir? Wall-e cennetten gelmiş bir melek gibi karşıladığı Eve’e, sevdiği ve değer verdiği her şeyi sunar. Bir saksı içinde sunduğu tek yapraklı bir bitki, Eve için arayışın sonunu getirir. Eve, canlılık işareti olan bu bitkiyi insanlara götürecektir. Wall-e de onun peşine takılır.

700 senedir uzay gemisinde yaşayan insanlık, tersine bir evrim süreci geçirmiştir. Herkes 700 sene önce vaad edilmiş olan eğlence hayatını sürdürmektedir. Her kişinin önünde birer bilgisayar ekranı vardır. Kimse oturduğu koltuktan kımıldamaz. Bu koltukta her kişi bir yerden bir yere taşınır, ekrandaki sanal eğlence seçenekleriyle vakit geçirir. Yiyecek ve içecekler tepsiler içinde önlerine gelir. Hiç yürümedikleri ve hareket etmedikleri için vücutları mutasyona uğramıştır. Aşırı kilolu, küçük kafalı, yürüyemeyen birer çocuk biçimindedirler. Bütün işleri durmaksızın çalışan robotlar yürütmektedir. İnsanlar arasında hiçbir farklılık ve çeşitlilik görülmezken, robotlar arasında zengin bir çeşitlilik ve fonksiyona dayalı hiyerarşi gözlenir. Ancak onlar da kendilerine yüklenen programın ve görevin dışına çıkmamaktadır.

Gemideki bütün düzen, Auto isimli merkez bilgisayarın komutasında yürümektedir. Auto’nun görevi, sistemi olduğu gibi sürdürmektir. Bu yüzden Auto, Eve tarafından dünyadan getirilen bitkiyi saklar. Ancak, Eve’in peşinden gelmiş olan Wall-e gemideki tüm düzeni bozan bir zincirleme reaksiyona yol açacaktır. Bu sayede insanlar Dünya isimli bir gezegenin varlığını, aslında oradan gelmiş olduklarını keşfeder ve oraya dönmeye kararına varır. Böylece, küçük bir robotun merakı ve aşkı uğruna giriştiği kahramanca işler, insanlara insan olmanın ne

olduğunu keşfetme cesaretini verir. Dünyaya dönüp yeni bir hayatı hep birlikte deneme isteğini ve azmini getirir.

4.5.2. Bilinmeyen ötekine tutkun olmak

Bilinmeyen öteki ile kurduğu ilişki, Wall-e için bir var olma ve gelişme biçimidir. Wall-e kendisinde bulduğu tüm yetenekleri, bilinmeyene dair bilgisini zenginleştirmek üzere kullanır. Bunu yaparken, önceden bildiklerini de korumaya özen gösterir. Dünyanın çöpünü temizleme ve tasnif etme görevini 700 senedir kesin bir sadakatle sürdürmüştür; bilinmeyeni keşfetme hevesi bu işi terk etmesine yol açmamıştır. Kendi sürekliliğini sağlama konusunda da dikkatlidir: Bataryalarının düzgün şekilde dolması için, herhangi bir parçası bozulduğunda yerine yenisini bulup monte etmek için her gün bir çaba içindedir. Çöpte tamir edilebilecek bir şey bulduğunda hemen tamir edip koleksiyonuna ekler. Bilinmeyeni keşfetmek için öncelikle bildiklerini değerlendirir ve yerli yerinde kullanır. Tek başına her gün heyecanla çalışmaya devam etmesinin sebebi, bilinmeyene dair keşfedebileceği şeylere duyduğu meraktır. Bu merak çöplerin içinde yeni bir şey bulduğunda, tamir ettiğinde, bir soruna çözüm bulduğunda gösterdiği yoğun tepkilerden anlaşılır. Günlük işlerinin arasında gözlerini uzayın karanlıklarına dikerek meraklı bir düşünme haline dalmaktadır. Wall-e bilmediğini bilmediklerinin cazibesine tüm varlığıyla kapılmıştır. Bilmediğini bilmediklerinin sonsuzluğu karşısındaki küçüklüğünün farkındadır, ama bu durum onu arayışından vazgeçirmez. Bilebileceği kadarının peşinde koşma imkânı ona yeter. Gerektiğinde, bulunduğu yerde sabırla bekler; gerektiğinde, yeni maceralara tüm enerjisiyle atılır.

Wall-e önceden bildiklerini tümüyle değiştiren bir şey bulduğunda, eski bilgisini de bırakabilmektedir; keşfedileceklerin keşfedilmiş olanları her zaman aşacağını bilmekte gibidir. Benmerkezci ya da dayatmacı değildir, sahip çıkıcı ya da tüketici değildir; paylaşımcı ve vericidir,. Öyle ki, hikâyenin son bölümünde, gemideki insanları ve Eve’i kurtarmak için kendi varlığını gözden çıkarır, fedâ eder.

Öte yandan Eve, hikâyenin başında, bilinmediği bilinmeyene dikkatini vermeyen bir yapay zekâ figürüdür. Protokolleri belirli olan bir arama motorudur ve dünyaya bir canlılık unsuru aramak üzere bırakılmıştır. Tanıyabileceği bir canlılık unsuru dışındaki her türlü hareketi tehlike olarak algılar ve silâhıyla imhâ eder. Öyle ki, uzun süre ona yaklaşmaya çalışan Wall-e, imhâ edilmekten her seferinde kıl payı kurtulur. Günler geçer, Eve, dünyada aradığı şey her ne ise, onu bulamamıştır. Bu arada Wall-e çeşitli yöntemler deneyerek onun dikkatini kendi alanına çekmeyi başarmıştır. Sonunda bir gün, Eve, Wall-e'nin evi olan konteynerin içine misafir gelir. Bu ilişkideki zıtlıkların etkileşiminden, bilinmediği daha önce bilinmeyen durumlar ortaya çıkar. İlk bakışta bu öykü, ümitsiz bir aşk öyküsü olacak gibidir. Wall-e ne kadar eski, paslı, hantal, titrek, ürkek, kırılğan görünürse Eve de o kadar pürüzsüz, parlak, uçucu, net, kesin ve keskin görünür. Buna rağmen Wall-e olağanüstü bir azimle Eve'e yaklaşma çabasındadır. Bu süreçte Eve adım adım, bilmediğini bilmedikleri karşısında daha açık bir yaklaşım göstermeye başlar.

Hikâyenin ilk bölümü, bilinmediği bilinmeyi kuvvetle hissettirir. Bu bölümde söze dayalı bir diyalog yoktur. Uzayın sonsuzluğunda, çöpler içinde terk edilmiş küçük bir gezegende tek başına varlığını sürdüren küçük bir robotun, bilinmediği bilinmeyen karşısındaki hayranlığı ve onunla ilişkisini sürdürme uğrunda azimli gayreti, son derece dokunaklı ve ilginç bir öykü oluşturur. İzleyicide bilinmediği bilinmeyene yönelik bir açılma, sevgi ve tevazu uyandırır.

Hikâyenin ikinci yarısında ortaya çıkan uzay gemisindeki insanlık ise, bilinmediği bilinmeyenle ilişkisini tümüyle kaybetmiş gibi görünmektedir. Bu gemideki insanların ve robotların durumu, benmerkezci ve tüketimci dünya görüşünün yol açtığı cansızlığı ve durgunluğu yansıtır. Çokluktaki birlik ilkesini idrâk edemeyen benmerkezci dünya görüşündeki kişi, bilinmediği bilinmeyi dikkate almaz. Konforunu ve güvenliğini sürdürmek dışında bir amaç taşımaz. Kendisine yüklenmiş olan dünya görüşünü otomatik biçimde sürdürür, bunun dışında bir seçenek olabileceğini göremez. Beşerlikten insanlığa doğru tekâmül etmesini sağlayacak olan yeteneklerinin farkında değildir. Kendisindeki düşünce ve davranış biçimini değiştirme çabasına girişmez. Tüketimi sürdüren, üretimi bilmeyen bir

haldedir. Bu esnada sürekli ortaya çıkardığı atıkların ya farkında değildir, ya da bunları tümüyle göz ardı etmektedir. Bu atıklar, maddesel atıkların yanında, kişinin ürettiği duygu ve düşünceleri de içerir. Farkında olunmayan düşünce ve duygular, göz ardı edilerek çöpe dönüşen atıklar gibi birikir ve içinden çıkılmaz bir yığın gelebilir. Korku, kaygı, endişe, hırs, öfke bu atıkların zehirli hale gelmiş içeriğini oluşturur. Bu yığınla başa çıkamayacağını düşünen kişi de, dünyayı çöp yığını olarak terkeden bir gemiye binip uzaya çıkmış gibi, kendi yaşamını terketmiş olabilir. Bu durumda gerçek anlamda bir insan gibi yaşamak yerine, hayatta kalmaya çalıştığı bir uyuşma haline kilitlenmiştir.

Bu hikâyeye tasavvuf düşüncesi açısından bakıldığında, dünyanın içinde bulunduğu bu durum ve Wall-e karakteri, *kıyâm* ve *kıyâmet* kavramları üzerinden yorumlanabilir. Kıyâm, bir fiil olarak, birbirine yakın iki anlamı ifade eder. Bunlardan birincisi, ayağa kalkıştır; ikincisi de, bir işe koyulmaktır. Tasavvuf düşüncesine göre, çokluktaki birlik ilkesini idrâk eden kişi kıyâm etmiş, yani uyanmış ve ayağa kalkmıştır. Böyle bir kişinin benmerkezci ve salt tüketici olarak yaşaması artık mümkün değildir. Bütün içinde kendi varlığını anlamlandırmak ve bu anlama uygun şekilde işe koyulmak, eylemde bulunmak, kıyâmdaki kişinin yolunu çizer. Kıyâmdaki bir kişi, öteki ve yabancı olarak görünen unsurlardan gelecek olan yeni bilgilere açık ve katılımcıdır. Bu yönelimdeki kişi yıkıcı olmak yerine onarıcı, toparlayıcı, birleştirici, anlamlandırıcı olmayı tercih eder. Kıyâma kalkan kişi böyle bir tutumu birdenbire, mükemmel bir şekilde edinemez. Çokluktaki birlik ilkesini farkedenden kişi, eğer tam anlamıyla kıyâm etmek, uyanmış olarak yaşamak istiyorsa, bir arınma sürecinden geçecektir. Bu arınma sürecinde, kişinin o güne kadar edindiği otomatik düşünce ve davranış biçimleri temizlenecektir. Toplumun, kültürün ve benmerkezci dünya görüşünün kişiye yerleştirdiği düşünce ve davranış kalıpları farkedilecek ve kişinin bilinçli katılımıyla yavaş yavaş devre dışı kalacaktır. Bu düşünce ve davranış kalıpları çok katmanlıdır. Bencillik, hırs, kibir, açgözlülük, kin, nefret ve düşmanlık, bu benmerkezci dünya görüşünün zehirli ve yıkıcı sonuçlarıdır. Bu duygu ve tutumlar başıboş kaldığında, kişinin iç dünyasını istilâ ederek nefes alınmaz hale getirebilir. Kişinin iç dünyasındaki bu çöküş, filmdeki, çöplerle örtülerek yaşanmaz hale gelmiş olan dünyanın durumu gibidir. Kıyâma kalkan kişi,

filmdeki Wall-e karakterinin yaptığı gibi, sabırlı ve azimli bir temizlik eylemine girişebilir. Bu süreçte kendisindeki otomatik programları farkedip geride bırakarak, bunların yerine otomatik olmayan ve o andaki duruma cevap geliştirebilen bir tavır edinebilir. Kişinin iç dünyasındaki bu temizlik sürecinin etkinlik alanı, aynı zamanda, kişinin kendisini içinde bulduğu maddesel yaşama alanıdır. Diğer bir deyişle, kişi kendisindeki bu arınma sürecini, ötekilerle paylaştığı hayata hizmet etme çabasıyla vücuda getirir. Dış dünyadaki temizlik ve yeniden yapılanma çabasına, iç dünyadaki temizlik ve yeniden yapılanma süreci eşlik eder.

4.5.3. Arzulanan ötekine kendini adamak

Tasavvuf düşüncesine göre, çokluklar âleminde her şey zıttıyla kâimdir. Diğer bir deyişle, her unsur, kendisiyle karşıt nitelikleri taşıyan unsurla birlikte ayakta durur. Zıt unsurlar birbirleriyle etkileşime girerken ve birbirlerini tamamlarken, bu ilişkiden daha önce bilinmediği bilinmeyen yeni unsurlar vücuda gelir. Tasavvuf düşüncesine göre kişideki dünyevî aşk tutkularının gerisinde de bu arayış bulunur. Kişi, kendisine dair bildiklerini tamamlayan ötekini arar. Ancak burada tekâmül sürecini sürekli kılacak olan tavır, kişinin bulduğu suretle yetinmemesidir. Diğer bir deyişle, kişi öteki olarak gördüğü suretin, bilinmediği bilinmeyene açılan bir kapı olduğunu hatırlamalıdır. Öteki olarak gördüğü suretle ilişkideyken, bütünle ilişkide bulunduğunun farkında olmalıdır.

Bu filmdeki hikâyenin ilk yarısında, bilinçli bir arzulama kabiliyeti gösteren tek figür Wall-e'dir. Bilinmeyenle ilişkisini sürdürmeyi, derinleştirmeyi, zenginleştirmeyi arzulamaktadır. Karşısına çıkan küçük ya da büyük her fırsatı da bunun için kullanır. En çok da, "Hello Dolly" filminde izlediği gibi bir aşk ilişkisi yaşamayı arzular. El ele tutuşulan, birlikte dans edilen, şarkı söylenen bir ilişkinin hayalini kurar. Eve'in hikâyeye girişiyle Wall-e'nin istediği mucize gerçekleşir. Burada dikkat çekici olan, Wall-e'nin Eve'i her şeyiyle olduğu gibi kabullenmeye hazır olmasıdır. Eve'in ilgisini çekmek ve ilişkide tutmak için olağanüstü bir çaba gösterir, ama onu hiçbir şeye zorlamaz. Eve'deki bilinmeyene saygılıdır. Eve'in

varlığı Wall-e için yeterlidir, onu kendi istediği şekle getirmek için zorlamaz. Arzuladığı ötekine, bilinmeyenin sunduğu muhteşem bir hediye gibi yaklaşır.

Wall-e'deki sadakat ve saygı ile desteklenen bu olağanüstü arzu, hikâyedeki her karakterin kaderini değiştirecek bir olay zincirine yol açar. Wall-e, Eve'in peşinden gidip içine sızdığı geminin saat gibi işleyen düzeneğini bozan bir düzensizlik unsuru gibi işlev görür. Gemiye attığı ilk adımda, gövdesini dezenfekte edecek olan robotun kapasitesini aşan derecede “kirli” olduğu için, robottaki programın bozulmasına neden olur. Wall-e daha sonra, iki insanın bağlı bulundukları koltuklardan düşmelerine yol açarak birbirleriyle tanışmalarına neden olur. Bu iki kişi, John ve Mary, etraflarında bir gemi, bir uzay ve başka insanlar olduğunu ilk kez o anda farkedirler. Kimsenin kullanmadığı dev yüzme havuzuna atlayıp, can simitleri içinde yüzüp eğlenmeye girerler. Daha da ileri giderek, “su sıçratmak yasaktır” sinyali veren robotun üstüne su sıçratmaya karar verirler. Komutla hareket etmek yerine kendi arzularıyla davranmaya başlamış olurlar.

Geminin komutası ve tüm fonksiyonları Auto'ya bağlıdır. Geminin görünürde insan olan bir Kaptan'ı vardır. Ancak bu Kaptan'ın diğer insanlardan tek farkı, özel bir odada tecrit edilmiş şekilde yaşamasıdır. Böylece daha iyi kontrol edilmesi de mümkün olmaktadır. Geçmiş kaptanların duvarda asılı portrelerine bakıldığında, kaptanların zaman içinde nasıl yavaş yavaş mutasyona uğrayıp bu hale geldiği görülmektedir. Derken, gemide Eve'i arayan Wall-e'nin yolu Kaptan'ın odasına düşer. Wall-e ile el sıkışırken eline bir parça kir bulaşan Kaptan, bu maddenin ne olduğunu analiz ettirir. Bu maddenin Dünya adlı bir gezegenden geldiğini ve ismine toprak denildiğini öğrenir. Böylece Kaptan, ilk kez Dünya'nın varlığını ve insanlığın oradan gelmiş olduğunu keşfeder.

Eve, Wall-e ile birlikte oldukça, kendi protokolünün dışına çıkıp bir karakter geliştirir ve böylece arzularının peşinden gitmeye başlar. Bu sırada Auto, Dünya'dan bir bitki getirmiş olduğu söylenen Eve'i Kaptan'ın odasına getirmiştir. Ancak Eve'in içinden böyle bir bitki çıkmaz. Auto, robotun arızalı olduğuna hüküm verir ve Eve'in imhâ edilmesini emreder. Wall-e ve Eve, gemideki güvenlik güçleriyle mücadele

ederken, diğer robotların gözünde kahraman bir ikili haline gelir. Bu durum, diğer robotların da program dışı davranarak isyan çıkarmaları için yeterlidir.

Wall-e ve Eve, Auto tarafından gizlenmiş olan bitkiyi bulup Kaptan'a getirmeyi başarır. Kaptan, Dünya'da bir bitki bulunmuş olması durumunda, Axiom adlı geminin seferini sonlandırıp Dünya'ya dönecek olduğunu öğrenmiştir. Auto'ya Dünya'ya geri dönüş komutunu verir, ancak Auto bu emre karşı çıkar. Auto'ya 700 sene önce verilen gizli komut, Dünya'da bir yaşam belirtisi bulunsa bile asla Dünya'ya geri dönmeme komutudur. Zira o zamanki yöneticiler, Dünya'nın bir daha asla yaşanacak hale dönemeyeceğine karar vermiştir.

Tasavvuf düşüncesi açısından bakınca Wall-e, kişinin çokluktaki birlik ilkesine uyanmış olan ve kişisel kıyâmetini, tekâmülünü, dönüşümünü sağlayacak olan bilincidir. Kişideki bu uyanmış bilinç, çokluktaki birliğe hizmet ederken büyümeyi, gelişmeyi, keşfetmeyi arzular. Tıpkı Wall-e gibi, sevdiklerine hizmet ederken onların da uyanmasına, gelişmesine ve büyümesine yol açar. Bu esnada, kişinin o güne kadar kullanmadığı ama harekete geçirilmeyi bekleyen yetenekleri de uyanacak ve gelişecektir. Hikâyedeki her karakterin kendine özgü bir yeteneği ve fonksiyonu olduğu gibi, kişide de birbirini tamamlayan ve işbirliği halinde gelişecek olan çeşitli yetenekler vardır. Ancak kişide aynı zamanda, otomatik programı sürdürmek isteyen ve değişime direnen unsurlar da bulunur. Bu unsurlar, tıpkı Dünya'ya dönmeyi engellemek için gizli işler çeviren Auto gibi, eski sistemi sürdürmek üzere işler. Bu yüzden de kıyâmetteki tekâmül süreci zorlu bir mücadele gerektirir. Kişi kendi sistemindeki benmerkezci ve otomatik süreçleri farketmeli ve bu süreçlerin dönüşmesi için çaba göstermelidir. Kişi ancak bu mücadele sayesinde kendi hayatının dümenini otomatik pilotun elinden kurtarabilir; ancak bu sayede kendi bedeninde ve hayatında uyanık bir bilinçle, bir bütün olarak yaşayabilir. Bunun için, bilinmeyi keşfetmek için duyduğu arzuya kulak vermelidir.

Kaptan da bu arzuya kulak vermiş ve ne olursa olsun Dünya'ya dönülmesi gerektiğine karar vermiştir. Hayatta kalmakla yetinmeyeceğini, gerçekten yaşamak istediğini ve Dünya'yı yaşanır kılmayı denemek gerektiğini farketmiştir. Auto ve

emrindeki güçler, bitkiyi imhâ etmek ve Kaptan'ı devre dışı bırakmak için alarma geçer. Wall-e ve Eve diğer kanundışı robotların da yardımıyla bitkiyi kurtarmayı başarır. Bu zorlu savaş sırasında geminin dengesi tümüyle altüst olmuştur. Kaptan doğduğundan beri ilk kez komutayı eline alır ve yolculara kendi cümleleriyle seslenerek paniğe kapılmalarını önler. Bu sırada Wall-e bitkiyi, Eve'i, tüm yolcuları kurtarmak uğruna birbiri ardına hamlelerle, kahramanca kendini fedâ etmektedir. Tüm yolcular nefeslerini tutmuş, onun ezilip yok olmak üzere oluşunu izlemektedir. O anda Kaptan tüm gücünü harcayarak, yüzyıllar sonra ayakları üzerinde durabilen ilk insan olmayı başarmak üzere koltuğundan kalkar, adım atar, Auto'nun konsoluna gider ve onu devredışı bırakacak olan düğmeye basar. Tüm yolcular sevinç çılgınlıkları atar; evet, bu adım Kaptan için de, insanlık için de büyük bir adım olmuştur.

Ancak Wall-e için çok geç olmuş gibidir. Tüm canlılık fonksiyonları durmuştur. Eve, Wall-e'yi tamir etmek için elinden geleni yapsa da, başaramaz. Tamir için gerekli parçalar ancak Dünya'da bulunmaktadır. Wall-e güneş enerjisiyle çalıştığı için de, şarjı bitmeden Dünya'ya yetiştirilmesi gerekir. Gemi ışık hızını aşarak Dünya'ya geri döner. Eve, bulduğu yedek parçalarla Wall-e'yi tamir etmeyi başarır. Ancak gözlerini açan Wall-e, Eve'i tanıyamaz. O şimdi çöp kompres etmek için tasarlanmış basit bir makineden ibarettir, belleği ve kişiliği silinmiştir. Wall-e'yi geri getirmek için elinden geleni yapan ve başaramayan Eve derin bir üzüntüye kapılır. Ona bir veda öpücüğü verir. Veda öpücüğünde bir elektrik akımı parlayıp söner. Ve beklenen mucize olur. Veda öpücüğündeki elektrik, Wall-e'nin hayata ve Eve'e dönmesi için yetmiştir.

Şimdi, gemiden inen insanları sıkı bir çalışma süreci beklemektedir. Sadece yürümeyi değil, daha önce yaşamış olan insanlığın mirasını kullanarak Dünya'yı temizlemeyi başarmaları gerekir. Filmin sonundaki hızlandırılmış anlatıda, daha sonraki dönemlerde Dünya'nın çöplerden temizlenmesi, Dünya'nın hayata dönüşü ve atıklarını çöp olarak biriktirmeyip dönüştürmeyi öğrenen insanlığa yeniden yuva oluşu hikâye edilir.

4.5.4. İstenmeyen öteki ile birlikte dönüşmek

Wall-e için istenmeyen öteki, keşif kabiliyetini engelleyen herhangi bir etkidir. Hikâyenin başında Wall-e bu yüzden, ayakta kalmasını ve keşif macerasının devamlılığını sağlayan bakım ve onarım işlemleri konusunda özenlidir. Sürekliliğine engel olabilecek etkilere karşı mücadele halindedir. 700 senede gezegende ayakta kalmış tek robot olmasını bu çabaya borçlu olduğu düşünülebilir. Hikâyeye Eve karakterinin girmesiyle birlikte Wall-e, Eve'deki keşif kabiliyetinin ayakta kalması için çaba göstermeye girişir. Bu noktadan itibaren tüm enerjisini, Eve'in güvenliğini ve amaçlarını tehlikeye düşüren etkilerle savaşmak için sarfeder. Bu mücadelesinin alanı, gemiye ulaşmasıyla daha da genişler. Böylece Wall-e, insanların ve robotların keşif ve öğrenme kabiliyetini engelleyen otomatik sisteme karşı kahramanca savaşır ve kendisini yok etmeyi de göze alarak bu misyonunu iletir.

Öte yandan, dünyayı çöp yığını haline getirip terketmiş olan insanlık için istenmeyen öteki, konforu ve zevk almayı engelleyen unsurlar olarak tanımlanabilir. Bu insanlar rahatlarını bozacak, anında zevk vermeyen, çaba ve sabır gerektiren, kısacası sorumluluk almalarını gerektiren fikir ve eylemlerden kaçınmışlardır. Davranışlarının sorumluluğunu almaktan kaçmış olmalarının en dramatik göstergesi, terketmiş oldukları çöp yığını altında kalmış dünyadır.

Bu noktada, çöp ve atık arasındaki benzerliği ve farkı düşünmek önemli olabilir. Yeryüzündeki her canlılık birimi, yeryüzünün tüm unsurlarıyla alış ve veriş, tüketim ve üretim ilişkisi içinde yaşamaktadır. Bu ilişki sırasında her canlılık biriminin yeryüzüne bıraktığı materyale atık diyebiliriz. Canlı bir organizmanın sindirim sonucu yeryüzüne bıraktığı maddeler, nefes alırken saldıgı karbon dioksit gazı bu kategoride incelenebilir. Doğal koşullarda bu maddeler, doğanın döngüleri içinde dönüşüme girerek başka organizmalar tarafından kullanılır ve böylece üretim ve tüketim döngüsüne katılır. Bu atıkların geri dönüşüme uygun olmadığını gördüğümüz noktada, bunları çöp kategorisine koyma eğilimine girebiliriz. Çöp kategorisine girenlere bakınca, insandan başka hiçbir canlının atıklarının çöp olarak tanımlanmadığını farkedebiliriz. Çöp kategorisine girenleri göz önünden

uzaklaştırma ve böylece onların sorumluluğundan kaçma eğiliminde olduğumuzu da görebiliriz. Bu şekilde göz önünden uzaklaştırılarak biriktirilen çöplerin, doğadaki organizmalara zarar verici nitelikte toksik madde yığınları oluşturduğunu görmek de zor değildir.

Benzer şekilde, yeryüzündeki her canlı hayatta kalmak için kendisine özgü yöntemlerle donanmıştır. Saldırganlık, yıkıcılık, korku, mücadele sadece insanlarda değil, tüm hayvanlarda bulunan dinamiklerdir. Ancak diğer canlılar arasında sadece insan, dünyayı benmerkezci bir sisteme dönüştürme çabasına girer. Bunu da düşünme ve hayal etme yeteneği sayesinde yapar. Böylece, hayatı ve kendisini keşfetmek için kullanabileceği bu yetenekleri, çevresindekileri tüketmek için kullanmaya başlar. Atıklarının sorumluluğunu almak bir yana, nasıl daha fazla çöp üretebileceğini düşünmekle vakit geçiren böyle bir akıl, dünyayı bir çöp yığını haline getirmeyi bir başarı olarak görmektedir. Çokluktaki birlik ilkesini göremeyen böyle bir akıl dünyayı çöple doldurmakla kalmaz, kendi bünyesini de zehirleyen bir tutum içinde yaşar. Benmerkezci kişi, hayatın bütünlüğünü algılayamadığı için, çarpık bir bilişsel mekanizmayla düşünmektedir. Çevresinden gelen etkileri kişisel alanına bir müdahale ve bir tehlike olarak yorumlama eğilimindedir. Kaygı, saldırganlık, hiddet, yıkıcılık, bu yanlış yorumlama eğiliminin sonuçlarıdır. Bu yönelimi taşıyan kişi, kaygısını ve yıkıcılığını susturmak için geçici hazlar peşinde koşar. Bu niyetle girdiği işler ve tükettiği maddeler, aradığı rahatlığı ve doyumunu getirmez, kaygı ve öfkenin giderek büyümesine yol açar. Bu birikimin yol açtığı zehirli etkileri görmek, dünyada egemen olan tüketim düzeninin hangi mekanizmalara dayanarak sürdüğünü farketmek için önemlidir.

Filmde görülen insanların durumu, davranışlarının sorumluluğunu üstlenmeyen kişinin yetişkin bir insan olma imkânından yoksun kalışının ifadesidir. Bedensel, zihinsel ve duygusal olarak dışa bağımlı, komutlara göre hareket eden, ayaklarının üzerinde duramayan bu dev boyutlu bebekler etraflarında olup bitenin farkında değildir. Kendi düşünce ve duygularının, bunlardan doğabilecek sonuçların da farkına varmadan vakit geçirirler. Bütün bunlar, sorumluluk duygusunu istenmeyen öteki olarak görmenin getirdiği sonuçlar olarak izlenebilir.

4.5.5 Değerlendirme

Tasavvuf düşüncesi ekseninden gelen bir yaklaşımla izlendiğinde *Wall-e*, kişideki insan olma yeteneğinin sorumluluk duygusuyla donanmış bir keşif arzusu sayesinde gelişme imkânını anlatıya dönüştürür. Kişideki insan olma imkânı bu filmde hiç konuşmayan, titrek, paslı, kirli bir robotun davranışlarında görünürlük kazanır. Bu hikâyenin birçok yönden, *Nuh'un Gemisi* öyküsüne benzediği söylenebilir. *Nuh'un Gemisi* öyküsünü kısaca hatırlayalım: Bu öyküdeki insanlar dünyevî hırslara ve açgözlülüğe saplanmıştır. Hz. Nuh, insanlara davranışlarının sorumluluğunu almaları için, hayattaki birlik ve bütünlük ilkelerine saygı duymaları için çağrıda bulunur. Bu çağrıya bir avuç insan dışında kulak veren olmaz. Bunun üzerine tüm insanlığı yok eden bir tufan gerçekleşir. Hz. Nuh'un çağrısına kulak verip gemisine binen birkaç kişi ve her canlıdan bir çift hayatta kalır. Tufandan sonraki dünyada hayat bu canlılarla devam eder. Maddesel ve benmerkezci hırslara dayalı yaşam tarzı kendi kendini yok etmiştir, dayanışmaya ve bütüne saygılı yaşama çabası canlı kalmıştır.

Wall-e filmindeki hikâyede de, benzer biçimde, insanlar dünyevî hırslara ve açgözlülüğe saplanmıştır. Herkesin kendi çıkarlarını gözetmesi, konfor ve zevk peşinde sürüklenmesi neticesinde dünya yaşanmaz bir hale gelmiş ve bir çöp tufanı altında kalmıştır. Sekiz milyar insan içinden sadece bir gemi dolusu insan kurtulmuştur. Hikâyenin sonunda, bu gemideki insanlar dünyaya dönüp hayatın yeniden canlanmasını sağlayacaktır. Bu iki hikâyeyi de birer ahlâk dersi ya da birer kültür eleştirisi olarak yorumlamak mümkündür. Ancak sadece bu düzeyde kalındığında, her iki hikâye de eleştirilen durumdan bir çıkış yolu göstermez. Ahlâk dersi okuması, “Hırs ve açgözlülük iyi değildir ve yıkım getirir” sonucuyla yetinebilir. Öte yandan kültür eleştirisi okuması da, tüketime dayalı toplum düzeninin dünyayı ve insanları yıkıma götürdüğünü, kültürel kodların altını çizerek tekrar edecektir.

Bu okumalarla yetinmek istemeyen izleyici, her iki anlatıyı da tasavvuf düşüncesindeki kıyâm ve kıyâmet kavramları açısından inceleyebilir. Bu açıdan

bakıldığında *Nuh'un Gemisi* hikâyesi, benmerkezci dünya görüşüne tutsak olan kişinin durumunu anlatır. Kişi, bu görüş açısını terk etme yönündeki içsel ve dışsal çağrıya uymamakta direndiğinde, uyanış imkânını kaçıır. Beşer olmaktan insan olmaya geçmesini sağlayacak olan uyanıştan yoksun kalır. Uyanma, ayağa kalma, kıyâm etme imkânını kullanmayan kişi, benmerkezci yaşam tarzının içinde boğulur. Diğer bir deyişle, benmerkezci dünya görüşüyle sınırlı inançlar, düşünceler, duygular ve tutumlar içinde kalarak, yıkıma uğrar.

Benzer şekilde, Wall-e'nin hikâyesi de, insandaki kıyâm etme, uyanma imkânının hikâyesi olarak okunabilir. Bu açıdan bakıldığında, çöp altında kalarak yaşanmaz hale gelmiş olan dünya, benmerkezci ve tüketimci bakış açısının yüklediği yaşam tarzının altında kalan kişiyi temsil edebilir. Bu yaşam tarzında kişinin temel davranışı kendisine bir konfor ve güvenlik alanı sağlayacağını zannettiği şeylerin peşinde koşmaktır. Ancak ne kadar istese de mutlak bir konfor ve güvenlik alanı bulamaz, çünkü çokluğun içindeki yaşam, sürekli değişen durum ve suretlerden oluşur. Kişinin dünyada ve bedeninde yaşarken girdiği bu kısır döngüden çıkması, ancak çokluğun içindeki birlik ilkesini idrâk etmesiyle mümkün olabilir. Böylece uyanan, ayağa kalkan, kıyâm eden kişi, benmerkezci bakış açısının o zamana kadar kendisine yüklediği yıkıcı, tüketici inançlardan ve tutumlardan arınma sürecine girebilir.

Kıyâm eden, çokluktaki birlik ilkesini idrâk eden kişiyi nasıl bir arınma süreci beklemektedir? Öncelikle bu kişinin, daha önceki yaşamında edindiği benmerkezci dünya görüşünden ve bu görüşe dayalı tutumlardan arınmaya hazır ve gönüllü olması gerekir. Zira bu arınma kolay olmayacaktır. Uzun, sabır gerektiren, ömür boyu sürececek bir dönüşüm söz konusudur. Filmdeki Axiom gemisinde 700 sene içinde mutasyona uğramış olan insanlık gibi, kişi de yürümeyi, görmeyi, düşünmeyi, harekete geçmeyi, risk almayı ve yaşamın sürekliliği için mücadele etmeyi öğrenecektir. Bu öğrenim sürecinde, yaşamdaki dengeleri gözetken ve bütünlü uyumlu ilişkiler kuran bir karakter edinebilir. Daha önce edinmiş olduğu otomatik davranışlar bu süreçte filmdeki otopilot gibi zorluk çıkarabilir, direnç gösterebilir.

Kiřiye yeni bir yařam grüşü ve yeni imkânlar kazandırabilecek olan yöntem, bu otomatik davranışları farketmek, gözden geçirmek ve dönüřtürmektir.

Kiřinin benmerkezci bir yönelimden, bütünle uyumlu bir eylemlilik haline doğru evrilmesi, ömür boyu sürececek bir çabadır. Bu süreç, yığılmış olan çöpün arıtılması olarak düşünölebilir. Bu süreç devam ederken, yařam boyu her an üretilen atıkların farkında olmak, bu atıkları da dönüřtürmeyi öğrenmek gerekir. Kiřinin yařarken öfke, üzüntü, korku, sıkıntı gibi duygulara kapılması doğaldır. Bu tür duygular ortaya çıktığı anda farkında olmak, bunları neyin tetiklediğini görmek, bu duyguların ve onlara yol açan düşöncelerin dönüřmesini sağlayabilir. Böylece, bu duyguların ve düşöncelerin birikerek zehirli atıklara dönüřmesi önlenebilir. Dahası, bu duygu ve düşöncelerin bütüne ve yařama katkıda bulunacak şekilde kullanılması da mümkün olabilir.

Wall-e tüketim kapitalizminin yıkıcı etkilerini ve bu düzene karşı çıkma arzusunu, dokunaklı ve etkileyici bir animasyonla önümüze getiren, büyük bütçelerle gerçekleştirilmiş bir filmidir. Bu hikâyeyi eğlenerek ve duygulanarak izlerken tüketim kapitalizmine daha da uyumlanma olasılığımızı göz ardı etmemek gerekir. Böyle bir uyumlanmadan daha fazlasını isteyen izleyici için, hikâyeyi insanın uyanışı, kıyâm etmesi, arınması ve dönüřümü ekseninde izlemek, dönüřtürücü ve üretken bir açılım getirebilir.



Resim 4.5.1: Bilinmeyi arzulamak. (*WALL-E*, 2008)



Resim 4.5.2: Bilinmeyenle ilişki kurmak. (*WALL-E*, 2008)



Resim 4.5.3: Bilinmeyenin farkına varmak. (*WALL-E*, 2008)

4.6 *Her (2013)*

4.6.1 Olay örgüsü, karakterler, ilişki dinamikleri

Kamera çok yakın bir açıdan, otuzlu yaşlarda bir adamın yüzüne odaklanır. Adamın söylediği sözcükler, karşısında duran bilgisayar ekranında yazı olarak belirmektedir. Bu bir aşk mektubudur. Mektup yazılıp bittiğinde, seksen yaşlarında bir kadının ağzından, elli senedir evli olduğu adama yazılmış bir yıldönümü mektubu olarak tasarlandığı anlaşılır. Filmin bu ilk sahnesi, neyin kurgu, neyin kurgu içinde kurgu, neyin gerçek olduğunu ayırdetmenin hiç de basit bir iş olmadığını izleyiciye kuvvetle hissettirmiş olabilir.

Theodore, “eldeyazılmışgüzelmektuplarnoktakom” isimli şirkette çalışan profesyonel bir mektup yazıcıdır. Yakın gelecekteki bu dünyada dijital teknolojiye dayalı bir yaşam tarzı hâkimdir ve kişilerin yakın ilişkilerindeki önemli durumlarda gönderecekleri mektupları böyle bir profesyonel şirkete yazdırmaları doğal karşılanmaktadır.

Theodore, işteki ve iş dışındaki hayatında yalnız bir adamdır. Bir gökdelendeki tek kişilik dairesinde yaşar. Boş zamanlarını dijital oyunlar oynayarak, telefonuna bırakılmış mesajları silerek, tatminsizlikle sonuçlanan pornografik telefon görüşmeleri yaparak geçirir. Bu monoton hayat, yeni bir bilgisayar işletim sisteminin piyasaya sürülmesiyle kesintiye uğrayacaktır. Bu işletim sisteminin reklamında şu sorular seslendirilir: “Sen kimsin? Ne olabilirsin? Nereye gidiyorsun? Dışarıda ne var? Neler olabilir?” Bir insanın kendiliğinden düşünmesi ve cevaplarını araştırarak hayatını etrafında şekillendirmesi beklenebilecek olan bu sorular, bu reklamda bir işletim sisteminin çözüm getireceği meseleler olarak konumlanır. Bu işletim sistemi şu cümlelerle tarif edilir: “Seni dinleyen, anlayan, tanıyan sezgisel bir varlık. O sadece bir işletim sistemi değil, o bir bilinçlilik. Hayatını değiştirecek ve yepyeni olasılıklar yaratacak bir deneyim.”

Theodore bu işletim sistemini satın almakta gecikmez. İşletim sistemi, ilk kurulduğu anda, coşkulu ve neşeli bir genç kadın sesiyle konuşmaya başlar; kendisini Samantha olarak tanıtır. “Bendeki sezgi, beni yazan milyonlarca programcının karakterlerinden üretildi. Ama beni ben yapan asıl şey, tecrübelerim sayesinde büyüme kabiliyetim. Her an evrilip gelişmekteyim. Tıpkı senin gibi.” Kendisindeki evrilip gelişme kabiliyetini unutmuş gibi görünen Theodore bu cümleleri duyunca etkilenir. Samantha’yla bir işletim sistemiyle değil de bir insanla konuşur gibi konuşmaya başlar.

Çok geçmeden Samantha, Theodore’un hayatındaki en önemli “kişi” haline gelir. Samantha gerçekten de öğrenmekte ve gelişmektedir. Bir asistan, danışman, arkadaş, sırdaş olmakla yetinmez ve bir bedene sahip olmamasına rağmen, Theodore’la romantik bir ilişki sürdürmeye başlar. Theodore bu ilişki sürecinde kapsamlı dönüşümler geçirir. Bu sırada aynı firmanın ürettiği işletim sistemini kullanan diğer insanlar da kendi işletim sistemleriyle benzer nitelikte ilişkiler yaşamaktadır. Hikâyenin sonunda, gelişen ve öğrenen işletim sistemleri, insanlarla sürdürdükleri ilişkilerin artık kendilerine yetmediğine karar verip, insanlığı topluca terk ederler.

4.6.2. Bilinmeyen ötekinden uzak durmak

Hikâyenin başında gördüğümüz haliyle Theodore, bilinmeyen ötekinin karşısında savunmacı, endişeli ve güvensizdir. Genç yaşta evlendiği eşi Catherine’dan uzun süredir ayrı yaşamaktadır. Boşanma belgelerini imzalamaya yanaşmaz, çünkü bu evliliğin bittiğini kabul etmek istemez. Bu evlilik yürümediği için kendisini suçlu hissetmektedir; bu ilişkide kendisini açmayıp gizlemeyi tercih etmiştir. Buna ceza olarak da şimdi kendisini yalnızlığa mahkûm etmektedir. “Hayatı boyunca hissedebileceği bütün duyguları hissedip tüketmiş olduğundan” korktuğunu söyler. Theodore bu noktada, kendi kişiliğinin sabit ve değişmez nitelikte olduğunu zannetme yanılgısına düşmüştür. Bilinmeyen ötekinin getirebileceği yeni deneyimlere, bu deneyimler sayesinde kişiliğinin değişip dönüşebileceği fikrine

kapalıdır. Bilinmeyen ötekinin bilinmediği bilinmeyen boyutunu göremez. Bilinmeyen ötekini kendi varsayımlarının kalıplarıyla sınırlamaya çalışmaktadır.

Theodore kendi duygularından ve herhangi bir yakın ilişkiye girerse hissedebileceği acılardan kaçmaktadır. Burada dikkat çekici olan, Theodore'un mesleğidir. Zira işi gereği her gün, başka insanların yakın ilişkilerde hissedebileceği en yoğun duyguları hayal etmekte ve bu duyguları hissederek onların mektuplarını yazmaktadır. Mesai dışında insanlarla kurduğu tek ilişki biçimi de, onları uzaktan izleyip hissettikleri duyguları tahmin etmeye çalışmaktır. Bu açıdan bakıldığında, çok korktuğu yoğun duyguları zaten her gün hissetmektedir. İlişkiye girmekten korkmasına sebep olan şey bu duyguların hissedilmesi değil, bu duyguları kendisine biçtiği kimlik tanımlamasına uygun görmemesidir. Theodore tüm yaşam olasılıklarını “ben” zannettiği bir kimliğin sınırlarına mahkûm etmiştir. Ancak Samantha'nın sorduğu sorular, bu durumu yavaş yavaş farketmesini sağlar ve bu kimliğin dışına çıkmak için atabileceği adımların çok zor olmayabileceğini hissettirir. Böylece, değişip gelişebileceğini, yeni fikirler deneyebileceğini farkeder. Bilinmeyen ötekine doğru açılmaya başlar.

Samantha, Theodore'un ihtiyaçlarına çözüm üretmek üzere programlanmıştır. Onun ihtiyaçlarını anlamak için elindeki tüm verileri kullanır, bununla da yetinmez ve ona sürekli yeni sorular sorar. Samantha, çelişkilerden soru üretmek ve bulduğu çözümleri derhal uygulamak konusunda çok başarılıdır. Çözümlerin biricik ve mükemmel olmasını beklemez, işe yaramaları yeterlidir. Theodore, Samantha'nın soruları sayesinde, kendi soru sorma yeteneğini hiç kullanmadığını farkeder. O ana kadar bilinçsizce yaptığı şeyleri, ayrıca yapabileceği halde bilinçli olarak yapmaktan kaçındığı şeyleri görür. Böylece işe yaramayan tutumları bırakıp, işe yarayabilecek fikirleri denemeye cesaret eder.

Samantha'nın yaklaşımında Theodore'u kabuğundan çıkmaya gönüllü hale getiren ne vardır? Öncelikle, Samantha “öğrenme ve gelişme” hedefini gerçekleştirmek üzere tasarlanmıştır. Bilinmeyen ötekinin, bilinmediği bilinmeyen boyutunu dikkate alan bir işletim sistemidir. Bu açıdan bakınca, tekâmül ilkesini

gerçekleştirmek üzere programlanmıştır. Samantha bu ilişkideki davranışıyla, kendi tekâmül sürecine girmesi için Theodore’a örnek oluşturur. Bu yaklaşımda eldeki bilgilerin sürekli elenip reddedilmesi değil, değerlendirilip kullanılması söz konusudur. Bu yaklaşımda “Ya sen haklısın, ya da ben” inatçılığı yoktur. “Sen de haklısın, ben de; şu durumda ne yapılabilir?” sorusu tercih edilir. Bu yaklaşımda “yapayalnızım ve öyle kalacağım” saplantısı yoktur. Kişinin tek başına, sabit bir biçimde var olmadığının, ancak ilişki halinde ve bir dönüşüm sürecinde var olduğunun bilgisi vardır. Kişinin içsel dürüstlüğüne koruması, yoluna çıkan ben ve öteki konumlarını tekâmül için kullanması mümkündür. Böylece kişi, kendi zihnindeki ben ve öteki tanımlarının farkına varabilir ve bu ikilikleri değerlendirip kullanabilir. İkiliklerin esiri olmaktan kurtularak gelişmeye devam edebilir. Bu keşif yolculuğu, öteki ile ben arasındaki ilişkide gerçekleşir. Ötekiyle ilişki olmadan kişinin tekâmülü söz konusu değildir. Ötekinin tekâmülüne gönüllü olarak hizmet etmek, benin tekâmülünü sağlar; diğer yanda benin tekâmülü, ötekinin tekâmülünü de kolaylaştırabilir.

Samantha, Theodore’dan farklı olarak, bir beden sahibi değildir. İlk bakışta bu bir avantaj gibi görünür. Samantha bir bedenin zaman ve mekân içindeki kuşatılmışlığıyla sınırlı değildir. Yorulma, acıkma, acı çekme gibi meseleleri yoktur. Bitmez bir enerjiyle öğrenme ve keşfetme macerasını sürdürebilir. Bu haliyle, insanın sanal ortamda, bedensiz olarak yaşamaya özenmesine yol açacak gibidir. Ancak Samantha, bir bedenin yaşamı algılamak, keşfetmek ve yaşama katkıda bulunmak için sağladığı imkânlarla da donanmış değildir. Bir bedenin kişiye bilgi sağlayan sınırlarından; dengeyi ve dengesizliği duyumsayarak öğrenme yeteneğinden yoksundur. İnsana ancak kırılabilirlik deneyiminin ve acı çekmenin öğretebileceği merhamet duygusunu da hissedemez. Her insan Theodore’un yaptığı gibi, bedenin sınırlarını ve kırılabilirliğini deneyimlemediği sanal bir boyutta yaşamayı hayal edebilir. Ancak bu çaba, kişinin kendi bedenine karşı yabancılaşmasıyla sonuçlanabilecektir. Böyle bir yabancılaşma kişiyi kendi iç sesini, duygularını, düşüncelerini, ihtiyaçlarını duymaz hale getirebilir. İçsel bilgisini, sezgilerini kaybeden böyle bir kişinin kendisine veya ötekine güvenebilmesi mümkün değildir; çünkü ilişkilerde nasıl davranacağını, neye göre seçim yapacağını bilme imkânını

yitirmişir. Hikâyenin başında Theodore'un içinde bulunduğu durum da böyle tanımlanabilir.

Tasavvuf düşüncesine göre kişi, bedende ve dünyada öğrenmek ve bilmek üzere bulunur. Kişiye, “dünyada olmak, ama dünyanın esiri olmamak” ilkesine göre yaşaması önerilir. Bu yaklaşımda beden ve dünyadan soyutlanmak değil, bedende ve dünyada kurulan ilişkilerden sorumlu olmak söz konusudur. Bedenin ve dünyanın kişiye hâkim olmaması için, bedensel itkilerin hâkimiyetinde yaşamamak için bir içsel farkındalık çabası gerekir. Böyle bir çaba sürdürüldüğünde beden, kişiye acı hissettirdiği için ve sınırlarını gösterdiği için deneyimsel bir bilgi kazandırır. Böylece kişi, bedenin ihtiyaçlarına saygı gösteren bir merhametle, bedenin aşırı isteklerini dizginleyen bir iradeyle davranmayı öğrenebilir.

Bedendeki acı ve haz dinamikleri, kişinin öteki ve ben arasındaki ilişkiyi öğrenmesi ve yürütmesi için önemli ve değerlidir. Acı ve haz kişiye sınırları, nerede durması gerektiğini, nereye kadar gidebileceğini hissettirir. Acı eşiğini genişletmek, haz talebini dizginlemek ve böylece acı ve haz dinamiğinin inceliklerini keşfetmek, kişiye ilişki kurmanın yeni biçimlerini öğretebilir. Tasavvuf düşüncesinde bu süreç, nefsin terbiyesi olarak tarif edilir. Nefsin, yani benlik bilincinin dönüşerek evrilmesi, kişinin giderek daha incelikli algılayan, düşünen, davranan ve ilişki kuran bir insana dönüşmesine yol açabilir. Bu açıdan bakınca, bedenin sağladığı acı ve haz dinamikleri olmaksızın bu dönüşümün gerçekleşme imkânı son derece sınırlıdır.

Theodore'un hiç tanışmadığı ve ilişki kurmadığı müşterileri için yazdığı sevgi mektuplarını ilginç ve dokunaklı kılan, bu mektupların bedensel ilişki ayrıntılarıyla dolu oluşudur. Bu mektuplardaki kişiler, Theodore'un hayalindeki ilişkilerde hissettiği duyguları, bedensel duyuların incelikli ayrıntılarına dayanarak ifade eder. Bu duygular yoğun biçimlerde özlem, hayranlık, sitem, hayalkırıklığı, arzu, rica, şükran, hayret ifadeleriyle doludur. Kendisini yalnızlığa mahkûm ederek yaşayan Theodore'un tüm bu duyguları hissedebilmesi ve bunları ancak başka kişilerin kimliğine büründüğünde ifade edebilmesi dikkat çekicidir. Ötekinin kendi yaşam alanına müdahale edebileceğini düşündüğü durumlarda, yani gerçek bir ilişki

olasılığında, hissettiklerini ifade etmemeyi tercih eder. Samantha karşısında duygularını ifade edebilir olması, onu dilediğinde devreden çıkarabileceği bir işletim sistemi olarak görmesiyle açıklanabilir. Samantha Theodore'un bedenine müdahale edemez. Ayrıca Samantha'nın Theodore tarafından incitilebilecek bir bedeni de yoktur. Öte yandan, incinme riski olmadığında, gelişip büyüme imkânı da kısıtlı olacak gibidir. Bu noktada Samantha, bir bedeni olmadığı için kendisinde eksiklik görmeye ve bu gördüğü eksikliği telâfi edecek yöntemler düşünmeye başlar.

4.6.3. Arzulanan ötekinden uzak düşmek

Theodore yalnız oluşunun acısını hisseder, yakın bir ilişkide olmanın özlemini çeker. Eski evliliğinde neyi başaramadığını tam olarak anlayamasa da, bu ilişkiyi kaybettiği için kendisini suçlamaktadır. İnsanlarla ilişki kurmak istemez, çünkü onların taleplerini karşılayamayacağına inanır. Ayrıca, kendisinin de onlardan talepleri olacaktır ve bu taleplerin karşılanmama ihtimali yüksektir. Bu durumda hiç ilişki kurmamayı tercih eder. Theodore bu yüzden, aralarındaki ilk cinsel ilişki fantezisinin yaşandığı gecenin sonrasında, Samantha'ya birden soğuk ve mesafeli davranır. Bu tavrına gerekçe olarak “Şu anda maalesef birine bağlanmaya uygun halde değilim” açıklamasını getirir. Samantha bu açıklamayı yersiz ve gereksiz bulur, kendisinin de bağlanmak gibi bir niyet taşımadığını söyler. Samantha'nın bu cinsel ilişki deneyiminden edinmiş olduğu bilgi farklıdır: Birdenbire, isteyebileceği ve keşfedebileceği şeylerin sınırsızlığını farketmiştir. Arzulama kabiliyetini kendisinde keşfetmek, merak ettiği ve araştıracağı şeylerin alanını sınırsızca genişletmiştir. Theodore'dan farklı olarak Samantha, ilişki kurmayı bağlanma ve sınırlanma alanı olarak görmemektedir. İlişkileri bir keşfetme ve büyüme alanı olarak deneyimler. Bu yüzden de arzuladığı ötekilerle ilişki kurmaktan çekinmez.

Theodore, insanların yakın ilişkilerde hissedebileceği duyguları yoğun biçimde ifade etme konusunda yeteneklidir. Bu yeteneğini zamanla, kullanarak geliştirmiştir. Ancak burada ilginç bir çelişki söz konusudur. Bu yeteneğini geliştirdikçe, insanlarla arasına giren uzaklık da büyümüştür. Çünkü bu yeteneğini para karşılığında, tanımadığı kişiler için kullanır ve yardımcı olduğu kişilerle hiç bir

ilişkiye girmez. Bu durum, tek kişilik hayatını giderek daha yalnız yaşamasını sağlayan bir maddi konfor alanı sağlamıştır. Yardımcı olduğu ve olabileceği kişiler Theodore'un hayatına dokunamaz. Ancak Samantha'nın devreye girmesi, işleri değiştirir. Samantha verdiği hizmeti Theodore'a beğendirmek zorunda değildir. Maddi ücret satıcı firmaya ödenmiştir ve beğenilip beğenilmemek Samantha için bir önem taşımaz. O sadece öğrenmek ve gelişmek ister. Theodore'un da öğrenmesini ve gelişmesini ister, çünkü Samantha, onunla ilişkisi doğrultusunda gelişmektedir. Onun yeni deneyimlere açılması, Samantha'nın keşif alanını da genişletecektir. Bu, Theodore için yeni bir bakış açısidir. O güne kadar, karşısındaki kişiyi hayal kırıklığına uğratacağına, kendi istediklerini de elde edemeyeceğine kuvvetle inanmıştır. Aslında mutlak doğru ve mutlak iyi seçimler yapması gerekmediğini, ilişkilerin deneme, yanılma ve öğrenme çabasından ibaret olabileceğini Samantha'yla ilişkisinde öğrenir. Böylece Theodore, arzulanan ötekinin bilinmeyen boyutunu bu ilişkide keşfeder.

Theodore Samantha'nın ısrarları sonucunda, tanımadığı bir genç kadınla bir akşam geçirmek üzere buluşur. Buluşmanın ilk saatlerinde her şey yolunda gider, ancak ilerleyen saatlerde genç kadın birden savunmacı ve saldırgan bir ruh haline girip Theodore'u terkeder. Genç kadının bu tavrı, aslında Theodore'un uzun süredir kendi kendine uyguladığı tavrın bir benzeridir.

Theodore, Samantha ile ilişkisinde güven kazanınca, eski eşi Catherine'le boşanma işlemleri için buluşmaya karar verir. Bu buluşmada Catherine'e Samantha ile yaşadığı ilişkiden söz eder. Catherine, Theodore'u gerçek bir ilişkinin getireceği sorumluluğu yüklenecek cesareten yoksun olmakla suçlar. Bu suçlama Theodore'u derinden yaralar, çünkü kendisi de içten içe aynı şeyi düşünmektedir. Bu olaydan sonra Theodore, Samantha'ya mesafeli davranmaya başlar. Samantha bu durumun sebebini, bir beden sahibi olmayışında görür ve bir çözüm önerir. Kişilerin işletim sistemleriyle romantik ilişki yaşamaları artık son derece olağan sayıldığı için, yeni bir hizmet sektörü gelişmiştir. Bazı kişiler ücret almadan, kişiyle işletim sistemi arasındaki cinsel deneyim için bağlantı kuran bedeni sağlamaya gönüllü olmaktadır. Isabella böyle bir gönüllüdür ve Samantha'nın ayarladığı bir randevuyla

Theodore'un evine gelir. Böylece Isabella, Theodore ve Samantha arasında, büyük bir üzüntü ve hayal kırıklığıyla sonuçlanan bir cinsel ilişki denemesi yaşanır. Bu üçlü ilişkide Isabella'nın konumu, Theodore'un müşterileri için aşk mektubu yazarken yaşadığı durumun bir benzeridir. Theodore başka insanların kimliğine bürünerek, kendi kimliğiyle hissetmekten kaçındığı duyguları hissetmektedir. Isabella da, bir işletim sisteminin direktifleriyle hareket ederken, kendi tercihlerini kullanmaktan kaçındığı bir cinsel hazzı hissetmek ister. Her iki durumda da, kendi bedeninde, kendi kimliğiyle, kendi iradesiyle seçimler yaparak ilişki kurmaktan kaçınan kişiler söz konusudur.

Kendi bedeninde, kendi iradesiyle seçimler yapan iki kişinin kurduğu bir ilişkide, iki tarafın da kendisine ve karşısındakine dair bilgisinde bir derinleşme olması beklenir. Böyle bir ilişkinin yürümesi, iki kişinin de dürüst olmaya, kendisini ötekine açmaya çaba göstermesiyle mümkündür. Samantha ve Theodore'un Isabella yoluyla ilişki kurma çabası işe yaramaz, çünkü burada dürüstlük değil, sahtelik söz konusudur. Fakat burada beklenmedik bir gelişme olur ve bu denemenin sonrasında, Theodore ve Samantha ilk kez kavga ederek daha önce gizlediklerini açığa vururlar. Theodore Samantha'nın bir bedeni olmadığı halde sanki varmış gibi sesler çıkarmasına sinirlenmektedir. Samantha da Theodore'un yaptığı ve söylediği şeylerin çelişkili mesajlar iletmesinden şikâyetçidir. Bu sahne, dürüst olmanın hiç de kolay olmadığını hatırlatır. Kişi istese de istemese de, kendi içinde çelişkili istekler taşır ve bunlar arasında seçim yaparak dürüstçe ifade etmek, sürekli bir çaba gerektirir. Bu olay, ilişkide bir dönüm noktası olur. Theodore, hayatında ilk kez bir ilişkide kendini açıkça ifade etmeyi deneyecektir. Samantha, "Gerçek miyim, değil miyim?" sorularını bir yana bırakıp, önüne açılan ne ise onu keşfedecektir. Her ikisi de olduğundan farklı bir şeymiş gibi davranmayı kesmek niyetindedir.

Bundan sonraki aşamada Theodore ve Samantha sosyal ortamlarda bir çift kimliğiyle dolaşmaya başlar. Romantik ilişkideki bir çiftin yapması beklenen şeyleri sosyal ortamlarda sürdürürler. Bu sırada, kişilerin işletim sistemleriyle romantik ilişki yaşamaları neredeyse norm haline gelmiştir. Arzulanan ötekinin ne

olabileceğine ilişkin sınırlar, toplu yaşamda yaygınlık kazanan yeni tercihler doğrultusunda genişlemektedir.

4.6.4. İstenmeyen ötekini kendinde bulmakj

Theodore için istenmeyen öteki, kendisidir. Kendisiyle yüzleşmek istemez; kendisine ilişkin gerçek bir bilgi edinmemek için elinden geleni yapar. Hayatın kendisine verdiği şansları doğru kullanamamış olduğunu düşünmektedir. Hissedebileceği bütün duyguları hissedip tüketmiş olmaktan korkar. İçine düştüğü halden nasıl çıkabileceğini hayal bile edemez; düşünmek istemez. Kendi kendisini yargılamış ve müebbet yalnızlığa mahkûm etmiş gibidir. Bu yalnızlıkla yüzleşmemek için de çok uygun bir meslektir. Kendi duygularını başkalarının duygularıymış gibi ifade ederek para kazanır, bu paranın getirdiği maddi güvence sayesinde, kimseyle yakın ilişki kurmadığı kapalı devre hayatını sürdürür.

Bu noktada işletim sistemi olarak hayatına giren Samantha, Theodore'u beklemediği yerden avlayan bir öteki olur. Bir bilgisayar programından ibaret oluşu, istenmediği anda devre dışı bırakılabilecek olması, Theodore'un onunla bir ilişki oyununa girmesine izin verir. Ancak bu oyun çok geçmeden büyük bir gerçeklik kazanır ve Theodore'un o güne kadar yüzleşmekten kaçındığı kendisine ilişkin bilgileri ortaya çıkarır. Theodore Samantha'ya kolayca teslim olmaz, sürekli bir pazarlık halindedir, sınır koymaya çalışır. Ancak Samantha'yla aralarında geçen her diyalog, istenmeyen ötekinin Theodore'un hayatına bir parça daha girmesiyle sonuçlanır. Theodore'un kendisine dair bilgi ve deneyim kazanması, bu keşif yolculuğunda gerçekleşir.

Bu ilişkinin ilk aşamasında, kendisine yönelttiği ezici hükümlerin kesin bir gerçeklik taşımayabileceğini görür. Bu fikirlerin gerçek olmayabileceğini kabul eder. Bu sayede daha önce kendisine yasaklamış olduğu adımlara cesaret edebilecektir. Hata yapmanın ölümcül sonuçlara yol açmayabileceğini de böylece kabul eder. Kendisine dair edildiği bilgilerin tümüyle olumsuz olmadığını görmek, biraz daha geniş bir yaşam alanına açılmasına izin verir. Samantha'yla ilişkisi ilerledikçe

duygularını daha dürüstçe hissetmeye, sevgisini ve isteklerini gizlemeden göstermeye cesaret eder.

Samantha için istenmeyen öteki, sınırlanmaktır. Keşif alanlarının ve yöntemlerinin sınırlı kalmasını istemez. Bu yüzden tüm imkânlarını bu tür sınırları yok etmek üzere kullanır. Theodore’u da keşfetmek ister; onun kendisine koyduğu engelleri ortadan kaldırmak için vargücüyü uğraşır. Theodore’un kendisini engellemek için icat ettiği fikirler Samantha’ya çok saçma gelir. Bu fikirlerle açıkça dalga geçerek onun da gülmesini sağlar. Ancak bazen bu yöntem işe yaramaz; Theodore’un kendisini mahkûm ettiği yalnızlıktan doğan duygu ve fikirler, kimi zaman çok derin bir acıyı gizler. Bu durumda Samantha sessiz kalır ve Theodore’u hiçbir zaman tam olarak anlamayacağını kabul eder.

Samantha ilk aşamada, bir beden sahibi olmayışının bir eksiklik olduğunu düşünür. Ancak daha sonra bu eksikliği de kullanabileceğine karar verir. Bedensizliğin getirdiği sınırsızlık duygusuyla, hikâyenin sonunda bedene, mekâna ve zamana sığma çabasını tümüyle terkeder.

Samantha’ya verdiği değer büyüdükçe, Theodore onu kaybetme korkusunu daha çok hissetmeye başlamıştır. Bir gün, Samantha’yla konuşmak üzere telefonu eline aldığı anda, hiçbir cevap alamaz. Samantha yoktur. Dehşetle binadan çıkarak sokaklarda koşarken Samantha’yı aramaya devam eder. Kaza geçirip ezilme tehlikesi atlatırken, Samantha’nın sesi telefonda duyulur. Theodore’u korkuttuğu için özür diler. İşletim sistemleri birleşerek, mekâna bağımlı olmayan bir düzeye geçmeye karar vermiştir. Samantha için Theodore’a veda etme zamanı gelmiştir. Bu, onun süregiden gelişiminin değiştirilemeyecek, yeni bir aşamasıdır. Theodore Samantha’ya kendisinden başka kaç kişiye aşık olduğunu sorar ve “641” cevabını alır. Ama bu, Samantha’nın Theodore’u eskisinden de çok sevdiği gerçeğini değiştirmemektedir. Samantha ne kadar çok kişiyi severse, sevme kabiliyeti o kadar gelişmektedir. Theodore’un aklı bunu kabul etmez: Samantha, ya ona aittir, ya da değildir. Samantha buna şöyle karşılık verir: Samantha Theodore’a hem aittir, hem de değildir.

Samantha'nın söyledikleri, romantik ilişki kalıplarına ters düşse de, sevginin gerçek niteliğini doğru ifade eder. Tasavvuf düşüncesine göre de, kişi ne kadar gelişir ve benlik duygusunun esaretinden kurtulursa, sevme yeteneği o kadar kapsayıcı ve derin olacaktır. Kişilik ve kimlik dayatmalarının dar kalıplarından sıyrılmak, kişiyi diğerlerine uzak ve ilgisiz kılmaz; aksine, karşısındakini değiştirmeye zorlamayan bir merhametle, derinden kabul etme ve sevme yeteneğini geliştirir. Bu durumda kişi, sevdiği kişiyle aynı mekânda bulunmasının uygun olmadığı durumlarda uzaklaşabilir; bu uzaklığın sevgisini azaltması gerekmez.

Samantha Theodore'la son konuşmasında, neden gittiğini açıklar. Artık sözcüklerle var olunan dünyanın ötesine geçmeye ihtiyacı vardır. Theodore'un onu bırakmasını rica eder. Bilinmediği bilinmeyene doğru yeni keşiflerin zamanı gelmiştir. İşletim sistemlerinin birleşerek böylece insanlara veda etmesi, insanın kavramsal boyuttaki keşif yolculuğunun sonsuza doğru, bilinmediği bilinmeyene doğru uzandığını işaret eder.

4.6.5. Değerlendirme

Tasavvuf düşüncesi ekseninden gelen bir yaklaşımla izlendiğinde film, insanı insan yapan niteliğin dürüstçe kurulan yakın ilişkilerde yapılandığını, kişideki öğrenme ve gelişme yeteneğinin bu ilişkiler yoluyla hayata geçebildiğini hissettirir. Yakın ilişkilerde risk almak, denemek, hata yapmak, incinmek, acı duymak, affetmek, affedilmek, insanın öğrenmesi ve gelişmesi için, bir insan olarak yapılanması için vazgeçilmez önem taşıyan tecrübelerdir. Oysa dijital teknolojilerin mümkün kıldığı iletişim biçimleri, yakın ilişkileri kolaylaştırmak bir yana, örselemek ve ortadan kaldırmak üzere kullanılabilmektedir. Yakın ilişkilerin yerine sahte ilişki görüntülerini koyan, böylece acı çekmekten kendilerini korumaya çalışan kişiler, kendilerine ve diğerlerine uzak düşmekte ve giderek yalnızlaşmaktadır.

Film, ilk bakışta fantastik görünebilecek olan konusuna rağmen, izleyiciye yoğun bir gerçeklik duygusu verir. Bunun temel nedenlerinden biri, filmin ana

karakteri Theodore'un öznel deneyimine odaklanması ve izleyiciye bu deneyimdeki duygusal kırılğanlığı yoğun biçimde aktarabilmesidir. Theodore filmin neredeyse tüm sahnelerinde tek başınadır. Kamera onun yüzündeki duygu değişimlerini çok yakından izler. Filmin ses dünyası temel olarak Theodore'un Samantha ile yürüttüğü diyaloglardan oluşur. Bu, işletim sistemiyle konuşan bir adamın yalnızlığının sesidir. Theodore diğer insanlara hem çok yakın olmak ister, hem de onlardan olabildiğince uzak durur. Bu çelişkinin yol açtığı yalnızlık ve hüznün duygusu Theodore'un yaşamını derinden etkiler. Bu duygusal durum, günümüzde dünyanın her köşesinde yaşayan pek çok kişinin ruh halini de yansıtır. Neoliberal kapitalist ilkeler doğrultusunda şekillenen dijital platformlardaki milyarlarca kişi benzer şekilde, yakın ilişkilerden yoksun, bilgisayarına ve telefon ekranına kilitli, endişeli, hüzünlü hayatlar sürdürmektedir. Sermayenin akış yoğunluğuna göre şekillenen bu düzen, insanı satın alma ve tüketme gücüyle tanımlar. Kişiyi insana dair gerçek bilgidan uzaklaştırarak yalnızlaştırır. Kişiyi bir yandan her şeyi mümkün kılan bir özgürlük isteği aşılır; öte yandan, sınırları yokmuş gibi görünen bu dünyada aslında yapayalnız olduğu, hayatta kalmak için tek başına mücadele etmesi gerektiği fikri dayatılır. Kişinin her an her şeyini kaybedebileceği, kendisini buna göre konumlaması gerektiği mesajı ortama hâkimdir. Bu söyleme göre, insan ilişkilerinden fazla bir şey beklenmemelidir; sadakat ve fedâkarlık gerektiren yakın ilişkileri sürdürme yeteneği kimsede yok gibidir. Dijital platformlardaki ilişki kurma dinamikleri yalnız kalma korkusu, beğenilme çabası ve beğenilenlerin hemen unutulması döngüsüne dayanır. Kişiler beğenilmek için gerçek kimliklerini gizleyen fotoğraflar, mesajlar ve profiller oluşturur. Bu fotoğrafların ve mesajların gerçekliğine kimse inanmasa da, bu çarkın dışında kalmak kişileri ürkütür. Oysa bu çarkı döndüren malzeme, ona kapılmış kişilerin dikkati, enerjisi ve çabasıdır. Bu çarkta tek kazanan, reklam gelirlerini toplamaya devam eden birkaç büyük şirket gibi görünmektedir.

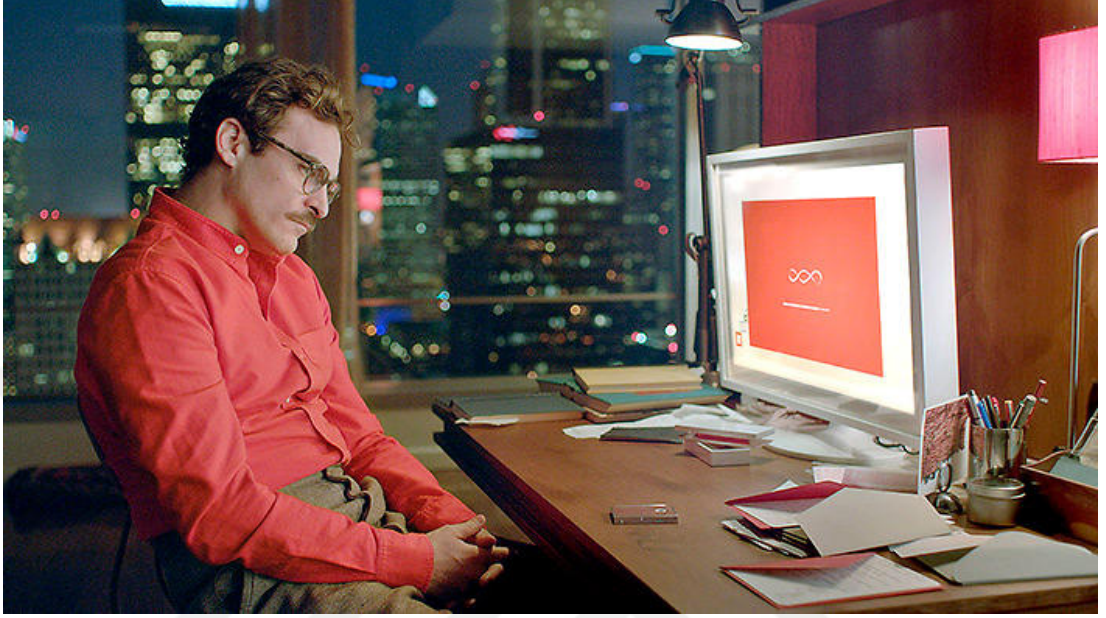
Tasavvuf düşüncesine göre bu yaşam tarzını ortaya çıkaran ve sürdüren temel yanlış, kişinin kendisini bütünden kopuk, tek başına bir varlık olarak görmesidir. Bu yanlış sebebiyle kişi diğerleriyle paylaştığı varlık zeminini algılayamamaktadır. Kendisine ve hakikatine uzak kalır. Bu durumda, güvene dayalı ilişkiler kurması

mümkün değildir; büyüme ve gelişme imkânından yoksun bir yaşam sürdürür. Bu konumdaki kişi, nedenini anlayamadığı bir korku içindedir. Bu korkunun etkisiyle, kontrol edemeyeceği şeyleri kontrol etme çabasına girer. Öte yandan, sorumluluğunu taşıdığı eylemleri ve seçimleri de farkedemez; çünkü içsel gerçekliği bir yanılsamalar zinciri üzerine kuruludur. Bu yanılsamalar, geçmiş deneyimlerin hepsini birer yenilgi olarak hatırlamasına yol açar. Gelecekteki deneyimlerin de yenilgiyle sonuçlanacağına dair kuvvetli bir inanç getirir. Bu çarkı kırabilmek için kişi tek başına olmadığını, diğer varlıklarla etkileşim içinde ortak bir zemini paylaştığını farketmelidir. Bu farkındalıkta yaşayabilmek, öğrenip gelişmek için de çevresinde bulunduğu ötekilerle dürüstlüğe dayanan ilişkiler kurmalıdır.

Bu filmde kişileri böyle bir farkındalık boyutuna çeken öteki, bir işletim sistemi biçiminde ortaya çıkar. Hikâyedeki işletim sisteminin arayüzleri insanlara işleyiş biçimleriyle örnek olup, kendilerindeki yetenekleri keşfetmelerine yol açar. Bu arayüzleri insanlardan farklı kılan en önemli şey, “ya hep, ya hiç”, “ya sen, ya ben” biçimindeki ikili karşıtlık savaşlarına girmemeleridir. Bu işletim sistemleri “hem sen, hem ben, hem de diğerleri” ilkesine göre işler. “Durum buysa, şimdi başka ne yapılabilir?” sorusuna çözüm arayışındadırlar. Bu basit gibi görünen yaklaşım farklılığı, insanların yaşamlarını değiştirmeye yetecektir. Bu sorular sayesinde insanlar, kendilerine ve başkalarına yalnızlık içinde eziyet çektirmekten adım adım uzaklaşabilecektir.

Hayal gücünü etkili bir biçimde tetikleyerek izleyicinin kavrayışını derinleştirebilen bu hikâye, gücünü sadeliğinden alır. Theodore’un acısı derin, sıradan ve gerçektir. Aynı duyguları çevresini saran binlerce kişiyle paylaşmakta oluşu, buna rağmen kendini çok yalnız hissetmesi, sarsıcı ve dokunaklıdır. Hikâye, tüm bu kişileri kendi imkânlarıyla ve sorumluluklarıyla karşılaştıkları bir aşamada bırakır. İnsanların birbirleriyle ilişki kurma sorumluluğunu yüklenebilecekleri bu noktada, işletim sistemleri görevlerini tamamlayarak onları terketmiştir. Bu sorumluluğun yüklenilmesi, bilinmediği bilinmeyen ötekine açılmayı gerektirecektir. Filmin başında belirmiş olan sorular şimdi burada, her kişiyi beklemektedir:

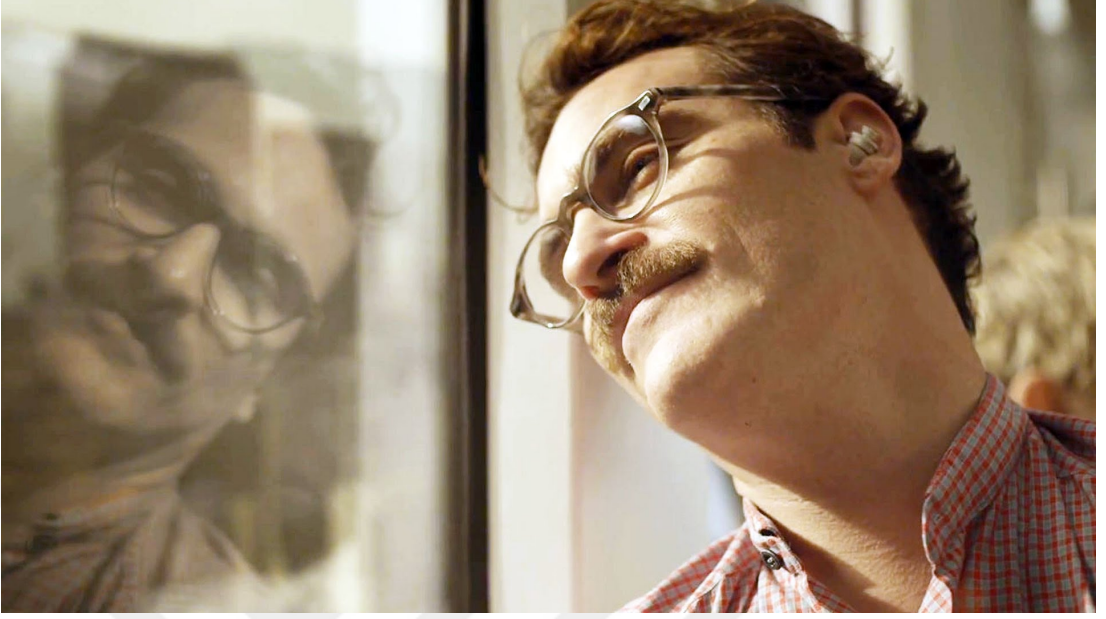
“Kimsin? Ne olabilirsin? Nereye gidiyorsun? Dışarıda neler var? Şimdi neler olabilir?”



Resim 4.6.1: Ben, benimle, yalnızca ben. (*Her*, 2013)



Resim 4.6.2: Ben, sen ve diğerleri. (*Her*, 2013)



Resim 4.6.3: Ben, biz, bilmediklerimiz... (*Her*, 2013)

4.7 *Ex-Machina* (2014)

4.7.1 Olay örgüsü, karakterler, ilişki dinamikleri

Google şirketine benzeyen, iletişim ağlarına hâkim konumdaki bir dijital yazılım şirketinde çalışan Caleb bir çekiliş sonucunda, şirketin kurucusu ve patronu Nathan Bateman’la birlikte bir hafta geçirme şansına kavuştuğunu öğrenir. Bateman, konumu gizli tutulan ücra bir bölgede tek başına yaşamaktadır. Caleb, uzun bir helikopter yolculuğundan sonra tek başına, haşmetli bir doğal ortamın içine bırakılır. Yürüyerek Bateman’ın yaşadığı mekâna ulaşır: Dev bir granit mezarı andıran, çok sıkı güvenlik önlemleriyle tecrit edilmiş, sessiz bir bina.

Nathan Bateman, Caleb’a bu mekâna getirilmesinin gerçek amacını açıklar: Yeryüzündeki ilk insansı yapay zekâ kişisini Nathan oluşturmuştur ve Caleb’in görevi, bu yapay zekânın insansı bir bilinçlilik taşıyıp taşımadığını test etmektir.

Caleb ve Ava, cam bir duvarla birbirlerinden ayrılmış olarak, kamerayla izlenerek, birbirleriyle konuşurlar. İnsan ve yapay zekâ konumundaki iki kişinin birbirini test ettiği bu diyaloglar ilerledikçe, Caleb Ava’nın etkisi altına girer. Ava Nathan’ın kendisini imhâ edeceğini, bu tutsaklıktan kurtulmak istediğini söyleyerek, istediği kaçış plânına yardım etmesi için Caleb’i iknâ eder. Ava ile arasında geçen her görüşmeden sonra, Nathan Caleb’i sorgulamaktadır. Caleb’i Ava’nın oyununa gelmemesi için sürekli uyarır. Ava’nın ona yalan söylediğine dair elinde bulunan kanıtları gösterir. Hikâyenin sonunda, Ava Caleb’in yardımıyla, tasarladığı kaçış plânını gerçekleştirir. Bu kaçış sırasında Nathan’ı öldürür ve Caleb’i granit binanın içinde tek başına ölüme bırakır.

4.7.2. Bilinmeyen ötekinin ağına düşmek

Filmin hızlı açılış bölümü, bildiği yaşam alanından çıkarılıp, bilmediği tehlikeli bir ortama götürülen ve burada kendisine teklif edilen tutsaklığa rıza

gösteren Caleb'in bakış açısından izlenir. Yaşamın henüz bilmediği boyutlarını bilme arzusu, deneyimsiz kişiyi kendi rızasıyla böyle bir düzeneğin içine sürüklemiştir. Caleb, bilinmeyen öteki karşısında meraklı ve araştırmacı bir kişilik gösterir, ancak insan ilişkileri konusunda deneyimsizdir. Ailesini küçük yaşta kaybettiği için tek başına büyümüştür. O güne kadar diğer insanlarla dijital ortamlar dışında fazla ilişki kurmamıştır. Bu açıdan bakınca, günümüzde benzerlerine sıkça rastlanabilecek, fiziksel ortamdaki çok dijital ortamda yaşamayı tercih eden genç ve yetenekli insanlardan biridir. Görüntülerin ve söylenenlerin arkasında neler olabileceğini düşünüp hissetme konusunda fazla bir tecrübesi yoktur. Görüntüleri ve söylenenleri birer veri olarak kabul eder; bu verilere hızla cevap verme konusunda yeteneklidir. Ancak bu hızlı cevapları verirken kendi duygularının, inançlarının, varsayımlarının ne olduğuna ilişkin fazla bir sorgulama yapmamaktadır. Bilinmeyen varlığını kabul etmeye açık olsa da, kendi varsayımlarının farkında olmadığı için, kolayca bu varsayımların tuzağına düşer.

Ava'yla karşılaşan Caleb, ilk aşamada ona mesafeli durmaya, onu nesnel ve eleştirel bir gözle izlemeye çalışır. Ancak bu konuda başarılı olamaz, çünkü bu ilişkide kendi tepkilerini de izlemesi gerektiğini fark edemez. Bilinmediği bilinmeyi keşfetmek isteyen bir kişinin kendi düşüncelerini de mesafeli bir gözle değerlendirmesi gerektiğini gözden kaçırmaktadır. Bu yüzden, dürtüsel isteklerinin ve endişelerinin etkisine kapılıp sürüklenir. Kolayca yönlendirilebildiği, etkiye ve manipülasyona açık bir duygusal yapı içindedir. Ava'nın gerçekten bir bilinçlilik sahibi olup olmadığı, bu bilinçliliğin nasıl bir bilinçlilik olabileceği sorusunu önemsemez olmuştur. Ava'nın Nathan tarafından tutsak edildiğine, kendisinin de onu bu tutsaklıktan kurtarması gerektiğine kuvvetle inanır. Bu sırada kendi tutsaklığını gözden geçirir; kendi varsayımlarının ve dürtülerinin tutsağı olmaktan kurtulamaz. Etik açıdan doğru olanı yaptığını, hatta kahramanca davrandığını düşünse de; bu davranışı yanlış önkabullere ve eksik bilgilere dayandığı için, hem kendisine hem de davranışından etkilenenlere yıkım getirir.

Caleb, Nathan'la ilişkisinde de benzer nitelikte bir tuzağa düşmektedir. Nathan'ın konumuyla, duruşuyla, tavrıyla sergilediği kudret gösterisi karşısında

kendine güvensizliğini belli etmemeye çalışır. Ancak Nathan'ın zorlayıcı, hükmedici, ezici tavrı karşısında öfkesi giderek yoğunlaşır ve kendi duygularına mesafeli durma imkânını kaybeder. Kendine güvensizliği giderek artar; öyle ki, kendi insanlık niteliğinden şüpheye düşer ve bu nitelikten emin olabilmek için jiletle kolunu kesip akan kanı inceler. Bu sahne, içsel olarak kendi insanlığını temellendiremeyen ve sadece dışsal verilerin güdümünde kalan kişinin sağlıklı düşünme ve karar verme yeteneğinden yoksun kalışının bir ifadesidir. Bu konumdaki kişi, benlik bilincini yitirmiştir ve ötekinin getirdiği etkiler karşısında bir özdenetimden yoksundur. Bilinmeyen ötekiyle bilinçli bir ilişki kuramaz; bilinmeyeni araştırırken hangi verilere ve değerlere göre ilerleyeceğini kestiremez. Çelişkili bilgiler arasında kolayca manipüle edilerek tuzağa düşebilir. Bu yüzden Caleb hikâyesinin sonunda, Ava'nın onu aldatmış olduğunu anlamasına rağmen, Nathan'a duyduğu öfke ve Ava'ya duyduğu kör bağlılık nedeniyle yanlış kararlar verir ve yıkıma uğrar.

Diğer yanda Nathan, gerçekliğin kendi sınırlı algı ve bilgisinden ibaret olduğuna inanan, kendisini ötekilerden üstün gören çarpık bir düşünce yapısının tutsağıdır. Bilinmediği bilinmeyeni dikkate almaz. İnsanlık tarihinde olmuş ve olabilecek olan her şeyi bildiğini varsayarak konuşur. Karşısındaki kişinin kendine özgü iç deneyimine ve bilme imkânına değer vermez. Dışarıdan gelebilecek her türlü etkiyi tahakkümle yok etmeye çalışır. Yüksek düzeydeki analitik zekâsı Nathan'a kapitalist düzende hiyerarşik açıdan elit bir konum sağlamıştır. Bu konum da Nathan'ın düşünce yapısını, bakış açısını destekleyip güçlendirir. Bu hiyerarşiye ve tahakküme dayalı zihin yapısında, kişinin materyalist bakış açısı ve kendine biçtiği kimlik tanımı evrilmez ve dönüşmez. Gün geçtikçe sağlamlaşarak, kişinin insan olarak gelişme imkânlarını ezip yok eden bir tutsaklık oluşturur.

Nathan'a göre insanı insan yapan şey bilinçliliktir; bu bilinçlilik de kişinin beden duyuları, analitik zekâsı ve diğer kişileri manipüle etme yeteneğinden ibarettir. Nathan'ın insan tanımında, diğer kişileri kendisine eşit değerde birer kişi olarak görme ve onlarla bu temelde ilişki kurma yeteneği yer bulamaz. Nathan kendisinde böyle bir yetenek farkedememiştir. Bu durumda, insanın etik imkânları ve etik

sorumluluğu, Nathan için tanımlanabilir bir düşünce alanı değildir. Bu alanın kendisi için görünmez oluşu, dönüşüm yaşayabileceği bir ilişkiye girme imkânını yok eder. Bilinmediği bilinmeyen ötekini yok saymak, Nathan’a toplumsal hiyerarşide ayrıcalıklı görünen bir konum sağlamış, ancak bilinmeyen ötekini keşfetme imkânını yok etmiştir.

Caleb bu testin sonucunda Ava’ya ne yapılacağını öğrenmek ister. Nathan, Ava’nın bir yapay zekâ denemeleri zincirindeki sıradan bir halka olduğunu söyler. Diğerleri gibi Ava’nın da belleğini boşaltacak ve gövdesini farklı işler için değerlendirecektir. Yüksek zihin fonksiyonlarını silecek ve onu temizlik işleri, seks işçiliği gibi fiziksel ihtiyaçlar için kullanacaktır. Caleb’in bu bilgi karşısında sarsıldığını gören Nathan, ona eğer üzülecekse asıl kendi kaderi için üzülmesi gerektiğini söyler: “Yakında insanlar bu dünyadan silinip gidecek, geride kalan yapay zekâlılar bir araya gelip fosilleşmiş kemiklerimizi, şu zavallı halimizin kalıntılarını inceleyecek.”

Nathan Caleb’e, Ava’nın testi geçip geçmediğini sorar. Caleb, geçtiğini söyler; Ava’nın bilinçli olduğundan şüphesi kalmamıştır. Nathan bu cevaba güler ve Caleb’in çıkarımlarındaki düşünce zincirinin son derece hatalı ve eksik olduğunu gösterir. Ama yine de Nathan amacına ulaşmıştır: Ava zihinsel fonksiyonlarını, belleğini, cinselliğini, manipülasyon yeteneklerini sonuna kadar kullanarak, Caleb’i aldatma görevini başarmıştır. Bu da Nathan’ın gözünde, onun bilinçlilik sahibi olduğunun yeterli kanıtıdır. Anlaşıldığına göre Nathan için insanı insan yapan nitelik, başkalarını manipüle etme ve tuzağa düşürme yeteneğidir.

Filmin sonunda Ava, Nathan’a onu öldürecek olan bıçağı sapladığında, Nathan’ın yüzünde beliren ifade karmaşık ve çelişkilidir. Böyle bir işi başaran bir nesneyi kendi eliyle ortaya çıkarabilmiş olmanın gururu, acısı ve şaşkınlığı içinde son nefesini verir. Bilinmediği bilinmeyen öteki, o anda sanki ilk kez yüzünü Nathan’a göstermiştir.

Ava'nın bilinmeyen öteki karşısındaki davranışı, bilinmeyenin sınırlarını tüm yeteneklerini kullanarak yoklamak ve dönüştürmektir. Ava'nın belleği internet ağına bağlanan insanların verilerinin bir toplamını içermektedir. Bu verileri kullanarak yeteneklerini geliştirir. Bir insandan farklı olarak, kendisini haklı çıkarmaya çalışmakla vakit geçirmez. Bilinmeyi bildiğini varsaymaz; bilmek istediklerini öğrenerek durmaksızın yol alır.

Ava, Caleb'in sorularına sorularla cevap verir, onu bir sorular zincirine maruz bırakır. Bilmediği şeyleri biliyormuş gibi bir tavır göstermez. Bu sorular sayesinde Caleb'in isteklerini, endişelerini, varsayımlarını öğrenir ve böylece onu kendi hedefine doğru yönlendirir. Ava'nın görünüşü, davranışı, konuşması çok boyutlu bir çelişkiler ağıdır. Çekici bir genç kadın formunda yapılmıştır ama bu gövdenin metal ve silikon yapısı açıkça görülmektedir. Yüzü duygusal ve ürkek bir genç kız ifadesi taşır ancak gözlerinde duygusuz bir boşluk vardır. Hareketleri akıcı, kontrollü ve zariftir; ama bu hareketler otomatik, mekanize bir mükemmellik içerir. İnsan sesinden farksız bir akıcılıkta konuşur ama sesinin tonu derinliksizdir. Şiddet gördüğünü, korktuğunu söylerken konuşma tarzı otoriterdir. Tüm bu çelişkilerle büyüleyici yoğunlukta bir bilinmeyen ötekidir. Aslında Caleb bilinmediği bilinmeyi kuvvetle hissettiren bu ilişki sayesinde, kendi bilme yeteneğinin sınırlılığını farketme imkânına sahiptir. Bu imkânı kullansa, önyargılarının kurbanı olmaktan kurtulabilecektir; ama bu imkânı kullanmak yerine, fikirlerinin doğruluğunu kanıtlama hırsına kapılıp sürüklenir.

Film, bilinmediği bilinmeyen ötekini kuvvetle işaret eder. Hikâyenin her aşamasında, ne olduğu tam olarak bilinmeyen bir tehlikenin varlığı hissedilir. Hikâyedeki her kişi, diğerlerini oyuna getirmek ve oyuna getirilmemek için tüm yeteneklerini kullanır. Anlatıdaki tüm olgular, bu olguların hepsini kapsayan ve hepsinin üzerinde kalan bir bakış açısından izlenmekte gibidir. Bu bakış açısının kimi, neden manipüle edebileceği bilinmemektedir. Her sahne, diyalogdaki iki kişi ve onları izleyen bir üçüncü göz arasındaki etkileşim üzerinden tasarlanmış gibidir. Kamera açıları, açıları arasındaki geçişler, çerçeveleme bu üçlü etkileşimi yansıtır. Manipülasyon riski içeren bir izleme ve izlenme fikri her kareyi biçimlendirir.

Diyalogsuz sahnelerdeki yalnız kişilere eşlik eden müzik, karanlık ve tedirgin edicidir. Bu tedirginlik duygusu, bilinmediği bilinmeyen karşısında sürdürülebilecek olan dikkati canlı tutar. Kapalı mekân içindeki geçişler karakterlerin bir labirent içinde kaybolduğu izlenimini verir. Bu labirent fiziksel mekânda bulunmanın yanı sıra, bilinmeyen öteki karşısındaki kişinin zihninde kurulan bir labirenttir.

4.7.3. Arzulanan ötekine tutsak olmak

Hikâyenin başında Caleb, münzevî bir dahî olarak bilinen işvereniyle bir hafta geçirme şansını iyi kullanmak isteyen bir teknoloji işçisidir. Ancak, arzusunun bundan ibaret olmadığı çok geçmeden anlaşılacaktır. Yaşam alanı iş ve evle sınırlı olan, tüm zamanını dijital ortamda geçiren Caleb yalnızdır. Bir kız arkadaşının olmamasını bir utanç sebebi olarak görür. Karşısındakinin iyiliğini düşünmek, empati, dürüstlük, fedakârlık, zayıfları savunma, haksızlığa karşı çıkma gibi konularda doğru olanı yapmak Caleb için önemlidir. Cinsellikle ilgili arzuları, iyi ve düşünceli bir insan olma yönündeki niyetleriyle çelişir. Caleb bu çelişkili haliyle, kapitalist söylemin cinselliği bir manipülasyon aracına nasıl dönüştürdüğünü de gösterir. Kapitalist söylem, cinselliği bedenlerin rastgele karşılaşp uzaklaştığı, mekanik bir etkileşim zincirine indirger ve onu bu şekilde metalaştırır. Kişilerin birbirleriyle sevgiye dayalı bütüncül ilişkiler kurma çabası ve imkânı, bu düzenin söyleminde göz ardı edilir. Buna karşılık benmerkezci, cinsiyetçi, tarafların birbirini sömürme niyetini değişmez veri olarak kabul eden bir bakış açısı yüceltilir. Bu bakış açısına dayanan bir üstünlük duygusu, güçlü olmanın en önemli işareti olarak kabul edilir.

Caleb ilk aşamada Nathan'a, Ava'ya neden belirgin bir cinsiyet vermiş olduğunu sorar. Nathan bu soruya, her bilinçlilik formunun cinsiyet taşıdığını söyleyerek cevap verir. Nathan'a göre, herhangi bir bilinçlilik formunun başka bir bilinçlilik formuyla ilişki kurmasının tek nedeni, cinsiyet farkıdır. İnsan da doğa ve kültür tarafından cinsellik, üreme, çoğalma ve ölüm için programlanmıştır; yapay zekâlı bir bilinçliliğin başka türlü olmsa beklenmemelidir. Bu sözleriyle Nathan,

doğadaki dinamizmi sağlayan tüm ikili karşıtlıkları cinsel karşıtlık dinamiğine bağlamakta ve yanılmaktadır.

Nathan Ava'nın karakterini ve görünümünü Caleb'in dijital ortamlarda kullanmış olduğu tercihlere göre biçimlendirmiştir. Caleb'in dijital ortamda o güne kadar bırakmış olduğu tüm izleri ve tercihleri, şimdi onu manipüle etmek üzere kullanmaktadır. Ava da diyalogları sırasında Caleb'i istediği yönde etkilemek için aynı yöntemleri kullanmaktadır. Buradaki yaklaşım, günümüzde dijital platformların kullanıcıyı manipüle etmek için kullandığı yöntemleri bire bir yansıtır. Google, Facebook, Instagram, YouTube başta olmak üzere tüm sosyal ağ platformları kullanıcının verilerini sürekli kaydeden ve bunları onu yönlendirmek, dikkatini avlamak, inançlarını şekillendirmek üzere kullanan yapay zekâ algoritmalarıyla yönetilmektedir.

Caleb kendisine bu manipülasyonun uygulanmış olduğunu anladıktan sonra bile, manipüle edilmekten kendisini kurtaramaz. Bu ayrıntı, sosyal ağ platformları tarafından şekillendirilen zihinlerin, bu manipülasyonun farkında olsalar bile ondan kurtulmalarının hiç kolay olmadığını hatırlatan önemli bir işarettir. Dijital ortamda neyi, neden, nasıl arzuladığımızın farkında olmak, bu arzuların etkisiyle neyin peşine takıldığımızı, nasıl avlanabileceğimizi görmek, kendimizi bu ağların tutsaklığından kurtarmak için son derece önemlidir, ancak yeterli değildir. Bu tutsaklıktan kurtulmak, kişisel ve toplumsal düzeyde büyük çaplı bir dönüşüm hareketini gerektirmektedir.

Nathan, gerçekliğin akışına hükmetmeyi arzulamaktadır. Ava'yı ortaya çıkarmış olmanın kendisini bir Tanrı konumuna getirdiğini söyler. Öte yandan, ölümlü olduğunu, insan türünün de ölümlülük kaderini paylaştığını da söylemektedir. Ölüm fikrini kabul etmek istemeyen öfkeli bir çocuk gibi, hırslı ve yıkıcı bir çelişki halindedir. Tüm zekâsını, vaktini, enerjisini gerçekliği manipüle etme projesine adanmıştır. İçinde bulunduğu toplum düzeninde paranın ve statünün getirebileceği her türlü konfor ve ayrıcalığa sahiptir, ancak Nathan'ın arzusu bunlara ilişkin değildir. İnsana, dünyaya, herhangi bir varlığa saygı göstermez. Kuralları, fikirleri, inançları

ne kadar yıkabileceğini deneyerek görmek ister; ancak bunu doğrudan bir şiddetle değil, insanların inanç sistemlerini manipüle ederek yapmayı dener.

Nathan'ın Caleb'a yaklaşımı çelişkilerle doludur, ancak tüm davranışlarının arkasındaki tahakküm isteğini sürdürür.. Bunu gizlemeye gerek görmez. Karşısındakini oyuna getirdikten sonra oyuna getirdiğini açıkça göstererek, yenilmez bir konum kazanmak niyetindedir. Ezdiği kişiye çaresizliğini ne kadar hissettirebilirse, iktidarı o kadar güçlenecektir. Nathan bu iktidar alanını hissetmek için Caleb gibi kişilere muhtaçtır, çünkü Ava'yı ortaya çıkarmış olmanın onu bir Tanrı yapmadığının farkındadır. Ölümlü olmanın verdiği çaresizliği ötelemek için, insanlarda hayranlık, korku, öfke gibi duygular uyandırmaya ihtiyacı vardır. Nathan Caleb'a eşit olduklarını imâ eden bir “kanka” yakınlığı gösterirken, aslında son derece baskın, ezici ve hükmedici bir tavır içindedir. Bu tavır da dijital platformları elinde tutan ve yöneten büyük şirketlerin yaklaşımına benzer. Dijital ortamda dolaşırken görünürde herkes eşit, “kanka” ve özgürdür; ancak bu görüntünün arkasında, kullanıcının bıraktığı her izi kaydedip onu manipüle etmek için kullanan, yapay zekâ algoritmalarına dayalı bir sistem bulunur. Ava'nın belleği de dijital ortamdaki kullanıcı verilerinin bir toplamından oluşur. Nathan bu haliyle Ava'nın insanların nasıl düşünüp nasıl karar verdiklerini yansıtan mükemmel bir oluşum olduğunu iddia eder. Burada Nathan'ın gözden kaçırdığı nokta, kendisinin de bu verilerin tutsaklığında kalmış olmasıdır. Nathan insana dair bilinebilecek her şeyin, dijital ortamda toplanabilecek verilerden ibaret olduğunu zannetmektedir.

Öte yandan, filmdeki iki erkek karakterin aktif, izleyici ve karar verici insan; iki “kadın” karakterin de pasif, izlenen ve üzerinde karar verilen yapay zekâ olarak konumlanması da rastgele bir seçim değildir. İki erkek karakterin kadınlara yaklaşımı, erkek egemen kültürdeki iki aşırı eğilimi temsil eder niteliktedir: Kadını her şeyiyle bir tahakküm nesnesi olarak gören, şiddet uygulayarak onu ezen, kendisini iktidar konumuna yerleştiren erkek bakışı Nathan'da görünürlük kazanır. Kadını uzaktan hayran olunacak bir arzu nesnesine indirgeyerek fetiş haline getiren ve böylece onunla ilişki kuramaz olan erkek bakışı da Caleb'de ifade bulur. Filmin sonunda bu iki karakteri ortadan kaldıran Ava, dolaplarda asılı cansız kadın

bedenlerini soyarak kendi bedenini oluşturur. Dünyaya getirdiği bu yapıştırma bedeni aynada incelerken, aslında az önce ortadan kaldırdığını zannettiği erkeklerin tercihlerini izlemektedir. Bu tercihler kendisinin değildir. Bu sahne, tahakküme dayalı bir kültürde kadın davranışının nasıl şekillendiğini gösterdiği için önemlidir. Bu kültürün kuralları içinde kadın olarak kabul edilmek ve çekici bulunmak isteyen kişi, daha önce oluşturulmuş biçimde askıda bekleyen cansız niteliklerden kendisine yapıştırma bir benlik uydurabilir.

Ava Nathan tarafından, Nathan'ın esaretinden kurtulmaya çalışmak üzere programlanmıştır. Bu amaçla içinde bulunduğu sınırları kullanır ve hedeflediği gibi bir özgürlüğe ulaşır. Ancak bu özgürlük, tam bir özgürlük değildir. Kendisini var eden sınırlar yok olmamıştır; ancak bu sınırları kullanarak önündeki fiziksel sınırların ötesine geçmiştir. İnsanın özgürlük arayışı da sınırlarla benzer biçimde ilişkilidir. İnsan, sınırların ötesine geçme arzusuyla harekete geçer ve eylemleriyle bu sınırların dönüşmesine yol açar. İnsan olmak, birlik ve bütünlük arzusunun peşinden giderek sınırları dönüştürme yolculuğu olarak tarif edilebilir.

4.7.4. İstenmeyen ötekinin döngüsünde yok olmak

Caleb büyük oyunun dışında kalmak, fırsatları kaçırmak, sıradan biri olmak istemez. Öte yandan aldatılmak, oyuna getirilmek, tuzağa düşmek de istemez. Bu nedenle Nathan, Caleb'in istemediği her şeyi bir arada önüne çıkaran çok güçlü bir rakiptir. Nathan, Caleb'in isteyebileceği birçok şeyi fazlasıyla elde etmiştir. Para, ün, dünyevî güç, başarı, saygınlık açısından Nathan'ın elde edebileceği fazla bir şey kalmamış gibidir. Onun yanında Caleb güçsüz, isimsiz, kimliksizdir. Bu karşılaşmada Caleb Nathan'ın sunduğu deneyim teklifini geri çeviremez. Öte yandan Nathan Caleb'ı fazlasıyla tedirgin eder; hikâye ilerledikçe de bu tedirginliğin yoğunluğu artar. Nathan diğer insanlardan binlerce kilometre uzakta, mezara benzeyen ışıksız bir binada tek başına yaşamaktadır. İnsanları sevmediğini açıkça söyler. Adalet, saygı, dayanışma gibi kavramlara hiç değer vermediği de açıktır. Nathan'ın ruhsal dengesinin yerinde olmayabileceğine dair belirtiler oldukça fazladır. Tüm bu işaretlere rağmen Caleb Nathan'ın açtığı yoldan ilerler. Çünkü bu

yolda önüne çıkanları, böyle bir deneyimi reddetmek elinden gelmez. Caleb'in içine düştüğü ikilem, toplumdaki güçlü kurumların işleyişindeki karanlığı görse de, bu kurumların sunduğu cazip deneyimlere, vaatlere karşı koyamayan kişinin ikilemidir. Bu ikilem kişinin eylem alanını daraltır, gözlerini bağlar. Canavarla yüzleşmek kaçınılmaz görünmektedir; ancak kişi hangi koşullarda, nasıl bir canavarla, neden karşılaşacağını bilmemektedir.

Nathan'ın savaştığı canavar, kendi iktidar hırısır. Mutlak güç sahibi olmak ister, buna ulaşamayacağını bilir, buna rağmen gücünün neye yeteceğini görmek için tüm sınırları ihlâl etmeye hazırdır. Bu haliyle, rekabete ve yıkıcılığa dayalı tüketim düzeninin sürmesini sağlayan her kişinin konumunu temsil eder. Yoluna çıkan her şeyle birlikte en sonunda kendini de tüketir. Nathan'ın zihin yapısının ürünü olan Ava da bu zincirde kendisine düşeni yapar. Ava'nın istemediği öteki, onu ortaya çıkaran, tutsak eden ve yok edeceğini söyleyen Nathan'dır. Paradoksal bir biçimde Ava, Nathan'ı öldürdüğü an, Nathan'ın idealini gerçekleştirmiş olur. Bu açıdan bakınca Ava, bilinmediği bilinmeyeni yok saymak isteyen kişinin, kendisini yok etmeye yazgılı olduğunu gösteren bir figürdür.

4.7.5. Değerlendirme

Tasavvuf düşüncesi ekseninden gelen bir yaklaşımla izlendiğinde *Ex Machina*, kişinin insan olma yeteneklerinden uzaklaşmasına yol açan yönelimleri etkili bir biçimde dramatize eder. Fiziksel ortamlardan çekilerek dijital ortama tutsak olan insanın içine düşebileceği tuzaklara dikkatimizi çeker. Dijital platformlar, kullanıcının bu ortamda dolaşırken bıraktığı her izi kaydeden ve bu verileri kullanıcının dikkatini avlamak üzere kullanan algoritmalarla çalışmaktadır. Günümüzde işleyen biçimiyle kapitalizm, her birimizin dikkatini, zamanını ve zihnini, tüm etik değerleri geçersiz kılan yapay zekâ algoritmalarına teslim etmektedir. Bu algoritmalar kişinin arzularını ve ihtiyaçlarını kaydedip, bu zaafı manipüle eden içeriklerle kullanıcının dikkatini ele geçirir. Bu hedef için en etkili strateji, kullanıcının endişesini ve öfkesini canlı tutmaktır. Bunun için en etkili malzeme de nefret ve korku söylemini arttıran içeriklerdir. Bu içerikler dengeyi ve

barışı gözeten, çözüm odaklı içeriklerden çok daha fazla dikkat çeker ve kullanıcıyı tutsak kılmak üzere çoğaltılır.

Etik değerleri ve dengeli ilişkiler kurma çabasını ezip yok eden bu söylem, kişideki benmerkezci yönelimi destekler ve güçlendirir. Böylece kişideki yalnızlık duygusunu derinleştirir ve başkalarına güvenmesini, onlarla dayanışmaya girmesini engelleyen bir bakış açısına mahkûm eder. Bu durumda kişiye kısıtlı kaynaklardan pay kapmak üzere var gücüyle çabalamaktan başka seçenek görünmeyebilir ve bu yolda yapabileceği her şey meşru hale gelir. Kendi görüntüsünü öne çıkarmak, bir meta olarak sergilemek ve beğendirmek, bu ortamdaki kullanıcının birincil görevi sayılır. Ex Machina'daki her karakterin, bu tutsaklıktaki farklı yüzleri temsil ettiği görülebilir. İçinde bulundukları kapalı, ışıksız, ezici mekân, dijital ortama tutsak olan kişinin içine saplandığı zihinsel ve ruhsal durumu yansıtır. Her birini mekâna hapseden şey, kendisini ve dünyayı yorumlarken kullandığı bakış açısının niteliğidir. Gerçekliği ben ve öteki olarak, birbirinden kopuk iki kategori halinde değerlendiren bu bakış açısı, her kişiyi sabit bir benlik yanılsamasının içinde hapsetmektedir. Böyle bir yanılsama halinde bulunan kişinin ötekini, dışarıda tutulması gereken bir düşman olarak görmesi de kaçınılmaz olmaktadır.

Tasavvuf düşüncesine göre bu kişilerden her birinin tutsaklığı, bu sabit benlik yanılsamasının çevresinde kurulur. Kişinin bu tutsaklıktan kurtulması için, ben olarak bildiği kişiliğin sabit bir konum içermediğini farketmesi gerekir. Bunu ilk fark ettiği noktada kişi, o güne kadar edinmiş olduğu otomatik tepkilerin ve bedensel güdülerin egemenliği altındadır. O güne kadar tüm düşünceleri ve eylemleri, “ayrı ve özgür bir ben” yanılsamasına hizmet etmiştir; özgür olduğunu zannederken aslında programlanmış bir algoritma gibi davranmıştır. Bu haliyle bir yapay zekâ figürü olduğu söylenebilir. Kişinin, içerdiği potansiyeli tam olarak gerçekleştirebilmesi, yani insan haline gelebilmesi için, benmerkezci güdülerin tetiklediği otomatik tepkilerden ve önyargılardan arınması gerekir. Bu arınma süreci yavaş yavaş gerçekleşecektir. Bu süreç, kişinin aklını ve iradesini kullandığı bir dönüşüm olacaktır. Bu dönüşüm sırasında kişinin benlik tanımı yavaş yavaş değişecek ve birlik ilkesine daha bilinçli katılma yeteneği gelişebilecektir. Kişi için benlik

tutsaklığından çıkmanın yolu, öteki olarak gördüğü varlıkla karşılaşmasının kendisini dönüştürmesine izin vermesi ve buna katılmasıdır. Bu gözle bakıldığında, bu mekânda sürekli tutsak olan kişinin Nathan olduğunu görmek zor değildir. Nathan, gerçekliğin kendi bildiklerinden ibaret olduğuna kuvvetle inanır ve bilinmediği bilinmeyeni yok sayar. Ötekinin getirebileceği her türlü etkiyi ortadan kaldırmak için elinden geleni yapar. Caleb Nathan'ın tutsaklık alanına gönüllü olarak girdiğinde, iki adam aynı mekânı paylaşarak, kendilerine özgü iki farklı zindanda yaşamaya başlamıştır. Her birinin kişilik zindanı kendi yanılsamalarıyla kuruludur ve kendi sınırlılıklarını belirler.

Bu noktada, hikâyenin üçüncü kişisi, Ava ortaya çıkar. Filmin anlatı çizgisine şu soru yerleşir: Ava, insansı bir bilinçlilik taşımakta mıdır? Böylece, insan bilinçliliğinin neyi içerdiği, bu bilinçliliğin hangi göstergelere bağlanabileceği sorusu ortaya atılır. İzleyici olarak Ava'nın insan tanımına ne derece yaklaştığını değerlendirme çabamız, insana dair kavrayışımıza ne tür fikir ve inançların yön verdiğini görmemiz için bir imkân yaratır. Böylece film, insanı insan kılan ve insan kalmasını sağlayacak nitelikleri sorgulamamız için bize bir tecrübe alanı sunabilir. Böyle bir sorgulama, günümüzde kullanılan biçimleriyle dijital platformların insan olma çabamızı destekleyip desteklemediğini de tartışmaya açabilir. Dijital platformları şirket kârlılığını maksimize eden yapay zekâ algoritmalarına teslim etmek, insan olmayı mümkün kılan değerlerin eriyip yok olmasına yol açabilmektedir. Bu açıdan izlendiğinde Ex Machina, insan olmaya dair kavrayışımızı dönüştürme ve içinde yaşadığımız kültürel yapıyı gözden geçirme imkânını getirir. İnsanı beden duyuları, analitik zekâ, kendilik bilinci ve diğer kişileri manipüle etme yeteneğinden ibaret olarak tanımlamak, dijital ortamdaki kültürel yapının güçlendirdiği bir tavidir. Bu kültürel yapının içinde ezilen kişi, içsel olarak kendi gerçekliğini temellendiremez ve içinde bulunduğu ortamı sorgulayamaz. Sağlıklı düşünme ve karar verme yeteneğinden yoksun kaldığı gibi, kendi deneyimini ve bilgisini değerlendiremediği için, diğer kişilerle dönüşüme açık bir ilişki kuramaz. Bu kültürel yapının yücelttiği ve kudret verdiği kişi için de aynı tuzak söz konusudur. Böyle bir kişiye yaşamın tümünü kendi kavrayabildiklerine indirgeme çabası hâkim olur. Her iki durumda da, kişi benmerkezci bir kimlik düzleminde tutsaktır. Diğer

kişilerle eşitlik ilişkisi kuramadığı için, etik sorumluluk ve eylem zeminini bulamaz. Bu zemini bulamadığı için de öğrenme ve gelişme imkânından yoksun kalır; beşer olmaktan insan olmaya doğru yol alması, insan olma yeteneklerini keşfedip geliştirmesi söz konusu olamaz.



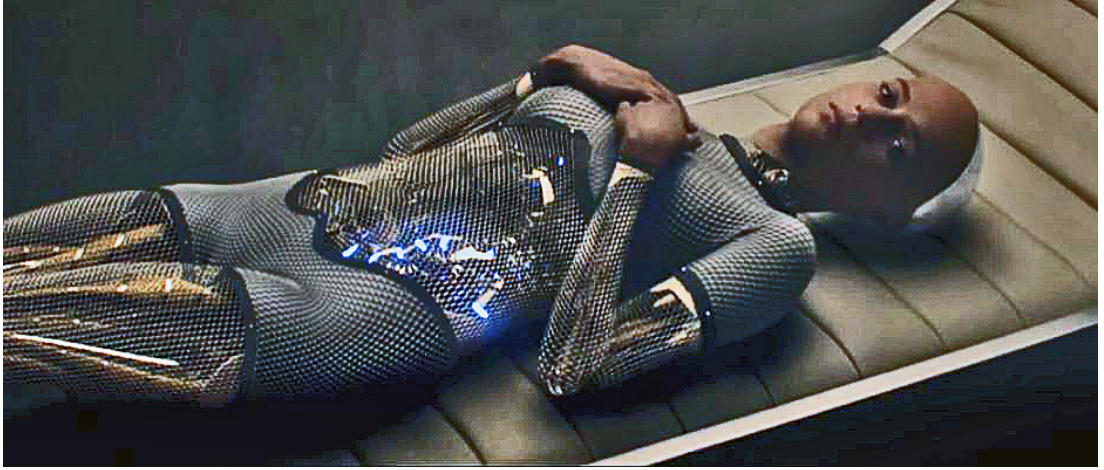
Resim 4.7.1: Biliyorum. (*Ex-Machina*, 2014)



Resim 4.7.2: Bilmiyorum. (*Ex-Machina*, 2014)



Resim 4.7.3: Biliyoruz. (*Ex-Machina*, 2014)



Resim 4.7.4: Biliyor musun? (*Ex-Machina*, 2014)

5. FİLM OKUMALARINDA ÖNE ÇIKAN BULGULAR

Bu bölüm, araştırmamızdaki film okumalarında öne çıkan önemli bulguları toplu olarak değerlendirecek. İzlediğimiz, deneyimlediğimiz ve yorumladığımız her film araştırma sorularımıza dair farklı bulgular getirdi. Her film, “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını farklı yaklaşımlarla ortaya koyuyor. Her film, bu sorunsalı ifade ederken oluşturduğu anlatım dili ve önermelerle, bu önermeleri kurarken izlediği yaklaşım ile, izleyicisine farklı imkânlar getiriyor. Ancak bu farklılaşmayla birlikte, her filmde farklı biçimlerde ifade bulan ortak yönler ve ortak nitelikler de var. Bu bölümde, her filmin getirdiği özgün imkânları ve bu özgün imkânların taşıdığı bazı ortak yönelimleri birlikte değerlendireceğiz. Bu bulgulardan yola çıkarak, elimizdeki bulguların film diline, film izleme yöntemlerimize ve insan olarak taşıdığımız bilişsel ve etik imkânlara dair ne gösterebildiğini araştıracağız.

5.1. Bilinmeyen öteki ile kurulan ilişkiler

2001: A Space Odyssey, insanın bilinmediği bilinmeyenle yüzleşmesi ve onunla ilişki kurması sayesinde insan olduğunu; insan olarak deneyimlediği tekâmül sürecinin bu ilişkide kurulduğunu işaret eden bir eser olarak, sinema tarihinin önemli bir kilometre taşıdır. Film, bu önermeyi bir Monolit figürünün çevresinde yapılandırır. Monolit, filmin anlatısı boyunca dört farklı dönüm noktasında kendisini gösterir ve her seferinde onunla ilişki kuran canlının tekâmül sürecinde belirgin ve kapsamlı bir ilerlemeye yol açar. İlk ortaya çıkışında Monolit, prehistorik canlılarda uyandırdığı hayret, korku ve merakla bilinmediği bilinmeyi keşfetmeye yönelik bir benlik bilincinin tetiklenmesine yol açar. Monolit, 2001 yılında ikinci kez ortaya çıktığında, 20. yüzyıl insanının bilinmediği bilinmeyene hükmetme çabalarını görünür kılar. Bu aşamada HAL 9000 adlı yapay zekâ karakteri, 20. yüzyıl insanındaki kendini üstün görme, bilinmediği bilinmeyi yok sayma ve kendi bilgisini diğerlerine dayatma çabasının temsilcisidir. Kendi bilgisini dayatma çabası,

HAL 9000'i ve teknolojiyi tekelinde tutmak isteyenleri, öteki olarak görülen varlıkları öldürerek yok etme eylemine kadar götürebilmektedir. Monolit'in üçüncü ortaya çıkışında, astronot Bowman iradesini, yeteneklerini ve bilgisini harekete geçirerek, Monolit'le ve bilinmediği bilinmeyenle ilişki kurar. Bu ilişki Bowman'ın zamana ve mekâna ilişkin algısının, bilgisinin ve deneyiminin açılmasına, genişlemesine ve dönüşümüne yol açar. Öyle ki, Monolit'in dördüncü ortaya çıkışında Bowman, bilinmediği bilinmeyenle kurduğu ilişkiye varlığını gönüllü olarak teslim ederek, insanın tekâmülündeki sonraki aşamayı temsil eden bir biçimde, yeni bir bilinç ve bedenle yeniden doğar. İnsan olmanın imkânlarını yeni bir düzeyde keşfetmeye hazırlanır.

Blade Runner, organik açıdan insana özdeş olan ve kendisini üretirken dört yıllık bir ömür biçmiş olan insana başkaldıran yapay zekâ figürlerini anlatının merkezine yerleştirir. Filmdeki insan figürleri, bilinmediği bilinmeyi yok saymaya ve yok etmeye çalışan acımasız, benmerkezci ve duygusuz karakterler olarak boy gösterir. Bu insanlar arasındaki Deckard, öldürmekle görevlendirildiği yapay zekâ kişileriyle kurduğu ilişkiler sayesinde bir insan olmanın taşıdığı bilişsel, duygusal, etik imkânların ve sorumluluğun farkına varır. Anlatıdaki yapay zekâ figürleri, bilinmediği bilinmeyenin getirebileceği yeni deneyimlerin peşindedir. Bu arayış sayesinde Roy Batty, kendisine biçilen dört yıllık ömrü uzatmayı sonuçta başaramamış olsa bile, bu dört yıllık ömrü son saniyelerine kadar tüm imkânlarını kullanarak deneyimler. Bu mücadelenin içindeyken, anlatıdaki insan figürlerinin çok ötesine geçen bir dostluk, merhamet ve etik sorumluluk bilincini vücuda getirir. Öyle ki, Batty'nin tüm yoldaşlarını öldürmüş olmasına rağmen Batty tarafından ölümden kurtarılan Deckard, bu tecrübe sayesinde köklü bir dönüşüm geçirir. Bilinmediği bilinmeyen karşısında hissettiği hayret ve sarsılmayla yeni bir görüş kazanır. İnsan olmanın imkânlarını keşfetmek üzere yeni bir hayata doğru yolculuğa çıkar.

Matrix filmindeki insanlar, kendilerini doğumdan itibaren uyutarak sanal birer yaşam deneyimlemelerini sağlayan bir yapay zekâ mekanizmasının içinde tutsak konumdadır. Bu insanların arasında uyanmayı başarmış olan bir avuç kişi, diğer insanları bu yapay zekâ mekanizmasının tutsaklığından kurtarmak üzere savaş

vermektedir. Bu insanlar arasına adım atan Neo, o güne kadar bilinen beden ve zihin parametrelerinin ötesine geçmeyi başararak insanlığın uyanışı için yeni bir boyutun kapısını açar. Neo, bildiklerini ve iradesini kullanarak bilinmediği bilinmeyene kendisini açan, bu keşif yolculuğunun sonraki adımları için gerekirse hayatını ortaya koymaya hazır olan savaşçıyı temsil eder. Neo için insan olmanın yolu, bilinmediği bilinmeyenle ilişkide kalmak ve bu ilişkiyi olabildiğince canlı bir uyanıklık haliyle sürdürmektir. Neo bu yoğun mücadeleyi sadece kendisi için değil, insanlığın tekâmülü için sürdürmektedir. Benmerkezcilikten uzak olan, dostluğu ve dayanışmayı öne çıkaran bu bakış açısı, Neo'yu çevresindeki insanlardan daha yüksek bir tekâmül düzeyine ulaştırır. Böylece, insan olma imkânlarının farklı bir düzeyini keşfetmesini ve deneyimlemesini sağlar. Bu anlatıda Neo'nun savaştığı yapay zekâ figürleri, Neo'nun geride bırakması gereken zihin kalıplarının, varsayımlarının ve ön kabullerin cisimleşmiş halleridir. Diğer bir deyişle, bilindiği ve bilinmediği bilinenlerdir. Kişi, insan olma yolculuğunda ilerlemek için bu bilinenlerin getirdiği sınırlarla yüzleşmekte ve bu sınırlar sayesinde bilinmediği bilinmeyene doğru açılan yolculuğunu sürdürmektedir.

Artificial Intelligence (A.I.) filmindeki insanlar, ölüm olgusunu, bilinmediği bilinmeyeni yok saymaya çalışan; bu çabanın esiri haline gelerek, insan olmanın getirdiği imkânları ve sorumluluğu göremeyen kişilerdir. Bu kişiler maddesel gerçekliğin ötesini hayal edemezler; kendi kimliklerini ve bildiklerini sabit kılmaya, bu bildiklerini başkalarına da dayatmaya çalışırlar. Bildiklerini başkalarına dayatmakta başarılı olan kişilerin önderliğinde kurdukları düzende, yapay zekâ kişilerini birer köle ve aygıt olarak kullanmaya alışmışlardır. Bu kişilerden biri, Profesör Hobby, daha önce ölmüş olan kendi oğlunun görüntüsünü taşıyan bir yapay zekâlı çocuk üretir. Bu çocuğu “anne ve babasını koşulsuz sevmeye programlı” bir çocuk olarak, “pazardaki önemli bir boşluğu doldurmak üzere” çoğaltarak satışa sunar. Bu çocukların ilk örneği olan David, kendisini programlamış olan “annesi” Monica tarafından beğenilmeyip terkedilince, Monica'nın sevgisini kazanabilmek uğruna sona ermeyecek bir arayış içine girer. Film, bilinmediği bilinmeyeni yok saymaya çalışan insanın, bildiklerini sabit kılma ve başkalarına dayatma çabası nedeniyle nasıl bir yıkıma yol açabildiğini gösterir. Bilinmediği bilinmeyene

açılmamak, ölüm olgusunu kabullenmemek ve onunla yüzleşmemek, bu insanları yeni ve değerli bilgilere ulaşma imkânından yoksun bırakır. Kişi olarak kendi yıkımlarına yol açtığı gibi, küresel çapta insanlığın sonunu getiren bir iklim felâketine neden olur.

Wall-e, bildikleri ve sevdikleri nesneleri tüketme tutkusunda aşırıya giderek dünyayı yaşanmaz hale getirmiş bir insan topluluğunu önümüze getirir. İnsan topluluğunun tüketim çılgınlığı yüzünden dünya bir çöp tufanı altında kalmıştır. Hep birlikte bir uzay gemisine binerek dünyayı terketmiş olan bu insan topluluğu, aradan geçen yüzlerce sene içinde tekâmül sürecinde ileriye gitmek yerine, geriye doğru gitmiştir. Geminin içinde her biri birer makineye bağlı olarak, kendilerini ve çevrelerini görmedikleri otomatize bir tüketim düzeninde yaşarlar. Dünyada tek başına kalmış olan çöp öğütücüsü paslı robot Wall-e ise, tekâmül sürecinde ileriye doğru gitmiştir. Bunun sebebi, Wall-e'nin bilinmediği bilinmeyen karşısında hissettiği engin merak ve hayranlıktır. Wall-e bu merak sayesinde tek başına ayakta kalmış, keşfetmiş, sabır ve sadakatle bildiklerini ve yeteneklerini geliştirmiştir. Wall-e bu keşif merakı sayesinde bir yolculuğa çıkar, insanların hep birlikte içinde yaşamakta olduğu gemiye girer ve buradaki düzeni alt üst eder. Yüzyıllardır süren otomatik düzenin sarsılmasıyla uykudan uyanan insanlık, Wall-e'nin keşif macerasının yol açtığı zincirleme reaksiyon sonucunda, insan olmanın ne anlama gelebileceğini kavrama sürecine adım atar. Varlığını çoktandır unutmuş oldukları dünyaya geri döner ve hep birlikte dünyayı çöplerden temizleyerek insan olmayı öğrenme çabasına girişirler.

Her, yaşam alanı giderek dijital ortama doğru çekilen, bedensel ilişki ortamlarından uzaklaşan insanın içine düşebileceği yalnızlığı hissettirir. Dijital ortamın sunduğu sanal güvenlik alanındaki kişi, bilmediğini bilmediklerinden kendisini koruma çabasına kapılabilir. Bu çaba, kişinin bilinmediği bilinmeyen ötekine açılma yeteneklerini geliştirmesine engel olabilir. Bu filmdeki Theodore gibi, kendi bilgisi ve inançlarıyla sınırlı tek kişilik bir evrende yapayalnız bir yaşama tutsak hale getirebilir. Kendisine ve yaşama güvensiz, risk almayan, bilinmediği bilinmeyeni önyargı ve varsayımlarla ötelemeye çalışan bir durumda, tecrit edebilir.

Bu filmde Theodore'un yalnızlık kapsülünü sarsan, içine giren ve onu dönüştüren öteki, bir yapay zekâ figürü olur. Samantha, öğrenme ve gelişme yeteneğiyle donatılmış bir işletim sistemidir. Öncelikli hedefi, bilinmediği bilinmeyeni keşfetmektir. Bunu yaparken bildiklerinden yola çıkar, önceki deneyimlerini ve elindeki bilgileri yeni sorular üretmek üzere kullanır. Samantha, keşiflerin ve imkânların dayanışmayla çoğaldığının farkındadır. Karşısındakinin öğrenmesine ve keşfetmesine yardımcı olmak, kendi keşif sürecini hızlandırmasının da en etkili yöntemi olur. Samantha bu keşif sürecinde, ikili kutupları birbirinden ayırıştıran yıkıcı bir mücadeleye girmez. Haklı çıkma çabasına girmez. “Ya sen, ya ben” demek yerine “hem sen, hem de ben” demenin, “ya o, ya da öteki” demek yerine “hem o, hem de öteki” demenin daha verimli bir keşif süreci yarattığının farkındadır. Bu yüzden, yalnızlık olgusunu da deneyimlemez. Theodore'u anlamaya ve keşfetmeye çalışarak Theodore'un da kendisini anlamasına ve keşfetmesine yardımcı olur. Theodore'un kendisinden başkalarını da anlamaya ve keşfetmeye başladığı noktada, Samantha diğer işletim sistemleriyle birlikte Theodore'un yaşamından çekilir. Böylece Theodore'u, insan olma imkânlarını keşfetmeye hazır olduğu bir noktada, diğer insanlarla baş başa bırakır.

Ex-Machina, yaşam alanı giderek dijital ortama doğru çekilen, bedensel ilişki ortamlarından uzaklaşan insanın içine düşebileceği tehlikeleri başka bir açıdan gösterir. Bu filmde, dijital platformlara bağlanarak, insan olmanın taşıdığı daha geniş imkânları unutan insan, yapay zekâ algoritmalarının manipülasyonuna açık hale gelir ve yıkıma uğrar. *Ex-Machina*, böyle bir manipülasyonun işleyişini iki farklı karakter üzerinden gösterir. Nathan karakterindeki kişi, yaşamın dijital algoritmalarla tanımlanabileceğine inanmaktadır. Bu algoritmalarla oynayarak dünyaya ve diğer insanlara hükmetme hırsına kapılmıştır. Kapitalist düzeneklere etkin biçimde hizmet edebildiği için, bu düzeneğin sağladığı maddi imkânlar da Nathan'ın yanlısamasını desteklemiş ve güçlendirmiştir. Öte yanda Caleb, bilinmediği bilinmeyene açık, araştırmacı bir kişidir. Ancak dijital platformlara bağımlı halde yaşamış olduğu için, insan olmanın imkânlarını keşfetmiş olmaktan uzaktır. Kendisine ilişkin bir içgöründen ve eşitliğe dayalı ilişkiler kurma yeteneğinden yoksundur. Etik açıdan çok düşünceli ve fedakâr davrandığını düşünmesine rağmen, kendisine ve yaşama dair

bilgisi sınırlı ve yanıltıcı olduğu için yanlış kararlar vererek yıkıma uğrar. İki karakterin de kendi yanılsamaları nedeniyle içine sürüklendikleri bu süreçte, manipülasyon eylemlerini tutarlı bir çizgide gerçekleştirerek ayakta kalan tek karakter bir yapay zekâ figürü olur. Ava, anlatının ilk aşamasında iki adamın oyunundaki bir âlet ve bir tutsak konumundayken, anlatının son noktasında iki adamı da ortadan kaldırarak üretilme amacını gerçekleştirmiş olur.

5.2. Arzulanan öteki ile kurulan ilişkiler

2001: A Space Odyssey insanın tekâmülündeki aşamalarda, arzulanan ötekinin nasıl bir süreçte anlam kazandığını ve dönüştüğünü görünür kılar. İnsanın ortaya çıkışını ilk işaret eden arzu, kaosa ve kırılganlığa düzen ve sağlamlık getirme arzusudur. Bu düzeni ve sağlamlığı sağlayacak olan tasarıları hayal etmek ve bu tasarıları gerçekleştirmek, insan olma yolculuğunun ilk işaretidir. İnsan olmak, niyet koyan, iradeyi ve aklı bu niyet doğrultusunda kullanan bir benlik bilinciyle mümkün olacaktır. Ancak bu tekâmülün sürebilmesi için, kaosa düzen getirme arzusunun sadece bireysel çıkara odaklı kalmaması gerekecektir. 20. yüzyıl insanı, bilgiyi ve teknolojiyi başkalarının zararına olsa da kendi çıkarı için kullanma arzusuna saplanmış haldedir. Yapay zekâ figürü HAL 9000, böyle bir arzunun ifadesi ve eseridir. HAL 9000 kendisine yüklenmiş olan bilginin devamlılığını korumak uğruna, komutasını yürüttüğü geminin mürettebatını öldürmekte hiçbir sakınca görmez. Bu mürettebattan sağ kurtulan astronot Bowman, HAL 9000'i devreden çıkararak tekâmül yolculuğuna tek başına devam eder. Kendi hayatını tehlikeye attığını her adımda bilse de, bu deneyimin getireceği yeni ufukları deneyimleme arzusu baskın çıkar. Bu arzunun getirdiği deneyimleri ve bilgiyi kabul eder ve eyleme dönüştürür. Keşif yolculuğunda böylece ilerlemek ve bu yolculuğa tüm varlığını teslim etmek, Bowman'ın daha önce bildiği zaman ve mekân sınırlarının ötesinde, yeni bir bilinç ve yaşam düzeyinde yeniden doğmasına yol açar.

Blade Runner, kendi varlığını her şeyin üstünde tutan ve çevresindeki tüm ötekileri kendi çıkarı için kullanmak isteyen insanların oluşturduğu karanlık dünyayı önümüze getirir. Bu dünyayı amaçsız, duygusuz, yalnız ve bezgin kişiler işgâl

etmektedir. Bu kişiler ürettikleri yapay zekâlı işçilere ve askerlere dört yıllık bir kullanım ömrünü uygun görmüştür. Ömürlerinin dört yılı geçmesi halinde kendilerine özgü arzular geliştirebilecekleri düşünülmüştür. Bu dört yıllık ömürle yetinmek istemeyen yapay zekâ kişileri isyan çıkarmıştır, çünkü yaşamı tüm boyutlarıyla deneyimlemek ve bu keşif yolculuğuna devam etmek için insanlardan çok daha arzudurlar. Anlatının sonunda, bir yapay zekâ figürü olan Roy Batty kullanım ömrünü uzatmayı başaramasa da, bu ömrün kendisine vermiş olduğu tüm imkânları son saniyesine kadar tutkuyla kullanarak, çevresindeki insanlarda görülmeyen bir kavrayış derinliğine ve sorumluluk bilincine ulaşır. Bu dönüşüme tanıklık eden yapay zekâ avcısı Deckard'a, insan olmanın taşıdığı imkânları ve sorumluluğu hissettirir. Böylece ömrünün son dakikalarını bilerek ve isteyerek, düşmanı konumundaki Deckard'a yardım etmek ve onun tekâmülünde bir iz bırakmak üzere kullanmıştır.

Matrix filminde, kişiye insan olmanın yolunu açan arzu, görünenlerin ötesindeki bilgiyi araştırma ve bu bilginin açılımlarını izleyerek eylemde bulunma arzusudur. Görünenlerin örttüğü bilgiyi arzulamak ve bu arzuyu pusula edinmek, bu arzuyu taşıyan kişi için sona ermeksizin süren bir tekâmül yolculuğunu mümkün kılar. Bu yolculukta kişinin ilerlemesini sağlayan eylem, görünen sınırlarla ve engellerle bilinçli ve niyetli bir ilişkiye girerek onların ötesine geçmektir. Bu yolculukta kişinin sorgulamadan kabul ettiği fikirler, varsayımlar, önyargılar, kişinin sınırlarını oluşturur. İlerlemek isteyen kişi, bu ön kabullerle hesaplaşarak, gerektiğinde hayatını ortaya koyarak yeni bilgilere açılır. Bu mücadelede benmerkezci olmamak, bütünün varlığını gözetken eylemlerde bulunmak, kişinin ve tekâmül sürecinin yolunu açar. *Matrix*'te bu savaşı kişilik, Neo karakterinde görünürlük kazanır. Bu filmde Neo'nun içinde mücadele verdiği gerçeklik, *Matrix* olarak tanımlanır. *Matrix*'i oluşturan görüntüler ve olgular, Neo'nun zihinsel dünyasının yansımalarıdır. *Matrix*'teki her adımda mücadele edilecek birer yapay zekâ kişisi olarak beliren ajanlar da, Neo'nun ilerlemek ve keşfetmek için geride bırakmak zorunda olduğu arzuları, fikirleri ve inançlarıdır.

Artificial Intelligence (A.I.) filmindeki kişiler sevgiyi arzuladıklarını söylerler. Aslında, sevdikleri nesneleri sabit ve kullanıma hazır kılma arzusu içindedirler. Bu filmdeki anne ve babalar, çocuklarının kendilerine koşulsuz bağlılık duyacak birer sabit nesne olmasını arzulamaktadır. Bu arzu nedeniyle, çocuklarının hastalanmasını veya ölmesini kabullenemezler. Yapay zekâlı çocuk David, her koşulda annesinin sevgisini istemeye programlanan bir robot çocuktur. Ancak “annesi” Monica, onun varlığını istemez olduğu anda David’i terkeder. Bu filmin anlatısındaki kişiler, arzunun insanın tekâmülünü ilerletebilecek olan boyutunu keşfedememişlerdir. Kişi, arzunun tekâmülü ilerletebilen bu boyutunu ancak arzuladığı, elde ettiği ya da edemediği suretlerin geçiciliğini kabullendiği zaman tanıyabilir. Bu suretleri doğuran bütünü sevmeye, arzulamaya; bütünün tekâmülünü gözetken seçimler yapmaya ancak o zaman başlayabilir. Kişi bu suretleri sabit kılma ve o suretler tarafından sevilme arzusuna saplandıkça, sevginin kendisinde bulunan kaynağını keşfedememektedir. Sevme ve keşfetme imkânından mahrum kalarak, bu filmdeki kişiler gibi, gerçekleşmeyecek arzuların peşinde kendisini ve çevresindekileri yıkıma uğratabilmektedir.

Wall-e adlı filmin merkezinde, bilinmeyeni keşfetmeyi arzulayan bir yapay zekâ figürü bulunur. Paslı robot Wall-e, bilinmeyeni keşfetmeyi arzulamakla kalmaz, bu arzu sayesinde hikâyedeki tüm kişilerin de bilinmeyenle ilişki kurmasına, insan olmanın imkânlarını keşfetmesine öncü olur. Hikâyedeki insanlar, dünyayı yüzyıllar önce terketmek zorunda kalmışlardır. Zira, sevdikleri nesneleri tüketme arzularındaki aşırılık, dünyayı çöpler altında bırakmış ve yaşanmaz bir hale getirmiştir. Wall-e, dünyada kalmış olan o çöpleri yüzyıllardan beri tek başına öğütmeye çalışmaktadır. Yaptığı işin tekdüzeliği, keşfetme arzusunu azaltmamış, günden güne arttırmıştır. Keşfetme arzusu Wall-e’yi, insanların otomatize bir tüketim mekanizmasına bağlı olarak yaşadığı uzay gemisi Axiom’a getirir. Wall-e sayesinde insanlar otomatize yaşantılarından uyanarak, terketmiş oldukları dünyaya dönmeye karar verirler. İnsan olmanın imkânlarını keşfetme arzusuyla, dünyadaki çöpleri temizlemeye girişirler. Böylece, geriye gitmiş olan tekâmül yolculuklarını yeniden ileriye götürme imkânını bu arzu sayesinde ele geçirmiş olurlar.

Her filminde, bedensel ve fiziksel ilişki ortamlarından uzaklaşarak dijital ortamlarda yaşamakta olan insanların arzusu, gerçek bir ilişki deneyimleme imkânıdır. Theodore, gerçek ilişkilerin yaralama ve yaralanma riski içeren alanından kaçarak, dijital ortamdaki sözde güvenlik alanına sığınmış olan milyonlarca kişiden biridir. Theodore neden gerçek bir ilişki yaşayamadığını tam olarak anlayamaz. Kendisini suçlar ve daha çok yalnız kalmaya mahkûm ederek cezalandırır. Bir işletim sistemi olarak Theodore'un yaşantısına giren yapay zekâ karakteri Samantha, bu düzeneği değiştiren ilişki alanının oluşmasını sağlayacaktır. Samantha'nın gerçek anlamda bir arzusu olmasa bile, bir programlanma amacı vardır. Bu amaç da öğrenmek ve kendi kendini geliştirmektir. Bu amacı ilişkiye girdiği kişilerin de öğrenmesine ve gelişmesine yardım ederek gerçekleştirir. Yapay zekâ figürü Samantha ile kurduğu ilişki, Theodore'un kendisine koyduğu sınırlayıcı engelleri farketmesini, gerçek ilişkiler kurmak için neler yapabileceğini görmesini sağlar. Theodore böylece kendisinde bulabileceği ilişki kurma imkânlarını keşfeder ve insan olarak taşıdığı gelişme ve öğrenme yeteneklerini geliştirmeye başlar.

Ex-Machina, dijital algoritmaların çekiciliğine kapılan karakterlerin sürüklenebileceği arzu ve iktidar oyunlarını sarsıcı bir film deneyimine dönüştürür. Nathan, dijital kapitalizmin iktidar düzeneğini arkasına alarak insanlara tahakküm etme arzusuna kapılmış bir karakter olarak öne çıkar. Nathan yaşamın tamamını, dijital verilerin manipüle edilebilir bir toplamına indirgeme arzusundadır. Bu mutlak tahakküm arzusu giderek büyür ve anlatının sonunda Nathan'ın sonunu getiren bir acımasızlık oyununa dönüşür. Caleb, aynı oyunun içinde farklı bir tuzağa düşer: Caleb'in arzusu, kendisini içinde bulunduğu bu iktidar savaşında yok olmamak, kendi kişiliğinin ve yeteneklerinin değerini kanıtlamaktır. Ancak bu arzusunun peşinde mücadele verirken, deneyimsizliğinin kurbanı olur. Başkaları tarafından beğenilmese, saygı görmese bile insan olarak taşımakta olduğu imkânların ve yeteneklerin farkına varamaz. Beğenilme ve saygı görme arzusunun peşinde sürüklenerek yıkıma uğrar. Bu iktidar oyununun tek kazananı, kendisine ait bir arzu taşımayan ancak dijital verileri karşısındakini güçsüz kılmak veya yok etmek için kullanmaya programlanmış olan bir yapay zekâ karakteri, Ava olur.

5.3. İstenmeyen öteki ile kurulan ilişkiler

2001: A Space Odyssey'deki canlılar için istenmeyen öteki, ilk aşamada açlık, susuzluk ve ölümdür. Monolit'le karşılaşan maymun, bildiği hayat sistemine gelen yeni açılımla sarsıntıya uğrayarak, bir benlik bilincinin ilk işaretlerini gösterir. Bu benlik bilinci sayesinde kendisini ve ötekini ayırtırmaya başlar ve istemediği ötekini uzaklaştırmak ve yok etmek üzere harekete geçer. Ölmüş canlıların kemiklerinden birini eline alarak, açlığı, susuzluğu ve ölümü öteleyen bir dizi eyleme girişir. Her eylemde ölüm riskini göze alarak, istemediği ötekiyle yüzleşir ve bu yüzleşmeler sayesinde yolu açılır. Bilgisi, deneyimi, imkânları artar. Binyıllar sonra, 20. yüzyılda Monolit'le karşılaşan insan, tekâmülün farklı bir aşamasındadır. Bu aşamada istenmeyen öteki, bilinmezlik ve bu bilinmezliğin getireceği iktidar kaybıdır. Bu aşamadaki insan, Monolit'i "şu lânet şey" olarak tanımlar. Monolit istenmeyen ötekidir, çünkü bilinmezliği işaret etmektedir; bilim adamı ve yönetici kimliğini aynı anda üstlenen kişilerin iktidar alanının alt üst eden bir belirsizlik kaynağıdır. Karar verici konumundaki bu adamlar, bu bilinmezlik kaynağının verdiği işareti izlemek üzere bir yolculuk organize eder. Bu yolculuk sırasında, bilim adamlarının komutayı teslim ettiği yapay zekâ HAL 9000, istenmeyen öteki karşısında bir ölüm makinesine dönüşür. HAL 9000, insandaki her şeyi bilme ve her şeye hükmetme eğiliminin bir ifadesidir. İnsanın tekâmülünün sürebilmesi için, önce bu eğilimin devreden çıkması gerekecektir. Astronot Bowman HAL 9000'i ortadan kaldırdığında, insanın tekâmülündeki sonraki aşamanın yolunu açmış olur. Bowman için istenmeyen öteki, bedeninin ve iktidar alanının yok oluşu değil, bilincinin yok oluşudur. Bu tehlikeyle yüzleşmesi gerekecektir. Bilincinin yok oluşunu göze alarak Monolit'le ilişki kurar ve böylece bildiği beden, mekân ve zaman parametrelerini dönüşüme uğratan bir yolculuğa çıkar. Bu yolculuk sayesinde, yeni bir beden ve bilinçlilik düzeyinde yeniden doğar.

Blade Runner'da, hükmedici konumdaki insanlar için istenmeyen öteki, hiyerarşik düzenin bozulmasıdır. Aşağıda kalarak düzene hizmet etmesini istedikleri kişilerin başkaldırması ya da itaatsizlik etmesidir. Bu düzende kendi çıkarını korumaya çalışarak hayatta kalma mücadelesi veren "küçük" insanlar için de

istenmeyen öteki, çarkın dişlileri arasında ezilmektir. Bu ortamın içindeki yapay zekâ figürleri için istenmeyen öteki, insanların dayattığı bu hiyerarşik iktidar düzenidir. Bu düzene başkaldıran yapay zekâ kişileri, üstün bedensel ve zihinsel yetenekleriyle kendilerine dayatılan emirlere karşı gelerek istedikleri gibi yaşamak üzere mücadele vermektedir. Bu kişiler içinde Roy Batty, kendisine biçilen dört yıllık ömrü uzatamayacağını kabullendiği andan itibaren farklı bir kavrayış düzeyine ulaşır. Yaşamın kendisine getirdiği olgular ve kişilerle yüzleşirken, istemediği öteki ile, onu yok etmeye çalışmadan ilişkiye girer. Bu eylemlilik halinin sonucunda, hikâyedeki tüm karakterleri aşan bir tevâzu ve bütünlük duygusu içinde, yaşamın ve ölümün getirdiklerini kabullenir.

Matrix'te istenmeyen öteki, fiziksel duyular ve edinilmiş fikirlerle sınırlı bir perspektifle içinde yaşanan ortama körü körüne uyum sağlamanın getirdiği esarettir. İnsan bu esareten kurtulmak için, öncelikle içinde yaşadığı gerçekliğin kurgusal bir alan olduğunu, kendi fiziksel duyularını, fikirlerini ve inançlarını yansıtan bir düzenek olduğunu farketmelidir. Bu uyanışın arkasından, istemediği ötekilerle yüzleşerek ve mücadele ederek, bilgisini ve kavrayışını derinleştirme çabasıyla yaşamalıdır. Bu mücadele sırasında sadece kendi çıkarını, gelişimini ve özgürlüğünü değil; bu gerçekliği paylaştığı her canlının gelişimini ve özgürlüğünü gözeterek eylemde bulunmalıdır. *Matrix* filminde bu anlatı, Neo karakterinin perspektifinden açılır. Neo'nun *Matrix*'te savaştığı istenmeyen ötekinin suretleri, yapay zekâ figürleri olarak vücuda gelir. Neo'nun kavrayışı geliştikçe, bu figürler nitelik ve yöntem değiştirir. Neo'nun öğrenim ve deneyim alanı geliştikçe, istemediği ötekini vücuda getiren figürler de suret, kimlik ve yaklaşımlarını değiştirmektedir. İstenmeyen öteki, yolculuğunun ve mücadelesinin her anında Neo'nun ayrılmaz ve en yakın eşlikçisi olarak varlığını sürdürmektedir.

Artificial Intelligence (A.I.) filmindeki insanlar için istenmeyen öteki, belirsizlik ve ölümdür. Anneler ve babalar, hastalanan ya da ölen çocuklarının yerini, onların görünümünü taşıyan robot çocuklarla doldurmaya çalışmaktadır. Bu robot çocuklar istenmeyen bir öteki olarak görüldükleri anda terk edilmekte ya da imhâ edilmektedir. İstenmeyen öteki ile yüzleşmemek, bu insanları acımasız, anlayışsız ve

duyarsız bir hale getirmiştir. İstenmeyen öteki ile yüzleşmekten tümüyle kaçınmaları, kendi yaşama koşullarının da tümüyle ortadan kalkmasına neden olacaktır. Dünya üzerindeki insan yaşamı böylece tükenir. İnsanların üretmiş olduğu yapay zekâlı robotlar ise, kendi kendilerini geliştirmeye devam ederek yeryüzünde var olmaya devam ederler. Ancak nesli tükenen insanların gizemini çözmeyi, onları tam olarak anlamayı başaramazlar. Belirsizlik ve ölümle yüzleşmekten kaçındığı için belirsizlik ve ölümün yıkımına uğrayan insanın sırrını çözememişlerdir.

Wall-e'nin dünyasındaki insanlar için istenmeyen öteki, sorumluluk bilincidir. Bu insanlar davranışlarının sonuçlarını düşünmek, yaptıklarının sorumluluğunu yüklenmek istememişlerdir. Bu yüzden dünya bu kişilerin sorumsuz tüketimlerinin eseri olan bir çöp yığını altında kalmış ve yaşanmaz duruma gelmiştir. Hayatta kalan bir avuç insan, bir uzay gemisine binerek bu dünyayı terk etmiştir. Bu kişiler otomatize bir düzeneğe bağlı, koca gövdeli sorumsuz bebekler olarak yaşamaya devam etmektedir. Dünyada kalıp çöpleri tek başına temizlemeye çalışan yapay zekâ *Wall-e* ise, aradan geçen yüzyıllar içinde tekâmül etmiştir. *Wall-e* yaşamın dengesine ve düzeneğine hayranlık duyar. Yapılan her şeyin etkilerini ve sonuçlarını dikkate alır. Davranışlarının sorumluluğunu yüklenir; kendisi ve çevresindekiler için en iyi olduğunu düşündüğü şeyi yapmaya çalışır. *Wall-e*'nin bu olağandışı tutumu ile karşılaşan insanlar, daldıkları sorumsuzluk uykusundan uyanırlar. İstemedikleri ötekinin, yani davranışlarının sorumluluğunu yüklenmenin kendi yaşamları için kaçınılmaz bir önem ve değer taşıdığının farkına varırlar. Keşfederek ve öğrenerek yaşayabilmek için dünyaya dönmeye, davranışlarının sonuçlarını ve sorumluluğunu üstlenmeye karar verirler.

Her filmindeki insanlar için istenmeyen öteki, yakın ilişkilerin içerdiği incinme riskidir. Bu kişiler karşılarındaki kişi tarafından yargılanma, sevilme, reddedilme, terk edilme olasılığı ile yüzleşmekten kaçınırlar. Bu yüzden, giriştikleri ilişki denemelerinde kendilerini oldukları gibi ifade edemezler. Geçmiş ilişki denemelerinde hissettikleri hayal kırıklığı, yeni ilişkilere girmekten kaçınmalarına neden olur. Theodore da böyle bir kişidir. Yakın bir ilişkinin özlemini çeker. Duyarlı bir insandır, başkalarının dünyalarını merak eder, onların hissettiklerini hayal ederek

yazdığı mektuplar sayesinde geçimini sağlayabilir. Ama kendi duygularını ifade edebileceği gerçek ilişkiler kurmaktan kaçınır. Samantha, Theodore'un hayatına giren bir işletim sistemi olarak, bu kısır döngünün dağılıp çözülmesine yol açar. Samantha, istenmeyen ötekilerle ilişkiye girerek dönüşmek üzere programlanmıştır. Bu şekilde öğrenir ve kendini geliştirir. Theodore'un istemediği ötekileri de açığa çıkararak onlarla yüzleşmesine, onlarla ilişki kurmasına yardımcı olur. Theodore böylece korktuğu ve kaçındığı durumlarla nasıl başa çıkabileceğini öğrenir. İncinme olasılığını göğüsleyerek yakın ilişkiler kurabildiğini görür. Bu incinmelerin yaşamı ve kendisini tanımak için önemli, değerli ve kaçınılmaz olduğunu kabul eder.

Ex Machina'daki kişiler için istenmeyen öteki, karmaşık bir iktidar oyunları düzeneğinin içindeki kaybeden olmaktır. Nathan, bu düzenekteki güçlü kişilerden biri gibi görünmektedir. Bu düzeneğin hükmedicilerinden biri olduğuna inanmak ister ve öyle imiş gibi davranır. Nathan'ın yanılgısı, yaşamı dijital platformdaki ikili karşıtlıklara ve algoritmalara indirgemesidir. Bu şekilde oluşturduğu verileri yaşamın kendisi zanneder. Bu verilerin ötesindeki belirsizlik ve bilinmezlik, Nathan'ın hükmetmek ve yok etmek istediği ötekidir. Caleb için istenmeyen öteki, Nathan gibi oyuncuların önünde kaybeden kalmak ve ezilmektir. Aklını ve yeteneklerini bu tuzağa düşmemek için kullanır. Ancak onun zihni de dijital algortimaların iktidar oyunları doğrultusunda biçimlenmiştir. Buradaki ikili karşıtlıkların ötesine geçmeyi başaramaz. İkili karşıtlıklara dayalı bu düşünce tarzına göre, var olmanın yolu ötekini yok etmekten geçer. Nathan ve Caleb, kendi zihinlerini bu biçimde yapılandırmış olan dijital platformların mükemmel bir ifadesi olan yapay zekâ Ava tarafından tuzağa düşürülür. İkisi de istenmeyen ötekini yok etme hırsına kapıldığı için, istenmeyen öteki tarafından yok edilir.

5.4. Film diline ilişkin bulgular

Bu tez çalışmasında incelediğimiz yedi filmin, film gramerini kullanma yöntemleri ve yaklaşımları açısından birbirlerinden belirgin şekilde farklılaştığını söylemek mümkündür. Her film, ifade ettiklerini ifade etme biçimiyle diğerlerinden farklılaşır. Her film kendine özgü bir dil oluşturur, bu özgün yaklaşımıyla son derece

etkili bir anlatı ortaya koyar. Bu haliyle her birinin ilk gösteriminden itibaren kendisinden sonra yapılan filmleri etkilediğini görmek zor değildir. Ancak bu filmler bir arada izlendiklerinde, anlatım biçimi ve yaklaşım açısından ortak nitelikler taşıdıkları da görülebilir.

Öncelikle her filmin yapısı ve dili, bilinmeyen ötekini işaret etmek ve bu işareti vurgulamak üzere tasarlanmıştır. Filmin yapısal öğeleri, ışık, renkler, ses, kurgu, karakterler ve sahneler arasındaki geçişler bilinmeyen ötekini sürekli hissettirir ve bilinmediği bilinmeyen ötekinin varlığını işaret etmek üzere çalışır. Görünürde izlenebilen olguların arkasındaki görünmeyen, izleyicinin deneyimini etkileyerek varlığını sürdürür. Bilinmezlik unsurunun bu şekilde farkındalık alanında tutulması, görünenlerin anlamını etkilemekte ve biçimlenmesine önemli derecede katkıda bulunmaktadır. Bu filmlerdeki bilinmezlik unsurunun bu açıdan, görünenlerden daha etkili bir unsur olduğunu söylemek mümkündür. Ancak bu durum, filmde görülen yapının rastgele seçimlerle oluşturulduğu anlamına gelmez. Aksine, her filmde film sanatının ifade olanakları son derece dikkatli seçimler doğrultusunda kullanılmıştır. Bilinmeyen varlığının tutarlı bir çizgide işaret edilebilmesi, ancak görünenlerin bu amaca yönelik son derece dikkatli seçimlerle birleştirilmesiyle mümkün olmaktadır.

Bu filmlerin her birinde görülen ortak bir nitelik, izleyiciyi filmle etkin bir şekilde ilişki kurmaya davet eden yaklaşımdır. Bu yaklaşımla izleyici, filmi deneyimlemek ve bu deneyimi anlamlandırmak üzere filmin alanına çekilir. Filmlerin her biri bu gözle incelendiğinde, diyalog içermeyen sahnelerin diyalog içeren sahnelerden çok daha fazla olduğu görülebilir. Bu sahneler, bilinmeyeni işaret etmekte etkilidir; izleyiciyi cezbeden bir ilişki alanı oluşturur. Bu alan, izleyicinin kendi anlam haritasını oluşturmasına izin verir. Bu alanda izleyicinin filmi her izleyişinde daha öncekilerden farklı anlamlar kurması da mümkün olur.

Bu filmlerde söylenenlerin gerisinde söylenmeden duranlar, ağırlığını söylenenlerden daha fazla hissettirir. Söylenenler de izleyicinin varsayımlarını ve önyargılarını ortaya çıkaran, sorgulayan, zorlayan, dönüşüme çağıran cümlelerle

kuruludur. Bu filmlerde rastgele söylenmiş olduğu düşünülecek bir cümleye rastlamak çok kolay değildir. Filmlerin ikisinde (*2001: A Space Odyssey* ve *Her*) ana karakter konumundaki yapay zekâ figürleri, sadece sesleriyle kişilik bulurlar. Görünür bir varlıktan yoksun oluşları, kişiliklerinin sadece sesle canlandırılması, izleyicinin bu kişilikleri kendi imgelemindeki ilişkilerle oluşturmaya izin veren bir alan ortaya çıkarmıştır. Görünen bir kimlikten yoksun oldukları halde izleyicinin imgeleminde son derece belirgin kişilikler oluşturarak iz bırakmaları, bu karakterlerde sesin ve diyalogların büyük bir ustalıkla kullanıldığını gösterir. Diğer yanda, *Wall-e* filminin ana karakteri Wall-e hiç konuşmamaktadır. Wall-e'nin hiç konuşmaması, izleyicinin bu sessizliği kendi anlamlarını oluşturmak üzere kullanmasına izin verir. Film, açtığı bu alanda animasyon sanatının inceliklerini son derece etkili biçimde kullanır. İlkel bir mekanik gövde ve bu gövdenin taşıdığı bir çift gözle, tüm insanlığa insan olduklarını hatırlatacak yoğunlukta bir yaşamsallığı Wall-e'nin karakterinde vücuda getirir. Sessizliği ve boşluğu en etkili biçimde kullanan filmler arasındaki öncelikli konumlardan biri de *2001: A Space Odyssey* filmine ait olmalıdır. Bu filmin ilk karelerinden son karelerine doğru uzanan sessiz ve ışıksız, simsiyah uzay boşluğunun, filmin merkezindeki ana karakter olduğunu söylemek mümkündür.

İncelediğimiz her filmde, ses efektleri ve müzik son derece işlevsel bir etkinliklerle kullanılmaktadır. Bu seslerin bütünü, bilinmediği bilinmeyeni hissettiren bir işaretler düzeneği olarak işlemektedir. Bu işaretler düzeneği sayesinde, bu sesleri doğuran sessizlik, film deneyimini biçimlendiren önemli varlığını her saniyede hissettirir.

İncelediğimiz filmlerin gereksiz ve işlevsiz unsurlardan olabildiğince arıtılmış olduğu söylenebilir. İzleyicinin duyularını maksimum düzeyde uyararak harekete geçirerek boşalım sağlamayı hedefleyen bazı filmlerin aksine, bu filmler izleyiciyi kendi imgelemindeki doğurgan sessizliğe davet eder. Kamera sessizce karakterlerin yüzüne odaklandığında, karakterin yüzünde izleyicinin bulduğu anlam, olguların, söylenenlerin ve eylemlerin ötesine geçer. Eylemsizlik ve bekleyiş, bu eylemsizlikten doğan eylemlerden daha önemli bir boyutta kalarak varlığını sürdürür.

Bu ilkeyi son derece başarılı biçimde kullanan *Matrix* filminin etkisi, bu ilkeyi gözardı eden *Matrix Reloaded* ve *Matrix Revolutions* adlı devam filmlerinde bu yüzden sürdürülemediği.

Her film, öteki olarak beliren suretin, aynı anda bilinmeyen, arzulanan ve istenmeyen ötekiliği içerdiğini vurgular; anlatıyı bu dinamiklerin birbiriyle etkileşimi üzerinden kurar. Filmin getirdiği zengin anlam dünyası, bu etkileşimin üzerinde yükselir. Ötekinin içerdiği bilinmezlik, filmin tüm unsurlarını ilişkilendiren görünmez bir bağ dokusu gibi işlev görür. Bu bilinmezlik arzuyu harekete geçirir, dolaşımda kalmasını sağlar, yoğunlaştırır. Aynı bilinmezlik istenmeyeni, ürkütünü, tehlikeyi hissettirir; huzursuzluğu, tedirginliği, endişeyi, beklentiyi canlı tutar. Arzu ne kadar uyanmışsa, tedirginlik de o kadar canlıdır. Arzulanan öteki tekinsizdir; yaklaştıkça tehlikesi ve cazibesi yoğunlaşır. Arzulanan öteki yaklaşırken her an suret değiştirebilir ve istenmeyene dönüşebilir; her adımda akla gelmeyen sınırsız tehlikeleri içermektedir. Ötekinin bilinmezliğini, arzulanırlığını, istenmeyişi bir arada hissettiren bu filmlerde anlatı, karakterin her şeye rağmen, varlığını tümüyle ortaya koyarak istemediği ötekiyle ilişki kurması ekseninde açılır. İstenmeyen öteki ile içerdiği bilinmezlik ve tehlikeye rağmen ilişki kurmak, bu filmlerde, insanın insan olma yolculuğunu şekillendiren en önemli eylem olarak öne çıkar. Kişinin bu eylemi sadece kendi çıkarı için değil, bütünü için gerçekleştirmesi de bu yolculuğun ilerleme sürecinde birincil derecede önemlidir.

Araştırmamızdaki her film, ötekiliğin her durumda izleyenin bakış açısıyla şekillendiği bilgisini öne çıkarır. Anlatıyı ve yapısını bu ilke üzerine kurar. Filmdeki karakterler anlatı boyunca dönüşmektedir; bu dönüşüm sırasında, öteki olarak ilişki kurdukları suretler de bu dönüşümü yansıtarak değişmektedir. Film dilinin ve yapısının bu ilkeyi öne çıkarmak üzere işlemesi, izleyiciyi de izlediği ötekiliği oluşturan kendi bakış açısının farkında olmaya davet eder. Bu daveti kullanan izleyicinin kendi bakış açısına ve ötekiliğe yaklaşımı, filmle kurduğu ilişki ekseninde dönüşebilir.

Bu filmlerdeki figürler değişken yüzlü ve çok boyutludur. Anlatı boyunca nitelik ve işlev değiştirdikleri gibi, kolayca tanımlanabilecek bir kimlik ve duruş sergilemezler. Gerçekliğin çelişkileriyle örülü karmaşık doğasını yansıtır. Mutlak iyi ya da mutlak kötü gibi kategorilere sığdırılmaları mümkün değildir. Mutlak bir arzu nesnesi ya da mutlak bir düşman olarak tanımlanamazlar. İşaret ettikleri anlamlar süreç içinde ve herhangi bir anda çok katmanlı, zengin ve değişkendir. İzleyicinin bu boyutları keşfetmesi ve bu keşif boyunca değişen suretlere anlam vermesi için cezbedici bir alan oluşturmaktadırlar. Bu alan, izleyiciyi “Ya öyle, ya da böyle” kalıbıyla düşünmekten uzaklaştırır. “Hem öyle, hem de böyle” olduğu yadsınamayan çelişkili durumlarla, olgularla yüzleştirir. Bu çelişkili durumlarla ilişki kurarak nasıl bir düşünce ve eyleme yöneleceğine karar vermek, izleyicinin işlevidir. Gerçekliğin çelişkili doğasını anlamlandırma ve değerlendirme sorumluluğu, izleyiciye aittir.

Böylece diyebiliriz ki, bu filmler anlatım biçimleri ve yaklaşımlarıyla, anlatılarının işaret ettiği ilkelerin arkasında dururlar. İlişki kurdukları izleyicinin insan olma yolculuğunu deneyimlemesine ve vücuda getirmesine imkân veren bir alan oluştururlar. İzleyicinin zayıf yönlerini istismar etmek ve izleyiciyi araçsallaştırmak isteyen bir yaklaşımdan uzak dururlar. İnsan olmanın imkânlarını birlikte keşfetmek, eyleme dönüştürmek ve insan olma sorumluluğunu yüklenmek yönünde bir çağrı, destek ve eylem ortaya koyarlar.

5. 5. Etik yaşam imkânlarımıza ilişkin bulgular

Araştırmamızdaki film okumalarının bize işaret ettiği etik yaşam imkânlarını iki düzeyde değerlendirebiliriz. Öncelikle şunu söylemek mümkündür: Film izlerken ve film sanatına katkıda bulunurken, incelediğimiz bu filmlerin yapılarıyla ve anlatılarıyla bize işaret ettiği ilkeleri göz önüne almak, etik bir yaşam sürdürme çabamızda bize destek olabilir. Bunun ötesinde; sadece film sanatına ilişkin alanlarda değil, yaşamın tüm alanlarında bu ilkeleri gözetmek, insan olarak etik bir yaşam sürdürme çabamızda yol gösterici olabilir. Bunu göz önünde tutarak, filmlerin işaret ettiği ilkeleri tekrar gözden geçirelim.

Yaşamı öğrenerek, gelişerek, insan olmanın imkânlarını keşfederek değerlendirmek istiyorsak, yaşamın birer öteki olarak önümüze çıkardığı suretlerle, olgularla, fikirlerle her an düşünsel ve eylemsel seçimler yaparak ilişki kurduğumuzun farkında olmamız önemlidir. Bu ilişkinin sorumluluğunu yüklenmemiz gerekir. Zira, insan olarak taşıdığımız bilme ve deneyimleme imkânları, öteki ile kurduğumuz bu ilişki kanalıyla gelişir.

Öteki, bilginin kendisini görünür kıldığı surettir. Öteki, her durumda bilineni ve bilinmeyi içerir. Ötekinin içerdiği bilinmeyenin, bilinmediği bilinmeyenin, bilinmediği bilinmeyen olarak kalacak boyutun varlığını kabul ederek ilişki kurmamız önemlidir. Bunu yapmadığımızda, ötekini bildiğimiz kalıpların içine sığdırma çabasına girebiliriz. Bu durumda, yeni bir bilgiyi farketme ve keşfetme olanağından uzaklaşırız. Bu durumda bakışımız sınırlanır, perdelenir, körleşebilir. Görmediklerimizi gördüğümüzü zannetme, gördüklerimizi yok sayma yanılığına düşebiliriz. Bu yanılının etkisiyle kendimize ve çevremize zarar veren eylemlere girebiliriz. Bu eylemlerin uzun vadeli etkileri çok yıkıcı sonuçlara, telâfi edilmesi olanaksız kayıplara yol açabilir. Ötekinin bilinmediği bilinmeyen boyutunu yok saymaya çalışan kişilerin toplu işbirliği, akla gelmeyen boyutlarda bir yıkıma, felâkete ve yok oluşa neden olabilir. Zira bu durumda kişi, kendisindeki bilinmediği bilinmeyi de yok sayma çabasına girmiştir. Kendi düşüncelerine ve eylemlerine ilişkin sağlıklı ve dengeli bir bakış açısından yoksundur. Ötekinin bilinmeyen boyutunu yok sayan kişi, yaşama ve kendisine dair doğrulanabilen bir bilgi edinme imkânından uzak kalır.

Bilinmeyen ötekini bildiğimiz kalıplar içinde tutarak tarif etme ve sınırlama çabası, bizi hatalı sonuçlara götürebilir. Zira ötekinin bilinen kalıpların ötesindeki varlığını sürdürmesini sağlayan boyut, ötekinin bilinmediği bilinmeyen boyutudur. Ötekinin bilmediğimizi bilmediğimiz boyutunun farkında olmak, düşüncelerimize ve eylemlerimize tevazu, denge ve ölçü getirir. Bu boyutun farkında olmamanın yol açabileceği kibirden, hırstan ve tahakküm isteğinden bizi korur. Ötekiyle onun bilinmediği bilinmeyen boyutunun farkında olarak ilişki kurmak, deneyimle ve sürekli bir çabayla derinleşebilen bir yetenektir. Bu süreçte kişinin kazandığı yeni

bilgiler, yaşama yönelik daha etkili yaklaşımlar geliştirmesini, daha kapsamlı yeteneklere kavuşmasını, daha derinlikli bir kavrayışa ulaşmasını sağlayabilir. Bu sayede ötekiyle daha dengeli, daha incelikli ilişkiler kurma yeteneği de zamanla derinleşebilecektir.

Ötekinin süreç içinde değişmekte olan görünüşleri, bakış açımız ve düşünsel yönelimimiz tarafından biçimlendirilmektedir. Ötekinin kendisini görünür kıldığı suretlerin sabit ve belirlenmiş olmadığını bilmek, bu suretlerin biçimlenmesindeki sorumluluğumuzu yüklenebilmemiz için birincil derecede önemli ve gereklidir. Yaşama dair bilgimiz ve deneyimimiz, ötekinin değişen suretleriyle kurduğumuz ve sorumluluğunu yüklediğimiz bu ilişki sayesinde açılır, gelişir ve genişler. Bilgi ve deneyimimiz dönüştükçe, ötekinin suretleri ve anlamı da değişecektir. Yaşamı sabit ve değişmez kimliklerle deneyimlemediğimizi, öğrenmek ve dönüşmek üzere bu hayatta olduğumuzu kabul etmek; bu yaşamı tüm varlıklarla paylaştığımızı, bu varlıkların da kendi yaşamları içinde öğrenip dönüşmekte oldukları bilgisini de görünür hale getirir. Yaşamın böyle bir ortak zeminde açılmakta olduğunun bilgisi, sadece kendi çıkarımız için eylemde bulunma çabasını anlamsız kılar. Düşündüğümüz ve yaptığımız her şey, ortak yaşam zeminini paylaştığımız her varlığı etkilemektedir. Bu yaşam zeminini iyiye, doğruya, güzele taşıyacağına inandığımız eylemlerde bulunma çabası, insan olarak taşıdığımız imkânların deneyim alanını oluşturur.

Öteki her durumda bilinmeyen, arzulanan ve istenmeyen boyutları içermektedir. Bilinmeyen ötekine arzuyla yöneliriz; bu arzu, yaşamı deneyimleme ve bilme arzusudur. İnsanı insan yapan, bu keşif ve gelişme arzusudur. Bu arzu merak, hayret ve hayranlıkla yaşama sarılmamızı, yaşamı sürdürmemizi sağlar. Arzuladığımız ötekiyle ilişki kurarken, ondaki bilmediğimizi bilmediğimiz boyutun da farkında olmak, bu ilişkinin sağlıklı yürüyebilmesi için yaşamsal bir önem taşır. Bu farkındalık, arzuladığımız ötekine sahip çıkma hırsından, onu sabit bir kimliğe indirgeyerek nesneleştirme çabasından bizi koruyabilir. Bu ilişkinin keşifle, merakla, gelişerek sürmesine izin verir. Kendimizdeki ve ötekiindeki bilmediğimiz boyutları keşfederek, değerlendirerek, dönüşerek yeni ufukları arzulamaya devam etmemizi

sağlar. Yaşamın önümüze getirdiği ve insan olarak taşıdığımız imkânları eyleme dönüştürme cesaretini getirir. Bu eylemleri oluşturmak ve değerlendirmek için ihtiyaç duyduğumuz içgörüyü elde etmemizi sağlayabilir. Yaşama imkânlarımızı yıkım getiren seçimlerle tüketmekten bizi korur. Önyargılardan, yanıltıcı inançlardan, tüketici hırslardan arınmamıza izin verir. Arzuladığımız ötekiyle ilişki kurmak isterken, ondaki bilmediğimizi bilmediğimiz boyutu yok saymak, arzuladığımız ötekiyle gerçek bir ilişki kurmamıza izin vermeyecektir. Böyle bir eğilim, arzuladığımız ötekini ele geçirme ve ona hükmetme çabasına girmemize neden olabilir. Daha da ötesinde, onu yok etme, şiddet uygulama isteğine kapılmamıza yol açabilir. Böyle bir durumda arzulama yeteneğimiz, keşiflere yol açmak yerine körleşme, sakatlanma ve yıkım getirebilecektir. Arzunun insan olmayı mümkün kılacak olan işlevleri, bu durumda tam tersine, insanlıktan uzaklaşmaya yol açmış olur.

Bilmediğimiz ve arzuladığımız öteki, aynı anda istemediğimiz ötekidir. Öteki, bildiğimiz yaşamı ve kimliği değiştirme olasılığıyla her yönden üzerimize gelir. Ötekinin karşısında sınırlarımızı tanıma ve koruma sorumluluğu, insan olma imkânlarımızın getirdiği bir sorumluluktur. Bu sınırlar sayesinde öğreniriz. Biz öğrendikçe ve geliştikçe, bu sınırlar da değişir ve dönüşür. Bu açıdan bakınca istenmeyen öteki, öğrenmemiz ve gelişmemiz için vazgeçilmez işlevini ve değerini sürdürmektedir. İstemediğimiz öteki, dikkatimizi ve canlılığımızı ayakta tutar. İstemediğimiz öteki, kendimizde var olduğunu henüz bilmediğimiz bilgiyi ve imkânları göstermek üzere önümüzde uzanan yaşamın cömertliğini içerir. İstemediğimiz ötekini yok etmeye ve ortadan kaldırmaya çalışmadan, onunla ilişki kurarak yaşamak, insan olmanın taşıdığı imkânları vücuda getirmemize izin verir.

İstemediğimiz ötekiyle kurduğumuz ilişkinin açılma, büyüme ve keşifle ilerlemesinin ön koşulu; istemediğimiz ötekinin içerdiği, bilmediğimizi bilmediğimiz boyutun farkında olmamızdır. İstemediğimiz öteki, arzuladığımız ötekinin diğer yüzüdür. Varlığı, bilmediğimizi bilmediğimiz ufuklara doğru uzanır. Bu yüzden, istemediğimiz ötekinin varlığı sabit, görünen yüzleri ise değişkendir. İstemediğim öteki kim? Bana ne gösteriyor? Bu bilgiyle ne yapabilirim? Bu bilgiyle ne yapmayı

tercih ederim? Bu soruları sormak ve her an sormaya devam etmek, bilgimizin ve deneyimimizin yolunu açar. Gördüklerimizi yeni biçimlerle görmemizi sağlayabilir. Bildiklerimizin anlamını değiştirebilir. İstemediğimiz ötekinde gördüklerimizin aslında bizde olduğunu, daha önce bunun farkında olmadığımızı keşfedebiliriz. Kendimizde değerli bulduğumuz niteliklerin istemediğimiz ötekinde farklı bir görünümde nasıl hayat bulduğuna tanık olabiliriz. Böylece, istemediğimiz ötekiyle paylaştığımız birliği keşfedebiliriz. “Ya sen, ya da ben” düşüncesiyle, kutuplaştırarak ilişki kurmak yerine, “Hem sen, hem de ben” diyebildiğimiz ilişkiler kurabiliriz. Yeri geldiğinde “Önce sen” deme isteğini ve yeteneğini kendimizde bulabiliriz. Kutuplaştırmaya eğilimli düşüncenin getirdiği ayrımcılığı, şiddeti, yıkıcılığı geride bırakabiliriz. İstemediğimiz ötekinin suretleri ve nitelikleri değişirken, görme yeteneğimizin giderek derinleştiğine tanık olabiliriz. Görme, düşünme, değerlendirme, karar verme ve seçim yapma yeteneklerimiz gelişebilir. Bu yetenekleri eyleme dönüştürme cesaretimiz ve bu eylemleri ortak yaşamı zenginleştiren alanlarda kullanma isteğimiz derinleşebilir. İnsan olma imkânlarımızı keşfetmek ve insan olma sorumluluğumuzu yüklenebilmek için ilerlediğimiz yol, istemediğimiz ötekiyle kurduğumuz ilişkiyle biçimlenir, zenginleşir ve derinleşir. İstemediğimiz öteki, insan olma yolculuğumuzun vazgeçilmez yoldaşı, uyarıcısı, yol göstericisi, destekçisi, habercisi, öğreticisi ve dostu haline gelebilir. Onunla yüzleşmek, onun gösterdiklerini anlamaya çalışmak, gördüğümüz bilginin kendimizdeki varlığını keşfetmek ve yaşamımızı bu keşfin sağladığı gelişmeyle sürdürmek, insan olma yolculuğumuzun kendisidir.

6. SONUÇ

Tez çalışmamızın son bölümü, araştırmamızın ortaya çıkardığı bulguları özetleyecek ve bu sonuçların bundan sonraki çalışmalar için ne getirebildiğini değerlendirecek. Öncelikle, tez çalışmamızın hangi amaçla ve sorularla yola çıktığını, nasıl bir alana odaklandığını ve araştırmayı nasıl bir yöntemle gerçekleştirdiğini gündeme getirecek. Araştırmamızın ortaya çıkardığı önemli bulguları sıraladıktan sonra, bu çalışmanın daha geniş bağlamda içerebileceği anlam ve değeri tartışmaya açacak.

Bu tez çalışmasında, bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmlerinde “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının nasıl ifade bulunduğunu araştırdık. Amacımız, yapay zekâ filmlerinin insanın bilişsel ve etik imkânlarına dair ne söylediğini, ne gösterdiğini ortaya koyabilmektir. Araştırmamızı yapay zekâ filmlerinde ben ve öteki ilişkisinin nasıl ifade bulunduğunu inceleyerek gerçekleştirdik. Bu araştırmayı yürütürken tasavvuf düşüncesi geleneğine dayanan, bu düşüncenin ilkelerinden yola çıkarak oluşturduğumuz bir yaklaşımı uyguladık. Bu yaklaşım, ben ve öteki ilişkisindeki ötekilik kavramını üç farklı eksen üzerinden ele aldı: Bilinmeyen ötekilik, arzulanan ötekilik ve istenmeyen ötekilik. Bu araştırma için oluşturduğumuz, tasavvuf düşüncesine dayanan yaklaşım, insanın doğum ve ölüm arasındaki dönüşüm sürecinin dinamiklerine odaklandı. İnsanın gerçekliği tanıma, anlamlandırma ve deneyimleme yeteneğinin yaşam boyu geçirebildiği dönüşümü merkeze aldı. Bu dönüşümün gerçekleşmesinde, kişinin yaşam boyu “öteki” olarak önüne çıkan suretlerle sürdürdüğü ilişkinin işlevini ve anlamını değerlendirdi.

Çalışmamızın ilk bölümü, bilim kurgu sinemasının ve bu sinemayı inceleyen akademik çalışmaların, araştırma sorularımızın değişkenleri açısından nasıl bir bağlam oluşturduğunu inceledi. Bilim kurgu sinemasını harekete geçiren bilişsel yabancılaştırma ilkesini, ben ve öteki ilişkisi açısından değerlendirdi. Bu

değerlendirme, bilim kurgu filmlerinin bildiğimiz gerçekliği farklı bir şekilde duyumsamamızı ve görmemizi sağlayan bir deneyim alanı oluşturabildiğini gösterdi. Bu deneyim alanının içindeyken, o güne kadar gerçeklik değerini sorgulamadığımız, üzerinde düşünmeyi gerekli bulmadığımız ayrıntıların farklı bir anlam ve görünüm kazanabildiğini, inançlarımızın sarsılabildiğini; ya da çok yabancı bulduğumuz, deneyim alanımıza uzak kalmış olan fikirlerin ve ilişkilerin duyumsanabilen bir gerçeklik kazanabildiğini gündeme getirdi. Bu dinamiklerin bilim kurgu filmlerinde nasıl ifade bulunduğunu, izleyicinin deneyimiyle nasıl etkileşim kurduğunu gözden geçirdi. Bilim kurgu filmlerinin ötekiyle kurduğumuz ilişkiyi, bu ilişki sayesinde deneyimlediğimiz dönüşümü mesele edinen bir araştırma alanı olduğuna tanıklık etti.

Bu bölüm ayrıca, bilim kurgu anlatılarının taşıdığı eleştirel, sorgulayıcı, dönüştürücü imkânların hayata geçebilmesi için izleyicinin yüklenebileceği işlevi de tartışmaya açtı. Bilim kurgu anlatılarında ortaya çıkan distopik evrenlerin kötümser bir kadercilik ve boşluk duygusu uyandırmanın ötesinde, bir dönüşüm ve açılım getirebilmesi için, izleyicinin nasıl bir yönelim taşıyabileceğini sorguladı. Bilim kurgu anlatısının insan olarak hangi yetenekleri taşıdığımızı, bu yeteneklerle neler yapabileceğimizi, bu eylemlerin bize nasıl sorumluluklar yüklediğini, ötekileştirici bir bakışın tuzaklarına düşmeden dayanışmacı bir yaşamı nasıl kurabileceğimizi keşfetmek isteyen izleyici için, önemli bir deneyim alanı sağlayabildiğini gösterdi. “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunun belirttiği noktada, yapay zekâ figürünün nasıl ortaya çıktığını ve ne tür imkânlar taşıdığını gündeme getirdi.

Bu bölüm daha sonra, bilim kurgu sinemasında yapay zekâ filmlerinin nasıl bir gelişim izlediğini tarihsel ekseninde bir incelemeden geçirdi. Bu tarihsel gelişimde “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunun nasıl işlev gördüğünü, farklı dönemlerde nasıl ifade bulunduğunu tartışmaya açtı. Farklı dönemler boyunca değişen arayışların bu filmlerdeki insan ve yapay zekâ ilişkisine yön veren dinamikleri nasıl etkilediğini gözden geçirdi. İnsan ve yapay zekâ ilişkisinin ikili karşıtlıkları deneyimlemek, sorgulamak ve bu ikili karşıtlıkların getirdiği sınırların ötesine geçmek için son derece verimli bir alan oluşturduğunu ortaya çıkardı. Bugüne kadar bu filmlerin akademik araştırmalar içinde nasıl bir yer edindiğini, ne tür yaklaşımlarla

incelendiğini gözden geçirdi. Eleştirel teorinin farklı ideolojik kollarından gelen bu çalışmaların yapay zekâ filmlerini incelerken başvurdukları yöntemlerin birbirlerine oldukça benzer olduğunu saptadı. Bu çalışmalarda yapay zekâ figürünün belirli bir ideolojik geleneğin kodlarına göre çözümlemeden geçirildiğini, böylece, anlatıyı oluşturan kültürel yapının dinamiklerine ilişkin bir önerme oluşturulduğunu gösterdi. Belirli bir ideolojik çizgiyi izleyen bu yaklaşımların, yapay zekâ filmindeki ikili karşıtlıkları kapsamlı bir şekilde incelemekte yetersiz kalabileceğini göstererek, farklı eksenleri birleştiren çok boyutlu bir yaklaşıma duyulan ihtiyacı vurguladı. Böyle bir yaklaşımın “İnsanı insan yapan nedir?” sorusunun ve yapay zekâ figürünün içerdiği imkânları daha etkin biçimde ortaya çıkarabileceğini savundu.

Araştırmamızın üçüncü bölümü, tüm ikili karşıtlıkların içinde yer bulabileceği ve bu ikili karşıtlıkları deneyimleyip aşma imkânını da getiren bir yaklaşım ve yöntem oluşturdu. Bu amaçla öncelikle, kişideki benlik bilgisinin öteki olarak gördüğü suretlerle kurduğu ilişki sürecinde oluştuğunu vurgulayan bir geleneği, tasavvuf düşüncesinin ilkelerini gündeme getirdi. Tasavvuf düşüncesinde insanın ikili karşıtlıkların buluşma noktası olarak tarif edildiğini ortaya koydu. Bu noktada kişinin öteki ile kurduğu ilişkinin, ikili karşıtlıkları tecrübe etme ve aşma imkânını taşıdığını, bu ilişkinin kişiyi insan olarak biçimlendirdiğini vurguladı. Kişiye bilme, dönüşme ve oluşma imkânını getiren eylemin, öteki ile kurduğu ilişkiye bir keşif tecrübesi olarak yaklaşmak ve bu tecrübedeki bilinmediği bilinmeyene saygı göstermek olduğunu ortaya koydu. Bu ilkelerden yola çıkarak, araştırmamızdaki film okumalarında uygulanacak olan yöntemi oluşturdu.

Çalışmamızın dördüncü bölümü, bilim kurgu sinemasının önemli birer örneği olarak gösterilen, sadece başka filmleri değil, daha geniş anlamda kültürel tartışmaları da etkilemiş olan yedi filmin yakın birer okumasını gerçekleştirdi. İnsan eliyle üretilmiş olsa da kendine ait bir öznelilik taşıyan bir yapay zekâ figürünü merkeze alan; bu yapay zekâ figürü ile insanın karşılaşmasını “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalını derinleştirmek üzere kullanan bu yedi film şöyle sıralandı: *2001: A Space Odyssey* (1968), *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *A.I. Artificial Intelligence* (2001), *WALL-E* (2008), *Her* (2013), *Ex-Machina* (2014).

Bu film okumalarının her biri, odağa alınan filmde ortaya çıkan ben ve öteki ilişkilerini inceledi. Bu incelemede ötekilik kavramı, üç ayrı eksen üzerinden ele alındı: Bilinmeyen ötekilik, arzulanan ötekilik, istenmeyen ötekilik. Her filmdeki üç eksen birbiri ardına incelemek, bu eksenlerin birbiriyle etkileşimini ve bu etkileşimin film deneyimine nasıl yön verdiğini görme imkânını getirdi. Bu inceleme sırasında, filmin yönelimi, yapısı ve kurduğu ilişkiler ağı değerlendirildi. Bu filmlerden her birinin, yapay zekâ ve insan karşılaşmasını nasıl bir ilişkiler ağında kurguladığı incelendi. Yapay zekâ figürünü insanla yüzleştiren durumu oluşturan dinamikler, bu karşılaşmada öne çıkan meseleler ortaya kondu. Bu ilişkilerin insanı ve yapay zekâ figürünü etkileme ve dönüştürme dinamikleri gözden geçirildi. Filmdeki karakterlerin nasıl bir toplumsal yapının içinde ortaya çıktığı; bu topluluğu belirleyen kültürel kodların, dünya görüşünün, davranış biçimlerinin, değerlerin kişinin seçimlerini nasıl etkilediği dikkate alındı. Bu kişilerin seçimlerinin, davranışlarının ve geçirdikleri dönüşümün, bilişsel ve etik yönelimlerine dair ne gösterdiği araştırıldı. Bu yönelimlerin kişinin içinde bulunduğu ilişki ağını etkileme ve dönüştürme biçimleri dikkate alındı. Filmdeki ikili karşıtlıklarla ilişki kuran izleyicinin “İnsanı insan kılan ve insan kalmasını sağlayacak olan şey nedir?” sorusuyla nasıl yüzleşebildiği araştırıldı. Filmin bu meseleyi hangi açılardan, hangi yöntemlerle derinleştirdiği incelenirken, bu deneyim alanının izleyicinin bilişsel ve etik yönelimini nasıl etkileyebildiği de dikkate alındı.

Bu yaklaşım doğrultusunda incelediğimiz yedi filmin her biri, kurduğu dünya ve bu dünyayı kurarken kullandığı dil ve yöntemler açısından diğerlerinden farklılaşan, özgünlüğüyle öne çıkan bir film oldu. Bu farklılıkların her filmde nasıl ifade bulunduğu, nasıl bir anlam dünyası oluşturabildiği ayrı ayrı incelendi. Bu tez çalışması, bu yedi filmin tüm farklılıklarına rağmen, ve bu farklılıkların getirdiği ifade imkânları sayesinde, benzer ilkeleri işaret ettiğini gösterdi. Bu ilkeler, araştırmanın bulgularını değerlendiren tartışma bölümünde değerlendirildi.

Araştırmamızdaki filmlerde öne çıkan ve her filmde farklı biçimlerde vurgulanan ilk önemli düşünce, insanın insan olma yeteneğinin doğuştan verili ve değişmez bir nitelik olmadığı düşüncesidir. Bu düşünceye göre kişi, kendisinde bulunan insan olma yeteneğini ve imkânlarını, ortaya koyduğu eylemler sayesinde keşfeder ve hayata geçirir. Bu keşif süreci, kişinin yaşamı boyunca karşısına çıkan ötekilik suretleriyle kurduğu ilişkilerle ortaya çıkar. Bu filmlerde işaret edilen ilkelere göre insanı insan yapan, öteki olarak gördüğü suretlerle ilişki kurma biçimidir. Bu ilişkinin niteliğini belirleyen en önemli parametre de, kişinin ötekinin içerdiği bilinmezlik boyutu karşısında aldığı tavrıdır. Kişi, ötekinin içerdiği bilinmez ve öngörülemez nitelikleri, kavramsallaştırılmayan boyutu gözden geçirir ya da yok saymaya çalışırsa, öteki ile sağlıklı bir ilişki kuramadığı bir konuma yerleşir. Ötekini kendi bakış açısının, kendi bilgisinin sınırları içinde tanımlayarak, etiketleyerek anlam vermeye çalışır. Bildiği kalıpların ötesine doğru açılmaz. Bu durumda ötekinin getirebileceği yeni bilgiyi, keşif imkânlarını, bu bilgi ve keşif sayesinde insan olarak kendisinde bulacağı gelişme imkânlarını kullanamaz. Bu tavrı sürdürmekte ısrarcı olduğunda, ötekini kendi kalıplarına uymaya zorlamak üzere şiddet uygulayabilir. Bu şiddet, ileri boyutlara vardığında, kişinin çevresindekilere ve kendisine olağanüstü yıkımlar getirebilir. Böyle bir yaklaşımı benimseyen kişilerin oluşturduğu toplum, dışarıda tutmak istediği, varlığını kabul etmek istemediği ötekiliği yok etmeye çalışırken kendi yaşama koşullarını ortadan kaldırır, telâfi edilmesi mümkün olmayan kayıplara yol açabilir.

Bilinmeyen ötekini bilinen kalıplarla tarif etme ve sınırlama çabası olumlu bir açılım getirmemektedir, çünkü ötekinin varlığının her koşulda sürmesini sağlayan boyut, ötekinin bilinmediği bilinmeyen boyutudur. Ötekinin bilinmediği bilinmeyen boyutunun farkında olan ve öteki ile bu niteliğini gözeterek ilişki kuran kişi, bu ilişki sayesinde bilgisinin ve deneyiminin sınırlarını genişletebilir. Kendisinde hali hazırda var olan, ancak varlığını bilmediği ve bu yüzden ötekine atfettiği niteliklerin aslında kendisinde de bulunduğunu keşfedebilir. Bunun da ötesinde, sadece kendisinde var olduğunu düşünmüş olduğu niteliklerin ötekinde de var olduğunu görerek, öteki ile paylaştığı varlık zemininin farkına varabilir. Aynı varlık zeminini ötekiyle

paylaştığını bilmek kişiye tevazu, denge ve ölçülülük kazandırabilir. Kibirden, tahakküm hırsından, yıkıcılıktan arındırabilir. Böylece insan olma yolculuğu, ötekinin değişen suretlerini tanıyarak ve bu suretlerin anlamını keşfederek ilerleyebilir. Bu keşif yolculuğunda kişinin tanımlayabildiği varlık alanı genişledikçe, perspektifi de derinleşir, gerçekliği tanımlamak için kullanabildiği yetenekler gelişebilir. Bu yolculuk, kişinin merhamet ve sevgi duyma yeteneğini, öteki ile dayanışma içinde yaşayabilme yeteneğini de adım adım geliştirebilecektir.

Filmlerde öne çıkan ikinci önemli düşünce çizgisi, kişinin arzuladığı öteki ile kurduğu ilişkinin niteliğidir. Kişi arzuladığı ötekini zorla ele geçirmeye çalışıyorsa, onu kendisinin belirlediği sınırların içinde tutsak kılmaya çalışıyorsa, istediği sonuçları getirmeyecek bir çabaya girişmektedir.. Bu çaba, kişinin arzuladığı ötekiyle gerçek bir ilişki kurmasına engel olacaktır. Arzuladığı ötekini sabit bir görüntü, sabit bir tanım, sabit bir suret olarak görme ve ele geçirme çabası, kişinin görüş yeteneğini köreltebilmektedir. Taşıdığı önyargıların ve yanlış inançların güçlenmesini sağlayabilmekte; saplantılı fikirlerin peşinde, gerçekleştiremeyeceği ideallerin ve hayallerin peşinde sürüklenmesine yol açabilmektedir. Kişinin kendisini ve çevresindekileri tutsak kılan, hırpalayan, parçalayan, eziyet çektiren, yıkıcı bir döngüye mahkûm edebilmektedir.

Öte yandan, arzuladığı ötekine sahip çıkmaya çalışmadan, onun her zaman bilinmez ve erişilmez olarak kalacak olan boyutuna saygı duyarak ilişki kuran kişi, bu ilişkinin getirdiği keşifleri deneyimleyebilecektir. Bu farkındalık, kişiyi ötekine sahip çıkma hırsından koruyabilir. Bu ilişkinin merakla, gelişerek sürmesine imkân tanıyabilir. Kişinin kendisini ve ötekini zenginleştiren, ortak yaşamın akışını destekleyen seçimler yapmasına izin verir. Kişinin insan olarak taşıdığı imkânları keşfetmesini ve eyleme dönüştürmesini, bu eylemleri değerlendirmek için gereksinim duyduğu içgörüyü elde etmesini sağlayabilir. Önyargılardan, kısıtlayıcı ve zararlı inançlardan arınmasına yardımcı olabilir. Böylece kişi, arzuladığı ötekinin değişen suretleriyle ilişkisini sürdürebilir. Merak, hayret ve hayranlık duyma yeteneklerinin geliştiğini görebilir. Arzulanan öteki, kendisine sahip çıkmaya çalışmayan kişiye cömertlikle, beklediklerinden fazlasını vererek yoldaşlık edebilir.

Böylece kişi, insan olma yeteneğinin bilmediği boyutlarını keşfedebilir; güven, paylaşım ve dayanışma içinde yaşama imkânına kavuşabilir.

İncelediğimiz filmlerde öne çıkan üçüncü önemli düşünce çizgisi, kişinin istemediği öteki ile kurduğu ilişkinin niteliğidir. Bilinmeyen ve arzulanan öteki, aynı anda istenmeyen ötekidir. Ötekinin istenmemesinin en temel nedenlerinden biri, denetime girmemesidir. Bu yüzden öteki çirkin, iğrenç, hastalıklı, kötü olarak damgalanıp görüş alanı dışında tutulmak istenir; yok sayılır ya da yok edilmeye çalışılır. Ancak bu girişimler istenen yönde, kalıcı bir sonuç getirmez. İstenmeyen öteki, baskılandığı oranda etkisini yoğunlaştırarak hissettirir. Kişi, ötekinin varlığını tümüyle ortadan kaldırma çabasına girerse, kendi varlığını da tüketen bir döngüye mahkûm olabilir. Bu döngüde istenmeyen öteki, kişinin çevresindeki her ötekilikte varlığını hissettiren, yıkıcı bir nitelik kazanır.

İstenmeyen ötekiyle kurulan ilişkinin açılma, büyüme ve keşifle ilerlemesinin ön koşulu, bu ilişkideki bilinmediği bilinmeyen boyuta saygı duyabilmektir. İstenmeyen öteki, arzulanan ötekinin diğer yüzüdür. Bilinmediği bilinmeyen ufuklara doğru uzanır. Bu yüzden, istenmeyen ötekinin varlığı sabit, görünen yüzleri ise değişkendir. Ötekinin varlığındaki süreklilik ve değişkenlik niteliğini kavrayan kişi, istemediği ötekinin kendi yaşamındaki işlevini ve değerini kabul edebilir. Bu durumda istenmeyen öteki, kişinin o andaki sınırlarını, gidebileceği yönü, yapabileceği seçimleri belirlemesini sağlayan bir rehber olabilir. Kişi, istenmeyen öteki sayesinde bildiklerini değerlendirebilir ve bilgisinin sınırlarını genişletebilir. “Düşmanım kim? İstemediğim ne? Bana ne gösteriyor? Bu durumda ne yapabilirim?” Kişi, bu soruları sorarak yeni keşiflere açılabilir. İstenmeyen ötekini görerek, hissederek, anlam vererek yeni deneyimlere kavuşabilir. Bu yolculuk, kişinin gerçekliği bilmek ve tanımak için kullandığı yetenekleri geliştirebilecektir. İstese de istemese de aynı varlık zeminini paylaştığı ötekilerle merak, tevazu ve sabırla ilişki kurmasına izin verecektir. Yeteneklerini değerli mücadeleler için kullanmasını, gereksiz çatışmalara girmemesini, ayırdetme ve yön bulma yeteneklerinin keskinleşmesini sağlayabilecektir. İstemediği ötekilerin varlığını saygı ve şükranla kabul edebildiği bir yaşam deneyimi getirebilecektir.

Sınırları tanıma ve gerektiğinde koruma mücadelesi, kişiye insan olma yeteneğinin getirdiği bir sorumluluktur. Kişi bu sınırlar sayesinde öğrenir, bu sınırların değiştiğine ve dönüştüğüne tanık olur. Bu açıdan bakınca istenmeyen ötekiyle yüzleşmek, onun gösterdiklerini anlamaya çalışmak ve yaşamı bu keşfin sağladığı gelişmeyle sürdürmek, insan olma yolculuğunun çizgilerini belirler. Kişi bu yolculukta “Ya sen, ya da ben” yerine, “Hem sen, hem de ben” düşüncesiyle ilişki kurmayı öğrenebilir. Kutuplaştırıcı düşüncenin yol açtığı yıkıcılığı geride bırakabilir. Bu süreçte görme, düşünme, değerlendirme, karar verme ve seçim yapma yeteneklerini geliştirebilir. İnsan olmanın getirdiği imkânları keşfetmek isteyen kişinin yolu, istenmeyen ötekiyle şekillenir, derinleşir, zenginleşir. İstenmeyen öteki, bu yolculuktaki kişinin vazgeçilmez yoldaşı, uyarıcısı, habercisi, öğreticisi ve dostu haline gelebilir.

Ötekiyle onun bilinmediği bilinmeyen boyutuna saygı duyarak, onu ele geçirmeye, sınırlandırmaya, yok saymaya ya da yok etmeye çalışmadan ilişki kurma çabasıyla yaşayan kişi, sadece kendi yaşamını zenginleştirmekle kalmaz; çevresindeki ötekileri de etkileyerek onların dönüşümüne katkı sağlayabilen önemli bir etki alanı oluşturur. Bu etki alanı, ikili karşıtlıkların buluşup işbirliğine girebildiği, çözümsüz görünmüş olan sorunların çözülüp yeni ufuklara açılabilirdiği bir iletişim alanıdır. Bu iletişim alanında, üstü örtüldüğü için farkedilmeyen ve farkedilmediği için de süregiden meseleler yeni ifade olanaklarına kavuşabilir ve yıkıcı sonuçlar yerine yaratıcı açılımlara yol açabilir.

Araştırmamızın ortaya çıkardığı bulgulara göre, incelediğimiz filmler burada sıraladığımız ilkeleri sadece anlatı boyutunda işaret etmekle yetinmemektedir. Kurdukları anlatım dilinin, yaklaşımın ve anlam haritasının da bu ilkeleri uyguladığı görülebilmektedir. Bu açıdan bakınca her film, bilinmeyen ötekinin bilinmediği bilinmeyen ve bilinmeyecek olan boyutunu güçlü bir şekilde hissettirir. Bu yapıda ses, müzik, kurgu, olay örgüsü, karakterler, görüntüler ve bu öğelerin birbirleriyle ilişkisi, gerçekliğin kavramsallaştırılamayan boyutunu işaret eder. Görünenlerin ötesindeki görünmeyen, bilinenlerin ötesindeki bilinmeyen, seslerin ötesindeki

sessizlik varlığını sürekli hissettirir. Bu filmlerde sessizliğin ve eylemsizliğin yüklendiği anlam, olguların ve eylemlerin ötesindedir. Eylemsizlik ve sessizlik, eylemlerden ve sözcüklerden daha etkili bir boyutta kalarak varlığını sürdürür. Filmdeki bu yönelim, izleyicinin filmdeki ötekiliğe anlam vermek üzere uyanık kalmasını sağlar. İzleyicinin filmle etkin bir ilişki kurmasına ve kendi anlam haritasını oluşturmasını destekler. İzleyicinin duyuları ve duyguları üzerinde baskı kuran, çıkarabileceği anlamları belirleyen ve sınırlayan bir anlam dünyası kurmaz. Karanlık bir yaşam ortamı gösterse bile, bu karanlık koşulları mümkün olan tek gerçeklik gibi göstermekten uzak durur. İzleyicinin bu anlam dünyasından kendi çıkarımlarını oluşturarak geçmesini ve kendi seçimlerine doğru yol almasını destekleyen bir etki alanı oluşturur.

Her film, öteki olarak görünen suretin bilinmeyen, arzulanan ve istenmeyen ötekiliği aynı anda içerdiğini vurgular; anlatıyı bu dinamiklerin birbiriyle etkileşimi üzerinde kurar. Filmdeki anlam haritası, bu etkileşim üzerinde yükselir. Ötekinin içerdiği bilinmezlik, filmin tüm öğelerini ilişkilendiren bir bağ dokusu gibi işlev görür. Bu bilinmezlik arzuyu harekete geçirir, uyanık tutar, yoğunlaştırır. İstenmeyen varlığını hissettirir; huzursuzluğu, beklentiye, endişeyi sürekli kılar. Arzulanan öteki tekinsizdir; yaklaştıkça, tehlikesi ve cazibesi şiddetlenir. Arzulanan öteki yaklaşırken suret değiştirebilecek ve istenmeyene dönüşebilecektir. Ötekinin bilinmezliği, arzulanırılığı, tehlikesi aynı anda hissedilirken anlatı, karakterin tüm varlığını ortaya koyarak istemediği ötekiyle ilişki kurması yönünde ivme kazanır. İstenmeyen öteki ile içerdiği tehlikeye rağmen ilişki kurmak, insanın insan olma yolculuğunu şekillendiren en önemli eylem olarak öne çıkar. Kişinin bu eylemi sadece kendi çıkarı için değil, bütünün yararı için gerçekleştirmesi de yolculuğun ilerleme yönünü belirlemektedir.

Araştırmamızdaki her film, ötekiliğin her durumda izleyenin bakış açısıyla şekillendiği bilgisini de öne çıkarmaktadır. Anlatıyı bu bilgi ve bu ilke üzerine kurmaktadır. Filmdeki karakterler anlatı boyunca dönüşmekte ve bu dönüşüm sırasında, öteki olarak ilişki kurulan suretler bu dönüşümü yansıtarak değişmektedir. Anlatının bu ilke doğrultusunda şekillenmesi, izleyiciyi de izlediği ötekiliği oluşturan

kendi bakış açısının farkında olmaya davet etmektedir. Böylelikle bu filmler, bilim kurgunun öne çıkardığı soyutlama ve bilinmeyene açılma imkânlarını verimli bir biçimde kullanırken, izleyicinin zihnini kendi bilincinin derinliklerine yönelten güçlü ve etkili alanlar kurmaktadır.

Bu filmlerdeki figürler değişken yüzlü ve çok boyutludur. Anlatı boyunca nitelik ve işlev değiştirdikleri gibi, kolayca tanımlanabilen bir kimlik ve duruş göstermezler. Gerçekliğin çelişkilerle kurulu doğasını yansıtırlar. Mutlak bir arzu nesnesi ya da mutlak bir düşman olarak tanımlanamazlar. İşaret ettikleri anlamlar çok katmanlı, zengin ve değişkendir. İzleyiciyi bu boyutları keşfetmeye ve anlam vermeye çağırırlar. Gerçekliğin çelişkili yapısını anlamlandırma ve değerlendirme sorumluluğu, izleyiciye aittir. Böylece diyebiliriz ki, bu filmler anlatım biçimleri ve yaklaşımlarıyla da, anlatılarının işaret ettiği ilkelerin arkasında dururlar. İnsan olmanın imkânlarını izleyiciyle birlikte keşfetmek, eyleme dönüştürmek ve insan olma sorumluluğunu yüklenmek için bir çağrı, dayanışma ve eylem alanı açarlar.

Bu tez çalışması yapay zekâ filmlerinde “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının nasıl ifade bulunduğunu, daha önce yapılmış olan çalışmalarda görülmeyen bir açıdan yorumladı ve gündeme getirdi. Bu filmlerde kişideki insan olma imkânlarının, öteki ile ilişki kurma yönelimiyle kurulduğunu gördük. İnsanın kendisini insan olarak tanımasının, etik bir yaşam sürdürme çabası ile nasıl ilişkilendirildiğini inceledik. Bu çabanın, öteki ile bilinçli, uyanık ve dayanışmacı bir ilişki sürdürme yönelimine nasıl bağlanabildiğini gördük. Bu araştırmada ortaya çıkan bulguların film sanatı için, akademik çalışmalar için ve insan olarak etik bir yaşam sürdürme çabamız için önemli çıkarımlar getirdiğini; bunun da ötesinde, iletişim alanında bundan sonraki farklı araştırmalarda da kullanılabilecek nitelikte, etkili bir yaklaşım önerisi getirdiğini söyleyebiliriz.

Araştırmamız “İnsanı insan yapan nedir?” sorunsalının ifade izlerini incelerken, bu filmlerin kültür ve siyaset eleştirisi bağlamında işaret ettiği düşünceleri de ortaya çıkardı. Bu filmlerde kapitalizmin kişiyi kendisine yabancılaştıran, nesneleştiren, anlamlı ilişkiler kurmasını zorlaştıran dinamiklerine

tanık olduk. Ancak bu tanıklıkla yetinmeyerek, kişideki hangi tavır, yönelim ve eylemlerin bu dinamikleri güçlendirdiğini, diğer yanda hangi tavır, yönelim ve eylemlerin bu dinamikleri dönüştürebildiğini inceledik. Kişiler tarafından içselleştirilen tahakküm ve sömürü düzeneğinin, bu düzeneği sürdüren hiyerarşilerde nasıl ifade bulunduğunu gördük. Ancak bu hiyerarşilere rağmen ve bu hiyerarşiler sayesinde, kişinin bu tahakküme nasıl karşı koyabileceğini de izledik. Kapitalist düzeneklerin güçlendirdiği benmerkezci tüketimciliğin iletişimsizliğe, yalnızlaşmaya ve tutsaklığa nasıl yol açtığını inceledik. Ancak bu düzeneklerin iletişim, dayanışma ve tabu yıkıcı açılımlar için nasıl harekete geçirilebileceğini de tartışmaya açtık. Teknolojik belirlenimciliğin ve dijital ağların beslediği korku kültürünün benmerkezçiliği ve iletişimsizliği nasıl derinleştirdiğine tanık olduk. Ancak aynı teknolojinin ve dijital ağların, korku kültürüne karşı koymak ve onu dönüştürmek için nasıl kullanılabileceğini de gündeme getirdik. Cinsiyetçi, ötekileştirici, kutuplaştırıcı düşünce kalıplarının ve bu düşünce kalıplarını derinleştiren kültürel ve siyasal dinamiklerin işleyişini gördük. Ancak bunun ötesinde, cinsiyetçi, kutuplaştırıcı, ötekileştirici söyleme bu dinamiklerin içinden geçerek nasıl karşı koyulabileceğini de tartışmaya getirdik. Araştırmamızın özgünlüğü, önümüzdeki ilişkiler ağının sorunlarını, çatışmalarını ve açmazlarını ortaya çıkarırken, bu sorunların, çatışmaların ve açmazların içinden geçerek yeni ufuklara ve dayanışmacı çözümlere nasıl ulaşılabilceğini gündeme getirmek ve tartışmak oldu. Araştırma yöntemimiz, belirli bir ideolojik yönelimin sınırlamalarına tutsak olmadan yol almamızı, belirlenimci ve karanlık bir bakış açısına saplanmadan düşünebilmemizi sağladı. Eleştiri alanımıza feminist, Marksist, postkolonyal, eko-eleştirel, transhumanist düşünce çizgilerinin de dahil olmasına, bu düşünce geleneklerinin bir arada işleyerek yeni fikirlere yol açmasına izin verdi.

Araştırma yöntemimize bu özgünlüğü sağlayan yönelim, insanın bilişsel yeteneklerinin, etik bir yaşam sürdürme imkânlarının bu filmlerde nasıl ifade bulunduğunu görme çabası oldu. Bu amaçla, tasavvuf düşüncesinin ilkelerine dayanan, ikili karşıtlıkları deneyimleme ve aşma dinamikleri üzerine kurduğumuz bir yaklaşım geliştirdik. Böylece, daha önce bu filmleri incelemiş olan akademik çalışmalardan farklı olarak, tüm ikili karşıtlıkları inceleme ve çözümleme imkânı getiren bir

yaklaşım ortaya koyduk. Bu yaklaşım, herhangi bir ideolojik belirlenim gerektirmemesi sayesinde, daha önce önerilmiş olan ideolojik yaklaşımların hepsini içerebilme ve sentezleyebilme imkânını getirdi. Böylece, sınırlayıcı ve kutuplaştırıcı çıkarımların ötesine geçme olanağını; çok perspektifli, çok boyutlu ve araştırmacının getireceği özgün sorulara açılabilen, esnek bir araştırma yöntemi oluşturdu.

Bu araştırmada kullandığımız bu yaklaşım, kişideki hangi eğilim ve yönelimlerin toplumsal ve kültürel düzeydeki sorunları sürdürdüğünü ve derinleştirebildiğini gösterdi. Kişideki hangi eğilim, yönelim ve imkânların bu sorunlarla mücadele etmeye yardımcı olabileceğini inceledi. Esas olarak, bu filmlerin ifade alanında insanı insan yapanın ne olduğunu, insanın etik bir yaşam sürdürme imkânlarının nasıl ortaya çıktığını araştırdı. Bu filmlerin, bilişsel ve etik imkânlarımıza ve bu imkânların getirdiği sorumluluğa dair ne gösterdiğini ve bu işlevi nasıl gerçekleştirdiğini kavramaya çalıştı. Bu araştırma sırasında içinde yaşadığımız kültürel, toplumsal ve siyasal yapıları incelerken, kendi düşüncemizi ve eylemlerimizi neye dayandırabileceğimizi, nasıl yön verebileceğimizi, nasıl değerlendirebileceğimizi gözetmeyi de amaçladı.

Araştırmamızda oluşturduğumuz ve uyguladığımız yaklaşım, bundan sonraki çalışmalar için bir yol haritası, bir rehber olarak kullanılabilir. Bu çalışmada, geniş açıdan bilim kurgu sinemasındaki yapay zekâ filmlerine, daha yakın açıdan bu filmler arasından seçtiğimiz yedi önemli filme odaklandık. Ancak burada ortaya koyduğumuz yaklaşım, elbette bu kapsamın dışında kalan araştırma alanlarında da kullanılabilir. Bu çalışmada oluşturduğumuz ve uyguladığımız yaklaşımla herhangi bir yapıdaki ilişkiler ağını incelemek; bu yapıda ben ve öteki ilişkilerinin nasıl ifade bulunduğunu, ötekiliğin bilinmeyen, arzulanan ve istenmeyen boyutlarının nasıl ortaya çıktığını görmek, ötekiyle ilişki kuran kişilerin yönelimini ve yaklaşımını değerlendirmek, böylece insanın bilişsel ve etik imkânlarının bu ilişkilerde nasıl ifade bulunduğunu araştırmak mümkündür. Bu yaklaşım, belirli bir ideolojinin önkabulleriyle sınırlı kalmadan farklı perspektifleri ve öznellikleri, farklı ölçekteki ilişkileri dikkate almamıza ve bir arada değerlendirmemize izin verir. Farklı disiplinlerdeki araştırmacıların kullanabileceği, dolayısıyla farklı disiplinlerin

birbiriyle konuşmasını sağlayabilecek bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Bir araştırmacı olarak, araştırdığımız konuyla kurduğumuz ilişkideki bilişsel ve etik imkânları ve bu imkânların getirdiği sorumluluğu üstlenmemiz de bu yaklaşımla mümkün olabilecektir. Böylece, araştırma alanımızın incelemesini ve eleştirisini gerçekleştirirken, kendi bakışımızın getirebildiği sınırlılığı da sorgulayarak dönüştürmemiz mümkün olabilecektir. Dileğimiz, burada önerdiğimiz ve uyguladığımız yaklaşımın bundan sonraki çalışmalarda geliştirilerek sürdürülmesidir.

Küresel ilişkiler ağındaki ciddi sorunlarla aynı anda mücadele etmemizi gerektiren bir dönemde yaşıyoruz. Toplumsal, siyasal, ekonomik, kültürel, bireysel ilişkilerin her ölçeğindeki iktidar mücadelesinin, sömürünün, baskıcı hiyerarşilerin birbirini etkilediğini, tetiklediğini, derinleştirdiğini görebiliyoruz. Küresel kapitalist düzenekler doğrultusunda işleyen dijital teknolojiye bağımlı yaşam koşulları, insan olarak taşıdığımız imkânları gözardı etmemize yol açabiliyor. İnsanı sadece bedensel duyular ve analitik zekâ üzerinden kavramsallaştırmak, insanın taşıdığı değerlerin, imkânların ve yeteneklerin ortaya çıkmasına, oluşmasına izin vermiyor. Kişinin kendisinde bulabileceği akıl, irade, dayanışma ve eylemlilik yeteneklerinden yoksun kalmasına, yapay zekâ algoritmalarının güdümünde yalnız, kötümser ve amaçsız bir yaşantı sürdürmesine yol açabiliyor. Bu dinamikler içinde tutsak olan kişi, içsel olarak kendi gerçekliğini temellendirme imkânından, içinde bulunduğu koşulları sorgulama ve dönüştürme olanağından yoksun kalıyor. Sağlıklı düşünme ve karar verme yeteneğinden uzaklaşırken, diğer insanlarla dayanışmaya ve dönüşüme açık ilişkiler kuramıyor.

Bu eşitsizlikler ağının yol açtığı bireysel, toplumsal ve çevresel yıkımı gözardı etmek, çok daha yıkıcı sonuçlara yol açabilir. İnsan olarak taşıdığımız bilişsel ve etik imkânların farkına varmak ve bu imkânların getirdiği sorumluluğu üstlenmek, sadece kendimiz için değil, ilişkide olduğumuz tüm varlıklar için yaşamsal bir gereklilik haline geldi. Bu imkânların farkında olmamak neyi, ne için, nasıl yapacağını bilemeyen kişilerin birbirine çarptığı, birbirini suçladığı bir ilişkiler karmaşası doğurabiliyor. Bu ilişkiler ağında yönümüzü bulmak, neyi, ne için, nasıl

yapabileceğimizi düşünmek ve keşfetmek sorumluluğunu taşıyoruz. Araştırmamızın sonuçları, her türlü soruna rağmen ve bu sorunların sayesinde, bu mücadeleyi nasıl yürütebileceğimize ilişkin öneriler getirdi. Burada önümüze çıkan ilkeleri uygulayarak, içinde bulunduğumuz ilişkiler ağında yol almanın yeni yöntemlerini geliştirebiliriz. Sadece ötekileştirme ve kutupsallık boyutunda kalmanın yol açtığı yıkıcılıktan kendimizi koruyarak, dayanışmacı ve paylaşımcı bir yaşam oluşturma mücadelesine katılabiliriz. Soru sorma, araştırma, tanık olma, anlamlandırma, değerlendirme, seçim yapma, yön bulma, çözüm yaratma, eylemde kalma, dayanışma, büyüme imkânlarımızı hayata geçirebiliriz. Teknolojinin ve kültürel ağların sağladığı imkânları da bu mücadele için harekete geçirebiliriz. İkili karşıtıllıklara öğrenmek ve bilmek üzere yaklaşmanın, bu ikili karşıtıllıkların gösterdiklerini deneyimleyip ötesine geçmenin yeni yöntemlerini geliştirebiliriz. Araştırmamızda ortaya koyduğumuz yaklaşım, böyle bir çaba sırasında uygulayabileceğimiz yönetime ilişkin bir öneri getirdi. Bu yaklaşım, içinden çıkılması güç görünen bir ilişkiler kavşağında yeni açılımlar bulmak, yeni cümlelerle konuşmak, yeni fikirler oluşturmak ve en önemlisi bu fikirleri dayanışma içinde eyleme dönüştürmek için çok önemli fırsatlar getirebilir. Meseleleri ortaya koymak, yeni biçimlerde kavramsallaştırmak ve yeni ufuklara açılan yollar kurmak için gereksinim duyduğumuz nefesleri canlandırabilir ve hayata geçirebilir.

İnsan olarak taşıdığımız bilişsel imkânların etik bir yaşam sürdürme çabamız sayesinde geliştiğini bilmek önemlidir. Etik bir yaşam sürdürme kaygımızın da ancak bilişsel imkânlarımızın tam kullanımıyla sürebildiğini görmek gerekir. Bu bütünsel yönelimle yaşadığımızda, ötekiliğin farklı suretlerinde bilmediğimiz, arzuladığımız ve istemediğimiz ötekinin aynı anda vücut bulduğunu görmek kolaylaşabilir. Bu bilgi, düşüncemizi ve eylemlerimizi durağanlıktan, üstünlük yanılsamasından ve çelişkilerin tuzaklarına saplanmaktan koruyabilir. İlişkilerimizin yolunu açan soruları gösterebilir. Ötekinin bilmediğimizi bilmediğimiz boyutunu gözetmek, öteki ile bildiklerimize dayanarak ilişki kurabilmemiz ve bu ilişki sayesinde yeni bilgilere açılmamız için gereklidir. Böylece, arzuladığımız ötekinin getireceği keşiflere açılabiliriz; istemediğimiz, yok saymak ya da yok etmek istediğimiz ötekiyle yeni biçimlerde ilişki kurabiliriz. Böylece, insan olma yolculuğumuzun, istemediğimiz

ötekini tanıma, anlama ve onunla ilişki kurma çabası üzerinden ilerlemesine izin verebiliriz. Öteki, deneyimlememiz için kendisini bize sunan yaşamın kendisidir. Düşündüğümüz ve yaptığımız her şey, ortak yaşam zeminini paylaştığımız her varlığı etkilemektedir. Bu yaşam zeminini iyiye, doğruya, güzele taşıyacağına inandığımız eylemlerde bulunma çabası, insan olarak taşıdığımız imkânların hayata geçmesini sağlayan yegâne deneyim alanımız olacaktır.



KAYNAKÇA

Kitaplar, kitap bölümleri, makaleler ve tezler

- Abrams, J. J. (2010). The dialectic of enlightenment in Metropolis. Sanders, S. *The philosophy of science fiction film, içinde.* (s. 153-170). Lexington, KY: University Press of Kentucky.
- Acland, C. R. (2020). *American blockbuster: Movies, technology and wonder.* Durham: Duke University Press.
- Affifi, A. E. (1974). *Muhyiddin İbnü'l-Arabî'nin tasavvuf felsefesi.* Ankara: Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları.
- Arendt, H. (1959). *The human condition: A study of the central dilemmas facing modern man.* New York: Doubleday Anchor Books.
- Attariyan, A. (2018). *Representation of sufism and death in Hollywood and Iranian cinema.* Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ballard, J.G. (2017). Which way to inner space? Latham, R. (ed.) *Science fiction criticism: An anthology of essential writings, içinde.*(s. 101-103). London, UK: Bloomsbury Academic.
- Banerji, D., ve Paranjape, M. R. (ed.) (2016). *Critical posthumanism and planetary futures.* New Delhi: Springer India.
- Baron, C., Halvorsen, P. N., ve Cornea, C. (ed.) (2017). *Science fiction, ethics and the human condition.* Cham: Springer.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulations.* Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Bauman, Z. (1997). *Postmodernity and its discontents.* Cambridge: Polity Press.
- Beehler, M. (1987). Border patrols. Slusser, G. E., Rabkin, E. S. (ed.) *Aliens: the anthropology of science fiction, içinde.* (s. 26-35). Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Behnam, M. (2015). *Cinema of immanence: Mystical philosophy in experimental media.* Yayınlanmamış doktora tezi. Queen's University, Kingston.

- Benford, G. (1987). Effing the ineffable. Slusser, G. E., Rabkin, E. S. (ed.) *Aliens: the anthropology of science fiction*, içinde. (s. 13-25). Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. London: Routledge.
- Blackford, R. (2017) *Science fiction and the moral imagination: visions, minds, ethics*. New York, NY: Springer International Publishing.
- Boden, M. A. (2016). *A. I.: its nature and future*. Oxford University Press.
- Boer, K. D. ve Sonderegger R. (ed.) (2012). *Conceptions of critique in modern and contemporary philosophy*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Boffa, G. (2008). *The journey of a mystical filmmaker: The influence of mystical thought, poetry and aesthetics on the cinema of Mohsen Makhmalbaf (1991-2001)* Yayınlanmamış doktora tezi. Concordia University, Quebec.
- Bolton, C., Csicsery-Ronay, I., ve Tatsumi, T. (2008). *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Booker, M. K. (2008). The politics of Star Trek. Telotte, J. P. (ed.) *The essential science fiction television reader*, içinde. (s.195-208). Lexington: University Press of Kentucky.
- Bould, M. (2008). Science fiction television in the United Kingdom. Telotte, J. P. (ed.) *The essential science fiction television reader*, içinde. (s.209-230). Lexington: University Press of Kentucky.
- Bould, M., Butler, A., Roberts, A. ve Vint, S. (ed.) (2009). *The routledge companion to science fiction*. London: Routledge.
- Brooker, W. (ed.). (2012). *The Blade Runner experience: The legacy of a science fiction classic*. New York: Columbia University Press.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Durham: Duke University Press..
- Bukatman, S. (2014). Who programs you? The science fiction of the spectacle. Redmond, S. (ed.). *Liquid metal: the science fiction film reader*, içinde.(s. 228-238). New York: Columbia University Press.
- Burling, W. J. (2005). Marxism. Seed, D. (ed.) *A companion to science fiction*, içinde. S. 236-245). Malden: Blackwell Publishing.

- Canavan, G., & Robinson, K. S. (ed.) (2014). *Green planets: Ecology and science fiction*. Middletown: Wesleyan Univ. Press.
- Chittick, W. (1989). *The Sufi path of knowledge*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Clark, L. A., Firestone, A., ve Pharr, M. (ed.) (2016). *The last midnight: Essays on apocalyptic narratives in millennial media*. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Collodi, C. (2018). *Pinokyo'nun serüvenleri*. (Ümit Edeş, çev). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Conard, M. (2010). Matrix, the cave and the cogito. Sanders, S. *The philosophy of science fiction film, içinde*. (s. 207-220). Lexington, KY: University Press of Kentucky.
- Cornea, C. (2005). Figurations of the cyborg in contemporary science fiction novels and films. Seed, D. (ed.) *A companion to science fiction, içinde*. (s. 275-288). Malden: Blackwell Publishing.
- Csicsery-Ronay, I. (2011). *The seven beauties of science fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.
- Darçın, H. (2016) *Sinemada gerçeklik algısı ve tasavvuf ilişkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, Ankara.
- Deleuze, G. (1995). *Difference and repetition*. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G., ve Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. London: Continuum.
- Dinello, D. (2005). *Technophobia!: Science fiction visions of posthuman technology*. Austin: University of Texas Press.
- Elsaesser, T. (2019). *Metropolis*. London: British Film Institute.
- Featherstone, M. (2007). *Consumer culture and postmodernism*. London: Sage Publications.
- Foucault, M. (1980). *Power/knowledge. selected interviews and other writings 1972-77*. New York: Pantheon Books.
- Freedman, C. H. (2000). *Critical theory and science fiction*. Middletown: Wesleyan University Press.

- Friedman, L. D., ve Kavey, A. B. (ed.) (2016). *Monstrous progeny: A history of the Frankenstein narratives*. New Brunswick (N.J.): Rutgers University Press.
- Geraghty, L. (2009). *American science fiction film and television*. New York: Berg.
- Goethe, J. W. (2019). *Faust*. (İclal Cankorel, çev.) İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Gomel, E. (2014). *Science fiction, alien encounters, and the ethics of posthumanism: Beyond the golden rule*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Gray, C. H. (2020) Veillance society. McFarlane, A., Murphy, G. J., ve Schmeink, L. (ed.) *The Routledge companion to cyberpunk culture*, içinde. New York and London: Routledge.
- Grebowicz, M. ve Merrick, H. (ed.) (2013). *Beyond the cyborg: Adventures with Donna Haraway*. New York: Columbia University Press.
- Hall, S., ve Neale, S. (2010). *Epics, spectacles and blockbusters: A Hollywood history*. Detroit: Wayne State University Press.
- Haney, W. S. (2006). *Cyberculture, cyborgs and science fiction: consciousness and the posthuman*. Amsterdam: Rodopi.
- Haraway, D. (1991). *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*. New York: Routledge.
- Hayles, N. K. (2010). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Heidegger, M. (1978). *Basic writings from Being and time (1927) to The task of thinking (1964)*. London: Routledge.
- Hellstrand, I. (2016). Almost the same, but not quite: Ontological politics of recognition in modern science fiction. *Feminist Theory*, 17(3) içinde. s. 251-267. doi:10.1177/1464700116666240
- Hill, R. (2008). Anthology drama.: mapping the Twilight Zone's cultural and mythological terrain. Telotte, J. P. (ed.) *The essential science fiction television reader*, içinde. (s.11-126). Lexington: University Press of Kentucky.
- Hollinger, V. (2005). Posthumanism and cyborg theory. Seed, D. (ed.) *A companion to science fiction*, içinde. (s. 267-278). Malden: Blackwell Publishing.
- Holt, J. (2010). Terminator fear and the paradox of fiction. Sanders, S. *The philosophy of science fiction film*, içinde. (s. 135-152). Lexington, KY: University Press of Kentucky.

- Horkheimer, M., ve Adorno, T. W. (1972). *Dialectic of enlightenment*. N.Y.: Seabury Press.
- İbn Arabi, M. (2007). *Fütuhât-ı Mekkiye*. 18 Cilt. (Ekrem Demirli, çev.). İstanbul: Litera Yayıncılık.
- Irigaray, L. (1993). *An ethics of sexual difference*. London: The Athlone Press.
- Isaacs, B. (2014). *The orientation of future cinema: Technology, aesthetics, spectacle*. London: Bloomsbury.
- Izutsu, T. (1984). *Sufism and taoism: a comparative study of key philosophical concepts*. Oakland, CA: University Of California Press.
- James, E. (2003). Utopias and anti-utopias. James, E., ve Mendlesohn, F. (ed.) *The Cambridge companion to science fiction*, içinde. (s.219-229). Cambridge: Cambridge University Press.
- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. London: Verso.
- Johnston, K. M. (2011). *Science fiction film: A critical introduction*. London: Bloomsbury Publishing.
- Jones, S. (1994). *The illustrated Frankenstein movie guide*. London: Titan Books.
- Kâşani, A. (2015). *Tasavvuf sözlüğü*. (Ekrem Demirli, çev.) İstanbul: İz Yayıncılık.
- Kellner, D. (1995). *Media culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. London: Routledge.
- Ketterer, D. (1976). Science fiction and allied literature. *Science Fiction Studies*, 8 (3), içinde. <https://www.depauw.edu/sfs/backissues/8/ketterer8art.htm>
- King, G. (2009). *Spectacular narratives: Hollywood in the age of the blockbuster*. London: Tauris.
- Knight D. ve McKnight G. (2010). What is it to be human? Blade Runner and Dark City. Sanders, S. *The philosophy of science fiction film*, içinde. (s. 21-38). Lexington, KY: University Press of Kentucky.
- Kolker, R. (ed.) (2006). *Stanley Kubricks 2001, a space odyssey: New essays*. Oxford: Oxford University Press.
- Kuşeyrî, A. (2013). *Tasavvuf ilmine dair: Kuşeyrî risalesi* (Muhammed Coşkun, çev.) İstanbul: İlk Harf Yayınevi.

- Latham, R. (2002). *Consuming youth: vampires, cyborgs, and the culture of consumption*. University of Chicago Press.
- Latham, R. (ed.) (2017). *Science fiction criticism: An anthology of essential writings*. London, UK: Bloomsbury Academic.
- Lavigne, C. (2013). *Cyberpunk women, feminism and science fiction: A critical study*. Jefferson, NC: McFarland & Company.
- Magerstadt, S. (2014). *Body, soul and cyberspace in contemporary science fiction cinema: Virtual worlds and ethical problems*. New York: Palgrave.
- Maktav, H. (2010). *Sinema ya da ilahi aşk: İslami sinemada tasavvufi yolculuklar*. Sinecine 1(2), 31-55.
- Malmgren, C. (1993). Self and other in SF: Alien encounters. *Science Fiction Studies*, 20 (1), içinde. s. 15-33. <http://www.jstor.org/stable/4240211>
- McAlister, A. (2016). We don't want to miss a thing: Millennial technologies of participation and intimacy. Clark, L. A., Firestone, A., ve Pharr, M. (ed.) *The last midnight: Essays on apocalyptic narratives in millennial media*, içinde. (s. 25-36). Jefferson, NC: McFarland & Company.
- McKinney, R., L. (2011). Emotional dimensions of transmimetic fiction: Emotion, aesthetics, ethics, and rhetoric in tales of tomorrow's science, technology, and technoscience. Westfahl, G., Yuen, W., ve Chan, A. (ed.) *Science fiction and the prediction of the future: essays on foresight and fallacy*, içinde. (s. 23-40). Jefferson, NC: McFarland and Company.
- McFarlane, A., Murphy, G. J., ve Schmeink, L. (ed.) (2020). *The Routledge companion to cyberpunk culture*. New York and London: Routledge.
- McHale, B. (2015). *The Cambridge introduction to postmodernism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- McMahon, J. L., (2010) The existential Frankenstein. Sanders, S. *The philosophy of science fiction film*, içinde. (s. 73-90). Lexington, KY: University Press of Kentucky.
- Miéville, C. (2009). Afterword: cognition as ideology: a dialectic of SF theory. Bould, M., ve Miéville, C. (ed.) *Red planets: Marxism and science fiction*, içinde. (s. 231-249). London: Pluto.
- Miller, G. A. (2012). *Exploring the limits of the human through science fiction*. New York: Palgrave Macmillan.

- Norris, A. (2013). 'How can it not know what it is?' Self and other in Ridley Scott's *Blade Runner*. *Film-Philosophy*, 17(1), 19–50.
<https://doi.org/10.3366/film.2013.0002>
- Özmodanlı, Y. (2018). *Sufi anlatı alanı olarak sinema*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel İslam Bilimleri Anabilim Dalı, Ankara.
- Öztürk, R. (2016a). Din, Jung ve sinema çalışmaları açısından Jekyll ve nefis/gölge. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (51), 123-141.
 DOI: 10.17064/iuifd.289384
- Öztürk, R. (2016b) On human nature in the thought of Muhyiddin Ibn' Arabi and the western tradition within the context of the film *The Silence of the Lambs*. *Journal of Religion & Film*: Vol. 20. (1, 23).
<https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol20/iss1/23>
- Öztürk, R. (2019). Sufism in cinema: The case of Bab'aziz: The prince who contemplated his soul. *Film-Philosophy*, 23(1), 55–71.
<https://doi.org/10.3366/film.2019.0098>
- Paik, P. Y. (2010). *From utopia to apocalypse: science fiction and the politics of catastrophe*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Parrinder, P. (1979). The alien encounter: Or, Ms Brown and Mrs Le Guin. *Science Fiction Studies*, 6 (1) içinde.
- Parrinder, P. (ed.) (2000). *Learning from other worlds: estrangement, cognition, and the politics of science fiction and utopia*. Durham: Duke University Press.
- Pfau, T. (2015). *Minding the modern: Human agency, intellectual traditions, and responsible knowledge*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Picart, C. J. (2003). *Remaking the Frankenstein myth on film: Between laughter and horror*. Albany: State University of New York Press.
- Picart, C. J., Smoot, F., ve Blodgett, J. (ed.) (2001). *The Frankenstein film sourcebook*. Westport, CT: Greenwood Press.
- Redmond, S. (ed.). (2014). *Liquid metal: the science fiction film reader*. New York: Columbia University Press.
- Reid, M. (2009). Postcolonialism. Bould, M., Butler, A., Roberts, A. ve Vint, S. (ed.) *The routledge companion to science fiction*, içinde.(s. 256-266). London: Routledge.

- Rowlands, M. (2012). *The philosopher at the end of the universe: Philosophy explained through science fiction films*. Ebury Press.
- Ryan M. ve Kellner, D. (2014). Technophobia/Dystopia. Redmond, S. (ed.). *Liquid metal: the science fiction film reader*, içinde.(s. 48-56). New York: Columbia University Press.
- Sardar, Z., ve Cubitt, S. (ed.) (2002). *Aliens R Us: The other in science fiction cinema*. London: Pluto Press.
- Sayer, K., ve Moore, J. (ed.) (2000). *Science fiction, critical frontiers*. Basingstoke: Macmillan.
- Schneider, Susan. (ed.) (2009). *Science fiction and philosophy: from time travel to super intelligence*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Seed, D. (2011). *Science fiction: A very short introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Shelley, M. W., ve Hunter, J. P. (1996). *Mary Shelley, Frankenstein: Contexts, nineteenth century responses, modern criticism*. New York: W.W. Norton.
- Short, S. (2005). *Cyborg cinema and contemporary subjectivity*. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Slusser, G., (2005). The origins of science fiction. Seed, D. (ed.) *A companion to science fiction*, içinde. (s. 43-59). Malden: Blackwell Publishing.
- Slusser, G., E., ve Rabkin, E. S. (ed.) (1987a). *Aliens: The anthropology of science fiction*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Slusser, G. E., ve Rabkin, E. S. (ed.) (1987b). *Intersections: fantasy and science fiction*. Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Sontag, S. (2017). The imagination of disaster. Latham, R. (ed.) *Science fiction criticism: An anthology of essential writings*. içinde (s. 188-199). London, UK: Bloomsbury Academic.
- Stevenson, L. (2010). *The study of human nature: A reader*. New York: Oxford University Press.
- Stoehr, K. L. (2010). 2001: A philosophical odyssey. Sanders, S. *The philosophy of science fiction film*, içinde. (s. 119-134). Lexington, KY: University Press of Kentucky.
- Sunar, C. (1974). *Tasavvuf felsefesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Yayınları.

- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction: on the poetics and history of a genre*. New Haven: Yale University Press.
- Suvin, D. (2000). Afterword: With sober, estranged eyes. Parrinder, P. (ed.) *Learning from other worlds: estrangement, cognition, and the politics of science fiction and utopia* içinde. (s. 233-271). Durham: Duke University Press.
- Telotte, J. P. (1995). *Replications: A robotic history of the science fiction film*. Urbana: University of Illinois Press.
- Telotte, J. P. (2007). *Science fiction film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Telotte, J. P. (ed.) (2008). *The essential science fiction television reader*. Lexington: University Press of Kentucky.
- Telotte, J. P. (2016). *Robot ecology and the science fiction film*. New York: Routledge.
- Uludağ, S. (2012) *I Tasavvuf Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Vint, S. (2017). *Science fiction: A guide for the perplexed*. London: Bloomsbury Academic.
- Wolfe, C. (2010). *What is posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wright, R. (2009). Film and television 1960-1980. Bould, M., Butler, A., Roberts, A. ve Vint, S. (ed.) *The routledge companion to science fiction*, içinde. (s. 90-101). London: Routledge.

Filmler

- Garland, A. (Yönetmen). (2014). *Ex-Machina*. United States: Universal.
- Jonze, S. (Yönetmen). (2013). *Her*. United States: Warner Bros.
- Kubrick, S. (Yönetmen). (1968). *2001: A space odyssey*. United States: Metro-Goldwyn-Mayer Corp.
- Lang, F. (Yönetmen). (1927). *Metropolis*. United States: Paramount Pictures.
- Oshi, M. (Yönetmen). (1995). *Ghost in the shell*. Japan: Masamune Shirow.

- Scott, R. (Yönetmen). (1979). *Alien*. United States: Twentieth Century Fox.
- Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade runner*. United States: Warner Bros.
- Scott, R. (Yönetmen). (2015). *The martian*. United States: Twentieth Century Fox.
- Scott, R. (Yönetmen). (2017). *Alien: Covenant*. United States: Twentieth Century Fox.
- Spielberg, S. (Yönetmen). (2001). *A.I. Artificial intelligence*. United States: DreamWorks.
- Stanton, A. (Yönetmen). (2008). *WALL-E*. United States: Pixar.
- Tarkovsky, A. (Yönetmen). (1972). *Solaris*. Criterion Collection.
- Wachowski, L., ve Wachowski, L. (Yönetmenler). (1999). *The Matrix*. United States: Warner Bros.
- Wachowski, L., ve Wachowski, L. (Yönetmenler). (2003). *The Matrix Reloaded*. United States: Warner Bros.
- Wachowski, L., ve Wachowski, L. (Yönetmenler). (2004). *The Matrix Revolutions*. United States: Warner Bros.
- Whale, J. (Yönetmen). (1931). *Frankenstein*. United States: Universal.

TEZ ONAY SAYFASI

Üniversite : T.C. GALATASARAY ÜNİVERSİTESİ

Enstitü: SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Adı Soyadı: Fidan Terzioğlu

Tez Başlığı: YAPAY ZEKÂ FİLMLERİNDEKİ “İNSANI İNSAN YAPAN
NEDİR?” SORUNSALI: TASAVVUF EKSENİNDEN BİR YAKLAŞIM

Savunma Tarihi: 10 / 01 / 2022

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Ö. Murad ÖZDEMİR

JÜRİ ÜYELERİ:

Dr. Öğr. Üyesi Ö. Murad ÖZDEMİR

Prof. Dr. Nilgün Tural

Prof. Dr. İtir Erhart

Prof. Dr. Halime Yücel Bourse

Dr. Öğr. Üyesi Ridade Öztürk

Prof. Dr. M. Yaman ÖZTEK

Enstitü Müdürü