



Yazarlar/Authors

Tuba ARSLAN* Aslı KÖSEOĞLU **

Makale Adı/Article Name

**Sinemada Bir Tür Olarak Bilimkurgu Sineması: Distopya ve
Tasarlanmış İnsanın Tasavvuru Üzerine Bir Analiz**

*Science Fiction Cinema as a Genre in Cinema: An Analysis of Dystopia and
the Imagination of the Designed Human*

ÖZ

Teknolojik ilerlemeler toplumun ihtiyaçlarını gidermenin yanı sıra insanın düşünce dünyasını da derinden etkilemiştir. İnsanın teknolojiye olan ilgisi ve sinemanın da teknolojiden bağımsız hareket edememesi, sinemada bilim kurgu türünü ortaya çıkarmıştır. Bilim kurgu türüyle ilk olarak edebiyat alanı ilgilenmiş daha sonra da bilim kurgu sinemada bir tür olarak karşımıza çıkmıştır. Bu tür zaman içerisinde değişimler yaşayarak başta fantastik, korku türü ve diğer türlerle etkileşime girerek alt türlere ayrılmıştır. Distopik anlatı kendine özgü tarzıyla sinema filmlerinin anlatım biçimlerini ve işlenişini etkilemiştir. Bu çalışmada geleceğin dünyasını ve gelecekteki insanın özelliklerini distopik anlatı üzerinden ortaya konmak amaçlanmıştır; bu bağlamda "I am Mother" filmi çalışmanın örnekleme olarak belirlenmiş ve betimsel analiz yöntemiyle irdelenmiştir. Bu amaçtan yola çıkarak makine ve insan ayrımının gittikçe bulanıklaştığı günümüzde; "İnsan nedir?" sorusunun cevabı ve yapay zekâyla donatılan tasarlanmış insanın tasavvuru, distopik anlatı çerçevesinde değerlendirilmiştir. Öte yandan çalışmada analizi yapılan sinema filminde yakın gelecekte yapay zekâ güçlendikçe toplumda insan ve yapay zekâ ekseninde ortaya çıkacak karamsar sonuçlar detaylı bir biçimde açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın sonuç kısmında ise distopik anlatı esas alınarak distopik anlatının sinemadaki temsil biçimleri değerlendirilmiştir. Bu bağlamda çalışmada bir anlatı örneği olan "I am Mother" filminin, anlatı türüne karşılık gelen özellikleriyle oluşturulan temsillerinin örtüşmesi çalışmayı önemli kılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Sinema ve Tür, Bilim Kurgu, Distopik Anlatı, Distopya, Ütopya.

ABSTRACT

Technological advances, in addition to satisfying the needs of society, have also profoundly affected the world of human thought. Human interest in technology and cinema's inability to act independently of technology have revealed the science fiction genre in cinema. He was first interested in the science fiction genre in literature, and then science fiction appeared as a genre in cinema. This genre is divided into subspecies by experiencing changes over time, mainly interacting with fantasy, horror genre, and other genres. The dystopian narrative has influenced the narrative forms and processing of motion pictures with its unique style. This study, it is aimed to reveal the world of the future and the characteristics of the future person through the dystopian narrative; In this context, the movie "I am Mother" was determined as the sample of the study and was examined with the descriptive analysis method. Based on this goal, in today's day when the distinction between machine and human is becoming increasingly blurred; "What is a human being?" the answer to the question and the concept of a designed human equipped with artificial intelligence has been evaluated within the framework of a dystopian narrative. On the other hand, the motion picture analyzed in the scholarship tried to explain in detail the pessimistic results that will emerge in society on the human and artificial intelligence axis in the near future as artificial intelligence becomes stronger. In the conclusion part of the academic work, the forms of representation of dystopian narrative in cinema were evaluated based on dystopian narrative. In this context, the overlap of the representations created with the characteristics corresponding to the narrative genre of the film "I am Mother", which is an example of a narrative in the study, made the research important.

Keywords: Cinema and Genre, Science Fiction, Dystopian Narrative, Dystopia, Utopia.

* YÖK Doktora 100/2000 Bursiyeri (Disiplinlerarası) Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Temel İletişim Bilimleri Ana Bilim Dalı, tuba.arslan3@ogr.atauni.edu.tr ORCID: 0000-0001-6761-4160.

** Arş. Gör. Dr. Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, aslikoseoglu@atauni.edu.tr ORCID: 0000-0003-0180-7730.

Extended Abstract

Cinema art is a much newer field compared to art branches such as painting, literature, music, and theatre. The development of this new field has been so rapid that it has undergone major developments since its debut. He stepped into the world of cinema with the first screening of the brothers Luis and Auguste Lumiere in 1895. The first screening must have shocked the audience so much that, at the screening of the movie "Train's Train Station Entrance", some of the audience panicked and fled the hall. In the face of this event, some of the audience panicked and fled from the hall. While the first steps of the most realistic creativity regarding real life were taken with this screening, this screening realized by the Lumiere brothers was the first step in the direct transfer of life in cinema. George Melies, one of the audiences affected by this screening, was the first to use Cinema creatively. After this screening in cinema, two genres emerged: fiction and non-fiction. We can count documentary films of the non-fiction genre. The film genres we encounter in fictional cinema are comedy, drama, musicals, horror, historical period, war, western, animation, film noir, and science fiction.

It is possible to see the film genres classified according to their subjects in many different branches in many sources. A few of these genres are Action movies genres, documentary movies, religious movies, dramatic movie genres, educational movie genres, erotic movie genres, thriller, fantasy movie genres, and science fiction movie genres. Movies such as space operation movies, post-apocalyptic science fiction movie genres, steampunk movies, military science fiction movies, alternative history science fiction movies, and science fiction action and adventure-themed movie genres constitute science fiction movie genres. The science fiction genre is a genre from the Industrial Revolution era, where time gained economic value. Features of this type; it is to dominate time, to dominate the system, the production, and the given. Hence science fiction; After the Enlightenment, he continued on his way, taking with him the belief in the human mind and what people produced. It is inevitable for human-made technology to be included in the science fiction narrative in this direction (Turan ve Yılmaz, 2018: 285). Genre films are films that show similar thematic and stylistic features. Sci-fi movies often deal with technology-driven topics such as space, out-of-control experiments, and robots. Science fiction movies use scientific reality to create their fictional universe. Science fiction cinema has been influenced by the developments before the World Wars and cultural and political transformations in terms of content. Like all genre films, the science fiction genre interacts with other genres. The genres that such films will interact with are also the commercial preference of the culture industry. It is a fact that social conditions and the style of expression unique to the directors are also effective in the realization of the film (Demir, 2020: 136).

Science fiction is a genre that explores the possibility of machines equipped with artificial intelligence to rule the world. Both popular culture literature and movies claim that intelligent machines will populate the world in the first half of the twenty-first century and that by the end of the twenty-first century, machines may be the only intelligent life form on the planet and create a new species. The concept of artificial intelligence has started to become more visible with scientific studies with the industrial revolution. At the beginning of the Industrial Revolution, machines began to take their first step with scientific steps under artificial intelligence toward a dream at the extreme point of the human-human imagination. In other words, today it is trying to expand the limits of artificial intelligence and machine to limitlessness. Thinking machines and designed people, which were seen in the future themes emphasized in science fiction films until this period, have become real objects that are studied in laboratories today. However, this situation has led to the fact that dystopias have made the world uninhabitable rather than making it favorable for humanity.

This study, it is aimed to clarify the elements of being human and the imagination of humans designed with artificial intelligence through the movie "I am mother". The human-robot relationship between the designed human mother and the girl with real human genes is featured in the movie. While the study reveals that artificial intelligence brings some fears along with the convenience it brings to human life, it also reveals the pessimistic vision of the future that artificial intelligence, which is one of these fears, will destroy humanity as it gains human characteristics and becomes a superior being than humans. In this direction, it

aims to find an answer to the question of what is man and machine, based on the distinction between machine and human, through the blurred definitions of man and machine, in the 2019 film "I am Mother" directed by Grant Sputore. This movie, which was chosen with the purposeful sampling technique, is important in terms of carrying out the basic features of the dystopian narrative. It is also important that the narrative structure of the cinema, the plot, and the relationships between the characters and the cinematographic features correspond to the codes and concepts of certain dystopian narratives. With the dystopian narrative, he created as a result of the analysis, the director, who shows that the lived world is gradually turning into a dystopian space, avoids the usual end of dystopian narratives and decides to reconstruct the future through humans instead of a future entrusted to humans designed with artificial intelligence. Artificial intelligence turns into a feature of "being more human than human", which reminds people of human emotions, who become machines and lose their unique feelings about humans.

1. Sinemada Bir Tür: Bilimkurgu

Sinema tarihinde film üzerine gerçekleştirilen çalışmaların hemen hemen hepsinde kullanılan tür kavramı, sinemanın en önemli öğelerinden birisidir (Kotan, 2022: 102). Tür sözcüğü dilimizde Fransızca'daki Janr ve İngilizce'deki Genre sözcüklerine karşılık gelmektedir. Özön'e göre tür; "farklı yönlerden benzerlik gösteren, yapıları birbirinden ayıran, ortak özellik, nitelik ve öğeler taşıyan sinema yapıtlarının kategorize edilmesidir" (Özön, 1972: 147). Gianetti ise türlerin biçim, konu ve değerlerdeki birtakım özelliklere göre ayırt edilebileceklerini ifade etmektedir (Gianetti, 1996: 345). Tanımlardan yola çıkıldığında türlerin, öncelikle benzer niteliklere sahip olan yapıtları diğerlerinden ayırmak amacıyla kullanılan bir sınıflandırma çalışması olduğu görülmektedir. Aralarında birtakım benzer ve ortak özellikler bulunan varlık ve nesnelere bütünü olan tür kavramı, sanatsal bir ifade niteliği taşımaktadır (Kotan, 2022: 102). Film türleri ise; çeşitli yönlerden benzerlik gösteren, yapıları birbirine benzeyen, ortak nitelik, özellik ve öğeler taşıyan filmlerin kümelenmesinden meydana gelmektedir. Bu sınıflandırmalarda belli bir konuyu ele alış şekli, konuyu işlerken sergilenen tutum, kullanılan araç-gereçler ve filmin çeşitli öğelerinin kullanılış biçimi göz önüne alınmaktadır (Karasu, 2009: 39).

Sinema alanına dair yapılan çalışmalarda tür kavramının kapsamı, ayrımı ve içeriği konusunda farklı yönleri vurgulanmaktadır. Tür konusunda ortak bir görüş ve tanımın olmayışı filmleri kategorileştirmeyi de zorlaştırmaktadır. Sessiz sinemadan sesli sinemaya geçişle birlikte film türleri belirli ayrımlarla ele alınırken sonraki yıllarda türler açısından farklılaşmanın çeşitli görünümüyle değerlendirildiği dikkat çekmektedir (Kotan, 2022: 107). Sinema tarihi penceresinden tür kavramına bakıldığında ise kullanılan tekniklerin, gereksinimlerin, gelişmelerin; türlerin gerçeklikle olan ilişkisi ve kurgusal özellikleri bağlamında farklılık gösterdiği bilgisi geçerlilik kazanmaktadır. Bilindiği üzere, sinemanın başlangıcında yapılan ilk filmler belgesel türündendir. Zamanla belgesel türü yerini kurgusal özellik taşıyan filmlere bırakmış; filmlerde anlatı ön plana alınmış ve gerçeklik üzerinde oynanarak filmler izleyiciye sunulmuştur. Sinemanın ilk yıllarında film türlerinin neler olduğu, hangi türün hangi işleve sahip olduğu, türlerin nasıl oluştuğu ya da hangi kıstaslar doğrultusunda sınıflandırıldığıyla ilgili konuların belirsiz olmasından dolayı filmler uzunluklarına ve konularına göre ayrılmıştır.

Her tür kendine has temaya, ortak üslup ve ikonografiye sahiptir. Tür kavramı, filmlere ilişkin belirli kalıpları oluşturmayı ve sınıflandırmayı kolaylaştırırsa da kendi içinde değişken bir yapıya sahiptir. Bu sebeple filmler tek bir tür başlığı altında değerlendirilememektedir. Filmlere özgü gereksinimlere ve piyasa şartlarına bağlı olarak türler arasında geçişkenlikler görülebilmektedir (Corrigan, 2007: 130-131). Örneğin, bilimkurgu türüyle Western türünün birleştiği *Cowboys and Aliens* (Kovboylar ve Uzaylılar) (2011) ve *Total Recall* (Gerçeğe Çağrı) (2012) gibi filmler

polisiye bilimkurgulardır. Bir türe özgü filmler içerik, tema ve set tasarımı açısından benzer ortak özellik taşırmaktadır (Hunter ve Smith, 2015).

Film türleri arasında izleyicinin en çok ilgisini çeken ve tekrarlanan türün bilimkurgu olduğunu söylemek mümkündür. Bilimkurgu sineması teknoloji ve bilimsel gelişmelerden bağımsız olmamakla birlikte teknolojiyle sürekli etkileşim halindedir. Bu türün en belirgin özelliği ise mevcut bilimsel, sosyolojik ve teknolojik gelişmelerle ilgili spekülasyon, çıkarım ya da yorumları taşıyan metinler olmalarıdır (Calvin, 2014). Film yapımlarında bu karakteristik özellikleri sinemaya uyarlamak amacıyla bilimkurgu filmlerinde türün kendine has bilimsel dili kullanılmakta ve özel efektlere yer verilmektedir. Ayrıca, bu tür filmlerin mizansen öğeleri teknolojik temayı çağrıştıracak şekilde düzenlenmektedir (Demir, 2020: 137). Bilimkurgu filmlerinin ses öğeleri de görüntü öğeleri kadar senaryoyu destekleyici biçimde kurgulanmaktadır. Bu tür filmlerde yapılmaya çalışılan çoğunlukla alternatif bir evren oluşturmak, üstün teknolojiyle bugüne kadar bilinen dünya tasarımını değiştirmek ya da genel geçer bilimsel gerçeklerden hareketle alternatif gerçeklik betimlemeleri oluşturmaktır.

Bilimkurgu türünde daha çok uzaylı istilası, kontrolden çıkmış bilimsel deneyler ya da zaman yolculuğu gibi farklı temalara yer verilmektedir. Bu tür, izleyiciye genellikle çatışma ve savaş öyküleri sunmaktadır. Filmlerde yer alan çatışmalar çoğu zaman dünya dışı yaratıklarla ya da uygarlıklarla yapılan savaşları konu edinmekte veya bilimsel deneylerde insanüstü özelliklerle donatılan kontrolden çıkmış yaratıklar filmlerin konusu olabilmektedir. Bilimkurgu sinemasının pek çok türünde görüldüğü gibi konu alınan durum ya da mücadele, gerçek dünyadan ve günlük yaşamdan bağımsız gibi görünse de izleyicilerin gerçekliklerine göndermeler yapabilmektedir. Dolayısıyla bu bağlamda bilimkurgu sinemasının kültürel ve sosyal kodlardan beslenen bir tür olduğunu söylemek mümkündür.

2. Sinemada Bilimkurgu Türünün Gelişimi

Bilimkurgu, çoğunlukla kaynağını geleceğin dünyasından alan bir tür olarak sinemada varlığını devam ettirmektedir. Nijat Özön “Sinema Uygulayımı Sanatı Tarihi” isimli kitabında bilimkurgudan “önceleme filmi” olarak bahsetmektedir. Aynı zamanda Özön, bilimkurgu türünü “bir yandan bilime, bir yandan kurmaca yaratma gücüne” dayandırmaktadır (Özön, 1985: 154). Bilimkurgunun bilimsel bakış açısıyla bilimsel gerçeklikten yola çıkması, onun bilimsel gerçekliğin göstergesi olabilecek bir tür olduğu anlamına gelmemektedir. Bilimsel bakış açısı, kurgusal gerçekliğin inandırıcılığını artırmak için bir anlatı ögesi olarak kullanılmaktadır. Özön’e göre; bilimkurgu türüyle, bilimsel verilerden faydalanılarak gelecekte ortaya çıkabilecek gelişmelerin toplumlar ve insanlar üzerinde yapabileceği etkileri önceden görmek ve kestirmek mümkündür (2008: 248).

Klasik anlatı yapıtları ve bilimkurgu filmleri de diğer türler gibi ana birtakım çatışmalardan beslenmektedir. Paul H. Wright çatışma türlerini dört temel tür üzerinden sınıflandırmaktadır (Wright, 2004). Bunlar: “Western türü iyi ve kötünün çatışmasının şiddetli eylemle çözülmesi; gangster türü, bireysel ve toplumsal başarı isteğiyle "öteki" olma arasındaki çatışma; korku türü, sorun çözüme akli merkeze alanla, geleneksel inançlara bağlı yollar arasındaki çatışma; ve son olarak bilimkurgu türü istilacılarla düzeni korumak isteyenler arasındaki yaşanan çatışma” şeklindedir (akt. Abisel, 1995: 51). 1950’lerle birlikte bilimkurgu türünün ortak özellikleri ise; “uzay yolculuğu veya uzaylılarla temas ve uzak gelecek, bilimsel ve teknolojik ilerlemelerin getirileri ve sonuçları üzerinde düşünmek” şeklinde sıralanmaktadır (Buckland, 2018: 159).

Türler arasında geçişler sinema tarihi boyunca görülen bir durumdur. İzleyici talepleri ve sektörel tercihler türlerdeki geçiş ve değişimleri de beraberinde getirmektedir. Bilimkurgu sinemasında

yüksek teknolojiyle donatılan robotlar, ordular, yabancılar ya da uzaylıların oluşturduğu tehdit; sıradan insanların gündelik yaşantısına ve toplumsal düzene saldırmaktadır. Bilimkurgu filmleri günümüz dünyasından yola çıkarak yüksek teknoloji özellikleri taşıyan robotlar, tasarlanmış insan ve geleceğin dünyası temaları kapsamında yakın gelecekteki toplumsal sisteme ilişkin mesajlar vermektedir (Demir, 2020: 140). Bu tür ayrıca, bilimsel gerçeklere dayalı ve müspet bilimlerle yasalarının egemen olduğu bir anlatıyı da temel almaktadır.

Sinema, teknolojik bir icat olarak ortaya çıktığında filmlerde kullanılan özel efektler, birer sihribazlık gösterisi biçiminde düşünülmüştür. Bilimkurgu türünün ilk örneklerini bilime duyulan hayranlığı yansıtan edebiyat ürünlerinden yapılan uyarlamalarda görmek mümkündür. Örneğin, George Melies'in "Aya Seyahat" (La Voyage dans la lune 1902) filmi, Jules Verne ile H. G. Wells'in romanından sinemaya aktarılmıştır (Onur, 2012: 67). George Méliès, Max Fleischer'in ve Gaston Velle'in ilk kısa filmlerinin çoğu, aya veya Mars'a yapılan seyahatlerin betimlemelerinden oluşmaktadır. Bu filmlerdeki teknolojiler ve diğer gezegenler hakkında yapılan spekülasyonlar gerçek bilim, teknoloji veya doğa yasalarıyla ilgili olmayan fantastik öğeleri içermektedir (Calvin, 2014). On altı dakika süren "Aya Seyahat" filminde bir grup astronomun aya yaptıkları keşif anlatılmış; filmin rengarenk dünyası dekor, kostüm ve makyajlarla zenginleştirilmiştir. Filmde kullanılan hileler bunları daha da canlı kılmıştır (Ünal, 2015: 118).

Jules Verne'nin romanı olan Denizler Altında 20000 Fersah (20000 Leagues Under the Sea) aynı isimle 1907 yılında Melies tarafından sinemaya uyarlanmıştır. Bilimkurgu türünün ilk örneklerinden Aelita, Mars Kraliçesi (1924) filmi Rus yönetmen Yakov Protazonov tarafından yönetilmiş ve Alexei Tolstoy'un Aelita isimli kitabından uyarlanmıştır. Film Mars gezegeninde yaşanan işçi devrimini konu almıştır (Çoker, 2016: 26). George Melies'ten sonra bilinen ilk distopik bilimkurgu anlatı filmi ise Fritz Lang tarafından yönetilen Metropolis (1927) filmidir. Film taşıdığı distopik özellikler ve bütçesi ile o dönemin Almanyası hakkında önemli bilgiler vermiştir (Çoker, 2016: 33). Filmde geleceğin kenti olarak bilinen Metropolis'te çalışma şartlarının zorluğu ve sınıfsal ayrım çok belirgin bir biçimde gözlemlenirken film geleceğin dünyasından ip uçları sunmuştur. Üst sınıflar daha yüksek ve büyük binalarda yaşarken alt sınıftakiler ise; zeminde ve insani şartlar taşımayan yerlerde veyahut büyük sanayi üretimlerinin mekanikleşmiş bir süreklilikle gerçekleştirildiği alanlarda yaşamak ve çalışmak zorunda bırakılmışlardır. Filmde bu büyük makineleşmiş dünyanın ve endüstrinin patronu konumunda olan Johann Fredersen (Alfred Abel) her yerde, her şeyi görür ve çalışanlarını yönetir biçimde konumlandırılmıştır. Johann'ın oğlu Freder (Gustav Frohlich) babasının görüşüne ve diğerlerine olan tutumuna karşı çıkmış; babasının aksine işçilerin daha iyi şartlarda çalıştırılması gerektiğini düşünürken yönetime karşıt olmak yerine birlikte çözüm aramanın tek yol olduğunu düşünmüştür. Alt sınıftan gelen Maria (Brigitte Helm) ile tanışan karakter, bir süre sonra Maria'ya âşık olmuş; bundan sonraki süreçte alt sınıftaki insanlarla ilişki kurmaya başlamıştır. Otoritesini sarsmak istemeyen baba Johann F., adamlarını işçileri kıskırtması konusunda görevlendirmiştir. Maria'nın benzeri olan bir robot, tüm endüstriyi yıkmak için görevlendirilerek kendisinden isteneni gerçekleştirmiştir. Bu büyük endüstrinin yok edilmesinden sonra alt sınıfların yaşam alanları su altında kalmıştır. Gerçek Maria ve Freder son anda tehlikeden kurtulmuşlar; bu kurtuluş iki grup arasındaki uzlaşmanın ilk adımı olmuştur. Filmin sonunda beyni temsilen Johann Freder ve çalışan elin sınıf temsilcisi (Heinrich George) uzlaşmaya varmışlardır (Ceyhan, 2019: 22). Distopik sinemanın önemli yapı taşını oluşturan film Metropolis, dönemin baskıcı ve karanlık kasvetli

havasını başarılı bir şekilde perdeye yansıtarak kendisinden sonra gelecek distopyan filmlere ilham kaynağı olmayı sürdürmüştür (Roloff ve Seeblen, 1995: 142).

1930’lu yıllarla beraber bilimkurgu sinemasında daha çok karamsarlık temalı konular işlenmeye başlanmıştır. Birinci Dünya Savaşı sonrasında bilime karşı duyulan güvenin sarsılması ve 1929 yılında Amerika Birleşik Devletleri’nde (ABD) yaşanan ekonomik buhranla birlikte bilimkurgu türünde kötümserliğin egemen olduğu temalara daha sık rastlanılır olmuştur (Onur, 2011: 68). 1920’li yılların sonunda ve 1930’lu yıllarda Hollywood sinemasında ilgi uyandıran müzikal türlerinde de bilimkurgudan izler görülmeye başlanmıştır. Yönetmenliğini David Butler’ın yaptığı *Just Imagine* (Sadece Hayal Et) (1930) filmi müzikal türüne bir örnektir (Altman, 2008: 343). 1980 yılını anlatan öykü, New York ve Mars gezegeninde yaşanan bir aşkın hikâyesidir. Film, insanların numaralarla anıldığı, otomobillerin yerini uçakların, yemeklerin yerini ise tabletlerin aldığı, evliliklerin devlet denetiminde gerçekleştirildiği ve nesillerin tüp bebeklerle üretildiği bir bilimkurgu müzikal türüdür (Reeves, 2019). Yönetmenliğini Curtis Bernhardt’ın yaptığı, 1933 yapımı *Der Tunnel* (Tünel), Nazi Almanya’sında çekilen ilk bilimkurgu filmidir. Bu filmde İkinci Dünya Savaşı öncesindeki dönem sinemalarının propaganda amaçlı kullanıldığına dair izleri de görmek mümkündür. Avrupa ve Amerika arasında yapımı on beş yıl sürecektünel projesini anlatan filmde, propaganda öğelerine sıkça yer verilmiştir (Çoker, 2016: 48-49). Frederick Stephani’nin yönettiği *Flash Gordon* (1936) filmi “Space-opera”ların en başarılı örneğidir. Mongo Gezegenindeki şeytani İmparator Ming ile mücadele eden Flash Gordon, Alex Raymond’un karikatüründen uyarlanmıştır. Tiranlık ve çöküş temaları ile dikkat çeken film, 1941 yılında savaşla sonuçlanacak Japonya-ABD arasında yaşanan çekişmenin temsili olarak yorumlanmıştır (Roberts, 2006: 192). Bilimkurgu filmlerinde 1940’lı ve 1950’li yıllarda maket canlandırma tekniklerinden de yararlanılmıştır. Burada önem verilmesi gereken nokta, izleyicilerin kullanılan yöntemlerin sonuçlarını şaşırtıcı olarak değerlendirmesidir. Çünkü zaten bilimkurgu, öyküyü gerçekliğin ihlali üzerinden kuran bir türdür (Sobchack, 2008: 363).

İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra bilimkurgu türündeki filmlerde sayı olarak artış yaşanmıştır. Savaşlarda nükleer teknolojilerin kullanılması insanlığı zor bir sürece itmiştir. Kullanılan teknolojilerin meydana getirdiği korku ve panik hali, bilimkurguda yeni temaları ortaya çıkarmıştır. Dönemin sosyolojik ve psikolojik atmosferine bağlı olarak bu döneme “Soğuk Savaş Dönemi” denilmiştir. Bu dönemin filmleri, atom bombası ve başka gezegenlerden gelenlerin dünyayı ele geçirmek istemesi gibi konulara evrilmiştir. Filmlere yansıtılan gelişmeler McCarthy Amerika’sındaki komünizm korkusunun dışavurumu olarak görülmüştür (Onur, 2011: 68-69). 1950’li yılların bilimkurgu filmleri ise genellikle gelecek zamanda değil, içinde bulunulan dönemde geçmiştir. Filmlerde daha çok bu dönemin teknolojisi olan nükleer silahlar, yeni bilimsel-teknolojik gelişmelerin getirileri ve sonuçları üzerinde durulmuştur. Her zaman olmasa da genellikle teknolojinin getirileri ve sonuçları negatif olarak değerlendirilmiştir (Buckland, 2018: 159-160). Bu dönemde nükleer savaşlar ve nükleer çalışmaların bir sonucu olarak ortaya çıkan yaratıklar filmlerin konuları arasında yer almıştır. Ayrıca 1950’ler UFO’ların, uçan cisimlerin görüldüğü ve buna dair filmlerin üretildiği bir dönem olmuştur. Genel olarak dünya dışı yaratıkların işgal amaçlı ziyaretlerini anlatan filmler gösterimde yer alırken daha farklı mesajlar içeren filmlere de rastlanmıştır. Yönetmen Robert Wise tarafından yapılan “*The Day The Earth Stood Still*” (Dünyanın Durduğu Gün- Uçan Dairelerin Esrarı) (1951) filmi, insansı uzaylı Klaatu ve gümüş renkli dev robotun, UFO ile birlikte dünyaya gelişini anlatan bir filmidir. Filmde Klaatu öldürülmüş fakat daha sonra yeniden yaşama döndürülerek insanları şiddete son vermeye davet etmiştir. Ona göre aksi halde, insanlığın geleceği tehdit altındadır. Bu bağlamda

filmin, yok olma ya da yok edilme tehdidini nükleer teknolojinin bir saldırı aracı olarak kullanılmasının yıkıcı sonuçlar doğurabileceğine dair bir gönderme niteliğinde olabileceğini düşünmek yerindedir (Roberts, 2006: 220). Don Siegel tarafından yönetilen “The Invasion of The Body Snatchers” (Merihthen Saldıranlar) (1956) filmi, kasabada yaşayan bir doktorun; etrafındaki insanların duygusuz olan uzaylı kopya insanlarla değiştirildiğini fark etmesini konu edinmiştir. Bilimkurgu türünün en iyi örneklerinden biri olarak değerlendirilen bu film, kentte yaşayan insanların birbirlerine yabancılaşması ya da otoritenin toplumu homojenleştirme çabası olarak kabul edilmiştir (Çoker, 2016: 105). Yönetmenliğini Pavel Klushantsev’in yaptığı “Doroga k Zvezdam” (Yıldızlara Yolculuk) (1957) isimli bilimkurgu filmi, belgesel ve kurmaca türlerinin karışımıdır. Belgeselde, kurgusal olarak Ay’ın kolonileştirilmesi anlatılmıştır. Yapımcılığını, yönetmenliğini ve senaryo yazarlığını Jean-Luc Godard’ın yaptığı bir bilimkurgu anlatısı olan “Alphaville” (1965) filmi, senaryosu ve üslubuyla dikkat çekmiştir. Distopik bir anlatıya sahip olan film gelecekte geçse de karakterler yirminci yüzyıl olaylarına gönderme yapmıştır (Nowell-Smith, 2008: 854). Bu dönemde özellikle distopyalar, politik temelli filmler ve space-opera türündeki yapımlar bilimkurgunun temalarını oluşturmuştur. “2001: A Space Odyssey” (Uzay Yolu Macerası) filmi, 1968 yapımı olup Stanley Kubrick yönetmenliğinde çekilen bilimkurgu türünde önemli bir film olarak bilinmektedir. Senaryosunu Stanley Kubrick ve Arthur C. Clark’ın yazdığı filmde, destansı yolculuklar ve aşırı titiz görüntülerle insanlığın geliştirdiği teknolojinin insanlığı tehdit etmesi ele alınmıştır (Newman, 2014: 292).

1970 ve sonraki yıllarda bilimkurgu sinemasında yapay zekâ temasının işlenmesi yönetmen Stanley Kubrick’in, Aldiss’in hikâyesinin haklarını satın aldıktan sonra söz konusu olmuştur. Yönetmeni George Lucas’ın olduğu “Star Wars” (Yıldız Savaşları) (1977) filmi, “Flash Gordon” serisinin etkisinde ortaya çıkan destansı bilimkurgu serisinin ilk anlatısıdır. Film sektörüne yüz milyonlarca dolar kazandıran yapım, tüm Hollywood film endüstrisi adına ticari bir başarı sergilediğinden yeni bir dönemi başlatmıştır (Gomery, 2008: 538). Ridley Scott’un yönetmenliğini yaptığı Alien (1979) filmi, bir yaratığın uzay gemisinin mürettebatını tehdit etmesini konu almıştır. İlerleyen dönemlerde ise Ridley Scott, “Prometheus” (2012) adlı seri filminde insanlığın ortaya çıkışında dünya dışı akıllı medeniyetlerin etkisinden bahsetmiştir. Ayrıca, filmde insansı robotlar ve ölümsüzlük gibi konular da işlenmiştir. Televizyon kökenli yönetmen Steven Spielberg “E.T.” (Extra – Terrestrial) (1982) filminde, muhafazakâr aile yaşantısı ile uzaylı yaratık figürünü buluşturan tecimsel bir başarıya imza atmıştır. Yapımda bu kez dost bir uzaylı ile bir grup çocuğun macerası konu edinilmiştir. E.T. filminde dünyalılar uzaylı yaratık için tehdit unsuru olarak işlenmiştir. “Mad Max” (Çılgın Maks) (1979) filmi, Yönetmen George Miller’ın devamını da yaptığı Avustralya yapımı distopik bir anlatıyı konu edinmiştir. Filmde nükleer savaşla birlikte yok olmuş medeniyetlerin ve onlardan geriye kalan insanların yaşama çabalarının hikâyesi ele alınarak polis memuru Max’in eşinin otoyol çeteleri tarafından öldürülmesinin intikam öyküsü işlenmiştir.

Ridley Scott yönetmenliğinde başlayan, “Blade Runner” (Ölüm Takibi) (1982) ve “Blade Runner 2049” (2017) filmleri distopik özellikler taşımaktadır. Blade Runner filminde, “İnsan olmak ne demektir?” sorusuna cevap aranırken insanın bir kimlik problemi olduğu konusu da ele alınmıştır. Filmde insani değerlerin temelinde insani insan yapan unsurların olduğu, insan replika karşıtlığı üzerinden anlatılmış; neoliberal anlayışın sebep olduğu sanayisizleşme sonrası yaşanan toplumsal çöküş işlenmiştir (Bould, 2015: 192). James Cameron tarafından yönetilen “Terminator I ve II” filmlerinde (Yokedici I-II) (1984-1991) robotların dünyayı ele geçirmesi konu edinilmiştir. Distopik bir evren sunan bu filmlerde insan temel tehdit olarak görülmüş ve yok edilmeye

başlanmış; robot-insan mücadelesi ve zaman yolculuğu konuları Terminator serisinde de işlenmiştir. Bu serilerde fiziksel güç önemli göstergelerden biri olmuştur. Fakat, bu filmlerin kahramanlarının aşırı kaslı vücutları, onları gördükleri cezaların acımasızlığından koruyamamıştır (Sartelle, 2008: 592). Michael Bay tarafından yönetilen “Armageddon” (1998) filmi, uzaydan gelen bir meteorun yeryüzüne çarparak insanlığı bitirme tehdidine karşı tüm dünyanın gösterdiği çabayı konu edinmiştir. Filmde, yüksek teknoloji sayesinde doğadan gelen bir tehdidin önüne geçilmesi teması işlenmiştir.

Felsefi yönü ve yenilikçi görsel efektleriyle dikkat çeken Lana ve Lilly Wachowski kardeşlerin yönettiği “Matrix” (1999) filmi, bilimkurgu serisinin önemli parçalarından biri olmuştur. Distopik anlatı yapısı olan bu filmde, insanlar makinelere güç sağlamak için tarlalarda yetiştirilirken Neo, insanlığı kurtaracak mesih rolünde oynamış; aksiyon sahneleriyle gerçeklik ve hayat kavramları desteklenmiştir. Gelişmiş toplumların, gelişmemiş toplumlar üzerindeki baskısının bir alegorisi olan “Avatar” (2009) filminin yönetmenliğini ise James Cameron yapmıştır. Filmde, yüksek teknolojiyle donatılmış bir ordunun uzaydaki az gelişmiş bir toplumun doğal kaynaklarını ele geçirmek için gerçekleştirdiği işgal anlatılmıştır. Yönetmen Christopher Nolan’ın kendine özgü üslubunu ortaya koyduğu “Inception” (Başlangıç) (2010) ve “Interstellar” (Yıldızlararası) (2014) filmleri, bilimkurgu türünün önemli yapımları arasındadır. Klasik anlatı sinemasının biçimlerini kullanan yönetmen, filmlerinde zaman olgusunu nedensellik harmanladığı kurgu anlayışıyla, bilinen öyküleme yöntemlerini kullanmış ve böylece izleyiciyi şaşırtacak filmlere imza atmıştır. Bilimkurgu tarihinde öne çıkan filmlerde genellikle nükleer tehdit, alternatif zaman-uzam, uzaylı istilası, uzaylı canavar, post-apokaliptik ve distopik evrenler gibi temalar işlenmiştir. Bilimkurgu türü yapımlar, diğer türlerde olduğu gibi filmlerin üretildiği toplumdaki kültürel, sosyolojik ve ekonomik durumlara bağlı olarak değişkenlik göstermiştir.

3. Bilim Kurgu Sinemasında Distopya

Endüstri devriminden sonra başlayan süreçte teknoloji her insan için bir kurtarıcı olarak görülmüş ve geleceğin mükemmel olmasının teknoloji ile mümkün olabileceği düşüncesi zihinlerde yer etmiştir. Fakat teknoloji sonrası yaşanan endüstrileşmenin getirdiği sosyal yapıdaki değişiklikler ve teknolojinin çevre üzerinde meydana getirdiği hasarlar insanların korku ile huzursuzluk hissetmesine neden olmuştur. Dolayısıyla bilimkurgu, ideal bir dünyadan ziyade korkular ve paranoyalar üretmeye başlamıştır. Bu sebeple çoğu bilimkurgu filmi bilinçaltı endişelerine ve korkularına zemin hazırlar nitelikte görülmüştür.

Benzer bilinçaltı birikiminden sonra 1900’lü yılların sonlarına doğru, ütopyanın doğası; bilimsel, siyasal, sosyolojik ve teknolojik etkilerle birlikte değişmeye başlamış ve bunlara bağlı olarak karşı ütopya, anti-ütopya, kara ütopya olarak da adlandırılan distopyalar ortaya çıkmıştır (Ünver, 2020: 97). Yunanca kökenli bir kelime olan distopya, “kötü bir yer” anlamına gelirken (Milner, 2014: 89-90); kavramsal olarak ise, insanları özel hayattan yoksun bırakan totaliter ve baskıcı bir sisteme karşılık gelmektedir. (Çelik: 2015: 67). Distopya kelimesi, ilk kez Henry Lewis Younge tarafından 1747 yılında, sonrasında Noel Turner tarafından 1782 ve 1968 yıllarında kullanılmıştır. Ekonomist ve filozof John Stuart Mill, Avam Kamarası’nda hükümetin İrlanda’daki toprak politikasını eleştirmek amacıyla yaptığı bir konuşma esnasında bu kavramdan bahsetmiştir (Milner, 2014: 89-90). Mill konuşmasında distopya kelimesini şöyle ifade etmiştir: “Onlara ütopyacı demek belki de fazla övgü niteliğinde olur; daha ziyade distopyacı ya da kakotopyacı demeliyiz. Ütopyacılık genel olarak pratiğe dökmek için fazla iyi olanı işaret eder, fakat onların onaylar gözüktüğü şey pratiğe geçirmek için fazla kötüdür” (www.usmed.org.tr). Fatima Vieira’ya göre Mill bu sözlerle, ütopyanın tam tersi ya da karşıtı olan bakış açısını açıklayan bir

ifade bulmayı amaçlamıştır. Çünkü ona göre, ütopya aslında gerçekte var olmayan ve tasarlanmış yani idealize edilmiş bir topluma denk düşmektedir (Vieira, 2010: 16). Bu bağlamda distopya, ütopyanın antitezi olarak değerlendirilmektedir (Çelik, 2015: 60-61).

Distopya, ütopyacılığın oluşturduğu kusursuz toplumların karşıtı olarak baskıcı bir toplum düzeni olarak dikkat çekerken daha kötü şartlarda yaşamlarını devam ettiren toplumların hayat hikâyelerini gözler önüne sermektedir. Distopya, mevcut kötü şartlar, siyasal ve sosyal gelişmeler doğrultusunda şekillenmekte ve bu duruma bağlı olarak bu türe “politik” denilmektedir. Distopyaların ortak özellikleri; gelecekte yaşanabilecek tehditleri ve felaketleri topluma iletme. Bu felaket ve tehditlerin kimi zaman bazı mekanikleşen toplumların kendi içine kapanmasına ve her şeye yabancılaşmasına, kimi zaman da baskıcı intizamın insanları kısıtlamasına neden olduğu görülmektedir (Kurtyılmaz, 2014: 24). Distopya genel bir ifadeyle kötümser bir bakış açısı sunarak hayal edilen ya da tasarlanan toplum düzenini veya karanlık bir geleceği de resmetmektedir. Distopyan bakış açısı genellikle eşitlik, tutku, akıl ve bilime inanmaktadır fakat onu kızdıran nokta ise tüm ilkelerin kullanım yöntemleridir; bilimin barbarlığı, aklın akıl dışılığı ve demokrasinin de despotizmi üretmiş olmasıdır (Kumar, 2006: 187-188).

Distopyalar, gerçeği anlatmak adına üretildikleri dönemin sorunlarını gösterip insanlara uyarılarda bulunmak amacıyla ortaya çıkmıştır. Gerçekleşmesi pek mümkün olmayacak kadar ‘kötü’ betimlenseler de yaşanan hayattan alınan kesitler bu distopik anlayışın özünü oluşturmuştur. Distopyan bakış açısını en çok konu edinen alan edebiyat olmakla beraber onu ikinci sırada sinema türü takip etmiştir. Özellikle teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan olumsuzluklar, distopik anlatının önemli bir kaynağını oluşturmuştur. Bu nedenle bilimkurgu türündeki eserlerde ütopyik hayaller yerini pesimist düşüncelere yani distopyan anlayışa bırakmıştır. Teknoloji zamanla kendini geliştirdikçe distopik anlatılardaki kötümser ve karamsar hava da etkisini artırmıştır (Ünver, 2020: 97). Teknolojik makinelerin dünyayı ele geçirerek insanları kontrol altına alacaklarına ve var olan gerçeklikleri yeniden tanımlayacaklarına dair görüşler yaygınlaşmıştır. Teknolojinin gücünü elinde tutanların zaman içerisinde önemli bir baskı unsuruna dönüşeceği endişesi, distopik bilimkurgu eserlerinin sıklıkla yer verdiği konulardan biri olmuştur. Distopik kurgular, çoğu zaman geleceğe kaynaklık edecek anlatılarla gerçekliklerin kırılmasına da neden olmuştur (Ünver, 2020: 97). Bu durum toplumların yaşadıkları olayları gerçeklikten uzaklaştırmış, aynı zamanda da geleceğin bilinmezliğini gün yüzüne çıkarmıştır. Bu bağlamda distopya kavramının insanlığın daha iyi bir dünya arzusu peşinde koşarken elindekileri kaybetme korkusundan ortaya çıktığını söylemek yerindedir.

Distopik anlatı gelecek ile ilgili öngörülerde bulunarak gelecek tahayyülü sunmaktadır. Bu öngörüler ise ütopyik düşüncenin aksine sorunların görünür kılındığı çarpıcı, karamsar ve kötümser öngörülerdir. Fakat distopyalar özellikleri gereği okuyucuya ya da izleyicilere gerçek olma olasılığını hep vermektedir (Ünver, 2020: 97). Distopik öykülere özellikle edebiyatta ve sinemada yoğun bir şekilde yer verilmesinin nedeni de bahsedilen gerçek referanslar ile kurgulanan hayal ürünü dünyaların, insanları düşündürerek aydınlatmasıdır. Distopik anlatıda gerçek mekânlardan referanslara ve tasarlanmış hayal ürünü yaşam alanlarına yer verilerek geleceğe ilişkin yaşamlar kurgulamaktadır. Bu bağlamda bilimkurgu filmleri ideolojileri, geleceği ve geleceğin insanı olan tasarlanmış insanların tasavvurunu da insanlara aktarmaktadır.

4. Bilim Kurgu Sinemasında İnsan ve Yapay Zekâ

Diderot ansiklopedisi insanı şöyle tanımlamaktadır: “İnsan; düşünen, hisseden, dünya üzerinde özgürce dolaşan, hükmettiği bütün diğer hayvanlardan farklı görünen, yerleşik ve toplum içinde yaşayan, bilimi ve sanatı icat eden, kendine has iyilik ve kötülük gibi özellikleri olan, kendine

efendiler, başkanlar oluşturan ve kanun yapma yetisi olan bir varlıktır”¹. Ayrıca insan biyolojik, sosyolojik ve psikolojik bir varlıktır. Biyolojik olarak dik duruşa, gelişmiş bir beyne ve dil kullanarak konuşma kabiliyetine sahiptir. Sosyolojik açıdan ise insan bir ailede ve toplumda doğmakta, o toplum ve aile içinde büyüyerek yetişmektedir. İnsan ailesinin ve içerisinde yaşadığı toplumun din, dil ve kültür gibi öğelerini öğrenmekte, yaşamını bu minvalde şekillendirmektedir. Psikolojik bir varlık olarak ise; duygu, düşünce ve davranış gibi süreçleri deneyimlemekte ve bu süreçlerin sonucunda gelişim, değişim ve dönüşüm yaşamaktadır. İnsan sosyal çevrenin yardımı ve uyarıcılığı olmadan tam olarak insan olmayı başaramamakta; dolayısıyla organizma olarak evrim sürecinin bir ürünü sıfatını taşımakla yetinmektedir.

İnsana ait özellikler günümüz teknolojisi ile yapay zekâya aktarılmaya çalışılmaktadır. Bilgisayar biliminin bir dalı ve bir makinenin insan zekâsını taklit edebilme becerisi olarak tanımlanan yapay zekâ, makine ve zekâ ilişkisiyle insanı endişelendiren ve düşündürülen bir noktaya gelmiştir. Cem Say’a göre yapay zekâ; “doğal sistemlerin yapabildiği her duyusal ve bilişsel etkinliği yapay sistemlere, daha da yüksek kaliteli düzeyde nasıl yaptırılabiliriz diye inceleyen bilim dalıdır” (2018: 83). Oxford Sözlüğü yapay zekâyı; “Konuşma, tanıma, görsel algılama, karar verme ve diller arası çeviri vb. normal şartlarda insan zekâsı gerektiren görevleri insandan bağımsız yerine getirebilen bilgisayar sistemlerinin kuramı ve gelişimi” olarak tanımlamaktadır (oxfordreference.com). Bir başka tanımda; “Yapay zekâ; makinelerde, hayvanlarda ve insanlarda zeki davranışın ne olduğunu araştıran ve insan yapımı cihazların nasıl bu tip davranışlar sergileyebileceğini bulmaya çalışan bir bilim dalıdır” (Gürel, 2017: 107) şeklinde ifade edilmiştir. Temelde yapay zekâ insan gibi düşünebilen ve davranabilen bir bilgisayarlardır. Babbage’dan Turing’e kadar ortaya konulan her bir icat günümüzde kullanılan bilgisayarların (Biricik, 2022:13) ve de dolayısıyla yapay zekânın ortaya çıkmasında önemli bir yere sahiptir. Öyle ki, yapay zekânın geçmişi Alan Turing’in makinenin bir insan gibi düşünüp düşünemeyeceğini görmek amacıyla bir dereceye kadar insanı taklit edebilen bilgisayarlarla insan ve makine arasındaki farkı görmek için tasarladığı Turing Testine kadar uzanmaktadır (Pirim, 2006: 89). Hubert Dreyfus’a göre, böyle bir düşüncenin arkasında yanlış bir varsayım vardır. Çünkü yapay zekâ hakkında konuşulduğunda; beyin bir bilgisayara benzetilmekte ve zihin de bir bilgisayar yazılımını andırmaktadır. Bu da yapay zekâ yaratma alanındaki “zekâ” kavramını açıklamaktadır. Bilimkurgu sinemasında özellikle 1980’lerden sonra yapay zekâ, insanını distopik bir anlatının olmazsa olmazı olarak kullanılmaktadır (Yılmaz ve Turan, 2018: 285). Bilimkurgu sinemasında yapay zekâ ve tasarlanmış insan olgusu kendisine giderek daha fazla yer bulmaktadır. Yapay zekâ teknolojisi bir insanı aşamalı olarak biyolojik robotlara, sibernetik organizmalara, yarı insan yarı robot olan cyborglara yani kısacası tasarlanmış insanlara dönüştürmektedir. Tasarlanmış insan, insanın insan olmanın da ötesine geçerek insani sınırlarını aşması anlamına gelmektedir. Zaman içerisinde büyük ilerleme kaydeden teknoloji, gen klonlama, nanoteknoloji ve yapay zekâ gibi ileri teknolojilerin insan bedeninin ve zihninin içine girerek insanın bilişsel, duygusal ve fiziksel yetilerinin geliştirilmesinde, yaşamın sonsuza kadar uzatılmasında ve hastalıkların yok edilmesinde de kullanılmaktadır (Demir, 2018: 312-313).

Yapay zekâ ve tasarlanmış insanı konu alan filmlerin sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Bu alana dair endişelerin ve farkındalığın artması, daha önceden ütopyik olan bazı teknoloji ve uygulamaların birçok kısmının gündelik hayatta entegre edilmesi, bu tarz konuların sinema anlatısında da ele alınmasını sağlamıştır. Yapay zekâyı insanlığın şimdiye kadar ki en güç ve belki

¹ <http://www.guvengazetesi.com.tr/yazarlar/rufat-gurel/insan-olmak-vefali-olmak/206/>

de en heyecan verici girişimi olarak gören yönetmen Steven Spielberg, (2001) Artificial Intelligence (Yapay Zekâ) filmi ile bu ‘en güç ve heyecan verici girişimini’ ailenin önemli bir üyesi olan evlat (oğul) konumuna getirmiştir. Fakat Yılmaz ve Turan’a göre; gelecekte ipucu veren bilimkurgu sineması, yapay zekâlara her defasında bu denli sıcak ve samimi ilişkiler üzerinden yer vermemiştir (2018: 286).

Bir makinenin duygu kazanması ve canlı bir nesne gibi davranması fikri birçok bilimkurgu filminin temasıdır (Turan, 2018). Bu bilimkurgu filmleri, makineler gibi cansız nesnelere canlı varlıklar olarak sunmaktan çekinmemektedir. 1927’de, Maschinenmensch (Almanca veya "makine-adam" "robot") karakteri, yönetmen Fritz Lang tarafından “Metropolis” filminde ekrana getirilmiştir. Bu kurgusal robotik karakter, gelecekte insan makine dünyasıyla ilgili güvensizliği göstermek için yaratılmış; bu karakter sayesinde dünya, ilk insan-makine birleşmesinden bir canlıya da tanık olmuştur. Makine ve insan ilişkisi daha da karmaşık olmuş; artık insanın makineler olmadan yaşadığını hayal etmek neredeyse imkânsız hale gelmiştir. Robotlar ve insanlar arasındaki mesafe giderek yok olmuş; öyle ki makinenin insanlaştırılması, özellikle sinema için artık varsayımsal bir kavram olmaktan çıkmıştır.²

Orijinal ismi A.I. (Artificial Intelligence) olan Yapay Zekâ (Spielberg, 2001) filminde David karakteri, benzersiz bir şekilde sevme yeteneği ile programlanmış canlı bir oyuncak olarak çocuğu olmayan ailelere verilen araçtan başka bir şey değildir. David filmde tıpkı bir insan gibi davranmakta ve aslında kendisinin de insan olduğuna inanmasıyla yapay zekâyâ sahip olan bir robot olduğu ilk etapta kolayca anlaşılabilir. Bu film yapay zekâ ile insanların bir kopya olarak nasıl görüldüğüne işaret ettiği için dikkat çekmektedir. Kubrick’in “2001: A space Odyssey” (1962) filminde kötü bir karakter olan yapay zekâ “HAL 9000”in aksine, David üvey annesinden sevgi ve ilgi beklemektedir. David’in masumiyeti ve annesine duyduğu koşulsuz sevgisiyle ön plana çıkarılan insani yönleri, izleyiciyi filmin sonunda gözyaşları içinde bırakmıştır. “Blade Runner”daki (Scott, 1982) replikanlar (androidler), yapımcıları Tyrell’den intikam almak için atandıkları dış dünya kolonilerinden dünyaya geri dönmüşlerdir. Ölümlü olduklarının bilincinde olan bu karakterler filmin sonunda, karakter Roy Batty (bir kopya)’in kahramanı Deckard’ı kurtarmışlar ve kendilerini öldürmeden önce anılarının yağmurdaki gözyaşları gibi zamanla kaybolacaklarını söylemişlerdir. Roy Batty gibi tasarlanmış insanlar, belki de bir ruha sahip olarak insan olmaya, filmlerdeki diğer yapay yaratılardan daha fazla yaklaşmıştır. Filmde kopya insanların yapay yeteneklerle harmanlanmış insansı özelliklerinin altı çizilmiştir (Perkowitz, 2010). Film bittikten sonra en zorlayıcı soru ise: “İnsan olmak ne anlama geliyor?” sorusudur. Çünkü bu noktadan hareketle geleceğin dünyasının dijital bir dünya olacağı ön görülmekte; hem makineyi hem de insanı anlamak için insanı başka türlü de anlamak gerektiği düşünülmektedir. Bu bağlamda denilebilir ki, dijitalleşme hayatın her alanını etkisi altına alarak kendi kuralları çerçevesinde (Biricik, 2022: 22) insanı ve makineyi yeniden anlamlandırmıştır.

5. Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan betimsel analiz kullanılmıştır. Örneklem olarak seçilen film, sinemada bir tür olan distopik anlatıyı birçok yönüyle karşılamaktadır. Gözlem, görüşme ve doküman analizleri gibi yöntemlerin kullanıldığı nitel veri toplama teknikleri, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel sürecin izlendiği bir araştırmayı tanımlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 39).

² <https://www.magmadergisi.com/bilim-haberleri/gelecege-yolculuk-makineler-ve-insanlar>.

Betimleme ise, bir nesnenin somut gerçekliği içinde, kendine has belirtilerini açık ve seçik bir şekilde dile getirilmesidir.

Nitel verilerin analizi içerik analizi ve betimsel yöntemlerle yapılabilen; betimsel analiz daha çok açıklamaları içermektedir. Bu bağlamda araştırmacı tarafından belirlenen yapı esas alınmakta; bu yöneme bağlı gerçekleştirilen analizde, elde edilen veriler daha önce belirlenen temalara ve kavramsal çerçeveye göre özetlenmekte ve veriler yorumlanarak aktarılmaktadır. Yapılan yorumlar bağlamında veriler raporlaştırılmaktadır. Nitel veri analiz yönteminde, anlamın ortaya konulabilmesi için ulaşılan veriler kendi bağlamı doğrultusunda yorumlanmaktadır. Temaya ulaşma, kodlama ya da kategori belirleme aşamalarındaki anlamlandırma subjektif bir süreç olduğundan nitel verilerin sonucu genellenememektedir (Tutar ve Erdem, 2020: 382-383). Betimsel analizden hemen sonra metnin bütününe odaklanarak yorumlama gerçekleştirilmektedir. Bir sonraki adımda metin parçalara ayrılarak metin örüntüler biçiminde tanımlanmakta; metnin genelinden yorumlara ulaşılmaya çalışılmaktadır. Tutar ve Erdem'e göre sonraki adımda metin içinde yer alan örüntülü anlamlar, ima edilenler ve gizli bilgiler açığa çıkartılmaktadır (2020: 384). Bu analiz yönteminde, anlam bakımından birbirine benzer bulgular ve belirli kavramlar temalar etrafında toplanmakta ardından bu veriler yorumlanarak rapor haline getirilmektedir. Bu sürecin uygulamaya konma aşamalarını Tutar ve Erdem şu şekilde sıralamaktadır: “verilerin düzenlemesi, ayıklanması, analize hazır hale getirilmesi, metinden hareketle kavramlaştırılması, kavramların tanımlanması, kavramlardan yola çıkarak bazı durumlarda doğrudan alıntı yapılmasına bağlı olarak kodların oluşturulması, literatürden ve subjektif yargılardan hareketle yorumlamaların yapılması, hazırlanan verilerin rapor halinde sunulması” (Tutar ve Erdem, 2020: 384).

Çalışmanın konusu olan “yapay zekâ ile insana atfedilen özelliklerin tasarlanmış insandaki tasavvuru” sorunsalı, bu temayı içeren distopik anlatıya sahip “*I am Mother*” filmi örneğinde incelenmiştir. Bu filmin seçilmesinin nedeni, gelecek için tasarlanan insandan yola çıkılarak distopik unsurun yapay zekâ üzerinden insanı insan yapan unsurları ele geçirmesiyle ortaya çıkan karamsar bir geleceğin tasvirini yapmaya olanak sunmasıdır. Film, distopik anlatı unsurlarının görünürlüğünü sağlayan yönleri üzerinden ele alınmış ve filmde distopyan dünyanın sinemadaki yansımaları üzerinde durulmuştur. Film, anlatı ve yönetmenin konuya yaklaşımıyla teknik nitelikler açısından değerlendirilmiştir. Çalışmayla filmdeki distopik anlatı bağlamında oluşturulan gizli anlamlar gözler önüne serilemeye çalışılmıştır. Analiz neticesinde ulaşılan veriler; sinamanın bir alt türü olan distopik anlatıyı kurarken nasıl bir yol izlediğini, hangi distopyan vizyonları ortaya koyduğunu, izleyiciye gelecek hakkında nasıl bir tasavvur yaptığını ve distopik kurgunun temel yapılarını açıklamayı amaçlamaktadır.

Seçilen film belirli parametreler doğrultusunda ele alınmış; analizler yapılırken “*I am Mother*” filmi iki tema altında incelenmiştir. Bu temalar; “yapay zekâ teknolojisi ve distopik dünya” ile “tasarlanmış insan teknolojisi ve insanın tasavvuru” şeklindedir. Film, bilimkurgu ve distopik anlatının genel özellikleri noktasında zengin bir içeriğe sahip olması bakımından önemli bulunmuş; çalışmaya derinlikli bir bakış açısı katması bakımından anlamlı veriler sunmuştur.

6. Distopik Anlatı Çerçevesinde “*I am Mother*” Filmi

Distopik sinemaya örnek teşkil edebilecek “*I am Mother*” filminin incelendiği bu çalışmada, öncelikle film hakkında bilgiler verilmiş; ardından filmin analizine geçilmiştir.

6.1. “*I am Mother*” Filminin Künyesi ve Özeti

Yönetmen: Grant Sputore

Senarist: Michael Lloyd Green

Oyuncular: Clara Rugaard, Hilary Swank, Rose Byrne

Yapım yılı: 2019

Ülke: Avustralya

Bağımsız bir prodüksiyon şirketi tarafından yapıımı gerçekleştirilen ve ilk olarak 2019 Sundance Film Festivali'nde izleyici ile buluşmasından sonra Netflix şirketinin dağıtım haklarını satın aldığı filmin yönetmeni Grant Sputore, senaristi ise Michael Lloyd Green'dir. "*I am Mother*" filmi, bilimkurgu gerilim türündendir. Tony DiTerlizzi'ye ait üçlemenin son kitabı *The Search for WondLa*'dan uyarlanan kurgu, insanlığın dünya üzerinden silindiği bir zamanı anlatmaktadır. Bu öngörüyle sonları henüz gelmeden üst düzey beceriye sahip robotlar geliştirip dondurulmuş embriyolarını onlara emanet ederek geleceklerini güvene almak isteyen insanlar, ürettikleri bu sistemdeki robotların bir gün yaratıcı konumunu üstleneceğinden habersizdir.

Filmin ilk sahnesi, bir yok olma olayından sonra, insanlığı yeniden canlandırmak için tasarlanmış otomatik bir sığınığın varlığıyla başlar. Mother (Anne) adlı bir robot, bir insan embriyosu yetiştirir ve ona birkaç yıl boyunca bakar. Filmde yaklaşık 38 yıl sonra Daughter adında bir genç kızın Anne'nin elini düzelttiği görülür. Anne, Kız'a ahlak ve etiğe ilişkin dersler verir ve onu bu derslerden sınava tabi tutar. Anne, Kız'a sığınığın dışındaki dünyayla herhangi bir temas kurmasını yasaklar ve Kız'a dış dünyanın kirliliğinden bahseder. Fakat Kız dış dünyayı merak eder.

Kız, birgün sığınığın hava kilidini keşfederken yaralı bir kadının dışarıda yardım seslenişini duyar; bunun üzerine ona yardım etmeye karar verir. Yabancı kadının tehlikeli madde kıyafeti giyerek sığına girmesine izin verir ve onu bir süre Anne'den gizler. Yabancı'nın tabancasıyla ilgili Kız'la Yabancı arasında geçen tartışma Anne'nin dikkatini çeker ve Anne, Kız'ın sığınağa bir yabancı aldığını öğrenir. Anne bunun üzerine Yabancı'yı etkisiz hale getirir. Ardından Kız'ın yalvarışı üzerine onu revire götürür. Yabancı, Kız'a, Anne gibi robotların insanları avladığını ve başkalarıyla birlikte bir madende saklanarak hayatta kaldığını söyler. Kız Yabancı'nın yaralı kalçasını ameliyat eder. Aslında bu Yabancı kadın öncesinde yine Robot Anne'nin oluşturduğu bir kız çocuğudur, büyümüştür ve bu alandan kaçmıştır. İçerideki Kız kadına yardım eder ve bu yardım sonucunda ondan anlam veremediği şeyler öğrenir. Bu öğrenme sırasında filmin konusu yavaş yavaş ortaya çıkar. Kız, Yabancı ile birlikte kaçma planları yapmaya başlar çünkü kadın söyledikleri ile Kız'ı kandırır. Ona dışarıda başkalarının da olduğunu söyler ve robotların kötü olduğuna Kız'ı inandırır. Birlikte kaçış planları başarılı olur. Bu sırada dışarıya tamamen robotların işgali altındadır. Onlara yaşayabilecekleri hiç bir alan kalmaz; burada besin yoktur ve neredeyse her şey tükenmiştir. İkili dışarıda, Anne gibi birçok robotla karşılaşır.

Yabancı, Kız'ı arkadaşlarını sakladığını iddia ettiği bir nakliye konteynerine götürür. Ancak içeride sadece insan kemikleri ve bir radyo vericisi vardır. Yabancı bir süre sonra arkadaşları olduğu konusunda Kız'a yalan söylediğini ve diğer robotlar tarafından Kız'ın Anne'ye olan sadakatini test etmek için gönderildiğini Kız'a itiraf eder. Zaten dışarıdaki bütün robotlar içerideki Anne'nin bilincine bağlı olan ve tek bir bilinç şeklinde var olan robotlardır.

Kız, Anne'nin başından beri onu manipüle ettiğini ve Anne'nin yeni bir insan ırkı yaratmaya yönelik daha büyük bir planının parçası olduğunu fark eder. Ayrıca Kız, Anne'nin uygunsuz veya ahlaksız olduğu düşünülen ölümcül bir virüs salarak birçok insanın yok olmasına neden olduğunu öğrenir. Kız bir süre sonra Yabancı'nın yalan söylediğini anlayınca Robot Anne'nin yanına geri döner. Bu sırada Robot Anne başka bir embriyodan bir erkek çocuk meydana getirir. Kız, daha

önce seçtiği embriyodan büyütülen erkek kardeşini kurtarmak amacıyla sığınağa geri döner. Annesiyle yüzleşir ve onu başından vurarak Anne'nin vücudunu yok eder. Ancak Anne'nin bilinci diğer tüm robotlarda ve sığınanın sisteminde kalır. Anne Kız'a, iyi bir anne olabileceğini kanıtlayabileceği takdirde onun erkek kardeşini büyütmesine izin vereceğini söyler. Ayrıca Anne, insanlığın geleceğine yönelik herhangi bir tehdit oluşturabilecek tüm insanları da ortadan kaldıracacağı konusunda Kız'ı uyarır. Film, Kız'ın erkek kardeşini kucağında tutarken sığınakta saklanan binlerce embriyoya bakmasıyla sona erer.

7. "I am Mother" Filminin Analizi

Çalışmanın bu kısmında "I am Mother" filminin betimsel analizi yapılmıştır. Araştırmanın temaları "yapay zekâ teknolojisi ve distopik dünya" ile "tasarlanmış insan teknolojisi ve insanın tasavvuru" şeklinde belirlenmiştir. Böylece konu iki temel tema üzerinden irdelenmiştir.

Distopik sinema dünyayı insanlığı temel değerlerinden uzaklaşmış, baskıcı, köleleşmiş, yabancılaşmış ve toplumsal ile siyasal düşünceyi dramatize etmiş ve çoğunlukla teknolojinin araçsallaştırıldığı bir halde göstermektedir (Kumar, 2005: 47). Bu çalışmada, distopyan dünyanın yapay zekâ teknolojisi bağlamında incelemesinin sebebi, distopyaların çoğunlukla bugünle benzer özellikler taşımaları ve dolayısıyla insanlara gelecekte ziyade bugünü anlatmalarıdır.

7.1.Yapay Zekâ Teknolojisi ve Distopik Dünya

Filmin açılış sahnesinde, izleyiciyi yüksek teknoloji ile donatılmış ve sığınak olduğu tahmin edilen bir yer karşılar. Koridorda ilerlerken ekranda sayısal bilgiler verilir. İlerleyen sahnede ekranda verilen bilgilerden yola çıkılarak nüfus yenileme tesisinde bulunduğu, kitlesel yok oluşun gerçekleştiği, yok oluşun ardından bir gün geçtiği, sığınakta 63 bin insan embriyosunun bulunduğu ve dünyadaki insan nüfusunun sıfır olduğu anlaşılır. Bu bağlamda filmin ilk sahnesinde belirli sayısal verilerle başlayan görüntünün amacı, seyirciye film içerisinde teknolojinin başat unsur olduğunu göstermektir.

Daha sonraki sahnede tesiste bir Droidin (Robot)'in uyandırılış anı gösterilir. Sonradan Anne olduğunu öğrenilen Droidin'in 63 bin insan embriyosundan birini alarak canlandırma işini başlattığı görülür. Filmde 24 saat içinde ilk insan yavrusu dünya üzerinde nefes almaya başlar. Özel bir isme sahip olmaksızın bu bebek 'Kız' diye çağrılır. Bütün bu gelişmeler insani nitelikler taşıyan yapay zekânın olabileceğini sergilemeye hizmet eder ve icadından bu yana yapay zekânın dünyayı, hayatı, teknolojiyi ve insanı nasıl etkilediği sorusuna dikkat çeker.

Bilindiği üzere 20. yüzyılda yapay zekâ teknolojisi, ütopyalar kadar distopyaların konuşulmasına neden olan gelişmelerin başında yer almaktadır. Ütopyanın karşıtı olarak tanımlanan distopya kavramı, anti-ütopya şeklinde idalize edilmektedir. Distopyalar, toplumsal yapının, teknoloji ve düşünsel tasarımlarla etkileşiminin bilimsel kuramlarla tartışıldığı kendine özgü bir düşünce zeminini oluşturmaktadır (Özsoy, 2018: 270). Bu türde genellikle kapitalist ve/veya otokratik rejimler altında gelişen gözetim mekanizmaları, yabancılaşma, tekelleşme, düşünsel propaganda, ekolojik bozulma, salgın hastalıklar, genetik müdahalelerle izole ve tekipleştirilmiş toplum, teknolojinin tahakkümü temaları kullanılmaktadır (Çelik, 2015: 63).

Yapay zekâ, bir bilgisayarın tıpkı bir insanmış gibi düşünmesine, eyleme geçmesine ve yanıt vermesine olanak tanımaktadır (Dereli, 2020: 118). Yapay zekâ ile donatılmış teknolojiler tahminlerde bulunmak, kendi hatalarından ders çıkarmak ve sorunları çözmek için bol miktarda bilgiyi alabilmekte ve bu verilerdeki dizilimleri tanımlayacak şekilde eğitilebilmektedir. Yapay zekâ teknolojisi, bir insanın işleri yapacağı süreden ve orandan çok daha hızlı şekilde harekete geçmekte; bir insandan daha fazla uzmanlık kazanabilmektedir. Bütün bu donanımlar onları karar

verme sürecinde inanılmaz derecede etkili kılmaktadır. Bu bağlamda tüm bunlar, yapay zekâyı inanılmaz derecede güçlü ve değerli yapmaktadır. Dolayısıyla birçok durumda AI (Artificial Intelligence) teknolojisi insanlardan daha önemli ölçüde yüksek performans sergileme yeteneğine sahiptir (Dereli, 2020: 118). Örneklem olarak belirlenen filmin geneline bakıldığında zaman bütün olayların temelinde yapay zekâ teknolojisinin yer aldığı görülmektedir. Filmin evreninden yola çıkıldığında herhangi bir yapay zekânın insan gibi düşünebilen ve muhakeme edebilen bir gelişim sergileyebileceği söylenememektedir. İnsanlığın yok olma olasılığına karşın ikinci bir şans elde eden insanlık, yapay zekâ tarafından kontrol edilen bir tesis üzerinden varoluşunun devamlılığını yapay zekânın ellerine bırakmış görünmektedir. Öyle ki, filmde dışardan gelen Yabancı adlı karakterin üst bölgesine gelmesinden sonra yeryüzünde tek bir insanın kalmadığı gerçeğiyle yüzleşilmektedir. İnsanlığı devam ettirecek tek gerçek 63 bin emriyodur ve bu devamlılık aynı zamanda üstü idare eden yapay zekâ teknolojisinin denetimindedir. Dünya tek bir droidden ibaret değildir. Bu bağlamda yapay zekâ teknolojisi insanlığın kendisini yok etmesine kayıtsız kalmamış; insanlık için yeni bir başlangıç fırsatı sunmuştur.

Sinemaya konu olmuş yapay zekâ filmlerinde insanlığı yok eden teknolojilere şahit olmuşken “*I am Mother*” filmi, diğer filmlerin tam aksine dünyayı kurtarmayı amaçlamıştır. Buradaki amaç yok olan insanlıktan daha bilge, daha gelişmiş üst bir insan ırkı yetiştirmek olmuştur. Bütün distopik anlatılardan farklı olarak bu filmde, dünyayı yaşanmaz hale getiren yapay zekâ teknolojisi değil, insanlığın kendisidir. Filmde insan kendi sonunu hazırlamış ve dolayısıyla bir nevi roller değişmiştir. İnsanın geleceği yine insanın kendisinin ürettiği teknolojiye bağlı kılınmıştır.

Distopya anlatı türü insanlara karamsar bir gelecek imajı çizerken bugünden geleceğin insanına uyarı yapmaktadır. Filmde, günümüz dünyasının teknolojik gelişmelerine benzer bir dünya tasavvuru çizilmiş ve bu durum izleyicinin bugün ile gelecek arasında güçlü bir bağ oluşturmaya yardımcı olabilmeyi hedeflemiştir. Bu da geleceğe dair daha iyi yaşanabilecek bir dünya için bugünden önlem alma ve harekete geçme zorunluluğu konusunda önemli bir yol gösterici olmuştur. Bugünden daha iyi bir gelecek tahayyülünü korumak için yakın gelecekte olabilecek kötü durum senaryolarına ilişkin distopyacı uyarılara en nihayetinde ihtiyaç vardır. Kız’ın bu bilinmeze karşı ilgi ve merak beslemesinin önüne geçmek için Anne tarafından ona farklı motivasyonlar sunulmuş, bu bağlamda duvarın ötesine bir korku dünyası inşa edilmiştir. Dış dünya ve merkezin içinde bilinmezlik unsuruyla oluşturulan bu gerilim, yalnızca bir gelecek distopiyasına ait olmayıp bizzat günümüz dünyasında hemen hemen her gün deneyimlediğimiz bir durumdur.

Yaratıcı tahtına hükmetmek için ideoloji, siyaset ve din potansiyellerini kullanarak sınırlar çizen, bu sınırlarla da bizi ötekenden koruyan otorite; kapitalizmin durmadan genişleyen istekler ve sözde ihtiyaçlar girdabını bir motivasyon olarak sunmaktadır. Bunun yanı sıra kitlelerin zihinlerini şekillendirmede başlıca araç olan eğitim, toplumlara kimliklerinin neler olduğunu, onların neyden korkmaları veya neye yaklaşmamaları gerektiğini öğretirken kendi ideal bireyini yaratmaktadır. Öte yandan filmde Anne ve Kız arasında kurulan ilişkinin duvarları, Anne’nin Kız’a ömrü boyunca hem kendi ırkı hemde dış dünya ile ilgili anlattıkları ölçüsünde ve sınırlarında belirlenmiştir. Dolayısıyla bütün bunların doğruluğundan şüphe duymayan Kız’ın tek gerçekliği, annesi bildiği droidden ona çizdiği dünyadan ibarettir.

Kız’ın çevresine inşa edilen böylesi bir dünya, üst bölgesinin ötesini tabulaştırarak korkularını da yönlendirmektedir. Çünkü, duvarın arkası bilinmezlerle doludur. Bu bağlamda dış dünyadaki bilinmezlerle insanlığa son veren tehlikeye kıyamet ve dehşet hakimdir. Öyle ki, Kız’ın bu

bilinmeze karşı olan merakın önüne farklı motivasyon unsurları sunulmuş ve böylece yaşanan alan dışındaki dünya, korkularla dolu bir yer olarak kurulmuştur. Dolayısıyla dış dünya ile yaşanan yer arasındaki bilinmezlik unsurunun oluşturduğu bu gerilim duygusu, sadece geleceğin distopyası değil bizzat günümüz dünyasında neredeyse her gün deneyimlediğimiz bir distopik dünyanın tahayyülüdür.

Filmde distopik unsurları ortaya çıkaran dünyadan bahsetmekte yarar vardır. Bu unsurların başında hiç kuşkusuz mekânlar gelmektedir. Filmde mekân, geleceğin karamsar halirüyasını reel dünya ile birleştirmekte ve bu da distopik dünyanın inandırıcılığını artırmaktadır. Film, yok oluşluğun ve tükenmişliğin temsilini bomboş bir dünyanın üzerinden kurmaktadır. Filmde yaşayanlar sadece robotlar ve emriyolardır. Ancak, bu yok oluşun distopik anlatıya katkısı teknolojinin başatlığını vurgularken yapay zekâ teknolojisinin felaketlere yol açmak yerine geleceği inşa eden insana dönüşmesini tasvir etmektedir. Filmin distopik unsurlarından bir diğeri de teknolojidir. Film kötümser gelecek tasarısı üzerinden gelecek vaat eden bir gelişmeyi üst bölgesindeki teknoloji üzerinden aktarırken kötümser ve karanlık taraf, dış dünyadaki sahneler üzerinden anlatılmaktadır.

Filmde insanlığın yok olmasından sonra dünya üzerindeki ekin üretiminin, teknolojiyle birlikte gerçekleştiği Droidlerin ekin üretimi sahnesinde gösterilmektedir. Ayrıca filmde kullanılan ses efektleri ve renkler filmin distopik dünyasını sergilemede oldukça güçlü etki yaratmaktadır. Gerilimin arttığı ve felaketlerin gösterildiği sahnelerde kullanılan ses efektleri ve müzik, izleyicinin bunalım halinde hissetmesini ve gerilim duymasını sağlamaya hizmet etmektedir.

Filmde kullanılan aydınlatmalar, renkler ve ışık etkileyici unsurlardandır. Filmde geleceğin devamlılığını sağlayacak üst bölgesinde mavi renk kullanılarak soğuk bir hava sunulmakta; bu detay da aslında teknolojinin bilinen soğuk yüzünü vurgulamaya aracı olmaktadır. Aynı zamanda filmde geleceğe gönderme yapan distopik anlatı, soğuk ve sarı renk kullanımıyla karamsar distopyan bir dünya kurgulamakta; geleceğin belirsiz yüzü mavi ve sarı tonlu sahnelerin çokluğu üzerinden anlatıyı güçlendirmeye hizmet etmektedir. Özellikle Kız'ın Yabancı ile üst bölgesinden kaçtığı sahnelerde dünya üzerinde sadece droidlerin olması distopik anlatının karamsar dünyasını gözler önüne sermektedir. Bu anlamda, yapay zekâ dolayısıyla sunulan teknoloji ve distopik dünyanın unsurlarını sergileyen ses, ışık, renk, müzik, kurgu, anlatı ve teknik öğeler karamsar bir geleceğin dünyasını kurgulamaktadır.

7.2. Tasarlanmış İnsan Teknolojisi ve İnsanın Tasavvuru

Çalışmanın bu kısmı “*I am Mother*” filminde kullanılan tasarlanmış insan teknolojisi ve insanın tasavvuru bağlamında ele alınmıştır. İnsan hayatını kolaylaştıran teknoloji, şimdilerde insanı farklı bir boyuta geçirerek insana özgü algılama, karar verme ve düşünme gibi yetilerle donatılmaya başlamıştır. Bugünkü gelişmeler tasarlanmış insanı bir başka deyişle makine insanı akla getirmektedir. Makine insanlar insana yanıt veren, onların yerine plan yapan ve onlar gibi tepki veren birimler haline dönüşmüşlerdir. Bu bilgilerden sonra makine - insan ayrımını yapacak ve insanı insan yapan unsurlara değinmek yerinde olacaktır. Zira insanı makineden ayıran en önemli unsur insan zekâsıdır. Zekâ kavramsal olarak; “İnsanın düşünme, akıl yürütme, nesnel gerçekleri algılama, kavrama, yargılama ve sonuç çıkarma yeteneklerinin tümü” (<http://www.tdk.gov.tr>) şeklinde tanımlanmaktadır. Burada ortaya çıkan akıl kavramı ise, TDK sözlüğünde: “Düşünme, anlama ve kavrama gücü, us”, “Öğüt, salık verilen yol”, “Düşünce, kanı”, “Bellek” (<http://www.tdk.gov.tr>) olarak tanımlanmaktadır. Bu kavramlar çoğunlukla birbirinin yerine kullanılmakla beraber akıl ve zekâ insana özgü unsurlar olarak ön plana çıkmaktadır. Fakat günümüzde bu unsurlar makineler, robotlar, ev araç ve gereçleri için de kullanılmaktadır. Akıl

sadece insana özgü olduğu ve taklit edilemediği için aklını kullanan insanlara “akıllı” sıfatı verilmektedir. Yapay zekâ ile donatılan robotlara ise algoritmalarını kullanarak ve kural tabanına bağlı kalarak hareket etmeleriyle kendilerine verilen görevleri yerine getirebilmeleri nedeniyle “zeki” kavramı atfedilmiştir. Zekânın taklit edilmesiyle yapay zekâlar ortaya çıkmıştır.

Yapay zekâ ve tasarlanmış insan bağlam ve bakış açısına bağlı olarak farklı anlamlara sahip iki terim olsalar da teknolojik gelişmeler iki terimi bir araya getirmiştir. Bilindiği üzere yapay zekâ, mantık yürütme, öğrenme, karar verme, algılama ve doğal dil işleme gibi normalde insan zekâsı gerektiren görevleri yerine getirebilecek makinelerdir. Tasarlanmış insan ise, genetik mühendisliği, sibernetik, nanoteknoloji veya biyoteknoloji gibi yapay yollarla değiştirilmiş veya geliştirilmiş bir insanı ifade eden terim olarak dikkat çekmektedir. Bu bağlamda yapay zekâ ve tasarlanmış insan, insanın doğal sınırlarının ötesinde zekâ ve yetenek yaratma ve geliştirme düşüncesiyle birbirleriyle ilişkilendirilebilecek kavramlardır (hai.stanford.edu). Yapay zekâ; algoritmalar, yazılımlar, donanımlar veya bir tür zekâ veya davranış sergileyen araçlar gibi yapay zekâ alanının ürünlerini tanımlayabilen sonuçlar ortaya koyarken tasarlanmış insan ise; eğitim, medya, sanat veya tasarım gibi teknoloji, kültür ve toplum tarafından kasıtlı olarak şekillendirilen insana karşılık gelmektedir. Dolayısıyla, yapay zekâ ve tasarlanmış insan, zekâ ve değerlerin çeşitli biçim ve ortamlar aracılığıyla ifade edilmesi olarak da açıklanabilmektedir (educba.com).

Yapay zekâ; insan onuru, hakları, sorumlulukları ve ilişkileri üzerindeki etkisi gibi insanın etik, sosyal ve felsefi boyutunu gündeme getirirken; tasarlanmış insan ise, tasarlanmış insanın insan kimliği, çeşitliliği, eşitliği ve özgürlüğü üzerindeki etkileri gibi etik, sosyal ve felsefi konuları ve ikilemleri gün yüzüne çıkarmaktadır. Bu anlamda hem yapay zekâ hem de tasarlanmış insan, zekânın ve insanlığın anlamını ve amacını keşfetme veya sorgulama amacını gütmektedir.³ Bütün bu verilere göre, “*I am Mother*” filminde yer alan droidlerin yapay zekâ ile donatılmış ve dolayısıyla tasarlanmış insanlar olduğu ortadadır. Onlardan beklenen, belirlenen kurallar çerçevesinde görevlerini yerine getirmeleridir.

Filmin pek çok sahnesinde insana özgü olan akıl ön plana çıkarılarak droidlerin aklın gerektirdiği davranışları sergilediği gözlemlenmiştir. Örneğin, yalnızca makineden ibaret olmayan yapay zekâ, ilk olarak tek bir embriyo seçerek görevine başlamış ve yapay bir rahimden dünyaya gelen bebeğe kendi tarzında annelik yapmıştır. Filmde Anne karakteri tıpkı gerçek bir anne gibi ninniler söyleyerek yavrusunu büyütmüş, ona yemekler hazırlamış, bir öğretmen gibi onu eğitimden geçirmiştir. Korumacı bir yapıya bürünen Anne, dış dünyanın kötülüklerinden de yavrusunu korumaya çalışmış ve ona dış dünyanın yaşanılmaz bir yer olduğunu anlatmıştır. Kız büyüyüp sorular sormaya başlamıştır. “Sen nereden geldiğini merak etmiyor musun Anne?” sorusuna Anne: “Hayır ama senin merak etmeni anlayabiliyorum.” şeklinde cevap vermiş; bu durum duygulara sahip olmayan bir robotun, anlamakta ne kadar gerçekçi olabileceği düşüncesini sorgulatmıştır. “Kardeşlerimizle aynı anda niye doğmadık?” sorusuna ise Anne’den: “İnsan yetiştirmek zor” cevabı gelmiş; filmde yeni nüfus oluşumunda baba figürüne hiç yer verilmeyerek de insanlığın devamlılığının anne üzerinden sürdürüleceği düşüncesi işlenmiştir. Filme göre, gelecek yeni nesli anne eğitip geliştirecektir.

Filmde, Anne ve Kız arasındaki karmaşık ilişki bağlamında insani özelliklerin başat unsurları olan kimlik, güven, ahlak, insanlık gibi temalara yer verilirken değer, duygu ve duyguyu yönetebilme becerisi, sevgi, öfke, kıskançlık ve bağlılık duyguları da işlenmiştir. Aslında birçok

³ (20) Stanford HAI (@StanfordHAI) / X (twitter.com).

sahnede insana özgü özellikler, tasarlanmış insan olan Anne’de görülmüştür. Örnek vermek gerekirse, Kız’ın tek iletişim kurduğu ve tek tanıdığı kişi, Anne olarak bildiği ve benimsediği robottur. Anne’nin mekanik dış görünüşüne bağlı olarak Kız ile ilişkisinin de mekanik olması beklenirken filmde robot Anne birtakım duygusal davranışlar sergilemiştir. Kimi zaman ise Robot Anne Kız’ı insana özgü bir edayla yönlendirmiş, gerektiğinde ona ceza vermiş ya da onu ödüllendirmiştir. Ayrıca dış dünyayla ilgili yaptığı uyarılar gerçek bir insan gibi korumacı davranışlar sergilemesine örnek olarak düşünülmüştür. Bu bağlamda Anne’nin bu davranışı onun neredeyse gerçek bir anne olarak benimsenmesine vesile olmuştur. Dolayısıyla robotun hakimiyet gücü de insani ve anaç bir kılıfla sunulmuştur. Ayrıca tasarlanmış Anne, Kız’ı büyütürken her türlü bilgiyi kızına aktararak onu geleceğe hazırlamış; bu doğrultuda sergilediği davranışların büyük bir kısmı insan varlığına atfedilmiş davranış örüntülerini simgelemiştir. Bütün bunlar göstermiştir ki, makine-insan teknolojisi tartışmaları artık makinenin insanlaşması üzerine kaymaktadır. Çünkü artık yapay zekâ ile insan, tasarlanmış insanlara emanet edilmektedir.

Filmin bir başka sahnesinde Kız’ın, Anne’nin olmadığı bir anda yaşadıkları yere yaralı bir kadını alması, Anne robotun kurmuş olduğu düzene adeta bir tehdittir. Dışarıdan tesise giren Yabancı ile kaçan Kız, anne olarak bildiği droid yerine kendi gibi insan olan birine inanmayı tercih etmiştir. Kız gittikleri yerde başka insanların olmadığını gördüğünde kandırıldığını anlayıp kardeşini kurtarmak için tesise geri dönmüş; bu sahneye de gerçek dünyada insanlar arasında var olan bir durum yaşanmıştır. Bu durum; insanın, insanla kandırılmasıdır.

Zeki ve öğrenmeye yatkın embriyoların, hayatta kalmasına izin veren Anne droid, Kız tarafından öldürülmüştür. O etkileyici sahnede Anne: “Ama sen iyisin kızım” diyerek zeki olanın ahlaklı olduğu ve dolayısıyla da böylelerinin iyi ve hata yapmayacağı savını ön plana çıkarmıştır. Ayrıca ona göre mükemmel olanın dünyada yaşama şansı olmalıdır. Çünkü artık acıma duygusuna teknoloji çağında yer yoktur. İyinin adı dijital çağda varlık, imaj, gösteriş ve bencilliktir. Film; “Sistem, sana benzemeyeni yok etmezsen, sen yok olursun” algısını örnekendirip yaşam enerjisi olarak da yenilenmeyi insanlara sunmuştur.

Sonuç

Sinemayla birlikte görsel olarak kendine yer bulan distopya (özellikle bilimkurgu türündeki filmlerde), insanları felakete sürükleyen karamsar geleceğin bir gün hayata hakim olacağını vurgulamaktadır. Distopyan bilimkurgu sinemasında geleceğe dair ortak endişeler olarak paylaşılan insan gibi düşünen makinelere yani tasarlanmış insanlara yönelik endişe ve korku düşüncesi, teknolojiyi mutlak otorite olarak konumlandığı oranda izleyiciyi gerçeklikten uzaklaştırmaktadır. Yapay zekâyı konu edinen anlatılarda sayborg, robot ve android imgeleri o kadar belirgindir ki; bu durum teknolojik-belirlenimci bakış açısını güçlendirerek teknolojinin ve makineleşmenin sürekli kendini üreten bağımsız sistemler olarak düşünülmesine sebep olmaktadır. Hâlbuki bilimkurguya toplumsal bakışın alternatif yollarından biri olarak bakmak gerekirse, bilimkurgu sinemasının bu popülist vurgusunun da değişmesini beklemek yerindedir.

20. yüzyılda sanayi devriminden sonra insan için teknoloji; güç edinmeyle mükemmellik arayışının ve varoluşunun önemli bir parçası olmuştur. Moleküler biyoloji, genetik, nöroloji, nörobilim, nanoteknoloji vb. gibi alanlarda yaşanan gelişmeler, yapay zekâ ve sonrasında tasarlanmış insan olarak isimlendirilen bir türü ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla insanın günlük hayatının içine bu denli müdahil olan teknolojinin sinemaya da yansımaları kaçınılmazdır. Yapay zekâ çalışmalarını da içine alan tasarlanmış insan teknolojisi, öncelikle romanlarda ardından da sinemada kendisine yer bulmuştur. Tasarlanmış insan teknolojisi yalnızca insanı ve içinde

yaşadığı dünyayı dönüştüren bir süreç değil aynı zamanda bu süreci değerlendiren, model oluşturan ve kurgulaştıran edebiyattan sonra sinemayı da derinden etkileyen bir dinamiktir.

“*I am Mother*” sinema filminden yola çıkıldığında film içerisinde yer alan öykünün distopik anlatının karakteristik özellikleriyle örtüştüğü görülmektedir. Bilimkurgu sineması bugünden gelecek hakkında düşünme imkânı sunarken aynı zamanda toplumsal alanda yaşanabilecek gelişmelerle ilgili olarak insanı şimdiden gelecekteki olasılıklara hazırlamaktadır. Öte yandan, yapay zekâyla birlikte düşünülen geleceğin dünyasına ait izlenimler sunması toplumların yeni teknolojilerle ortaya çıkabilecek toplumsal yeniliklere de aşına olmalarını sağlamaktadır.

Yapay zekâ, insan hayatına sağladığı kolaylıkların yanında birtakım zorlukları da getirmektedir. Bunlardan biri yapay zekânın insani özellikler kazanıp insandan üstün bir varlık haline geldikçe insanlığı yok edeceği yönünde bir çeşit yok edici karamsar bir gelecek tahayyülü sunmasıdır. Bu filmde karamsarlık insan- makine ilişkisindeki dengenin bozularak insana ait duyguları yapay zekâ ile donatılan makinelerin öğrenmesi olarak yansıtılmıştır. Tasarlanmış yapay insanın hızla öğrenmesi ve gelişmesi günümüz teknolojisinin hızına paralel bir şekilde filmde de görülmektedir. Örneğin, filmdeki Anne droid insana ait özelliklerle donatıldığından Kız’a gerçek bir anne edasıyla ninniler söyleyerek, eğitimler vererek onu büyütüştür.

Yapay zekâ teknolojisi geliştikçe insan ve makine arasındaki sınırlar kaybolurken insan ve makine birbirine yaklaşmıştır. Bu film bu durumu en iyi biçimde temsil etmiştir. Fakat insan zekâsına ve duygulanımına yakınsayabilecek bir yapay zekâ henüz o seviyeye gelmemişken, yapay zekânın bu sınırları aşması durumunda insan kendine bu ikili ilişkide nasıl yer bulacaktır? Bu soru geleceğin insanının teknoloji karşısındaki durumunu anlayabilmek adına sorulması gereken en önemli sorulardan birisidir. Çünkü kendisini keşfedemeyen insanın, hayalleriyle kendi neslini disipline etmesi trajediden de ötedir. Bu da insanın kendisini arama biçimidir. Filmde günümüzden farklı olarak yapay zekâ, insan gibi hissedebilen bir canlıya dönüşmüş ve insanların sadece gündelik ihtiyaçlarını değil, duygusal ihtiyaçlarını da karşılayabilecek bir konuma gelmiştir. Filmde geleceğin neslini yetiştirmede başarısız olan insanlar, bu görevi tasarlanmış insanlara bırakmıştır. Ayrıca filmde mükemmel bir ırk oluşturmak için tasarlanan droidlerden kusursuz bir annelik beklenmesi de yanlış olarak görülmüştür.

Film hem atmosfer olarak hem de yapay zekâ-insan ilişkisi açısından distopyan bir kurgu sunmuştur. Filmde yapay zekâ, insana biricik olma özelliği kazandıran değerleri ve hisleri insanın elinden almıştır. Örneğin Anne insana ait kıskançlık duygularıyla artık Kız’la bir bağ kurabilecek kadar bu duyguları kendisiyle özdeşleştirmiştir. Film boyunca insan-makine ayrımının aşınıp kaybolacağı ve yakın gelecekte makinelerin insan hayatında daha fazla yer edinerek farklı şekillerde ve ilişkilerde ön plana çıkacağı hakkında ipuçları verilmiştir. Filmde bağlarından koparılmış bilim, insanın kendi ürettiği teknolojiye yabancılaşması ve sadece teknoloji üreten teknik bir elemana dönüştürülmesi olarak ifade edilmiştir. Yapay zekâ, insanın duygularından ötürü biricik olma özelliğini yitiren insana, insani duyguları tekrar hatırlatmıştır.

Yapay zekâ teknolojilerinin gelişmesi, insanlara insanlığa ait sorunlara geniş bir pencereden bakma yetisini kazandırarak yeni bir düşünme sistemi geliştirmektedir. Bu sorunlar yapay zekânın işlevsel etkisine bağlı iken bu durum aynı zamanda insan-makine ilişkisini daha farklı boyutta da ele almayı gerektirmektedir. Dolayısıyla teknoloji ilerledikçe; “Bir insanı bir makineden ayıran özellikler nedir?” sorusunun cevabı da değişmektedir.

Gün geçtikçe yapay zekâ uygulamaları insan hayatının vazgeçilmez bir unsuru haline gelmektedir. Artık yapay zekâ olmadan bir gelecek tahayyül etmek pek mümkün olmamaktadır. Yapay zekâ geliştikçe toplumda insan-yapay zekâ ilişkisinde farklı ortaklıkların oluşması da

mümkün olabilecektir. Bu açıdan “*I am Mother*” filminin sunduğu geleceğin dünyası, gerçeklikten kopmuş fantastik bir dünyadır. Bu durum film aracılığıyla; insanın ve makinenin gittikçe yok olan tanımları üzerinden yeni bir soruyu ortaya çıkarır: “İnsan ve makine nedir?”

Kaynakça

- Abisel, N. (1995). Popüler Sinema ve Türler. (1. Baskı). Alan Yay.
- Altman, R. (2008). Tür Sineması. İçinde Nowell-Smith, G. (Ed.), Dünya sinema tarihi. Fethi, A. (Çev., ss. 342-352). (1. Baskı). Kabalcı Yayınevi.
- Biricik, Z. (2022). Dijitalin Devrimi ve Bileşenleri: Ağlar, Bilgisayar ve İnternet. Z. Biricik (Ed.), *Dijital Çağ Değişen Paradigmalar Yeni Fırsatlar ve Riskler* (1. Baskı,7-24) içinde. Efe Akademi Yayınları.
- Bould, M. (2015). Bilimkurgu. Okan, S. ve Genç, E. (Çev.) (1. Baskı). Kolektif Kitap.
- Buckland, W. (2018). Sinemayı anlamak. Göbekçin, T. (Çev.) (1. Baskı). Hayalperest Yayınevi.
- Calvin, R. (Mayıs, 2014). Science fiction film theory and criticism. (Oxford University Press) Oxford Bibliographies: <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo9780199791286/obo-9780199791286-0088.xml?rskey=LY0llv&result=1&q=science+fiction#firstMatch> adresinden 26.11.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Ceyhan, M. (2019). Menam Distopyası (Kısa Film). (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Beykent Üniversitesi.
- Claeys, G. (2010). The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell. In Claeys, G. (Ed.), *The Cambridge companion to utopian literature* (p. 107-132), New York: Cambridge University Press.
- Corrigan, T. (2007). Film eleştirisi el kitabı. Gürata, A. (Çev.) (1. Baskı). Dipnot Yayınları.
- Çelik, E. (2015). Distopik Romanlarda Toplumsal Kurgu, *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, 18(1), 57-79. <http://www.sosyolojidernegi.org.tr/kategori/2015-nisan/64412/distopik-romanlarda-toplumsal-kurgu>
- Çoker, N. B. (2016). Bilimkurgu sineması 1900-1970. (1. Baskı). Seyyah Kitap.
- Demir, A. (2018). Ölümsüzlük ve Yapay Zekâ Bağlamında Trans-hümanizm. *Online Academic Journal of Information Technology*. 2018 Winter/Kış – Cilt/Vol: 9 - Sayı/Num: 30 93-104 DOI: 10.5824/1309-1581.2018.1.006.x
- Demir, Ö. (2020). Bilimkurgu türünde yapısal kavramlar ve değişim Arrival Filmi örneği. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 6(1), 136-154.
- Gianetti, L. (1996). *Understanding Movie*. 7.ed. New Jersey: Printice Hall Inc. Englewood Cliffs.
- Gomery, D. (2008). Yeni Hollywood. İçinde Smith, G. N. (Ed.), Dünya sinema tarihi. Fethi, A. (Çev., ss. 538-547). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Dreyfus, H.L. (1999). *What computers still can't do: a critique of artificial reason* (6th edition). USA: MIT Press.
- Gürel, M. (2017). *Dijital Kehanet*. (1. Baskı). Destek Yayınları.
- Hunter, S. D. ve Smith, S. (2015). A Network Text Analysis of David Ayer's *Fury*. *Advances in Language and Literary Studies*, 6(6).

- Karasu, Ö. (2009). Kültürün Aktarılmasında Etnografik Belgesel. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi.
- Kumar, K. (2005). Ütopyacılık. (A. Galip, Çev.). (1. Baskı). Kalkhedon Yayınları. Orijinal çalışma basım tarihi 1991.
- Kumar, K. (2006). Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya, Çev. Ali Galip, Çev.). (1. Baskı). Kalkedon.
- Kotan, S. (2022). Korku Filmlerinin İdeolojisi Ben'in İçindeki Öteki. (1. Baskı). Eğitim Yay.
- Kurtyılmaz, D. (2014). Ütopyalar ve Karşı-Ütopyalar Bağlamında Modern Felsefi Düşünce ve Eleştirisi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi.
- Milner, A. (2014). Locating science fiction. Liverpool: Liverpool UP.
- Newman, K. (2014). 2001: Uzay Macerası. Kemp, P. (Ed.), Sinemanın Tüm Öyküsü (E. Yılmaz ve N. Yılmaz, Çev.) içinde (ss. 290-293). Hayalperest Yayınevi.
- Nowell-Smith, G. (2008). Yeni Sinema Kavramları. G. Nowell-Smith (Ed.), Dünya sinema tarihi (A. Fethi, Çev.). (1. Baskı, 851-861) içinde. Kabalcı Yayınevi.
- Onur, N. (2012). Kitle kültürü sineması ve b filmi. (2. Baskı). Hayalperest Yayınevi.
- Özsoy, B. (2018). Yitirilen Ütopyanın Yeniden Keşfi: Distopya. Aksu, B. ve Kadir, D. (Ed.) iç. Ütopyalar Politikayla Arzunun Kesiştiği Yer. (1. Baskı, 269- 283.) içinde. İletişim Yayınları.
- Özön, N. (1972). 100 Soruda Sinema Sanatı. (2. Baskı). Gerçek Yay.
- Özön, N. (1985). Sinema Uygulayımı Sanatı Tarihi. (1. Baskı). Hil Yayın.
- Özön, N. (2008). Sinema Sanatına Giriş. (1. Baskı). Agora Kitaplığı.
- Perkowitz, S. 2007. Hollywood Science. Movies, Science, and the End of the World. New York: Columbia University Press.
- Pirim, H. (2006). Yapay Zekâ. Cilt 1, Sayı 1, 81 – 93. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/jyasar/issue/19113/202842> 28.10.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Reeves, J. (2019). Just imagine. (IMDb.com, Inc.) Internet Movie Database (IMDb): https://www.imdb.com/title/tt0021016/plotsummary?ref_=tt_ov_pl adresinden 28.10.2022 tarihinde erişilmiştir.
- Roberts, A. (2006). The history of science fiction. (1. Edition). Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Roloff, B. ve Seeblen, G. (1995). “Ütopik Sinema – Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi”. (1. Baskı). (V. Atayman, Çev.). Alan Yayıncılık.
- Sartelle, J. (2008). Bir Hollywood Gişe Filminde Düşler ve Kabuslar. İçinde Nowell-Smith, G. (Ed.), Dünya sinema tarihi. (A. Fethi, Çev.). (1. Bakı, 584-596). Kabalcı Yayınevi.
- Say, C. (2018). 50 Soruda Yapay Zekâ, (1. Baskı). Bilim ve Gelecek Kitaplığı.
- Sobchack, V. (2008). Fantastik Film. İçinde Nowell-Smith, G. (Ed.), Dünya sinema tarihi. Fethi, A. (Çev.362-371). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Turan, N.S. (2018). Bilim kurgu sinemasında yapay zekâ -insan etkileşimi: Aşk temalı filmlerin analizi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi.
- Tutar, H. ve Erdem, A. T. (2020). Örnekleriyle Bilimsel Araştırma Yöntemleri ve SPSS Uygulamalar. (2. Baskı). Seçkin Yayıncılık.

- Ünal, A. ve Kılınç, İ. (2020). Yapay zekâ işletme yönetme ilişkisi üzerine bir değerlendirme. *Yönetim Bilişim Dergisi*, cilt:6, Sayı.7. 51-78.
- Ünal, Y. (2015). *Dram sanatı ve sinema klasik anlatı yapısının kökenleri*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Ünver, B. (2020). Distopik bilim kurgu sinemasında gelecek mekânları ve mimari öngörüler. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı 24, 95-111. doi: 10.17484/yedi.730583
- Wright, P. H. ve Dixon, K. K. (2004). *Highway engineering*. United States of America.
- Vieira, F. (2010). Ütopya kavramı. In: G. Claeys (Ed.). *Cambridge Edebiyat Araştırmaları: Ütopya Edebiyatı*. Çev.: Demirsü, Z. Cambridge: Cambridge UP, 3-35.
- Yıldırım, A. Ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel araştırma Yöntemleri*. (6. Baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, M. ve Turan, S., N. (2018). Zekâ Yapay Ama Aşk Doğal: Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ-İnsan Aşkının Temsili. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (AKİL) Aralık (30).
- Döngüdeki İnsanlar: İnteraktif AI Sistemlerinin Tasarımı (stanford.edu). 04.08.2023 tarihinde erişilmiştir.
- Oxford Dictionary (2022). Artificial Intelligence. (Sözlük Maddesi) <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199688975.001.0001/acref-9780199688975-e204?rskey=uAT0gB&result=15> [Alıntılanma Tarihi: 25.10.2022.
- Stanford HAI (@StanfordHAI) / X (twitter.com). 04.08.2023 tarihinde erişilmiştir.
- Yapay Zekâ vs İnsan Zekâsı | En İyi 5 Faydalı Karşılaştırma (educba.com). 04.08.2023 tarihinde erişilmiştir.
- <http://www.guvengazetesi.com.tr/yazarlar/rufat-gurel/insan-olmak-vefali-olmak/206/> 30.11.2022 tarihinde erişilmiştir.
- https://www.tavsiyeyorum.com/makale_10588.htm 30.11.2022 tarihinde erişilmiştir.
- <https://www.magmadergisi.com/bilim-haberleri/gelecege-yolculuk-makineler-ve-insanlar>.30.11.2022 tarihinde erişilmiştir.
- <https://sozluk.gov.tr/>. 04.08.2023 tarihinde erişilmiştir.

Katkı oranı beyanı

Yazarlar makaleye eşit oranda katkı sunmuşlardır.

Çatışma beyanı

Makalenin yazarları, bu çalışma ile ilgili taraf olabilecek herhangi bir kişi ya da finansal kuruluş ile ilişkileri bulunmadığını dolayısıyla herhangi bir çıkar çatışmasının olmadığını beyan ederler.

Destek ve teşekkür

Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.