

## **BİLİMSEL TAHAKKÜME KARŞI BİREYSELLEŞME: KOPYA BEDENLER VE THE ISLAND**

Aslı FAVARO\*

### **ÖZET**

Özellikle 1990'lı yılların sonlarından itibaren çekilen bilim kurgu filmlerinde, teknolojinin beraberinde getirdiği değişimlerin daha çok, insanların bu teknolojileri kullanma biçimlerinin sermayenin çıkarları doğrultusunda şekillenmesi; iktidar ve denetim amaçlı olması nedeniyle kötü sonuçlara yol açtığı düşüncesi hâkimdir. Genetik mühendisliği alanındaki bilimsel ilerlemenin ve teknolojinin büyük bir şirketin tekelinde beden ve zihin üzerinde bir tahakküm mekanizmasına dönüşmesine dayanan, 2005 tarihli, A.B.D. yapımı The Island (Ada, Michael Bay), Hollywood aksiyon ve bilim kurgu sinemasının, tarihsel ve toplumsal meseleleri, bu meselelerin arka planını ve bağlamını devre dışı bırakarak, belli kötücül figürlere ve cesur kahramanlara odaklanma yoluyla işlediği anlatıların bir örneğini oluşturur. Filmde karakterlerin bir tahakküm sistemi ile mücadele etmesi, serbestliğin ve farklılaşmanın bulunmadığı anonim bir kolektiviteden kurtuluşa denk düşer. İnsanların bilimi ve teknolojiyi kullanım biçiminin; seçme özgürlüğünün, hazzın ve bireysel farklılığın yok edildiği zora dayalı bir konformizme yol açmasına dayanan anlatı, kimlik ve bellek kaybının, sosyalist bir evren ile ilişkilendirilmesine zemin hazırlar. Ancak bu görünüm, aynı zamanda teknolojinin ve sanal evrenin giderek daha çok belirlediği küresel kapitalizm çağında belleğin, kimliğin, otantikliğin yitirilmesinden ve tek tipleşmeden duyulan kaygı ile ilişkili olarak da okunabilir.

**Anahtar Kelimeler:** Teknoloji, Bilim Kurgu, Teknofobi, Distopya, Denetim

## **INDIVIDUALIZATION AGAINST SCIENTIFIC DOMINATION: COPY BODIES AND THE ISLAND**

### **ABSTRACT**

In sci-fi movies of the late 90's and onwards, the unfavourable social consequences of accelerated technological advances is ascribed to the capital steering the ways these advances are employed, toward authoritarian and disciplinary ends. Michael Bay's The Island (2005), set in an alternate future where the scientific and technological advances in genetic engineering have culminated in a body-and-mind disciplinary apparatus monopolized by an MNC, epitomizes the Hollywood sci-fi industry's tendency to decontextualize historical and social problems, in favor of narratives revolving around evil figures and brave heroes. In the movie, the characters' struggle against a disciplinary system amounts to a salvation from an anonymized collectivity, utterly devoid of freedom and individuation. Thus, based on the idea of collective ways of employing science and technology precipitating a dictated conformism purged of the freedom of choice, pleasure and individualization; the narrative paves the way for the association of memory -and identity- loss with a socialist universe. Yet, this approach can also be interpreted as symptomatic of the anxiety about homogenization -the loss of identity and authenticity- endemic to the age of global capitalism, wherein technology and the cyberspace predominates.

**Key Words:** Technology, Science Fiction, Technophobia, Dystopia, Control

---

\* Yrd.Doç.Dr. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo-Televizyon ve Sinema Bölümü. asli.favaro@ege.edu.tr.

## GİRİŞ

Bilim kurgu filmlerinde; özellikle de bir felaket sonrasında insanlığın yok oluş tehlikesi ile karşı karşıya olduğu bir evreni merkez alan post-apokaliptik (kıyamet sonrası) filmlerde ya da daha genel bir bağlamda totaliter bir rejimin hüküm sürdüğü olumsuz bir geleceği resmeden distopyan filmlerde, şimdiki zamana ilişkin kaygıların ve korkuların yansıtıldığı görülür. Kurumların meşruiyetlerini kaybettiği, liderlerin güvenilmez hale geldiği distopya evrenlerinde kimi zaman geleneksel değerlere yönelik (örneğin ailenin erkek karakter önderliğinde yeniden bir araya gelişi ya da erkek karakterin kurtarıcı rolü üzerinden bireyciliğin ve toplumsal yapıdaki hiyerarşik konumların onaylanması) ön plana çıkarken kimi zaman ekolojik kaygıların vurgulanmasının yanında, mevcut düzenin ve kurumların eleştirisinden hareketle alternatif bir geleceğin mümkün olduğu ima edilir.

Ryan ve Kellner'ın (1997: 376) saptamasından yola çıkılacak olursa, muhafazakârların teknofobiye ve distopyayı kolektifleştirme ve modernliğe dair dehşet verici imgeler yansıtmak üzere kullandığı; liberaller ve radikallerin ise aynı motiflerden ataerkilliğe ve muhafazakâr kapitalist değerlere saldırmak üzere yararlandığı görülür. Geleneksel değerlerin yeniden tesisinde kurumların güvenilmezliği ve şirketlerin çıkarıcı ilişkilerine karşılık, sıklıkla erkek kahramanın etkin olduğu bir çerçeve içinde aile kurumunun ya da doğanın kucaklayıcı yönü vurgulanır. Kimi distopyan filmlerde, içinde bulunulan ekonomik ve siyasi koşullardan ve bu koşulları doğuran nedenlerden kaçışa hizmet eden, nostaljik ve regresif (gerilemeci) unsurları devreye sokan bir anlatı söz konusudur. Diğer bir deyişle, insanların giderek yabancılaşmış olduğu küresel kapitalizm dünyasında acımasız rekabetin ve sömürü düzeninin baskınlığı nedeniyle duygusal yakınlığa ve topluluk hissiyatına duyulan özlem, kimi zaman regresif fanteziler ve geleneksel değerler üzerinden biçimlenen bir gelecek tasavvuru ortaya çıkarır.

Bu çalışmada genetik teknolojisindeki ilerlemelerin yoğun tartışmalara neden olduğu 2000'li yıllara ait, büyük bütçeli bir Hollywood yapımı olan *The Island* (Ada, Michael Bay, 2005) filminin bilimsel ilerleme ve sermaye ilişkisini distopyan bir gelecek tasavvuru üzerinden ne şekilde sunduğu incelenmektedir. Bu bağlamda bilim kurgu türünün temel özelliklerinden yola çıkılarak söz konusu türün, modernite ve postmoderniteye ilişkin kaygıları, insanların teknolojiyle olan ilişkileri üzerinden ne şekilde yansıttığı değerlendirilmektedir. Filmin incelenmesinde tür eleştirisi, Hollywood sinemasının ideolojisini belirleyen unsurları da içerecek biçimde, modernite ve postmoderniteye ilişkin kuramsal yaklaşımlarla desteklenerek kullanılacaktır.

Filmin konusu kısaca şöyledir: 2019 yılında geçen öyküde Lincoln Six Echo (Ewan McGregor) ve Jordan Two Delta (Scarlet Johansson) dışarıya kapalı dev bir tesiste yaşayan yüzlerce insandan ikisidir. Sıkı denetim altında tutulan “Cennet” adlı bu tesisin tüm sakinleri dış dünyadaki küresel kirlenmeye maruz kalmamış tek yerin, çekilişle gitme olanağını bulacakları ‘Ada’ olduğuna inandırılmıştır. Lincoln ve Jordan, bir süre sonra kirliliğin bir aldatmaca ve tesiste yaşayanların da dışarıdaki zengin insanlara sağlıklı organlar sağlamak üzere üretilen kopyalar/klonlar olduğunu öğrenir. “Adaya gitmek”, dış dünyadaki benzerine (sponsoruna) organları verilecek kopyanın şirket tarafından öldürülmesi anlamına gelmektedir. Tesisten kaçmayı başaran ikili filmin sonunda diğer klonların da gerçeği öğrenerek serbest kalmasını sağlar.

## KAYGI KONUSU OLARAK TEKNOLOJİ: KOPYA VE GERÇEK İNSAN AYRIMI

Teknolojik gelişmelerin filmlerdeki yansımaları ikili bir görünüm sunmaktadır. Teknolojinin yenilik ve değişim ile ilişkili oluşu, geçmişe ait olan ve yerleşik bir nitelik gösteren düzenlerin, toplumsallaşma biçimlerinin, alışkanlıkların yerinden edilmesine ilişkin bir kaygı doğurur. Öte yandan son yıllarda çekilen filmlerde genellikle insanların teknolojik ve bilimsel yenilikleri kullanma biçimlerinin sermayenin çıkarları doğrultusunda şekillenmesi, iktidar ve denetim amaçlı olması nedeniyle kötü sonuçlara yol açtığı düşüncesi hâkimdir. Bu bağlamda yeni teknolojilerin getirdiği yaşam ve ilişki kurma biçimlerinin, filmlerde sosyalist ya da liberal düzene ilişkin kaygıların ifade biçimine dönüştüğü de görülebilmektedir. Muhafazakâr bir anlatı benimsemeyen distopyan filmler çok uluslu şirketler, otoriter ya da totaliter yönetimler üzerinden kapitalizmin yol açtığı eşitsizlikleri ve yıkımları yansıtmaktadır.

Muhafazakâr bilim kurgu ve felaket filmlerinde teknolojiye yönelik kaygılar, aşkınlaştırılmış, aşırı belirlenmiş bir anlam kurma yoluyla ve bir üstünlük ilişkisinin tanımladığı doğa/kültür, akıl/duygu, insan/makine gibi karşıtlıklar üzerinden cisimleşir. Bu çerçevede teknolojinin toplumsal ve kültürel alanda getirdiği ve getirebileceği değişiklikler kötücül makine/yapay zekâ figürleri, “*Terminator*” gibi “pes etmeyen robot” (Ryan ve Kellner, 1997: 390) imgesi ile yansıtılmaktadır. Teknolojiye korkuyla yaklaşan filmler, günümüzde söz konusu korkuyu daha farklı ve yeni görünümde ifade edebilmektedir. Rekabetçi kapitalizmin sömürü düzenine eleştiri getiren filmlerin içeriği, özellikle post-siberpunk türünün gösterdiği gibi, genetik mühendisliğinde ve enformasyon teknolojisinde görülen gelişmeler tarafından belirlenmektedir.

Bilim kurgu ve felaket filmlerinde çoğunlukla, akılcılığın ve bilimin, kapitalist sistemle bütünleşik halde, rekabete dayalı ve yıkıcı eylemlere yol açan devletler ya da şirketler üzerinden yansıtıldığı görülür. Bu bağlamda bilimsel keşif arzusu daha ziyade güvenilmez şirketlerin ya da devlet yöneticilerinin çıkarları ile bağlantılıdır. Pek çok filmde bireysel özgürlüklerin önüne geçmeyi amaçlayan ve sıklıkla bir kişinin ya da bir grubun (özel bir şirket gibi) elinde bulunan siyasal, ekonomik, bilimsel iktidarın uyguladığı toplum mühendisliğinin sonucunda insanların belleksiz, anonim hale getirildiği karamsar bir gelecek tablosu ortaya konur. Kimi filmlerde bu tehdidin karşısında, aşkın anlamlarla donatılmış doğa veya aile konumlandırılır. Geleneksel değerlere sığınmayan, regresif kaçış fantezileri ve mistifiye edilmiş doğa motifi üzerinden hareket etmeyen filmlerde ise bilim ve sermaye ile ilişkili kurumlara yönelik eleştirel bir bakış bulunmakla birlikte geleneksel değerlerin onaylanması temel alınmaz. Bu filmler, teknolojiye doğrudan olumlu ve uzlaşmacı bir biçimde yaklaşmamaları durumunda da ikircikli bir tavır sergileyerek, insanın bilim ve teknoloji kullanımındaki iradesine ve sorumluluğuna odaklanmayı seçer. Dolayısıyla yöneticilerin ve sermaye sahiplerinin çıkarları ile ilişkili olup, tahakküme dayanan bilim ve akılcılık temaları; doğa, heteroseksüel aşk, aile gibi motifler üzerinden geleneksel değerleri savunan muhafazakâr filmlerin yanında geçmişe yönelik nostaljik bir bakışı regresif bir fantezi içinde ifade etmeyen filmlerde de görülebilir. Bu filmlerde denetimden çıkan teknoloji, makinelerin ya da yapay zekânın üstün, özerk ve kötücül bir güç kazanması ile değil, insanların teknolojiyi iktidar ve kişisel çıkar amaçlı kullanmak istemesi ile ifade bulur.

Bilim kurgu ve daha özeldir siberpunk filmlerinde insan bedeninin ve aklının, biçimlendirilebilir, üzerinde oynanabilir bir yapıya sahip olduğu görülür. Biçimlendirilebilir olma özelliği; teknolojik ve bilimsel gelişmelere yönelik katıksız bir hayranlığı yansıtmamakla birlikte teknoloji kullanımına ve bilimsel akla hâkim olmanın, kişiye hem iktidar sahibi olma hem de iktidarın kurduğu sistemde gedikler açabilme olanağı vermesi ile ilişkilidir. Aynı zamanda teknolojinin kendisi (kullanıcılarının iktidar ve maddi kazanç

hırsları açıkça yansıtılsa da), muazzam bir dönüştürücü güç olarak hem tedirginlik hem büyülenme duygusu uyandıran ikili bir görünüm üzerinden tanımlanabilmektedir.

Teknolojik gelişmelere kaygıyla yaklaşan ya da bu kaygının eleştirisini içinde taşıyan filmlerde insan-makine birleşiminden oluşan veya genetik mühendisliği yoluyla insanların kopyaları olarak yaşam sürdüren varlıkların, temelde insanın yazılım ve donanımdan oluşan bir makineye eşdeğer olduğunu göstermesi korkusu bulunur. İnsanın mükemmel bir kopyası konumunda bulunan ve insana ait eylemleri kusursuzca gerçekleştiren makinelerin ya da yazılım ve donanım bütünlerinin; insanların ikame edilebilir, eşitlenebilir ve bir mekanizmaya indirgenebilir olma gerçeğini gösterme özellikleri ile teknolojiye ilişkin temel kaygılardan birini işaret ettiği görülür. Kendi kopyalarını, benzerleri yaratan insan aynı zamanda yarattığı ürünlerin kendisine çok benzemesinden tedirginlik duyar. Ayrıca Ryan ve Kellner'in (1997: 386) vurguladığı gibi, insanın yapıntı ile birleşmesinden duyulan korku, aile gibi kurumların da yapıntısal, müzakereye dayalı olduğunun kabul edilmesi anlamına gelir. Böylece teknoloji, akılcılığın ve bürokrasinin soğuk dünyasını yansıtan, duygusallık karşıtı yapay bir ürüne indirgenerek doğanın, duygusallığın ve ailenin karşı kutbu olarak konumlandırılır.

Özellikle 2000'li yıllardan itibaren sinemada, geleneksel bilim kurgu filmlerinden farklı olarak makine ve insan arasında bir uzlaşma zemini, katı ikiliklerin dışında bir alternatif evren kurma çabası daha çok göze çarpmaktadır. Bu durumda makinelerin insanlar kadar, hatta onlardan daha barışçıl, özverili ve duygusal olabileceği, insan ve makine arasında esasında hiçbir farkın olmadığı gösterilmektedir. Söz konusu filmlerde akılcılığın karşısında duygusallığı ve doğayı öne çıkaran bir anlatı yapısının kurduğu basit ikilikler içinde, teknolojinin doğrudan bellek ve kimlik kaybından sorumlu olduğu düşüncesinden ziyade iktidar ve sermaye sahiplerinin, teknolojiyi hiyerarşik bir toplum yaratmak üzere kullandığı düşüncesi vurgulanmaktadır. Bu durumda Hollywood filmlerinin konvansiyonlarından olan karşıtlıkların bir araya getirilmesi, muhafazakâr olarak nitelenemeyecek bilim kurgu filmlerinde makine ve insan arasında belli bir uzlaşma ile sonuçlanmaktadır. Geoffun (2010: 134) belirttiği gibi, bilim kurgu sıklıkla insanlığın bilim ve teknolojinin ürünleri tarafından tehdit edildiğini ileri sürerken, söz konusu olan bilim ve teknolojinin tamamen reddedilmesinden çok, insanlığın amaçları doğrultusunda kullanılmasını savunmaktadır.

Steven Spielberg'in yönetmenliğini yaptığı *Artificial Intelligence (Yapay Zekâ, 2001)* filminde de görüldüğü gibi, insanlar makineleri ve kendi benzerlerini üretme konusunda takıntılı bir tutum sergilerken aynı zamanda, ürettikleri varlıkları kolaylıkla eskiyen ve elden çıkarılabilen nesnelere olarak görmektedir. Hatta makinelerin, siborgların ya da kopyaların insana benzediği ölçüde bir tehdit unsuru olarak algılandığı açıktır. İnsan kendisini hem biricik olarak görmekte hem de kendi suretini çoğaltarak, egemenliği altında olacak bir işçi ordusu yaratmak istemektedir. Makinelerin başkaldırması aynı zamanda üzerinde tahakküm kurulan ve insandan daha aşağı görülen işçi, köle topluluklarının ya da azınlıkların başkaldırısını çağrıştırmaktadır. Daha önce belirtildiği gibi, robotun ya da kopyanın, insana eşit olduğu ve dolayısıyla insanın ikame edilebilir bir yapıntıya denk düştüğü gerçeği makinelerden korku duyulmasına yol açmaktadır. Ancak teknolojinin insandan, bağlam ve kullanımdan bağımsız bir öze sahipmiş gibi yansıtıldığı ve doğanın anlamının kentsel ideolojinin karşısındaki öteki olarak belirlediği (Ryan ve Kellner, 1997: 384-385) muhafazakâr ve teknofobik filmlerin yanında *Artificial Intelligence* örneğinde olduğu gibi, teknoloji (akıl) ile duygunun birbirine zıt evrenlere denk düşmediği düşüncesi de sinemada görünürlük kazanmıştır.

*The Island*'daki yapıntı imgesi; faşist ikonografiyi belirleyen unsurlardan biri olan "makine gibi işleyen beden" idealini yansıtacak şekilde tasarlanmış ve aynı zamanda bir enstrümana indirgenmiş klonlar üzerindeki tahakkümde belirginlik kazanır. Disipline edilmiş ve her zaman sağlıklı olmak üzere denetim altında tutulan bedenler, bu bedenleri yaratan

Doktor Merrick için ruhları olmayan makinelere denk düşer. Filmde klonların, bir yapıtıdan öte, insanlar gibi kimliğe ve bireyselliğe sahip olmaları; ana karakter Lincoln Six Echo'nun, Doktor Merrick'in kendisine "Six Echo" şeklinde seslenmesine karşılık "Adım Lincoln!" diye bağırdığı sahnede belirgindir. Bilimsel ilerlemenin ürünü olan klon, kendisine sermaye sahibi ve bilimsel iktidar tarafından verilen ve bireyselliği ifade eden bir isimden ziyade bir model etiketi olan "Six Echo"nun kullanılmasına karşı çıkar. Karşı çıkılan etiket, kapitalist sistemin klonları yalnızca bir tüketim nesnesi olarak görmesine dair eleştirinin yanında sosyalizmin kolektifleştirici yapısından duyulan kaygıyı da çağırır. Karakterin, sponsoru olan insanı öldürmekle yetinmeyip, asıl yaratıcısı olan Doktor Merrick'i devre dışı bırakmak üzere gelmesi ise onun mücadelecilik kimliğinin biricikliğini, özerk bir birey oluşunu vurgular (Doktor Merrick bile Lincoln'un biricikliğini, basit bir kopya olmadığını kabul eder). Film, çocuğun babanın iktidarını devirerek bağımsızlık kazanmasına dayalı izleği, klonların, yaratıcıları olan iktidar figürü bilim adamının üstesinden gelmeleri ile yineler. Güleğül Altıntaş'ın (2006: 24) belirttiği gibi, siberpunkta, makine ve insan ayrımının belirsizleşmesi üzerine "Bizi insan yapan nedir?" sorusunun önem kazanması *The Island*'ın da temel meselelerinden biridir. Filmde belirgin olduğu üzere kahramanların mücadelesi, kökenlerini anlama yönündeki istekleri ve dolayısıyla düşler ve bellek üzerinden geçmiş ile kurdukları bağ, onların insana öykünmesinden ziyade özgürleşme, deneyim elde etme ve kendilerini tanımlayabilecekleri bir zemin inşa etme arayışı ile ifade bulur. Jordan'ın Lincoln'ü sponsorundan ayırt edebilmesi, onun "gerçek Lincoln" olduğunu ve ne zaman yalan söylediğini anlayabilmesi, yapay ürünler olan klonların "sahici ve içten" olanla daha doğrudan bir temas halinde olduğunu gösterir. Klonları, içinde buldukları kapalı sistemle bütünleştirmek üzere tasarlanan "Ada Yolculuğu" yanılması karşılık Jordan'ın "Ada, gerçekmiş, o biziz" demesi, şirket kapitalizminin ve bilim dünyasının kâr odaklı ilişkisi üzerinden şekillenen bir dünyada klonların sahip olduğu sahiçilik, biriciklik ve yaratıcılık özelliklerini vurgular.

Ronay, JR.'nin (akt. Ersümer, 2013: 49) belirttiği gibi siberpunk, makine bilinci ile kişisel bilinci, makine ve insan arasındaki ayrımların çöküşü hakkında ikircikli bir tutum sergiler. Filmlerde makinenin veya kopyanın mükemmelliğinden, aynı zamanda direniş gücünden büyülenme ve tedirginlik duygularının iç içe geçtiği görülebilir. Siberpunk kahramanı açısından eski varlığın kaybı, diğer bir deyişle belleğin ve dolayısıyla kimliğin yitirilmiş ya da yeniden biçimlendirilmiş olduğunun keşfedilmesi, kabullenme ve kabullenişle birlikte iktidara karşı bir direniş gerçekleştirme yönünde seyredir. Bu filmlerde insan ve makine birleşimleri ya da kopyalar, bütüncül bir kimlik arayışı içinde, belleklerdeki bölük pörçük anıların izini sürseler de makine ya da taklit konumları insandan daha zayıf, parçalanmış ya da yüzeysel olduklarını göstermez. Daha ziyade klonlar, kopyalar, robotlar vb. postmodern dönemi tanımlayan parçalanmış dünyaların ve gelip geçicilikten duyulan kaygının bir yansıması olarak okunabilir. Siberpunk filmleri, teknolojiyi fetişleştirmekten olduğu kadar teknofobik bir tutum sergilemekten de uzaktır. Kopyalar, insandan daha gerçek olabilmekle birlikte bilim kurgu evrenlerinin genelinde teknolojinin kullanım biçimi ile ilgili kaygılar önemli yer tutar. Kökenleri aramanın ya da insana öykünmenin kahramanı harekete geçirdiği anlatılarda da kopya ya da makine olmanın, temelde direniş ile iç içe olması önem taşır. Postmodernitenin temel özelliklerinden biri olan kimliklerin akışkanlığı meselesi kahramanların mücadelelerini de belirler. Mücadelenin teknoloji kullanımında gösterilen beceri ile bütünleşik olması siberpunk türünün, muhafazakâr ve teknofobik bilim kurgu filmlerinden ayrılmasını sağlar.

*Dark City* (Karanlık Şehir, Alex Proyas, 1998), *Immortel Ad Vitam* (Kadın Tuzağı, Enki Bilal, 2004) ve *Æon Flux* (Karyn Kusama, 2005), *Total Recall* (Gerçeğe Çağrı, Len Wiseman, 2012) gibi son dönem bilim kurgu filmlerinde de bilimsel gelişmeleri ve ileri teknoloji kullanımını denetim altında tutup, yönlendiren kişi ve kurumlar (sermaye sahipleri,

bilimsel araştırma merkezleri, totaliter hükümetler vb.) belleği yeniden biçimlendirerek bedenleri ve zihinleri denetim altında tutar. Düşler ise iktidarın bellek ve dolayısıyla kimlik üzerinde sağlamaya çalıştığı hâkimiyete karşılık geçmişteki kimliğin ve dolayısıyla alternatif bir varoluş şeklinin hatırlatılması yönünde işlev görür. Pek çok filmde kahramanın hep aynı rüyayı görmesi, içinde bulunduğu gerçekliği sorgulamasına zemin hazırlar. *The Island*'da Lincoln Six Echo'nun içinde bulunduğu koşullara, yaşamının tekdüze ve kontrol altında oluşuna karşı mücadele etmeye başlamasında filmin açılış sekansında yer alan düş sahnesi etkilidir. Lincoln daha sonra, kendisinin kopyalanması için yatırım yapan sponsoruna ait olduğu anlaşılan teknede, âşık olacağı Jordan ile özgürce yol alırken görülür. Rüyanın işaret ettiği özgür ve alternatif dünyanın ardından gerçeğe, diğer bir deyişle denetim altında bulunulan evrene uyanış, karakterin yaşam alanının sterilliği ile görsel karşılığını bulur.

### DİSİPLİNE EDİLEN BEDEN

Foucault (akt. Harvey, 1997: 239), bedenın mekânını toplumsal düzendeki indirgenemez unsur olarak ele alırken toplumsallaşma, disiplin altına alma ve cezalandırma güçlerinin bu mekân üzerinde uygulandığını belirtir. Bu bağlamda beden ya organize bir mekânda hapsedilme ya da göz altında tutulma suretiyle otoriteye boyun eğebilir veya başka alanları baskıcı olan bir dünyada özgül direniş ve özgürlük mekânlarını mücadeleyle yaratır. *The Island*'ın yanı sıra pek çok bilim kurgu filminde kahramanın bedeninin üzerinde doğrudan tahakküm uygulandığı, bedenın iktidarın işaretleri ile damgalandığı görülür. Bilim ve teknoloji aracılığıyla bireylerin bedenine ve belleğine müdahale edilen ve teknofobik bir tutuma sahip olmayan filmlerde teknoloji, günlük yaşam ve karakterlerin bedeni ile bütünleşmiş bir görünüm sergilerken direnişin bir parçası haline de gelebilmektedir.

*The Island*'da babası Kukenabi direnişçisi olan siyah karakter Albert Laurent'in de bedeninde bir damga bulunması ve geçmişte tıpkı klonlar gibi tahakküm altına alınmış olması, filmin beden ile kurduğu ilişkide önemli bir noktayı işaret eder. Albert, sermaye sahiplerine ve kapitalist sistemin kâr ve sömürü odaklı işleyişini cisimleştiren otoriter bilim adamı Merrick'e hizmet etmek üzere görev almasına karşın klonlarla duygudaşlık kurar. Avuç içinde babasının öldürülmesinden sonra kendisine vurulan damgayı taşıyan Albert, Hollywood filmlerinde sıklıkla görülen, ABD'nin kölelik geçmişi ve siyahlara yönelik ayrımcılığı ile hesaplaşma kaygısını yansıtır. Filmin anlatısında, bir zamanlar “öteki” olarak damgalanan siyah bedene karşılık günümüzün ötekilerinin/kölelerinin teknoloji ürünleri, diğer bir deyişle insanların genç ve sağlıklı olmaları amacına hizmet eden klonlar olduğu gösterilir. Kapitalizmin ve faşizmin emek sömürüsü ve ötekileştirme süreçlerinin yeni biçimlere bürünerek her zaman devam ettiğini işaret eden film; Hollywood aksiyon ve bilim kurgu sinemasının, tarihsel ve toplumsal meseleleri, bu meselelerin arka planını ve bağlamını devre dışı bırakarak, belli kötücül figürlere ve cesur kahramanlara odaklanma yoluyla işlediği anlatıların bir örneğini oluşturur. Filmde klonlar ve siyah karakter, “insan kadar değeri olmayan varlıklar” olarak görülmeleri üzerinden eşitlenerek bir özgürlük mücadelesinin kahramanları haline getirilir. Albert karakterinin ifade ettiği gibi, öldürmeyi ticarete dönüştüren Merrick üzerinden küresel kapitalist düzenin, işçilerin ve göçmenlerin emek ve bedenlerini tâbi kıldığı sömürü düzeni yansıtılır.

Korku ve bilim kurgu sinemasının başat figürlerinden biri olan ve Dr. Frankenstein karakterinde açıkça görülen, kendisini tanrı yerine koyan bilim adamı figürü bu filmde bilimin kutsal kâsesini keşfettiğini ve varlıklara hayat verdiğini söyleyen Merrick'te cisimleşir. Kapitalizmin bilimle kurduğu ilişki, bedenlerin damgalanabilir, biçimlendirilebilir makineler ve aynı zamanda tüketim nesnelere olarak görülmesi ve dolayısıyla denetim altında tutulması ile yansıtılır. Filmde klonların bedenlerinin kurumun damgası ile mühürlendiği ve doktorların

yaşam veren tanrısal kudreti çağrıştıracak şekilde onların doğumlarını gerçekleştirdiği görülür. Bedenler üzerinde kurulan tahakküm, klonların, kapitalizmin seri üretim mantığını çağrıştıracak biçimde yumurta benzeri kapsüllerde tutulduklarının gösterildiği genel çekim ile vurgulanır. Bedenlerin, tüketim ile ilişkisi yalnızca klonların üretimi ve denetimi ile değil, insanların daima genç ve sağlıklı olma saplantısı üzerinden de görünür kılınır. Anti-aging yönelimli biyo-teknolojilerin günümüzde kazandığı önem göz önünde tutulduğunda filmin; kapitalizmin teknolojik ve bilimsel ilerlemelerle olan ilişkisini yansıttığı açıktır. Lincoln tuvalete gittiğinde bir tarama ile vücudundaki sodyum oranının aşıldığının tespit edilmesi ve bu nedenle beslenme merkezine yönlendirilmesi, ayrıca mekân içinde “Sağlıklı insan mutlu insandır” anonsunun duyulması, Nazi yönetiminin sağlıklı ve disipline edilmiş bedenlere yönelik saplantısını çağrıştıranın yanında kapitalizmin sağlıklı yaşam, sonsuz gençlik ve ideal beden gibi hedeflerle yarattığı tüketim kültürünü işaret eder.

Klonların içinde bulunduğu mekânda, “Uyku halinde düzensiz göz hareketi tespit edildi”, “Lütfen Sakinleştirme Merkezine Başvurun” gibi ifadeler, bilim ve kapitalizmin bedeni mükemmel işleyen bir makine olarak görme özelliğini ortaya koymaktadır. Ancak mükemmelliğin, iktidarın amaçları ve uygun gördüğü koşullar çerçevesinde belirlendiği gerçeğinden hareketle, makine gibi işleyen bedenlerin yaratılması hedefine getirilen eleştiride, makinenin ve dolayısıyla teknolojinin, toplum mühendisliği boyutu kastedilmektedir. Makine ve insan ilişkisi, insanın biricikliğinin vurgulanması yönünde değil, insanların makineye yükledikleri mekaniklik, mükemmellik özelliklerinin, totaliter ve faşizan ifadeler ve kullanımlar düzeyinde sorunlu olması üzerinden ilerler. Kapitalizmin insanı bir makineye dönüştürdüğü düşüncesi de bu bağlamda geçerlidir. Ryan ve Kellner'in (1997: 387) *Blade Runner* (*Bıçak Sirtı*, Ridley Scott, 1982) için belirttikleri gibi, şirketin kolay söz geçirebileceği bir emekçi ordusu yaratmak üzere geliştirilen kopyalar, Fritz Lang'in *Metropolis*'ini (1927) andıran bir motifle kapitalizmin insanları makineleştirmesini betimler. *The Island*'da klonların, varlıklı sınıfın daima genç ve sağlıklı kalabilmesi uğruna sıkı bir disiplin altında ve dış dünyadan soyutlanmış bir şekilde tutulması, ötekileştirilen makinelerin/kopyaların/insan suretlerinin sterilleştirilmiş bir yer altı dünyasında konumlandırılmasına denk düşer.

Eagleton (1999: 89), Merleau-Ponty'den Foucault'ya doğru yaşanan kaymanın, özne olarak bedenden nesne olarak bedene doğru bir kayma olduğunu belirtir: Merleau-Ponty'e göre beden, “yapılması gereken bir şeylerin olduğu yer” iken; yeni gövde bilgisinde, size bir şeylerin yapıldığı –bakılan, damgalanan, düzenlenen- bir yerdir. Filmde bileklerindeki kimlik ve sağlık bilgileri ile sürekli bedensel ve zihinsel denetim altında tutulan klonların karşı cinsle yakınlaşması yasaktır. Cinsellikten uzaklaştırılan klonlar, Merrick tarafından çocuğa benzetilirler. Klonların bedenleri yalnızca, yaşlanan ya da sağlığını kaybeden zengin insanların bedenlerine yedek parça sağlama açısından önem taşır. Bir klonun kaybettiği kan dahi Merrick tarafından sadece “sızıntı” olarak tanımlanır. Klonlar Merrick ve daha sonra Lincoln'ün sponsoru tarafından da ortaya konacağı gibi, yalnızca sigorta poliçesine denk düşen bir üründür. Şirketin halkla ilişkiler sorumlusu, ömrü altmış-yetmiş yıl kadar uzatan klonlamanın yapılacak en akıllı yatırım olduğunu söyler. Merrick'in, beyin taraması benzeri işlemlerin yapıldığı odasında Lincoln'ün bedeninin kısıvrak yakalanması ve uyumlu klon grubundan ne gibi yönleriyle ayrıldığının testlere tâbi tutulması bilimin, kapitalizmin kişileri uyumlu ve tek tip hale getirmeye çalışmasıyla ilişkisini ve dolayısıyla bedeni belli normlara tâbi kılmak üzere kurduğu sıkı denetimi açıkça gösterir.

Kumar (2006: 19), H. G. Wells'in Platoncu çizgide inşa edilen modern ütopyasına dair değerlendirmesinde, daima bütün sanatların en ütopyacı olan mimarının, matematiksel ve insani formların evliliğine, evrenin matematiksel ilişkileri ile insan vücudunun biçimleri ve işlevleri arasında bir uyum ve benzerlik bulmaya yönelik eskiden beri süregelen bir ilgisi

olduğuna dikkat çeker. Bu bağlamda, doğanın kozmik düzeni ile insanın bedensel yapısı arasında, rasyonel olarak tasarlanmış bir aracı ve bağlantı olarak koyulan ideal şehir tam da biçimi ve kavranışı ile doğadan kaçışı, onun üzerinde insani ve rasyonel hâkimiyete yönelik girişimi ifade etmesiyle, içinde yaşanılmak üzere yapılmış bir makine konumundadır. *The Island*'da klonların yanılısamaya dayalı bir tahakküm altında tutulduğu tesisin adının “Cennet” olması, bu bağlamda ironik bir anlam taşır. Bedenlerin daima sağlıklı ve işlevsel olmasına dayanan işleyişte, disiplinli yaşamın ve üretim bandında kişinin üzerine düşen görevi sorgulamaksızın yerine getirmesinin ödülü olarak bir yanılısama evreni konumundaki “Ada” vadedilir. Beden, kapalı ve katı bir biçimde düzenlenmiş bir evrende konumlandırılarak rasyonel bir sistemin içinde iş görmeye odaklanmıştır. Bu bağlamda bilimsel bilginin tahakkümü ile ilişkilendirilen rasyonalite, görsel düzlemdeki karşılığını, filmde de modernizm eleştirilerinde sıklıkla görülen, sıkı sıkıya planlanmış, monolitik bir mekân üzerinde bulur.

Filmin sonundaki reklam filminde, “insan organizmasının mükemmel olduğu ancak her makine gibi aşındığı” ifadesi beden, bilim ve sermaye tarafından bir makineye indirildiğini, makinenin ise daima sağlıklı işleyen, mükemmel bir ürün olması gerektiğini açıkça gösterir. Modern bilimin bedeni yenileme yönündeki saplantısı, filmde “ebedi yaşamın yeni Amerikan rüyası” olarak tanımlanması üzerinden ifade edilir. Merrick'in, halkla ilişkiler sorumlusu ile nasıl satış yapabileceğini tartışması, kopya bedenlerin ticari bir ürün olduğunu doğrudan ifade eder. *Artificial Intelligence* filminde, eskiyen makinelerin doğrudan hurda olarak görülmesi ve robot modellerinin yalnızca yenilikleri ölçüsünde değer kazanması izleğinde olduğu gibi, kapitalist üretin döngüsünde yeni teknolojilerin ve daha genel düzlemde nesnelere kısa ömürlü, ticari bir üründe indirildiği belirgin kılınmıştır.

## MEKÂNSAL DENETİM VE GÖZETLEME

Harvey'in (1997: 255) belirttiği gibi, mekân üzerinde kurulan hâkimiyet günlük hayat üzerinde toplumsal iktidar kurmanın temel ve kapsayıcı bir kaynağıdır. Bilim kurgu filmlerinde sıklıkla görülen; mekânın, bilim ve teknolojiyi kullanan yönetici sınıf ve sermaye sahipleri tarafından düzenlenmesine karşı bireycilik ve kahraman odaklı direniş, *The Island*'ın anlatısını da belirler. Bauman'ın (2006: 42-43) belirttiği gibi, modern mekân, dünyayı yönetim güçleri için şeffaf kılma amacı doğrultusunda biçimlendirilerek kolay okunabilir bir hale getirilmeye çalışılmış ve fiziksel olarak yeniden şekillendirilmiştir. Günümüzde Panoptikon gözetleme sisteminin ileri teknolojiye uyarlanmış versiyonlarının devreye girdiği pek çok bilim kurgu filminde görülmektedir. Bireylerin her an gözetlenebilir oluşu, iktidarın denetim amacını ileri teknolojinin getirdiği gözetleme mekanizmaları ile gerçekleştirdiği, distopyan filmlerde sıklıkla kameralara ya da monitörlere yapılan vurgu ile görünür kılınır. Yönetimi elinde bulunduran kişilerin ve kurumların bireylerin hareketlerini kontrol etmesinin yanında ileri teknolojiye göre biçimlendirilmiş olan mekânlar, tüketimi yönlendirmek üzere de işlev görür.

Distopyan bilimkurgu filmlerinde sıklıkla ekolojik felaketler ya da salgın hastalıklar sonucunda dünyanın yaşanılmayacak bir yer haline gelmesine ve hayatta kalanların, ayrıcalıklı bir sınıfın ve totaliter bir yönetimin baskısı altında yaşamını sürdürmesine tanıklık edilir. Dünyanın insanlar için tekinsiz, yabancı bir gezegen haline gelmesi, teknolojik ve bilimsel gelişmelerin totaliter bir yönetimin amaçları doğrultusunda kullanılması ile de ilişkilidir. Ersümer'in de (2013: 51) vurguladığı gibi, artık insan bedeninin dıştan değil, doğrudan içten kontrol edilmeye başlandığı tekensiz ve tehditkâr bir dönemin söz konusu olmasıyla birlikte siberpunk filmlerinde de dev şirketlerin, ekonomik ve politik çıkarları uyarınca insanı, teknolojik ve zihinsel olarak istedikleri şekle sokabilmek için yeniden inşa etmeye çalışmasına ilişkin anlatılar dikkat çekmektedir. İnsanın zihninin inşası ya da



yönlendirilmesi, belleğin tahakküm altına alınması konuları, özellikle 1990'lı yılların sonlarından itibaren bilim kurgu sinemasının yanında psikolojik gerilim gibi türlerin de ana kaygılarından olmuştur. Uzayda, bir başka gezegende geçen öykülerde dahi gezegenler arası yolculuğun kendisi değil, zihin ve belleğin biçimlendirilmesi temel mesele haline gelmiştir. Bunun yanı sıra teknofobik bir tutum sergilemeyen filmlerde de teknolojinin, sermaye sahiplerinin, büyük şirketlerin ve totaliter bir hükümetin yeni silahı haline gelebileceği, bu silahın ise temelde zihinleri kontrol etmek üzere kullanılmasına ilişkin bir anlatı geliştirilmiştir.

*The Island*'da, veri toplamak üzere göz sınırlarına yerleştirilen mikro-sensörler Steven Spielberg'in *Minority Report* (*Azınlık Raporu*, 2002) filminde olduğu gibi denetimin bakış ve göz ile olan bağlantısını vurgular. Klonların her an görülebilir ve eylemlerinin her zaman bilinebilir olması tıp biliminin, onları belli bir düzen içinde tutarak, yatırım sahiplerinin çıkarları için biçimlendirmede kullanmasının yanı sıra ileri teknolojinin ve bilimsel gelişmelerin, sermaye sahiplerinin ve siyasi iktidarların elinde bireysel özgürlüklerin ve mahremiyetin zedelenmesi yönünde kullanılabileceğini de gösterir. Robins (1999: 45), Martin Jay'ın, hâkim olan biçimiyle, "Kartezyen perspektifçilik" olarak adlandırdığı modern vizyonun; dünyayı belli bir mesafeden, uzak durup hükmederek kontrol etme yolundaki rasyonalist projeye bağlantılı olduğuna ilişkin saptamasından hareketle, rasyonel vizyonun "canlı olmayan mutlak göz" işlevi üstlenmesi üzerinde durur. Buna göre dünya, mutlak vizyonla taranarak, düzenlenebilen ve kontrol edilebilen bir yapıya bürünür. *The Island*'ın Cennet'i de tıpkı *Minority Report*'un Suç Önleme Birimi ve *Æon Flux*'un Goodchild Hanedanlığı gibi, büyük bir şirketin, sahip olduğu teknolojik araçlarla kişileri gözetim ve denetim altında tutması üzerine kuruludur.

Çabuklu'nun (2006: 31) vurguladığı gibi, modernliğin panoptik bakışı; kapalı, disiplinler mekânlar içinde tutulan kalabalıkları canlı bir göz aracılığıyla denetim altında tutmaya çalışırken postmodern toplum, açık veya kapalı her türlü yerde kullanılan güvenlik kameralarından, bireyleri gözbebeklerinden teşhis edebilen ATM makinelerine kadar, şeffaflaştırıcı bir bakış ağıyla donatılmaya çalışılmaktadır. Teknolojinin bireyin, günlük yaşamının her anında izlenmesi ve kişisel bilgilerinin kayıt altında tutulması yönünde kullanılmasına ilişkin kaygılar, bilim kurgu filmlerinde bir denetim toplumu yaratılması ve bireylerin ya da azınlık/öteki olarak görülen kesimlerin/sınıfların/türlerin baskı altında tutularak zihinsel ve bedensel açıdan kontrol edilmeleri üzerine kurulu anlatılarda merkezi bir yer tutmaktadır. Tüm sistemi kontrol edecek şekilde konumlandırılmış, bütün alana hâkim olan bir bakış ile yönetilenleri gözleyen mekanizma teknolojik bir aygıt/yapay zekâ olabildiği gibi, teknoloji ve bilimin kullanımı konusunda iktidarı elinde bulunduran büyük şirketler ve siyasi elitler de olabilmektedir. Robins'in (1999: 210), yabancıların ve bilinmeyenlerin meydan okumaları ile dolu modern kent kültüründe, akışkan ve kaotik eğilimlere karşılık her şeyi kuşatıcı bir rasyonalite ve düzen arzusunun öteden beri olduğuna yönelik ifadesi, kimi distopyan filmlerde, düzensizliği ve parçalanmışlığı önlemeye dayanan steril, şeffaf ve monolitik mekânlar üzerinde cisimleşir. Yönetici olan ya da ayrıcalıklı konumda bulunan sınıfların yaşadığı alanlar, uyumlu ve düzenli iken hükmedilen sınıfların yaşadığı kentler ya da diğer yerleşim bölgeleri, akışkanlıkları, karmaşık yapıları ve düzensizlikleri ile ayırt edilir. Distopyan coğrafyalarda ileri teknolojinin egemen olduğu steril mekânlar, kuşatıcı bakışın belirleyiciliği ile nitelenirken düzensizliğin, akışkanlığın ve parçalanmanın belirlediği uzamlarda, baskı altındakiler tarafından kullanılan ileri teknolojinin, postmodern toplumun tekno-kültür temelli akışkanlığını yansıttasının yanında direniş amaçlı olarak kullanılabildiği de görülür.

*The Island*'da klonların içinde yaşadığı Cennet, ütopyan modern kent mimarisini ve planlamacılığını çağrıştıracak biçimde düzen ve bütünleşme üzerine kurulmuştur. Ancak söz

konusu görünüm, bilimsel otoriteye denk düşen bir yönetimin yarattığı yanılsamadan ibarettir. Katı düzen, uyumluluk ve şeffaflık tam da otoriter bir yönetim ile mümkün olacak ideallerdir. Bütünleşme ve uyum ise, kapitalist bir şirket olarak iş gören bilimsel otoritenin zihinleri kontrol etmesi ve biçimlendirmesi ile sağlanan, bireyselliğin yok edildiği, tek tipleşmenin damgasını vurduğu bir evren üzerinde gerçekleşmektedir.

“*Hapishanenin Doğuşu*” eserinde Foucault'nun (akt. Best ve Kellner, 1998: 67-68) açıkladığı şekliyle hapishaneler, okullar, hastaneler, işyerleri gibi kurumlarda işleyen çeşitli disiplinler teknikler; faaliyetin sürekli dayatılması ve düzenlenmesine yönelik tarifeleri, performansı gözetlemeye yönelik gözetim önlemlerini, yazılı raporlar gibi sınavları, uyumu ödüllendirerek direnişi cezalandırmaya yönelik dosyaları ve çalışma ahlâkı gibi ahlaki değerleri dayatmaya ve güçlendirmeye dönük “normalleştirici yargı”yı içerir. *The Island*'ın klonları tam da Foucault'nun saptamasına uyum düşecek biçimde bireyin bedeninin, ruhunun, arzularının şekillendirildiği bir evrende yaşamaktadır. Programlar, filmler, kitaplar ve oyunlar klonların agresifliklerini bastırıp sosyal yönden gelişmelerini sağlamaya yöneliktir. Diğer bir ifadeyle disiplin, bireylerin normalleştirilmesi, topluluğa uyum sağlaması ve böylece iktidar mekanizmasının öngördüğü işlevselliğe sahip olması üzerine kuruludur. Böylece düzensiz olarak görülen birey ya da davranış, ortadan kaldırılarak uysal bireylerin yaratılması ve içinde bulunulan kapalı sistemin sorgulanmaması amaçlanmaktadır. Foucault'nun (akt. Best ve Kellner, 1998: 70) tanımlamasıyla, hukuksal modelde teorileştirilenden radikal ölçüde farklılaşan ve doğası gereği baskıcı değil, üretken olan; diğer bir deyişle güçleri boyun eğdirmeye ya da tahrip etmeye adanmaktan ziyade yaratmaya, büyümelerini sağlamaya ve düzenlemeye eğilimli biyo-iktidar, yalnızca fiziksel güç ya da yasal temsil yoluyla değil; normların, politik teknolojilerin hegemonyası ve beden ile ruhun şekillendirilmesi yoluyla işler.

Egemen sınıfın, şirketin ya da yöneticilerin; insanların bedenlerini, zihinlerini biçimlendirip kontrol etme sürecinde içinde bulunulan coğrafya ve mekânlar bilim kurgu filmlerinde belli başlı görünüm sergiler. Kimi zaman kaosu ve esnekliği dışarıda bırakacak şekilde düzenlenmiş olup, modernitenin baskıcı yüzünü cisimleştiren katı, monolitik, steril mekânlar anlatıya egemen olur. Kimi zaman ise bir tarafta ayrıcalıklı kesimlerin yaşadığı cennet benzeri, konforlu, düzenli bir dünyanın karşısında, tahakküm altında bulunan kesimin yaşadığı ve yıkımın izlerinin görüldüğü, kaotik, yoksul, karanlık bir yaşam alanı söz konusudur. *The Island*'da, klonların içinde yaşadığı evren, temiz, düzenli ve konforlu görünümüne karşın, teknoloji ve bilim merkezli bir üretim ve denetim merkezi olarak iş görür.

Siberpunk anlatılarında ileri teknolojinin belirlediği evren, görsel düzlemde de karşılığını bulan yoksul, bozulmuş, parçalanmış bir yaşamla iç içedir. Daha genel bir çerçevede, distopyan filmlerin pek çoğunda rastlanan karmaşanın ve çürümenin; görsel karşılığını yağmurlu, karanlık sokaklarda, harabeye dönmüş binalarda, gürültülü ya da koşuşturan kalabalıklarda, çorak arazilerde bulduğu görülür. Ersümer'in (2013: 50) vurguladığı gibi, ekolojik bozulma ve endüstriyel atıklar birçok bölgede bir çöplük ve yığılma evreni oluşturmuştur. Kutlukhan Kutlu'nun (2013: 48-56) “*Bilimkurgu Sinemasında Bölünmüş Dünyalar*” başlıklı yazısında dikkat çektiği üzere, distopyan bilim kurgu filmlerinde ve post-apokaliptik filmlerde sıklıkla ekolojik ya da biyolojik bir felaket sonucunda birbirinden kesin sınırlarla ayrılan iki ayrı coğrafyanın/evrenin olduğu görülür. Ayrılmanın temelinde sınıfsal, etnik nedenler bulunabileceği gibi, elit bir yönetici sınıfın halkın geri kalanını baskı altında tuttuğu bir evren söz konusudur. Dolayısıyla bu filmlerde sıklıkla, kurtarılmış bölgeler ayrıcalıklı kesimlerin yaşam alanı olarak belirlenmiştir. *The Island* örneğinde de görüldüğü gibi, totaliter ya da elitist bir yönetim, sürekli bir denetim uygulayarak paranoya haline yol açarken, bilgilendirmeye ya da yanlış bilgilendirme ile meşruiyetini ve egemenliğini koruma yoluna gider. Sermaye sahipleri sıklıkla ileri

teknolojinin kullanım alanını ve biçimini, bilim dünyasını ve aynı zamanda siyasi egemenliği de elinde bulunduran kesimdir. Sistemi ayakta tutanların genellikle işçi sınıfı olduğu bu tür distopyan filmlerde ayrımı devam ettiren gücün teknolojinin kendisi, bir tür ana makine olduğu durumlar da mevcuttur. Bilim kurgu filmlerinde iki dünyayı ayıran farklılıklar; ulaşım, hareket, iletişim ya da tüketim özgürlüğünün olup olmaması üzerinden görünür kılınır. Bu tür bir ayrılık, aynı zamanda günümüzün göçmen politikalarını ve yeni teknolojilerin kullanım kapasitesinin ekonomik güç ile olan bağlantısını da yansıtmaktadır.

Şirket kapitalizminin hedefleri doğrultusunda biçimlendirilen ve yönetici bilim adamının denetimi altında çalışan varlıklar olarak klonların hiçbir şekilde ayrık bir davranış göstermemesi gerekir. Klonlar doğrudan yer altında çalışan işçiler olmasalar da bir mekânda kapalı tutulmaları, bir örnek giysiler giymeleri, tekdüze bir işi mütemediyen yapmaları, dünya ile iletişimlerinin kesilmiş olması ve varlıklı sınıfın arzularına hizmet etmeleri açısından *Metropolis* ve onun izinden giden çeşitli bilim kurgu filmlerinin, sürü halindeki tek tipleşmiş emekçi ordularından pek farklı değildir. İçinde buldukları mekân aslında “ötekilerin” sömürüldüğü yeraltı dünyasının ikonografik/görsel bir ters çevirme ile temiz, aydınlık, düzenli ve konforlu bir görünüme kavuşturulmuş versiyonudur.

Sahte bir cennete denk düşen, dış dünyaya kapalı bu evren, konfor ve ileride gerçekleşecek bir düş vaadi ile klonları tahakküm altında tutması bakımından kapitalist düzenle ilişkilendirilebilir. Klonların bir örneği kapitalizmin bireyleri üzerinde eşitlediği konformist ve tüketim odaklı yaşam biçimini işaret edebileceği gibi, klonların bu evrenin içine doğmuş olmaları nedeniyle bu tür bir sorgulama yaşamalarının zorluğu göz önüne alındığında, genel bir düzlemde totaliter yönetimlerin bireyleri itaatkâr hale getirmesinin işaret edildiği söylenebilir.

## SONUÇ

Film, teknoloji ve insani değerler arasında açık uçlu bir ilişki ya da uzlaşma olasılığı açısından belirsiz bir anlatı sunmaktadır. Filmde teknolojinin kendisi (kullanıcılarının iktidar ve maddi kazanç hırsları açıkça yansıtılsa da), muazzam bir dönüştürücü güç olarak hem tedirginlik hem büyülenme duygusu uyandıran ikircikli bir yapı üzerinden tanımlanır. Klonlar, teknoloji ürünleri ve kopya olmalarına karşın insani değerlere sahiptir ve tahakküm altında tutulan tarafı oluşturur. Bu noktada teknoloji ve bilimin büyük şirketler ya da totaliter yönetimler tarafından kötüye kullanılması söz konusudur. Ancak bilimsel ve teknolojik ilerlemenin, kaçınılmaz biçimde şirket kapitalizmi ile ilişkili olacağı yönünde bir öngörü ve sonuçta bir tahakküm mekanizmasına yol açacağı düşüncesi filmin teknolojik ilerlemeler konusunda belirsiz bir duruş sergilediğini göstermektedir. Bununla birlikte yalnızca bir yapıntı, bir makine olarak görülmeye çalışılan; insan kadar sahici ve otantik olmadığı iddia edilen klonların bir tehdit değil, kapalı bir sistem içinde tutulmaya karşı direnen varlıklar şeklinde resmedilmesi, filmi teknofobik bir çizgiden uzak tutmaktadır. Bu noktada söz konusu olan daha ziyade genetik mühendisliğinin günümüzde de geçerlilik taşıyan tartışmalı konumudur. Bu çerçevede içinde kuşkusuz, insanların makinelere ya da kopyalara göre üstün olduğu muhafazakâr bir anlatıdan söz edilemez. Ancak genetik mühendisliği ile insan kopyalarının yaratılmasının karmaşaya yol açacağı yönündeki öngörü, bilim ve teknoloji dünyasını, bilim ve sermaye ilişkisinin yarattığı hegemonyaya, kurumların bu kanallarla tahakküm kurma amacına hapseden bir anlatı sunar.

Muhafazakâr bilim kurgu filmlerinde doğaya karşıt olarak teknolojinin mekanik, soğuk ve insani olmayan niteliklere sahip bir biçimde yansıtılması ve dolayısıyla ileri teknolojinin belirlediği evrenin bireysellikten, farklılaşmadan, sahici deneyimden ve serbestlikten uzak olmasının, sosyalizme ya da kolektifliğe dair korkuları cisimleştirdiği

söylenbilir. Teknofobik bir duruş sergileyen filmlerde olduğu kadar doğanın ve bireysel özgürlüğün, teknolojiyi ve bilimi şirket amaçları doğrultusunda kullanan kurumlar tarafından zarar görmesine karşı çıkan liberal filmlerde de duygusallığın egemen olduğu özel alan ve romantik aşk; katı rasyonalitenin karşısında konumlanan kişisel bir evreni işaret eder. Ryan ve Kellner'ın *Politik Kamera*'da (1997: 385) açıkladıkları gibi, kurumların bürokratik soğukluğuna, kapitalist toplumun kayıtsız bir kamusallıkla belirlenmiş dış dünyasına karşı iç dünyaya kaçış sıklıkla liberal anlatıların da dayanak noktası olmuştur. Pek çok Hollywood filminde olduğu gibi, *The Island*'da da dramatik yapı, doğa motifinin desteği ile aşk ilişkisinin idealize edilmesine ve kahramanların bireysel eylemleri aracılığıyla özgürleşmelerine yaslanır. Sosyal adaletsizlik gibi sorunlar da maddesel dünyadaki temellerinden ve bağlamlarından bir hayli soyutlanarak, birkaç kötücül karakterin ve kurumun eylemlerine indirgenir. Dolayısıyla özgürlük idealinin; kolektif hareketin, sosyal mücadele ve örgütlenme alternatifinin dışlanması ile kahramanın baskı altındaki ya da bir tür uyumsuzluk içindeki diğer insanları kurtarması üzerine inşa edildiği bu tür filmlerde; güçlü karşıtlıklar kurma yoluyla küreselleşme, kapitalizm, sosyal adaletsizlik, post-kolonyalizm gibi meseleler de belli kurumların ve kişilerin fırsatçı davranışlarına indirgenir.

Filmde karakterlerin, bir tahakküm sisteminden kurtulması, bireysel özgürlüğün bulunmadığının varsayıldığı anonim bir kolektiflikten kurtuluşa denk düşer. Doğa ve aşk üzerinden cisimleşen kaçış, topluluk içinde yok edilen bireyselliğe yeniden kavuşmanın karşılığı olarak sunulur. Klonların denetim altında tutulduğu Cennet'in duvarlarının yıkılması, herkesin eşitlendiği ve farklılıkların yok edildiği kapalı sistemden dış dünyaya, bireysel özgürlüğün ve çeşitliliğin belirlediği bir evrene adım atılmasını işaret eder. Farklılaşmanın, hiyerarşinin ve serbestliğin bulunmayışı, deneyim yoksunluğu ve sıkı sıkıya düzenlenmiş bir yaşam; teknoloji kullanımına atfedilen olumsuz bir anlam dizgesi olarak, kapalı bir sistem konumundaki Cennet'e, aynı zamanda sosyalist evrene ilişkin çağrışımlar yükler. Bununla birlikte söz konusu sistemin, yanılısamaya dayalı bir güvenlik vaadi (dış dünyadaki kirlenmeden korunma) ve bir ödül (Ada'ya yolculuk) yaratarak ayakta kalmasının kapitalizme özgü rıza üretimi mekanizmasını (klonlara sürekli olarak “özel ve seçilmiş oldukları” mesajının verilmesi) işaret ettiği de açıktır. Dolayısıyla Cennet'in evreninde, bireyselliğin karşısında anonimliği ve tek tipliliği dayatan sistem, olumsuz anlamlar yüklenen sosyalist bir düzeni çağırırsa dahi klonlara empoze edilen “özel ve seçilmiş oldukları” mesajı tam da kapitalizmin tüketim kültürünün, daha özel bağlamda ise reklam sektörünün iletmediği mesajlara denk düşmektedir. Şu halde film hem kapitalist hem sosyalist sisteme ilişkin kaygıları temelde teknolojinin; iktidar tarafından belleğin ve kimliğin biçimlendirilip, denetim altında tutulması üzerinden yansıtır: Bellek ve kimlik kaybı; sosyalizme dair, kolektifleşmeden kaynaklanan anonimlik kaygısının yanı sıra kapitalizmin bireyleri tek tiplleşmiş ticari nesnelere ve mekanik varlıklara indirgemesine ilişkin kaygı ile ilişkili olarak okunabilir. Sonuç olarak film, yaşamın tüm alanlarının bir otorite kurumu tarafından düzenlenerek denetim altında tutulması korkusunu yansıtırken, teknoloji ürünü olan klonların insana atfedilen olumlu özellikleri taşıyabilmesi düşüncesi ile teknofobik bir tavrın uzağında konumlanabilir. Bununla birlikte insanların bilimi ve teknolojiyi kullanma biçiminin, seçme özgürlüğünün, hazzın ve bireysel farklılığın yok edildiği zora dayalı bir konformize yol açmasına dayanan anlatı, kimlik ve bellek kaybının sosyalist bir evren ile ilişkilendirilmesine zemin hazırlar. Bu noktada bilim ve teknolojinin, sermaye sahiplerinin elinde bulunduğu eşitleyici güç, kitlenin anonimliği içinde kimliğin ve benzersizliğin kaybolması ile sonuçlanır. Ancak bu görünüm, aynı zamanda teknolojinin ve sanal evrenin giderek daha çok belirlediği küresel kapitalizm çağında belleğin, kimliğin, otantikliğin yitirilmesinden ve tek tiplleşmeden duyulan kaygı ile ilişkilidir.

### KAYNAKÇA

- ALTINTAŞ, Güleğül (2006). Siberpunk ve Ötesi/Kaostan Düzene Doğru. *Altyazı Dergisi*. Sayı: 50, 22-28.
- BAUMAN, Zygmunt (2006). *Küreselleşme/Toplumsal Sonuçları*. Çev: Abdullah Yılmaz. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BEST, Steven - KELLNER Douglas (1998). *Postmodern Teori/Eleştirel Soruşturmalar*. Çev: Mehmet Küçük. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- ÇABUKLU, Yaşar (2006). *Uzam ve Kötülük*. İstanbul: Everest Yayınları.
- EAGLETON, Terry (1999). *Postmodernizmin Yanılsamaları*. Çev: Mehmet Küçük. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- ERSÜMER, Oğuzhan (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: AltıKırkbeş Yayınları.
- HARVEY, David (1997). *Postmodernliğin Durumu*. Çev: Sungur Savran. İstanbul: Metis Yayınları.
- KING, Geoff (2010). Yeni Hollywood'da Tür Dönüşümleri. *Hollywood'a Yeniden Bakmak*. Çev. Betül Karamış. Ed. Y. Gürhan Topçu. Ankara: De Ki Basım Yayın.
- KUTLU, Kutlukhan (2013). Yukarıdakiler Aşağıdakiler/Bilim Kurgu Sinemasında Bölünmüş Dünyalar. *Sinema*. Sayı: 2013-8, 48-56.
- KUMAR, Krishan (2006). *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya*. Çev: Ali Galip. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- ROBINS, Kevin (1999). *İmaj/Görmenin Kültür ve Politikası*. Çev: Nurçay Türkoğlu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- RYAN, Michael - KELLNER, Douglas (1997). *Politik Kamera/Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası*. Çev: Elif Özsayar. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.