



TÜRK SİNEMASINDA ROBOTLAR

Şeyma Balcı

Öz

Bilim kurgu türünün “ayağı en yere basan” ve “en güvenilir tahminleri sunan” öyküleri robotlar üzerinedir. Türk sinemasında *Uçan Daireler İstanbul'da* (Orhan Erçin, 1955), *Yılmayan Şeytan* (Yılmaz Atadeniz, 1972), *Turist Ömer Uzay Yolunda* (Hulki Saner, 1973), *Çılgın Kız ve Üç Süper Adam* (Cavit Yürüklü, 1973), *Dünyayı Kurtaran Adam* (Çetin İnanç, 1982), *Japon İşi* (Kartal Tibet, 1987), *G.O.R.A.* (Ömer Faruk Sorak, 2004) ve *Arif V 216* (Kıvanç Baruönü, 2018) filmlerinde robotlar görülür. Bu çalışmada, Türk bilim kurgu filmlerinde robot kimliğinin nasıl temsil edildiği irdelenmiştir. Robot kimliğinin inşasındaki temaları belirlemek adına tematik analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu temalar şöyle sıralanabilir: bir isme sahip robotlar, kimlik ve kişilik sahibi robotlar, hizmetçi robotlar, toplumsal cinsiyet kodlarına göre robotlar, dış görünüşe (tasarıma) göre robotlar, öteki olarak robotlar ve insan olmak isteyen robotlar. Filmler söz konusu olduğunda robotlar belirli emeller için kullanılır. Robotların sahipleri genellikle dünyayı ele geçirme amacındadır ve bu amaç uğruna da robotlar sahiplerinin isteklerini yerine getirmek için tasarlanan işçi ya da köledir. Başka bir deyişle robotlar kendilerine verilen emirleri yerine getirirler. Bir yandan toplumsal cinsiyet kodlarına uygun olarak hizmet eden robot/*gynoid* “mükemmel ev kadını”dır. Dünyanın hâkimi olmak ya da dünyayı ele geçirmek isteyen kral ya da bilim insanlarının robotlarının adları yoktur. Robotlar gri, metalik ve mekanik bir biçimde hareket eden ve insan formunda olarak belirir. Dış görünüşleri ile robot oldukları açık kılınan robotlar aynı zamanda ötekidir. Robotların öteki olmaları ya da ötekileştirilmeleri hem tasarımlarıyla hem dille hem de hizmet için kullanılmalarında kendini gösterir. Robotlar kişilik ve kimlik tanımlarının dışında görülür. İnsan olmak isteyen ya da âşık olan robotlar kişinin ve aşkın ne olduğunu insanlara hatırlatandır.

Anahtar Sözcükler: Bilim kurgu, robot, Türk sineması, tematik analiz, temsil.

Geliş Tarihi | Received: 21.01.2021 • Kabul Tarihi | Accepted: 02.09.2021

Dr. Öğr. Üyesi, Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9216-6179> - E-Posta: sosyologseyma@gmail.com

ROBOTS IN TURKISH CINEMA

Abstract

The most relatable science fiction is based on robots, including, in Turkish cinema, the films *Uçan Daireler İstanbul'da* (Orhan Erçin, 1955), *Yılmayan Şeytan* (Yılmaz Atadeniz, 1972), *Turist Ömer Uzak Yolunda* (Hulki Saner, 1973), *Çılgın Kız ve Üç Süper Adam* (Cavit Yürüklü, 1973), *Dünyayı Kurtaran Adam* (Çetin İnanç, 1982), *Japon İşi* (Kartal Tibet, 1987), *G.O.R.A.* (Ömer Faruk Sorak, 2004), and *Arif V 216* (Kıvanç Baruönü, 2018). This study employs thematic analysis to determine how robot identity is represented in these films. It arrives at the following list of themes: robots with a name, robots with an identity and personality, servant robots, robots by social gender codes, robots by physical appearance (design), robots as the other, and robots that desire to be human. Films use robots for a purpose. The owners of robots generally aim to take over the world, and their robots function as a means toward this end. The robot/gynoid may be a "perfect housewife" who obeys social gender codes; or, in the employ of mad scientists seeking global domination, robots may be nameless automatons. Robots appear gray in color, metallic, and human in form, moving in a mechanical way. Robots are also clearly marked by their distinctive physical appearance as "the other" and are marginalized through their design, language, servitude. Yet, though often seen as lacking personality and identity, robots sometimes fall in love or desire to be human, therefore serving as reminders of what it is to be human and what it means to love.

Keywords: Science fiction, robot, Turkish cinema, thematic analysis, representation.

Giriş¹

Bilim kurguyu tanımlamak ya da net bir bilim kurgu tanımı bulmak oldukça zor. Çok boyutlu (Roloff & SeeBlen, 1995, s. 54) olan bilim kurgu; kuruluşundan itibaren birçok aşama kaydeder, değişikliğe uğrar, başka türlerle melezlenir ve hatta devrimler yaşar (Baudou, 2005, s. 9). Bu yüzdendir ki bilim kurgu sürekli olarak kendini yeniden tanımlama sürecinde bir türdür (Teloette, 2004, s. 30). Bu yeniden tanımlar siyasal, toplumsal, ekonomik, bilimsel ve teknolojik gelişmelerle yakından ilişkilidir. Radyo, televizyon, bilgisayar, robot, yapay zekâ ve daha birçok aracın bilim kurguda yer alışı zamana dair işaretler de sunar. Yaygın ifadeyle dünyanın iki kutuplu hâle geldiği II. Dünya Savaşı sonrasında dünya dışı varlıklar ya da uzaylıların komünist sistemle ilişkilendirilmesi, Reagan dönemini önceleyen *Yıldız Savaşları* (*Star Wars*, George Lucas, 1977), 1900'lerin ilk yıllarında radyonun yaygın bir teknoloji hâlini almasıyla "bilim kurgu dergilerinin 'triyotlar' ve 'heterodyning (radyo frekansı dalgalarını birleştiren)' gibi radyoyla ilgili terimlerle dolu" (Attebery, 2003, s. 34) olması, 1950'li yıllarda teknolojinin "dünya için bir tehdit oluştururken 1980'lerde insanın yerini alan robotlar ve eşlemler olarak karşımıza" (Batur, 1998, s. 43) çıkması, *android* ve *cyborg*lerin filmlerde kendine yer bulması tam da böylesi işaretlerdir.

Edebi çalışmalara bakıldığında bilim kurgu ile ilgili Isaac Asimov'un yaptığı biçimsel tanım karşımıza çıkar. Asimov'a göre bilim kurgu, "insanın bilim ve teknoloji düzeyinde yaşanan değişikliklere verdiği tepkiyle ilgilenen edebiyat dalıdır ve burada söz konusu değişikliklerin bilim, teknoloji ve insanlarla ilgili bilinmekte olanlara paralel, makul değişiklikler olması gerektiği unutulmamalıdır" (1983, s. 10). Ancak Darko Suvin farklı bir kavramlaştırma önerisiyle şu tanımlamayı yapar: "Bilim kurgu, bilişsel mantığın da doğrulayacağı şekilde, anlatıda kurgusal 'novum'un (yenilik, inovasyon) baskın ya da hâkim olması ile diğer türlerden ayırt edilir" (Suvin, 1979, s. 63). Viktor Shklovsky'nin *ostranenie* kavramını ve Bertolt Brecht'in *verfremdung* (yabancılaşma) tanımını ödünç alan Suvin'e göre bu edebi tür, "bilişsel yabancılaştırma" (1979, s. 63) kapasitesiyle öne çıkar. Bilişsel yabancılaştırma, Christine Cornea tarafından gerçekliği yabancılaştırarak okuyucuyu bilinen dünyaya mesafeli bir perspektiften bakmaya yönelten edebiyat olarak

¹ IX. Ulusal Sosyoloji Kongresi'nde (2019) ilk nüveleri atılmış olan bu çalışma genişletilmiş, gözden geçirilmiş ve yeniden düzenlenmiştir.

tanımlanan bir olgudur² (2007, s. 3). Cornea, türe ilişkin kendi formülünü açıklarken Tzvetan Todorov'un konuya ilişkin itirazından yola çıkar: En iyi bilim kurgu metinleri analog biçimde düzenlenmiştir. Eldeki ilk veriler doğaüstü niteliktedir: robotlar, dünya dışı varlıklar, gezegenler arası konular. Anlatının yönü bizi, olağanüstü görünen unsurların bize aslında ne kadar yakın olduklarını, bunların yaşamımızda ne dereceye kadar var olduklarını görmeye zorlamaktan ibarettir (2017, s. 56). Cornea, "bilim kurgunun gerçekçilikle onu diğerlerinden çok daha muğlak bir tür hâline getiren bir ilişki kurmuş olduğu" şeklinde, yerinde bir çıkarım yapar (2007, s. 7).

Bilim kurgu tarihinin ilk yazarı *Frankenstein ya da Modern Prometheus* (1818) adlı çalışmasıyla Mary Shelly kabul edilir. Hemen ardından gelen isimse polisiye edebiyatın ustalarından ve gotiğe yeni bir form kazandıran Edgar Allan Poe'dur. Herbert George Wells ise modern bilim kurgunun babası sayılır. "Bilim kurgunun ataları ise ilk çağlara kadar uzanan düşsel geziler ve ütopyalar"dır (Baudou, 2005, s.16). Bilim kurgunun seyrini değiştiren daha önce popüler bilime yer veren *Modern Electrics* adında bir dergi çıkaran Hugo Gernsback'in 1926 yılında *Amazing Stories* dergisini kurmasıdır. "Aynı yıl Gernsback tarafından *Amazing Stories* dergisinde *Magazin of Sciencefiction* alt başlığı kullanılır" (Baudou, 2005, s. 32; Roberts, 2006, s. 176; Roloff & SeeBlen, 1995, s. 43; Somay, 2015, s. 21). Gernsback'in *Amazing*'i, aynı zamanda türün tanımlanmasına yönelik ilk teşebbüs olur. Editör, önceleri bilimsel kurgu adını verdiği türü, 1929 yılı itibarıyla bilim kurgu olarak adlandırmaya başlar (Attebery, 2003, s. 33).

Bilim kurgu filmleri, "bilimsel bir dil" ile "görsel ve işitsel tasarıma" (Bould, 2015, s. 18) yaslanır. Jules Verne'in *From the Earth to the Moon* ve H. G. Wells'in *The First Men in the Moon* hikâyelerini birleştiren 14 dakikalık *Aya Seyahat (Le Voyage dans la lune, George Méliès, 1902)*, sinemada bilim kurgunun ilk örneği olarak kabul edilir.³ Bu noktadan

² Bilişsel yabancılaştırma ya da yadırgatma efektini Oskay, bilim kurgunun en önemli özelliği olarak görür. Alışılmış duygu ve düşünce (ya da dünyayı algılama) biçimlerinin dışına çıkabilmek eleştirel ya da yaratıcı bir yabancılaştırma ile mümkündür (Oskay, 1982, s. 14-22). Somay, yabancılaştırma ya da yadırgatma efekti yapmanın çeşitli yolları olduğunu belirtir: zamanda geriye gönderme, mekânda farklı bir kültüre gönderme (Somay, 2015, s. 14).

³ George Méliès'nin ilk kısa bilim kurgu filmleri olan otomat komedisi *Gugusse et l'automaton (Palyaço ve Otomat, 1897)* ve organ nakli komedisi *Chirurgien Americain (Bir Yirminci Yüzyıl Cerrahisi, 1897)* günümüze ulaşmamıştır (Bould,

sonra bilim kurgunun seyri ülkelere ve dönemlere göre farklı ilerler. Örneğin ilk Amerikan bilim kurgu filmi beş dakikalık *A Trip to Mars*'tır (Ashley Miller, 1910). Türk sineması söz konusu olduğunda ise bilim kurgu 1955'te iki filmle karşımıza çıkar: *Görünmeyen Adam İstanbul'da* (Ömer Lütfi Akad) ve *Uçan Daireler İstanbul'da*. Çalışmanın konusunu da oluşturan robotlar ilk kez *Uçan Daireler İstanbul'da* filminde görülür ve robotun adı da Tetelekama'dır. Her tür filmde olduğu gibi bilim kurgu türünün de öykü, tema, dil, mekân, karakter ve görüntüleme açısından kendine has özellikleri vardır. Melodramın rastlantılar üstüne kurulu aşk hikâyeleri, *westernin* uçsuz bucaksız çöllerde geçen intikam ateşiyle yanan kahramanlarına karşılık bilim kurgu "insanın ağızını hayretten açık bırakacak film hilelerinin türüdür; 'olanaksız-olan' canlandırıp gösteren ve doğa yasalarını bol bol hayal gücüyle yoğurarak kullanan sinemadır" (Roloff & SeeBlen, 1995, s. 127).

Türk sinemasında fantastik, masal ve bilim kurgunun görünüp bir yer edinmesi, kendini ifade etmesi (ifade etmeye çalışması) çok dar olanaklarla çok kısa sürede gerçekleştirilen yapımlarla geniş ve karmaşık bir ekonomik sürecin doğal sonucu olarak kabul edilmelidir (Scognamillo & Demirhan, 1999, s. 8). Bu noktada aktarılan türler özgün senaryo veya uyarlamalarla kendini gösterir. 70'ler Türk sinemasında seks filmleri bilim kurguya güldürü boyutuyla girer. Bir yandan Türk sinemasında en yaygın türün melodram ve komedi olmasının etkisiyle bilim kurgu ve fantastik gibi filmler izleyici ile her zaman buluşmaz. Scognamillo ve Demirhan Türkiye'de bilim kurgunun maddi nedenler, teknolojik donanımsızlık ve seyircinin metafiziğe pek eğilimli olmamasından dolayı gelişemediğini belirtir (1999, s. 10-11). Bilim kurgu kelimesine Türkçe karşılık olarak "düşbilimsel yapıt", "düşsel bilim" önerilir. Orhan Duru her iki kullanımın da bilim kurguya karşılık gelmediğini düşünür ve "'Science-Fiction' Sözcüğüne Türkçe Karşılık Arama Denemesi"nde bilim kurgu sözcüğünü Türkçeye kazandırır (Duru, 1973, s. 333). Az sayıda ve yetersiz teknolojiyle üretilen, yerleşmiş bir tür olmayan bilim kurgu eserlerinde robotlar da bir biçimde kendine yer bulur.

Robotlar genellikle metalik, büyük boyutlu, güçlü, mantıklı ve duygusuzdurlar (Kakoudaki, 2014, s. 71). Türk Dil Kurumuna göre ise robot, belirli bir işi yerine getirmek için manyetizma ile kendisine çeşitli işler yaptırılabilen otomatik araçtır (sozluk.gov.tr). Otonom veya

yarı otonom olarak çalışan, haber bülteni sunan, filmlerde rol almaya başlayan, seks için kullanılan, tıbbi cerrahide gittikçe yaygınlaşan robotlar gündelik hayatın içinde daha fazla yer almaya başlar. Robot kelimesi 1920'de Karel Čapek tarafından yazılan ve 1921'de Prag'da sahnelenen *Rossum'un Evrensel Robotları* oyununda kullanılır. Serf çalışmasını, emeği aynı zamanda genel olarak angarya ve sıkı çalışmayı ifade eden ve Çekçe "robota"dan türetilen kavram, robotları sonsuza dek hizmet etmeye, köleliğe ve isyana bağlar (Kakoudaki, 2014, s. 9-116).

"Robotlarla beslenen öyküler, bilim kurgu türünün ayağı en yere basan, en güvenilir tahminleri sunan öyküleridir" (Roloff & SeeBlen, 1995, s. 62). Robotların sinemada yer alışı farklı bir seyir izler. İlk robotlar kötü ve dünyayı ele geçirme amacı taşıırken zamanla kimlik edinme, insani özellikler kazanma ve aşk gibi temalarla belirir. Bilim kurgu filmlerinde ilk olarak otomatları, ardından robotları görürüz. Sinemada robot imgesinin *The Master Mystery* (Harry Grossman, Burton L. King, 1918) filmiyle başladığı söylenebilir. Ardından *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Hedef Dünya* (*Target Earth*, Sherman A. Rose, 1954), *Westworld* (Michael Crichton, 1973), *Bıçak Sırtı* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982), *Robots* (Chris Wedge, 2005), *Astro Boy* (David Bowers, 2009) gibi filmlerde farklı özellikleriyle robotlar izleyiciye sunulur.

Bu noktada Türk bilim kurgu filmlerinde robotların yer aldığı *Uçan Daireler İstanbul'da*, *Yılmayan Şeytan*, *Turist Ömer Uzaç Yolunda*, *Çılgın Kız ve Üç Süper Adam*, *Dünyayı Kurtaran Adam*, *Japon İşi*, *G.O.R.A.* ve *Arif V 216* inceleme nesnesi seçilmiştir.⁴ Filmler, toplumsal yaşamın söylemlerini (biçim, figür ve temsillerini) şifreleyerek onları sinemasal anlatılar biçiminde aktarır. Bu noktada filmler farklı söylemsel düzlemler arasında bir aktarım gerçekleştiren kültürel temsillerdir (Ryan & Kellner, 2010, s. 35). Çalışmanın amacı aktarılan filmlerde robot kimliğinin nasıl temsil edildiğini irdelemektir. Belirlenen amaç doğrultusunda robot kimliğinin temsiline yönelik "verilerden/filmlerden kategorilerin doğmasına olanak sağlayan" tematik analiz yöntemi (Ezzy, 2002, s. 82) kullanılmıştır.

Tematik analiz, verilerdeki örüntüleri (temaları) belirleme, analiz etme ve raporlama için kullanılan bir yöntemdir. Tematik analiz, verileri

⁴ Scognamillo ve Demirhan *Fantastik Türk Sineması* adlı çalışmalarında *Ölüm Saçan Dudaklar* (Cevat Okçugül, 1965) filmde dört bilim insanının insanlar ve hayvanları robotlaştırıp gezegeni ele geçirme amacıyla olduklarını belirtir. Filme ulaşamadığından örnekleme dâhil edilememiştir.

en küçük boyutlarda düzenlemeyi ve derinlemesine (zengin) betimlemeyi sağlar (Braun & Clarke, 2019, s. 875). Yüzeyde görünür olmayan temaları ortaya çıkararak tematik analiz, verilerde tekrar eden anlam örüntülerini/temaları bulmak için yapılan bir incelemedir. Bilim kurgunun en dikkat çeken özelliklerinden biri de, tematik bir edebiyat oluşu ve bunun beraberinde tematik özgünlüğü getirmesidir (Baudou, 2005, s. 68; Roloff & SeeBlen, 1995, s. 52). Bu konulardan birkaçı şöyle sıralanabilir: kozmonot, başkalaşım, robot ve dünyanın sonuna ilişkin öyküler, uzay yolculuğu, uzaylılar, geleceğe ve geçmişe yolculuk, *ükroni* (Baudou, 2005, s. 68-98). Özellikle edebiyat eserlerinin uyarlamalarıyla ve özgün kurmaca filmlerle tüm bu hikâyelerin sinemada da yer aldığı söylenebilir. Bu bağlamda filmleri çözümlenmek için tematik analiz yöntemi kullanılmıştır zira Türk sinemasında robot kimliğinin temsilinde tekrar eden temaların olduğu söylenebilir. Bu temalar şöyle sıralanabilir: bir isme sahip robotlar, kimlik ve kişilik sahibi robotlar, hizmetçi robotlar, toplumsal cinsiyet kodlarına göre robotlar, dış görünüşe (tasarıma) göre robotlar, öteki olarak robotlar ve insan olmak isteyen robotlar.

Verilerin içindeki temaları belirleme amacıyla olan tematik analiz, içerik analizine göre daha tümevarıma dayalı bir yöntemdir, çünkü veriler kodlanmadan önce temaların hangi kategorilere ayrılacağına karar verilmez. Bu kategorilere, verilerden 'çıkartım yapılarak' karar verilir (Ezzy, 2002, s. 88). Tematik kodlamayı içerik analizinden ayıran bir başka özellik de bu unsurların her birinin bağlamları bakımından tanımlanmasıdır (Jensen, 2002, s. 251). Bu noktada filmler/veriler izlendikten sonra tekrar eden temalar belirlenmiş ve her bir tema kendi özgün bağlamları etrafında ayrı ayrı açıklanmıştır. Tematik analizde kodlama, verilerde bulunan temaları veya kavramları belirleme sürecidir. Araştırmacı, gözlemlenenlerin ve kaydedilenlerin sistematik bir hesabını oluşturmaya çalışır (Ezzy, 2002, s. 86). Kod ve tema terimleri kimi zaman birbirinin yerine kullanılıyor olsa da, *kodlama* özünde bir süreç olarak kavramsallaştırılır (temayla ilişkili verilerin ve dolayısıyla temaların belirlenmesi için) (Braun, Clarke, Hayfield, Terry, 2019, s. 847). Temayla ilgili verilerin ve dolayısıyla temaların belirlenmesi için bu çok önemlidir. "Kodlama, kısaca, verilerin ne ile ilgili olduğunu tanımlama sürecidir" (Charmaz'dan aktaran Ezzy, 2002, s. 86). Kodlar dönüşüm geçirebilir. İlk kod, iki veya daha fazla sayıda farklı koda "bölünebilir", yeniden adlandırılabilir ya da diğer kodlarla birleşebilir. Kodlama sırasında ortaya çıkan bu değişikliklerin amacı, araştırmacının verileri kavramsallaştırma gelişimini daha iyi yakalamaktır (Braun vd., 2019, s.

848). Bu noktada belirlenen temalar kimi zaman alt temalara bölünmüş ya da birleştirilmiştir. Örneğin insan olmak isteyen robot (*Arif V 216*) alt kodlara/temalara bölünmüştür. Kişilik ve kimlik sahibi robot teması aynı tema altında birleştirilmiştir zira kişilik ve kimlik alanda birbirlerini içermektedir. Hizmetçi robotlar içinde toplumsal cinsiyet kodları kendini gösterdiği için toplumsal cinsiyet kodlarına göre robotlar ayrı bir başlık altında incelenmiştir. Bu bağlamda ilk olarak robotların tarih içindeki seyri sunulmuş, sinema ile ilişkisi aktarılmış ve son olarak Türk sinemasında robotların çalışmanın amacı kapsamında tematik çözümlemesine yer verilmiştir.

Otomattan Robotlara Giden Yol ve Sinemada Robotlar

Yapay insanların “meşru” ebeveynleri olmayabilir ancak oldukça geniş bir aileleri var. Bir tarihinin yapay insanların atalarını bulmak için fazla uzağa bakmasına gerek yoktur (Kakoudaki, 2014, s. 15). İnsan benzeri otomat kavramı yeni bir şey değil. M.Ö 2. yüzyılda Heron su, hava ve buhar basıncıyla canlandırılabilir heykeller inşa eder (Behnke, 2008, s. 5). Kendi başına hareket eden anlamında kullanılan “otomat” kelimesinin muhtemel ilk kullanımı *İlyada*’dadır. Çarpık bacaklı ve topal olarak nitelendirilen metal ustası, demir tanrısı Hephaistos, atölyesinde kendisine yardım eden otomatlar yapar. Süs eşyası, zırh, kalkan, tolga, dizlik gibi hediyeler sunar tanrıçalara. Yok olmayan, tunçtan, yıldızlı evini de kendisi yapan Hephaistos, Tanrıların toplantısında hizmet eden ve görevleri bittiğinde geri dönebilen altın tekerlekli üç ayaklı masa yapar (Homeros, 1999, s. 415). Hephaistos kendisine fırınında yardım etmesi için altından kadın uşak da yapar. *İlyada*’da şöyle tarif edilir bu otomatlar: “Bunlar benziyordu canlı kızlara. Akıl vardır onların içinde, sesleri vardır onların, güçleri, ölümsüz tanrılar vermiştir onlara iş görme gücü” (1999, s. 416). Eski Mısır, Yunanistan ve Çin’de otomat ve mekanik yaratıklar hakkında çeşitli yazılar bulunur. Tang Hanedanlığı döneminde bir usta olan Yang Wullian bir keşişe benzeyen insansı bir robot yapar. Bakır bir fincanla sadaka için yalvarabilir, topladıktan sonra yerine koyabilir ve hatta sadaka veren kişiye eğilebilir. Tüm bu hareketler mekanik ve sabit bir sırada ya da manuel olarak kontrol altındadır (Denny, Mohamed, Angel, Royson Donate, 2016, s. 11). 1495’te Leonardo da Vinci, mekanik robot şövalye için şemalar çizer. Bu şövalye robot, dişliler, tekerlekler ve kasnaklarla donatılmış bir şövalye zırhından oluşur. Kablolar ve makaralar kullanılarak kontrol edilen bu robot şövalye miğferinin önünü kaldırabilir, oturabilir veya ayakta durabilir ve başını hareket ettirebilir

(Denny vd., 2016, s. 10; Schofield & LeRoy, 2018, s. 14; Behnke, 2008, s. 5). Leonardo da Vinci'nin yaptığı mekanik robot şövalyenin prototipi Mark Rosheim tarafından 2002'de yapılır. Rosheim tasarımı daha da değiştirir ve şövalyeyi yürüyebilir hâle getirir (Schofield & LeRoy, 2018, s. 14).

1940 yılında *Elektro* adındaki ilk insansı robot *Westinghouse Electric Corporation* tarafından yapılır. Sadece kollarını ve başını hareket ettirebilen bu robot, kaydedilmiş konuşmaları çalabilir. Fotoelektrik gözlerle sahip robot kırmızı ile yeşil ışığı ayırt edebilir (Denny vd., 2016, s. 10). İnsansı robotlar sadece batı kültürünün bir parçası değildir. 1952'de Ozamu Tzeuka Japon bilim kurgusunun ilk ve en popüler robotu *Astroboy*'u yaratır (Behnke, 2008, s. 5). 1973 yılında Tokyo'daki Waseda Üniversitesi'nde insan şeklindeki *Wabot-1* geliştirilir. *Wabot-1*, iki ayak üzerinde yürüyebilen insan biçimindeki ilk robottur. Japonca biriyle iletişim kurabilen robot, dokunmaya duyarlı ellerle nesnelere kavrayabilir ve taşıyabilir. Robot, iki ayağı üzerinde ama sadece düz yüzeylerde yürüyebilir. 1984'te araştırma grubu, *Wabot-2*'yi geliştirir. Robot, profesyonel bir müzisyeninkine eş değer bir kapasiteye sahip müzik aletleri ile performans sergiler. *Wabot-2*, 1985'te Tsukuba'da düzenlenen Bilim Fuarı sırasında her gün Japon Hükümeti Pavyonu'nda sahne alır (Hashimoto vd., 2002, s. 25). 1986'da Honda, robot araştırma programına başlar. 1996'da *P2* robotu hem düz yüzeylerde yürür hem de merdiven çıkar. Bunu 1997'de *P3* ve 2002'de *Asimo* takip eder (Behnke, 2008, s. 5). Bir başka dönüm noktası ise 2000 yılında *Sony Dream Robotu* ile gerçekleşir. Daha sonra *Qrio* olarak adlandırılan küçük insansı robot, yüzleri tanıyabilir, beden dili ve konuşmalar yoluyla duygularını ifade edebilir ve düz olmayan, eğri yüzeylerde de yürüyebilir (Behnke, 2008, s. 6).

H. G. Wells ise erken bir tarihte, 1899 yılında, yayımlanan *When the Sleeper Wakes* (Efendi Uyanıyor) adlı eserinde kolları, göğüsleri ve omuzları gerçekçi özellikler gösteren robot bir hemşireye yer verir. Robot, mekanik figürler eşliğinde şarkı söyler ve dans eder.⁵ *Rossum'un Evrensel Robotları* adlı tiyatro oyununda Karel Čapek tarafından ilk

⁵ Robot ya da makine hemşireyi hikâyelerine konu edinenlerden biri de David H. Keller'dır. 1928'de *Amazing Stories*'de yayınlanan *The Psychophonic Nurse* hikâyesinde bebek bakımından sorumlu makine hemşireden bahseder. 24 saat çalışan, herhangi bir ücret almayan, seslere duyarlı makine; emirleri yerine getirmek için cümle yerine rakamlarla komut alır (www.technovelgy.com).

defa kullanılan Çekçe "robota" ile karşılaşılır. Rossum'un Evrensel Robotları fabrikasında üretilen robotların sayısı her geçen gün artar ve robotlar iş gücü piyasasında "ucuz iş gücü" olarak insanlara hizmet eder. İnsan görünümündeki robotlar oyunun sonunda isyan eder ve dünyayı ele geçirir.⁶ Kakoudaki robot kavramının eski ve yeni baskı türlerini birleştirdiğini, serflerin ve kölelerin yirminci yüzyılın modern ve yeni uyanmış proletarya sınıfıyla ilişki kurduğunu belirtir (2014, s. 116). Robotları ile Çapek, işçilerin ve askerlerin 1910'ların mekanize fabrikalarındaki ve savaş alanlarındaki kapitalist kurumsal ve devlet uygulamalarıyla insanlıktan çıkarılmasını ortaya koyar. Endüstriyel işçi sınıfının alegorik temsilcileri, Çapek'in robotları, ince örtülü bir proleter devrimi sahneler (Kakoudaki, 2014, s. 11). Çapek'in ardından çizgi filmlerden dergilere kadar birçok alanda robotlar yaygınlık kazanır. Robotların tehdit olarak kullanılmasının değişimi 1930'ların sonlarında ilk Eando Binder ama asıl Isaac Asimov ile birlikte olur (Stableford, 2004, s. 443). Isaac Asimov'la birlikte yok edici robotlardan yapıcı robotlara geçiş başlar. Kuşkusuz Asimov'un üç robot yasası bu durumda etkili olur.⁷

Robotlarla ilgili ilk anlatı modeli şiddet, isyan ya da savaş etrafında döner. Köleleştirilmiş robotlar insan ustalarına karşı gelir, dünyayı ele geçirmek ve insanlığı yok etmekle tehdit ederler (Kakoudaki, 2014, s. 124). Robotların istilas, başkaldırma süreçlerine ilişkin filmler şöyle sıralanabilir: *GOG* (Herbert L. Strock, 1954), *Hedef Dünya*, *Evolver* (Mark Rosman 1995), *Robot Overlords* (Jon Wright, 2014). Kontrol altında tutulamayan robotlar sayısız insanın ölümüne neden olur bu filmlerde. İkinci anlatım modeli, "robotu, insan bağlantılarına öncelik veren ve genellikle *Robot Adam* (*Bicentennial Man*, Chris Columbus, 1999) davasında olduğu gibi kabul etme ve yasal kurtuluş arzusuyla sonuçlanan duygusal ve bilişsel gelişim süreçleriyle takip eder" (Kakoudaki, 2014, s. 126). *Robot Adam*'da robot Andrew (Robin Williams) insan kimliği olarak ölmek ister. Önce ahşap oymacılığı ardından saat yapımı ile para kazanmaya başlar. Okuduğu kitapların da etkisiyle özgür olmak ister, hizmet etmek için çalıştığı evden özgür olarak ayrılır ve kendisine bir ev yapar. İnsan

⁶ Sinemada robotlarla ilgili Karanfil'in hazırladığı ayrıntılı bir liste için bkz. (bilimkurgukulubu.com).

⁷ Bu üç yasa şöyledir: 1. Robotlar, insanlara zarar veremez ya da eylemsiz kalarak onlara zarar gelmesine göz yumamaz. 2. Robotlar, Birinci Kanun'la çelişmediği sürece insanlar tarafından verilen emirlere itaat etmek zorundadır. 3. Robotlar, Birinci ya da İkinci Kanun'la çelişmediği sürece kendi varlıklarını korumak zorundadır (Asimov, 2016, s. 8).

bedenine sahip olmak için de yardım alır; doku, sindirim ve duygusal değişimi başlar. *Yasak Gezegen'de* (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox, 1956) Robot Robby, *Dünya'nın Durduğu Gün'de* robot Gort, *Yapay Zekâ'da* (A.I. *Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001) çocuk robot David gerçek bir çocuk olmak ister. *Kısa Devre'de* (*Short Circuit*, John Badham, 1986) insani duygular edinen robotlar anlatılır. Türk sinemasında ise insani duygular üzerinden giden ilk robot 216'dır. G.O.R.A. gezegeninde dünyaya özel ilgisi bulunan 216, *Arif V 216'da* dünyaya insan olmaya gelir.

Bilim kurgu sineması 1970'lerin başında ilk kez ciddi biçimde düşünen makineler ile insan ilişkisine el atarken bir yandan da canavarlar filmler tekrar canlanır (Roloff & SeeBlen, 1995, s. 248-317). 1980'lerde siberetik toplumun ortaya çıkışıyla birlikte robot, *android*,⁸ kopya veya *cyborg* bilim kurgu filmlerinde hâkim görüntü hâline gelir: *Bıçak Sırtı*, *Terminatör* (James Cameron, 1984), *Cherry 2000* (Steve De Jarnatt, 1987), *Steel and Lace* (Ernest D. Farino, 1990), *Eve of Destruction* (Duncan Gibbins, 1991). 1990 ve 2000 yılları arasında pek çok gelişme olur. "Bilim kurgu türünün temel kaygısı olan makine zekâsı ve robot otomasyonunun etkisi olacak şeyleri takip etmeye başlayan filmler artar" (Teloette, 2004, s. 105). Özel efektlerin gittikçe yaygınlaşmasıyla bilim kurgunun seyri daha da gelişir. Türk sinemasında robot kimliğinin inşasında tekrar eden temalar nelerdir? Aşağıdaki bölümde robotlar belirli temalar altında incelenmiştir.

Türk Sinemasında Robotlara Tematik Bakış

İsme sahip olan ve olmayan robotlar

Robotların isimlerinin/adlarının olup olmaması dünyanın hâkimi olma isteğine göre değişir. Başka bir deyişle dünyanın hâkimi olmak (*Yılmayan*

⁸ Bilim kurguda *android* kelimesi William Douglas O'Connor'un 1891 yılında yazdığı *Three Tales: The Ghost, The Brazen Android, The Carpenter* romanında görülür. *Android* kompakt makine pirinç bir büste sahiptir (Carper, 2019, s. 19). Philip K. Dick'in 1969'da yayınlanan *Sizi İnşa Edebiliriz* romanında kavramın kullanımı değişir. Romanda Orgeon'da elektronik org üreten firmanın ortakları Abraham Lincoln ve çalışma arkadaşı Edwin Stanton'un benzerinin yapılması üzerinde çalışırlar (Dick, 2016). *Bıçak Sırtı* filmine de ilham olan Dick'in bir başka eseri *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* üçüncü dünya savaşı sonrası yok olan hayvan türleri, empati üstüne kurulu *Mercerism* inancı ve insanlarla *android*leri birbirlerinden ayırmanın mümkün olmadığı bir dünyada geçer.

Şeytan, Çılgın Kız ve Üç Süper Adam) ya da dünyayı ele geçirmek isteyen (Dünyayı Kurtaran Adam) kral ya da bilim insanlarının robotlarının adları yoktur. Ne gariptir ki dünyanın hâkimi olmak isteyenlerin adlarında Şeytan eki vardır (Yılmayan Şeytan'da Doktor Şeytan, Çılgın Kız ve Üç Süper Adam'da Büyük Şeytan). Türk sinemasının bir adı olan ilk robotu Merih gezegeninden gelen Tetelekama'dır. Kendisine ait bir yeri olan robot, adı söylendiğinde yerinden çıkar. *Turist Ömer Uzay Yolunda*'da Orin 7 gezegeninde robot ve gynoidler⁹ görülür. İnsan formundaki robotun adı Herkül'dür (Sönmez Yıkılmaz). Mitolojik kahraman Herakles'in Latincesi Herkül "Hera'nın Şanı" anlamına gelir (Graves, 2010, s. 600). Zeus'un oğlu olan Herakles, kahraman ve cesur bir savaşçıdır. İyi kılıç kullanan, ok atan ve dövüşen Herakles'in ateş gibi parlayan gözleri, uzun boyu ve ayakları vardır. Hiçbir zaman kavga çıkarmayan ancak kendisine saldıranları onların kullandığı saldırı yöntemleriyle cezalandıran saygılı ve kibar bir insandır (Graves, 2010, s. 601-609). *Turist Ömer Uzay Yolunda*'ki Herkül'ün ne kılıç kullandığı ne de kahramanlığı görülür. İsminin anlamından uzak bir yapıda sadece kendisine verilen emirleri yerine getirir Herkül. Filmde yer alan gynoidlerin adı ise Altın Kızlar'dır. Vücutları altın renginde olduğu için gynoidlere bu ad verilmiştir. *Japon İşi*'nde Veysel (Kemal Sunal) garson olarak çalıştığı gazonunun assolisti ve ünlü ses sanatçısı Başak'a (Fatma Girik) âşıktır. Veysel'e Japonya'dan filmdeki adıyla robot Başak gönderilir. Robot Başak aslında bir gynoiddir ve onun da adı Başak'tır. Başak "ekinlerin tanelerini taşıyan kılçıklı baş" anlamının yanı sıra "Zodyak üzerinde Aslan ile Terazi arasında bulunan takımyıldızının" adıdır.¹⁰ Takımyıldızlarını gösteren hayali çizgi Zodyak burçlar kuşağıdır

⁹ Gwyneth Jones'un *Divine Endurance* (1984) romanında ilk kez kullanılan terim etimolojik olarak *androidin* kadın çeşididir (Tatsumi, 2006, s. 102). İlk gynoid sinemada *Metropolis*'te belirir. Filmde, işçiler ve onların çocukları tarafından sevilen Maria'nın bir benzeri yapılıdır. Maria, sinema tarihinin de ilk kadın robotu olarak görülür. Filmdeki adı "makine adam" olsa da Maria gynoiddir. Sinemada birçok örneği bulunan gynoid *Westworld*'de seks objesi, *Stepford Kadınları*'nda (The Stepford Wives, Bryan Forbes, 1975) erkeklerin arzuları doğrultusunda ev kadınına dönüşen kadınlar olarak varlık kazanır. *Metropolis*'ten itibaren de yaratıcılar hep erkektir. *The Perfect Woman* (Bernard Knowles, 1949), *Weird Science* (John Hughes, 1985), *Mannequin* (Michael Gottlieb, 1987), *Eve of Destruction* gibi filmler tam da böylesi filmlerdir. Örneğin *Ex Machina*'da (Alex Garland, 2015) yaratıcı erkektir ve gynoid yaratıcısını ve başka bir erkeği manipüle ederek özgürlüğüne kavuşur. Türk sinemasında gynoid *Turist Ömer Uzay Yolunda*, *Japon İşi* ve *Arif V 216*'da görülür.

¹⁰ sozluk.gov.tr

aynı zamanda. 12 burcu simgeleyen takımyıldızları burçlar/Zodyak kuşağının içinde yer alır ve burada Başak takımyıldızı yer alır. Başak bir kadını temsil eden tek takımyıldızıdır.¹¹ Gynoid Başak "kadın" doğmamış ancak kadın "olmuştur". Bu sürecin nasıl olduğu toplumsal cinsiyet kodlarına göre robot temasında aktarılmıştır.

G.O.R.A.'daki robotun adı ise 216'dır: 215'in üst modeli, 2. Nesil 16. Segment. G.O.R.A.'nın devamı Arif V 216'da ise 216'nın adı sürekli değişir zira 216 modelinin G.O.R.A.'da üretimi durdurulur ve yedek parçası da yapılmaz. Bu noktadan sonra 216'nın motivasyonu dünyaya, Arif'in (Cem Yılmaz) yanına, gelmek olur. 1969 ve 2017 yıllarında 216'nın adı değişirken görünümü de değişir. 1969'un İstanbul'unda 216, kendisine bir ad verir: Ali. Bir sayı değildir kendisine verdiği ad, bir insan adıdır. 216 dünyaya insan olmaya gelir, kendine bir yer edinmeye çalışır. Bir insan adıyla varlık bulmaya çalışır. "Kişi, kendi adını bulması/alması ile dünyadaki varlığını kesinleştirir, dünya yüzünde kendine bir 'yer' edinir. Kişi, ad almak için yaptığı eylemle kendini yeniden doğurur ve sosyal kabul görür. Kimliği onanmamış birisi, kaostan kozmosa geçmemiş yarı ölü bir varlıktır, şekilsizdir" (Korkmaz, 2003, s. 74). 216'nın kendisine verdiği Ali isminin anlamı "yüce, yüksek" demektir.¹² 216 dünyada yücelik, ululuk ya da ulvilik anlamıyla yer edinmeye çalışsa da bu mümkün olmaz zira kısa bir süre sonra adı değiştirilir ve Pertev olur. Pertev adını 216'ya Pertev oyuncularının sahibi Besim Toker (Zafer Algöz) verir. Pertev, Besim'in babasının adıdır. Pertev ise "ışık, parlaklık" demektir.¹³ 216, robot Pertev olarak "çocukların, gençlerin ve ev hanımlarının can dostu, arkadaşı"na evrilir. Ancak yaydığı ışık kısa sürede geçer zira Pertev robotları "reklamlarda görüldüğü" gibi olmadığı gerekçesiyle iade edilmeye başlanır. 216'nın parlaklığı söner, hüznülere gark olur. 2017'nin post apokaliptik İstanbul'unda ise 216'nın adı Pertev'dir. Pertev grubu 50 yıl önce Almanlarla iş birliği yapmış ve dünyanın en büyüklerinden biri olmuştur. Grubun başında 216/Pertev vardır. "Daha az insan daha az sorun" mottosuyla Pertev robot üretimine geçer, her yerde robotlar vardır. 216/Pertev ancak post apokaliptik İstanbul'unda parlar. Zaman normal akışına döndürüldüğünde 216'nın adı aynı kalır. Ne yüce ne de ışık anlamına sahip isimler edinmesine izin verilir 216'nın. Bu durum 216'nın insan olmasına izin verilmemesiyle de bağlantılıdır. Âşık olduğu

¹¹ www.osr.org

¹² sozluk.gov.tr

¹³ sozluk.gov.tr

Pembe Şeker'in (Seda Bakan) *gynoidi* ise kendisiyledir. Pembe Şeker'in benzerinin adı ise 232'dir. 216'nın adının 2. Nesil 16. Segment olmasından hareketle 232'nin de 2. Nesil 32. Segment olma ihtimali muhtemeldir. 216'nın insan olmasına izin verilmediğinden karşısındaki kişinin de bir insan olması beklenmemelidir. 216'nın karşısında bir *gynoid* vardır ve adı da robot adına uygun bir biçimde nesil ve segmentle ilişkilidir.

Kimlik sahibi ve kişi olarak robotlar

Yapay insanlar ne denli robotik, insan dışı ve metalikse, onların insan olmadıkları o denli açıktır ve söylem, "gerçek insanların" kim oldukları ve bunların nasıl ayırt edileceğinin karmaşık olabileceği yönündeki altta yatan gerçekliği hem saklayabilir hem de buna yönelik ipucu verebilir. Bu nedenle, robotun öyküsünde *pathos* ve duygusallık vardır: Robotun nesne olma statüsü, herkes için sürekli bir nesneye dönüşme tehdidinde ve kimin kişi sayıldığıнын tutarsızlık ve keyfiyetine işaret eder (Kakoudaki, 2014, s. 153). Aktarılan alıntıda ötekiliğın yaratımı kendini gösterir, bu ötekiliğın robotlarda nasıl kurulduğı ilerleyen bölümlerde verilmiştir. Burada bizim için önemli olan *pathos* ve "kimin kişi sayıldığı"dır. Çok katmanlı bir kelime olan *pathos* en genel kabulüyle; ya bizzat olup biten olayın kendisine gönderimle veya olup biten olayın tesiri altında o olaya maruz kalan kişiye gönderimle ("benim kendi tecrübelerim", "benim hislerim", "benim görüp geçirdiklerim", "başımından geçenler", "başıma gelenler", vb.) "olan bir şey", "olup biten bir şey"dir (Peters, 2004, s. 281). Bu noktada *pathos* sanat yapıtının acıyla ilgili anlatımının seyirci ya da okurda üzüntü ve acıma gibi yoğun duygular uyandırmasını belirtir. Bir bakıma talihsizlerin, güçsüzlerin, zavallıların alanıdır *pathos* (Gürbilek, 2008, s. 59). Bir dokunaklı anlatımı da beraberinde getiren *pathos* robotlar söz konusu olduğunda *gynoid* Başak ile kendini gösterirken 216'da *pathos bathosa* dönüşür. Ciddi ve güçlü dramatik durumların içine şakanın, güldürünün dâhil edildiğı *bathos* "yazarın yüceye uzanayım derken dibe, gülünç ve basmakalıp olana yuvarlanması. İçerik ve üslup açısından yüce bir yazıda birden beliren bayağı anlatım. İçten ya da inandırıcı olmayan, aşırı ve abartılı *pathos*"tur (Gürbilek, 2008, s. 59-60). Bir anlamda "bir inandırıcılık kaybı"nın beraberinde getiren *bathos* "gülüncün alanına" kayar (Gürbilek, 2008, s. 60). *Arif V* 216'da 216'nın insan olma isteğı ciddiye alınmaz, bu isteğın komedi ile verilmesi tam da *bathosun* gerçekleşmiş hâlidir.

Kişi fikri ise liberallerle cemaatçiler arasında süregelen tartışmanın merkezinde yer alır. Liberal kişi görüşünde (neo-Kantçı) kişiyi oluşturan, özerk bir organ ve akla sahip olmasıdır. Bu görüş, kişi kavramını ortak insanlığımıza, akıl sahibi olmamıza indirger. Cemaatçi görüşte ise kişi amaç, hedef ve bağlılıklarından oluşur (Tok, 2003, s. 93). Liberal ve cemaatçi kişi anlayışları arasındaki bir diğer önemli fark da pratik aklın kullanımı konusundadır. Liberal görüşte, pratik akıl kullanımı düşünme yoluyla yapılan seçim olarak anlaşılırken cemaatçi görüşte bu kendini keşfetme olarak anlaşılır (Kymlicka ve Sandel'den aktaran Tok, 2003, s. 93-94). Her iki kişi anlayışı da yetersizdir, çünkü hem eksik hem de indirgeyicidir. Liberal görüş, radikal bir biçimde bedeninden ayrılmış (cismi olmayan) bir kişi portresi çizerek; cemaatçi görüş de, radikal bir biçimde bir sosyo-kültürel çevreye yerleştirilmiş olan ve buraya bağımlı olan bir kişi portresi çizerek, kişiliğin sadece bir yönünü vurgular (seçim ya da bağımlılık, düşünerek yapılan seçim ya da kendini keşfetme, genel ya da özel) (Tok, 2003, s. 94).

Tok'a göre kişi kavrayışı bir kimsenin kendi özel ve bağımsız (kendine özgü) insan olma biçimini ifade eder. Bu kişi tanımı kişiyi oluşturanın hem onun *insanlığı* hem de *özelliği* olduğunu gösterir. Birincisi evrensel insan kapasitesine -pratik akla- sahip olunması ve ikincisi ise kimliğe sahip olunması ile ilgilidir. Kişi iki temel kurucu -akıl ve kimlik- arasındaki karmaşık etkileşim tarafından meydana getirilir (Tok, 2003, s. 117). Kişi olmak için insan olmanın birinci koşul olması robotları baştan kişinin dışında bırakır. Robotlar ya da yapay insanların pek çok film ve hikâyede akıllı olmaları kişi olmaları için de yeterli bir koşul olmaktan çıkar. Ancak Kakoudaki'nin belirttikleri ölçüsünde yol alındığında yeni bir yol açılır. Kakoudaki modern dünyada "insan" veya "kişi" tanımlarının istikrarsız ve değişken, akışkan, bağlamsal ve rastlantısal olduğunu belirtir (2014, s. 13).

Felsefi açıdan yapay insan söylemi, modern kimlik formlarının ürettiği gerçeklik ve kendilik terminolojisinin yanlış güvencelerle ve ayrımlarla dolu olduğunu önümüze getirir. Muğlaklık yalnızca yapay insan söylemini değil, genel olarak insanın/kişinin modern tanımlarını biçimlendirir. İnsana benzerliğin tehlikesinin, kopyanın aslının/orijinalin yerini alması tehlikesi olduğunu (diyalektik ve iki bileşenli bir ilişki) düşlemek yerine, insana benzerliğin tehlikesinin, kopyanın ortaya koyduğu düşüncenin etrafında döndüğünü düşünmemiz gerekir: Asıl/Orijinal olanda herhangi bir kesinlik olmadığı ve tanımsal terimlerin

kendilerinin tutarsız ve yetersiz olduğu (Kakoudaki, 2014, s. 185-186).

Orijinal olan bir anlamda insana dair kesinliğin olmaması Arif ile kendini gösterir. Arif V 216'da 216'nın G.O.R.A.'ya dönmesini isteyenlere Arif sinirlenir. Arif insanların karşısına çıkar ve elleri *X-Man Başlangıç: Wolverine (X-Men Origins: Wolverine, Gavin Hood, 2009)* filmindeki Wolverine gibi olur: Ellerinden bıçak/pençe çıkar. *Marvel Comics* ürünü Wolverine aslında bir mutanttır. Bir yandan G.O.R.A.'da Arif'e "yükleme" yapılı: Uçar, hızlı koşar, hızlı dövüşür. "Orijinal olanda" Arif'te "hiçbir kesinlik yoktur"! Kişi olmanın sınırlarını belirleyen de en nihayetinde insandır!

Hizmet eden robotlar

Kakoudaki, yapay insanların "bir maksat ve görev" doğrultusunda "belirli bir şeyi yapmaları için tasarlandıklarını" ve üretken ya da kullanışlı olduklarını belirtir (2014, s. 116). Ancak burada önemli bir ayrıntı vardır o da yapay erkek ya da kadınların kullanım alanlarının birbirlerinden farklı olduğudur. Yapay erkekler, mekanik köleler, dev robotlar "işçi olmaları için tasarlanır". Yapay kadınlar cinsel objedir, seks işçisi/kölesi ya da mükemmel eş olarak tasarlanır (Kakoudaki, 2014, s. 46). Filmler söz konusu olduğunda robotlar belirli emeller için kullanılır. Başka bir deyişle robotların sahipleri genellikle dünyayı ele geçirme amacındadır ve bu amaç uğruna da robotlar sahiplerinin isteklerini yerine getirmek için tasarlanan işçi ya da köledir. *Yılmayan Şeytan*'da robot kendisine verilen emirleri yerine getirir. Robot, Doktor Şeytan'ın kontrol masasından kontrol edilir. Ölümcül robot kendisine verilen komutlar çerçevesinde öldürme işini yapar. *Turist Ömer Uzay Yolunda*'da robot Herkül, Profesör Krater'in (Kayhan Yıldızoğlu) kumanda masasından kontrol edilir. Robot ve *gynoid*ler sahiplerine hizmet ederler. Orin 7 gezegenine gelen yabancıları Krater'e getirme ve öldürme görevi robotlara aittir. Örneğin Krater robotlara Mr. Spock (Erol Amaç), Kaptan Kirk (Cemil Şahbaz) ve Turist Ömer'i (Sadri Alışık) öldürme emri verir. *Gynoid Altın Kızlar*'ın ne yaptıkları belli belirsizdir. Bikinili Altın Kızlar bu anlamda "cinsel obje"dirler (Seks için kullanıldıkları görülmez).

Çılgın Kız ve Üç Süper Adam'da Büyük Şeytan (Nubar Terziyan) ve yüzleri maskeli insanlardan oluşan grubun amacı istenen her şeyi ortadan kaldıran şua makinesi ile dünyanın hâkimi olmaktır. Bunun için de robot kullanılır. Robot tarafından kullanılan atom şua/ışını ile her şey yok edilir: bir araç, bir insan, bir tren. Robotlar yeniden sahiplerinin

kötü emelleri için kullanılır, sahiplerinin emirlerini yerine getirenler robotlardır. Robota sürekli emir verilir: "Öldür, yok et!" *Dünyayı Kurtaran Adam*'da da farklı bir durum yaşanmaz. Kendisine verilen emirleri yerine getiren robot ölümcüldür. Kadın, çocuk, erkek ayrımı gözetmeksizin herkesi öldürür. Robot, krala film boyunca "Efendimiz" der. "Efendimiz" bir kölenin ağzından duyulan sözcükle örtüşür.

Robot hizmetçi, işçi veya köle fantezisi, modern dünyada gerçek insanların köleleştirilmesine artık iyi gözle bakılmıyorsa o halde onların yerini alacak mekanik insanlar tasarlanabilir ve böylece onların emeğiyle geriye kalan herkes için emeksiz bir dünyanın konforlu kapıları açılabilir yönünde umut vaat eder. Yaşamları önceden planlanmamış ve varlık olarak amaçları belirlenmemiş ya da bilinemez olan gerçek insanların aksine, yapay insanlar belirli ve çoğunlukla (ya da görünürde) verimli ya da faydalı bir işi yapmak üzere tasarlanır. Köleliğin bu kodlanmış yorumu, gerçek ve yapay insanlar arasındaki farkı korur; imal edilmiş ya da köleleştirilmiş olanların yaşamları onları baskı altına alanlar tarafından açıkça sınırlanır ve yönlendirilir (Kakoudaki, 2014, s. 116).

Dünyayı Kurtaran Adam'da hizmet eden robotlar içinde konuşan tek robot olmanın etkisiyle robot, başkalarına emir de verir. Böylelikle robot başkalarını çalıştıran, onlara hükmeden bir yapıya ulaşır. Robot, beyin nakli ve işkence de yapar. Gezegende yaşayan insanlar için korku ile özdeş olan robot, diğer filmlerde olduğu gibi kendisine verilen emirleri yerine getirir. Bir anlamda kuldur, köledir, işçidir. *Japon İşi*'nde ise *gynoid* Başak, "Efendi"sine hizmet eder. Bu hizmetin nasıl olduğu aşağıda bölümde verilmiştir. *G.O.R.A.*'da 216'nın kimseden emir aldığı ya da kendisine emir verildiği görülmez. Daha çok "arkadaş" olarak görülür. Ancak 216'nın Arif ile tanışmasından sonra *kullanımı* değişir. 216, Arif'e *G.O.R.A.*'dan kaçması için yardım eder, bir anlamda bir insanın altında çalışır. Arif *V 216*'da, "ailenin dostu Pertev" olarak piyasaya sürülen 216/Pertev robotlarının kullanımı "tamirci, şoför, uşak, dadı" olarak belirlenir.

Toplumsal cinsiyet kodlarını -yeniden- üreten gynoid/robot

Japon İşi'nde *gynoid* Başak ataerkil toplumda kadından beklenen bütün işleri yapar. Kadın robotların "cinsel obje" olarak kullanımı *gynoid* Başak için geçerli olmasa da "mükemmel eş" rolü geçerlidir. Türkçe bilen, kolundaki saatle harekete geçen ve Veysel'in isteklerine göre programlanan *gynoid* Başak, Japonlara özgü *ojigi* selamını verdikten

sonra ilk cümlesi "Emrinizdeyim efendim" olur. Bu aşamadan sonra Başak "kadın erkeğine hizmet eder" diyerek toplumsal cinsiyet rollerine uygun bir robot hâline gelir. Veysel kadının ev işlerinden sorumlu olduğunu ve şımartılmaması gerektiğini söyler. Veysel'in Başak'a verdiği emir cümlelerine "Başüstüne Veysel'ciğim" diye cevap verir gynoid Başak. Simone de Beauvoir'ın sloganlaşan ifadesiyle Başak, "kadın" doğmamış ama kadın "olmuştur" (1993, s. 295).

Toplumsal cinsiyet rollerinin Japon İş'i'nde yeniden üretildiği söylenebilir. Bir gynoid olarak Başak, *Stepford Kadınları*'ndaki kadınlar gibi ev içinde ve "ideal kadın"ın nasıl olması gerektiğine yönelik unsurlarla çevrilidir. "Yaşam dolu kadın"lar "depresif, sessiz ve itaatkâr ev hanımıyla yer değiştirirken" robotluk, "uysallık ve itaatkarlığın alegorisi" hâline gelir (Kakoudaki, 2014, s. 194). Ataerkil kodlar içindeki gynoid Başak her şeye evet, der. Hâlbuki insan Başak'ın herhangi bir ev işi yaptığı görülmez aksine havuz başında güneşlenir, kendisine vakit ayırır. Ancak filmin sonunda yaşananlar, insan Başak'ın da gynoid Başak'tan bir farkı kalmayacağını gösterir. Gynoid Başak; evi temizleyen, eve gelen misafirlere çay yapan ve ikram eden, çamaşırları yıkayan, yemek ve ütü yapan bir anlamda hizmet edendir. Başak koltukta değil de Veysel'in ayağının dibinde oturur. Veysel'in ayaklarını da yıkayan Başak "Veysel'im ne derse o olur" der. Gynoid Başak kadınlık rollerini yeniden üretir. Veysel ise garson olarak çalışmaya devam eder. Kamusal alanda ve "eve para getiren" rolüne uygun olarak Veysel, hayatından memnundur. Başak Veysel'i korumak için karşılına çıkan erkekleri karate yaparak döver. Bu rol erkeğe uygun görülse de Başak'ın gynoid olmasıyla dövüşebilmesi normalleşir. Başak Veysel söz konusu olduğunda "tatlı tatlı" Veysel'e bakan ve gülen kişidir. Gynoid Başak, Başak'ın yerine sahne almaya da başlar. Gynoid Başak bir biçimde Veysel'in hayatından çıkar. Gynoid Başak'ın "Benim görevim bitti. Elveda Veysel!" diyerek intihar etmesinin ardından gynoid infilak eder. Veysel, gynoidin saatini alır ve gider. Kamera yanan gynoidi çeker. Başak, Veysel'i takip eder. Veysel saati Başak'a uzatır. Başak saati koluna takar ve Veysel'le birbirlerine sarılarak yürürler. Saati koluna takmasıyla da Başak'ın gynoidin görevlerini devralacağı söylenebilir. Bir anlamda toplumsal cinsiyet rolleri yeniden üretilmeye devam edecektir. Bir yandan gynoid Başak, aktarılan filmlerdeki diğer robotlar gibi, "sahibi" Veysel tarafından kendisine verilen bütün emirleri yerine getiren işçi, köle gibidir. Toplumsal cinsiyet kodlarının etkisiyle "kadın olur". İnsan Başak'ın da gynoid Başak gibi olacağı filmin son sahnesinde belirir.

Dış görünüş, metal yüzey ya da tasarımlarıyla robotlar

Cisimleşmelerinin ağırlığından kaçamayan, dış görünüşleri ve fiziksel özellikleri belirleyici olan (Kakoudaki, 2014, s. 31) robotların metal dış yüzeyleri ve katı beden dilleriyle insanlarla arasındaki farklılıklar açık/net bir biçimde belirgin kılınır (Kakoudaki, 2014, s. 171). Bu belirgin kılınmış robotların öteki olarak görülmesini de beraberinde getirir. Bu ötekileştirme dilde kendini sürekli yineler. Öteki kavramına geçmeden önce robotların tasarımlarının filmlerde nasıl olduğuna bakılacaktır. *Uçan Daireler İstanbul'da* da Tetelekama, metalik renkte, enine gelişkin ve demirden oluşan yapısıyla mekanik bir şekilde yavaş hareket eder. Robotun baş bölgesine bakıldığında tepesinde üç ışık vardır. Gözleri dışarı çıkık, beyaz ışık formundadır. Ağız bölgesinde beş aralıktan oluşan dikdörtgen bir yapı vardır. Hareket ettikçe ışıkları yanar. Ağzı olmadığı için konuştuğu duyulmaz, sadece makine sesi çıkarır: dı. dı. dı. dı. Elleri ıstakozu andıran robotun bacakları bir bütün hâlinindedir bir anlamda düzdür zira diz bölgesi yoktur. Bu nedenle de yürüyüşü yavaştır. *Yılmayan Şeytan'da* robot, metalik görünümlü ve mekanik hareketlere sahiptir. Uzun boylu ve biraz daha incelen robotun kare formunda bir baş bölgesi vardır. Ağız bölgesinde beş ışık düzeneği bulunan robotun üçgen şeklinde burnu; dışarı çıkık, mavi plastik gözleri vardır. Tetelekama gibi başında lamba düzeneği yoktur. Uzun kolları iki farklı yapıya sahiptir: Üst kollarında ince metalik bir kaplama alt kolda ise silindir kalın bir form devam eder. Elleri olmayan robotun el bölgesinde kalın kare bir yapı vardır. Robotun gövdesinde siyah fon üstünde beyaz bir şimşek işareti vardır. *Turist Ömer Uzay Yolunda* da robot artık metalik görünümünden uzaklaşmış ve insan formundadır. Herkül'ün gelişkin bir vücudu olmasına karşın hareketleri yavaştır. Herkül'ün üstünde cinsel uzvunu kapatan bir giysi vardır. Sirtında bulunan mekanizma ile Herkül, Krater tarafından uzaktan kontrol edilir. *Gynoid Altın Kızlar* insan formundadır ve bedenleri adlarına uygun bir biçimde altın rengi ile kaplıdır. Filmin son çeyreğinde gezegende bulunan başka robotlar da belirir ve hepsi Herkül gibi insan formundadır. *Çılgın Kız ve Üç Süper Adam'da* kare başında siyah noktalardan oluşan gözleri, dikdörtgen biçiminde büyük ağzı ve ters v şeklinde burnu bulunan robotun kafasının tepesinde bulunan iki kablo ile kulakları arasında bağlantı vardır. Metalik görünümlü robotun gövdesi dikdörtgen biçimindedir ve gövdesi dizlerine kadar uzanır. Kolları hareket kabiliyetine sahip robotun elleri insan formundadır.

Dünyayı Kurtaran Adam "karanlıklar ve sırlarla dolu bir sonsuzluk ülkesi"nde geçtiğinden olsa gerek diğer robotların aksine robot, metalik değil siyahtır ve oldukça iridir. Kocaman geniş kafası neredeyse gövdesiyle bir bütün oluşturur. Kafasının üstünde dönen şeffaf bir başlık vardır. Sağ ve solda toplamda sekiz kırmızı ışıktan oluşan kafasında göz, burun ve ağız farklı formlarda yer alır. Gözler bir bütün hâlinde dikdörtgen, ağız geniş ve ovaldir. İnce belli robotun bacakları boğum boğum ve kalındır, elleri ise bir bütün hâlinde kapalı ve görünmezdir. *Japon İşi*'nde *gynoid* Başak, ünlü ses sanatçısı Başak'ın aynıdır. Her iki karakter de gerçek insan (Fatma Girik) tarafından canlandırılır. *Gynoid* Başak, Başak gibi görünür ancak bir robot gibi hareket eder. Japonya'da üretilmiş olmasının etkisiyle *ojigi* selamını verir, ev işlerinin tamamını yapar, bir yumrukta soğanı kırar, kendisine zarar vermek isteyen erkekleri karate yaparak döver, İbrahim Tatlıses'in sesini birebir taklit eder. *G.O.R.A.*'da metal görünümünden sıyrılan 216 vardır. Diğer robotların aksine 216'nın kendine has kıyafeti vardır. Açık gri giysisi iki parçadan oluşur: üst gövdeyi kaplayan gri ve beyazdan oluşan giysisine ek olarak dizinin altına kadar uzanan şort. Bacaklarında gri çorap olan 216'nın beyaz spor ayakkabıları vardır. Elleri insan formundadır. İnsan formundaki kafasının tamamı beyazdır ve başının yarısını kaplayan metal bir başlığı vardır. Yüzünün sol ve sağ tarafı birbirinden farklıdır (sol kaşı siyah, sağ kaşı ise yoktur). 216, geliştirilebilir zekâ, yüksek hareket kabiliyeti, 7 saat ses ve görüntü kaydı gibi özelliklere sahiptir. *Arif V* 216'da 216'nın, Pertev bir anlamda insan adını almasıyla birlikte kıyafetleri de değişir: kırmızı yeşil kareli ceket, beyaz gömlek ve kırmızı papyon, kırmızı şort, çorap ve ayakkabı. 2017'nin post apokaliptik İstanbul'unda ise 216/Pertev siyahlar içindedir ve her anlamda değişmiştir. İki parçadan oluşan siyah deri giysinin üst kısmının ortasında kocaman bir V harfi vardır. Ellerinde siyah eldiven, pardösüyü andıran uzun siyah deri kıyafetiyle Dart Vader'ı andırır.¹⁴ Kafasının tamamı beyaz, başının yarısını kaplayan başlığı ise

¹⁴ Yetmişli yılların sonları ve seksenli yılların başlarında Amerikan kültüründe beyaz orta sınıfa ait bir kurtarıcı liderlik özlemi sinemada güçlü kahraman imgelerinde kendini gösterir (Indiana Jones'tan Luke Skywalker'a Sylvester Stallone'den Clint Eastwood'a kadar birçok kişi ve karakterin filmleri bu özelliği sergiler). Bu kültürel temsiller insanların muhafazakâr tercihlerine karşılık gelir (Ryan & Kellner, 2010, s. 338; Cornea, 2007, s. 113). Savaşçılık, girişimcilik ve babaerkillik eksenindeki yeni kahramanlar, Amerika'yı işgalden kurtarır, sallantıya düşmüş cemaatlere liderlik eder ya da beyaz orta sınıf yaşamına alt sınıftan yönelen tehditleri bertaraf ederler (Ryan & Kellner, 2010, s. 338-349). Benzer biçimde Arif, *G.O.R.A.*'da *G.O.R.A.* gezegenini, *Arif V* 216'da robotların

siyahtır. Belirgin simsiyah kaşları, bordoya yakın dudakları vardır. Sesi kalınlaşan Pertev, daha önce görülmeyen özellikler edinir; öyle ki elinden çıkan ışınlar birini yerden kaldırabilir, havaya fırlatabilir.

216, G.O.R.A. gezegeninin prensesi Ceku (Özge Özberk) ile vakit geçirir. 216, Ceku'nun en yakın arkadaşıdır. Her ikisinin de dünyaya karşı özel ilgileri vardır. 216, Ceku'nun kahve falına bakar. Eline fincanı aldığı anda ekran, yeşil ve dijitalleştirilmiş imajlardır. Smelik, bilim kurgu filmlerinin seyirciye ekranda gördüğü insan figürünün aslında bir *siborg* olduğunu, anlatıdaki diyalog ve öykü gibi kimi ipuçlarının dışında iki görsel strateji kullanılarak da gerçekleştiğini belirtir: öznel kamera açısı ve onarım sahneleri. *Siborg* sıklıkla öznel (bakış açısı plan) ya da omuz üstü çekim açısıyla seyirciye tanıtılır (2018, s. 145). Bu stratejilerin robotlarda da geçerli olduğu söylenebilir. Bordwell ve Thompson bakış açısı planı, "kameranın yaklaşık olarak filmdeki karakterin gözlerinin olduğu yere yerleştirilmesiyle karakterin gördüklerinin izleyiciye sunulması; genellikle bu çekime, bakan karakterin çekiminden önce ya da sonra bir kesmeyle yakınlaşılması" olarak tarif eder (2011, s. 490). Tam da bu noktada robot 216 söz konusu olduğunda "bakış açısı plan, çerçevenin içinde bilgisayarlaştırılmış kimi öğeler de içermektedir. Bu, *siborgun* tıpkı bir video kamera gibi görüntüyü yakınlaştırabilen, bilgileri işleyebilen, bir hedefi kontrol edebilen, görüntüyü geri alabilen veya tekrarlayabilen gözünü temsil etmektedir" (Smelik, 2018, s. 145). G.O.R.A.'da 216, Ceku'nun falına bakarken kamera 216'nın fincanda gördüğü şekilleri bakış açısı planla yeşil ve dijitalleştirilmiş imajlarla gösterir. *Arif V 216*'da da benzeri sahneler vardır. 216 ve Arif, 1969'un siyah beyaz İstanbul'undadırlar. 216'nın bakış açısı planından simitçi görülür ve ekranda kırmızı dijital imajlar verilir. 216, G.O.R.A. gezegeninde Arif ile yaşadıklarını elini havaya

istilasındaki post apokaliptik İstanbul'u kurtarır. Dart Vader ve *Yıldız Savaşları* tam da bu noktada gösterir kendini. "Güç'ün karanlık yüzünün öfke, korku ve saldırganlığın" ağına düşmüş eski bir Jedi Şövalyesi olan Dart Vader'in yönetimindeki imparatorluk "kötü"dür (Ryan & Kellner, 2010, s. 353). *Arif V 216*'da 216/Pertev Dart Vader, Arif Luke Skywalker olur. Dünya "kötü"dür zira robotlar her yeredir. Bu yüzden de Arif, "Böyle bir geleceğe izin veremem" der. Film bu noktadan sonra bir teknoloji eleştirisi sunar. "Teknoloji basit bir makineleşme sorununun çok ötesinde, son derece önemli bir ideolojik figürdür" (Ryan & Kellner, 2010, s. 380). *Yıldız Savaşları* tarihi güçlü kişilerin yaptığını gösterirken teknolojiyi eleştirir, anti-teknolojiktir (Oskay, 1982, s. 165-170). Zira filmdeki karakterler tıpkı *Arif V 216*'daki gibi makineler, robotlardır. Düzenin yeniden tahsisi erkek birey bir anlamda Arif tarafından sağlanır. Robotların her yerde olmasına izin verilmez.

kaldırarak bir evin dış yüzeyine yansıtır. Bir yandan 216 kendisine ait simülasyonu ellerini iki yana açarak yeşil görsel imajlarla gösterir.

Sıradan/normal insana benzeyen vücuduyla gerçek bir oyuncu (Ozan Güven) tarafından canlandırılan 216'nın insan değil de robot olduğunu göstermenin bir yolu olarak öznel bakış açısı planının bu noktada Ceku ile 216'nın sohbet ettikleri sırada olması manidardır. Zira sohbetin konusu melodram Türk filmindeki kör kadın ve duygulardır. Ceku "Korneasına neden mikro lazerle müdahale edilmiyordu?" sorusunu sorarken 216 filmi "öyle" izlememesi gerektiğini ve filmdeki "duyguya", "çocuğun fedakârlığına", finaldeki "öpüşme" sahnesine bakması gerektiğini söyler. Bu noktada Ceku/insanın değil de 216/robotun duyguları öne çıkarılır. Tam da bu sahnenin ardından fal sahnesi devrededir. Bakış açısı planla robot olduğu vurgulanan 216'nın duygular hakkında konuşması onu farklı bir yere yerleştirir. İnsan ve robot, duygu ve geliştirilmiş yapay zekâ birbirine karıştırılmaz ve her ikisinin farklılığı vurgulanır.

İşte tam da bu noktada dijitalleştirilmiş imajlarla karakterin robotluğunu açık kılan bakış açısı plan, "aynı zamanda çerçeveleme, yakın çekimler ve kamera hareketi gibi teknikler sayesinde bir karakterin öznelliğini (*subjectivity*) üretmek için kullanılan güçlü sinematografik öğedir. Bakış açısı plan, *siborgun* öznelliğini de devamlı olarak ortaya koyarak onu kısmen insan hâline getirmektedir. Bu, seyircinin *siborgun* "insanlığı" (*human-ness*) ile bir duygudaşlık (*empathy*) kurmasına hatta özdeşleşmesine de imkân vermektedir" (Smelik, 2018, s. 145). Mezdeke dinleyerek dans eden, kahve falı bakan, rakı sofrasına oturan, uzun eşek ve iskambil kâğıtları ile oyun oynayan, Türk filmi izleyen, internette şarkı indiren 216'nın bu özellikleri ile bu duygudaşlık verilir.

Yapay insanlar zarar gördüklerinde acı çekmez, ölmezler. Bunun yerine işleyişi durur, yeniden başlatılır ya da kurulur (Kakoudaki, 2014, s. 69-70). *Yılmağan Şeytan*'da işleyişi durdurulan robot yeniden başlatılır ve çalışır vaziyete getirilir. *Çılgın Kız ve Üç Süper Adam*'da robotun hareketsiz kalması için kollarına mıknaş benzeri bir alet koyulur. Robotun orta kısmındaki kablolar sökülür ve robot tamamen hareketsiz kalır. Vücut sıvıları olmayan yapay bedenler bölümlere ayrılan ve birbirine tutturulan vücut parçalarından oluşur (Kakoudaki, 2014, s. 31). *G.O.R.A.*'da 216 her yerinin söküldüğünden bahseder. *Arif V 216*'da ise bu durum gerçek olur. Dünyaya gelen 216 bir kutu içinde parçalı hâledir. Arif, parçaları çıkarır ve 216'yı birleştirir.

Öteki olarak robotlar

Robotların tasarımları insan ve insan dışı arasındaki farklılıkları belirgin kılarken bu durum beraberinde ötekileştirmeyi getirir. Robotlar insanlar tarafından ötekileştirilir. Bu ötekileştirme dille ve hizmetkâr, işçi ya da köle olmalarıyla sağlanır. Robotlar "sıklıkla da ötekidir" (Kakoudaki, 2014, s. 31). Robotlar, *Uçan Daireler İstanbul'da* da soğuk demir, makineli adam ve robot amca, *Yılmayan Şeytan'da* canavar, *Turist Ömer Uzay Yolunda'da* mahlukât ve çeyrek altın, *Dünyayı Kurtaran Adam'da* teneke adam olarak adlandırılır. Bu noktada robotlar için kullanılan sözler "makinelere ve metaller etrafında dönmektedir" (Kakoudaki, 2014, s. 86). *Japon İşi'nde* Başak'ın Japoncası, kız, ayarlı karı, kadın, makine, bir bebek ve oyuncak, *G.O.R.A.'da* robot, pilli bebek, en iyi arkadaş, *android*, gariban, robot mobot, robot adam, mutfak robotu, *Arif V 216'da* kardeş, robot abi, robot, uzaylı, yaratık, palyaço, eşşoğlu eşek, ay parçası, muhteşem bir şey, ibiş, sığır, koç, insan değil, ioki kalem pille çalışan tavşan, iki megabaytlık akıl, teknolojinin son harikası, bir dost, bir arkadaş, tamirci, uşak, şoför, dadı olarak adlandırılır robotlar. Kakoudaki, robotların etnik ve ırksal ötekilik durumunu "metal-yüzey" ile ilişkilendirir. Robotların "metal dış yüzeyi, bir çeşit siyahî olmayı ya da Afrikalı kölenin Batı modernitesindeki aşığılanma hâllerini gösterir" (2014, s. 117).

Arif V 216'da 216'nın gelişi hem mahallede hem de televizyon haberlerinde hararetli anların yaşanmasına yol açar. Bir yandan da *CII*, *KGB*, *IM6'nın* görevlileri 216'nın gelişi ile mahallededir. Mahalleli 216'ya ilk tepkisini Arif'in camına taş atarak gösterir. Taşın içinde "go home" yazar. "Go home" yazısı bir ötekiyi, bir anlamda istenmeyen kişiyi içinde barındırır. Devamında ise bir yazı yoktur, ne robot ne yaratık ne başka bir şey... Eve gidecek kimdir? 216 herhangi bir adlandırmanın dışında sadece eve gidecek olandır. Sadece gidilecek yer bellidir: *G.O.R.A./home*. Mahallelinin elindeki pankartlar robotların öteki olarak görülmesini bir kere daha belirgin kılar.¹⁵

İnsan olmak isteyen robot

Robot anlatılarında insan olma ya da kabul edilme izleği 216'da görülür.

¹⁵ Pankartlarda; "Hoş Gelmedin Uzaylı", "Huzurum Kalmadı", "Burada Uzaylı İstemiyoruz", "Uzaylı Şaşırma Sabrımı Taşırma" yazıları vardır. Mahalleli ise "mahallede uzaylı istemiyoruz, huzur istiyoruz, korkuyoruz, kendi bitti bir de yaratık getirmiş" gibi ifadeler kullanırlar.

216'nın robot olduğu öznel (bakış açısı plan) ya da omuz üstü çekim açısıyla ve yeşil ve dijitalleştirilmiş imajlarla hem G.O.R.A.'da hem de Arif V 216'da sinematografik olarak sunulur. Bir yandan da dilsel süreçlerle 216'nın robot olduğu her seferinde yinelenir. Arif V 216'da robot olmaktan "çok sıkılan" ve "insan gibi yaşamak" isteyen 216, dünyaya, Arif'in yanına, insan olmaya gelir. Filmde insan olmanın neleri içerdiği 216 tarafından dile getirilir: "Parça/Penis, sevmek, sevilme, âşık olmak, gözden yaş gelmesi". Bu unsurlar birer alt tema olarak ayrı ayrı açıklanmıştır. Ancak bu noktada önemli bir hatırlatma yapılmalıdır: Arif V 216'da insan olmanın 'ne menem bir şey' olduğu trajedi ile değil komedi ile verilir. 216'nın insan olma isteği ciddiye alınmaz, espri ile karşılık verilir. Bir anlamda insan olmasına izin verilmez.

Gerçekte 216 neden dünyaya gelir? 216'nın G.O.R.A.'da üretimi durdurulur bu nedenle de 216 "ben ölüyorum" der. İnsan doğar, büyür ve ölür. Hâlbuki robotlar doğmaz, yaratılırlar. Çocukluk ya da ergenlik süreçlerinden de geçmezler. Peki ya ölüm? "Robotlar, androidler ve siborglar ihtiyaçtan, hastalıktan ve ölümden muaftırlar" (Kakoudaki, 2014, s.69). 216, dünyaya insan olmaya gelirken yanında penis getirir. Arif kutunun içinden çıkan penisi gördüğünde irkilir ve hemen dışarı atar. 216 çalışmaya başladığında ilk sorusu "Parça arttı mı?" olur. Arif ise yalan söyler.

Mekanik bedenler her ne kadar görünüşte inorganik durumları nedeniyle toplumsal cinsiyet kategorilerinin ötesinde veya dışında olsalar da, toplumsal cinsiyet tasvirlerinde abartılı bir görsel ve anlatsal sözcük yığına atıfta bulunurlar. Teknolojik veya mekanik imgelemin varlığı, esasında, yapay bedenlere verilen stereotipik cinsiyetlere işaret eder. Buna göre; yapay erkekler, güçlü ve sessiz tipler; yapay kadınlar ise aşırı cinsellik yüklü [...] mükemmel cinsel köleler ya da [...] fallik ve tehlikeli olarak betimlenir. Genellikle aseksüel bir şekilde resmedilmelerine rağmen, yapay erkekler, sertlikleri, katılıkları ve hatta mekanik ritim hissi, aralıksız ya da kusursuz çalışmalarıyla erkek cinselliğinin alegorik unsurlarını içerir. [...] Ve yapay erkekler de görünürde bir çeşit erkeksi sertlikle uyumlu olsalar da, karakter olarak cinsellikten daima yoksundurlar. [...] Yapay erkek bedeni, alegorik bir mekanik penisi temsil eden mekanik beden aynı zamanda mekanik bir penise sahip olamazmış gibi bunu yüceltmek zorundadır. Dolayısıyla, yapay erkekler çoğunlukla iki nedenden ötürü aseksüeldirler: Bedenin sınırlarını ve zayıf yanlarını (bedenin duygu ve hassaslık potansiyeli)

yadsımaya yönelik robotsal bakış açısını sürdürmek ve cinselliğin ve mekanizmanın gereksiz tekrara düşerek kavramsal çöküşünden kaçınmak için (Kakoudaki, 2014, 81-83).

Her ne kadar 216'nın mekanik bedeni mekanik penis ile eşleşse de filmde insan olmak penise sahip olmakla eş değer hâle gelir başlangıçta. Ancak 216 penisin yokluğunu dert etmez. Toplumsal cinsiyet kodlarının görsel ve anlatısal ifadelerinin ilki de G.O.R.A'da, Arif ve 216 arasında geçen ve filmin sonunda yaşanan diyalogda yaşanır.

Arif: Dünyada böyle arkadaşlık yok oğlum. Vallahi. Robot (216'ya elini uzatır).

216: Arif (Elini uzatır. Öpüşürler). Seni hiç unutmayacağım.

Arif: Canım benim. Sen ne robot adamsın ya (Sarılırlar).

Adam kelimesinin anlamı bu noktada önem kazanır. Türk Dil Kurumunda adam kelimesinin dokuz anlamı vardır: insan, erkek kişi, birinin yanında bulunan ve işini yapan kimse, birinin yararlandığı, kullandığı kimse, daima birinin yanında olan, onu destekleyen, isteklerini yerine getiren kimse, görevli kimse, iyi huylu, güvenilir kimse, bir alanı benimseyen kimse, eş, koca.¹⁶ Bu anlamlar belirli bir öbekte toplanabilir. Erkek kişi anlamında kullanıldığında toplumsal cinsiyet belirginlik kazanır. 3, 4 ve 5. anlamda kullanıldığında robotların ilk kullanım alanına bir anlamda kulluk, iş gücünden yararlanmaya girer ki 216, Arif'e her anlamda yardım eden kişidir. Güvenilir anlamı 216 için müphemdir zira filmin başında yalan söylediği görülür ancak bir daha bu eylemi gerçekleştirmez. Arif, 216 ve Ceku haricindeki insanları "yaramaz adam" olarak adlandırır zira 216, Arif'in güvenini kazanır.¹⁷

Sevmek, sevilme ve âşık olmak robotlar söz konusu olduğunda nerede durur? Bu noktada genelde medya özelde filmler robotlarla aşk ve seks hakkında belirli temsiller sunar. *Metropolis* ile birlikte *gynoid* ya da robotlara âşık olma başlar.¹⁸ Kurgusal ve kurgusal olmayan içeriklerde robot-insan ilişkilerinde seks ve aşkın nasıl temsil edildiğini inceleyen

¹⁶ sozluk.gov.tr

¹⁷ Adam kelimesi, *Uçan Daireler İstanbul'da ve Dünyayı Kurtaran Adam*'da robotlar için kullanılan bir ifadedir.

¹⁸ *Simone* (Andrew Niccol, 2002), *Aşk* (*Her*, Spike Jonze, 2013) gibi filmlerde yapay zekâ ve aşk teması belirgindir. *Metropolis*'in sonunda *gynoid* Maria alevler içindeyken yaratıcısı Rotwang da ölür. Bu son birçok filmde tekrarlanır. Genellikle iyi robotların yaşadığı, kötü robotların öldüğü söylenebilir.

Döring ve Poeschl, kurgusal medya içeriklerinde robotların duyarlı varlıklar olduklarını belirtir ve ekler: Bir robotu seks robotu olarak tanımlayan özelliklerin (örneğin seks yapma işlevselliği) yanı sıra bu robotlar duygularını yaşayan ve özgür iradeye sahip varlıklardır (2019, s. 674-675). 216 da duygularını yaşayan ve özgür iradeye sahip olarak aşkını dile getirecektir. Arif V 216'da 1969 yılının İstanbul'unda aşk Yeşilçam hikâyesi ile gelir: Herkesin birbirini tanıdığı sevimli ahşap mahallede kör bir kız vardır ve bu kör kızın ameliyat masrafı 100.000 liradır. 216, mahallenin sevgilisi Pembe Şeker'e âşık olur. 216, Pembe Şeker'e aşkını şöyle dile getirir: "Şuramda bir şey kıpırdadı" (216 kalbini gösterir). 216 Pembe Şeker'e filmlerden duyduğu cümleleri ya da iltifatları söyler. Pembe Şeker'e canım benim, der. Pembe Şeker'in yaptığı çorabayı "zehir olsa içerim elinden", "çorba kaynatmış iki gözümün çiçeği" ifadeleriyle bir dikişte içer.¹⁹ Aşk havaya yayılır ve Pembe Şeker'in sesinden evdekiler ve 216'nın dansıyla kısa bir müzikal sunulur: *Sen Bir Yana* şarkısı ile erken anlatım sağlanır.²⁰ Aşk yakın zamanda gelecektir.

David Levy 2007'de yayımlanan *Love and Sex with Robots: The Evolution of Human-Robot Relationships* kitabında insan-robot ilişkisinin 2050 yılında normalleşeceğini, insanların robotlarla yoğun ve tatmin edici ilişkiler içinde olacaklarını ve hatta insanların robotlarla evleneceğini muştular. Levy insan-robot ilişkisinin aşk ve seks olarak iki farklı yönü olduğunu belirtir (Levy, 2007, s. 155). Robotun insana olan aşkına ne ölçüde güvenebiliriz? Levy, robotların/makinelerin sadece psikolojik olarak değil aynı zamanda sahibine/kullanıcısına karşı gerçek bir sevgi hissedeceğini savunur. Robotlar, insanlara âşık olma, kendilerini romantik ve cinsel açıdan çekici kılma kapasitesine sahip olacaklar. Robotlar, insanların sevgi ve cinsellik kavramlarını dönüştürecek (Levy, 2007, s. 22). Arif V 216'da Arif, 216'nın âşık olmasına espri ile karşılık verir. Bunun üzerine 216, Arif'i "hissiz" olarak görür ve aşkı bir anlamda duyguyu yaşamak istediğini belirtir (Arif, 216'ya aşkını yaşaması için izin verir). 216, Pembe Şeker'e aşkını "çok seviyorum" diyerek ilan eder. Besim "robotun bir insanla" "büyük bir aşk yaşıyor" olmasından büyük keyif alır

¹⁹ *Çöpçüler Kırkı* (Zeki Ökten, 1977) filminde Apti'nin (Kemal Sunal) sevdiği kadın Hacer'e (Ayşen Gruda) söylediği replik "parka gidecekmiş iki gözümün çiçeği"dir.

²⁰ Artık inandım ben şansıma/Seni çıkardı karşıma/Deli gibi aşığım sana/Sen bir yana bu dünya bir yana/Çalsın artık durmadan çalsın sazlar/Gelin dostlar, gelin dostlar/Kalbimizde düşün var/Sonunda erdik biz murada/Darısı başkalarına/Hayatımı veririm ben sana/Sen bir yana bu dünya bir yana.

ve "Robotlar da sever" der. Buradaki "da" bağlacı, robotların sevemeyeceği düşüncesini belirgin kılar. Levy şunu sorar: Bir robot duyguları varmış gibi davranıyorsa, mantiken duyguları olmadığını öne sürebilir miyiz?

Bir robotun yapay duyguları onu 'seni seviyorum' gibi şeyler söylemeye itiyorsa; robotun diğer davranış kalıplarının da bunu desteklemesi koşuluyla, elbette bu ifadeleri olduğu gibi kabul etmeye meyilli oluruz. Bir robot kendisini sıcaklamış hissettiğini söylediğinde, şayet oda sıcaklığının normalden önemli oranda daha yüksek olduğunu biliyorsak, robotun kendisini sıcaklamış hissettiğini kabul ederiz. [...] Robotun tıpkı belli durumları (sıcak-soğuk, gürültülü-sessiz, yumuşak-sert) algılamayı öğrenmesi ya da buna programlanması ve bunlarla ilgili hislerini ifade etmesi gibi, aynı koşullarda aynı şekilde hissettiğimiz için doğru olarak kabul ettiğimiz hisler söz konusu olduğunda, duygusal yönden zeki olduğunu bildiğimiz bir robot 'seni seviyorum' ya da 'seninle sevişmek istiyorum' dediğinde niçin bundan şüphe duyalım ki? Robotun düşünebildiğini kabul edersek, o halde onun aşk ve şehvet hislerine de sahip olabileceğini kabul etmemek için geçerli bir nedenimiz olamaz (Levy, 2007, s. 11-12).

Aşk söz konusu olduğunda *Japon İşi*'nde *gynoid* Başak Veysel'e âşık olur. *Gynoid* Başak "oyuncak" ve "makine" olduğunu kabul eder ve ekler "ama aşığım". *Gynoid* Başak için Veysel "dünyanın en şirin erkeği"dir. Bu nedenle de Başak'a "Sen güya insansın ama dünyanın en iyi, en şirin erkeğini tanıyamamışsın! Onun sevgisini anlayamamışsın" der. Robot ve aşk konusunda dikkate alınması gereken iki farklı soru vardır: "Bir robotu sevebilir misiniz?" ve "Robot sizi sevebilir mi?". İkinci soru, felsefi bir tartışmaya yol açar. Robotun gerçekten birini sevip sevemeyeceği önemli değildir. Önemli olan insanların nasıl davrandığıdır (Whitby, 2012, s. 241). Bu noktada Veysel'in nasıl davrandığına bakılmalıdır. Veysel, *gynoid* Başak'ı intihar etmemesi için ikna etmeye çalışır ancak ona herhangi bir sevgi sözcüğü söylemez. *Gynoid* Başak "Benim görevim bitti. Elveda Veysel" der ve kolundaki saatin düğmesine dokunur. İntihar eden *gynoid* yere düşer, patlar ve yanar. Bir *gynoid*in aşkına karşılık bulamaması sonucu kendisini imha etmesi rastlanan bir durum değildir. Filmlerde genelde ya yaratıcılar ya da bir biçimde başkaları tarafından yok edilen robotlar vardır. *Japon İşi*'nde bu durum tersi bir yöne evrilir. *Japon İşi* ve *Arif V 216*'da insanların robotlara değil de robotların insanlara âşık olduğu görülür. Ancak her iki filmde aşkın sonuçları farklı bir hâl alır. *Japon İşi*'nde "makine" olarak görülen birinin âşık olabileceğine inanılmaz. Bir

yandan da *gynoid*, insan Başak'ı sevgiden anlamamakla eleştirir. Benzeri durum *Arif V 216*'da 216 tarafından da dile getirilir. *Arif V 216*'da insan olmasına izin verilmeyen 216, 2017'de evladiyelik olur zira güneş enerjisi ile çalışacaktır. Ceku, 216'ya sürpriz yapar. Pembe Şeker'in *gynoidi* belirir: 232. *Gynoid 232*, 216 gibi beyaz suratlıdır. Dişiliği belirgin kılınan 232'nin kaşları, gözleri, dudakları belirgindir ve makyajlı hâdedir. 232'nin saçları kıızıdır ve başında bir taç vardır. 216 ile üst kıyafetleri aynıdır (gri ve beyaz) ancak eteği toplumsal cinsiyete uygun bir biçimde pembedir. Pembe tütü eteği bacaklarını belirgin kılar zira 216 gibi çorapları yoktur. 216 ile 232 Kilyos sahilinde *Sen Bir Yana* şarkısı eşliğinde el ele koşarlar. Böylelikle filmde, aşk ancak yapay insanlar arasında mümkün kılınır.

Sonuç

Türk bilim kurgu filmlerinde robot kimliğinin nasıl temsil edildiğini tematik analiz yöntemi ile inceleyen bu çalışmada görülmüştür ki robotlar daha çok insanlara hizmet için kullanılmaktadır (*Yılmayan Şeytan, Turist Ömer Uzay Yolunda, Çılgın Kız ve Üç Süper Adam, Dünyayı Kurtaran Adam, Japon İşi, G.O.R.A. Arif V 216*). Robotlar, işçi ve köle gibi herhangi bir haktan yoksun olarak insanların işlerini yaparlar. Başka bir deyişle robotlar kendilerine verilen emirleri yerine getirirler. Dünyayı ele geçirmek isteyen insanlar ve bu uğurda kullanılan robotlar da vardır (*Yılmayan Şeytan, Çılgın Kız ve Üç Süper Adam, Dünyayı Kurtaran Adam*). Robotların isyan, şiddet, baskı ve güç kullanıp dünyayı ele geçirme amaçları yoktur. Dünyayı ele geçirmek isteyen insanlardır, robotlar bu amaç gerçekleştirilirken kullanılan işçilerdir. Tam da bu noktada dünyayı ele geçirmek amacıyla kullanılan robotların aynı zamanda ölümcül oldukları söylenebilir. Bir yandan toplumsal cinsiyet kodlarına uygun olarak hizmet eden robot/*gynoid Japon İşi*'nde belirir. *Gynoid* Başak kadınlığı, toplumsal cinsiyeti yeniden üreten kodlar içerisinde "mükemmel ev kadını"dır. Ev içinde ev işlerini yapan *gynoid* sahibine sürekli hizmet eder.

Robotların adlarının var olup olmadığına bakıldığında sekiz robottan sadece üçünün adı yoktur: *Yılmayan Şeytan, Çılgın Kız ve Üç Süper Adam, Dünyayı Kurtaran Adam*. Adı olmayan robotlar aynı zamanda ölümcüldür. Robotların adları insan (*Turist Ömer Uzay Yolunda, Japon İşi*) ve mekanik (*Uçan Daireler İstanbul'da, G.O.R.A., Arif V 216*) olmak üzere ayrılır. İnsan olmak isteyen robot 216'nın da insan adı kazandığı görülür. Ancak insan adına sahip olan robotlar adlarının anlamlarından uzak bir yapı sergiler.

Robotlar gri, metalik ve mekanik bir biçimde hareket eden (*Uçan Daireler İstanbul'da, Yılmayan Şeytan, Çılgın Kız ve Üç Süper Adam, Dünyayı Kurtaran Adam*) ve insan formunda (*Turist Ömer Uzay Yolunda, Japon İşi, G.O.R.A., Arif V 216*) olarak belirir. Dış görünüşleri ile robot oldukları açık kılınan robotlar aynı zamanda ötekidir. Robotların öteki olmaları ya da ötekileştirilmeleri hem tasarımlarıyla hem dille hem de hizmet için kullanılmalarında kendini gösterir. Robotlar bütün filmlerde dilde öteki olarak kurulur. Söylemde robotların öteki olarak kurulmasında en sık karşılaşılan kelimeler "metal", "makine" ve "adam"dır (*Uçan Daireler İstanbul'da, Dünyayı Kurtaran Adam, G.O.R.A., Arif V 216*). G.O.R.A. ve Arif V 216'da öznel (bakış açısı plan) ya da omuz üstü çekim açısı ve yeşil ya da kırmızı dijitalleştirilmiş imajlarla 216'nın robotluğu ayrıca vurgulanır.

Robotlar kişilik ve kimlik tanımlarının dışında görülür. Ancak modern tanımlardan uzaklaşıldığında yapay ve orijinal arasındaki sınırları muğlak hale getirirler. İnsan olmak isteyen ya da âşık olan robotlar kişinin ve aşkın ne olduğunu insanlara hatırlatandır. Robot ve aşk teması ilk olarak Japon İşi'ndedir. Gynoid, Veysel'e âşık olur ancak bu aşk karşılıksızdır. Gynoid Başak, insan Başak'ın sevgiyi anlamadığını söyler. İnsani özellik aşk, bir gynoidle kendisini gösterir. Arif V 216'da, 216 dünyaya insan olmaya gelir ancak insan olmasına izin verilmez. İnsan olmasına izin verilmeyen 216'nın hikâyesi bir pathostan ziyade bathos olarak sunulur. 216, gynoid Başak gibi bir insana âşık olur. Bu anlamda her iki filmde de robotların insanlara âşık oldukları görülür. Ancak birinde ölüm (*Japon İşi*) diğeri ise ayrılık (*Arif V 216*) vardır. Dolayısıyla da robotların insanlarla bir sevgi ya da aşk ilişkisine girmesine olumlu bakılmaz. Arif V 216'da aşk bir gynoid ile gelir: 232. Bir anlamda aşk ancak yapay zekâlar arasında mümkün kılınır.

216 dışındaki bütün robotların bir biçimde sahibi vardır. İlk konuşan robot *Dünyayı Kurtaran Adam*'da belirir ve sonraki filmlerde bu durum devam eder. Türk sinemasında robotların birincil kullanımının hizmet için olması köleliğin günümüzdeki alegorik temsilidir. İnsan ve yapay varlık arasındaki sınırlar filmlerde durmaksızın yeniden üretilirken sorulması gereken kimin gerçekten "insan" olduğudur!

Kaynakça

- Adam (2021). <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 5 Mart 2021).
- Ali (2021). <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 3 Mayıs 2021).
- Asimov, I. (1983). *Asimov on science fiction*. Granada.
- Asimov, I. (2016). *Ben, robot* (Çev. E. Odabaş). İthaki.
- Atadeniz, Y. (Yönetmen). (1972). *Yılmayan Şeytan* [Film]. Atadeniz Film.
- Attebery, B. (2003). The magazin era: 1926-1960. E. James & F. Mendlesohn (Ed.), *The cambridge companion to science fiction* (s. 32-47). Cambridge University Press.
- Baruönü, K. (Yönetmen). (2018). *Arif V 216* [Film]. CMYLMZ Fikir Sanat.
- Batur, Y. (1998). *Bilimkurgu sinemasında şiddet ve ideoloji*. Kitle.
- Başak (2021). <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 2 Mayıs 2021).
- Başak (2021). <https://osr.org/tr/takimyildizi/virgo/> (Erişim Tarihi: 4 Mayıs 2021).
- Baudou, J. (2005). *Bilim-kurgu* (Çev. İ. Bülbüloğlu). Dost.
- Beauvoir, S. (1993). *Kadın "ikinci cins" I genç kızlık çağı* (Çev. B. Onaran). Payel.
- Behnke, S. (2008). Humanoid robots- from fiction to reality?. *KI-Zeitschrift*, 4(08), 5-9.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2011). *Film sanatı: bir giriş* (Çev. E. Yılmaz & E. S. Onat). De Ki.
- Bould, M. (2003). Film and television. E. James & F. Mendlesohn (Ed.), *The Cambridge companion to science fiction* (s. 79-95). Cambridge University Press.
- Bould, M. (2015). *Bilimkurgu* (Çev. S. Okan & E. Genç). Kolektif.
- Braun, V. & Clarke, V. (2019). Psikolojide tematik analizin kullanımı (Çev. S. N. Şad, N. Özer & A. Atli). *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 7(2), 873-898.
- Braun, V. & Clarke, V. & Hayfield, N. & Terry, G. (2019). Thematic analysis. P. Liamputtong (Ed.), *Handbook of research methods in health social sciens* (s. 843-860). Springer.

- Carper, S. (2019). *Robots in American popular culture*. McFarland.
- Cornea, C. (2007). *Science fiction cinema between fantasy and reality*. Edinburgh University Press.
- Denny, J. & Elyas, M. & D'costa, S. A. & D'Souza, R. D. (2016). Humanoid robots-past, present and the future. *European Journal of Advances in Engineering and Technology*, 3(5), 8-15.
- Dick, P. K. (2016). *Sizi inşa edebiliriz* (Çev. G. Gülbey). Alfa.
- Döring, N. & Poeschl, S. (2019). Love and sex with robots: A content analysis of media representations, *International Journal of Social Robotics*, 11, 665-677.
- Duru, O. (1973). "Science-fiction" sözcüğüne Türkçe bir karşılık arama denemesi, *Türk Dili*, 27(256), 332-333.
- Erçin, O. (Yönetmen). (1955). *Uçan Daireler İstanbul'da* [Film]. Özen Film.
- Ezzy, D. (2002). *Qualitative analysis practice and innovation*. Routledge.
- Graves, R. (2010). *Yunan mitleri tanrılar, kahramanlar, söylenceler* (Çev. U. Akpur). Say.
- Gürbilek, N. (2008). *Mağdurun dili*. Metis.
- Hashimoto, S. vd., (2002). Humanoid robots in Waseda university-hadaly-2 and WABIAN. *autonomous robots* 12, 25-38. DOI: <https://doi.org/10.1023/A:1013202723953>
- Homeros (1999). *İlyada* (11. Baskı). (Çev. A. Erhat & A. Kadir). Can.
- İnanç, Ç. (Yönetmen). (1982). *Dünyayı Kurtaran Adam* [Film]. Anıt Film.
- Jensen, K. B. (2002). The qualitative research process. K. B. Jensen (Ed.), *A handbook of media and communication research qualitative and quantative methodologies* (s. 235-253). Routledge.
- Kakoudaki, D. (2014). *Anatomy of a robot: literature, cinema, and the cultural work of artificial people*. Rutgers University Press.
- Karanfil, K. K. (2017). Türk sinemasında robotlar. <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/turk-sinemasinda-robotlar/> (Erişim Tarihi: 19 Ağustos 2021).
- Korkmaz, R. (2003). Oğuz yurdu romanında toplumsal bilinçaltının görüntü düzeyleri, *Bilig*, 27, 71-83.

- Levy, D. (2007). *Love and sex with robots: The evolution of human-robot relationships*. Harper Collins.
- Oskay, Ü. (1982). *Çağdaş fantazyaya popüler kültür açısından bilim-kurgu ve korku sineması*. Ayko.
- Pertev (2021). <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 3 Mayıs 2021).
- Peters, F. E. (2004). *Antik Yunan felsefesi terimleri sözlüğü* (Çev. H. Hünler). Paradigma.
- Psychophonic nurse a child-care robot- a nanny bot <http://www.technovelgy.com/ct/content.asp?Bnum=1142> (Erişim tarihi: 5 Nisan 2020).
- Roberts, A. (2006). *The history of science fiction*. Palgrave Macmillan.
- Robot (2020). <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 3 Mart 2020).
- Roloff, B. & SeeBlen, G. (1995). *Ütopik sinema bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi* (Çev. V. Atayman). Alan.
- Ryan, M. & Kellner, D. (2010). *Politik kamera çağdaş Hollywood sinemasının ideolojisi ve politikası* (2. Baskı). (Çev. E. Özsayar). Ayrıntı.
- Saner, H. (Yönetmen). (1973). *Turist Ömer Uzay Yolunda* [Film]. Saner Film.
- Schofield, D. & LeRoy, N. C. L. (2018). Representing robots: The appearance of artificial humans in cinematic media. *Journal of Art & Humanities*, 7, 12-28.
- Scognamillo, G. & Demirhan, M. (1999). *Fantastik Türk sineması*. Kabalcı.
- Smelik, A. (2018). Siber-Oluş'a dair sinematografik fanteziler (Çev. D. Kurtyılmaz). *SineFilozofi Dergisi*, 3(6), 142-155.
- Somay, B. (2015). Açılış konuşması. S. Şahin, B. Öztürk & D. A. Büyükarman (Ed.), *Edebiyatın izinde fantastik ve bilim kurgu* (s. 9-26). Bağlam.
- Sorak, Ö. F. (Yönetmen). (2004). *G.O.R.A.* [Film]. BKM Film.
- Stableford, B. (2004). *Historical dictionary of science fiction literature*. Lanham, The Scarecrow Press.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of science fiction: On the poetics and history of a literary genre*. Yale University Press.

Tatsumi, T. (2006). *Full metal apache transactions between cyberpunk Japan and avant-pop America*. Duke University Press.

Teloette, J. P. (2004). *Science fiction film*. Cambridge University Press.

Tibet, K. (Yönetmen). (1987). *Japon İşi* [Film]. Cem Film.

Tok, N. (2003). *Kültür, kimlik ve siyaset*. Ayrıntı.

Tzvetan, T. (2017). *Fantastik edebi türe yapısal bir yaklaşım* (Çev. N. Öztokat). Metis.

Whitby, B. (2012). Do you want a robot lover? The ethics of caring technologies. P. Lin, K. Abney & G. A. Bekey (Ed.), *Robot ethics the ethical and social implications of robotics* (s. 233-248). The MIT Press.

Yürüklü, C. (Yönetmen). (1973). *Çılgın Kız ve Üç Süper Adam* [Film]. Emel Film.

