

## Sinemada Transhümanizm ve Yapay Zekâ

**Beyler YETKİNER**, İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Doç. Dr., beyler.yetkiner@inonu.edu.tr,  
ID 0000-0001-9530-7707

**Nurullah ÖZDEMİR**, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Doktora Öğrencisi,  
nurullahozdemir893@gmail.com, ID 000-0001-5838-6143

### ÖZ

Bilim, canlılara evrimci bakış açısıyla yaklaştığından dolayı Homo Sapiens olarak tanımlanan günümüz insanının bir sonraki evriminin "Posthuman" olacağına dair görüşler bulunmaktadır. Homo Sapiens'in Posthuman'a ulaşması için uzunca bir zaman bulunmaktadır. Bu sebeple Homo Sapiens ile Posthuman arasında bir ara form olan transhüman kavramı ortaya çıkmıştır. J. Huxley tarafından ortaya atılan transhümanizme göre insan, biyoteknoloji, genetik mühendisliği ve yapay zekâ gibi teknolojilerle yeniden dizayn edilerek insanüstü bir form kazanacaktır.

Transhümanist yaklaşımın öngördüğü gelecek anlayışına sinemada, özellikle de bilim-kurgu filmlerinden rastlamak mümkündür. Sinemada önceleri içerik olarak yer alan transhümanizm, 2010'lardan itibaren biçimsel olarak da yer almaya başlamıştır. 2016'da senaryosu yapay zekâ tarafından yazılan "Sunspring" isimli film ile yapay zekâ, film üretiminin içine girmiştir. İlerleyen tarihlerde sinemada yapay zekâ kullanımının başka örneklerini de görmek mümkün olmuştur.

Bu çalışmada asıl amaç sinemada yapay zekâ teknolojisinin günümüzde ne derecede tutarlı çalışmalar ortaya koyduğunun analiz etmektir. Bu bağlamda çalışmada dijital medya platformu Netflix'in yapıcılığını üstlendiği "Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive" filmi incelenmektedir. Animasyon türünde olan bu filmin senaryosu yapay zekâ tarafından yazılmıştır. Çalışmada Nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz kullanılarak belirli temalar çerçevesinde "Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive" filmi ele alınmıştır. Film; mekân, karakterler, nesnelere (dekor ve aksesuarlar) ve senaryo olmak üzere toplam dört temada analiz edilmiştir.

**Anahtar Kelimeler** : Sinema, Transhümanizm, Yapay Zekâ



## Transhumanism and Artificial Intelligence in Cinema

### ABSTRACT

*Since science approaches living things from an evolutionary point of view, there are opinions that the next evolution of today's humans, defined as Homo Sapiens, will be "Posthuman". There is a long time before Homo Sapiens reaches Posthuman. For this reason, the concept of transhuman, an intermediate form between Homo Sapiens and Posthuman, has emerged. According to transhumanism put forward by J. Huxley, human will gain a superhuman form by being redesigned with technologies such as biotechnology, genetic engineering and artificial intelligence.*

*It is possible to come across the understanding of the future predicted by the transhumanist approach in cinema, especially in science fiction films. Transhumanism, which was previously included in the cinema as a content, has started to take place in the cinema as a form since the 2010s. With the movie named "Sunspring", the script of which was written by artificial intelligence in 2016, artificial intelligence entered into film production in cinema. Later, it was possible to see other examples of the use of artificial intelligence in cinema.*

*The main purpose of this study is to analyze the extent to which artificial intelligence technology in cinema produces consistent studies today. In this context, in the study, "Mr. The movie "Puzzles Wants You to Be Less Alive" is being reviewed. The script of this animated movie was written by artificial intelligence. In the study, using descriptive analysis, one of the qualitative research methods, within the framework of certain themes, "Mr. The movie "Puzzles Wants You to Be Less Alive" is being reviewed. Film; space, characters, objects (decor and accessories) and scenario, a total of four themes were analysed.*

**Keywords** : *Cinema, Transhumanism, Artificial Intelligence*

### GİRİŞ

Günümüz bilim dünyasında evrenin nasıl oluştuğuna dair en fazla kabul gören görüş Big Bang (Büyük Patlama)'dir. Evrenin oluşumunu bir tetikleme noktasına götüren bu anlayışa göre önce evren sonra gezegenler daha sonra ise bu gezegenlerden birinde (Dünya'da) canlılar oluşmuştur. Pozitivist bilimin canlılar konusunda evrimci bir bakış açısına sahip olduğu bilinmektedir. Metafiziksel bilgilerden kendini soyutlayan bu bilime göre canlılar belirli periyodik dönemlerden sonra evrim geçirerek başkalaşmıştır. Böylece insan da başkalaşım geçirerek günümüzdeki Homo Sapiens özelliğini kazanmıştır.

Yirminci yüzyıla gelindiğinde Homo Sapiens'in başkalaşım zincirindeki son halka olmadığı, başka bir form daha kazanabileceğine dair görüşler ortaya atılmıştır. Özellikle bilim ve teknolojiye gelişmelerle birlikte insanın kalıtsal özelliklerinin sınırlarının aşılabileceği iddia edilmiştir. Bu düşünceler çerçevesinde "Posthuman" kavramı ortaya çıkmıştır. Posthuman, Homo Sapiens'in fiziksel ve zihinsel sınırlarının ortadan kalmış hali olarak nitelendirilebilir. Ancak Posthuman'a ulaşmak için uzun bir yol kat etmek gerekmektedir. Tam da bu noktada "Transhuman" kavramı devreye girmektedir. Transhuman, Homo Sapiens'in Posthuman'a ulaşma yolundaki ara formu olarak görülmektedir. Transhümanizm

kavramını ilk defa kullanan J. Huxley'dir. Transhümanizm'in amacı, insanı ileri teknolojiler ile donatarak daha gelişmiş bir varlık haline getirmektir. Biyoteknoloji, genetik mühendisliği ve yapay zekâ gibi ileri teknolojilerin insanın kalıtsal eksikliklerini giderebileceği düşünülmektedir.

Günümüzde transhümanist anlayışta sahip sanat eserlerine rastlama giderek daha olağan hale gelmeye başlamıştır. Sinema ve edebiyatın belirli türlerinde transhümanizmin izleri görülmektedir. Özellikle geleceği anlatan bilim-kurgu filmlerinde transhümanist bakış açısını görme ihtimali daha fazladır.

Sinemada transhümanizmin etkileri sadece içerik olarak ortaya çıkmamaktadır. Günümüzde transhümanizmin etkileri hem içerik hem de biçimsel olarak da sinemada görülmektedir. Transhümanizmin sinemada biçimsel olarak yer alması ise yapay zekâ teknolojisi sayesinde olmaktadır.

Sinemada ilk defa 2016 yılında yapay zekâdan faydalandığı ifade edilebilir. Oscar Sharp ve Ross Goodwin, senaryosu yapay zekâ tarafından yazılmış bir kısa filmin çekimini yapmıştır. "Sunspring" isimli filmin senaryosu Benjamin olarak isimlendirilmiş bir yapay zekâ tarafından yazılmıştır. "Sun Springs" filminden sonra da üretiminde yapay zekâdan faydalanılan birkaç film çekilmiştir. Aynı yıl "Morgan" isimli bir bilim-kurgu filminin fragmanı yapay zekâ tarafından yapılmıştır. Henüz çekimleri tamamlanmamış "B" filminde Erica isimli bir yapay zekâ robotu oyuncu olarak kullanılmıştır. En son ise dijital medya platformu olan Netflix tarafından desteklenen ve senaryosu yapay zekâ tarafından yazılan bir korku filmi (kısa film) olan "Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive" çekilmiştir.

Bu çalışmanın temel amacı transhümanist anlayışın bir ürünü olan yapay zekâ teknolojisinin sinemada kullanımının ne derecede etkili olduğunu ortaya koymaktır. Bunun yanında bir diğer amaç ise yapay zekânın kullanıldığı en güncel örnek olan "Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive" filminin incelemesini yaparak sinemada yapay zekânın günümüzde hangi aşamada olduğunu tespit etmektir. Bu sebeple çalışmada ilk olarak transhümaniz ve yapay zekâdan bahsedilmektedir. Ardından transhümanizmin filmlere yansımalarına bakılmaktadır. Son olarak ise "Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive" filmi nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmektedir. Film, çalışma konusuna uygun olarak belirlenen temalar çerçevesinde incelenmektedir.

## 1. TRANHÜMANİZM VE YAPAY ZEKÂ

Mitolojide, modern edebiyatta, gündelik hayattaki konuşmalarda ve sanatın çoğu alanında insanın ölümsüzlüğü arama ve üstün insana ulaşma isteğini görebilmek mümkündür. Edebiyattaki Frankenstein figürü, mitolojilerdeki yarı tanrı yarı insan varlıklar vb. gibi karakterler, bilim-kurgunun türünün oluşturduğu gelecek hayalleri, insanlığın

içindeki ölümsüzlük ve üstün insan arzusunun bir dışavurumu olarak kabul edilebilir (Karauğuz, 2020, s. 52). Teknolojik gelişmelerin giderek hızlandığı son yüzyılda bilimde, felsefede ve sanatta ölümsüzlük ve üstün insan fikrine rastlamak olağan hale gelmiştir. bu anlamda Transhümanizm, ölümsüzlük ve üstün insan fikrinin vücut bulduğu en yaygın düşüncelerden biridir. Transhümanizm kavramı evrimci teorisyen J. Huxley tarafından ortaya atılmıştır. Transhümanizmin amacı, teknolojik araç gereçlerle insan doğasını mükemmelleştirmek ve insanın her türlü kapasitesini artırmaktır. Ayrıca transhümanizm, insanı bio-nano-neuro-info teknolojileriyle donatarak “transhuman”a dönüştürmeyi hedefleyen evrimci bir süreç olarak tanımlanabilir (Dağ, 2019, s. 153). Transhümanizm düşüncesinde insan bedeninin ve zihninin belirli kodlama yöntemleriyle kontrol edilmesi ve gerekirse ileri teknoloji vasıtasıyla oluşturulmuş organların asıllarıyla değiştirilmesi bulunmaktadır (Demir, 2018, s. 97). Bu işlemlerle birlikte insanın daha üstün bir varlığı evrilmesi amaçlanmaktadır. Ancak insan üzerinde yapılacak değişimler ulaşılmak istenen sonuç değil; hedefe giden yolda atılan adımlardır. Bostrom (2003, s. 4), transhümanizmin insan türünün sonunu değil; nispeten erken bir aşamasını temsil ettiği öncülüne dayanan gelecek hakkında bir görüş olduğunu belirtmektedir. Transhümanizmin bu evrimsel sürecinde ise en etkili faktör muhakkak ki bilimdir. Gilebbi’ye göre bilim, transhümanizmin en önde gelen müttefikidir ve insan yaşamının iyileştirilmesi temel amacıdır: Bilimsel ilerleme sayesinde, transhüman fiziksel olarak daha yetenekli, zihinsel olarak daha istikrarlı ve becerikli ve ruhsal olarak daha sakin olacaktır (2020, s. 3).

Transhümanizmin öncülü olan hümanizm\* , insan doğasını iyileştirmek için yalnızca eğitimsel ve kültürel iyileştirmeye güvenme eğilimindeyken, transhümanistler biyolojik ve genetik mirasımızın dayattığı sınırların üstesinden gelmek için teknolojiyi kullanmak istemektedir. Bu noktada ortaya atılan “transhuman” kavramı transhümanizmin hem araç hem de amaç olarak hümanizmin ötesine geçtiğini vurgulamaktadır (More, 2013, s. 4).

Transhümanizm, post-modernitenin bir sonucu olarak ortaya çıkan felsefi ve bilimsel türden çağdaş bir entelektüel bir harekettir. Transhümanizm insan ırkını iyileştirebilecek, entelektüel yetenekleri ve fiziksel/psikolojik performansını artırabilecek teknikler, bilimsel çözümler ve yenilikçi uygulamalar aramayı hedeflemektedir. Transhümanizmin nihai amacı genel olarak istenmeyen (hastalık, yaşlanma gibi) durumları düzeltmek ve iyileştirmektir (Toraldo ve Toraldo, 2019, s. 56). Hansell ve Grassie, insan yaşamını uzatmak ve ölümü ertelemenin transhümanist hareketin önde gelen hedefi olduğunu ayrıca günümüzde

---

\* Felsefede hümanizm, F. C. S. Schiller ve William James tarafından ortaya atılan, insanın ancak insan zihninin kaynaklarıyla olanı kavrayabileceğini ve araştırabileceğini vurgulayan ve soyut teorileşmeyi reddeden pragmatik bir düşünce sistemidir. Bu nedenle daha genel olarak teknolojik ilerlemenin, geniş çapta anlaşılabilir insan ihtiyaçlarının farkındalığı tarafından yönlendirilmesi gerektiğini ima eder (Oxford English Dictionary)

yaşlanma karşıtı tıp Amerika Birleşik Devlet'lerinde en hızlı tıbbi uzmanlık alanı olduğunu belirtmektedir (2010, s. 39).

Transhümanizm, insanın bilişsel ve fiziksel kabiliyetlerini yükseltmek, hastalıkları yok etmek, insan ömrünü uzatmak ve hatta ölümsüzlüğe ulaşmak için teknolojiyen faydalanılması gerektiğini savunmaktadır. Transhümanizm, dünyada oldukça fazla kabul görmekte ve desteklenmektedir (Karauğuz, 2020, s. 53). Ancak transhümanizmi topluma ve insanlığa faydalı bir gelişme olarak görmek için henüz erkendir. Çünkü transhümanizmin hangi amaçlarla kullanılacağı bilinmemektedir. Bu anlamda transhümanizm hakkında olumlu ve olumsuz görüşler bulunmaktadır. Kurzweil, "İnsanlık 2.0" isimli kitabında bedenın geçici olduğunu fakat bedenın parçacıklarının neredeyse her ay kendini yenilediğini belirterek yalnızca bedenın ve beynin örüntüsünün sürekliliği olduğunu ifade etmektedir (2016, s. 546). Ona göre beden sağlığını en iyi durumuna getirip, aklımızın kapasitesini genişleterek bu örüntüleri iyileştirmeye çalışmamız gerekmektedir. Yine işin sonunda teknolojiyimizle birleşerek zihinsel yetilerimizi çok büyük ölçüde genişletebiliriz.

Transhümanizm her ne kadar insanlık adına iyi bir gelişme olarak lanse edilse de belirli sorunları beraberinde getireceğine dair görüşler de bulunmaktadır. Loredana Terec-Vlad ve Daniel Terec-Vlad (2014, s. 68), transhümanizmin toplumu (üstün ırk ve aşağı ırk olmak üzere) iki ırka ayıracağını belirtmektedirler. Ayrıca yeni teknolojilerin insanlığının durumunu iyileştirmek yerine, insanlığa zarar verilmek için kullanıldığında tehlikeli olabileceğini ifade etmektedirler.

Transhümanizm ile ilgili yapılan tartışmaların başında biri de yapay zekâdır. İnsanlık, tarih boyunca teknolojik ilerlemelerle birlikte çok sayıda değişim ve dönüşüm yaşamaktadır. Yapay zekâyâ kadar giden yolda, toplumun değişim ve gelişim evreleri "Toplum 1.0, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0" olarak isimlendirilmektedir. Toplum 1.0, doğa ile uyumlu bir şekilde avcılık ve toplayıcılık yapan insan gruplarını tanımlamaktadır. Toplum 2.0, tarımsal ekime, artan örgütlenmeye ve ulus inşasına dayalı gruplar oluşturmuştur. Toplum 3.0, sanayi devrimi yoluyla sanayileşmeyi teşvik eden ve seri üretimi mümkün kılan bir toplumdur. Toplum 4.0, maddi olmayan varlıkları bilgi ağları olarak birbirine bağlayarak artan katma değer gerçekleştiren bir toplumdur. Toplum 5.0 ise insan merkezli müreffeh bir toplumu hedefleyen ve toplum 4.0'ın üzerine inşa edilmiş bir bilgi toplumdur (Fukuyama, 2018, s. 47-48). Bu anlamda gelişmiş toplum ile yapay zekâ arasında doğrudan bir ilişki bulunmaktadır. Nitekim akıllı şehirler, insansız otonom araçlar, nesnelerin interneti gibi üzerinde çalışmalar yürütülen pek çok alanda yapay zekânın rolü büyüktür. Yapay zekâ kısaca insanların akıllı davranışlarının makineler tarafından taklit edilmesi olarak tanımlanabilmektedir. Bir bilgisayarın veya bilgisayar tarafından kontrol edilen bir makinenin insana özgün yüksek zihinsel süreçleri olan özellikleri (anlam çıkarma, akıl yürütme, vb.) taşıması ve bu özelliklere ilişkin görevleri yerine getirmesi yapay zekânın temelini oluşturmaktadır (Nabiyev, 2016, s.

25). Yapay zekâ insanın doğal zekâsını taklit etmeye çalışsa da yapay zekânın insanın doğal zekâsına karşı farklı nitelikleri bulunmaktadır. Abdullah Doğan, Yapay Zekâ (2002) isimli kitabında yapay zekâ ile doğal zekâ arasındaki farkları ortaya koyarken aşağıdaki parametreleri sıralamıştır (Doğan, 2002, s. 60-62):

**Yapay Zekânın Avantajları:**

Daha fazla kalıcıdır

Kolaylıkla kopyalanabilir ve geniş kitlelere aktarılabilir

Doğal zekâdan daha ucuzdur

Bütünüyle tutarlı sayılabilir

Belgelenebilir

**Doğal Zekânın Avantajları:**

Yaratıcı ve doğurgandır

İnsanlara duyuları yoluyla öğrendiği deneyimleri kullanma ve bunlardan yararlanma yeteneği vardır

İnsan muhakeme gücünün, problemleri çözmek için geniş tecrübeleri, karşılaşılan konuya göre hemen kullanma yeteneği vardır

## 2. SİNEMADA TRANSHÜMANİZMİN GÖRÜNÜMÜ

Çalışmanın bu kısmında transhümanizmin temel ilgi alanlarından olan yapay zekânın sinemada kullanımına bakılmaktadır. Ayrıca yapay zekâ teknolojilerinin film yapım olanaklarını nasıl geliştirdiği ele alınmaktadır. Ek olarak sinemada hem içerik hem de biçimsel olarak transhümanizmin etkilerine değinilmektedir.

Sinema, gelişen teknolojiyle birlikte devamlı olarak değişim ve dönüşüm yaşamaktadır. Teknolojik gelişmeler, sinemada filmlerin üretiminden izleyiciyle buluşmasına kadar olan sürecin her aşamasında bazı pratikleri değiştirmiştir. Örneğin uzun yıllar boyunca sadece salonlarda izlenebilen sinema filmleri, gelişen teknoloji ve internet ile birlikte televizyon, bilgisayar, akıllı mobil telefon gibi cihazlarda izlenebilir hale gelmiştir. Teknolojik gelişmeler film izleme pratiği dışında üretim alanında da sinemaya etki etmiştir. Dijital efektler kullanılarak film anlatısı ve film dilinde yeni gelişmeler olmuştur. Ayrıca teknoloji konusu sinemada sorunsal bir içerik olarak kullanılır hale gelmiştir (Kaplan ve Kaplan, 2020, s. 182). Bu tip tartışmalar özellikle bilim-kurgu, fantastik ve distopik türdeki filmlerde görülmektedir. İnsan-teknoloji, inanç-teknoloji veya doğa-teknoloji gibi çatışmaları konu alan bu tür filmlerde içerik olarak da transhümanizmin emarelerine rastlanmaktadır.

Sinemada yaşanan dijital devrimden\* sonraki önemli gelişmelerden biri yapay zekâ teknolojisinin sinemada kullanılmaya başlamasıdır. Yapay zekâ gelişmeleri sinemanın olanaklarının gelişmesine katkı sunsa da birtakım tartışmaları da beraberinde getirmiştir.

\* Sinemada dijital devrim, film üretiminde uzun yıllar boyunca kullanılan fiziksel ve kimyasal üretim sürecinin dijitalleşerek; görüntü kaydının, kurgulama biçiminin, dağıtımın ve gösterimin dijital hale gelmesini ifade etmektedir (Zengin, 2020, s. 153).



Tartışmaların başında yapay zekânın sinemaya içerik ve biçim olarak nasıl yansıtacağı gelmektedir. Konunun bu boyutu düşünüldüğünde yapay zekânın sinemada kullanımı ile beraber insana özgü bir sanat olgusunun yok olacağı ve sinemanın mekanikleşeceğine yönelik tartışmalar ortaya çıkmaktadır (Zengin, 2020, s. 154). Ancak bu tartışmalara rağmen yapay zekâ teknolojilerinin sanat alanında giderek yaygınlaştığı görülmektedir.

Günümüzde yapay zeka, sinemanın pek çok farklı alanında kullanılmaya başlamıştır. Örneğin Michael T. Lash ve Kang Zhao'nun "*Early Predictions of Movie Success: the Who, What, and When of Profitability*" (2016, s. 900) ismiyle yayınlanan makalelerinde film yapımlarının erken aşamalarında yatırım yapma kararlarına yardımcı olmak için bir film yatırımcısı güvence sistemi olan MIAS'tan bahsedilmektedir. MIAS, çeşitli kaynaklardan elde edilen ve ücretsiz olarak erişilebilen geçmiş verileri analiz ederek kârlılığa dayalı olarak filmin başarılı olup olmayacağını tahmin etmeye çalışmaktadır. Ayrıca MIAS, filmin oyuncu kadrosunda kimlerin yer alacağı, filmin konusunun ne hakkında olacağı, filmin ne zaman vizyona gireceği gibi önerilerde bulunmaktadır.

MIAS'a benzer başka bir yapay zekâ örneğini de Hollywood'un en büyük stüdyolarından biri olan Warner Bross kullanmaktadır. Warner Bross, 2020'de Tobias Queisser tarafından kurulan "Cinelytic" isimli yapay zekâ sistemini kullanmak için anlaşma imzalamıştır. Cinelytic, Warner Bross'un yapımına karar verme sürecindeki projelerini kapsamlı verilerden ve tahmine dayalı analizlerden faydalanarak filmin ne kadar maddi getirisi olacağı hakkında tahminde bulunmaktadır (The Hollywood Reporter, 2020a)

Yapay zekâ teknolojileri sinemada sadece pre-production sürecinde kullanılmamaktadır. Gelişen teknolojiyle birlikte günümüzde production aşamasında da yapay zekâ teknolojilerinden yararlanıldığı görülmektedir. Özellikle yeni nesil kamera sistemlerinde yapay zekâ teknolojilerinden faydalanılmaktadır. Netleme, yüz tanıma, otomatik renk ve ışık ayarı gibi ayarlamalar kamera sistemlerinde yapay zekâ teknolojileriyle birlikte otomatik olarak yapılmaktadır. Bu gelişmelerin dışında tamamen otonom kamera sistemlerinin de sinemada kullanıldığı görülmektedir. Örneğin "*In the Robot Skies*" (Liam Young, 2016) isimli kısa filmin bütün çekimleri otonom İHA (drone) kamera ile yapılmıştır. Film, taşıdığı bu niteliği ile dünyada otonom insansız hava araçları ile çekilen ilk anlatıdır (Imdb, 2016).

Yapay zekâ teknolojisiyle birlikte geliştirilen yeni kamera sistemlerinden bir de robot kamera sistemleridir. Herhangi bir kamera operatörüne ihtiyaç duymayan robot kameralar, yüksek hızda gelişmiş kamera hareketlerini yapmaktadır. Bu tip robot kameralar; bilgisayar, tablet veya akıllı telefon gibi cihazlarla kontrol edilebildiği için kullanım açısından da oldukça rahatlık sağlamaktadır (Zengin, 2020, s. 165).

Sinemada -özellikle görüntü işleme teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte-transhümanist düşüncenin belirtilerini görmek mümkün hale gelmiştir. Ahmet Dağ (2018, s. 90), Transhümanist ideolojinin edebi metinleri (hatta metinlerin estetiğini), ve sinemayı ürettiğinden bahsetmektedir. Ona göre, sinema ve romanda, teknolojiyi kullanarak insanı ve yaşadığı mekânı geliştirme arzusunda olan transhümanizmin izlekleri bulunmaktadır.

Özellikle bilim-kurgu filmlerinde transhümanizmin etkisi fazlaca görülmektedir. Bazı bilim kurgu filmleri insanların mevcut davranışları ve seçimlerinin sonuçları üzerine düşüncelerini isteyen uyarıcı hikâyelerdir. Klonlama, genetik, sosyal izleme, gözetim, sürdürülebilirlik, iletişim, kimlik, ırk, sınıf ve ölümlülük gibi kavram ve olgular bilim-kurgu filmlerinde vaat edilen hikâyeler olarak ortaya çıkmaktadır. Bilim-kurgu filmleri insanların, arzularını sorgulamalarını ve belki de değişimin yaklaşmakta olan zararlarını önlemek için yeniliğe olan durdurulamaz düşkünlüklerinden vazgeçmeleri gerektiğini istemektedir (Villaverde ve Carter, 2013, s. 122). Ancak insanlar hayatlarını daha kolay hale getirmek için bir klonu olmasını istemekte ve böylece kendine daha fazla vakit ayırabilecektir. Bireyler, hayatı daha kolay ve verimli hale getirebilmek için teknolojik araç gereçlere yönelirken aynı zamanda bilim-kurgu ve transhümanizme de yönelmektedir (Villaverde ve Carter, 2013, s. 122). Sinema filmleri, transhümanizmle ilgili olarak insanlara gelecekte var olacak teknolojilerle ilgili umutlarını ve korkularını bir bakış sunmakta ya da hâlihazırda mevcut teknolojileri analiz edebilmek için önemli bir araç olabilmektedir (May, 2014, s. vi).

Transhümanist düşüncenin yayılımını sağlayan en önemli unsurlar roman ve sinemadır. Sinemada “The Terminator-1984, The Matrix-1999, Avatar-2009, Gattaca, 1997, Wall-E-2008, Metropolis-1927, 2001: A Space Odyssey-1968, X-Men-2016, Brainstorm-1983, Eternal Sunshine of the Spotless Mind-2004” gibi filmler transhümanist filmler olarak kabul edilebilir. Bu eserlerde yüksek yapay zekâ, biyonik bedenleri olan insanvari varlıklar, ölümsüz varlıklar, metal ve çelikle güçlendirilmiş insanlar, zombiler vb. insanüstü varlıklar yer almaktadır (Dağ, 2018, s. 93). Bu filmler transhümanist düşüncüyü yaymaya, eleştirmeye veya tartışmaya çalışan filmlerdir. Ancak transhümanizm ve yapay zekâ günümüzde sadece filmlerin içeriklerinde yer almıyor; filmlerin üretiminde de katkı sunuyor.

2016’da yönetmen Oscar Sharp ve New York University’den yapay zekâ araştırmacısı Ross Goodwin’in ortak çabaları sonucunda senaryosu yapay zekâ tarafından yazılan bir kısa film çekilmiştir. Benjamin olarak isimlendirilen yapay zekâ, aralarında Highlander Endgame, Ghostbusters, Interstellar ve The Fifth Element gibi filmlerin de yer aldığı düzinelerce film den beslenerek “Sunspring” isimli senaryoyu yazmıştır (The Guardian, 2016). Anlatımında tutarsızlıklar bulunmasına rağmen filmin senaryosunda alışlagelmiş olay örgüsü bulunmamaktadır. Ancak yine de senaryonun bir yapay zekâ tarafından yazıldığı düşünüldüğünde gelecekteki film teknolojileri için önemli bir adım olarak görülebilir. Yine 2016 yılı içerisinde “Morgan” isimli bilim-kurgu filminin fragmanı yapay zekâ tarafından yapılmıştır (Cevher ve Aydın, 2020).



Yapay zekânın film üretim sürecinde dâhil olduğu bir diğer alan ise oyunculuktur. Henüz çekimleri tamamlanıp gösterime girememiş olan “B” filminden Erica isimli bir yapay zekâ robotu oyuncu olarak yer almaktadır (The Hollywood Reporter, 2020b). Filmde bir yapay zekâ robotunun ne derecede oyunculuk yapabileceği şu an için bilinmemektedir. Film tamamlanıp gösterime girdiğinde oyunculuk konusunda yapay zekânın hangi seviyede olduğu görülecektir.

2021 yılında ise dijital medya platformu olan Netflix tarafından yapay zekâ teknolojisi kullanılarak bir kısa film üretilmiştir. “Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive” isimli kısa (korku) filmin senaryosunun yapay zekâ tarafından yazıldığı ifade edilmektedir. 400 bin saatten fazla bir süre korku filmi izlettirilen yapay zekâ, ortaya 4 dakika 22 saniyelik bir kısa film ortaya çıkarmıştır (Netflix News, 2021). Filmin yayınlandığı “Netflix Is A Joke” isimli youtube kanalında, filmin yapımında yazar Keaton Patti ile birlikte çalışıldığı ifade edilmiş (Netflix Is A Joke, 2021) fakat daha fazla detaylı açıklama yapılmamıştır. Keaton Patti’nin filmin senaryosuna ne kadar müdahale ettiği tam olarak bilinmemektedir.

### **3. TRANSHÜMANİST FİLM ÇERÇEVESİNDE “MR. PUZZLES WANTS YOU TO BE LESS ALİVE TİME” FİLMİ**

Bir Netflix projesi olarak hayata geçirilen “Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive” filminin senaryosu yapay zekâ tarafından yazılmıştır. Ayrıca filmin animasyon film olduğu da hesaba katıldığında yapım aşamasında (seslendirmeler hariç) tamamen bilgisayar teknolojilerinden faydalanılarak üretildiğini söylemek mümkündür.

Çalışmanın bu kısmında filmin detaylı analizi yapılmaktadır. Filmin analizi için nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz kullanılmaktadır. Betimsel analiz yönteminde daha önceden belirlenen temalara göre toplanan veriler yorumlanmakta ve özetlenmektedir. Bu analiz yönteminde amaç elde edilen bulguları, yorumlanmış ve düzenlenmiş bir şekilde çalışmada sunmaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 239). Bu çalışma kapsamında “Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive” filmini incelemek için bazı temalar belirlenmiştir. Belirlenen temalar; mekân, karakterler, nesnelere (dekor ve aksesuarlar) ve senaryodur. Çalışmanın bulgular kısmında film belirlenen temalar çerçevesinden analiz edilmektedir.

Analizlere geçmeden önce filmin olay örgüsünden bahsedilmektedir. Filmin süresinin kısa olmasına rağmen filmin içindeki olayların çok olması ve olayların birbiriyle alakasız olması nedeniyle olay örgüsü biraz uzun tutulmuştur.

#### **3.1. “Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive Time” Filminin Olay Örgüsü**

Film, ilk planında karanlık bir gecede dolunay görüntüsü verilerek başlamaktadır. Gökyüzünden yavaşça aşağı doğru inen görüntüde “Rust Factory” isimli bir fabrikanın tabelası görünür. Görüntü aşağı doğru inerken filmin ismi ekranda belirlemektedir.

Giriş planının ardından fabrikanın içinde elleri yukarıdan bağlanarak tavandan sarkıtılmış bir kadın görünür. Aynı zamanda görünmeyen bir anlatıcı sürekli olarak filmi açıklamaktadır. Kadın havada asılı dururken onun tam altında ise testereler bulunmaktadır. Ardından testereler çalışmaya başlar. Kadın nerede olduğunu sorgularken, ortamda bulunan televizyon ekranından kırmızı (aynı zamandan korkunç görünen) maskeli bir kişi görünür. Bu kişi Mr. Puzzles’tır. Mr. Puzzles bir bisiklete binmektedir ama bu bisiklet biraz farklıdır. Bisikletin üç tekerleği olmasına rağmen tek tekerleği üzerinde durmaktadır. Diğer iki teker sağ ve sol yanlarda yatay bir şekilde boşta durmaktadır. Mr. Puzzles, kadın (Jennifer) ile bir bulmaca oynamak ister. Fakat kadın bulmacayı çözemez.

Mr. Puzzles’ın önünde büyük bir buton durmaktadır. Bu butona büyük bir bıçak ile basar. Ardından yan taraftaki duvar yıkılır ve sandalyeye bağlanmış bir adam görülür. Bu adam Jennifer’in iş arkadaşıdır. Mr. Puzzles, adama bir bulmaca göstererek çözmesini ister fakat adam çözemez. Ardından mermileri buz pateni ayakkabıları olan büyük bir silah ile adam vurulur. Bu sırada tavandan yere doğru bir dedektif düşer. Anlatıcı dedektifin sürekli alkollü olduğunu belirtir. Bu yüzden dedektif ayakta duramaz. Yere düşen dedektif sürüklenerek bir bubi tuzağına düşer. Tuzağa düşmüş dedektifin üzerinde tavandan kocaman mavi bir balina düşer.

Jennifer, Mr. Puzzles’a kendisine neden bunları yaptığını sorar. Mr. Puzzles ise Jennifer’a “Hatırlamıyor musun? Geçen yaz neredeydin?” der. Bu sözlerin ardından film flashback ile geçmişe gider. Jennifer arabada giderken “Reşit olmayan ilaçlar kullanırken araba kullanmayı seviyorum” der. Jennifer yolda giderken sırasıyla beş kişiye çarpar. Bu kişilerin görünimleri çok farklıdır. Mısırdan yapılmış bir çocuk, kafası puma kafası olan bir adam, Jason isminde bir adam ve röportaj yapan bir vampir ile muhabir, Jennifer’ın arabayla çarptığı tuhaf kişilerdir. Flashback sahnesi biter ve normal zamana dönlür. Jennifer, Mr. Puzzles’ın geçen yaz neredeydin sorusuna, “normal yaz aktiviteleri yapıyordum” diye cevap verir. Bunun üzerine Mr. Puzzles tekrardan butona basar.

Jennifer, altında bulunan testerelere doğru yaklaşırken, Mr. Puzzles’a onun cevaplama için bir bulmacası olduğunu söyler. Ancak Mr. Puzzles, kendisine bunu soramayacağını belirtir ve öfkelenir. Daha sonra televizyon kapanır ve Mr. Puzzles, yerin altından çıkarak gelir. O sırada dedektif yerden kalkar ve eline silah alarak Mr. Puzzles’a ateş eder. Ancak dedektif, Mr. Puzzles’ı ıskalar. Dedektifin silahının kurşunları alkol şişeleridir ve şişeler duvarlara çarparak kırılır. Ardından balina, kafasında bir şapka ve elinde bir silah ile görülür. Dedektif onun bir sualtı polisi olduğunu söyler. Balina Mr. Puzzles’a ateş eder ve onu

vurur. Dedektif, Jennifer'ı kurtarır. Ardından da balina, testerele kelepçe takarak onları tutuklar.

Bu olayların ardından bütün ışıklar söner ve yukarıda bulunan bir ekrandan Mr. Puzzles konuşmaya başlar. Mr. Puzzles, onlarla son bir bulmaca daha oynayacağını söyler. Işıklar açıldığında Jennifer ve dedektif, oldukça büyük bowling dubalarına bağlanmış şekilde görülür. Üzerinde bıçaklar olan kocaman bir bowling topu onlara doğru yaklaşmaktadır. Bu sırada fabrika dışarıdan görülür. Binlerce balina binanın çatısının içinden geçerek içeriye düşer ve büyük bir gürültü kopar. Tekrardan binanın içi gösterildiğinde Jennifer ile dedektif kurtulmuştur. Jennifer dinlenmek için testere bağlanmış bir sandalyeye oturur. Ardından Jennifer'ın telefonun bir mesaj gelir. Mr. Puzzles tarafından gönderilen mesajda beş numaralı bulmacada başarısız olduğu yazmaktadır. Sandalyedeki testere aniden çalışmaya başlar ve Jennifer çılgın atmaya başlar. Filmin anlatıcısı bu kısımda "Jennifer birçok devam filminin çılgınlığını haykırıyor" ifadelerini kullanır. Bu sözler ve Jennifer'ın çılgınlıklarıyla birlikte film sona erer.

### 3.2. Bulgular

"Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive" filmi bu kısımda belirlenen temalara göre analiz edilmektedir. İlk olarak filmin mekân analizi yapılmaktadır. Ardından film sırasıyla karakterler, nesnelere ve senaryo olarak farklı temalar çerçevesinde ele alınmaktadır.

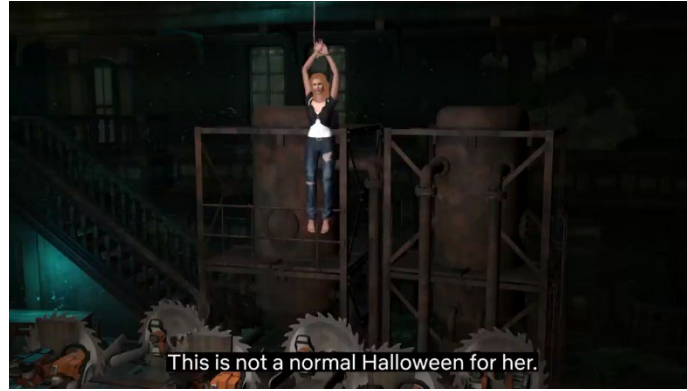
#### 3.2.1. Mekân

"Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive" filmi, gökyüzünde dolunayın olduğu bir gecede geçmektedir. Korku filmlerinin genellikle gece ve/veya karanlık mekânlarda geçmesi filmin senaryosunu yazan yapay zekâ tarafından da fark edilmiştir. Yapay zekâ da ürettiği senaryoda filmin geçtiği zamanı gece vakti olarak tasarlamıştır. Ayrıca korku filmlerinde sıkça görülen dolunay figürüne de bu filmde rastlanmaktadır. Yapay zekâ, korku filmlerinin evrenindeki zamanın genellikle dolunaylı gece olduğu kanısına varmış olmalı ki bu filmde de dolunaylı bir gece tasarlamıştır. Yine reklam panosunun kırmızı renkte olması sinema filmlerinde ortamın tekin olmadığını göstermektedir.



Görsel 1: Filmin olay örgüsünün geçtiği fabrika

“Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive” filmin olay örgüsü, bir fabrikada geçmektedir. Filmin başında bu fabrika dışarıdan geniş açı ile gösterilmektedir. Fabrikanın tabelasında ise “Rust Factory” yazmaktadır. Türkçeye “Pas Fabrikası” olarak çevirebileceğimiz bu fabrika isminde bir tutarsızlık bulunmaktadır. Çünkü pas, üretilen bir şey değildir. Paslanma genellikle olumsuz karşılanan bir durumdur. Bu durumda yapay zekânın, izlediği filmlerde paslı demir parçalar gibi nesnelere çok fazla görmüş olduğu düşünülmektedir. Özellikle terk edilmiş mekânlarda (fabrika, atölye vb.) geçen filmlerde o mekânlardaki nesnelere kullanılmamasından dolayı paslanmalara sıkça rastlanmaktadır. Paslı nesnelere terk edilmişliğin bir göstergesi olarak kabul edilebilir. Bu filmde de yapay zekânın pası ve paslanmayı üretilen ve satılabilecek bir nesne olarak kabul ettiği görülmektedir. Bu sebeple filmdeki fabrika bir pas fabrikasıdır. İçindeki bazı aletlerinde paslı olduğu anlaşılmaktadır.



Görsel 2: Fabrikanın iç kısmı

“Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive” filminin geçtiği pas fabrikasının içine bakıldığında, mekânda loş ışık olduğu dikkat çekmektedir. Yukarıdaki görselde de görüleceği üzere fabrikanın pencereleri bulunmaktadır. Ancak filmin evrenindeki zamanın gece olmasından dolayı fabrikanın içinde loş ışık vardır. Fabrikanın içinde loş ışık olmasının sebebi gece karanlığı olmayabilir. Çünkü korku filmlerinde genellikle bu tip mekânlar ses ve ışıktan yalıtılmış olarak tasarlanmaktadır. Bu filmde de pencereden dışarı görünmemektedir. Senaryoyu yazan yapay zekânın pencerelere rağmen fabrikanın dışarıyla bağını kestiği anlaşılmaktadır.

Ayrıca fabrikanın geniş bir alana sahip olduğu görülmektedir. Fabrika iki katlıdır. Yukarıdaki görselde fabrikanın merdivenleri görülebilmektedir. Fabrikanın orta alanı boş olacak şekilde tasarlanmıştır. Bu alanda büyük demir tüpler bulunmaktadır. Fabrikanın ortasında geniş ve yüksek bir alan bulunmaktadır. Mekânla ilgili son olarak filmdeki karakterlerinde biri olan Jennifer, bu geniş alanda elleri yukarıdan bağlanarak asılmıştır.

### 3.2.2. Karakterler

“Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive” filminde toplam beş karakter bulunmaktadır. Bu karakterler; Mr. Puzzles, Jennifer, Coworker (Jennifer’ın iş arkadaşı), Dedektif ve balınadır. Karakterlerin azlığı yine dikkat çekicidir. Ayrıca filmin 2. dakikasında hikâyeye bir flashback ile geçmişe dönmektedir. Geçmişin gösterildiği bu sahnede oldukça tuhaf karakterler bulunmaktadır. Bu sahnede mısırdan bir çocuk, başı puma gövdesi insan bir varlık, Jason isimde maskeli bir adam ve bir vampir yer almaktadır.

Filmde yer alan karakterlerin incelediği bu başlık altında filmin hikâyesinde aktif role sahip olan karakterler ele alınmaktadır. Hikâyedeki ana karakterler; Mr. Puzzles, Jennifer, Coworker, Dedektif ve Balina’dır.

### 3.2.2.1. Mr. Puzzles



Görsel 3: Mr. Puzzles

Mr. Puzzles karakteri, korku filmlerinde genellikle bulunan kötü karakterlerden biridir. Mr. Puzzles karakteri Saw (Testere) film serisindeki kukla karaktere benzemektedir. Yüzünce bir maske bulunmaktadır. Ayrıca tuhaf bir bisiklete binmektedir. Mr. Puzzles, adından da anlaşılacağı üzere filmdeki diğer karakterler ile puzzle (bulmaca, bilmece vb.) oyunları oynayarak onların hayatını tehdit etmektedir. Bu durum Mr. Puzzles’ın sadece görünüş olarak değil, filmdeki davranışlarının da Testere filmindeki kukla karaktere benzediğini göstermektedir. Çünkü Testere filminde de kukla karakter kurbanlarıyla hayatları üzerine oyun oynamaktadır. Yapay zekanın bu filmin etkisiyle sahneyi yazmış olma ihtimali bulunmaktadır.



Görsel 4: Saw (Testere)



Görsel 5: Mr. Puzzles

Yukarıdaki görseller Testere ile Mr. Puzzles karakteri arasındaki benzerliği ortaya koymaya yardımcı olacaktır. Her iki karakterin de yüzünde maske bulunmaktadır. Her iki karakterin de giydiği kıyafetler benzeşmektedir. Her iki karakter de küçük bir bisiklete binmektedir. Buradan yola çıkarak filmin senaryosunu yazan yapay zekânın Mr. Puzzles karakterini oluştururken Testere filminden de esinlendiği söylenebilir. Yapay zekâ, hem görünüş olarak hem de davranış olarak Testere'ye benzeyen bir karakter oluşturmuştur. Görünüm itibarıyla Testere ile Mr. Puzzles arasında kimi benzerliklerin bulunduğu rahatlıkla ifade edilebilir.

### 3.2.2.2. Jennifer



Görsel 6: Jennifer

Jennifer, korku filmlerinin tipik kurban karakterlerinden biridir. Filmin başlangıcında baygın haldedir ve kendini ellerinden yukarıya asılı şekilde bulur. Filmin her sahnesinde Jennifer yer almaktadır. Ayrıca hikâyede de Jennifer'ın önemli bir yeri vardır. Hikâyenin kötü karakteri olan Mr. Puzzles, Jennifer'dan geçmişte arabasıyla çarparak öldürdüğü kişilerin intikamını almak istemektedir. Bu sebeple Mr. Puzzles, devamlı olarak Jennifer ile puzzle oynamaktadır. Jennifer tipik olarak ana akım sinemada olduğu gibi kurtarılmayı bekleyen bir kadın karakter konumundadır. Bu noktadan bakıldığında yapay zekanın da kadını zayıf ve bir erkek tarafından kurtarılmayı bekleyen kişi olarak sunmuştur.

### 3.2.2.3. Coworker



Görsel 7: Coworker



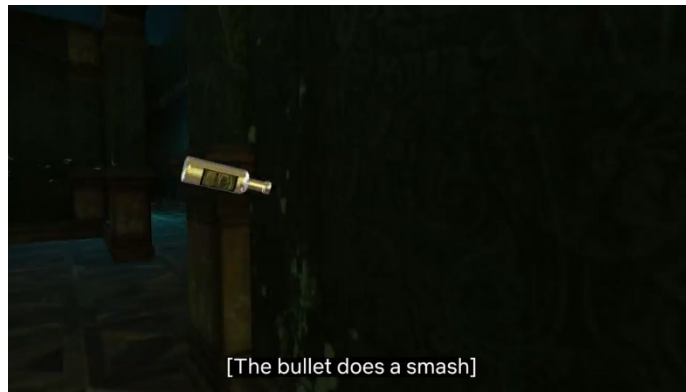
Coworker, İngilizcede “iş arkadaşı” anlamına gelmektedir. Bu karakterin ismi de aynı zamanda Coworker’dır. Jennifer, filmde bu karakterin kendi iş arkadaşı olduğunu söylemektedir. Ancak karakter de kendini iş coworker olarak tanıtmaktadır. Filmin senaryosunu yazan yapay zekâ, bu karaktere isim vermek yerine coworker olarak nitelendirmiştir. Filmde kayda değer bir rolü bulunmamaktadır.

#### 3.2.2.4. Dedektif



Görsel 8: Dedektif

Dedektif karakterinin filme dâhil olması oldukça gariptir. Çünkü dedektif tavandan düşerek hikâyedeki yerini almaktadır. Dedektif, Jennifer’a kendi karısının öldüğünü ve onu kurtaracağını söylemektedir. Ancak bu sırada yere düşer. Filmin dış ses anlatıcısı dedektifin çok alkollü olduğunu belirtir. Dedektif yere düştükten sonra yine tavandan üzerine bir balina düşer ve bir süre dedektif orada kalır. Filmin ilerleyen kısımlarında dedektif birden ayağa kalkar ve silahıyla Mr. Puzzles’a ateş etmeye başlar. Ancak silahtan çıkan kurşunlar alkol şişeleridir.

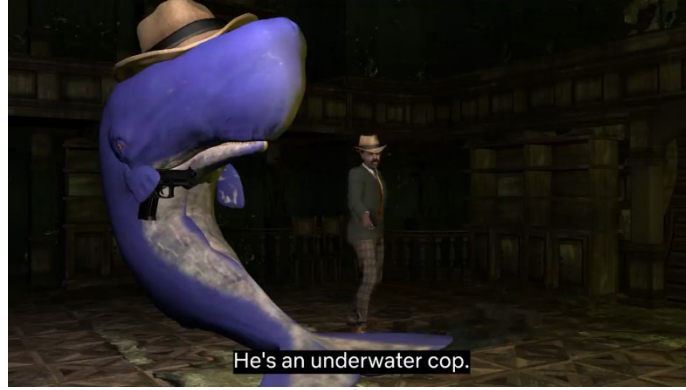


Görsel 9: Dedektifin silahından çıkan alkol şişesi

Dedektifin alkollü olduğu için görüldüğü ilk sahnede yere düşmüştür. İlerleyen kısımlarda ayağa kalkıp Mr. Puzzles’a silahla ateş ettiğinde ise silahtan çıkan kurşunlar alkol şişesi şeklindedir. Yapay zekâ, daha öne izlediği filmlerde alkolik ve ya çok fazla alkol tüketen karakterlere rastlamış olmalı ki bu yazdığı senaryoda da dedektif karakterini tamamen alkol

ile özdeşleştirmiştir. Ancak dedektif ile alkol arasında gerçek üstü bir bağ bulunmaktadır. Bu da dedektifin silahından çıkan alkol şişelerinin bir göstergesidir. Dedektif rolünüzdeki karakterin bir siyahi bireyden seçilmiş olması yine dikkat edilmesi gereken bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapay zeka izletilen filmlerde dedektif rolünde siyahilerin oynadığı sonucunu çıkarmak mümkündür.

### 3.2.2.5. Balina



Görsel 10: Balina

Balina, filmin başında bir karakter olarak var olmamaktadır. Dedektifin filmde ilk görüldüğü sahnede yere düştükten sonra balina da tavandan dedektifin üzerine düşmektedir. Ancak yukarıdaki görselin alındığı sahnede balina bir karaktere dönüşmüş olarak izleyicinin karşısına çıkmaktadır. Bu sahnede balinaya insana özgü nitelikler yüklenmiştir. Balinanın başında bir şapka, elinde de bir silah bulunmaktadır. Dedektif bu sahneden onun bir balina olmadığını aslında bir sualtı polisi olduğunu belirtmektedir. Bu sahnenin devamında da balina (sualtı polisi) Mr. Puzzles'a silahıyla ateş ederek onu vurmaktadır.

Yapay zekâ balina karakterini gerçeküstü bir şekilde oluşturmuştur. Balinaya "son an kurtarıcısı" rolü verilmiştir. Balina, korku filmlerinde beklenmedik bir andan, başka bir kimliği olduğu anlaşılan karakterlerin bir örneği olarak görülebilir. Ancak son an kurtarıcısı olarak bir balinanın ortaya çıkması mantık çerçevesi dışındadır. Balina karakterine bakıldığında yapay zekânın katil balinaların veya katil köpek balıklarının anlatıldığı filmlerden esinlendiği söylenebilir.

"Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive" filminin karakterlerinin analiz edildiği bu kısımda filmde hikâyenin temelini oluşturan karakterler incelenmiştir. Ancak incelenmeye değer yan karakterlerin de bulunduğunu ifade edebiliriz.

### 3.2.2.6. Hikâyedeki Yan Karakterler

Filmin hikâyesindeki yan karakterlerin incelendiği bu kısımda Jennifer'ın geçmişte araba ile çarptığı kişilere yer verilmiştir. Bu karakterlerin filmde çok az yer kaplamasına rağmen gerçeküstü bir şekilde oluşturuldukları için incelenmeye değerdir.



Görsel 11: Mısırdan bir çocuk (solda) ve bedeni insan, başı puma karakter (sağda)



Görsel 12: Jason isimli biri (solda) ve röportaj yapan bir vampir (sağda)

Filmin flashback ile geçmişe gittiği sahnelerde Jennifer, arabayla giderken peş peşe birden fazla kişiye çarpmaktadır. Jennifer'ın kazara çarptığı bütün karakterler gerçeküstüdür. Jennifer'ın İlk çarptığı kişi görsel 11'deki mısırdan yapılmış bir çocuktur. Çocuğun bedeni tamamen mısırdandır ve başında bir şapka bulunmaktadır. Yapay zekânın daha önce izlediği filmler arasında mısır tarlası olan bir çiftliğin olma olasılığı yüksektir. Çünkü mısır tarlası gibi mekânlara korku filmlerinde rastlamak olasıdır. Yapay zekâ mısır ile çocuk figürlerini birleştirerek mısırdan yapılmış bir çocuk karakter oluşturmuştur.

Yapay zekânın oluşturduğu gerçeküstü karakterlerden biri de görsel 11'deki bedeni insan, başı puma olan varlıktır. İki ayak üzerinde duran varlığın başı puma başıdır ve kuyruğu da bulunmaktadır. Ayrıca varlığın sağ eli metaldendir. Metal elin parmakları oldukça uzun ve keskin görünmektedir. Filmin senaryosunu yazan yapay zekâ bu karakteri oluştururken, daha önce izlediği vahşi hayvan figürü olan veya yüzünde hayvan maskeleri olan karakterler bulunan filmlerden esinlenmiş olabilir. Bu karakterin başının puma olması da muhtemelen pumanın yırtıcı bir hayvan olmasından kaynaklanıyor olabilir.

Bir diğer yan karakter görsel 12'deki Jason'dur. Bu karakterin özelliği isminin elbisesinde yazmasıdır. Jason'ın başında Amerikan futbol ve baseball kaskına benzer bir kask bulunmaktadır. Ayrıca Jason'un üzerindeki kıyafet de formaya (spor kıyafetine)

benzemektedir. Kıyafetin üzerine isim yazılması da bir forma olmasından dolayı olabilir. Yapay zekâ daha önce spor ile ilgili bir karakterin başından geçen olayları anlatan bir korku filmi izlemiş olma olasılığı bulunmaktadır. Spor aletleri ile (baseball sopası gibi) şiddet uygulanan bir film yapay zekâyı etkilemiş olabilir.

Yan karakterlerin sonuncusu ise görsel 12'deki vampirdir. Bu karakterin vampir olduğu Jennifer'ın sözlerinden anlaşılmaktadır. Eğer Jennifer bu karakteri vampir olarak nitelendirmeseydi, izleyicilerin bunu fark etmesi oldukça zor olurdu. Çünkü karakterin görünüşü normal insana benzemektedir. Vampirin görünüşünde gerçeküstü bir durum olmamasına rağmen bir muhabirle röportaj yapıyor olması fazlasıyla tuhaf bir durumdur. Yine yapay zekânın daha önce vampir karakterlerin bulunduğu filmlerden esinlenmiş olasılığı bulunmaktadır. Ancak röportaj yapan bir vampir karakter oluşturmak çok farklı bir sentez oluşturmuştur.

### 3.2.3. Nesnelere

“Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive” filminde oldukça farklı nesnelere bulunmaktadır. Bu nesnelere gerek görünüşleri gerekse de amaçları bakımından farklıdır. Filmin senaryosunu yazan yapay zekâ nesnelere de gerçeküstü özellikler yüklemiştir.



Görsel 13: Sandalyelerde bağlı testereler

Filmde Jennifer'ın asılı olduğu bölgenin altında sandalyeler bulunmaktadır. Bu sandalyelerin üzerinde ise motorlu testereler ve dairesel testere bıçakları bulunmaktadır. Sandalyeye bağlı motorlu testereler kendi başlarına hareket ederken, dairesel testere bıçakları ise herhangi bir yere bağlı olmadan kendi kendilerine dönmektedir. Özellikle Saw (Testere) film serisinden esinlenen yapay zekâ filmde nesne olarak da testerelere yer vermiştir.



Görsel 14: Mr. Puzzles'ın bisikleti

Filmin başrolü Mr. Puzzles, oldukça tuhaf bir bisiklete binmektedir. Bisikletin üç tane tekeri olmasına rağmen sadece bir teker yere temas etmektedir. Bu sahnede de yapay zekâ, Testere filmindeki kukla karakterin bindiği küçük üç tekerlekli bisikletten esinlenmiş olduğu düşünülebilir. Ancak yapay zekânın oluşturduğu bisiklet normal üç tekerlekli bisikletten farklıdır. Ayrıca bisiklete bağlı olarak Mr. Puzzles'ın önünde duran kocaman bir buton bulunmaktadır. Kurbanlar oynanan “puzzle”larda başarısız olduklarında Mr. Puzzles bu butona büyük bir bıçak içe basmaktadır.



Görsel 15: Eski tip canon silah (solda) ve canon, buz pateni fırlatırken (sağda)

Filmindeki en ilginç nesnelere biri de eski tip bir canon silahtır. Genellikle açık arazide kullanılan bu ağır silah yapay zekâ tarafından farklı bir araca dönüştürülmüştür. Bu canon silahının patenleri mermi olarak kullanılmaktadır. Canon ateşlendiğinde buz patenleri fırlatılmaktadır. Yapay zekânın daha önce izlediği filmlerde buz patenleri bir suç aleti olarak kullanılmış olabilir. Bu sebeple de yapay zekâ buz patenlerini öldürücü bir canon mermisi olarak tasarlamıştır.





**Görsel 16:** Büyük bowling dubaları (solda) ve bıçaklı büyük bowling topu (sağda)

Filmin bir sahnesinde bowling ile ilgili nesnelere rastlanmaktadır. Ancak bu nesnelere normal boyutlarından çok daha fazla büyüktür. Görsel 16'da Jennifer ve dedektifin devasa bowling dubalarına bağlanmış oldukları görülmektedir. Yine Görsel 16'da devasa bir bowling topu bulunmaktadır. Bowling topunun üç deliğinde de çok büyük bıçaklar yer almaktadır. Yapay zekâ daha önce izlediği filmlerin bowling ile ilgili kısımlardan esinlenmiş olabilir. Ancak gerek dubaların gerekse de topun aşırı büyüklüğü dikkat çekmektedir. Dubalar ve topun normal insan boyundan çok daha uzun ve büyük olduğu anlaşılmaktadır.

### 3.2.4. Senaryo

"Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive" filmin senaryosuna genel bir bakış atıldığında klasik korku film anlatısına uyduğu söylenebilir. Filmin başlangıcında bir denge hali bulunmaktadır. Bu dengede Jennifer kurban, Mr. Puzzles ise kurbanın düşmanı rolündedir. Filmin ortalarında senaryo açısından farklı ilerleyişler olsa da en baştaki denge hali, filmin sonunda tekrardan kurulmaktadır. Korku filmlerinde (özellikle devam serisi olan korku filmlerinde) bu dengeyi görmek mümkündür. Bu açıdan bakıldığında filmin senaryonun tutarlı olduğu söylenebilir. Ancak karakter, olay örgüsü, diyaloglar için aynı tutarlılıktan bahsedilemez. Mantık hatası denebilecek birçok durum bulunmakla birlikte yapay zekâ açısından "mantık nedir?" sorusunun cevabı net olmadığı için bunu hata olarak da kabul etmek zordur.

Filmin olay örgüsünde flashback ve son an kurtarışı gibi unsurlara rastlanmaktadır. Korku filmlerinden sıklıkla görülen bu unsurlar yapay zekâ tarafından da kullanılmıştır. 4 dakika 22 saniyelik filmin içerisinde iki defa son an kurtarışı bulunmaktadır. Balinanın bir sualtı polisi olduğu izleyicinin öğrendiği zaman Mr. Puzzles'in vurulması ve Jennifer ile dedektifin bowling dubalarına bağlyken onlarca balinanın fabrikanın tavanından düşerek gelmesi ve Jennifer ile dedektifi kurtarmaları son an kurtarışlarıdır. Yapay zekâ, daha önce izlediği filmlerde flashback ve son an kurtarışı unsurlarına şahit olmasından dolayı yazdığı senaryoda da flashback ve son an kurtarışlarına yer vermiştir.

Filmin diyaloglarına bakıldığında ise çok fazla anlamsız ifadelerin olduğu görülmektedir. Filmin en başında Jennifer kendine geldiğinde kendi kendine şu ifadeleri kullanmaktadır:

*"Where am I? I should be at sexy summer camp (Neredeyim? Seksi yaz kampında olmalıyım)."*

Bu karakter etrafta var olan onlarca nesneye rağmen bulunduğu yerin henüz farkına varamamıştır. Jennifer filmin başında kendine geldiğinde etrafına bakıp nerede olduğunu sorgulamaktadır. Ancak karanlık bir fabrikada olmasına rağmen bir yaz kampında olduğunu düşünmektedir. Filmde bu diyalogların hemen ardından Mr. Puzzles ortaya çıkar ve Jennifer



ile konuşur. Jennifer, Mr. Puzzles'a ismini nasıl bildiğini sorduğunda Mr. Puzzles şu ifadeleri kullanmaktadır:

*"You have a body. Jennifers always have bodies" (Senin bir bedenin var. Jennifer'ların her daim bedeni vardır)."*

Yukarıda verilen örneklerde olduğu gibi filmin içinde anlamsız ifadeler sıklıkla görülmektedir. Anlamsız ifadelerin yanı sıra bozuk cümle yapılarının da varlığından söz edilebilir. Filmdeki dış ses anlatıcının dedektif ile ilgili söylediği aşağıdaki ifadeler bozuk cümlelere örnek olarak gösterilebilir:

*"The dedective trips because he ise mostly whiskey (Dedektif gezintiye çıkar çünkü o çoğunlukla viski)."*

Bu cümleye genel olarak bakıldığında pek bir anlam ifade etmemektedir. Ancak aynı zamanda filmdeki görüntülerler birleştirildiğinde zor da olsa bir anlam çıkmaktadır. Anlatıcı bu sözleri söylerken dedektif yere düşmektedir. Anlatıcının bu sözlerinden dedektifin alkollü olduğu ve ayakta duramadığı gibi bir anlam çıkmaktadır.

Filmdeki diyaloglara bakıldığında yapay zekânın diyalog yazma konusunda oldukça zayıf olduğu görülmektedir. Filmdeki cümlelerde yan anlam olarak gereksiz ifadeler ya da bozuk cümle yapıları bulunmaktadır. Bu durum izleyicinin kafasında çok fazla soru işareti oluşmasına sebep olmaktadır. İzleyici diyaloglardaki anlamsızlıkları çözmek için ayrıca çaba sarf etmek zorundadır.

Filmin senaryosundaki önemli bir detay da filmin en sonunda yer almaktadır. Filmin Jennifer'ın çılgılık atmasıyla bitmektedir. Yankılanan çılgılık sesinin arkasında dış ses anlatıcı şu ifadeleri kullanmaktadır:

*"Jennifer screams the scream of many sequels (Jennifer birçok devam filminin çılgınlığını haykırıyor)."*

Yapay zekâ daha önce izlediği filmlerde, filmin sonundaki çılgılıklardan bir devam filminin geleceği çıkarımını yapmıştır. Normal şartlarda bu çıkarımı izleyiciler de yapabilmektedir. Ancak bu durumun sözlü olarak filmin içerisinde yer alması fazlasıyla tuhaf kaçmaktadır. Çünkü böyle bir ifadenin filmin içerisinde kullanılması normal şartlarda kullanılan bir yöntem değildir.

Filmin senaryosunda genel itibariyle Sürrealist, Avant-garde ve empresyonist sinema anlayışını bulunduğu söylenebilir. Senaryonun gerçek üstü unsurlarla bezeli olması izleyicide bu hissiyatı oluşturmaktadır. Ancak yapay zekânın bilinçli bir üretim yapmadığı, sadece daha önce izlediği filmlerden bir sentez yaptığı düşünülürse özgünlükten yoksul olduğu

anlaşılmaktadır. Bu durum yapay zekâ ürünü senaryonun, bahsedilen akımlardan çok farklı bir yerde konumlandığını göstermektedir.

## SONUÇ

Yirminci yüzyılın sonlarından itibaren büyük bir hızla ilerleyen teknolojik gelişmelerin temelini oluşturduğu transhümanizmin kuşkusuz sanat eserlerini de etkilemiştir. Özellikle roman ve sinema filmlerinde içerik olarak yer bulmuştur. 2016 yapımı “Sunspring” filmiyle birlikte bir filmin senaryosunun yapay zekâ tarafından yazılabileceği görülmüştür. Daha önce, geleceği konu edinen bilim-kurgu filmlerinde transhümanizm sadece içerik olarak yer alsa da “Sunspring” filmi ile birlikte film üretim sürecinde de transhümanizmin etkisini görmek mümkün hale gelmiştir.

Yapay zekânın sinemada kullanımının en son örneği olan “Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive” filmi bu çalışma kapsamında detaylı olarak incelenmiştir. Filmin senaryosu, dört yüz bin saatten fazla korku filmi izleyen ve filmleri inceleyen bir yapay zekâ tarafından yazılmıştır. Yapay zekâ izlediği korku filmlerinden yola çıkarak bu filmin senaryosunu oluşturmuştur.

Filmin mekân analizinde, korku filmlerinde sıklıkla rastlanan terkedilmiş fabrika unsurunun bu filmde de mekân olarak seçildiği görülmüştür. Filmin tamamı kapalı ve loş ışıklı olan fabrikanın içerisinde geçmektedir. Bu mekân seçiminde Saw (Testere) film serisinin ön plana çıktığı görülmektedir. Çünkü bu tip mekânlar ve mekânın içindeki testere, bıçak vb. fiziksel zarara yol açabilecek nesnelere Saw (Testere) filmi anımsatmaktadır. Bunun yanında ortamın loş ve karanlık olması izleyicide tekin olmayan bir yer havası vermektedir.

Filmin karakterlerine bakıldığında ise yapay zekânın karakter oluşturma noktasında henüz yeterince gelişmediği görülmektedir. Çünkü filmdeki karakterlerin çoğu gerçeküstüdür. Filmin başrolü olan Mr. Puzzles’in Saw (Testere) filmindeki kukla karaktere bariz benzerliği dikkat çekmektedir. Jennifer ve Coworker karakteri haricindeki karakterlerde gerçeküstü nitelikler görülmektedir. Özellikle balinanın filmin belirli bölümünde bir sualtı polisi olarak bir karakter haline getirilmesi ilginç bir durumdur. Keza balina, başında bir şapka, elinde bir silah ile filmin gidişatını etkileyen bir karakter oluşturmuştur. Ayrıca filmin flashback kısmındaki karakterler de kısmen gerçeküstüdür.

Filmin evreninde bulunan nesnelere de gerçeküstü sentezler görülmektedir. Buz pateni fırlatan bir canon silahını ve alkol şişesi fırlatan bir tabancanın gerçeklik ile ilgisi bulunmamaktadır. Mr. Puzzles’in bindiği bisikletin üç tekerlekli olmasına rağmen sadece tek teker üzerinde durması mantık dışı bir durumdur.

Filmin senaryosunda ise genel çerçeveden bakıldığında bir tutarlılık bulunsa da sahnelerdeki mantıksızlıklar sebebiyle tutarlılık kaybolmaktadır. Senaryodaki diyalogların anlamsız oluşu izleyicinin kafasında soru işaretleri oluşturmaktadır. Ayrıca yapay zekânın

kurmuş olduğu cümlelerin çoğunda anlatım bozukluğu bulunmaktadır. Karakterlerin gerçeküstü ve anlamsız oluşu senaryonun gidişatını da etkilemektedir. Balinanın bir karaktere dönüşmesi ve bir son an kurtarıcı olarak ortaya çıkması de yine başka bir mantıksızlık olarak karşılanmaktadır.

Filmi genel olarak değerlendirmek gerekirse pek çok eksik noktası bulunmaktadır. Ancak senaryonun yapay zekâ tarafından yazıldığı düşünüldüğünde bunun önemli bir adım olduğu söylenebilir. Senaryo ve film, genel olarak tuhafliklar ve mantıksızlıklarla örülü olsa da belirli bir olay örgüsüne, karakterler ve düzgün bir başlangıç ile bitişe sahip olmasından dolayı başarılı kabul edilebilir. Ancak senaryo konusunda çok önemli bir başka konu da yapay zekânın daha önce gördüğü filmlerden bir sentez çıkarmasıdır. Buradaki temel sorun ise özgünlük meselesidir. Yapay zekânın ilerleyen zamanlarda bir özgünlük ve üretkenlik gösterip gösteremeyeceği ise henüz bilinmemektedir.

Sonuç olarak “Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive” filmi günümüzde yapay zekânın sinemada kullanılması hakkında ufak ipuçları vermektedir. İlerde bu tür filmlerin izleyiciler tarafından izlenebilir ve keyif alınabilir olması için epeyce yol alınması gerektiği düşünülmektedir.

Sinema, teknoloji ve yapay zekâ ile ilgili ileride yapılacak araştırmalarda bu çalışmada değinilmeyen bir tartışma olan sanat-teknoloji konusu ele alınabilir. Gelişen teknolojinin ve yapay zekânın sanat eserlerinde kullanılması sonucunda ortaya çıkabilecek olan özgünlük problemi araştırmaya değer bir alandır. Bu bağlamda teknoloji ve yapay zekânın sanat eseri üretiminde önemli parametrelerden biri olan özgün olma niteliğini taşıyıp taşımayacağı; eğer özgünlük sağlanmıyorsa yapay zekâdan faydalanılarak üretilen bir eserin tam anlamıyla bir sanat eseri olup olmayacağı tartışılabilir.

## KAYNAKÇA

- Bostrom, N. (2003). The Transhumanist FAQ, *Published by the World Transhumanist Association*.
- Cevher, E. & Aydın, Y. (2020). Yapay Zekanın Şafağında Sinema, s. Morgan Filmi Fragmanı Örneği, *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 8 (1), 614-642.
- Dağ, A. (2018). Sinema ve Romanda Trnashümanizm: “Blade Runner” Filmi ve “Neuromancer” Roman Örneği, *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (11), 89-98.
- Dağ, A. (2019). Yaratılışa Müdahale ve Yeni Bir Evrimci Neo-Darwinist Bir Yaklaşım Olarak Transhümanizm, *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, (27), 153-168.
- Demir, A. (2018). Ölümsüzlük ve Yapay Zekâ Bağlamında Trans-hümanizm, *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9 (30), 95-104.
- Doğan, A. (2002). *Yapay Zeka* (1. Baskı). Kariyer Yayıncılık, İstanbul.
- Fukuyama, A. M. (2018). Society 5.0, s. Aiming for a New Human-Centered Society, *Japon Spotlight*, August, p. 47-50.
- Gilebbi, M. (2020). Posthuman/transhuman. An inquiry into Gabriele Salvatores’ Nirvana, *The Italianist*, 40 (2), 1-10.
- Hansell, G. R. and Grassie, W. (2010). Transhumanism and Its Critics, Metanexus Institute.
- Imdb. (2016). In the Robot Skies, [https://www.imdb.com/title/tt6437712/plotsummary?ref\\_=tt\\_ov\\_pl/](https://www.imdb.com/title/tt6437712/plotsummary?ref_=tt_ov_pl/)
- Kaplan, A. B. ve Kaplan, F. N. (2020). Yeni İletişim Teknolojileri ve Yapay Zeka Uygulamalar Bağlamında İhtiyaç Olgusunun Değişimi ve Toplumsal Dönüşüm, *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7 (46), 178-193.
- Karauğuz, A. M. (2020). Cennetten Kovulan İnsanın Cenneti Yeniden İnşa Uğraşı: Transhümanizm, *Türk Dili*, (821), 52-59.
- Lash, M. T. & Zhao, K. (2016). Early Predictions of Movie Success: The Who, What, and When of Profitability, *Journal of Management Information Systems*, 33 (3), 874-903.
- May, N. D. (2014). *Transhumanism of Film*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Wake Forest University, Graduate School of Arts and Sciences, Winston-Salem North Carolina (U.S.).
- More, M. (2013). The Philosophy of Transhumanism. Max More & Natasha Vita-More, John Wiley & Sons (Eds). *The Transhumanist Reader*.
- Nabiyev, V. V. (2016). *Yapay Zeka* (5. Baskı), Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- Netflix News. (2021, Haziran 6). Mr. Puzzles Wants You to be Less Alive, s. Le Premier Film D’horreur Produit Par Netflix Rt Réalisée Par Une Intelligence Artificielle. <https://www.netflix-news.com/articles/netflix/1090940-mr-puzzles-wants-you-to-be-less-alive-le-premier-film-dhorreur-produit-par-netflix-et-realisee-par-une-intelligence-artificielle-25-10-2021/>

- Netflix Is A Joke. (2021, Haziran 6). The First Horror Movie Written Entirely By Bots. [https://www.youtube.com/watch?v=WZzbxNoMjGM&ab\\_channel=NetflixIsAJoke/](https://www.youtube.com/watch?v=WZzbxNoMjGM&ab_channel=NetflixIsAJoke/)
- Oxford English Dictionary. (2022, Mart 1). <https://www.oed.com/oed2/00109097/>
- TDK Sözlük. (2022, Mart 1). <https://sozluk.gov.tr/>
- Terec-Vlad, L. & Terec-Vlad, D. (2014). About Evolution of the Human Species, s. Human Robots and Human Enhancement, *Postmodern Opening*, 5 (3), 67-75.
- The Guardian. (2022, Ocak 6). This is What Happens When an AI-Written Screenplay is Made into a Film. <https://www.theguardian.com/technology/2016/jun/10/artificial-intelligence-screenplay-sunspring-silicon-valley-thomas-middleditch-ai>
- The Hollywood Reporter. (2020a, January 8). Warner Bros. Signs Deal for AI-Driven Film Management System (Exclusive), <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/warner-bros-signs-deal-ai-driven-film-management-system-1268036/>
- The Hollywood Reporter. (2020b, June 24). A.I. Robot Cast in Lead Role of \$70M Sci-Fi Film, <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/ai-robot-cast-lead-role-70m-sci-fi-film-1300068/>
- Toraldo, M. & Toraldo, D. M. (2019). Trans-Human and Post-Human, s. A Challenge for the Human and Philosophical Sciences, *Open Journal of Philosophy*, (9), 54-61.
- Villaverde, L. E., & Carter, R. A. (2013). Singularity, Cyborgs, Drones, Replicants and Avatar. P. L. Thomas (Eds). *Science Fiction and Speculative Fiction*, Sense Publishers, Rotterdam.
- Yıldırım A. & Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (10. Basık). Seçkin Yayıncılık, Ankara
- Zengin, F. (2020). Akıllı Makine Çağı Sinemasına Giriş: Sinema Sanatında Yapay Zekâ Teknolojilerinin Kullanımı, *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 6 (2), 151-177.