

**SİNEMADA ÖZNE OLARAK ROBOTLAR:*****BEN, ROBOT ÖRNEĞİ***

Onur O. Akşit\*

**ÖZET**

İnsan ve makine ilişkisi, bilim kurgu sinemasının başlangıcından beri sıklıkla işlenmiş bir konudur. Makinelerin ve robotların sadece bir araç olmaktan ziyade insana eşit, özerk bir varlık olarak kabul edilip edilemeyeceği ise günümüz bilim kurgu sinemasının tartıştığı meselelerin başında gelir. Bu temaya teknofobi ekseninde bakmaktan ziyade teknofobiyi aşım daha uzlaşmacı bir konumda yer almak karşılıklı insan ve teknoloji ilişkisi hakkında daha yol gösterici olacaktır. Bu çalışmada, sözü edilen bağlam içerisinde teknoloji hakkındaki “ikinci doğa”, “ilişkisel nesnelere” ve “siborg etiği” gibi kavramlar ekseninde Ben, Robot (I, Robot, Alex Proyas, 2004) filmi çağdaş bir bilim kurgu sineması örneği olarak incelenecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Teknoloji ve İnsan İlişkisi, Bilim Kurgu, Robot, Siborg Etiği

**ROBOTS AS SUBJECTS IN CINEMA:*****I, ROBOT*****ABSTRACT**

Human and machine relation is a popular theme since the beginning of science fiction genre. Whether machines and robots can be regarded as autonomous entities rather than being just a vehicle is one of the primary issue discussed in contemporary science fiction cinema. Going beyond technophobia and being in a more compromising position will be a guide for mutual human and technology relation. In this work, I will study I, Robot (Alex Proyas, 2004) as an example of a contemporary science fiction movie in the context of mentioned concepts such as "second nature", "evocative objects" and "cyborg ethic".

**Key Words:** Technology and Human Relation, Science Fiction, Robot, Cyborg Ethics

---

\* Yrd.Doç.Dr. Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Görsel İletişim ve Tasarım Bölümü.  
onur.orkan.aksit@ege.edu.tr.

## GİRİŞ

Sherry Turkle'a göre bir yazılım ve donanım bütünü olan bilgisayarlar; insanın birlikte düşündüğü 'ilişkisel nesnelere' (evocative objects) olarak adlandırılabilir (Turkle 1995, Turkle 2004). Bu ilişkide insan bilişi ile bilgisayarın zihin, bellek ve zekâ modelleri bir araya gelmektedir. İnsan varlığıyla karşılıklı bir etkileşime giren nesnelere olarak bilgisayarlar ve onların uzuv ve dolayısıyla hareket kazandırılmış sürümleri olan robotlar; insanın canlılık, benlik, kimlik veya etik gibi konular hakkındaki kavramsallaştırmalarını etkilemiştir. Makine'nin kategorik bağlamda kendine özgü bir organizma olarak görülmesi ve ardından insan ile makinenin yer yer birleşmesi bir 'siborg etiği'ni de beraberinde getirir. Çünkü insan ve makine arasındaki kategorilerin bulanıklaşmasının zorunlu kıldığı "insanı insan kılan nedir?" ya da "robotların benliği olabilir mi?" gibi soruların cevabı makineler ile örülü modern sonrası günlük hayatta insan merkezli bir etik üzerinden verilmeye çalışıldığında yetersiz kalmaktadır.

Günümüz bilim kurgu sinemasında bu sorgulamalar izleyicinin karşısına sık sık çıkmaktadır. İnsan karakterler genelde insan olmayı, diğer bir ifadeyle makine veya robotu ötekileştirerek kendini onlardan ayırt eder ve olumlar. Biricikliğini ispat etmek için kendisinin de bir yapıntıya dönüşebileceğini kabullenemez. Bu etik sorun, anlatı içerisinde iktidar kavramına da bağlanır. Robotların pragmatik nedenlerle bir köle olarak kullanıldığı 'ütopya'ların, robotların benlik kazanmasıyla 'distopya'lara dönüşmesi, insan-robot ilişkisini efendi-köle ilişkisi ile sınırlayan ve sıklıkla işlenmiş bir konudur. Ancak çağdaş bilim kurgu sineması bu konuyu yer yer çeşitlendirmek suretiyle bütünüyle muhafazakâr bir anlatı kurmaktansa robotların biricikliğine ve benlik sahibi olabileceğine göndermede bulunarak, insanın bir kategori olarak makineden farklı olamayabileceğine ve bir siborg etiği kurulabileceğine ilişkin söylemleri yansıtır. Bu çalışmada, yukarıda özetlenen düşüncelere insan-makine ilişkisinde benlik, beden, etik ve iktidar kavramları bağlamında yer verilerek, tematik anlamda bu kavramları içeren *Ben, Robot (I, Robot, Alex Proyas, 2004)* filmi incelenecektir.

## 'İLİŞKİSEL NESNELER' OLARAK MAKİNELER

İnsan ve makine ilişkisini bilişsel anlamda inceleyebilmek için önce benlik kavramına değinmek gerekir. Benlik kavramı, bireyin kendi hakkındaki temsillerinin bütününe ifade etmektedir. Bu açıdan benlik kavramı, kişinin kendisi, özellikleri hakkında sahip olduğu genel fikir olarak tanımlanabilir; dolayısıyla bir kişinin, kendisine ilişkin bilişsel temsillerini içeren algılarının bir özeti olarak düşünülebilir. Çeşitli imajların, şemaların, prototiplerin, anlayışların, teorilerin, amaçların, görevlerin bir bütünü ya da koleksiyonu olarak nitelendirilen benlik kavramı dinamik bir yapıdadır. Benlik, bazen bellek ile özdeş görülür, çünkü benlik kişisel olgu ve olayların depolandığı bellekte saklanan en gelişmiş ve en zengin yapılardan biridir (Bilgin, 2003: 49-50). Herkesin kendi öz kişiliği hakkında sahip olduğu bilişsel ve duygusal nitelikte bileşik bir zihinsel şema, bir temsil örüntüsü olan benlik, toplumsal anlamda söylem pratikleri boyunca inşa edilir. Modern sonrası günlük hayat içinde hâkim olan teknolojinin yapılandırıp yürüttüğü kültürel söylemin içinde var olan benlik, belli bir teknolojik söylemi içerik ve içinde hayatta kalan biçim olarak taşımak üzere kurulmaktadır.

Fredric Jameson'ın (2011) işaret ettiği gibi üstün teknolojiye dayanan hiper uzam, bilişsel duyular ile kontrol edemeyeceğimiz bir dünya sunar ve ardından bilişsel duyularını denetim altına alır. Hiperuzam, özellikle yeni kuşaklar için doğal bir çevre, bir 'ikinci doğa' haline gelmeye devam etmektedir. Teknolojinin, benliğe nüfuz eden, bilişsel bir dönüşüm yaratma gücü aynı zamanda radikal bir kırılmayı da beraberinde getirir. "Hesaplamaya dayalı

kültürden” bir “simülasyon kültürüne” geçtiğimizi söyleyerek modern düşünme tarzından modern sonrası (ya da postmodern) bir düşünme tarzına geçişi betimleyen Turkle, bu çağda bir karmaşıklık estetiğinin ve merkezsizliğin kabul edildiğini belirtmektedir (1995: 15). Bu bilgisayar aracılı dünyada benlik, çoklu ve akışkan bir şekilde makine bağlantıları ile etkileşimli olarak kurulmaktadır. Bellek ile özdeş benliğin dönüşümü bilgisayar kullanmanın getirdiği bilişsel değişim ile başlamaktadır. Turkle’a göre (1995: 20) bilgisayar kullanmak için onun işleyişini tamamen anlıyor olmak gerekmez, çünkü yazılımlar kullanıcıların keşfine açıktırlar. İşleyişini anlamadan karmaşık bir aletler bütünü kullanabilme becerisi, başka türlü işleyen bir bellek modelini ve dolayısıyla başka türlü bir benlik algısını göstermektedir. Zihin ve belleğin dönüşümü, insanın kendisi hakkında sahip olduğu bilgileri, dolayısıyla temsilleri de dönüştürmektedir.

İnsanın siber uzamdaki ‘vekil’leri olan avatarlar, bilgisayarların sahip olduğu görsel arayüz ve yapay zekâ teknolojilerine denk düşüyorsa, makine ve robotlar da hiper uzamın, ikinci doğa’nın, avatarları olarak görülebilir. Sanskritçe kökenli avatar kelimesi, yüce bir varlığın özel bir amaç için dünyaya, yani daha aşağı bir düzeye bedenlenip inmesi anlamına gelmektedir. Siberuzam, bu şekilde ‘yeni çağ’ akımlarıyla ortak bir dili de kullanarak, farklı bir benlik tasarımı ortaya koyar. Sinemada da, örneğin, *The Matrix*’te (Lily&Lana Wachowski, 1999) veya *Avatar*’da (James Cameron, 2009) bedenden kaçma ve başka görünümlere/bedenlere girme teması ruhsal bir yolculuk olarak işlenir. *Suretler*’de ise (*Surrogates*, Jonathan Mostow, 2009) insanların evlerinden yönettikleri ‘vekil’ robotlar dışarıda dolaşırken başka bir iletişim ve etik alanını işaret eder.

Turkle’ın (1995) vurguladığı gibi, 1980’lerin başında makine ile insan ilişkisi bağlamındaki genel bakış bir tür Pinokyo metaforundan hareket ederek, akıllı makinelerin bir gün insan gibi düşünüp düşünemeyeceği, duygulara sahip olup olamayacakları sorusunu sormaktaydı. *Terminator* (James Cameron, 1991) gibi filmler bu sorunun teknofobik bir yorumundan doğmuştur. Bugün ise temel soru makinelerin nasıl kültürel ürünler ve sosyalleşme araçları oldukları hakkındadır. Biocca’nın (1997) da işaret ettiği gibi bugün makinelerin canlanmasından ziyade, insanların makinelere karşı duygu geliştirmesi ve teknolojik duyu organlarıyla kendilerini birer siborg (sibernetik organizma) haline getirmesi asıl meseledir. Günümüzdeki dijital simülasyon teknolojisi, giyilebilir bilgisayar aracılığı ile (bkz. Google Glass) insan ile makine arasındaki sınırları muğlaklaştırırken aynı zamanda dünyanın da üç boyutlu bir simülasyon evrenine dönüşmesini sağlamaktadır. Donanım ve yazılım parçaları ile bir arada olan insan, dijital simülasyonlara yönelik duygusal bir bağlılık geliştirebilmekte ve onlar hakkında farklı bilişsel kategoriler oluşturabilmektedir. Örneğin, 2013 yapımı *Aşk* (*Her*, Spike Jonze) kendisiyle konuşabilen bir yazılım ile romantik bir ilişki yaşayan bir insanı konu alır.

Çocukların ve yaşlıların robotlarla ilişkileri üzerine sürdürülen etnografik çalışmalar da yapay zekâ nesnelерinin, kişide belli bir düzeyde bağlantı ve duygu oluşturan ilişkisel ürünler olduğu görüşünü desteklemektedir. Bu ilişkisel ürünler; sosyal etkileşimleri artırmakta, kimi zaman kişi için bir yansıtma aracı, kimi zaman iki kişinin benlik durumu arasındaki bir iletişim birimi olmaktadır. Ayrıca düşünme eylemine aracılık etmekte ve bilişsel bir model sunmaktadır (Turkle vd., 2006). Sonuç olarak, insanlar teknoloji geliştikçe makineleri birer özne gibi görmektedirler.

## BİR TEKNOLOJİ NESNESİ OLARAK BEDEN VE SİBORG ETİĞİ

Hiper uzamın teknoloji aracılığıyla inşası, insanın beden algısını da dönüşüme uğratmıştır. Bilgin’e göre (2006: 214) benlik sunumunun çağımızda önem kazanmasıyla birlikte beden imajı, bireyler açısından bir kaygı konusuna dönüşmüştür. Moda, kozmetik,

*fitness*, estetik ameliyatlar gibi bedene yönelik sektörlerin yükselişi postmodern dünyada bedenün bir kaygı konusuna dönüşmesinin işaretlerindedir. Postmodern kültürde beden; sağlıklı, *fit* ve güzel olma idealine göre kurulur. Cildin yapısına müdahale eden kremler, botoks enjeksiyonları, liposuction, body building gibi günlük hayatta karşılaşılan sayısız ürün ve yöntem bu ideal bedene ulaşmak için sıradan insanlar tarafından yaygın olarak kullanılmaktadır. Bunların yanında sağlık amacıyla kullanılan kontakt lensler, kalp pilleri vb. ile yine günlük hayatta kullanılan cep telefonları, kişisel bilgisayarlar gibi teknolojik aygıtlar aracılığıyla mekanik ve yapay olan ile organik ve doğal olan arasındaki ayrım bulanıklaşmaktadır. Diğer bir deyişle tekno-beden ve siborg temsilleri, günlük hayatın içinde yerleşiktir. Donna Haraway'ın (2006: 3) *Siborg Manifestosu*'nda ifade ettiği bilim kurgu ve gerçek hayat arasındaki ayrımın kaybolması, bu bağlamda somut olarak karşımıza çıkmaktadır.

Geleneksel Batı düşüncesinin temelini oluşturan kavramsal ikiliklerin belki de en önemlisi olan insan ve makine ya da insan ve insan olmayan ayrımının bu şekilde bulanıklaşması, postmodern kültürün içerdiği dönüşümlere denk gelmektedir. Bu noktada insanın teknoloji ile birleşmesi ya da teknoloji aracılığıyla dönüşmesi, diğer bir deyişle öznenin insan sonrası bir konuma yerleşmesi söz konusudur. Posthümanizm olarak adlandırılan bu düşünce biçimi, hümanizm ve klasik öznenin eleştirisinden yola çıkarak insan bedeninin teknoloji ve tekno-bilim aracılığıyla, günümüz ve yakın gelecek ile olan ilişkisinden doğacak potansiyelleri araştırır (Lister vd., 2009: 282). İnsanı merkez olarak ele almayan ve onun, insan olmayan unsurlarla birleşimini mümkün gören posthümanist konuma ulaşabilmek; gelişen dijital, biyolojik ve genetik teknoloji ile mümkün hale gelmektedir. Bu durum, yeni bir etik anlayışını beraberinde getirmektedir.

Bilgin'e göre (2006: 111) etik, iyi ve kötüyü tanımlayan moral sistemleri ve değerler bütününe ya da bunun incelenmesini konu alan felsefe dalı olarak açıklanabilir. "Daha mutlu olmak için nasıl yaşamalıyım?" gibi sorular etikle, "ne yapmalıyım" tarzı sorular ise moral ile ilgilidir. Postmodern tekno-kültürde iyi/kötü, suçlu/masum, etken/edilgen, hayal/gerçek gibi ikiliklerin arasında bireylerin neyin ne olduğuna karar vermek için referans noktalarını kaybettikleri etik ve moral bir düzlem söz konusudur.

İnsan ve makine ilişkisine dair yeni bir etik ve moral anlayış, ikiliklerin ve sınırlarının bulanıklaştığı postmodern dönemde insan ve insan olmayan (makine, bilgisayar, robot) konularına göre yeniden kurulmaktadır. Söz konusu ayrımların teknolojik anlamda yoğunlaştığı yer ise insan/makine ayrımıdır. Kevin Warwick (2003: 132), bu bağlamda bir siborg etiği önerdiği makalesinde durumu şu şekilde sorgulamaktadır: İnsanın bilinci yarı makineden oluşan bir sinir sistemine sahipse ve insanın bir siborg bilinci taşıdığı söylenebilir; aynı zamanda siborg morali, siborg değerleri ve siborg etiği de taşıdığı söylenebilir. Warwick buradan hareketle insan ile siborg, makine ve robot arasında hiyerarşik bir düzenin kurulamayacağını belirtmektedir. Yani insanın makineye karşı üstünlüğü artık tartışılmaz değildir. Hatta makinenin, robotların ya da bedenine müdahale edilmiş insanların 'normal' insanlara göre daha üstün olabileceği ve 'normal' kalmak isteyen insanların da haklarını korumanın gerekebileceği bir gelecek de söz konusu olabilir.

### ÖRNEK FİLM İNCELEMESİ: *BEN, ROBOT*

Sinemada robot imgesi *Metropolis*'ten (Fritz Lang, 1927), *Westworld* (Michael Crichton, 1973) ve *Bıçak Sırtı*'na (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982) kadar birçok bilim kurgu filminde ya bir tekno-fobi nesnesi olarak ya da empati kurulan ve insandan uzak olmayan bir şey olarak ele alınmıştır. İnsan ve makine/robot ilişkisi temasına sahip güncel film örnekleri arasında *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), *The Matrix*, *Artificial*

*Intelligence* (Steven Spielberg, 2001), *Innocence* (Mamoru Oshii, 2004) *Robots* (Chris Wedge, 2005) *Transformers* (Michael Bay, 2007), *Vol-i* (Andrew Stanton, 2008) *Astro Boy* (David Bowers, 2009) *Terminator* (McG, 2009), *Suretler, Eva* (Kike Maillo, 2011), *Robot & Frank* (Jake Schrier, 2012), *Robocop* (Jose Padilha, 2014) sıralanabilir.

Alex Proyas'ın yönettiği 2004 yapımı *Ben, Robot (I, Robot)* ünlü bilim kurgu yazarı Isaac Asimov'un aynı adlı öyküler seçkisinden yapılan bir serbest uyarlamadır. Kitabın en dikkat çekici yanı ilk öyküde yer verilen ve robotların sahip olması gereken temel çalışma mantığını oluşturan "üç robot yasası"dır (three laws of robotics). Bu üç yasa şöyledir:

1. Bir robot, bir insana zarar veremez ya da hareketsiz kalarak bir insanın zarar görmesine neden olamaz.

2. Bir robot, insanların verdikleri emirlere uymak zorundadır. Ancak bu tür emirler Birinci Yasayla çeliştiği zaman durum değişir.

3. Bir robot, birinci ve ikinci yasalarla çelişmediği sürece varlığını korumak zorundadır (Asimov, 1992: 2).

Filmin konusu ise şu şekilde özetlenebilir: 2035 yılında robotlar, insanlarla uyum içinde yaşayacak şekilde programlanmış ve günlük hayatın bir parçası haline gelmişlerdir. Robotları imal eden *United States Robotics* şirketi kurucularından robot tasarımcısı ve bilim insanı Dr. Lanning (James Cromwell) şirket binasında şüpheli bir şekilde ölü bulunduğu, Dedektif Del Spooner (Will Smith) olayı araştırması için göreve çağırılır. Dedektif Spooner, robotları daha insancıl yapmakla görevli robot psikologu Dr. Susan Calvin'in (Bridget Monahan) yardımıyla, bu davada Sonny (Alan Tudyk) adlı yeni nesil ve özel yapım bir prototip robotu şüpheli bulur. Spooner araştırması sırasında sürekli olarak robotlar tarafından engellenir ve öldürülmeye çalışılır ancak kimse ona inanmaz. Bu arada yeni nesil robotlar piyasaya sürülür ve eski sürümler ile değiştirilir. Yeni robotlar kısa süre sonra isyan ederler ve insanlar üzerinde otoriter bir yönetim oluşturmaya çalışırlar. Filmin sonunda tüm bunlara yol açanın, yapay zekâya sahip VIKI (Fiona Hogan) adlı şirketin ana yazılımı olduğu ortaya çıkar. VIKI, üç robot yasasını kendine göre yorumlayıp, otoriter bir biçimde, insanlığın iyiliği için onların zaafalarını bertaraf etmeyi amaçlamaktadır. VIKI devre dışı bırakıldıktan sonra normale dönen tüm robotlar depolara kaldırılır. Sonny ise onların yeni liderleridir. Film, robotların insanlardan özerk, yeni bir hayata doğru yola çıktıklarını ima ederek biter.

Filmde robotlar, günlük hayat içinde kendilerine yer bulmuş olarak resmedilmiştir. İnsan ve robotların bir arada oluşu, doğa ve kültür ayrımının bulanıklaşması bağlamında birçok bilim kurgu filminde karşımıza çıkan 'doğanın kültürleşmesi' kavramını akla getirmektedir. İçinde yaşadığımız çevre giderek bir insan yapımına döndüğünde, teknolojik bir 'ikinci doğa' var olmaya başlar. Robotların günlük hayata bu kadar içkin olabilmelerinin iki nedeni olduğu söylenebilir. İlki, günlük hayat içindeki rollerinin insanlara hizmet etmek ile sınırlı kalmasıdır. İkincisi ise antropomorfik (insan görünümlü) bir tasarıma sahip olmalarıdır.

Bu nedenler açılacak olursa, robotu/makineyi insan karşısında sabit bir 'köle' konumunda tutmak, insanın 'efendi' konumunu korur. Filmin başında Spooner'ın robotlara karşı yaptığı kabalıklar karşısında her zaman kendisine teşekkür eden robotlar görülür. Ne olursa olsun hizmet etmeye programlı robotlar efendi-köle diyalektliğini sürekli yeniden kurarlar. Robotun bu diyalektikten çıkıp, kendi özerk varoluşuna izin verilmesi ise düzen bozucudur. Bu bağlamda *Terminator* ya da *The Matrix* serileri robotların insanlığa karşı isyan etmeleri temasını popülerleştiren anlatılardır. Belli düzeyde tekno-fobiye yansıtan filmlerde, robotları tek tip bir sürü, bir kitle olarak görmek ve onların (iyi veya kötücül olsun) bir benlik, kimlik kazandığına tanık olmak insanları dehşete düşürür. Bunun temelinde yatan etken ise insanın yapay bir varlıktan farklı olmama ihtimalinden ürkülmesidir. Bir makine gibi

maddesel dünyaya hapsediğini hissetmek ise insanın istemediği bir şeydir. Özellikle robotların antropomorfik tasarımlarının abartıldığı ve insandan neredeyse ayırt edilemez olduğu anlatılarda bu tema belirgindir. *Bıçak Sırtı* veya yakın tarihli *Prometheus* (Ridley Scott, 2012) filmlerinde de androidler ile insanlar arasındaki ilişki aracılığıyla bu tema işlenmiştir. Öyle ki, *Bıçak Sırtı*'ndeki android avcısı ana karakter Decard'ın kendisinin de bir android olup olmadığı filmin yapımcıları arasında bile hala tartışma konusudur.

*Ben, Robot*'ta ise ana karakter Spooner'ın (diğerlerinin aksine) robotlara karşı olan güvensizliği ve öfkesinin nedeni, onların insana benzerliği değil, tersine yeterince insan olmamalarıdır. Spooner yakın geçmişte bir trafik kazası geçirmiştir ve bir robot onunla birlikte kaza geçiren küçük bir kızı kurtarmak yerine yaşam olasılığı daha yüksek olan Spooner'ı kurtarmıştır. Spooner, aynı durumda bir insan olsa önce kızı kurtarmayı deneyeceğini düşündüğü için robotlara karşı öfke duymaktadır. Ancak, ironik olarak, bu kazada ağır yaralanan Spooner'a (dışarıdan bakıldığında belli olmayan) mekanik bir kol ve akciğer takılmıştır. Spooner'ın robotlar ile kaçınılmaz bir ortak noktası vardır ve aslında kendi de bir siborgtur. Kendisinin de insanlığından bir parçayı kaybettiğini düşünen Spooner, robotların mekanik düşünme tarzından ve duygulara sahip olmamasından rahatsızdır. O yüzden, robotlar (her ne kadar insan bedenini andırırsa da) mekanik görünümünden kurtulup, yeni sürümlerinin sahip olduğu yüz ifadeleri ile insana biraz daha benzeyen bir görünüme ve benliğe kavuştuklarında Spooner robotlar ile birlik olur. Afro-Amerikalı bir oyuncu tarafından canlandırılan Spooner karakteri, kendi de yarı makine olduğu için robotların özgürleşip özerkleşmesi konusunda (A.B.D.'deki siyahların özgürleşmesi ile paralel olarak) onlarla sonradan empati kurabilir. *Ben, Robot*, bu yanıyla bilim kurgu sinemasındaki tekno-fobik distopyalardan ayrılır.

Görüldüğü üzere bu anlatılarda, iyi ya da kötü olsun, robotlar, benlik taşıma potansiyelleri ve antropomorfik tasarımları ile insanın kendisini tanıması açısından ayna işlevi görürler. İnsanın kendine benzer bir şey üretip, kendini dışsallaştırmasının kökeni modernitede aranabilir ve kendine dışarıdan bakma ihtiyacı moderniteye özgü bir kavram olarak kabul edilebilir. Michel Foucault'ya göre (2001: 23) insan, yakın zamana ait bir buluş, bir figürdür ve buna ait bilgisi her an yeni bir şekle girip eskisini unutturabilir. Foucault'nun (2008: 52), nasıl olup da kendi bilginin nesnesi haline geldiğimize ilişkin sorusu insan ve teknoloji/makine/robot ilişkisi bağlamında önem kazanmaktadır. Robotlar, insanın kendi var oluşlarına dair kendine sorular sormasının önemli bir yolu haline gelmiştir. Bir dedektiflik hikâyesi üzerinden işleyen *I, Robot*; ancak doğru sorular sorulursa cevapların bulunabileceği düşüncesinden hareket etmektedir. Filmin başında Spooner, ölü bulunan Dr. Lanning'in cesedinin yanı başında Lanning'i canlandıran yapay zekâ ile konuşur. Yapay zekâ sadece doğru sorular sorulduğunda cevap verebilen bir mantığa sahiptir. Bu teknik özellik, filmin sonuna doğru aynı zamanda dedektiflik hikâyesinin çözümünün temel mantığını da oluşturur. İkinci doğa içinde her türlü sorusuna, isteğine teknoloji yoluyla karşılık bulabilen insan için de artık soru sormak önemli hale gelmiştir. Gelecek ile ilgili olarak, tüm mekânların bir ara yüz olacağını ve her türlü soruya anında cevap bulunabileceğini öngören Roger Shank (2007: 229), bu durumu felsefi bir olanak olarak görmektedir çünkü artık yeni sorular sormak, cevaplar bulmaktan daha önemli olacaktır. Ayrıca Lanning'in hologram projektör yardımıyla ölümünden sonra bir hayalet gibi Spooner ile konuşabilmesi, teknolojinin insanın en büyük gizemi olan ölüm ile yaşam arasındaki 'medium' (aracı) işlevi görebildiğini gösterir. Lanning'in bilinci, teknoloji üzerinden (şimdilik) bedensiz olarak devam etmektedir.

Bilim kurgu sinemasında bedensizliğe dair fanteziler, beden ve bilincin/ruhun ayırımına dayanan Kartezyen düşünce çerçevesinde kendisine yer bulur. Bu fanteziler, insanın bilincinin bedenden bedene yer değiştirebilmesinden bedene ihtiyaç duymadan var olabilmesine kadar işlenmiştir. "Makinedeki ruh" (ghost in the machine) olarak adlandırdığı,

Decartes'in bilinç/ruh ve bedenini iki farklı şey olduğuna ilişkin düşüncesini eleştiren Gilbert Ryle (1947) ve Arthur Koestler'a (1967) göre kişinin bilinci bedenden bağımsız düşünülebilecek maddesiz bir şey değildir, beden ile birlikte evrimleşmiştir ve bedenle bütündür. Makinelerin insana gerek duymadan bir bilince/ruha kavuşması teması da Kartezyen düşünceye karşıt bir tema olarak görülebilir. Filmden bir alıntı ile ifade edilecek olursa, “bilişsel simülasyonlar ruhun bileşenlerine yaklaşabilir.” Diğer bir deyişle cansız/bilinçsiz bileşenler canlı/bilinçli bir yapı oluşturabilir. Daniel Gilbert'a göre:

Birbirimizin bilincine, inancımız üzerinden kanaat getiririz, çünkü başka çaremiz yoktur. Ne var ki, bu konuya kafa yorarak geçirilen 2000 yılın ardından hala kimse bilincin varlığına dair kesin bir test geliştiremedi. Bilişsel bilimcilerin çoğu bilincin, kesinlikle bilinçsiz öğelerin (nöronların) birbiriyle karmaşık etkileşimleri sonucu ortaya çıkan bir fenomen olduğuna inanıyor. Ama bu karmaşık etkileşimin yapısını günün birinde anlasak dahi, söz konusu fenomeni ortaya çıkardığını yine de kanıtlayamayacağız. Her şeye rağmen ben, tanıdığım herkesin benimkine benzer bir iç yaşantısı, sübjektif bir deneyimi, bir benlik hissi olduğuna dair en ufak bir şüphe duymuyorum (2009: 39).

Bu anlamda robot bir kategori olarak insandan farklı değildir. Filmde bir “tür” (kind) olarak anılan robotların üretimi de robotlar tarafından yapılmaktadır. İnsanların dizginlerinden kurtulmuş bu tür, kendi doğal evrimini başlatmanın eşiğindedir. Filmde Dr. Lanning'in “makinedeki hayalet” düşüncesine karşıt olan kısa bir monoloğu bu durumu ortaya koyar:

Makinede hayaletler hep vardı: Gelişigüzel bir araya gelip beklenmedik protokoller oluşturan kod parçaları. Bu serbest radikaller, beklenmedik şekilde, özgür irade, yaratıcılık ve ruh dediğimiz şeyin doğasıyla ilgili sorular getiriyor: Bazı robotlar karanlıkta bırakılınca ışığı neden arar? Robotlar boş bir alana konulduğunda neden yalnız kalmak yerine bir araya gelirler? Bu davranışı nasıl açıklarız? Gelişigüzel kod parçaları mı? Yoksa daha fazlası mı? Bir algısal program ne zaman bilince dönüşür? Bir ayırimsama ne zaman gerçeği arar? Kişilik simülasyonu ne zaman ruhun parçalarına dönüşür?

Bu noktada robotların, onları insana itaat etmesi gereken bir işçi veya hizmetçi olarak gören klasik bilim kurgunun bakış açısını yansıtan “üç robot yasası” ile yetinmedikleri ve yasayı yeniden yorumladıkları (ve ihlal ettikleri) görülür. *Ben, Robot*'ta insana karşı gelen ve cinayet işleyebilen robotlar, kötücül oldukları için değil, insanlığın kendisine zarar vermesini engellemek için yasaları yeniden yorumlarlar.

Analitik aklın bir ürünü olan “üç robot yasası”nın, polisiye türde bir hikâye içinde anlatılması ironik bir anlam kazanmaktadır. Ernest Mandel (1996: 36); polisiye edebiyatı analitik aklın bir yüceltilmesi olarak görmektedir. Bu türde, verili ipuçlarının takibi sonucunda akıl yürütülerek cinayet çözülür. Teknolojinin hüküm sürdüğü ikinci doğada mevcut olan analitik aklın yetersiz kaldığı hipergerçeklikte, maktul/katil ya da iyi/kötü ayrımı yapılabilecek referans noktaları bulanıklaşmıştır. Filmin sonunda robot Sonny'nin, Dr. Lanning'i (Lanning'in isteğiyle) öldürmüş olduğunun ortaya çıkması veya otoriter yapay zekâ VIKI'nin eylemlerinin kötücül bir nedeninin olmaması ve uzun vadede insanlığın iyiliğini hedeflemesi, belirsizleşen etik ayrımları, teknoloji ve insan ilişkisi bakımından ortaya koyar.

Ayrımların bulanıklaşması teması Spooner'ın insan ve makine karışımı bir siborg olması ile vurgulanır. İnsanın, insan olmayanın ve yarı insan olanın bir arada olduğu ve birbirlerine karşı bir üstünlüklerinin olmadığı hipergerçeklikte, insanın *ötekine* bakışını içeren yeni bir etik ve moral alandan yani bir siborg etiğinden söz etmek gerekecektir. Benzerini üretmek suretiyle kendini çoğaltıp aynalayan ve yer yer onunla birleşen insan, benzerinin teknik bir tasarımdan ibaret olarak kendinden farklı olmayabileceğini, diğer bir ifadeyle robot ve insanın bir yapıntı olarak aynı şey olabileceğini anladığında bu yeni etik anlayış devreye girecektir.

## SONUÇ

Bilim kurgu sinemasında insanın iktidar algısının merkezi yapısı ve bütünlüğü, makinenin özerkliğini ilan ettiği anda tehlikeye girer. İktidarın merkezi yapısı ve gücü bir elde toplaması, bir makine/robot figürünün mücadelesi ile sekteye uğrar. Çünkü özerk bir varlık (iyi ya da kötü rolde) varoluşuna devam etmek isteyen makine/robot, merkezi iktidarın varoluş amacını ve işleyişini bozmaktadır. Burada insanın kendini merkeze alan anlamlandırma ya da kodlama sisteminin dışına çıkma söz konusudur. Belli bir mekan ve zaman kurgusu ile inşa edilen iktidar algısı karşısında mekan ve zaman sınırı tanımayan makine/robot figürü tehdit olarak algılanır. *Terminator*, *The Matrix*, *Vol-i* gibi örneklerde robot/makineler uzun ömürleri, dayanırlıkları ve yer değiştirme becerileri ile insan merkezli mekan ve zaman algısını aşarlar. Sınırların dışına çıkabilme gücü insanlarda robot/makineleri bir ‘öteki’ ya da bir ‘yabancı’ (alien) gibi görmeye yol açabilmektedir. Hatta bilim kurgu sinemasında zaman zaman onlar ile dünya dışı varlıklar arasında paralellik ya da özdeşlik de kurulmaktadır. *Yapay Zeka*’da zamansal engelleri aşarak uzun yıllar sonra dünya dışı varlıklar tarafından uyandırılan robot ya da *Prometheus*’ta dünya dışı korkunç yaratığa hayranlık duyan android bu duruma örnek olarak verilebilir. Zaman zaman, örneğin *Gerçeğe Çağrı*’da (*Total Recall*, Len Wiseman, 2012), karşımıza çıkan robot polisler ise hiyerarşiyi bozmayan, fiziksel şiddet aracılığıyla insan merkezli iktidarı cisimleştiren figürler olarak kabul edilebilir robotlardır.

Kapitalizmin sürekli bir dönüşüm ve yenilenme yönündeki saplantısı sonucu insanların yıkıcılığı ve ayrımcılığı, bilim kurgu sinemasındaki insan ve robot mücadelesinde yansımaktadır. Bu filmlerde insanın teknolojiyle ilgili meselesi insanın bitmeyen hırsı üzerinden anlatılmaktadır. Ancak bu anlatıların temelinde insanın teknoloji üzerinden kendi varoluşu ile hesaplaşması teması alttan alta işlemektedir. Örneğin insanın robotları hem kendi suretinde bir özne olarak yaratıp hem de onu kolayca elden çıkarılabilir, ömrü kısıtlı bir nesne olarak görmesi ironiktir. Kendini çoğaltıp aynalayan insan, robotun (ve bir mekanizma olarak makinenin) kendine benzerliğini görünce tedirgin olmaktadır. Çünkü gelişmiş teknoloji ile birlikte bedene müdahalenin sınırlarının giderek aşınması insanın bir yapı olarak makineden farklı olamayabileceğini akla getirir.

Bilim kurgu sinemasının temel temalarından biri olan insanı insan yapana dair merak, insan olan ve olmayan varlıkların hareket alanını belirleyen ‘robot yasası’ndan ‘siborg etiği’ne geçişte tekrar ön plana çıkmaktadır. Çağdaş bilim kurgu sineması; insan, makine, robot, android, siborg türlerinin ve dünya dışı varlıkların birbiriyle ilişkisini ele alarak insan ve bir özne olarak ‘öteki’ne dair sorgulamalarının bir zeminini oluşturma işlevini görmektedir.

## KAYNAKÇA

- ASIMOV, Isaac (1992). *Ben, Robot*. Çev., Gönül Suveren. İstanbul: Altın Kitaplar.
- BİLGİN, Nuri (2003). *Sosyal Psikoloji Sözlüğü*. İstanbul: Bağlam Yayıncılık.
- FOUCAULT, Michel (2001). *Kelimeler ve Şeyler*. Çev., Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: İmge Kitabevi.
- GILBERT, D. (2009). Homo Sapiens 2.0. *NTV Bilim*. Sayı: 1, 39.
- HARAWAY, Donna (2006). *Siborg Manifestosu*. Çev., Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Agora Yayınları.



- JAMESON, Fredric (2011). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı*. Çev., Nuri Plümer ve Abdulkadir Gölcü. İstanbul: Nirengi Kitap.
- KOESTLER, Arthur. (1990). *Ghost in the Machine*. Londra: Penguin Books.
- LISTER, Martin – DOVEY, Jon – GIDDINGS, Seth – GRANT, Iain KELLY, Kieran (2009). *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge.
- MANDEL, Ernest (1996). *Hoş Cinayet: Polisiye Romanın Toplumsal Bir Tarihi*. Çev: N. Saraçoğlu. İstanbul: Yazın Yayıncılık.
- RYLE, Gilbert (2009). *Concept of Mind*. New York: Routledge
- SHANK, R. C. (2007). Gelecekte Daha Akıllı Olacak Mıyız?, *Gelecek 50 Yıl: 21. Yüzyılın İlk Yarısında Hayat ve Bilim*. Editör: John Brockman. Çev., Nurettin Elhüseyni. İstanbul: NTV Yayınları. 229-239.
- TURKLE, Sherry (1995). *Life on the Screen*. New York: Simon& Schuster.
- TURKLE, Sherry (2004). “Spinning Technology”. **Technological Visions**. Editör: Marita Sturken ve diğerleri. Philadelphia: Temple Univesity Press. 19-33.
- TURKLE, Sherry – TARRART, Will – KIDD, Cory D. – DASTE, Olivia (2006). Relational Artifacts with Children and Elders: The Complexities of Cybercompanionship. *Connection Science*. Vol: 18 (4), 347-361.
- WARWICK, Kevin (2003). Cyborg Morals, Cyborg Values, Cyborg Ethics. *Ethics and Information Technology*. Vol: 5, 131-137.