

-Araştırma Makalesi-

Algoritmik Düşünce ve Sinemasal Ontoloji: Bilimkurgu Sinemasında Dönemsel Dönüşümler ve Kırılmalar

Uğur Dolgun*
İrem Yakın Bozkurt**

Özet

Bu çalışma, insan-makine ilişkisinde yaşanan paradigmatik dönüşüm çerçevesinde, yapay zekânın toplumsal algı, etik çıkarım ve varoluşsal etkileşim biçimlerini bilimkurgu sineması üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Temel varsayımı, “bilimkurgu sinemasında yapay zekânın yansımaları, tarihsel dönemlere göre hangi sosyokültürel kaygılar, teknolojik tahayyüller ve ideolojik eğilimler doğrultusunda şekillenip yeniden üretilmiştir” sorusudur. Bilimkurgu sinemasının, yapay zekanın sunduğu potansiyel umutları, teknolojik ilerlemenin yarattığı distopik senaryoları ve beraberinde tetiklediği etik-varoluşsal ikilemleri yansıtan güçlü bir kültürel ayna işlevi gördüğünü, ayrıca bu kolektif algıları aktif olarak biçimlendiren ve yeniden üreten bir mecra olduğunu savunmaktadır. Yapay zekânın teknolojik bir araç statüsünden sıyrılarak kültürel ve felsefi bir özneye evrilmesi, sinemanın bu dönüşümle birlikte üstlendiği ideolojik rolü açığa çıkarmıştır. Bu bağlamda dönemleriyle özdeşleşen ve kültleşen Metropolis, 2001: Bir Uzay Destanı, Blade Runner ve Matrix filmleri seçilmiş; yapay zekâ imgelerinin tarihsel ve kurgusal evrimi, sinemasal anlatı aracılığıyla çözümlenmiştir. Bunun için tercih edilen yöntem, anlatı yapıları, görsel göstergeler, ideolojik kodlar ve kavramsal motifler üzerinden filmlerin derin yapılarındaki anlam katmanlarını ortaya çıkartma hedefine yöneliktir. Nitel içerik analizi yöntemiyle, betimleyici analiz yanında tematik çözümlemeye de odaklanılarak, yapay zekâ imgelerinin sinematik ifadeleri tarihsel bağlamları içinde değerlendirilmiştir.

Anahtar Kavramlar: Yapay zekâ, bilimkurgu sineması, distopya, robot, insan-makine diyalektiği.

*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Üniversitesi, İktisat Fakültesi, Türkiye.

E-mail: udolgun@istanbul.edu.tr

ORCID : 0000-0003-4898-1007

**Doktora Öğrencisi, Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Bölümü, Türkiye.

E-mail: iremyakin88@gmail.com

ORCID : 0000-0001-7191-5070

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1734401

Dolgun, U., & Yakın Bozkurt, İ. (2025). Algoritmik düşünce ve sinemasal ontoloji: Bilimkurgu sinemasında dönemsel dönüşümler ve kırılmalar. *Sinefilozofi Dergisi*, (2025 10. Yıl Özel Sayısı), 33-55. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1734401>

-Research Article-

Algorithmic Thinking and Cinematic Ontology: Epochal Transformations and Ruptures in Science-Fiction Cinema

Uğur Dolgun*
İrem Yakın Bozkurt**

Abstract

This study explores how representations of artificial intelligence in science fiction cinema reflect the evolving dynamics of human-machine relations, with a particular focus on their sociocultural meanings, ethical implications, and existential resonances. Framed by the notion of a paradigmatic shift, it asks: In what ways have cinematic portrayals of AI been shaped and redefined across historical periods in response to shifting anxieties, technological imaginaries, and ideological orientations? The central claim is that science fiction cinema operates not only as a cultural mirror that reflects collective hopes and fears regarding AI, but also as an active discursive site that constructs and disseminates those very perceptions. As AI transitions from a utilitarian tool to a philosophical and cultural subject, cinema plays a crucial ideological role in narrating this transformation. To examine this evolution, four canonical films were selected—Metropolis, 2001: A Space Odyssey, Blade Runner, and The Matrix—each emblematic of the era in which it was produced. The study applies a qualitative content analysis approach that focuses on narrative structures, visual codes, ideological subtexts, and conceptual motifs in order to uncover the deeper semiotic and thematic layers embedded in each film. Through a combination of descriptive and thematic analysis, the cinematic construction of AI is situated within its broader historical and cultural contexts.

Keywords: Artificial intelligence, science-fiction cinema, dystopia, robot, human-machine dialectic.

*Asst. Prof., İstanbul University, Faculty of Economics, Türkiye.

E-mail: udolgun@istanbul.edu.tr

ORCID : 0000-0003-4898-1007

**Ph.D. Student, Kırıkkale University, Department of Sociology, Institute of Social Sciences.

E-mail: iremyakin88@gmail.com

ORCID : 0000-0001-7191-5070

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1734401

Dolgun, U., & Yakın Bozkurt, İ. (2025). Algoritmik düşünce ve sinemasal ontoloji: Bilimkurgu sinemasında dönemsel dönüşümler ve kırılmalar. *Sinefilozofi Dergisi*, (2025 10. Yıl Özel Sayısı), 33-55. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1734401>

Received:03.07.2025

Accepted: 20.10.2025



This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Extended Summary

*This study traces the historical evolution of the symbiotic relationship between humanity and technology -from the mechanisation of muscle power during the Industrial Revolution to the automation of mental processes in the Fourth Industrial Revolution- through the critical lens of science-fiction cinema. Human history, it argues, is marked by a transformative journey whose latest phase raises profound existential questions. Within this dynamic trajectory, science-fiction film has functioned as a powerful cultural mirror: it projects the hopes associated with artificial intelligence (AI) while simultaneously inscribing deep-seated anxieties and ethical dilemmas into the collective subconscious. Centrally, the analysis is built on the proposition that cinema itself becomes a “data set,” generating emotional resonances around technology and thereby reproducing collective perceptions and social codes. In this sense, the medium operates not as a passive vehicle of representation but as an active cultural constructor. By shaping audiences’ ways of thinking and perceiving the world, it invites critical reflection on the moral and ontological consequences of technological progress. The study approaches AI’s transformation into a cultural, philosophical, and even ontological subject as a key problem that destabilises modern notions of subjectivity and raises fundamental questions about what it means to be human. Cinema translates this profound shift onto a philosophical and ideological plane, foregrounding humanity’s quasi-divine creative impulse, its obsession with control, and its growing alienation within self-constructed systems. At the core of science-fiction film lies a “defamiliarization” effect: by severing viewers from everyday conceptions of reality, it forces direct confrontation with the ethical, social, and existential implications of accelerating technological change. These dystopian narratives do not purport to deliver definitive prophecies; rather, they both reproduce -often in their most sophisticated form- humanity’s enduring desire for supervision and control and warn against the perils inherent in that desire. In doing so, they confirm cinema’s capacity to function as a tool of socio-political and philosophical critique, exposing the mental and emotional, no less than the physical, dimensions of technology’s dominance over humankind. To substantiate these claims, the study applies qualitative content analysis to milestone films drawn from different periods of science-fiction cinema. Fritz Lang’s *Metropolis* (1927) offers a striking visual portrayal of industrial domination over human labour and the class-based dystopia of mechanisation. By intertwining fears of losing social control with a profound meditation on inequality, the film poses the question of what it means to remain “human” in a mechanical world. Stanley Kubrick’s *2001: A Space Odyssey* (1968) explores the ethical and ontological implications of artificial consciousness through the figure of HAL 9000. Ridley Scott’s *Blade Runner* (1982), stands as a cinematic landmark in merging noir aesthetics with a techno-philosophical inquiry into what constitutes humanity, as its replicantse embody not merely technological artefacts but sentient beings capable of memory, empathy, and mortality, thereby complicating the moral boundaries between creator and creation and unsettling anthropocentric assumptions in the age of synthetic consciousness. The Wachowskis’ *The Matrix* (1999) transposes simulation theory into the mainstream, radically asking whether “reality” itself might be an AI-generated construct; the boundary it draws between the “real world” and the matrix exposes simulation’s most insidious triumph -its capacity to provide its own apparent escape route- thus warning that the modern quest for truth risks slipping into a deeper illusion. In twenty-first-century AI cinema, artificial intelligence is no longer framed as an external menace but is placed at the heart of human emotions, desires, consciousness, and ethical quandaries. By asking how feeling and desire might attach to a wholly digital being, the film reflects contemporary efforts to address emotional needs and cope with solitude, while hinting at technology’s potential to displace -or redefine- our sense of the human. Beyond their technical speculations, these films illuminate AI’s social and psychological impacts, exposing conflicts over empathy, identity, and freedom that arise at the human-machine frontier. Taken together, they reveal that science-fiction cinema evolves in step with advances in AI, continually compelling us to revisit questions about creativity, control, and the destructive or emancipatory possibilities that accompany technological progress. As cultural texts, they help us make sense of the intricate, ever-deepening entanglement between humanity and technology, shaping collective awareness and reflecting our existential anxieties as much as they envision the future. AI thus emerges as an ethical, philosophical, and social challenge, while cinema -through its*

aesthetic and narrative resources- plays an indispensable role in framing public debate about what lies ahead. Such interrogation provides the mental groundwork for ensuring that forthcoming technological developments advance not only in technical proficiency but also in ethical responsibility, social justice, and human-centred orientation. In this way, science-fiction cinema offers the intellectual platform that invites us to move beyond spectatorship and assume active authorship of our shared future.

Felsefenin ve Varoluşsal Kaygıların Sinematik Kodlarına Dair...

Sinema, estetik üretimin sınırlarını açımlayarak ışık ve gölgenin perdedeki geçici ritmini aşan bir fenomen olarak, modernitenin zihin haritasını açığa çıkarır ve düşüncenin görsel bir dille ifade edildiği epistemik bir ayna işlevine soyunur. Felsefe de yüzyıllar boyunca kuramsal boyutta yürüttüğü soyut içerimli sorgulamalarını sinema aracılığıyla duysal ve görsel deneyime dönüştürünce logos ile imge arasında bir diyalog başlamıştır. Anlaşılacağı üzere sinema, felsefeyi yansıtan edilgin bir araçtan ziyade onun sınırlarını genişleten etkin bir ortaklığa işaret eder.

Bu ilişkiselliğe özellikle dikkat çeken Stanley Cavell, sinemacılar ile filozofların “hakikat” arayışlarındaki benzerliğe vurgu yapar; her iki grup da, imgeler ve düşündürücü diyaloglar aracılığıyla varoluşsal gerçekliğin peşindedirler. Felsefe, insanların düşünmeden edemedikleri -dünyayı olduğu gibi anlamlandırıp anlamlandıramadığımız gibi- sorulara odaklanır; sinemaysa, filmin yakalamakta mahir olduğu sıradan yaşamların çoğu zaman görünmez eşlikçisi olan felsefeyi görünür kılar (Yılmaz, 2024, p. 163). Söz konusu perspektif açısından, felsefe sinemanın imkanlarını kavramsallaştırırken, sinema da felsefenin sınırlarını zorlar ve görünmez olanı görünür kılma işlevini üstlenir. Bu bağlamda sinema ile felsefe arasındaki doğrusal ilişki, sanatsal veya teknik bir ayrıntı düzeyine indirgenemez; düşüncenin görsel dile ve görseelliğin de kavramsal derinliğe çevrildiği ortak bir entelektüel düzleme işaret eder. Diğer bir deyişle, sinemanın imgeye hapsedilemeyen işlevselliğini -yani, kavramsal üretim kapasitesi ile felsefi düşünme biçimleri türetmesini- görünür kılar. Bu nedenle sinema, felsefenin görsel akrabası olarak düşünülebilir; iki alan arasındaki sınırlar geçirgendir ve temas noktaları üretken gerilimlere gebe.

Bu ilişkiselliğin en çarpıcı tezahürü bilimkurgu sinemasında kendini gösterir. Bu alan, geleceğe ilişkin teknik tasavvurların sınırlarını aşar ve felsefenin kadim sorularını beyaz perdeye taşır: İnsan nedir? Bilincin sınırları nerede başlar ve sona erer? Özgürlüğün öznesi kimdir yahut özgürlük sadece insana mı özgüdür? Makine bilinç kazanabilir mi yahut insan formuna ulaşabilir mi? Bilimkurgu, bu ve benzeri soruları telaffuz etmekle yetinmez; kurduğu somut görsel evrenlerle izleyicinin deneyim alanına açarak, tartışılabilir ve sınanabilir hale getirir. Böylece sinema, duysal deneyim ile kuramsal kavrayışı birbirine eklemleyen düşünme tekniğine dönüşür; ontolojik ve etik varsayımlarsa, hipotez olmaktan çıkıp somut gerçekliğe -klişe deyişle teoriden pratiğe- evrilir. Kavramların düşünsel yoğunluğu -sahneleme, kurgulama ve ritim sayesinde- ölçülebilir bir nitelik kazanarak, felsefeyi salt göndermelerden ibaret bir arka plan olmaktan çıkarır ve düşünmenin kendisini görsel-işitsel bir yordam haline dönüştürür.

Bilimkurgu sineması, en çarpıcı tezahür olma haricinde sinema tarihi açısından paradigmatik bir dönüşüme de -yahut kırılmaya- karşılık gelir. Sinematografin patentini alan ve gerçekliği -fotoğrafik büyüğü bir evren etrafında- yeniden kurgulayan Lumière Kardeşlerin sineması öykü ya da kurgu yerine betimlemeyi temel almaktaydı; Georges Méliès ise, 1902 gibi erken tarihli *Le Voyage dans la Lune* (*Aya yolculuk*) ile sinemayı yeni bir düzlemde yeniden inşa eder (Monaco, 2001, p. 271). Bundan dolayı birçok çalışma, sinema tarihini Méliès ile başlatır. Jules Verne ile H. G. Wells’ten aldığı ilhamı beyaz perdeye yansıtan -ve hem bilimkurgunun hem de fantastik sinemanın ilk örneği kabul edilen- 12 dakikalık bu film, aslında Viktoryen değerler ile Batı Avrupa’nın pervasız sanayi öncülerini hicveden bir felsefeyi barındırır (Leigh et al., 2016, p. 21). -Benzer şekilde, sinema ve felsefe ilişkiselliği bu çalışmanın konusu olan

filmlerde de son derece baskın bir şekilde kendisini dışa vurur: *Metropolis*, hem varlığı hem de gerçekliği hükümranlığına alan modern teknolojinin dünyayı nasıl şekillendirdiğini Heidegger'in 'çerçeveleme' kavrayışı eşliğinde perdeye aktarırken, çeliğin can verdiği mimarının ve senkronize bant sistemine ait koreografinin yarattığı taşkınlık Kant'ın 'yücelik' deneyimini tetikler, montajın ritmi Bergson'un -yaşanan zamanı bilinç halleriyle özdeşleştiren- 'süre' kavramını iyice görünür kılar, akışın sinemasal kipleriye Deleuze'ün 'hareket-imge' ve 'zaman-imge' ayrımına yerleşir. 2001: *A Space Odyssey*'de HAL 9000, kararın kime ait olacağı ve yükümlülüğün kimin omuzlarına yükleneceği sorularını gündeme taşır; özerklik ve evrensel yasa meselesi Kant'ın "etik" anlayışında yankı bulurken, ileri teknolojinin gölgesinde kararlara ait yükümlülüklerin sınırlarını hatırlatan uyarı da Hans Jonas'ın 'sorumluluk etiği' ile buluşur. *Blade Runner*, Descartes'ın 'cogito ergo sum' ilkesini sinematografik bir sınamaya tabi tutar. İnsan ile android arasındaki ayrımın bulanıklaşması, öznenin ne veya kim olduğuna dair metafizik tartışmaları gündeme taşır. Burada sinema, felsefenin klasik sorunsallarından birini görsel bir deneyim olarak yeniden üretir: "Düşünen varlık kimdir?" *The Matrix*, gerçeklik ile görüngü ayrımını Platon'un 'mağarasından' alıp dijital ontolojiye taşır ve 'gölgeler' koda evrilir, bu sayede dünya Baudrillard'ın 'simülakr' ve 'simülasyon' mimarisinde yeniden kurgulanır ve özgürlük bireysel uyanış jestinden örgütlü failliklerin tasarımına doğru yer değiştirir. Denetim ve gözetim mekanizmalarıysa, Deleuze'ün 'kontrol toplumları' teşhisine yaklaşıp. Farklı dönemleri karakterize eden bu tipolojiler, sinemanın felsefeyle kurduğu ortak düzlemi biçimin içinde bütünleştirir. Rancière'in "duyularla algılanabilir olanın paylaşımı" dediği eşige temas eden görüntü-ses örgüsü, bir yandan kavram üretimini tetiklerken diğer yandan özgürlük, sorumluluk, özneleşme, hakikat gibi temel meseleler teorik soyutluğu aşar; perdede görünen, düşüncenin sınırlarının nerede çekileceğine dair bir felsefi laboratuvar haline gelir. Bu dört tipoloji, sinemanın düşünce üretme kapasitesini biçimin içinden kurar; perde, kavramın hikmete dönüşme ihtimaliyle temas eder ve seyir, düşünmenin maddi koşulu haline dönüşür. Nihayetinde, bilimkurgunun en verimli anları tam da bu temasın kıvılcımında doğar.-

Sonuç olarak, sinema ile felsefenin ortaklığında açığa çıkan ne estetik eğretiler ne de kavramsal göndermelerdir; asıl olan, düşüncenin varoluşu yeniden yokladığı ve kendini baştan yarattığı bir alan olmasıdır. Perdeye yansıyan her imge, estetik bir deneyimden öte varlığın sorgusuna açılmış bir kapıdır. Felsefenin kavramsal kudreti ile sinemanın duyuşal yoğunluğu birleştiğinde, ikisinin de tek başına kolayca erişemeyeceği bir ufuk açığa çıkar. Bu noktada insanoğlu, kendine, dünyaya ve hakikate dair sorularını yeniden kurgulayarak düşüncenin sınırlarını ileri taşır. Bundan dolayı sinema-felsefe ilişkisi, yorumlama pratiği olduğu kadar çağın düşünsel ufkunu belirleyen kurucu bir deneyim olarak da kavranmalıdır.

Giriş: İnsan-Makine Diyalektiğine Bir Bakış

İnsan, doğaya hükmetme arzusuyla yola çıktığında, kas gücünü aşacak araçlara ihtiyaç duydu ve makineyi icat etti. Buhar gücünün üretime dâhil olduğu Birinci Sanayi Devrimi, insan-makine ortaklığını başlattı ve akla yönelme çağrısını yükselten mekanik dünya görüşünün zeminini oluşturdu. İkinci Sanayi Devrimi, elektriğin yaygınlaşmasıyla birlikte kas gücünü mekanik sistemlere devretse de üretimin merkezinde hala insan aklı vardı. Üçüncü Sanayi Devrimi, bilgisayarlar ve dijital ağlar sayesinde hem beden hem de zihnin yerine geçebilecek makineleri mümkün kıldı. Dördüncü Sanayi Devrimiyle birlikteyse, yapay zekâ insan düşüncesini taklit etmekle kalmadı ve onu ikame etmeye başlayan ürkütücü bir güce dönüştü. (Kabaklarlı, 2016, pp. 34-41) Bu noktada özellikle iki soru kristalize olmaktadır; insan zekâsının türevi olan bu sistemlerin düşüncenin yerini alıp alamayacağı ve -daha da vahimi- bu sorunun zihinlerimize ne zaman düştüğü! Her yeni devrim, daha kompleks ve daha güçlü teknolojileri kapitalist sisteme entegre etti. Ancak mesele, günümüzde üretim unsuruyla sınırlı olmaktan çıkıp, insanın kendisini nerede konumlandıracağı yahut insan aklının bir algoritmaya dönüşüp dönüşemeyeceği sorunsallarına evrildi. Teknolojinin bu

devinimi, bir yandan insanoğlunu özgürleştiriyor gibi görünse de diğer yandan onu ikame etme iddiasındaki sistemlere kapı aralıyor. Belki de asıl mesele, insanın doğaya egemen olma çabasının, günün sonunda geri tepip kendi varlığına karşı duyduğu güveni sarsmasıdır...

Yapay zekâ, başlangıçta insan bilişselliğini taklit etmeyi hedefleyen “makine öğrenmesi” (machine learning - ML), “büyük veri analitiği” (big data analytics - BDA), “nano teknoloji” (nano-tech), “nöral ağlar” (neural networks - NN) ve “nesnelerin interneti” (internet of things - IoT) gibi teknolojilerle şekillenmişken, günümüzde “üretken yapay zekâ” (generative artificial intelligence - GAI), “çok modlu yapay zekâ” (multimodal artificial intelligence - multimodal AI), “uç yapay zekâ” (edge artificial intelligence - edge AI), “yapay zekâ yönetişimi” (artificial intelligence governance - AI governance) ve “sentetik veri” (synthetic data - SD) gibi araçlarla insan zihnini aşma potansiyeline sahip bir düzeye yönelmiştir¹. Bu gelişmelerle birlikte teknolojik rasyonalite, toplumsal düzenin işleyişinden bireysel bilince, etik normlardan siyasal iktidarların dengelerine kadar pek çok alanda belirleyici hale gelmiştir (Pasquale, 2020, p. 17). Bu ortamda bilimkurgu sineması, teknolojik evrimi öngörmenin ötesine geçerek onun doğurduğu etik ve epistemolojik sonuçları tartışmaya açan kültürel bir alan sunar. Bu süreçte, bilimkurgu eserlerinde ‘düşünen teknolojiler’in karşılığı olan “robot”, “android”, “cyborg”, “automaton”, “humanoid”, “replicant”, vb. kavramlar-hatta bazılarının vücut bulmuş çıktıları-gerçek dünyanın gündelik işleyiş alanına tümüyle sızmış durumdadır. Burada sunulacak distopik anlatılar, Zuboff’un (2019, pp. 504-505) “gözetim kapitalizmi” kavramıyla kesişerek, hem bireylerin rızalarına dayalı veri paylaşımları üzerinden işleyen hem de madalyonun arka yüzünde teknolojik tahakküme dönüşen toplumsal denetim süreçlerini görünür kılmaktadır. Bu bağlamda, Srnicek’in (2017, p. 11) analiz ettiği ‘platform kapitalizmi’ ve veri temelli piyasa düzeni, bilimkurgunun distopik anlatılarında sıklıkla karşımıza çıkan sömürü ve eşitsizlik imgelerini derinleştirmektedir. Teknolojinin bilgi üretimini tekelleştirerek düşünsel çeşitliliği ortadan kaldırma riski, bilimkurgu sinemasında sıkça karşımıza çıkan tematik bir uyarı haline gelir. Dolayısıyla yapay zekâ, teknik bir mesele olmaktan çıkıp kültürel, siyasal, felsefi bir sorunsala dönüşmüştür; bilimkurgu sineması ise, bu sorunsalın hem imgesel hem teorik taşıyıcısı olmuştur.

1 *Makine Öğrenmesi*: Önceden programlanmadan, gözlemlenen verilerden öğrenerek zaman içinde performansını arttırabilen algoritmalar bütünüdür. Ayrıca, verilerdeki örüntülere dayanarak yeni durumlara yönelik genelleme yapabilirlir (Mitchell, 1997, p. 2).

Büyük Veri Analitiği: Büyük hacimli, yüksek hızlı ve çeşitlilik içeren veri kümeleri üzerinde çalışan, bunlardan anlamlı içgörüler elde ederek karar alma süreçlerini destekleyen bilgi analizi sürecidir. Özellikle kapasite yetersizliğinden dolayı geleneksel yöntemlerle işlenemeyen veriler için özel imkan ve algoritmalar sunar (Chen, Chiang & Storey, 2012, p. 1165).

Nano Teknoloji: Maddenin atomik ve moleküler düzeyde kontrolünü sağlarken, bu ölçekte yeni işlevsel malzemeler üretmeyi de amaçlayan disiplinlerarası teknolojilerdir. (Bhushan, 2017, p. 2)

Nöral Ağlar: Çok sayıda yapay sinir birimlerinin katmanlar hâlinde birbirine bağlandığı, biyolojik sinir sistemlerinden esinlenen ve özellikle tercih edildiği -makine öğrenmesine dayalı- algoritmalarda veriden öğrenerek karmaşık örüntüler oluşturabilen analitik sistemlerdir. (Haykin, 2009, p. 3).

Nesnelerin İnterneti: Fiziki ve sanal nesnelerin birbirleriyle bağlantı kurmak yoluyla veri topladığı, verileri paylaştığı ve çevrim içi karar süreçlerine katkıda bulunduğu ağ tabanlı bilişim düzenidir (Patel & Patel, 2016, p. 6122).

Üretken Yapay Zekâ: Derin öğrenme modelleri kullanan ve veri setindeki örüntülere dayanarak tümüyle yeni ve özgün içerik -metin, görüntü, ses, video, vb.- oluşturabilen sistemlerdir. DALL-E, GPT4 veya GAN modelleri en karakteristik örneklerdir. (Feuerriegel, Hartmann, Janiesch & Zschech, 2023, p. 802)

Çok Modlu Yapay Zekâ: Birden fazla veri türünü -metin, görüntü, ses, video, vb.- aynı anda ve yüksek kaliteyle işleyebilen sistemlerdir. (Baltrušaitis, Ahuja & Morency, 2019, p. 423)

Uç Yapay Zekâ: Verilerin sanal ortamdaki bulut bilişim sistemi yerine -cep telefonu, IoT cihazı, vs. gibi-belli bir cihaz üzerinde yerel olarak işlenmesini sağlayan yaklaşımlardır. (Li, Ota & Dong, 2018, p. 4666)

Yapay Zekâ Yönetişimi: Yapay zekâ sistemlerinin etik, yasal ve güvenli bir çerçevede, toplumsal etkileri de gözetilerek düzenlenmesini amaçlayan yönetim yapılarını ifade eder. (Cath, 2018, p. 3)

Sentetik Veri: Gerçek dünyadaki verilerle aynı özelliklere sahip olmakla birlikte, yapay olarak oluşturulan veri kümeleridir. Genellikle veri gizliliğini korumak, veri eksikliğini gidermek ve makine öğrenmesi modellerini eğitmek için kullanılırlar. (Patki, Wedge & Veeramachaneni, 2016, p. 399)

Bilimkurgu sineması, geçen yüzyılın başlarında *Le Voyage dans la Lune* (Ay'a Seyahat, Georges Méliès, 1902) filmiyle, edebiyat uyarlamaları ve teknolojik hayal gücü üzerinden görsel bir dil kazandı; zamanla da insanın dışsal ve içsel evrenine dair felsefi soruları sinema perdesine taşıdı. 2001: *A Space Odyseys* (2001: Bir Uzak Destanı, Stanley Kubrick, 1968) ile *Solyaris* (Solaris, Andrey Arsenyeviç Tarkovski, 1972), bilimkurguyu bir yandan gelecek tahayyülü diğer yandan insanın bilinç, varoluş, evrim süreçlerine dair metafizik sorgulama alanı olarak konumlandırdı; *The Thing* (Şey, John Howard Carpenter, 1982) de, bu sorgulamayı korku estetiğiyle birleştiren bir distopik bilinmezlik atmosferi sundu. (Sağiroğlu, 2024, pp. 232-233) Giderek yapay zekâ temasıyla bütünleşen bilimkurgu türü, teknolojinin insanı aşma ihtimali karşısında beliren etik, varoluşsal ve toplumsal kaygıları derinleştirerek distopik anlatıların zeminini genişletmiştir. Böylece tür, sinemanın görsel gücüyle birleşerek insanlık tarihindeki karanlık eğilimler ile bilinç çatışmalarının sinematografik aynasına dönüşür.

Sinemanın gerçekliği yeniden kurgulamagücü, alana hem umut dolu bir geleceğin tasvirini hem de karanlık senaryoları üretme imkânı sunar; böylece izleyici, geleceği düşlerken bugünü de sorgulamaya teşvik edilir. Bu bağlamda yapay zekâ ile onun fenomenolojik tezahürlerinin evrimi; yirminci yüzyılda her biri kendi dönemine damgasını vuran *Metropolis*'ten (Fritz Lang, 1927) *The Matrix*'e (The Wachowskis, 1999) uzanan kronolojik ve tematik bir eksen üzerinden incelenecektir. Bu filmler, robot tasvirlerinden androidlerin varoluşsal sorgulamalarına yahut yapay zekânın felsefi derinliklerine kadar uzanan çok katmanlı bir anlatı yelpazesi sunarlar: *Metropolis*'deki "maschinenmensch" Maria figürü, yapay zekânın ilk arketipsel betimlemesidir; 2001: *A Space Odysey*'deki HAL 9000, algoritmik otonomi ile süper-yapay zekânın bilinç kazanmasının ve insanlığı kendi hedefleri doğrultusunda manipüle etme potansiyelinin sinematik manifestosudur; Philip K. Dick'in distopik vizyonundan beslenen *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), replikantlar aracılığıyla "insan" olmanın ontolojik sınırlarını sorgular; *The Matrix* serisi, yapay zekânın en uç noktasına yani insanlığın bütünüyle simüle edilmiş bir gerçeklik içinde yaşadığı siber uzay hegemonyasına değinir. Gözden kaçırılmaması gereken diğer noktaysa şudur; distopyaların baskın olduğu yirminci yüzyıl bilimkurgusunun aksine, yirmi birinci yüzyıl bilimkurgusu -ne kadar sayıca az olsa da- "ütopyacı" ve "aykırı" seslere yer vererek, teknolojinin yaratabileceği yeni toplumsal olasılıkları bütünüyle göz ardı etmeyecektir.

Çalışmada, yorumsamacı-eleştirel bakış açısı doğrultusunda nitel içerik analizi, görsel semiyotik ve söylem çözümlemesi yaklaşımlarını bir araya getiren bir metodolojik çerçeve tercih edilmiştir. Analiz süreci, sahne çözümleme çizelgeleri ile tematik kodlamayı temel almıştır; filmlerdeki belli sahneler ve bölümler, senaryolardaki kırılma anları, simgesel görsel öğeler ve karakter arketipleri temel inceleme birimleri olarak belirlenmiştir. Dönemini karakterize eden filmler, özellikle çekildikleri tarihsel dönemin denetim mekanizmaları, çalışma ilişkileri, siyasal ve kültürel iklimi, dijital mecraların şekillendirdiği yeni ekonomik düzen bağlamlarında çözümlemeye tabi tutulmuştur. Örneklem seçimi, yapay zekâ imgelemelerinde ortaya çıkan tarihsel kırılmaları izlemeye olanak tanıyan amaca (yargıya) yönelik örneklem yaklaşımına dayanmaktadır. Bu bağlamda *Metropolis* -mekanik modernitenin emek / beden örgütlenmesi, yabancılaşma ve robot arketipi-, 2001: *A Space Odysey* -özerk karar yeteneği ve etik bilinç-, *Blade Runner* -çalışma yaşamında esneklik ve empati- ile *The Matrix* -gerçeklik simülasyonu ve algoritmik tahakküm- filmleri değerlendirmeye alınmıştır. Çalışmada güvenilirlik ve geçerlilik; ayrıntılı betimlemeler, analiz sürecinin izlenebilirliği, farklı yöntemlerin birlikte kullanımı ve sıra dışı örneklerin ayıklanması ilkeleri doğrultusunda sağlanmaya çalışılmıştır. Filmler arasındaki karşılaştırmalı çözümlemelerle elde edilen bulgularsa, tematik örüntü modeli çerçevesinde yapılandırılmıştır. Bu metodolojik kurgu, çalışmanın çözümleyici ağırlığının yoğunlaştığı bölümlerde analitik sınırları daha da belirgin kılmakta; seçilen dört filmi, dönemsal yansımaları, kuramsal açıklık, anlatı derinliği ve sinema tarihinde sahip olduğu değer üzerinden temellendirmektedir.

Kısacası bu çalışmada, -araçsal aklın ve ilerleme inancının eleştirisiyle bağlantılı biçimde- teknolojinin en gelişmiş formu olan yapay zekânın toplumsal sonuçları bilimkurgu sinemasının hayal gücü üzerinden ele alınarak “neden” ve “niçin” soruları sorulmaktadır. Ayrıca, teknolojinin herkes için bir fırsat sunma potansiyelinin yanı sıra, kapitalist sistem tarafından çok katmanlı eşitsizlikleri yeniden üretme riski taşıdığı da göz ardı edilmemiştir.

Makinelerin Yükselişi:

Yapay Zekânın Bilimden Sanata Uzanan Etkileşim Haritası

Bugün teknoloji, insan tahayyülünün en uç noktasındaki bir hayale doğru ‘yapay zekâ’ adı altında emin adımlarla yol almaktadır; diğer deyişle, yapay zekâ, makinenin sınırlarını -felsefi, kültürel ve sosyoekonomik dönüşümlerin yol açtığı kırılmalar eşliğinde- sınırsızlığa doğru genişletme aşamasıdır. Kısa süre öncesine kadar genellikle bilimkurgu türünde rastlanan -geleceğe atıf niteliğindeki- “düşünen makineler”, artık hayatın olağan unsurlarına dönüştü. Çağımızı dizayn eden ‘akıllı teknoloji’, hızını yavaşlatacak gibi durmamakta ve her geçen yıl -bir öncekine oranla- katlanan ivmeyle meydan okumaktadır. Bilim, insan zihninden üstün işlevselliklere sahip ‘yapay bir zihin’ yahut ‘seküler bir tanrı’ yaratma misyonunu sahiplenmiş durumdadır. Burada amaç, makinelerin insanlardan daha isabetli ve verimli kararlar almasını sağlamak, bunu yaparken de deneyimlerden öğrenebilen algoritmalarla gelişen bir zekâ inşa etmektir; yapay sinir ağları ile derin öğrenme bu evrimin temel araçlarıdır (Anadolu, 2020, p. 687). Makinelerin yazılan algoritmalara riayet etmesi gerekirken, teknoloji devasa boyutlu data'lara entegre olup kendi kendine öğrenme yeteneği geliştirmekte ve -şimdilik- ara sıra da kendisini yaratan efendisinin kontrolünden çıkıp haberlere konu olmaktadır.

1956’daki Dartmouth Konferansı’nda “akıllı makineler” üretme hedefiyle temellenen bu serüven, bugün toplumsal tahayyüle derinlemesine gömülü kültürel bir anlatıya dönüşmüştür. Sibernetikten derin öğrenmeye uzanan teknolojik evrim, mühendislerin dijital çabaları yanında sinemacılar, edebiyatçılar ve düşünürlerin entelektüel katkılarıyla da şekillenmiştir (Mitchell, 2019, p. 5). Bu evrim, laboratuvar sınırlarını aşarak kamu hayal gücüne sirayet etmiş; özellikle bilimkurgu sinemasıyla yapay zekânın gelişimi neredeyse eş zamanlı ilerlemiştir. Hollywood ile Ar-Ge laboratuvarları arasında karşılıklı bir bilgi akışı mevcuttur; bilim insanları kuramsal fikirler ile kavramları sinemaya taşıırken, filmler de bunları dramatize ederek toplumsal bilinçte yer edinmesini sağlamaktalar (Kirby, 2011, p. 118). *Ex Machina*’daki (Alex Garland, 2014) Ava karakteri, Turing testini hem dramatik hem de görsel düzlemde seyirciye aktarırken, ‘algılayan ve tepki veren zeki özne’ tasarımının görsel prototipi olarak öne çıkar (Prajapat & Singh, 2024, p. 1099). *Her*’deki (Spike Jonze, 2013) işletim sistemi Samantha ise, yapay zekâ literatüründe ‘etkileşimsel empati’ başlığı altında ele alınan duygusal yapay zekâ tartışmalarına sinemasal bir zemin sağlar. Yapay zekâ üzerine yürütülen akademik tartışmalardaysa iki temel sorunsal öne çıkar: Makinelerin işlem kapasitesi arttıkça insan yetkinliğinin hangi noktada son bulacağı ve bu sınırın kültürel bellekte ne gibi anlatım biçimlerine bürüneceği! Mitchell’in (2019, p. 5) tanımladığı ‘dar yapay zekâ’ belli görevlerde insan bilincine yaklaşmayı amaçlarken, sinema bu sınırları aşarak ‘niyet ve bilinç sahibi bir öteki’ tasavvurunu sahneye taşır.

Sinema endüstrisindeki bu gerilim, estetik bir derinlik taşıdığı gibi ekonomi-politik sonuçlar da üretir; *Netflix*’in algoritmik içerik yönlendirmeleri veya Amazon’un yapay zekâ destekli senaryo analizleri gibi örneklerle, yaratıcı sürece teknoloji entegre edilmiştir (Kılınç, 2023, p. 47). Bu durum, yapay zekâyı teknik bir araçtan kültürel bir özneye dönüştüren yeni bir üçgen kurar: laboratuvar, pazar ve sinema. Artan Ar-Ge yatırımları, savunmadan gündelik yaşama kadar genişleyen teknolojik devinimi beslerken; sinema, bu ilerlemeyi korku ve umut arasında biçimlenen kolektif bir bilinçle ifade eder (Russell & Norvig, 2023, p. 33). Post-hümanist ve feminist okumalarsa, yapay zekâyı “öteki” olmaktan çıkarıp normları esneten dönüştürücü bir aktör olarak yeniden tanımlar (Braidotti, 2013, pp. 13-54). Bu perspektif, sinemanın ürettiği ütopya ve distopya temelli imgeleri yeniden düşünmeye yöneltir bizi; yapay zekâ, insan bedenini enerji kaynağına indirgemeye çalışan bir düşman mı yoksa dışlayıcı

normları esneten bir müttefik midir? Bu sorunun yanıtı, teknolojinin kendi yapısından öte teknolojiyi tasarlayan ve yayan toplumsal örüntülerde aranmalıdır. Yani yapay zekâya dair toplumsal algıyı çözümlemek veya geleceğini öngörmek isteyenler için bilimkurgu sineması, eğlence formunun ötesine geçerek anlamlı bir veri kaynağına dönüşür. İzleyiciyle kurduğu duygusal bağ, nicel raporların sunamadığı nitel sezgilere kapı aralar; endişe, merak, umut gibi duygular teknolojik yatırım kararlarını da yönlendiren etkenler haline gelir (Mitchell, 2019, p. 88).

Beyaz Perdenin Gözünden:

Bilimkurgu, Gerçekliğin Sunumu ve Toplumsal Algı

Sinema, insan zihnini ve toplumsal gerçekliği yeniden kurgulama potansiyeliyle kitlesel bir sanat formu olarak sosyal bilimlerin ilgi alanına girmiştir. Althusser'e göre gerçek sanat, sadece gerçekliği düşündürmekle kalmaz; onu görmeyi, algılamayı ve derinlemesine hissettirmeyi de mümkün kılar (Kaplan & Ünal, 2011, p. 38). Harari (2018, p. 227) ise, yaşadığımız çağ itibarıyla can alıcı bir başka noktaya vurgu yapar: Günümüz bireyi, yapay zekâ yahut genetik mühendisliği gibi son derece teknik alanlara ilişkin ciddi çalışmalara gömülme yerine, -daha zahmetsiz olan ve daha yoğun haz içeren- *Matrix*, *Her* gibi filmler ve *Westworld* (Jonathan Nolan & Lisa Joy, 2016-2022), *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-...) gibi diziler aracılığıyla bilgi edinmeyi tercih etmektedir.

Sinemanın estetik bir üretim alanı olmakla beraber toplumsal sistemle kurduğu yoğun ilişki, onun ideolojik bir anlatı düzeneğine dönüştüğünün ifadesidir. Toplumsal söylemleri biçim, betimleme ve anlatı yoluyla yeniden kodlayan sinema, yerleşik kültürel kalıpları yeniden üretirken meşrulaştırır (Ryan & Kellner, 2016, p. 33). Diğer ifadeyle, gerçekliği beyaz perde üzerinde 'yeniden' inşa ederken, toplumsal bilinçte zaten yer etmiş olan düşünsel kalıplar ile kültürel kodları tekrar eder; bu, söz konusu kodların meşruiyetini pekiştiren 'yeniden üretim' sürecidir. Bu bağlamda sinema, sanatın işlevine ilişkin kuramsal tartışmaların odak noktalarından birine dönüşür. Baskın kültürel normlarla şekillenen toplumsal yapının kendisini yeniden üretmesine hizmet eden bir görsel-ideolojik düzenek işlevi görerek, bireysel deneyimi teşvik etmekten çok, hegemonik ideolojinin çizdiği sınırlar içinde algının nasıl biçimleneceğine dair güçlü bir yönlendirme gücüne sahip olur. (Oskay, 2018, p. 67)

Kısacası bilimkurgu sineması, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin yarattığı şaşkınlık, korku ve tedirginliği dönemin ruhuyla harmanlayarak görünür kılar. Belirsiz bir geleceğe dair toplumsal kaygıları yansıtan bu anlatılar, özellikle yapay zekâ gibi güncel teknolojiler üzerinden modern bireyin varoluşsal endişelerini perdeye taşır; böylece güçlü bir araştırma alanı sunar.

İlerleme İdealinin Çelişkisi:

Ütopyadan Distopyaya Sinemanın Yolculuğu

Bilimkurgu terimi ilk kez 1929'da Hugo Gernsback'ın *Science Wonder Stories* dergisinde okurların karşısına çıkmış ve 1930'larla birlikte modern teknolojinin şekillendirdiği Batı'da güçlü bir kültürel fenomene dönüşmüştür (Ersümer, 2013, p. 7). Yüzyılın teknolojik gelişmeleri, edebiyat ve sinema için yeni bir türün boy vermesine uygun zemini zaten fazlasıyla mümkün kılmaktaydı. Bir yandan fabrikalardaki seri üretim zincirinin bant sisteminde -*Modern Times*'ta (Modern Zamanlar, Charles Chaplin, 1936) hicvedildiği gibi- robotlaşan çalışanlar ve diğer yandan aya ayak basan -Jules Verne'in *Aya Yolculuk* eserini fantezi olmaktan çıkarıp gerçekliğe dönüştüren- insanoğlu, artı ve eksileriyle teknolojinin sonuçlarını gündelik yaşamın rutinine dahil etmeyi başarmıştı. Bilimkurgu edebiyatı ve sineması, distopik-ütopik anlatılar bağlamında yapay zekâ, uzaylı istilası, robotlar, yeni geliştirilen teknolojiler ve bunların öngörülemeyen tehditleri

üzerinde art arda eser vermiştir... Bu sırada bilimkurgu, teknolojik ve bilimsel gelişmeleri anlatının merkezine alırken, 'yabancılaştırıcı kurgu' tekniğiyle de -zaman ve mekân sınırlarını aşarak- izleyiciyi mevcut ana dışarıdan bakmaya davet eder; bu sayede gerçekliği daha özgür ve sorgulayıcı bir biçimde yeniden değerlendirme imkânı sunar (Kaplan & Ünal, 2011, s. 1).

Aydınlanmanın rasyonel akıl vurgusuyla şekillenen modern dünya, zamanla kendi içsel çelişkileriyle yüzleşmiş ve insan aklının kurtarıcı olarak kutsandığı bu paradigma beklenmedik sonuçlar doğuran bilimsel-teknolojik atılımların gölgesinde sarsılmıştır. İlerlemenin ön koşulu sayılan bilgi, bir noktadan sonra kontrol edilemezliğin, yabancılaşmanın ve varoluşsal tehditlerin kaynağına dönüşmüş; böylece modern bireyin bilinçaltında bastırılan korkular, güvensizlik duyguları ve hoşnutsuzluklar yüzeye çıkmıştır. Bilimkurgu sineması da bu kırılma noktasında devreye girer: İnsanın kendi ürünü olan teknolojiler karşısındaki acizliğini, tahayyül edilebilenin sınırlarını aşan gelecek senaryoları eşliğinde ele alır. Bilimsel ilerlemelerin gelecekteki etkilerini kurgulamakla kalmaz; modern aklın kibirli özgüvenine, insan-merkezci evren tasarımı ve kontrol arzusu üzerine kurulu uygarlık tahayyülüne eleştirel bir ayna tutar. Teknolojinin sınırsız olanakları etrafında hayat bulan bu anlatı biçimi, bazen ütopyaların bazen de distopyaların izinde insanlığın geleceğine dair hem öngörü hem de uyarı manifestoları üretir.

İlerleme kavramı modern düşüncenin ve Aydınlanma Çağı'nın temel dayanaklarından biri olsa da, insanlığın daha iyi ve anlamlı bir yaşam arayışı çok daha eski bir düşünsel geleneğe dayanır: Platon'dan İbn Rüşd'e ve Farabi'den Thomas More'a uzanan bu arayış, Aydınlanma sonrasında rasyonalite ve özgürlük idealleriyle birleşmiş; bilimsel gelişmenin ahlaki ilerlemeyle bütünleşeceği inancı doğmuştur. Böylece ütopyacı düşünce, birey ve toplumu daha ileri bir varoluş düzeyine taşıyacak umut anlatılarına dönüşmüştür.

Teknolojiden beklenti, insanı monoton emek yükünden kurtarıp minimum emekle maksimum bolluğa kavuşacağı bir düzene ulaştırmasıydı. Bu düşünce, ilerleme idealinin taşıyıcısı olan ütopyaları beslemiş; bilimkurgu da bu ütopyacı tahayyülün en tipik anlatı türüne dönüşmüştür (Arslantunali, 2019, p. 108). Ütopyaların ağırlıklı şekilde bilimsel ve teknik ilerlemelere dayanarak kurgulanmasıysa, refah ve etik bağlamlarındaki ilişkilerinin belirsizliğini açığa çıkartarak eleştirel bir tartışma zemini oluşturmuştur. Nitekim salt bilimsel ve teknik gelişmelere dayalı ütopyalar, otoriter denetimi meşrulaştıran sistemlere evrilerek tahakkümün simgesine dönüşebilmektedir. Mumford'a (1996, p. 77) göre, bazı ütopyalarda makineler aracılığıyla davranışların denetimi, bireyleri "kendi iyilikleri için" katı bir disiplin altında tutar. Dolayısıyla her ütopya, içinde bir distopya potansiyeli de barındırır; dışarıdan kusursuz görünen düzenlerin ardında, çoğu zaman görünmeyen bir adaletsizlik gizlidir. Bu yüzden ütopya ile distopya arasında kesin sınırlar çizmek çok da kolay değildir (Delcorocca, 2018, p. 190).

Aydınlanmacı değerler -ilerleme, çağdaşlaşma, rasyonalite, pozitivizm, laikleşme, demokrasi, parlamenter sistem, hak ve özgürlük anlayışları, vb.- temelinde inşa edilen modern dünya, daha yüzyılın ortasına gelmeden iki büyük savaşta yaşanan kitlesel yıkım ve katliamlarla sarsılmış; bu durum hem modern topluma hem de onun beslediği ütopyalara duyulan güvenin zedelenmesine yol açmıştır. Distopyalar doğaları gereği eleştirel perspektif barındırır; faşizm ve komünizm gibi totaliter rejimlerin yükselişi, savaşların yarattığı dehşet ve kutuplaşan dünya düzeni dikkate alındığında bu eleştirel bakış kaçınılmaz hale gelmiştir. Teknolojiyle beslenen savaşlar ve savaşla gelişen teknolojiler bağlamında distopyalar, insan ile teknoloji arasındaki çatışmayı merkezine alır; bu çatışma, teknolojik belirlemciliğe yönelik güçlü bir sorgulama zemini sunar.

Distopik bilimkurgu sineması, her ne kadar geleceğe dair bir vizyon sunsa da aslında bugünün toplumsal yapısını geleceğe yansıtarak içinde bulunan zamanın eleştirisini yapar. Bilim ve teknoloji, geçmişten kurtuluşun aracı olmaktan ziyade yeni baskı biçimlerinin kaynağı olarak betimlenir. (Favaro, 2017, p. 204). Tekno-ütopyalarda toplumun refah ve

ilerlemesine hizmet eden bir araç olan teknoloji, tekno-distopyalardaysa denetim dışına çıkarak yabancılaşma ve yıkım üreten bir güç olarak betimlenir. (Delcorocca, 2018, p. 186). Bu eserlerde bireysel özgürlüğün yok oluşu, yapay zekâ aracılığıyla duyguların denetlenmesi, insanın makineleşmesi ve ekolojik yıkım gibi temalar ön plana çıkar. Bilimkurgu, felsefenin binlerce yıldır peşinde olduğu ‘daha iyi yaşam’ idealinin, teknolojiyle birlikte giderek erişilemez bir hal aldığını ima eder.

Distopik sinemada ayrıcalıklı bir yere sahip olan –ve kökeni Mary Shelley’nin *Frankenstein*’ına dayanan– ‘çılgın bilim adamı’ imgesi, Tanrı’ya özgü yaratma gücünü ele geçirmeye çalışan insanın sonunda kendi yarattığı varlık tarafından tehdit edilmesini merkezine alır. Yapay zekâ temalı filmler de bu anlatı geleneğini güncelleyerek sürdürür. Örneğin *The Terminator*’da (James Cameron, 1984) robotlar fiziksel canavarlar olarak perdeye yansıtılırken, *The Matrix*’te bu tehdit siberetik düzlemde karşımıza çıkar. Çılgın bilim insanı figürüyle, teknolojik aşırılıklar haricinde bilimin ve bilim insanlarının ekonomik, politik, toplumsal açmazları da sorunsallaştırılır. Böylece, modern bireyin kimliğine ve konumuna dair eleştirel bir perspektif sunulur (Bould, 2015, p. 10).

Genelleyecek olursak distopik sinema, teknolojiyi merkezine alır; gelecek, makinelerle kuşatılmış bir dünya olarak kurgulanır ve teknoloji, insanlığın sonunu hazırlayan bir tehdit biçiminde betimlenir. Evrimsel gelişimiyle yapay zekâ, teknolojik ilerlemeye ilaveten kültürel hayal gücünün de vazgeçilmez unsuru haline gelmiştir. İlk dönem çalışmalar, makineleri sınai verimlilik aracı olarak kodlamışken; güncel perspektif, belirsizliğe uyum sağlayabilen ve kavramları yeniden çerçeveleyebilen sistemler üzerine yoğunlaşır (Mitchell, 2019, p. 79). Algoritmik tasarımdaki her ilerleme, insan-makine etkileşimine dair algıyı dönüştürmüştür; yapay zekâ geliştikçe, kamuoyunda hem ilgi hem endişe uyandıran dramatik yansımalarıyla birlikte anılmıştır (Russell & Norvig, 2023, p. 113). Bugün yapay zekânın istihdamdan gözetim temelli iktidarlara kadar uzanan sosyolojik etkileri, medyatik kurgular aracılığıyla daha görünür hâle gelmektedir. *Metropolis*, 2001: *Bir Uzay Destanı*, *Blade Runner* ve *The Matrix* gibi distopik filmler makinenin üretkenliğini insan öznelliğine tehdit olarak sunarken; *Her* gibi yapımlar yapay zekâyı ilişki kurabilen bir “öteki” olarak ele alarak umut olasılığını tartışmaya açar. Sinema, algoritmik kavramların toplumsal dolaşıma girerken kazandığı etik ve duygusal katmanları görünür kılar. Bu yansımalar “mühendislik gerçeğiyle” bire bir örtüşme de toplumsal beklentileri ve yatırım akışını yönlendirme gücü önemlidir. Örneğin, 2016’da yapay zekâ tarafından yazılan kısa film *Sunspring*’in (Oscar Sharp, 2016) festival başarısı, senaryo üretiminde makine ortaklığının “mümkün” olabilme olasılığını popülerleştirmiştir (Kılınç, 2023, p. 101).

Kısacası distopyalar, modern insanın geleceğe dair umutları yanında bugüne dair korkularını da estetize eden bir anlatı formudur; bu nedenle bilimkurgu sinemasıyla kurduğu ilişki, teknolojik spekülasyonlar kadar varoluşsal ve siyasal krizlerle de derinleşir. Ütopyalar edebiyatın soyut tahayyül dünyasında kalırken, distopyalar sinemanın görsel ve duygusal gerçekliğinde bedenleşir; çünkü çağdaş birey, düşsel cennetten çok olası felaketlerin sezgisel hakikatiyle temas kurmak ister. Bu anlatılar seyirciye bir felaketi izlettirirken, o felaketin içinde yaşadığını da hissettirir; böylece izleme eylemi, varoluşsal bir farkındalık anına dönüşür. Jameson’un (2009, p. 16) da işaret ettiği üzere distopik yapılar, ütopyanın siyasal tahayyülünü ters yüz ederken, bireyin özdeşlik ve farklılık ekseninde konumlandığı bir bilinç düzlemini ortaya koyar. Dolayısıyla bu filmler, sadece korku ve karamsarlık yaratmaz; aynı zamanda izleyeni kendi çağının ahlaki, toplumsal ve siyasal yapısıyla yüzleşmeye davet eder. (İşler, 2022, p. 275) Yani karanlık ve umutsuz bir gelecek tasviri sunsalar da, aslında bugüne yönelik uyarı işlevi görürler. Geleceğe dair bu kurgular, izleyiciyi bugün ile olası yarınlar arasında düşünsel bir bağ kurmaya davet eder. Böylece, daha adil ve yaşanabilir bir gelecek için bugünden sorumluluk alma bilinci gelişir. Bu yönüyle distopik senaryolar, felaket kehanetlerinden çok dönüşüm çağrılarıdır; daha iyi bir gelecek tahayyülünü canlı tutmak için de bu tür uyarılara ihtiyaç vardır.

İnsanlığın Dijital Mirası:

Yapay Zekânın Sinematik Kurgusunun Tarihsel Katmanları

Yapay zekânın sinema perdesindeki ilk betimlemeleri, 1920'lerin ağır sanayi çağına aittir. O tarihten bu yana bilimkurgu, her on yılda bir teknolojik hayal gücünü tazeleyerek toplumsal belleğin en üretken düşünsel sahalarından biri haline gelmiştir. Bu çalışmada her döneme ait yapımları tek tek ele almak mümkün olmayacağından, yirminci yüzyılda dönemlerine damgasını vurmuş simgesel nitelikteki filmler ile onları biçimlendiren tarihsel-ekonomik sistem incelenecektir. Amaç, bir yandan "sinema-yüksek teknoloji ilişkisini" betimlerken, diğer yandan her tarihsel dönemde yapay zekâ figürünün neden farklı korkular, umutlar, estetik biçimler ve toplumsal cinsiyet kodlarıyla yeniden üretildiğini ortaya koymaktır. Bu sayede filmografiyi, sosyal bilimlerin kesişim alanında yer alan ortak bir episteme içinde konumlandırmak olanaklı hale gelir.

Mekanik Modernite (1920-1950):

Klasik Sinemada Teknolojik Determinizmin Şafağı

Yapay zekâ, sinemada ilk kez *Metropolis* ile sahne alır. Distopik bir gelecekte geçen film, gösterişli gökdelenlerde yaşayan elit üst sınıf ile yeraltında çalışan mekanikleşmiş işçi sınıfı arasındaki derin uçurumu resmederken; dönemi karakterize eden sanayileşme, sınıf mücadelesi, eşitsizlik ve yabancılaşmanın sinemasal açıdan ufuk açıcı incelemesidir. Burada işçiler uysal makinelerle dönüştürülmüş ve sanayi makineleri de insanüstü yaratıklar olarak canavar şeklinde betimlenmiştir (Kang, 2015, p. 386).

Fordizmin seri üretim bandının 1920'lerin başında Detroit'ten Ruhr Havzası'na kadar yayılması, modernitenin insan-makine ilişkiselliğinde radikal bir kopuş anlamına gelmekteydi. Taylorizmin zaman-hareket etütleri saniyeleri bile üretkenlik kriterine dönüştürürken, işçinin bedeni çark-dişli düzeninin parçası hâline geldi (Hounshell, 1984, p. 218). Avrupa'daki savaş sonrasında hiperenflasyon krizi ile Amerika'daki tüketim patlaması, kapitalist merkezlerde "seri üretim eşittir refah" mantığını pekiştirdi; fakat aynı mantık, kitlesel işsizlik ile sendikal mücadelelerin de tetikleyicisi oldu (Harvey, 2019, p. 127). *Metropolis* tam bu tarihsel momentte perdeye düşerek, makineyi teknolojik bir nesne olmaktan ziyade total bir üretim rejiminin sınır merkezi olarak kodladı. Filmin yeraltı işçi ordusu Weimar dönemi ağır sanayi proletaryasını kurgularken, gökdelenlerin üst katlarında yaşayan teknokrat elit de makineye hükmeden sermaye-devlet blokunu simgeler (Bukatman, 1993, p. 42).

Dönemin kültürel zihniyetine damgasını vuran bir diğer unsur, Taylorcu "bilimsel yönetim" anlayışının gündelik yaşama kadar sirayet etmesiydi. Örneğin, Frank B. Gilbreth'in hane içi zaman etütleri ev kadınlarını rasyonel bir 'ev yöneticisine' dönüştürmeyi amaçlıyor, böylece toplumsal cinsiyet rollerinde bile mekanik verimlilik ideali kutsanıyordu (Cowen, 2020, p. 67). *Metropolis*'teki makine-insan tipolojisinin dişil formu Maria, erken modernizmin kadın bedenini hem erotize hem disipline eden bakışının görselleştirilmiş halidir. Bu imge, teknolojik ilerlemeyi eril aklın kurtarıcı projesi olarak yücelten söylemin cinsiyetçi doğasına karşılık gelir; buradaki kültürel kırılma, kadını imleyen makinenin bir yanda korku nesnesi diğer yanda fetiş objesi oluşunda belirginleşir.

İki detay özellikle dikkat çekicidir. Birincisi, işçiyi kendi bedensel temposunu belirleme iradesinden yoksun bırakan üretim düzenidir; çalışma hızı kronometreyle saptanmış ve ücret parça başına dönmüştür. (Braverman, 2018, s. 92). İkincisi, Karel Čapek'in (2014, s. 8) *Rossum's Universal Robots – R.U.R.* eseriyle literatüre giren 'robot' kelimesinin "zorunlu emek" anlamındaki Slavca 'robota' kökünden türetilmesidir. Bu etimoloji, erken dönem makine imgesinin doğrudan emek rejiminden beslendiğinin göstergesidir. Robotlar, sinemada özerk bilinçle donatılmış tehdit unsurları hâline gelmeden önce, emek sömürsünü ifade eden mekanik işçiler olarak betimlenmiştir (Batukan, 2017, p. 16).

Bu arada 1920 ve 1930'lar, Birinci Dünya Savaşı'nın enkazı üzerinde kurulan Milletler Cemiyeti'nin zayıflığı ve yükselen otoriter rejimlerle şekillenen bir dönemdi. Almanya'da otomasyon söylemi "Volksgemeinschaft" idealiyle bütünleştirilerek teknolojiyi ulusal planda birleştirici bir mite dönüştürürken (Kracauer, 2011, p. 151); aynı paralelde "teknolojik ilerleme" söylemi, hem Sovyetler'in Beş Yıllık Plan afişlerinde hem de Mussolini İtalya'sının "macchina del fascismo" propagandasında öne çıkartılmıştı (Gentile, 2009, p. 211). Distopik bilimkurgunun karakteristik unsurlarından olan 'topyekûn teknolojik seferberlik' mitine karşılık, Batı demokrasileri de 'teknik rasyonellik' söylemiyle çeşitli ideolojik yanıtlar üretme çabasında olmuştur. *Metropolis* ise, pastoral ütopyalara şüpheyle yaklaşır ve 'duygu-teknolojikas gücü' üçlemesi üzerinden uzlaşının kolay sağlanamayacağına işaret eder. Film, dönemin ideolojik kopuşunu açık biçimde yansıtır; özellikle, Marksist kuramın kapitalizm eleştirisinde vurgulanan sınıf çatışması ve yabancılaşma temalarıyla güçlü paralellikler kurar. İşçilerin senkronize hareketlerini betimleyen mizansen, dönemin tipik üretim anlayışı olan 'seri üretim bantları' ile Taylorist² 'bilimsel yönetim anlayışına' doğrudan görsel göndermeler içerir. Bu bağlamda, sınai düzenin insan bedenini işlevsel bir araca indirgemesine ve özne olarak silikleştirmesine dair çarpıcı bir eleştiridir. Bu karanlık gelecek tasavvuru, sınıf temelli gerilimlerin ötesinde, küresel kırılmalar karşısında teknoloji üzerinden biçimlenen otoriter ulus-devlet tahayyüllerine de göndermede bulunur.

Bu erken evre, yapay zekâ fikrini henüz "kendiliğinden düşünen otomata" taşımasa da ontolojik zeminini hazırlamıştır. Üretim bandının eşzamanlı verimlilik ve yabancılaşma düalizmi, sonraki on yıllarda yapay zekânın bir yandan kurtarıcı diğer yandan tehditkâr tipolojisine kılavuzluk edecek duygusal kodları oluşturacaktır. Böylece mekanik modernite dönemi, sinema-teknoloji ilişkisinde 'insan bedeninin otomatik bir iş gücüne indirgenmesini' korku ve umut eksenine yerleştirerek, sonraki zihniyet kırılmalarının referans çerçevesini çizer.

Yüksek Yoğunluklu Soğuk Savaş (1960-1970): Rasyonel Leviathan

Sinema tarihinin dönüm noktalarından 2001: *A Space Odyssey*, estetik ve anlatı noktalarında sinematografi açısından ne kadar ayrıcalıklıysa, yapay zekânın insan yaşamına müdahale ediş biçimi üzerine ortaya koyduğu felsefi derinlikle de aynı ayrık konuma sahiptir. Teknoloji, yapay zekâ ve evrim eksenlerinde varoluşsal sorgulamaları gündeme taşıyan Kubrick'in 1968 tarihli başyapıtı, teknolojik ilerlemenin insani değerleri nasıl dönüştürdüğünü ve insan zekâsının ürünü olan makinelerin insanoğlundan bağımsız karar alabilecek yetiye ulaştığında neyle karşı karşıya kalılabileceğini çarpıcı biçimde ortaya koyar. HAL 9000 adlı yapay zekâ, yüksek teknolojiye dayalı bir makineye indirgenen kimliğinden sıyrılır ve insan zekâsından türeyen bir varlık olarak bilinç, varoluşsal koruma güdüsü, etik öznellik kazanmış rasyonel bir Leviathan'a dönüşür. HAL 900'ün sistem güvenliği adına mürettebatı ortadan kaldırma kararı³, onu insan iradesinin karşısında etik bir özneye dönüştürerek, teknik bir arızadan ziyade makinelerin kendi varlık gerekçeleri üzerinden etik kodları yeniden yazabileceği bir düşünsel kopuşa işaret eder. Kubrick, teknolojik ilerlemenin merkezine ontolojik bir krizi yerleştirir: İnsan zekâsından türeyen bir varlık ne zaman insan olmanın ötesine geçer? Bu bağlamda HAL 900, teknolojik bir sistem olmaktan çıkıp insan aklının sınırlarını, kırılma noktalarını ve çelişkilerini yansıtan yapay bir bilinç formuna dönüşür. Onun varlığı, yapay zekâyâ dair teknik, etik ve metafizik düzlemde soruları gündeme getirirken; ayrıca insanoğlunun kendi bilinç düzeyin, korkularını ve arzularını teknoloji aracılığıyla nesneleştirdiği fikrini de derinleştirir. HAL'ın boğularak kapatıldığı sembolik sahne, insanın

² Frederick W. Taylor'un kuramıyla ilgili temel kaynak -aynı adı taşıyan- kendi çalışması olsa da, özellikle Nicos P. Mouzelis'in (2013, pp. 79-97) *Organization and Bureaucracy* kitabı konuyu çok yönlü ve detaylı bir şekilde ele alan son derece önemli bir eserdir.

³ Aynı tema *Eagle Eye* (Kartal Göz, D. J. Caruso, 2008) senaryosunda da yer alır; buradaki yapay zekâ ARIIA, ulusal güvenlik adına kendi kararlarını alarak anayasal düzeni tehdit ettiğini düşündüğü karakterleri "kabul edilebilir kayıplar" sayarak öldürmektedir.

kendi zihnini devre dışı bırakmasını ve “tanrısal yaratıcılık” iddiasının çöküşünü ima eder. Sonuçta film, teknolojik tahayyülün felsefeye, felsefenin sinemaya ve sinemanın da geleceğe açıldığı, gelecek tahayyüllerini provoke eden bir düşünsel arayüz olarak da okunabilir.

Dönemsel açıdan “akıl” ile “güç” arasındaki mesafeyi radyo dalgası boyuna indirgeyen 1960’ların başındaki donanım-yazılım ekosistemi, dijital devrelerin Pentagon ile NASA hizmetinde şekillendiği evredir⁴. ABD ile SSCB arasında kıyasıya bir rekabete dönüşen ‘Yıldız Savaşları Projesi’nin gündemde olduğu o günlerde, sibernetik rasyonalitenin sinematik yüzü -kırmızı gözlü HAL 9000 üzerinden- dönemin zihniyet kodlarını kristalize eder. İnsanı “kabul edilebilir kayıp” hâline getirerek rasyonel Leviathan’ı görünür kılan HAL, dönemin “bedel-fayda” matrisini sinema perdesine taşıyan bir figür olarak bilinçli makine soğukkanlılığının bedenleştirilmesidir.

Dönemin zihniyet kırılması, öncelikle üretim hattında belirginleşmiştir: Fordist seri üretimin yerini otomatikleştirilmiş kısmi hatlar almış ve CNC tezgâhları matematiksel hassasiyeti her iş istasyonuna yaymıştır. Literatür buradaki değişimi verimlilik artışı olarak kayda geçirir de, sendikalar “otomasyona dayalı üretim” kavramını hem işgücünün geleceği hem de ücret pazarlıkları açılarından temel bir tehdit parametresi olarak yorumlamıştır (Braverman, 2018, p. 151). Aslında Kubrick, süreç mühendisliğinin kutsanmasıyla gelen bu otomasyon aşkını, siyasi içerikli kara komedisi *Dr. Strangelove*’un (Stanley Kubrick, 1964) “otomatik intikam makinesi” aracılığıyla sergilediği alaycı mizahla, -Pentagon’un bir sistemin kendi algoritması veya programlanmış mantığı doğrultusunda geri dönülmez ve yıkıcı sonuçlar doğurabilme potansiyeline duyduğu korkular bağlamında- entelektüel bir zeminde teşhir etmişti. O süreçte, emeğin kol gücünü ve devletin şiddet tekeli otomatikleştirme eğilimi öne çıkarken; Kubrick, maymundan insana evrim silsilesini ışık hüzmesinde donduran ikonik sahnesiyle⁵, seyirciyi bir anlamda teknokratik teleolojinin sahte sonsuzluğuna terk etmekteydi.

Soğuk Savaş süreci totalde iki keskin paradigmatik kayma üretmiştir: Enformasyonun nicel egemenlik aracı haline gelmesi ve teknolojik rasyonalitenin insani sorumluluğu askıya alan “otonom karar” miti. (Lyotard, 1997, pp.16-23) Bu kopuşlar, makinenin algoritmik mantığının insan sezgisini istismar ettiği sahne düzenleriyle sık sık hissettirilir. En ikonik ve yoruma açık sekanslardan olup başkarakterin geçirdiği evrimsel dönüşümün doruk noktasını teşkil eden finalde Bowman’ın “star-child kozmozuna” fırlatılması, özgülleşmeyi teknolojinin kutsallaştırıldığı bir estetik düzene eklemleme olarak kurgular. Böylece, Leviathan yıkılsa bile sahip olduğu form -sonsuz kontrol yanılması- galip gelmektedir. Dolayısıyla on yıllık periyot, yapay zekâyı niceliksel egemenliğin arketipi olarak kurarken, bunun apokaliptik potansiyelini de bilince taşımıştır. Ardından gelen siberpunk kuşağı, bu mirası “göçmen beden”, “mega-şirket”, “küresel tedarik”, “dijital kapitalizm” motifleriyle genişletecek ve platform çağının algoritmik Leviathan’ına kadar sürecek yolu açacaktır.

Post-Fordizm ve Siberpunk (1980-1990): Küresel Gövde - Kodsuz Ruh

1980’ler, ağır sanayinin gürültüsünün silikon yongalarının vızıltısıyla bastırıldığı tektonik bir dönüşümü simgeler. Bu dönemde mikroişlemci maliyetlerinin düşmesi, otomotivden grafik tasarıma kadar birçok sektörde esnek otomasyonun önünü açmıştır. Aynı süreçte, Çin’in “dört modernizasyon” hamlesiyle hayata geçirilen ASEAN kuşağındaki yeni montaj merkezleri,

⁴ Her dönemde ABD çıkarları doğrultusunda politikalar sahneye koyan Pentagon ile sinema perdesi arasındaki grift ilişkisellik birçok eserde derinlikli biçimde analiz edilmiştir. David L. Robb’un *Hollywood Operasyonları*, Jean-Michel Valantin’in *Hollywood Pentagon ve Washington*, Douglass Kellner’in *Sinema Savaşları*, Michael Ryan ile Douglas Kellner’in *Politik Kamera* eserleri bu alanda özellikle öncelikli başvuru kaynakları niteliğindedir.

⁵ Burada, Kubrick’in dehasını anmadan geçmek haksızlık olacaktır; 4 milyon yıllık bir süreci ‘kemik’ten ‘uzay gemisi’ne yaptığı kesmeyle seyirciyi sunarak, aynı zamanda sinema tarihinin en uzun zaman atlamasına imza atmıştır. Bu kesme, ilk alet olan kemik ile son alet olan -uzay mekiğini yöneten- yapay zekâ arasındaki milyonlarca yıllık devamlılığı perdeye taşır. (Kurtyılmaz, 2018, p. 10)

üretimin jeopolitiğini Atlantik'ten Pasifik'e kaydırmıştır. Neoliberal düzenlemeler “küresel fabrika” tahayyülünü beslerken, Japonya'nın beşinci nesil bilgisayar projesi gibi teknolojik gelişmeler bu dönüşümü desteklemiştir. Finansallaşma ise, reel sektör kârı yerine finansal getirileri ve borsa endekslerindeki değerlemeleri ön plana çıkardı. (Harvey, 2024, p. 115). Bu ortamda kısa sürede külte dönüşen *Blade Runner*, bilimkurgu sinemasında siberpunk estetiğin mihenk taşlarını döşeyecektir: Sokakları neon ışıklı reklamlarla boğan distopik megapol yoksulluğa yenik düşen replikantlara⁶ ev sahipliği yapar; megapolün zenginliğinin göstergesi olan devasa Tyrell Corporation binalarındaysa, finans şirketleri ile askeri-endüstriyel kompleksler hüküm sürer.

Bilimkurgu yazarı Philip K. Dick'in ödüllü *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* romanın serbest uyarlaması olan film, 1980'lerin postmodern bağlamında insanlığın özüne dair distopik sorgulamaların beyazperdedeki en yetkin örneğidir. Gösterime girdiğinden beri edebiyatta, sinemada ve sosyal bilimlerde yoğun tartışmalara konu olan bu neo-noir distopya, türe özgü klişe gelecek tasavvurlarının ötesine geçerek, varoluş, bilinç ve empati gibi temel felsefi sorular üzerinden 'insan olmanın' anlamını tartışmaya açar. Nexus-6 modeli replikant Roy Batty'nin sınırlı yaşam süresine karşı verdiği isyan, Sartre ile Camus'nün varoluşsal trajedisini çağrıştırırken; “Tüm o anlar zamanla yağmurdaki gözyaşları gibi kaybolacak” repliği, geçicilik ve anlamsızlık duygusunun poetik yansımasıdır. Rachel adlı replikantın Voight-Kampff testi karşısındaki duygusal tepkileriye, yapay zekâda bilincin ve sahte anıların gerçekliğini sorgulatarak insan-merkezci düşünceyi sarsar: Eğer bir varlık hissedebiliyor ve acı çekebiliyorsa onu insandan ayıran nedir? Bu planda, bilimkurgunun ötesine geçen ve teknolojik ilerlemeler karşısında insanın etik ve ontolojik sınırlarını irdeleyen entelektüel bir anlatıdır.

Kişisel bilgisayarların her eve girmesi, AutoCAD gibi yazılımların tasarım süresini üçte bire indirmesi ve CNC tezgâhlarının dünya genelindeki atölyeleri işgaliyle, üretim çevrimi “7/24” modeline taşınmıştır (Castells, 2013, p. 88). Ancak tam esnekliğe dayalı bu üretim sisteminin ciddi bir bedeli vardı: Batı'daki mavi yakalı istihdam büyük ölçüde çökerken, yerini -üniversite mezunu olmakla beraber güvencesiz çalışan- beyaz yakalı ofis çalışanları ile proje bazlı işler almıştı (Sennett, 2005, p. 64). *Blade Runner*'ın replikantları, bu yeni emek rejiminin simgesel bedenleridir: Los Angeles gökdelenlerinin tepesinde “dört yıllık garanti” koduyla çalışan, sözleşmesiz ama yüksek vasıflı yarı-insan işgücü! Roy Batty'nin varlık süresi sona erdiğinde hızla “kullanılıp atılan” bir metaya dönüşmesi, gerçek dünyadaki esnek çalışma düzeninin biyopolitik şiddetinin çarpıcı bir göstergesidir.

Bu dönemde Doğu Bloku, 'glasnost' ve 'perestroyka' politikalarıyla ağır sanayiden yüksek teknoloji ve yazılıma yönelmeye çalıştı. Ancak planlı ekonominin hantal yapısı, yaratıcılığı ve riski teşvik etmek yerine bürokrasiye teslim etti. Buna karşılık Japonya, devasa ölçekli entegre devre (VLSI) tasarımları ve 'kaizen' üretim felsefesiyle küresel inovasyonun simgesi hâline geldi. Filmdeki “Dünya Dışı Koloniler” reklamlarının Japonca neonlarla süslenmesi, bu yeni küresel düzene dair hem hayranlık hem de kaygıyı yansıtan görsel metafordur: Amerikalı izleyici için Pasifik kapitalizmi, bir yandan kalite efsanesiyken, diğer yandan işsizlik tehdididir (Robins & Morley, 2011, p. 173).

1980'lerde Baudrillard “hipergerçeklik” ve Jameson da bireyin yönünü yitirdiği “bilişsel haritalama” kuramlarını ortaya atmıştı. Los Angeles'ın hiç dinmeyen yağmurunda kaybolan kahraman, bu yönsüzlük halinin sinemasal yansımasıdır. Kent dokusu -Japon neonları, Çinli tezgâhtarlar, Latin Amerikalı sokak satıcıları- Fordist dönemin ulus devlet anlayışını silikleştirir ve mekân artık sadece küresel sermayenin yüzeyi haline gelir (Soja, 2019, p. 152). Bu yüzeyde derinlik aramak yerine, film onu parçalı kimlikler ve simülasyonlar üzerinden genişletir; replikantın bedeni, kent dokusu gibi kesintili, yapay ve melez bir estetikle kurgulanır.

⁶ Replikantlar, Tyrell Şirketi tarafından genetik mühendisliğiyle yaratılmış, biyolojik olarak insanlardan ayırt edilemeyen, insanüstü güç ve çevikliğe sahip sentetik varlıklardır.

Bu dönemde, etnik temelli toplumsal eşitsizlikler ‘esnek’ sermayenin görünmeyen kurucularındandır. Pasifik ötesi göçmen işçiler, pis, tehlikeli ve küçük düşürücü işlerde çalıştırılırken, filmdeki replikantlar da bu görünmez sınıfın egzotik, erotik ve tehditkâr bileşimi olarak resmedilir (Cheng, 2001, p. 73). Böylece Scott, yapay zekânın etnik kökenli bir emek rejimine nasıl entegre olduğunu, beden ve piyasa arasında sıkışan bir noir traji-komedyasıyla sunar.

Sonuç olarak, 1980’lerde yapay zekâ imgesi -bir zamanlar sanayileşmenin simgesi olan ‘buhar gücü’ üzerinde yükselen ulusal kalkınma mitlerinden uzaklaşarak- küresel dijital kapitalizmin belirsiz, güvencesiz ve spekülâtif dolaşım mekanizmaları içinde yeniden biçimlenir; bilimkurgu sineması da bu dönüşümü, teknolojik vaatlerin yerini alan parçalanmış emek, gözetim ve simülasyon kurgularıyla sahneye taşır. Filmde emeğin ömrünü dört yıla indiren replikant sözleşmeleri, -refah devleti uygulamalarının bozguna uğradığı- o günlerde yaygınlaşmaya başlayan proje bazlı çalışma ile geçici iş sözleşmelerinin acı gerçeğini gözler önüne serer. Postmodern özneyse, teknolojiyle kurduğu çelişkili ilişkiyi -hem arzusunun hem de kaygının kesişiminde- noir estetiğin yabancılaştırıcı görsel dili aracılığıyla deneyimler. Bu kırılma, 1990’ların “simülasyon paradigması”na geçiş için eşik işlevindedir: Algoritmik mantık, üretimi yönlendiren teknik bir araç olmaktan çıkarak, dijital çağda gerçekliği tanımlayan ontolojik bir yapı olarak konumlandırılmıştır. Zaten izleyici de kendini veri akışına eklemlenmiş pasif bir avatar olarak deneyimlemeye hazırdır.

Dot-Com Simülasyonculuğu (1995-2009):

Neoliberal Kod ve Post-Fordist Sinema

“Dot-com” evresine karşılık gelen 1995-2009 arası, sanayi-bilgisayar zincirinin finansal spekülasyonla birleştiği, kodu hem üretim girdisi hem de sermaye varlığı kılan eşsiz bir momentum yaratmıştı. Ağ ekonomisinin yükselişi HTML protokolleri ve fiber ağlar gibi teknik altyapılarla küreselleşirken, ağ ekonomisi genişleyerek küresel internet trafiğini on dört yılda yaklaşık on bin kat artırdı ve yazılım ile finansı aynı anda köpürttü (Harvey, 2024, p. 96).

Bu konjonktürün kültürel yansıması, *Ghost in the Shell* (Kabuktaki Hayalet, Mamoru Oshii, 1995), *The Matrix* (1999), *eXistenZ* (Varoluş, David Cronenberg, 1999), *A.I. Artificial Intelligence* (Yapay Zekâ, Steven Spielberg, 2001) ve *Minority Report* (Azınlık Raporu, Steven Spielberg, 2002) gibi filmlerde belirginleşti: İnsan bedeni artık hem donanım yükseltisine açık bir “taşıyıcı” hem de veri madenciliğine uygun bir “arama çipi” olarak kurgulanıyordu. Örneğin, Neo’nun zihnini *The Matrix* ağına bağlayan kabloyu çıkarması, post-Fordist öznenin işten kopmuş ama borç, ekran ve kimlik şifreleriyle ağa hâlâ bağımlı hâlini simgelerken; Trinity’nin siyah lateks kostümü, küresel işçi estetiğinin androjenleşmiş formunu betimler (Balsamo, 2000, p. 143).

Aynı dönemde “bilgi toplumu” politikaları ile Silikon Vadisi’nin serbest piyasa merkezli teknoloji ideolojisi birleşmiş; dijital teknolojiler bireysel özgürlük, inovasyon ve sınırsız ilerleme vaatleriyle sunulmuştur (Barbrook & Cameron, 1996, p.44). Bu süreçte, artık teknolojinin temelini oluşturan “dijital kodlar” yeni bir ütopya anlatısının sembolü haline geldi. Ancak bu iyimser vizyon, teknik dönüşümle beraber emek yapısında da köklü değişimlere yol açmıştır. 1999’daki Seattle Dünya Ticaret Örgütü protestoları ile 2001’deki Cenova G8 küreselleşme karşıtı eylemleri, dijitalleşmenin iş gücünü parçalayarak esnekleştirmesine ve sendikal hakları zayıflatmasına tepkiydi (Huws, 2003, p. 27). Bu dönüşüm, “geçici sözleşmelerin” yaygınlaşmasıyla artan güvencesizliği ve psikolojik yıpranmayı beraberinde getirmişti. Ayrıca evden çalışan kadın emeği görünmez hale gelirken, Hindistan gibi ülkelerdeki çağrı merkezi çalışanları gece vardiyalarında “yazılım hizmeti ihracı” yaparak küresel dijital ekonomiye entegre edilmiştir (Nakamura, 2002, p. 136). Yirminci yüzyılın bitimine aylar kala vizyona giren *The Matrix*, bu anlamda dijitalleşen emek dünyasının ciddi bir alegorisidir; insan bedeninin çoğaltılabilirliği ve sisteme veri üreten bir kaynak olarak sunulması, küresel dijital emek

piyasasındaki güvencesiz, rutin ve görünmez emeğin yansımasıdır. Hindistan ve Filipinler gibi ülkelerde gelişen offshore yazılım ve çağrı merkezi hizmetlerinin küresel sermaye tarafından “dijitalleştirilmiş emek” biçiminde sömürülmesi, *The Matrix* karakterlerinin sisteme bağlı ve tüketilen yaşamlarıyla doğrudan örtüşür.

Dönem, hem Clinton yönetiminin ABD’nin sosyoekonomik kalkınmasını şekillendiren “Bilgi Otoyolu” (Information Superhighway) vizyonu ve hem de Çin’de Hu Jintao yönetiminin “Ulusal Bilgi Altyapısı (National Information Infrastructure-NII) uygulamalarına sahne olurken (Wang, 2021, p. 1285); Amerika’nın PATRIOT ACT yasaları ile NSA’nın ECHELON dinleme ağı da, temel hak ve özgürlüklerin sınırları ile mahremiyet güvencesi mitlerini delik deşik etmekte ve bilgi toplumunu gözetim toplumuna dönüştürmekteydi (Dolgun, 2005, pp. 216-219). *Minority Report*’da “pre-crime” algoritmasıyla görselleşen bu kırılma, 11 Eylül sonrasındaki güvenlik arayışları doğrultusunda yapay zekâ çalışmalarını görüntü algılama ve ses tanıma sistemlerine yöneltti; bu arayışlar Hollywood’da, yapay zekânın ‘koruyucu denetleme’ (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004) ve ‘kontrolden çıkmış tehdit’ (*Terminator 3: Rise of the Machines*, Jonathan Mostow, 2003) formlarında karşılık buldu. Süreç, aynı zamanda açık kaynak topluluğu Linux ve GNU lisanslarıyla “paylaşım etiği”ni dijital zanaatkârlıkla kaynaştırınca, Wachowski’lerin Zion yeraltı kenti bu hacker-anarşist kolektivizmin soyut ütopyası olarak sinemaya yansıdı.

2000’lerin teknolojik ve kültürel dönüşümleri, yapay zekâ ile toplumsal cinsiyet arasındaki ilişkiye dair eleştiriler de üretmiştir. Bu yılların toplumsal cinsiyet kodları ve “Cyborg feminizmi”, Trinity’nin bullet-time sıçrayışında, eril aksiyon kodlarını yazılımsal bir zarafete dönüştürür. Ancak bu görsel imgelerin ötesinde, Google’ın ‘PageRank’ algoritması kadın emeğini “duygu-veri” biçiminde metalaştırırken, Second Life benzeri platformlarda avatar tasarımı da, dijital öznelliğin cinsiyetli bir tüketim nesnesine dönüşmesini beraberinde getirmiştir (Turkle, 2005, p. 271). Bu arada, *Children of Men* (Son Umut, Alfonso Cuarón, 2006) gibi filmler doğurganlık krizini kod egemenliğinin biyopolitik sonucu olarak alegorize edince, yapay zekânın neden olduğu tedirginlik ve korkular ‘türsel çöküş’ paranoyalarına dönüşür; zira dikkat edilirse, tüm distopyalardaki ortak temaların başında bu konu gelmektedir.

Kısacası, 2000-2015 arasındaki zihinsel dönüşüm özellikle üç temel düzlemde kendini gösterir. Birincisi, “gerçeklik” artık sabit ve nesnel olmaktan çıkarak, sıralanabilir, filtrelenebilir ve sürekli akış halindeki verilere indirgenir. *The Matrix*’teki mavi hap, aslında “geri” tuşudur; kullanıcıyı verinin ötesine, yani simülasyonun konforuna götürür. İkincisi, emek anlayışı köklü biçimde değişir; üretkenlik, çalışılan süreden çok tıklanan bağlantılar, beğeniler ve konum etiketleriyle ölçülür. Bu, aynı zamanda *Blade Runner*’daki replikantların dört yıllık ömrünü “son kullanma tarihine” çeviren zihniyetin dijital ekonomideki yansımasıdır. Üçüncüsü, ulus-devletin egemenliği, fiziki sınırlar yerine veri üzerindeki denetimle tanımlanmaya başlar. *Minority Report*’un ‘Pre-Crime sistemi’, NSA’nın ‘PRISM programı’ ve/veya Çin’in ‘Great Firewall’u, bu yeni kontrol biçiminin farklı versiyonlarıdır. Sinema, yapay zekâyı bu üçlü kırılmanın anlatı zemini olarak kullanmıştır.

Nihayetinde, algoritmik tahakküm evresi, yapay zekâ ve bilimkurgu sineması ilişkiselliğini geleceğe dair içeriksel kehanetten filmin kendi üretim sürecini yansıtan biçimsel otobiyografiye dönüştürür. Film hem yarınlara dair uyarı hem de kendi varoluşsal mantığının aynası olur. Post-Fordist şehirde beden, emek, kimlik ve hafıza dijital parametrelerle yeniden fiyatlandırılırken; sinema, bu görünmez hesaplaşmayı görsel bir şölenle kaydederek izleyiciyi kendi kodlanmış kimliğini sorgulamaya davet eder. Bu yönüyle dot-com dönemi, gelişen platform çağının algoritmik duygu düzeni için hem sembolik bir hafıza diski hem de etik bir uyarı işlevi görür; tıpkı Morpheus’un uyarısında olduğu gibi: “Gerçek, sana ne kadar acıtıcı geliyorsa, o kadar gerçektir.”

Sonuç

İnsanlığın en sofistike teknolojik icatlarının başında yer alan yapay zekâ, aynı zamanda bireylerin kendi varoluşsal kaygılarının, ahlaki muammalarının ve derin felsefi arayışlarının cisimleşmiş izdüşümüdür. Son üç yüz yıldaki dört sanayi devrimiyle köklü bir paradigmatik değişime uğrayan insan-makine diyalektiği, basit bir kas gücü otomasyonundan zihinsel süreçler ile bilinç algısının simülasyonuna evrilerek, özneliği merkezine alan varoluşsal eşige işaret etmektedir. Bilimkurgu sinemasıysa, bu karmaşık ve dinamik evrimi kolektif bilincimizin umutları, korkuları, ahlaki ikilemleriyle birlikte işleyen ve sürekli dönüşen bir kültürel ayna işlevindedir. Bu sinematik anlatılar teknolojik determinizmin kaçınılmazlığını sorgularken, insanoğlunu da özgürlüğünün ve etik sorumluluğun sınırlarını yeniden çizmeye davet eder. Sinema, bilimsel gelişmelerin pasif bir yansıma alanı olarak görülmemelidir, bilakis insanın kendi tanrısallık arayışının, kontrol arzusunun ve kendi ürettiği sistemler içinde kaçınılmaz yabancılaşmasının da sahnesi olmuştur; bu, perdede yankılanan bir Prometheus trajedisidir.

Filmlerin sunduğu yapay zekâ figürleri, öyküsel karakterler oldukları kadar insanlığın kendi doğasıyla, arzularıyla ve korkularıyla yüzleştiği düşünsel ortamlardır. Onlar, yaratıcılarının kendi kusurlarını, denetim saplantılarını ve ahlaki boşluklarını yansıtan, bazen rahatsız edici bazen de büyüleyici gölgelerdir. Erken dönem bilimkurgu sineması, mekanikleşmenin insan ruhu üzerindeki potansiyel tahakkümünü görselleştirirken, modernitenin doğasında var olan rasyonel kontrol arzusunun distopik meyvelerini de sergiler. Bu ilk adımlar, teknolojinin insanı nasıl kendi yarattığı sistemler içinde yabancılaştırabileceğine dair kadim uyarıları görsel dille yeniden formüle etmiştir. Makinenin bilinç kazanması teması, teknik ilerlemelere dair senaryolarla sınırlı kalmaz; ayrıyeten, Descartesvari zihin-beden ayrımının sınırlarını zorlayan, bilincin ne olduğu ve nerede ikamet ettiği sorularını tekrar gündeme getiren ontolojik bir meydan okumadır. Yapay zekânın rasyonel mükemmeliyetçiliği karşısında insani kusurluluğun konumu, sinemanın en derin felsefi sorgulamalarındandır. Bu, yaratıcının kendi eserinde gördüğü mükemmelliğin, paradoksal biçimde trajik bir sonu beraberinde getirebileceği bir durumdur.

İlerleyen dönemlerde bilimkurgu, yapay zekâ tehdidini tematik olarak daha sistemik ve algısal boyutlarda irdelemiştir. Otonom sistemlerin denetimden çıkarak insanlığa yönelik bir tehdit haline gelmesi, nükleer kıyamet korkularının güncel bir izdüşümü olmasının haricinde, teknolojinin kendi başına bir irade geliştirme ve insanlıkla iktidar mücadelesine girişme ihtimalinin de ifadesidir. Bu durum, insanlığın kendi kaderinin dizginlerini teknolojiye teslim edip etmeyeceği temel sorunsalının, sinema perdesinde sürekli olarak yeniden canlandırılması anlamına gelmektedir. Daha da ileri giden sinematik anlatılar, gerçekliğin kendisinin bir simülasyon olup olmadığını sorgulayarak hakikat kavramını temelden sarsmıştır. Eğer deneyimlenen her şey algoritmik bir yanılsamadan ibaretse, o zaman özgür irade, öznellik, hatta aşk gibi kavramların ne anlamı kalacaktır? Bu sorgulamalar, postmodern düşüncenin ve hiper-gerçekliğin en çarpıcı sinemasal tezahürleridir; onlar, “gerçek” olanın ne olduğu konusunda insanlığı rahatsız edici bir belirsizliğe sürüklerken, bu belirsizliğin içinde bile bir kaçış yahut uyanış arayışımızın ne denli dirençli olduğunu da gösterir.

Çalışmada, bilimkurgu sinemasındaki yapay zekâ imgelerinin farklı tarihsel kesitlerde hangi toplumsal gerilimlerle biçimlendiği ve hangi yönelimlerle inşa edilerek toplumu ve insanlığı nasıl etkilediği temel araştırma sorularını oluşturmaktadır. Amaç, söz konusu betimlemelerin sadece teknolojik ilerlemelerin basit yansıması veya estetik düzenlemesi olmadığını; aksine, her dönemin kendi özgü eğilimlerine göre şekillenen özgün ve dinamik bir entelektüel yapısalığa işaret ettiğini göstermektir. Analizlerden ulaşılan temel çıkarım da, yapay zekânın sinemasal yansımalarındaki çeşitliliğin yüzeysel farklılıkların ötesine geçtiği; her betimlemenin kendi döneminin hâkim ahlaki değerlerini, yönetsel ilkelerini, emek örgütlenmesini ve insan-makine diyalektiğine yüklenen anlamları yeniden tanımladığı yönündedir. Bu imgelerin analizinde, sadece içerik çözümlemesi yeterli olmayıp; anlatının biçimsel düzeni,

sahne estetiği ve dramatik kurgu da devreye girmektedir. Bu, sinemanın yapay zekâyı sıradan bir teknik donanım olarak görmeyip, toplumsal karar alma süreçlerinin sorgulandığı düşünsel bir zemin şeklinde ele aldığıın ispatını oluşturur. Bu çerçevede sinema, bilişim sistemlerinin işleyişini, etik kararların nasıl alındığını, makinenin özerklik arayışının hangi siyasal imgelerle örtüştüğünü ve duyguların insan olmanın merkezindeki rolünü görünür kılan bir düşünsel egzersiz alanı sunar. Yapay zekâ karakterleri bu bağlamda teknolojik varlıklar olmaktan çıkıp, kolektif hafıza, korku ve umut ekseninde biçimlenen simgesel figürlere dönüşür.

Bu sonuçlar ışığında, araştırma sorusunun doğrudan yanıtı şu biçimde formüle edilebilir: Yapay zekâ kurgulamaları, sinemanın içinde üretildiği toplumsal koşulların doğrudan bir türevi olmakla kalmaz; bu koşulları yeniden yapılandıran, kimi zaman tersyüz eden, kimi zaman da ideolojik boşluklara temas eden yaratıcı anlatılar olarak iş görür. Sinema, teknolojik olanın toplumsal olanla çatıştığı, çakıştığı ve uzlaştığı noktaları bir düşünsel deney düzeneği gibi kurarak hem gelecek tahayyüllerini sınar hem de bugünün düzeneklerine dair sezgisel çözümlemeler sunar. Kısacası, sinemada yapay zekâ figürü bir yanıyla bireysel bilinç taşıyan bir makina olarak resmedilirken diğer yanıyla toplumsal düzenin, yönetsel stratejilerin ve etik tahayyülün sınav merkezidir.

Bu nedenle, yapay zekânın sinemasal yansısı üzerine düşünmek, bir anlamda teknolojiye yöneltilen eleştirilerin arkasından dolanıp, kültürel çözümlemeye, siyasal tahayyüle ve toplumsal ontolojiye temas eden disiplinlerarası yaklaşımları gerektirir. Çalışmada ele alınan dört film, bu yaklaşımı somutlamanın stratejik düğüm noktalarını sunmaktadır. Her biri, belirli bir tarihsel eşikte, yapay zekânın neye karşılık geldiğini, hangi krizlere yanıt verdiğini ve toplumsal tahayyülde nasıl bir gelecek kurgusuna evrildiğini betimler: Mekanik modernite evresinde teknoloji, üretim sistemlerinin sinir merkezi olarak kodlanmıştır; yapay varlıklar, emeğin örgütlenmesini disipline eden devasa bir düzenekteki dışlılarla özdeşleştirilir. *Metropolis*'in görsel dili, gökdelenlerin tepesindeki teknokrat elit ile yeraltındaki senkronize işçi kitlelerini karşı karşıya getirirken, sanayileşme, sınıf çatışması ve yabancılaşmayı sinematografik bir teze dönüştürür. Bu evrede 'robotlar' bilinç taşıyan özneler olmaktan çok zorunlu emeğin ikamesi şeklinde sahneye çıkarlar ve başlıca korku -makinenin irade kazanmasından önce- emeği bedensel ritminden koparan disiplin tekniğine yönelir. Soğuk Savaş'ın yüksek yoğunluklu akıl rejiminde tablo değişir: 2001'de HAL 9000, saf bir donanım unsuru olmaktan sıyrılıp etik kararlar alabilen rasyonel Leviathan'a dönüşür. Bedel-fayda matrisini mutlaklaştıran sibernetik muhakeme, insanı "kabul edilebilir kayıp" kategorisine yerleştiren rasyonel karar düzeneğini açığa çıkarır. Film, "insandan türeyen varlık hangi anda insanın ötesine geçer" sorusunu ontolojik kırılma olarak sahneler; böylece teknolojik ilerleme, üretkenlik artışıyla sınırlanmayıp bilinç ve sorumluluk rejimlerinin yeniden kurgulanmasına evrilir. Post-Fordist kırılmayla birlikte siberpunk, emek ile kimlik arasındaki bağı başka bir seviyeye taşır. *Blade Runner*'da replikant beden, esnek üretim zincirinin simgesel taşıyıcısıdır; yüksek vasıf ile sınırlı ömür süresi ve/veya proje bazlı güvencesiz çalışma düzeni aynı kadrada buluşur. Empati testi, insan tanımının merkezine duygulanımı yerleştirirken, dört yıllık garanti kodu esnek rejimin biyopolitik şiddetini kristalize eder. Böylece kurgu, "makine bize saldırır mı?" sorusundan "insanı insan yapan eşiği kim belirler?" sorusuna geçer. Dot-com evresi ve onu hazırlayan ağ ekonomisiyse, betimlemeyi bir adım daha ileri taşır. *The Matrix*'te gerçeklik, veri akışının şekillendirdiği bir düzleme yelken açar; beden hem enerji üreten bir kaynağa hem de deneyimlerinin işlenerek bilgiye dönüştürüldüğü veritabanına indirgenir. Simülasyon, özgürleşme izlenimi yaratan alternatif yollar açarak tahakkümü daha incelikli ve kapsayıcı bir düzeneğe dönüştürür. Bu dönem, sinema-teknoloji ilişkisini kehanetten otobiyografiye çevirir; film, yarına dair bir uyarı olduğu kadar kendi varlığını mümkün kılan teknolojik kodların mantığını da açığa çıkaran bir aynaya dönüşür. Fakat dördünde de asıl mesele, bu betimlemelerin ardında işleyen soyut yapılarla ilgilidir. Bilgi otoritesinin kimde olduğuna dair mücadele, karar alma süreçlerinin insan-sonrası düzene adaptasyonu, emek ile duygulanım arasındaki sınırın silikleşmesi, gerçeklik algısının sayısal veriyle yeniden tanımlanması... Bu

soyut yapılar çalışmanın ulaştığı en derin katmanları oluştururken, yapay zekâ figürünün anlatı evreni içindekine ilaveten düşünsel evrenimizdeki yerini de belirginleştirir.

Toparlayacak olursak son derece net bir biçimde belirginleşen nihai gerçeklik, yapay zekânın teknolojik bir donanımı fersah fersah aşırıp kültürel, felsefi, siyasi ve iktisadi alanları birbirine eklemleyen dönüştürücü gücüdür. Sinemaysa, bu işlevi estetik yoğunluk aracılığıyla çoğaltarak kolektif sezgiyi iyice keskinleştirir; izleyiciyi pasif konumdan çıkarıp ortak geleceğin inşasında sorumluluk alan öznelere dönüştüren bir bilincin eşğine taşır. Bu eşğin aşılabilmesi, rasyonaliteyi etik muhakemeyle, veri sistemlerini adalet ilkeleriyle, yenilik arzusunu ise toplumsal faydayla buluşturacak yeni bir tahayyül biçiminin kurulmasına bağlıdır. Sinema, bu tahayyülün soyut şemasını uzun süredir çizmektedir; bundan sonraki yönelim ise, insanlığın kendi zekâsını hangi istikamette seferber edeceğine ilişkin iradi ve etik bir karar verme cesaretine bağlıdır.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazarlar, makaleye aşağıda belirtilen oranlarda katkı sağlamış olduklarını beyan ederler.

Uğur Dolgun, çalışmanın %75'ine; İrem Yakın Bozkurt ise %25'ine katkı sağlamıştır.

Kaynakça

- Anadolu, B. (2020). Makineler Film Yapmayı Düşler mi?: Jan Bot Örneği. *SineFilozofi*, 5(10), 682-703. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.726799>
- Arslantunali, M. (2019). *Teknopolis: akıllı makineler dağınık zihinler*. İletişim Yayınları.
- Balsamo, A. (2000). *Technologies of the gendered body*. Duke University Press.
- Baltrušaitis, T., Ahuja, C., & Morency, L. P. (2019). Multimodal machine learning: A survey and taxonomy. *IEEE Transactions on Pattern Analysis and Machine Intelligence*, 41(2), 423–443.
- Barbrook, R. & Cameron, A. (1996). The Californian ideology. *Science as Culture*, 6(1), 44-72.
- Batukan, C. (2017) *Robo-tizm*, Altıkırkbeş Yayınları.
- Bhushan, B. (2017). *Springer handbook of nanotechnology*. Springer.
- Bould, M. (2015). *Bilimkurgu*. Kolektif Kitap.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.
- Braverman, H. (2018). *Emek ve tekelci sermaye*. Kalkedon Yayınları.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: The virtual subject in postmodern science fiction*. Duke University Press.
- Çapek, K. (2014). *R.U.R. Rossum'un evrensel robotları*. Elips Kitap.
- Castells, M. (2013). *Ağ toplumunun yükselişi*. İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Cath, C. (2018). Governing artificial intelligence: Ethical, legal and technical opportunities and challenges. *Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, 376(2133).

- Chen, H., Chiang, R. H. L., & Storey, V. C. (2012). Business intelligence and analytics: From big data to big impact. *MIS Quarterly*, 36(4), 1165–1188.
- Cheng, A. A. (2001). *The melancholy of race*. Oxford University Press.
- Cowen, T. (2020). *Big business: A love letter to an American anti-hero*. Picador.
- Dolcerocca, Ö. N. (2018). Tekno-distopyaların cinsiyeti: Ovidius'tan westworld'e insansonrası yaratılmış mitleri. *Cogito*, (90), ss. 183-199
- Dolgun, U. (2005) *Enformasyon toplumundan gözetim toplumuna*. Ekin Kitabevi.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu sinemasında cyberpunk*. Altıkırkbeş Yayınları.
- Favaro, A. (2017). Distopik filmlerde teknolojik evrenler. *Doğu Batı Dergisi*, (80).
- Feuerriegel, S., Hartmann, J., Janiesch, C. & Zschech, P. (2023). Generative artificial intelligence: A historical perspective. *National Science Review*, 12(5), 802–817.
- Gentile, E. (2009). *Politics as religion*. Princeton University Press.
- Harari, Y. N. (2018) 21. Yüzyıl için 21 ders. Kolektif Kitap.
- Harvey, D. (2019). *Sermaye muamması: kapitalizmin krizleri*. Sel Yayıncılık.
- Harvey, D. (2024). *Neoliberalizmin Kısa Tarihi*. Sel Yayıncılık.
- Haykin, S. (2009). *Neural Networks and Learning Machines*. Prentice Hall.
- Hounshell, D. (1984). *From the American system to mass production, 1800-1932*. Johns Hopkins University Press.
- Huws, U. (2003). *The making of a cybertariat*. Monthly Review Press.
- İşler, E. K. (2022). Distopya Filmlerini Neden Severiz? “The Lobster& Idiotocracy Filmleri Üzerinden Bir Sorgulama”. *SineFilozofi*, 7 (Özel Sayı 4), 273-284. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1074921>
- Jameson, F. (2009) *Ütopya Denen Arzu*. Metis Yayınları
- Kabaklarlı, E. (2016) *Endüstri 4.0 ve Paylaşım Ekonomisi*. Nobel Yayıncılık.
- Kang, M. (2015) *Avrupa İmgeleminde Otomatlar Yaşayan Makinelerin Olağanüstü Düşleri*. İthaki Yayınları.
- Kaplan, N. F. & Ünal, G. T. (2011). *Bilimkurgu sinemasını okumak*. Derin Yayınları.
- Kılınç, U. (2023). Sinema Endüstrisinde Teknolojik Dönüşümler: Yapay Zekâ Sinemanın Neresinde? (içinde) *İletişim Bilimlerinde Yapay Zekâ*. İstanbul: Eğitim Yayınevi.
- Kirby, D. A. (2011). *Lab coats in hollywood: science, scientists, and cinema*. MIT Press.
- Kracauer, S. (2011). *Caligari'den Hitler'e: alman sinemasının psikolojik tarihi*. De Ki Basım Yayım.
- Kubrick, S. (Yönetmen). (1968). *2001: A Space Odyssey*. [Sinema Filmi]. ABD, Birleşik Krallık: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Kurtyılmaz, D. (2018). Doğa, İnsan ve Teknik: 50. Yılında 2001: Bir Uzay Macerası'nı Heidegger'le İzlemek. *SineFilozofi*, 3(5), 3-24. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.405438>
- Lang, F. (Yönetmen). (1927). *Metropolis* [Sinema Filmi]. Almanya: Universum Film AG (UFA).

- Leigh, D., Baxter, L., Farndon, J., Grant, K. & Wise, D. (2016). *Sinema Kitabı*. Alfa Yayınları.
- Li, Y., Ota, K., & Dong, M. (2018). Deep learning for smart industry: Efficient manufacture inspection system with fog computing. *IEEE Transactions on Industrial Informatics*, 14(10), 4665–4673.
- Lyotard, J. F. (1997) *Postmodern durum*. Vadi Yayınları.
- Mitchell, M. (2019). *Artificial intelligence: a guide for thinking humans*. Farrar, Straus and Giroux.
- Mitchell, T. M. (1997). *Machine Learning*. McGraw-Hill.
- Monaco, J. (2001) *Bir Film Nasıl Okunur?* Oğlak Yayıncılık, İstanbul.
- Mouzelis, N. P. (2013) *Organization and Bureaucracy*. Routledge.
- Mumford, L. (1996). *Makine efsanesi*. İnsan Yayınları.
- Nakamura, L. (2002). *Cybertypes: Race, ethnicity, and identity on the Internet*. Routledge.
- Oskay, Ü. (2018). *Çağdaş fantazya*. İnkılap Kitabevi.
- Pasquale, F. (2020). *New laws of robotics: Defending human expertise in the age of AI*. Harvard University Press.
- Patel, K. K., & Patel, S. M. (2016). Internet of ThingsIoT: Definition, characteristics, architecture, enabling technologies, application & future challenges. *International Journal of Engineering Science and Computing*, 6(5), 6120–6124.
- Patki, N., Wedge, R., & Veeramachaneni, K. (2016). The synthetic data vault. In *2016 IEEE International Conference on Data Science and Advanced Analytics (DSAA)* (pp. 399–410). IEEE.
- Prajapat, S., & Singh, A. K. (2024). Exploring the Evolution and Impact of Artificial Intelligence in Science Fiction Cinema: An Overview with Financial and Economic Context. *Economicaaffairs*, 69(2), 1097–1107.
- Robins, K. & Morley, D. (2011) *Kimlik mekanları*. Ayrıntı Yayınları.
- Russell, S. J., & Norvig, P. (2023). *Yapay zekâ: modern bir yaklaşım*. Palme Yayıncılık.
- Ryan, M., & Kellner, D. (2016). *Politik kamera*. Ayrıntı Yayınları.
- Sağiroğlu, E. (2024). Mağara Analojisi: Bilimkurgu Eşliğinde Tekno-in. *SineFilozofi*(18), 228-239. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1287756>
- Schwab, K. (2018) *Dördüncü sanayi devrimi*. Optimist Kitap.
- Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* [Sinema Filmi]. ABD, Hong Kong, Birleşik Krallık: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros.
- Sennett, R. (2005). *Karakter aşınması*. Ayrıntı Yayınları.
- Soja, E. W. (2019). *Postmodern coğrafyalar*. Sel Yayıncılık.
- Turkle, S. (2005). *The Second Self, Twentieth Anniversary Edition: Computers and the Human Spirit*. MIT Press.
- Wachowski, L. & Wachowski, L. (Yönetmenler). (1999). *The Matrix* [Sinema Filmi]. ABD, Avustralya: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures.

Wang, J. (2021). A review of the development of the integration strategy of information technology and education in the four countries of the United States, Britain, China, and Singapore. *Science Insights Education Frontiers*, 9(2), 1283–1303. <https://doi.org/10.15354/sief.21.re042>.

Yılmaz, E. (2024). Revealing the Essence of Cinema: A Philosophical Inquiry into Paulo Sorrentino's *The Hand of God*. *SineFilozofi*(17), 154-168. <https://doi.org/10.31122/sinefilozofi.1438933>

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.