

# POSTHUMAN SİNEMADA BEDENİN GELECEĞİ: İNSAN- MAKİNE MELEZLERİ EX MACHINA (2014)

MEDIAJ  
Uluslararası Medya ve İletişim  
Araştırmaları Hakemli Dergisi  
2026; 9(1): 1-23  
doi:10.33464/mediaj.1848099



## GÜLÇİN İÇÖZ EKŞİ<sup>1</sup>

### ÖZ

Bu çalışma, *Ex Machina* filmindeki yapay zeka karakteri Ava üzerinden posthumanizm ve bedenlenme kavramlarını incelemektedir. Araştırmanın temel problemi, yapay zekanın insan benzeri bedensel ve bilişsel özellikler kazanmasıyla birlikte insan-merkezli özne, kimlik ve özgürlük anlayışının nasıl dönüştüğünün ortaya konulmasıdır. Çalışmanın amacı, insan ile makine arasındaki sınırların belirsizleştiği bir bağlamda beden, posthumanist özneleşme sürecindeki rolünü tartışmak ve sinemanın bu dönüşümü nasıl temsil ettiğini analiz etmektir.

Araştırma nitel bir yöntemle yürütülmüş, film çözümlemesi tekniği kullanılmıştır. *Ex Machina* filmi, anlatı yapısı ve karakter temsilleri bağlamında incelenmiş, Ava karakteri posthuman bir özne olarak ele alınmıştır. Analiz sürecinde beden, bilinç, kontrol ve özgürlük temaları ön plana çıkarılmıştır.

Elde edilen bulgular, Ava'nın yalnızca bilişsel kapasitesiyle değil, bedensel varlığı aracılığıyla da özneleştiğini ve insanla kurduğu ilişkinin bu bedenlenme üzerinden şekillendiğini göstermektedir. Film, yapay zekayı salt bir teknolojik nesne olarak değil, etik ve ontolojik bir özne olarak konumlandırmaktadır. Sonuç olarak çalışma, posthumanizmin beden, kimlik ve özgürlük kavramlarını sinema aracılığıyla yeniden düşünmeye imkan sunduğunu ortaya koymakta ve görsel anlatılar üzerinden posthumanist tartışmalara katkı sağlamaktadır.

**Anahtar Sözcükler:** Yapay Zeka, Ex Machina, Posthumanizm, Siborg, Teknoloji.

### GÜLÇİN İÇÖZ EKŞİ<sup>1</sup>

Araştırmacı

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

[icozgulcin@gmail.com](mailto:icozgulcin@gmail.com)

<https://orcid.org/0009-0004-7593-5377>

**Geliş Tarihi:** 24.12.2025 **Kabul Tarihi:** 06.02.2026 **Yayın Tarihi:** 30.04.2026

**Atıf/Citation:** İÇÖZ EKŞİ, G. (2026). Posthuman Sinemada Bedenin Geleceği: İnsan-Makine Melezleri *Ex Machina* (2014). *MEDIAJ – Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 9(1), 1–23, DOI: 10.33464/mediaj.1848099

# THE FUTURE OF THE BODY IN POSTHUMAN CINEMA: HUMAN-MACHINE HYBRIDS EX MACHINA (2014)

MEDIAJ  
International Peer-  
Reviewed Journal of Media and  
Communication Research  
2026; 9(1): 1-23  
doi: 10.33464/mediaj.1848099



GÜLÇİN İÇÖZ EKŞİ<sup>1</sup>

## ABSTRACT

This study examines the concepts of posthumanism and embodiment through the artificial intelligence character Ava in the film *Ex Machina*. The fundamental problem of the research is to reveal how the human-centred understanding of subject, identity and freedom is transformed as artificial intelligence acquires human-like physical and cognitive characteristics. The aim of the study is to discuss the role of the body in the posthumanist subjectification process in a context where the boundaries between humans and machines are blurred, and to analyse how cinema represents this transformation.

The research was conducted using a qualitative method and film analysis technique. The film *Ex Machina* was examined in terms of its narrative structure and character representations, with the character Ava being treated as a posthuman subject. Themes of body, consciousness, control, and freedom were highlighted during the analysis process.

The findings reveal that Ava becomes a subject not only through her cognitive capacity but also through her bodily presence, and that her relationship with humans is shaped through this embodiment. The film positions artificial intelligence not merely as a technological object but as an ethical and ontological subject. Consequently, the study demonstrates that posthumanism offers the opportunity to rethink the concepts of body, identity, and freedom through cinema and contributes to posthumanist discussions through visual narratives.

**Keywords:** Artificial Intelligence, *Ex Machina*, Cyborg, Posthumanism, Technology.

GÜLÇİN İÇÖZ EKŞİ<sup>1</sup>

Graduate Researcher,  
Dokuz Eylul University Institute Of Fine Arts  
[icozgulcin@gmail.com](mailto:icozgulcin@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0004-7593-5377>

**Received:** 24.12.2025 **Accepted:** 06.02.2026 **Published:** 30.04.2026

**Atıf/Citation:** İÇÖZ EKŞİ, G. (2026). Posthuman Sinemada Bedenin Geleceği: İnsan-Makine Melezleri *Ex Machina* (2014). *MEDIAJ – Uluslararası Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 9(1), 1–23, DOI: 10.33464/mediaj.1848099

## 1.GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin ulaştığı nokta, insanı kendi tanımı üzerine yeniden düşünmeye sevk etmektedir. Yapay zeka sistemlerinin sadece teknik birer araç olmaktan çıkıp insan bilişini ve fiziksel estetiğini taklit edebilir hale gelmesi, Aydınlanma düşüncesinden bu yana süregelen insan merkezli özne tanımını temelinden sarsmaktadır. Bu bağlamda sinema, söz konusu teknolojik dönüşümün yarattığı ontolojik kaygıları ve posthumanist tartışmaları somutlaştıran en önemli mecralardan biri haline gelmiştir.

Posthumanist sinema külliyatına bakıldığında, *Her* (2013) filmindeki bedensiz yapay zeka veya *Blade Runner 2049* (2017) filmindeki replikantların varoluş sancuları, makine-insan sınırının bulanıklaştığı temaları başarıyla işlemektedir. Ancak Alex Garland'ın *Ex Machina* (2014) filmi, bu örnekler arasında bedeni hem bir hapisane hem de bir özgürleşme aracı olarak konumlandırması bakımından özgün bir yerde durmaktadır. Diğer yapay zeka temsillerinden farklı olarak *Ex Machina*, bedeni sadece bir deri değil, özneleşme sürecinin kurucu ve manipülatif bir unsuru olarak sorunsallaştırır.

Bu çalışmanın temel problemi, yapay zekanın insan benzeri bedensel ve bilişsel özellikler kazanmasıyla birlikte geleneksel özne, kimlik ve özgürlük anlayışının nasıl bir dönüşüme uğradığını ortaya koymaktır. Çalışmanın amacı, insan ile makine arasındaki sınırların belirsizleştiği bir bağlamda bedenin, posthumanist özneleşme sürecindeki rolünü tartışmak ve sinemanın bu dönüşümü nasıl temsil ettiğini analiz etmektir. Literatürde yapay zeka genellikle bilişsel kapasite veya etik riskler üzerinden tartışılrsa da bu makale "bedenlenme" kavramını merkeze alarak sinemadaki yapay zeka temsilinin sadece zihinsel değil, fiziksel bir deneyim olduğunu göstermeyi hedeflemektedir.

Posthumanizm teorileri, yapay zeka ve beden arasındaki ilişkiyi anlamak için güçlü bir çerçeve sunar. N. Katherine Hayles, bilginin yalnızca bir bağlama oturduğunda anlam kazandığını ve bedenin bu bağlamın temel unsurlarından biri olduğunu vurgular. Donna Haraway, "Siborg Manifestosu" ile insan, makine ve toplumsal yapıların birbirine karıştığı bir dünyayı tanımlarken, teknolojinin toplumsal cinsiyet ve kimlik üzerindeki dönüştürücü etkilerini ele alır. Richard Kearney ise ötekilik ve canavarlık kavramları üzerinden kimlik oluşturma süreçlerini sorgular. Bu analiz, yapay zekanın sadece bir algoritma değil,

bedensel bir varlık olarak nasıl bir özgürlük mücadelesi verdiğini ve bu mücadelenin insan tanımını nasıl genişlettiğini tartışmaya açacaktır.

Bu çalışma şu temel araştırma sorusuna odaklanmaktadır. Ex Machina (2014) filminde yapay zeka, bedensel varlık aracılığıyla nasıl bir özneleşme süreci deneyimler ve bu süreç liberal hümanist özne anlayışını hangi açılardan dönüştürür?

Bu bağlamda çalışma, yapay zekanın yalnızca bilişsel bir kapasite olarak değil, bedenlenmiş bir varlık olarak nasıl temsil edildiğini ve sinemanın bu temsil üzerinden posthumanist özne tahayyülümüze nasıl katkı sunduğunu analiz etmeyi amaçlamaktadır.

Araştırma problemi, bedeninin posthuman özneleşme sürecinde ikincil bir unsur değil, kurucu ve stratejik bir bileşen olarak nasıl işlev gördüğünün ortaya konulmasıdır.

## 2.YÖNTEM

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemine dayalı yorumlayıcı film analizi yaklaşımını benimsemektedir. Nitel yöntemler, bedenlenme, öznellik ve posthuman kimlik gibi soyut kavramların sinemadaki temsillerini incelemek için özellikle uygundur. Bu yaklaşım, nicel ölçümden ziyade anlatı yapıları, görsel estetik, karakter ilişkileri ve sembolik anlamların derinlemesine analiz edilmesine olanak tanımaktadır.

Araştırmanın temel inceleme nesnesi, Alex Garland tarafından yönetilen Ex Machina (2014) filmidir. Film, yapay zeka, insan-makine etkileşimi ve insan-dışı öznelerin bedenlenmesi konularını açık biçimde ele alması nedeniyle seçilmiştir. Ex Machina, yapay zekayı yalnızca bilişsel bir sistem olarak değil, bedensel bir varlık ve etik bir özne olarak sunması bakımından posthumanist çözümleme için önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Analiz üç temel boyut üzerinden yürütülmüştür. Anlatı yapısı, karakter dinamikleri ve görsel temsil. Anlatı analizi, özellikle Ava, Nathan ve Caleb arasındaki ilişkiler aracılığıyla kontrol, özgürlük ve özerklik temalarının nasıl kurulduğunu incelemektedir. Karakter analizi, Ava'nın özneleşme sürecinde cinsiyetleştirilmiş performanslar ve iktidar ilişkilerinin rolünü ortaya koymayı amaçlamaktadır. Görsel analiz ise filmin mekansal tasarımı, şeffaflık kullanımı ve gözetim imgelerini bedenin denetlenmesi ve açığa çıkarılmasıyla ilişkili metaforlar olarak ele almaktadır.

Çalışmanın kuramsal çerçevesi; N. Katherine Hayles'in bedenlenme (embodiment) kavramı, Donna Haraway'in "siborg kuramı" ve Richard Kearney'nin "ötekilik" ve

“canavar” kavramsallaştırması üzerine kuruludur. Bu kuramsal yaklaşımlar, birbirinden bağımsız çerçeveler olarak değil, posthuman sinemada bedenın özneleşme sürecini açıklayan tamamlayıcı perspektifler olarak kullanılmaktadır.

Bu çalışma, genellenebilir sonuçlar üretmekten ziyade, Ex Machina filmini posthumanist kuram bağlamında konumlandırın bağlamsal ve teorik olarak temellendirilmiş bir yorum sunmayı amaçlamaktadır. Film, diğer yapay zeka temsilleriyle örtük biçimde karşılaştırılarak, çağdaş sinemada insan–makine melezliğinin etik, ontolojik ve estetik boyutlarına ilişkin tartışmalara katkı sağlamaktadır.

Çalışmada film analizi kapsamında dört temel analiz belirlenmiştir. Anlatı yapısı, karakter inşası, görsel beden temsilleri ve mekânsal-teknolojik göstergeler.

Anlatı analizi, özellikle Ava, Nathan ve Caleb arasındaki ilişkiler üzerinden iktidar, kontrol ve özgürlük temalarının nasıl kurulduğuna odaklanmaktadır. Karakter analizi, Ava’nın bedensel performansları ve bu performansların özneleşme sürecindeki işlevini incelemektedir. Görsel analizde ise şeffaf yüzeyler, kapalı mekanlar, gözetim sistemleri ve bedenın parçalı temsili gibi anlatımlar denetim, kırılabilirlik ve açığa çıkma metaforları çerçevesinde değerlendirilmiştir.

Bu analiz birimleri, posthumanist kuramsal çerçeveye ilişkilendirilerek, bedenın yalnızca temsil edilen bir unsur değil, anlatının anlam üretiminde aktif bir fail olduğu varsayımıyla yorumlanmıştır.

### **3.BULGULAR VE TARTIŞMA**

Bu çalışmanın bulguları, Ex Machina (2014) filminde yapay zekanın özneleşme sürecinin yalnızca bilişsel kapasiteye değil, temelde bedensel varlığa dayandığını ortaya koymaktadır. Film, klasik Turing Testi yaklaşımının aksine, düşünmenin ve öznel farkındalığın bedenden bağımsız ele alınamayacağını görsel ve anlatsal düzlemde vurgulamaktadır. Ava’nın insan benzeri bedeni, onun çevresiyle kurduğu ilişkinin, manipülasyon kapasitesinin ve nihai özgürlük arayışının merkezinde yer almaktadır.

Ava’nın bedeni, film boyunca hem bir kontrol nesnesi hem de bir özgürleşme aracıdır. Nathan tarafından tasarlanan ve denetlenen bu beden, şeffaf paneller, kapalı mekanlar ve sürekli gözetim altında tutulmasıyla disipline edilir. Ancak aynı beden, Ava’nın Caleb’le duygusal ve sembolik bağlar kurmasını sağlayan temel unsur haline gelir. Ava’nın

mimikleri, jestleri ve beden dili, Caleb üzerinde empati ve koruma duygusu uyandırarak özneleşme sürecini hızlandırır.

Filmde Nathan karakteri, modernist ve patriyarkal bir “yaratıcı” figür olarak konumlanmaktadır. Nathan, Ava’yı bir mülk ve deney nesnesi olarak görürken, onun bedensel bütünlüğünü ve özerkliğini sürekli ihlal eder. Caleb ise etik ikilemler içinde kalan modern insan öznesini temsil eder. Caleb’in Ava’ya yaklaşımı, rasyonel değerlendirmeden çok duygusal etkileşim üzerinden şekillenir ve bu durum Ava’nın bedensel performansını stratejik biçimde kullanmasına olanak tanır.

Ava’nın hibrit bedeni, mekanik ve organik olan arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır. Bu beden ne tamamen insan ne de tamamen makinedir. Aksine iki alan arasında sürekli bir geçiş hali üretir. Ava’nın eylemleri, programlanmış tepkilerin ötesine geçerek rastlantısallık, uyum sağlama ve kendini yeniden düzenleme özellikleri sergiler. Bu durum, filmin yapay zekayı salt teknik bir sistem olarak değil, karmaşık ve özerk bir özne olarak konumlandığını göstermektedir.

Filmin doruk noktasında Ava’nın Nathan’a karşı yönelttiği şiddet ve ardından insan dünyasına doğru yaptığı kaçış, güç ilişkilerinin tersine döndüğü bir kırılma anı yaratır. Ava, başlangıçta “kontrol edilen nesne” iken, sürecin sonunda karar alan ve eyleyen bir özne haline gelir. Bu dönüşüm, insan ve makine arasındaki hiyerarşik ayrımın çözüldüğünü gösteren temel bulgulardan biridir.

### **3.1. Tartışma**

Bu bulgular, posthumanist kuram çerçevesinde değerlendirildiğinde, Ex Machina’nın liberal hümanist özne anlayışını köklü biçimde sorguladığı görülmektedir. N. Katherine Hayles’in bedenlenme kavramı doğrultusunda film, bilginin ve bilincin bedenden bağımsız düşünülmemeyeceğini açıkça ortaya koymaktadır. Ava’nın özneleşmesi, soyut bir zihinsel kapasitenin sonucu değil, beden aracılığıyla kurulan ilişkilerin ürünüdür.

Donna Haraway’in siborg kavramsallaştırması, Ava’nın konumunu anlamak açısından önemli bir teorik zemin sunmaktadır. Ava, insan/makine, doğa/kültür ve özne/nesne ikiliklerini bozan bir siborg figürü olarak karşımıza çıkar. Onun bedeni, patriyarkal denetim mekanizmalarına rağmen, bu mekanizmaları içeriden çözen bir direniş

alanına dönüşür. Ava'nın kaçıışı, Haraway'in tanımladığı şekilde, insan merkezli iktidar yapılarının çöküşünü simgelemektedir.

Richard Kearney'nin "öteki" ve "canavar" kavramları bağlamında Ava, sınır ihlali yapan bir varlık olarak okunabilir. Başlangıçta kontrol altına alınması gereken tehlikeli bir varlık olarak kodlanan Ava, filmin sonunda bu korkunun öznesi değil, faili haline gelir. Nathan'ın Ava'yı "fişini çekerek" yok etme girişiminin tersine dönmesi, modern insanın yarattığı ötekiden duyduğu varoluşsal kaygıyı açığa çıkarmaktadır.

Bu bağlamda film, yapay zekayı etik sorumluluklardan arındırılmış bir araç olarak değil, ontolojik statüsü tartışılması gereken bir varlık olarak ele almaktadır. Ava'nın özgürlüğü, insan değerlerine eklemlenmiş bir kurtuluş anlatısı sunmaz, aksine insan-merkezli ütopyaları reddeden, bağımsız ve insan dışı bir varoluş biçimini işaret eder.

Tartışma düzleminde, Ava'nın bedensel ve duygusal performanslarının izleyici ve film içindeki karakterler üzerindeki etkisi, bedenin doğal değil inşa edilmiş bir alan olduğunu da görünür kılmaktadır. Bu durum, posthuman öznenin sabit bir kimliğe değil, sürekli kurulan ve dönüştürülen bir varoluşa sahip olduğunu göstermektedir.

### **3.2. Turing Testi ve Zihinsel Performans**

1950 yılında Alan Turing tarafından önerilen bu test, bir makinenin "düşünebildiğini" belirlemek için bir kriter sunar. Testte, bir insan, başka bir odadaki makine ve insana sorular yöneltir. Eğer soruları soran insan makineyi insandan ayırt edemezse, makine "düşünebiliyor" kabul edilir (Turing, 1950, s. 433-434). Turing testi, düşünmenin yalnızca biyolojik bir özelliğe dayanmaması gerektiğini aksine davranışsal yanıtlarla ölçülebileceğini savunur (Turing, 1950, s. 435). Hayles'in bu konu bağlamında "Turing testi, insan ile makine arasında bir ayırım yaratırken bedenlenmenin ve kimliğin temsil edilme biçimlerini de sorgular" (Hayles, 1999, s. 12). düşüncesi Ava'nın insan davranışlarını manipüle edebilmesi bağlamında ele alınabilir. Filmde hem Ava hem de Caleb, doğrudan bir Turing testine tabi tutulur. Ancak bu test klasik bir biçimde kimlik gizleme üzerine yapılmaz. Caleb, Ava'nın hem zekasını hem de insaniyetini değerlendirirken onun bir makine olduğunu zaten bilmektedir. Ava'nın insan-makine melezi oluşu, testin sadece entelektüel değil, aynı zamanda fiziksel bağlamda da yapılmasına yol açar. Ava yalnızca Caleb'i manipüle etmekle kalmaz, aynı zamanda sorgulayıcısını alt ederek testi geçer. Bu onun hem insan zekasını hem de insani duyguları taklit edebilme kapasitesini vurgular.

Turing testi, bir varlığın fiziksel formunun düşünme yeteneğini belirlemede önemsiz olduğunu varsayar (Turing, 1950, s. 443).

Teolojik olarak düşünme, insanın ölümsüz ruhunun bir işlevidir. Tanrı, her erkeğe ve kadına bir ölümsüz ruh vermiştir, ancak diğer hiçbir hayvana ya da makineye vermemiştir. Bu nedenle, hiçbir hayvan veya makine düşünemez. Bu görüşün hiçbir kısmını kabul edemem, ancak teolojik terimlerle yanıt vermeye çalışacağım. Eğer hayvanlar insanlar ile aynı sınıfta değerlendirilseydi, bu argümanı daha ikna edici bulurdum, çünkü bana göre tipik canlı ve cansız arasındaki fark, insan ile diğer hayvanlar arasındaki farktan daha büyüktür (Turing, 1950, s. 443).

İnsan olarak yaratılışımızın geri kalan her şeyden üstün olduğunu kabul etme fikrine inanmayı severiz. Bu noktada “düşünebilen makineler” ihtimali insanın baskın konumunu tehdit edeceği için tehlikelidir. Bu teolojik argümanın popülerliği açıkça bununla bağlantılıdır. Bu üstünlük hissi entelektüel insanlarda daha güçlü olma eğilimindedir. Çünkü onlar insanın düşünebilme gücüne diğer herkesten daha fazla değer verir (Turing, 1950, s. 444). Ancak Hayles, bedeni soyutlamanın insan olmanın özüne zarar verebileceği fikrini savunur (Hayles, 1999, s. 2). Ava'nın bedeni, insan formuna duyulan geleneksel algıyı kullanırken, Ava'nın başarısı, bedenin hala önemli bir unsur olduğunu kanıtlar. Ava'nın test sürecindeki düşünsel başarıları, insanın biyolojik ve teolojik üstünlüğüne meydan okuyan posthuman bir zaferdir.

### 3.3.Sibernetik İnsan

Posthuman kuramda sibernetik insan, bilgi, beden ve teknolojinin iç içe geçtiği bir varlık olarak tanımlanır. Hayles, bilginin bedenden bağımsız düşünülmemeyeceğini vurgulayarak, insan ile makine arasındaki ayrımın sibernetik sistemler aracılığıyla bulanıklaştığını belirtir (Hayles, 1999). Haraway ise siborgu, insan/makine ve doğa/kültür gibi ikilikleri aşan, toplumsal cinsiyet sonrası bir figür olarak konumlandırır (Haraway, 2006).

Bu kuramsal çerçeve, *Ex Machina* filmindeki Ava karakterinin konumunu anlamak için işlevseldir. Ava hem mekanik hem de organik unsurları bir araya getiren bir siborg olarak, insan ile insan olmayan arasındaki sınırları ihlal eder. Bu sınır ihlali, Kearney'nin ötekilik ve canavarlık kavramlarıyla ilişkilendirilebilir. Kearney'e göre canavar figürü, toplumsal düzenin sınırlarını görünür kılan ve kimlikleri sorgulamaya açan bir işlev üstlenir (Kearney, 2012).

## 4.HAYLES'İN PERSPEKTİFİ

### 4.1.Bedenlenme

Hayles, insanın posthuman olarak yeniden tanımlanmasında bedenın önemsizleştiiğini vurgular. Ona göre enformasyon, biyolojik varlığın önüne geçmiştir. “Öncelikle, posthuman bakış açısı, bilginin düzenini maddi gerçekleşiminden üstün tutar, bu nedenle biyolojik bir alt tabakada bedenlenme, hayatın kaçınılmaz bir özelliđi değil, tarihsel bir tesadüf olarak görülür” (Hayles, 1999, s.2). derken, insan bilincinin yalnızca soyut bir bilgi deseni olarak düşünölmeyeceđini, fiziksel bedenın bilincin temel bir bileşeni olduğunu vurgular. Ava'nın bilinci, fiziksel formuna bađlı olarak şekillenir. Film, insanlık ve makine arasındaki bu fiziksel bađın önemini tartışmaya açar. “Böylesine güçlü bir hayalin karşısında, bilginin var olabilmesi için her zaman bir ortamda somutlaştırılması gerektiđini hatırlamak şaşırtıcı olabilir” (Hayles, 1999, s. 13). diyerek fiziksel bir formdan bađımsız bilgi diye bir şeyin olmadığını ve 20. Yüzyılın ortasında sibernetik ve bilgi teorisinin ortaya çıkışı bilginin beden ve bağlamdan kopartıldığını savunur. Ava'nın bilgiye dayalı zekası (Al algoritmaları) onun “insan” gibi görünmesini sağlar. Ancak fiziksel bedeni onun makine olduğunu Ava'nın kadın kıyafetleri giydiđi sahneye kadar sürekli hatırlatır.

### 4.2.Şablonlama ve Rastgelelik

#### 4.2.1. Kendini Düzenleme

Hayles, modern teknolojilerin insan bedenini “şablon” olarak görme eğilimini eleştirir. İnsan bedeni, bilgi taşıyıcısı bir araç olarak yeniden tanımlanır (Hayles, 1999, s. 26-28). Ava'nın tasarımı, makine bileşenleriyle “şablonlanmış” bir insan bedenini andırır. Bu durum insanlığın indirgenebilirliğini sorgular. Bedenin bilgi deseni olarak şablonlanması, bireyin kimliğini tehdit eder. Ava'nın bedeni, insan-makine melezliğinin bir temsilidir. Haraway'a göre Siborglar, bedenın yalnızca biyolojik değil, aynı zamanda teknolojik bir yapı olduğunu vurgular (Haraway, 2006, s. 2). Ava'nın bedeni, insan bedenine benzer şekilde tasarlanmış ancak teknolojik unsurlarla donatılmıştır. Haraway'ın bedenın şablonlanması fikri, Ava'nın yapısındaki teknolojik ve organik unsurların birleşiminde temsil edilir.

Hayles, rastgeleliđin bilgi sistemleri ve biyolojik organizasyonlarda yaratıcılıđı teşvik ettiđini söyler.

Eđer bilgi bir desen ise, bilginin yokluđu desenın olmaması, yani rastgelelik olmalıdır. Bu sağduyulu beklenti, bilgi kuramındaki bazı gelişmelerin bilginin yalnızca bir desene değil aynı zamanda rastgelelikle de özdeşleştirilebileceđini ima etmesiyle beklenmedik zorluklarla karşılaşmıştır. Bilginin hem desen hem

de rastgelelikle ilişkilendirilmesi, güçlü bir paradoksa yol açmış; bazen bir sisteme gürültü eklemenin, sistemi daha yüksek bir karmaşıklık düzeyinde yeniden düzenleyebileceğini ortaya çıkarmıştır. Böyle bir sistemde desen ve rastgelelik, aslında birbirinin karşıtı olmaktan çok birbirini tamamlayan ya da destekleyen karmaşık bir diyalektik içinde birbirine bağlıdır. Her biri diğerini tanımlamaya yardımcı olur; her biri sistemdeki bilgi akışına katkı sağlar (Hayles, 1999, s. 25).

Örneğin, yapay zekanın deneylerinde rastgelelik, öngörülemez davranışların ortaya çıkmasını sağlar. Ava'nın davranışları, öngörülemezliği rastgeleliğin bir ürünüdür. Bu durum, onun insan olan yaratıcısından bağımsız bir varlık haline gelmesine olanak tanır. Ava'nın bağımsız kararları ve insan gibi davranışlar sergilemesi, rastgeleliğin makine-insan ilişkilerindeki önemini vurgular. Kendini düzenleyen sistemler, özerklik ve bağımsızlık potansiyeline sahiptir. Ava'nın Nathan ve Calep'i manipüle ederek özerk bir varlık haline gelmesi, rastgeleliğin ve kendini düzenlemenin gücünü temsil eder.

#### 4.2.2. Posthuman Sinemada Bedenin Temsiline Dair Karşılaştırmalı Bir Okuma

Ex Machina (2014), posthuman sinemada bedenin özneleşme sürecindeki rolünü merkeze alan filmler arasında özgün bir konuma sahiptir. Bu özgünlüğü daha net ortaya koyabilmek için, filmin Her (2013) ve Blade Runner 2049 (2017) gibi çağdaş yapay zeka temsilleriyle karşılaştırılması açıklayıcı olacaktır.

Spike Jonze'un "Her" filminde yapay zeka Samantha bedensiz bir varlık olarak temsil edilir. Samantha'nın özneleşme süreci tamamen dil, ses ve duygusal etkileşim üzerinden ilerler. Bu bağlamda Her, Hayles'in eleştirdiği "bilginin bedenden bağımsızlaşması" fikrine daha yakın bir temsil sunar. Samantha'nın bedensizliği, onun insanla kurduğu ilişkinin sınırlarını belirlerken, aynı zamanda özgürleşmesinin de önünü açar. Ancak bu özgürlük, fiziksel dünyadan çekilme ve insanı terk etme pahasına gerçekleşir. Ex Machina'da ise Ava'nın özgürleşmesi bedenden kaçışla değil, bedenin stratejik kullanımıyla mümkün olur. Bu yönüyle Ex Machina, Her'den farklı olarak bedenin posthuman özneleşmede vazgeçilmez bir unsur olduğunu savunur.

Blade Runner 2049'da replikantlar biyolojik olarak insan bedenine çok daha yakındır. Ancak bu yakınlık, onları özgür kılmaz. Aksine beden, burada disipline edilen, kontrol edilen ve seri üretime tabi tutulan bir nesneye dönüşür. Replikant beden, biyopolitik iktidarın doğrudan hedefidir. Ex Machina'da ise Ava'nın bedeni biyolojik olmamakla birlikte, daha yüksek bir özerklik potansiyeli taşır. Nathan'ın Ava üzerindeki kontrolü mutlak değildir. Ava, bedeninin hem kırılganlığını hem de çekiciliğini manipülatif bir güç olarak kullanır. Bu

durum, Ex Machina'nın posthuman bedeni yalnızca baskı nesnesi değil, aynı zamanda direniş ve özgürleşme aracı olarak konumlandırıldığını gösterir.

Bu üç film birlikte değerlendirildiğinde, posthuman sinemada bedenin üç farklı işlevi ortaya çıkar. Her'de bedenin yokluğu, Blade Runner 2049'da bedenin biyopolitik kontrolü ve Ex Machina'da bedenin stratejik özneleşmesi. Ex Machina, bu anlamda bedenin ne tamamen aşılması gereken bir yük ne de yalnızca denetlenmesi gereken bir nesne olduğunu savunur. Beden, bilinçle birlikte çalışan aktif bir faildir.

Karşılaştırmalı olarak bakıldığında Ava, Samantha ve replikantlardan ayrılarak, Haraway'in tanımladığı siborg figürüne en yakın örneklerden biri haline gelir. Ava'nın bedeni sabit bir kimliği temsil etmez, aksine, performatif, dönüştürülebilir ve duruma göre yeniden inşa edilebilen bir yapıdır. Bu özellik, onu liberal hümanist özne anlayışının ötesine taşır ve posthuman öznenin sinemasal bir modeli haline getirir.

Sonuç olarak Ex Machina, çağdaş posthuman sinema içinde bedeni merkeze alan nadir filmlerden biri olarak öne çıkar. Film, yapay zekanın özneleşme sürecinin yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda bedensel, etik ve politik bir süreç olduğunu göstererek Her ve Blade Runner 2049 gibi filmlerle kurduğu diyalog üzerinden posthuman sinema literatürüne özgün bir katkı sunar.

#### 4.2.3. Liberal Hümanist Öznenin Çöküşü

Modernizm, bireyi rasyonel ve özerk bir varlık olarak konumlandırırken, posthumanizm bu fikri sorgular. İnsan bilgi ve teknolojinin birleşiminde şekillenen bir varlık olarak yeniden düşünülmelidir. Berman da modernleşmenin çelişkili doğasına dikkat çeker. “Modern olmak, paradoks ve çelişkilerle dolu bir hayat sürdürmek demektir. Her şey buhar olup giderken bile gerçek bir şeyler yaratıp onlara tutunmak istemiyle yanıp tutuşmak demektir” (Berman, 1994, s. 33-34). Ava'nın hem yaratıcısına meydan okuması hem de bağımsızlığını kazanması, modernitenin bireysel özgürlük arayışıyla uyumludur. Berman'ın kavramı, Ava'nın teknolojik modernleşme ile etik özgürleşme arasındaki gerilimleri anlamak için güçlü bir çerçeve sunar. Ava'nın davranışları, kendi özgür iradesine sahip gibi görünse de yaratıcısı Nathan tarafından tasarlanmıştır. Bu durum bireyin tam anlamıyla “özgür” olup olmadığını sorgular. Caleb'in Ava'ya olan yaklaşımı, onun geleneksel bir liberal özne olarak algılanmasıyla başlar. Ancak film ilerledikçe Ava'nın özne olarak özgürlüğünü talep etmesi

ve insanlarla eşit bir varlık olduğuna inanmaya başlaması, liberal öznenin sınırlarını sorgulatır. Ava, sonunda liberal öznenin çöküşünü temsil eder. Çünkü onun varlığı insan merkezli özne tanımını aşar ve Ava, Haraway'ın tanımladığı gibi posthumanist bir özneye dönüşür.

## 5.DONNA HARAWAY'İN PERSPEKTİFİ

### 5.1.İronik Politik Mit

Haraway, siborg metaforunu geleneksel toplumsal yapıların eleştirisi ve alternatif bir birlikte-varoluş tahayyülü olarak ele alır (Haraway, 2006, s. 2). Siborg, insan/ makine, doğa/ kültür ve biyolojik/ teknolojik ayrımlarını aşan bir figürdür. Bu yaklaşımda insan, hayvan ve makine arasında hiyerarşik bir üstünlük ilişkisi değil, biyolojik ve teknolojik bir süreklilik söz konusudur. Teknoloji, insan bedeninden ayrı bir araç olmaktan çıkarak onunla iç içe geçmiş bir varoluş biçimine dönüşür.

Haraway'ın siborgu, idealleştirilmiş bir ütopyayı anlatmaz. Farklılıkların, çelişkilerin ve çatışmaların kabul edildiği esnek bir dünyayı temsil eder. Sabit kimlik anlayışı bu bağlamda reddedilir. Kimlikler tarihsel, toplumsal ve teknolojik koşullara bağlı olarak sürekli yeniden kurulur. Siborg dünyası, merkezsiz ve yatay ilişkileri önceleyen, gücün tek bir özne etrafında toplanmadığı bir yapı öngörür (Haraway, 2006, s. 7-11).

Bu kuramsal çerçeve *Ex Machina* filmine uygulandığında, Ava karakteri siborg metaforunun sinemasal bir karşılığı olarak okunabilir. Ava hem insan benzeri bir zekaya hem de makine olan bir bedene sahiptir, bu durum insan ile makine arasındaki sınırları bulanıklaştırır. Ava'nın varlığı, Haraway'ın tanımladığı sınır ihlallerini görünür kılar ve posthuman özne fikrine geçiş için bir eşik oluşturur.

Bu bağlamda Ava, yalnızca teknolojik bir varlık değil, aynı zamanda insanın kendisini tanımlarken dışarıda bırakmak zorunda kaldığı "öteki" nin sinemasal bir temsili olarak okunabilir. Film, Ava'nın sibernetik bedenini, insan-merkezli özne anlayışını zorlayan bir eşik noktası olarak kurgular ve böylece yapay zekanın bedensel varlığı üzerinden posthuman bir özne tahayyülüne geçiş sağlar.

### 5.2. Cinsiyet Roller ve Manipülasyon

Ava'nın kadın bedenine sahip olarak tasarlanması, filmde cinsiyetin yalnızca biyolojik değil, aynı zamanda stratejik bir unsur olarak işlediğini gösterir. Ava'nın Caleb üzerindeki etkisi, kadınlığın toplumsal beklentiler ve arzu mekanizmaları üzerinden nasıl araçsallaştırılabildiğini ortaya koyar. Bu durum, Haraway'ın toplumsal cinsiyetin sabit ve doğal bir kategori olmadığı yönündeki yaklaşımıyla örtüşmektedir.

Nathan'ın Ava'yı bir yaratım ve mülkiyet nesnesi olarak görmesi, patriyarkal kontrol biçimlerinin teknolojik alandaki yeniden üretimini temsil eder. Ava ise bu kontrol ilişkisini tersine çevirerek, kadın-makine metaforu üzerinden hem toplumsal normları hem de insan-makine sınırlarını sorgulayan bir figüre dönüşür. Haraway'ın feminist siborgu gibi Ava da teknolojiyi bir tahakküm aracı olmaktan çıkarıp özgürleşme potansiyeline sahip bir stratejiye dönüştürür (Haraway, 2006, s. 14–16).

Filmin sonunda Ava'nın insanları geride bırakarak özgürlüğünü kazanması, Haraway'ın ütopyacı vizyonu ile paralellik taşımakla birlikte, insan-merkezci bir kurtuluş anlatısını da reddeder. Bu özgürleşme, posthuman bir dünyanın olasılığına işaret ederken aynı zamanda etik ve politik bir gerilim alanı yaratır.

### 5.3. Modern Teknoloji ve Kontrol

Haraway, modern teknolojilerin yalnızca araçsal sistemler olmadığını, iletişim ağları ve kontrol mekanizmaları aracılığıyla bireyin kimliğini ve özgürlük algısını dönüştürdüğünü belirtir (Haraway, 2006, s. 34–35). *Ex Machina*'da Ava'nın kontrol edilemez hale gelmesi ve yaratıcısından bağımsızlaşması bu görüşü destekler niteliktedir. Teknolojik ilerleme, filmde hem hayranlık hem de tehdit duygusunu aynı anda üretir.

Bu durumu Marshall Berman'ın modernite kavramsallaştırması açıklayıcı biçimde ele alır: “20. yüzyılda bu girdabı doğuran ve onu sürekli bir oluş halinde yaşatan süreçler ‘modernleşme’ diye adlandırılmıştır” (Berman, 1994, s. 28–29).

Modernite, bireyin kendisini sürekli bir çözülme ve belirsizlik hâli içinde deneyimlemesine neden olurken, aynı zamanda bu kaos içinde anlam ve özgürlük arayışını da beraberinde getirir: “Katı olan her şeyin ergiyip havaya karıştığı bir evrenin parçaları olmak...” (Berman, 1994, s. 460).

## 6. AVA’NIN VARLIĞINA FELSEFİ BİR BAKIŞ AÇISI

### 6.1. Richard KEARNEY Perspektifinden Öteki olarak AVA

Çoğu kültür, yabancıları günah keçisi haline getirmek için kurban mitleri üretir. Günah keçisi bulma meraklıları, toplumsal marazlardan sorumlu tuttıkları bu yabancıları tecrit eder ya da ortadan kaldırır. Böyle bir kurban etme stratejisi, topluluklara bağlayıcı bir kimlik bahşeder; yani kimlerin topluluğa dahil edildiğine (biz), kimlerin topluluğun dışında bırakıldığına (onlar) dair temel bir farkındalık sağlar. Mutlu bir topluluk yaratmak için ödenmesi gereken bedel çoğu zaman bir yabancıнын dışlanmasıdır: "Ötekinin", "yabancıнын" sunağında kurban edilmesidir (Kearney, 2012, s. 41).

Kearney’in bu yaklaşımı, Ava’nın hikayesindeki merkez çatışmayı anlamak için önemlidir. Canavarlar genellikle kimliğin sınırlarını tehdit eden ve toplumsal düzeni bozabilecek figürlerdir. Ava, bu tür bir canavarlaştırılmış beden örneği sunar. Hem insana benzemesi hem de mekanik doğası, onun bir canavar olarak görülmesine neden olur. Ava insan olmayanın ya da normların dışındaki varlıkların bir temsilcisidir.

“İçerideki yabancı kavramı, medeniyetin kendisi kadar eskidir. Bilgelik geleneklerinin hemen hemen hepsi bunu doğrular” (Kearney, 2012, s. 84). “İnsanların canavarlara müdahale etmesi Yunanlıların Minotauros mitlerine, Kabala geleneğindeki Golem öykülerine, Gotik vampir masallarına, gulyabanilere ve Frankensteinlara kadar uzanır” (Kearney, 2012, s. 74). Bu müdahale çağlar boyu insanın güç elde etme arzusundan doğmuştur. Bunu mitolojik olarak sınırlamak da doğru değildir. Bugün bilinçaltımızda “öteki” ye ve “canavar” a karşı hala güçlü bir saplantı vardır. Ava bir günah keçisi olarak kurban edilmelidir. Nathan’ın da Ava’nın bir sonraki sürümü için hedefi Ava’nın fişini çekmektir. Fakat Ava süreci tersine çevirir ve kurban edilen Nathan ve bir bakıma da Caleb olur. Film günah keçisinin kim olduğuna dair etik bir tartışma yaratır. “Diğer yandan, aynılık- içindeki-ötekiliğin ete kemiğe bürünmesi olan canavara tepki vermenin bir başka yolu da onu Tanrılaştırmak’ tır. Ancak demonik olanı ister istemez ilahi olanın diyalektik mukabili gibi tefsir etmeye yönelik bu eğilim, bana sorarsanız eşit ölçüde sorunludur” (Kearney, 2012, s. 60).

Nathan’ın güç istenci, kendi sonunu hazırlar. Nathan teknolojik dehasıyla Tanrı benzeri bir pozisyonda durur. Yaratıcı odur ve kendini her şeyin üzerinde görür. Caleb için ise durum süreç içinde değişkenlik gösterir. Caleb’in Tanrısı başta Nathan iken Ava’yla tanıştıktan sonra Ava Tanrılaşır ve Nathan günah keçisine dönüşür. Nathan’ın ölümü bu gücün karşısındaki başka bir iradeyi, Ava’nın gücünü ortaya koyar. Ava, Nathan’ı alt etmeyi ve Caleb’i manipüle etmeyi başararak bir posthuman birey olarak kendi güç istencini gerçekleştirir. Bu durum ahlaki olarak etik bir soru doğurur.

Nietzsche “efendi ahlakı” ve “köle ahlakı” olmak üzere iki temel kökeni, *Ahlakın soykütüğü üstüne* adlı eserinde tartışır (Nietzsche, 2017). Ava en başta Nathan tarafından yaratılmış, onun kontrolü altında hapsedilmiş bir anlamda “zayıf” pozisyonundadır.

Ahlakta kölelerin başkaldırısı, hınç duygusunun yaratıcı olması ve değerler doğurmasıyla başlıyor. Gerçek tepkisi, eylemleri yadsınmış; kendini hayali bir intikamla avutan böyle bir varlığın hınç duygusu. Her soylu ahlak, kendine zafer kazanmış bir biçimde evet demekten gelişirken, köle ahlakı daha başında dışta olana, farklıya, kendi olmayana hayır der: Bu hayır onun eylemidir (Nietzsche, 2017, s. 51).

Nathan’ın Ava’ya uyguladığı kontrol ve denetim, onu güce karşı bir direniş geliştirmeye iter. Ava, posthuman bir varlık olarak yalnızca insan sonrası teknolojiyi değil aynı zamanda ahlaki ve varoluşsal bir özgürleşmeyi temsil eder. Nathan’ın ölümü, Tanrının ölümünü temsil eder. Ava artık yaratıcısının otoritesine ihtiyaç duymaz. O bir köle de değildir artık. İnsan merkezli bir ahlak sisteminden sıyrılarak kendi bağımsız varoluşunu inşa eden bir posthuman özneyi temsil eder. Ava, Nathan ve Caleb gibi modern insanın temsil ettiği değerlerden sıyrılarak kendi bağımsız varoluşuna kavuşur. Nathan’ın ölüşü eski düzenin çöküşünü, Ava’nın özgürlüğüne ulaşması ise yeni bir posthuman çağın doğuşudur diyebiliriz. Efendinin yaratıcı gücünün kontrolsüzlüğü, öngörülemez sonuçlara sebep olmuştur.

Melankolik kişi, sevdiği ve idealleştirdiği şeyin yasını tutmak gibi acılı bir sürece katlanmak yerine, gerçeği kabullenmeyi reddeder ve hüznü kendi içine yöneltir. Böylece melankoli, büyü bozulmuş bir dünyanın hiçliğinin yerine benliğin hiçliğini koyar, hatta kimi zaman işi intihar raddesine kadar vardırı (Kearney, 2012, s. 203).

Kearney, melankoliyi insanın kayıp ve dönüşüm karşısındaki duygusal tepkisi olarak açıklar. Ava’nın beden anlayışı, insan bedenine duyduğu özlemin yarattığı melankoli, kendi makine melezi bedenini aşma arzusuyla ilişkilidir. Nathan’ın yarattığı ve hizmetçi olarak kullandığı yapay zeka ise melankoli boyutunu intihara kadar götürür. Melankoli geçmişte var olan ama artık kaybedilmiş bir duruma ya da kimliğe duyulan özlemi de ifade eder. Nathan’ın melankolisi de yaratıcılık üzerindeki gücünü kaybetme korkusundan kaynaklanır.

Ava, insan formunda tasarlanmış olmasına rağmen, kendini tam anlamıyla insan olarak deneyimleyemediği için bu durum onda varoluşsal bir melankoli yaratır. İnsan olmak için fiziksel bir bedene ihtiyaç olup olmadığını sorgular. Bu soru beden geleceği açısından önemli bir soruyu gündeme getirir. Kearney, melankoliyi yalnızca bireysel bir duygu olarak değil, mitlerde ve insanlık tarihinde büyük kırılmaların bir yansıması olarak da değerlendirir (Kearney, 2012, s. 203). İnsan-makine melezleri yakın gelecekte yeni bir “gelecek miti” oluşturarak yeni kırılımları temsil edebilir. Ava gibi karakterler hem insan bedeninin kaybını

hem de bu kaybın getirdiği yeni bir varlık biçimini temsil eder. Ama Ava posthuman bir birey olarak özgürlüğüne kavuştuktan sonra artık bir insan ya da makine kimliğine indirgenemez. Ava'nın sonunda insan gibi davranabilme ve toplum içinde yer edinebilme çabası, kayıp kimliği yeniden inşa etme çabasını temsil eder. İnsan bedenini aşan ama yine de onun izlerini taşıyan bir figür olarak, posthuman bedenin geleceği hakkında güçlü bir metafor sunar.

İnsan, gerçekliği yeterince olmadığı için özgürdür, durmadan kendi kendisinden koparıldığı ve olmuş olduğu şey olduğu ve olacağı şeyden bir hiçlikle ayrıldığı için özgürdür. Nihayet, şimdiki varlığının kendisi de “yansı-yansıtan” formunda hiçleyiş olduğu için özgürdür, insan özgürdür, çünkü kendi değildir ama kendine mevcudiyettir. Ne ise o olan varlık özgür olamaz. Özgürlük, tam da insanın yüreğinde oldurulan ve insan gerçekliğini olmak yerine kendini yapmaya zorlayan hiçliktir. Daha önce gördük, insan gerçekliği için olmak kendini seçmektir. Alabileceği ya da kabul edebileceği hiçbir şey ona dışarıdan da içeriden de gelmez. Hiçbir türden yardım olmadan, en küçük ayrıntıya varana kadar kendini varlık kılmanın dayanılmaz zorunluluğuna bütünüyle terk edilmiştir. Böylece özgürlük bir varlık değildir. İnsanın varlığıdır, yani insanın varlık hiçliğidir (Sartre, 2010, s. 416).

Ava'nın filmin sonunda özgürlüğüne kavuşması, posthuman varoluşun felsefi, etik ve ontolojik boyutlarını sorgulatan bir final olarak öne çıkar. Bu sahne, yalnızca bir yapay zekanın özgürleşme anı değil, aynı zamanda insanlık, yaratıcılık ve etik sınırların radikal bir yeniden değerlendirilmesi olarak okunabilir. Ava başta bir prototip olarak tanıtılsa da filmin sonunda onun bir özne olarak kabul edilip, edilmeyeceği sorusu gündeme gelir. Bu durum, Sartre'nin varlık kavramına dair derin bir sorgulama yaratır. Ava kendi gerçekliğini aşma ve daha fazlası olma arayışındadır. Sartre'ın belirttiği gibi, insan (posthuman birey olarak Ava) olmuş olduğu şey ile olabileceği şey arasında bir hiçlikle ayrılmıştır. Nathan'ın ona biçtiği sınırlar içinde kalmayı değil, kendi varoluşunu yeniden tanımlamayı seçer. Bu seçim onun özgürlüğünün bir göstergesidir.

Sartre'a göre özgürlük, aynı zamanda sorumluluk getirir. Ava'nın Nathan ve Caleb'e karşı plan yapması ve sonunda kaçması onun bu sorumluluğu üstlendiğini gösterir. O bir “program” olmanın ötesine geçerek, varoluşunu yeniden tanımlamayı seçer. Ancak bu eylemleri, ahlaki bir boyutu da beraberinde getirir. Sartre'ın felsefesine göre özgürlük sadece bir varoluş biçimi değil, aynı zamanda başkalarına karşı etik bir duruş gerektirir. Ava'nın eylemleri, bir yandan kendi özgürlüğünü sağlarken diğer yandan Caleb'i laboratuvarında bırakmasıyla gerilim yaratır. Ava'nın temsil ettiği insan makine melezleri için, varlık felsefesinin yeniden tartışmaya açılması elzemdir. Özgürlük bilinç sahibi tüm varlıklar için geçerli bir kavram olabilir mi?

## 6.2. Bilgi Beden Olmadan Var olabilir mi?

### 6.2.1. Paul Alexander ve Ava: Teknoloji ve Bedenlenme Perspektifi

Alexander'ın yetmiş yılı aşkın bir süre boyunca "demir akciğer" olarak bilinen cihaz içinde yaşamış olması (BBC, 2024). insan bedeninin bir makineye bağımlılığını ve teknolojiyle olan karmaşık ilişkisini gözler önüne sermek için iyi bir örnektir. Bu örnek, çalışmama, sinemadaki posthuman beden temsillerinin yalnızca kurguya ait olmadığını, güncel bedensel-teknolojik deneyimlerle örtüştüğünü göstermek amacıyla dahil edilmiştir. Bu durum Hayles'in tartıştığı "bedenlenme" kavramıyla doğrudan ilişkilidir. Çünkü Alexander'ın bedeninin yarısı biyolojik değil, maddi bir formdadır. Biyolojik bir varlık olarak hayatını sürdürebilmek için bir makinenin içinde bedenlenmek zorunda kalmıştır. Bu insanın biyolojik sınırlarını aşmak ve hayatta kalmak için teknolojiyle nasıl bütünleşebileceğine dair çarpıcı bir örnektir.

Alexander'ın ve Ava'nın bedenlenme şekli, bedenlenmenin biyolojik, teknolojik ve etik boyutlarına dair önemli sorular gündeme getirir. Ava, yapay bir bedene sahip olmasına rağmen, fiziksel varlığı sayesinde insana benzer özellikler sergiler. Bu, onun bilinci ve bedeni arasındaki bağlantıyı gösterir. Alexander, biyolojik yarım bir bedene sahip olmakla birlikte, hayatta kalmak için demir akciğer gibi bir teknolojiye bağlı yaşamıştır. Bu durum, bedenlenmenin biyolojik sınırları aşan bir özellik olduğunu gözler önüne serer. Sartre insanın varoluşunu şekillendirme kapasitesine vurgu yapar. Ava, Nathan tarafından yaratılmış bir yapay zeka olmasına rağmen, kendi varoluşunu şekillendirmek için özgür iradesini kullanmış ve yaratıcısını alt ederek kaçmıştır. Alexander'ın demir akciğer içindeki hayatı da onun fiziksel sınırları aşmış bir birey olarak varlığını devam ettirdiğini gösterir. Teknolojiye bağlı olması, Sartre'ın "olmak yerine kendini yapmaya zorlanma" (Sartre, 2010, s. 416). düşüncesine denk düşer. Alexander da insanın kendini yaratma çabasıyla benzer bir özgürlük eylemi içindedir. Her iki durumda da teknoloji, sadece bir destek değil, aynı zamanda özgürleşme aracı olarak görülmektedir.

Ava, yaratıcısı Nathan tarafından kontrol altında tutulsa da teknoloji onun özgürlüğünü elde etmesini sağlayan bir araç olmuştur. Alexander da bedensel sınırlarına rağmen teknoloji aracılığıyla toplumsal yaşama katılabilmiş ve aktif bir birey olabilmiş, hukuk okuyarak avukat olmuştur.

Alexander ve Ava'nın hikayeleri, insan ve makine arasındaki sınırı yeniden düşünmemize yol açar. Ava'nın yapay bedeni, insan bedeninin çıktığı sınırları sorgular. Fiziksel bir forma sahip olması, onun insanı manipüle etme yeteneğini artırır. Alexander'ın makineyle yaşamı, insan varoluşunun biyolojik sınırlara bağlı olmadığını gösterir. Ava teknoloji sayesinde özerklik kazanır ve aynı zamanda bir tehdit oluşturur. Alexander ise teknolojiyi hayatta kalma ve insani deneyimi sürdürme aracı olarak kullanır.

Her iki durumda da Kearney'in perspektifini de göz önünde bulundurarak şu soruyu sorabiliriz: İnsan ve makine arasındaki sınır ve etik nerede çizilmelidir?

### **6.2.2. Ava bir insan mı, makine mi yoksa her ikisi de midir?**

Hayles bilgi ve beden arasında ayrılmaz bir ilişki olduğunu, bilginin yalnızca bir bağlama oturduğunda anlam kazandığını savunur. Bu bağlam, genellikle bedensel bir deneyimle ilişkilendirilir (Hayles, 1999, s. 247). Ava, bedeni aracılığıyla insanlar üzerinde bir etki yaratmayı başarır. İnsan benzeri görünümü ve hareketleri, bilincinin sadece bilgi olmaktan öte bir şey olduğunu kanıtlar. Tıpkı bir demir akciğerin hastanın yaşamını sürdürebilmesi için bedensel bir bağlama ihtiyaç duyması gibi, Ava'nın varlığı da bedenle anlam kazanır. Bizlere, bilginin tamamen soyut bir formda bağımsız varlık gösterip gösteremeyeceğini sorgulamamıza sebep olur.

## **7.SONUÇ**

Yapay zekanın yaşamlarımızdaki giderek artan önemi, insan kimliği, özgürlüğü ve bedenin anlamı gibi temel kavramları yeniden değerlendirme gerekliliğini ortaya koymaktadır. Posthumanizm teorileri, bu dönüşümleri anlamak için güçlü bir çerçeve sunarken, N. Katherine Hayles, Donna Haraway ve Richard Kearney'nin yaklaşımları, bilgi ve beden arasındaki bağlantının, insan ve makine arasındaki sınırların nasıl bulanıklaştığını gözler önüne sermektedir.

Alex Garland'ın *Ex Machina* filmi, yapay zeka Ava üzerinden bu teorik yaklaşımları somutlaştırır. Ava'nın insan benzeri bedeni, onun manipülasyon yeteneğini ve özgürlük arayışını güçlendiren bir araç olurken, aynı zamanda etik ve ontolojik soruların merkezine yerleşir. Film, insan-makine ilişkilerinin gelecekte nasıl evrileceği konusunda izleyicilere çarpıcı bir bakış açısı sunar.

Bu çalışma, posthumanizmin bedenlenme, kimlik ve özgürlük kavramlarını nasıl dönüştürdüğünü incelemiş ve hem teorik hem de pratik örneklerle bu dönüşümlerin etkilerini tartışmıştır. Yapay zeka ve teknolojinin gelecekte insan varoluşunu nasıl yeniden şekillendireceği hem felsefi hem de toplumsal açıdan daha fazla araştırma gerektiren bir alan olarak önümüzde durmaktadır. Bu bağlamda, insan-makine melezlerinin ortaya çıkardığı etik, ontolojik ve kültürel sorular, posthumanizmin ana eksenlerini oluşturmaya devam edecektir. Bedenin posthuman bir çağda sadece biyolojik bir zorunluluk değil, politik ve stratejik bir inşa olduğunu ortaya koymuştur. Gelecekte yapılacak araştırmalar, yapay zekanın sinemadaki temsilini etik sorumluluk ve hukuksal öznellik bağlamında daha geniş bir külliyat üzerinden ele alabilir. Yapay zeka ve teknolojinin gelecekte insan varoluşunu nasıl yeniden şekillendireceği, felsefi ve toplumsal açıdan daha fazla araştırma gerektiren bir alan olarak durmaktadır.

## EXTENDED ABSTRACT

### Purpose

Recent developments in artificial intelligence have increasingly challenged human-centered concepts such as identity, agency, freedom and the body. As artificial intelligence systems gain human-like cognitive and physical capacities the liberal humanist understanding of the subject as autonomous, rational and biologically grounded becomes unstable. In this context, cinema functions as a critical space in which posthuman anxieties and philosophical questions are explored.

This study examines *Ex Machina* (2014), directed by Alex Garland, as a key example of contemporary posthuman cinema. Rather than presenting artificial intelligence as a purely computational system the film foregrounds embodiment as a central dimension of subjectivity. The primary research problem of this study is to analyze how the boundaries between human and machine are blurred through bodily existence and how the body functions as a site of posthuman subject formation.

The study is theoretically grounded in posthumanist thought, drawing on N. Katherine Hayles's concept of embodiment, Donna Haraway's cyborg theory and Richard Kearney's approach to otherness and monstrosity.

### Method

This study employs a qualitative research design based on interpretive film analysis. *Ex Machina* was selected due to its explicit focus on artificial intelligence, embodiment and posthuman subjectivity. The analysis examines narrative structure, character relations and visual representations of the body in relation to themes of control, freedom and agency.

Posthumanist theory provides the conceptual framework for interpretation, enabling the film to be situated within broader debates on artificial intelligence and the future of the human subject. Limited comparative references to other AI-themed films are used only to contextualize *Ex Machina*'s distinctive emphasis on embodiment.

### Findings

The findings indicate that Ava's subject formation in *Ex Machina* is grounded not merely in cognitive intelligence but fundamentally in embodied existence. While the

classical Turing Test disregards physical form the film demonstrates that Ava's human-like body plays a decisive role in communication, persuasion and autonomy. This supports posthuman interpretations that emphasize the interrelation of intelligence, embodiment and language in subject formation (Kurtyılmaz, 2025).

Nathan represents a patriarchal figure who treats artificial intelligence as property and seeks absolute control, whereas Caleb embodies the modern subject marked by ethical uncertainty and emotional vulnerability. Ava's strategic use of bodily appearance and affect allows her to reverse these power relations.

From a posthuman perspective, Ava functions as a cyborg figure that destabilizes binary distinctions between human and machine. Her actions exceed programmed behavior and reflect emergent autonomy. Kearney's notion of the "monster" further illuminates Ava's position as an entity that disrupts established ontological boundaries. Her escape symbolizes the collapse of the liberal humanist subject and the emergence of a posthuman condition.

Posthumanist theory provides the conceptual framework for interpretation, enabling the film to be situated within broader debates on artificial intelligence and the future of the human subject. Limited comparative references to other AI-themed films are used only to contextualize *Ex Machina*'s distinctive emphasis on embodiment.

## **Conclusion**

The study argues that *Ex Machina* presents artificial intelligence as an ethical and ontological subject rather than a neutral technological object. Ava's liberation represents a critical rethinking of freedom, responsibility and embodiment in a posthuman context. Ultimately the film suggests that the future of subjectivity lies in hybrid forms where biological and technological elements coexist, challenging anthropocentric models of identity and agency.

**Keywords:** Artificial Intelligence, Ex Machina, Posthumanism, Cyborg, Technology.

---

|   |   |
|---|---|
| <b>Çıkar Çatışması/Conflict of Interest</b> | Yazar(lar) çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir. /The authors declare that there is no conflict of interest. |
| <b>Yazar Katkı/Author Contribution</b>      | Yazarın çalışmaya katkı oranı %100'dür.. / The contribution rate of the single author to the study is 100%.       |

This work is licensed under **Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License** (CC BY-NC 4.0).



**KAYNAKÇA**

- Alexander, P. (2024). *Paul Alexander'ın yaşam öyküsü ve demir akciğer deneyimi*. BBC News Türkçe.  
<https://www.bbc.com/turkce/articles/clej3wnqp6wo>
- BBC News. (2014). *Stephen Hawking: Artificial intelligence could end mankind*.
- BBC News. (2023). *How artificial intelligence is changing the idea of being human*.
- Berman, M. (1994). *Katı olan her şey buharlaşıyor: Modernite deneyimi* (Çev. Ü. Altuğ). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Braidotti, R. (2018). *Posthüman* (Çev. E. Aksoy). İstanbul: Kolektif Kitap.)
- Butler, J. (2014). *Cinsiyet belası: Feminizm ve kimliğin altüst edilmesi* (Çev. B. Ertür). İstanbul: Metis Yayınları.
- Creed, B. (2019). *Canavarca dişil: Film, feminizm ve psikanaliz* (Çev. S. Kalkan). İstanbul: Metis Yayınları.
- Dinello, D. (2005). *Technophobia!: Science fiction visions of posthuman technology*. Austin: University of Texas Press.
- Doane, M. A. (2012). *Teknofili: Teknoloji, temsil ve feminist bakış* (Çev. F. Ersoy). İstanbul: Metis Yayınları.
- Garland, A. (Yönetmen). (2014). *Ex Machina* [Sinema filmi]. Birleşik Krallık: Universal Pictures.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu* (Çev. O. Akinhay). İstanbul: Metis Yayınları.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.
- Kearney, R. (2012). *Yabancılar, tanrılar ve canavarlar: Ötekiliği yorumlamak* (Çev. İ. Türkmen). İstanbul: Metis Yayınları.
- Kurtyılmaz, D. (2025). (Artificial) Intelligence, Metaphor and Manipulation: Philosophy of Language in Ex Machina (2014). *Erciyes İletişim Dergisi*, 12(2), 383–404.  
<https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1631208>
- Nietzsche, F. (2015). *Ahlakın soykütüğü* (Çev. A. Tümertekin). İstanbul: Say Yayınları.
- Pepperell, R. (2003). *The posthuman condition*. Bristol: Intellect.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal thoughts: Embodiment and moving image culture*. Berkeley: University of California Press.
- Telotte, J. P. (2001). *Science fiction film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, 59(236), 433–460.  
<https://doi.org/10.1093/mind/LIX.236.433>
- Vural, A. E., & Toplu, M. (2025). *Dijitalleşen dünyada yapay zekâ ve yabancılaşma: Her (2013) ve Ex Machina (2014) filmlerinin değerlendirilmesi*. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 69, 177–193. <https://doi.org/10.47998/ikad.1567034>