T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA TELEVİZYON ANABİLİM DALI

BİLİM KURGU SİNEMASINDA YAPAY ZEKÂ-İNSAN ETKİLEŞİMİ: AŞK TEMALI FİLMLERİN ANALİZİ

HAZIRLAYAN
NEFİSE SİNEM TURAN

DANIŞMAN
DOÇ. DR. MEHMET YILMAZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2018

ÖĞRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduğum **"Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ-İnsan Etkileşimi: Aşk Temalı Filmlerin Analizi"** adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığımı ve yararlandığım kaynakların "Kaynakça" bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

09/11/2018

Nefise Sinem TURAN
15530600024

JÜRİ ÜYELERİ ONAY SAYFASI

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi **Nefise Sinem TURAN'ın** hazırladığı **"Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zeka-İnsan Etkileşimi: Aşk Temalı Filmlerin Analizi"** başlıklı tez 09/11/2018 tarihinde aşağıda imzaları olan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

		Adı-Soyadı	Üniversite	İmza
Başkan	:	Doç. Dr. Mehmet YILMAZ	Ordu Üniversitesi	.....
Jüri Üyeleri	:	Doç. Dr. Şermin TAĞ KALAFATOĞLU	Ordu Üniversitesi	.....
		Dr. Öğretim Üyesi Ufuk ERİŞ	Anadolu Üniversitesi	.....
		.....	.....	.....
		.....	.....	.....

ONAY

10/12/2018

Prof. Dr. Necip Fazıl DURU

Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Hiçbir çalışma tek kişinin ürünü değildir. Bir yola çıkıldığında sessiz kahramanlar yol boyu elden tutar. Bu tez çalışması da aynı şekilde gerçekleşti. O nedenle gönülden teşekkür etmek istediğim isimler var: İlk olarak başöğretmen Mustafa Kemal ATATÜRK'e, sonrasında sayın danışman hocam Doç. Dr. Mehmet YILMAZ nezdinde, kıymetli hocalarım Doç. Dr. Şermin TAĞ KALAFATOĞLU ile Dr. Öğretim Üyesi Ufuk ERİŞ'e ve üstümde emeği olan tüm öğretmenlerime, hocalarıma minnetlerimi sunarım. Tüm çabam sizlerden el almak ve benden sonrakilere el vermek içindir.

Çalışmam boyunca; değerli fikirlerini benden esirgemeyen kadim DOSTUMA; lise yıllarından beri ne zaman kapısını çalsam beni sevgiyle buyur eden, sıkıcı sorularıma aynı hassasiyetle cevap veren kardeşim Uzman Arda YILMAZ'a; yalnızca tez çalışmam ile sınırlı kalmayıp, hayata dair her konuda yoluma ışık tutan güzel dostum Dr. Öğretim Üyesi İpek KUMCUOĞLU'na; bana benden çok inanan, heyecanımı her zaman yüreğine katan, her daim tereddütsüz destekçim olan kıymetli dostum Psikolog Dilek ERGENE EKEN'e; kitap desteğiyle kilometrelerce uzaklardan bana yetişen, akademik paniklerimi sabırla dindiren canım Uzman Dr. Emel KABARTAN'a; sahaf gezerken dahi salt kendini değil dostlarını da unutmayan, çalışmam ile alakalı kaynak bulup hediye eden, gönlü güzel dostum Öğr. Gör. Gökhan EVECEN ve tatlı eşi Nil EVECEN'e; lisansta başlayan desteklerini yıllar sonra da devam ettiren, e-kitaplarını paylaşmaktan geri durmayan ağabeyim Öğr. Gör. Latif KOŞU'ya; zihin açıcı sohbetleriyle her daim yol gösteren sevgili hocam Dr. Öğretim Üyesi Asya Jale KAHRAMAN ÖZYILMAZ'a; hayatın güzel tesadüfleri içinde karşılaştığım, tecrübelerini her zaman kulağıma küpe yaptığım saygı değer hocam Dr. Halil Selçuk GÜRIŞIK'a candan teşekkür ederim.

Aynı zamanda bilime ve bilgiye inancımdan ötürü, çalışmanın kaynakçasında adı geçen tüm bilim insanlarına; ayrıca İstanbul Kadıköy Belediyesi'ne ait kütüphanelerde çalışanlara, Ordu'da ve İstanbul'da çalışmak amacıyla saatlerce oturduğum çeşitli kafeteryalardaki güler yüzlü ve sabırlı dostlara teşekkürü borç bilirim.

Ve bu çalışmanın ötesinde; beni ben yapan, koşulsuz sevgileri ile bana güç veren, şahsıma duydukları güveni karşılayabilmek için var gücümle çalıştığım değerli aileme sabırları ve destekleri için ne kadar teşekkür etsem azdır. Fakat gerek bu tez çalışmam sırasında gerek hayatın içinde, kendimce verdiğim emeklerin her damlasını annemin sonsuz varlığına armağan ettiğimi söylemek isterim.

Nefise Sinem TURAN

Kasım,2018

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ 1
1.1. Problem 7
1.2. Amaç 8
1.3. Önem 8
1.4. Varsayımlar 8
1.5. Sınırlılıklar 9
1.6. Tanımlar 9
1.7. Yöntem 10
2.BİLİM KURGU SİNEMASI VE YAPAY ZEKÂ OLGUSU 12
2.1. Bilim Kurgu Sineması 12
2.2. Bilim Kurgu Sinemasında Konular 15
2.2.1. Dünya dışı varlıklar 15
2.2.2. Dünyanın sonu ile ilgili felaket senaryoları 17
2.2.3. Distopyalar 18
2.2.4. Zaman yolculuğu 19
2.2.5. Yapay zekâ 20
2.3. Bilim Kurgu Sinemasında Bir Konu Olarak Yapay Zekâ 21
3.BİLİM KURGU SİNEMASINDA YAPAY ZEKÂ VE İNSAN ETKİLEŞİMİ 25
3.1. Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ ve İnsan Etkileşiminin Boyutları. 25
3.2. Yapay Zekâ ve İnsan Etkileşiminde Aşk 28
3.3. Yapay Zekâ ve İnsan Etkileşiminde Aşkı Konu Edinen Filmlerde Ortak Temalar 31
3.3.1. Aşk ve cinsellik 32
3.3.2. Teknoloji 34
3.3.3. Yalnızlık 36
3.3.4. Beden 38
3.3.5. Öğrenme 40
3.3.6. Şiddet 43
3.3.7. Yalan 44
3.3.8. Yaratıcı 45

2.3.9. Gözetim 46
3.3.10. Ölüm 48
4.FİLMLERİN ÇÖZÜMLENMESİ 50
4.1. Her (Aşk) 50
4.1.1. Her (Aşk) Filminin Konusu 51
4.1.2.Her (Aşk) Filminin Geniş Özeti 51
4.1.3.Her (Aşk) Filminin Genel Değerlendirmesi 56
4.2. The Machine (Ölüm Makinesi) 63
4.2.1. The Machine (Ölüm Makinesi) Filminin Konusu 64
4.2.2. The Machine (Ölüm Makinesi) Filminin Geniş Özeti 64
4.2.3. The Machine (Ölüm Makinesi) Filminin Genel Değerlendirmesi 74
4.3. Transcendence (Evrim) 82
4.3.1. Transcendence (Evrim) Filminin Konusu 83
4.3.2.Transcendence (Evrim) Filminin Geniş Özeti 83
4.3.3. Transcendence (Evrim) Filminin Genel Değerlendirmesi 92
4.4. Ex Machina 98
4.4.1. Ex Macina Filminin Konusu 98
4.4.2. Ex Machina Filminin Geniş Özeti 98
4.4.3. Ex Machina Filminin Genel Değerlendirmesi 106
4.5. Uncanny (Esrarengiz) 112
4.5.1. Uncanny (Esrarengiz) Filminin Konusu 113
4.5.2. Uncanny (Esrarengiz) Filminin Geniş Özeti 113
4.5.3. Uncanny (Esrarengiz) Filminin Genel Değerlendirmesi 119
SONUÇ 124
KAYNAKÇA 131
ÖZGEÇMİŞ 135

ÖZET

BİLİM KURGU SİNEMASINDA YAPAY ZEKÂ-İNSAN ETKİLEŞİMİ: AŞK TEMALI FİLMLERİN ANALİZİ

Turan, Nefise Sinem

Yüksek Lisans, Sinema Televizyon Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mehmet YILMAZ

Kasım 2018

Sayfa: 147

Sinemanın edebiyattan miras aldığı bilim kurgu türü, sinemanın ilk ortaya çıktığı yıllardan bugüne değin sinema anlatımı içerisinde önemli bir yere sahip olmuştur. Kendi içerisinde de alt türlere ayrılan bilim kurgu, olası senaryoları ile geleceğe ışık tutma misyonu üstlenmiştir. Bilim kurgu türü ve anlatımı içinde teknoloji ise vazgeçilmez unsurlardan biridir. Çalışmanın bel kemiğini, aynı şekilde bir ileri teknoloji öğesi olan yapay zekâlar oluşturmaktadır. Bilim kurgu sineması tarihi boyunca yapay zekâlara insanlarla etkileşiminde dost, düşman, yardımcı, sevgili ve hatta evlat gibi farklı roller verildiği görülmüştür. Ancak yapay zekâlar en çok dünyayı ele geçirme ve insan ırkına son verme potansiyelleri ile anılarak korkunun bir parçası olmuştur. Buna rağmen özellikle 2010 sonrası Hollywood yapımlarında 'âşık olunan' konumlarıyla tekrar seyirci karşısına çıkmaya başlamışlardır. Bahsedilen aşklar, çalışma boyunca "Her" (2013), "The Machine" (2013), "Transcendence" (2014), "Ex Machina" (2014) ve "Uncanny" (2015) örneklem filmleri üzerinden ele alınacaktır. Söz konusu filmler incelendiğinde ortaya çıkan ortak temalar gözlemlenmiştir: "Aşk ve Cinsellik", "Teknoloji", "Yalnızlık", "Beden", "Öğrenme", "Şiddet", "Yalan", "Yaratıcı", "Gözetim" ve "Ölüm". Bu ortak temalar üzerinden yapay zekâ ve insan arasında gerçekleşen aşkın ne şekilde işlendiği, söz konusu aşkların ne anlama geldiği çalışmada açıklanmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Bilim Kurgu Sineması, Yapay Zekâ, Aşk

ABSTRACT

THE INTERACTION BETWEEN ARTIFICIAL INTELLIGENCE AND HUMAN RACE IN SCIENCE FICTION CINEMA: THE ANALYSIS OF LOVE THEME MOVIES

Turan, Nefise Sinem

Master Thesis, Department of Cinema and Television

Advisor: Asssociate Professor Mehmet YILMAZ

November 2018

Page: 147

Science fiction genre which was inherited by cinema from literature has had an important place in film-making narration since cinema first came into existence until today. Science fiction, divided into subgenres within itself, has undertaken the mission of shedding light on the future with its possible scenarios. Technology is one of the indispensable elements in science fiction type and narration. Artificial intelligence, which is an advanced technology element in the same way, constitutes the background of the study. Throughout the history of science fiction cinema, it has been shown that artificial intelligences have given different roles in interacting with people, such as friends, enemies, helper, lovers and even children. However, artificial intelligences have been referred to mostly with their potential to seize the world and end human race and have become the part of horror. Nevertheless, they have started to appear again before the audience with their 'fallen for' positions especially in Hollywood productions after 2010. These mentioned loves will be addressed throughout the study through sample movies such as “Her” (2013), “The Machine” (2013), “Transcendence” (2014), “Ex Machina” (2014) and “Uncanny” (2015). When the subject movies are examined, the common themes that come to light have been observed: “Love and Sexuality”, “Technology”, “Loneliness”, “Body”, “Learning”, “Violence”, “Lie”, “Creator”, “Observance” and “Death”. Through these common themes, it will be tried to explain in what way artificial intelligence and love realized between human beings are processed, what the subject loves mean.

Keywords: Science Fiction Cinema, Artificial Intelligence, Love

RESİMLER DİZİNİ **Sayfa**

Görsel 1: Her film afişi……..50

Görsel 2: The Machine film afişi ……..63

Görsel 3: Transcendence film afişi ..……...……...82

Görsel 4: Ex Machina film afişi ……...……..98

Görsel 5: Uncanny film afişi ……..……112

KISALTMALAR

C : Cilt

Çev. : Çeviren

Ed. : Editör

SBE : Sosyal Bilimler Enstitüsü

Der. : Derleyen

S. : Sayı

s. : Sayfa

No : Numara

Vb. : Ve benzeri

TDK : Türk Dil Kurumu

ABD : Amerika Birleşik Devletleri

I.BÖLÜM

1. GİRİŞ

Sinema; diğer tüm sanatlar gibi ortaya konduğu dönemin siyasi, sosyo-ekonomik, teknolojik ve kültürel öğelerinden bağımsız değildir. Bahsi geçen etmenlerden teknoloji; sinemayı görsel ve işitsel anlamda daha gerçekçi kılmaya yıllar içerisinde hizmet ettiği gibi, bir konu olarak da sinemanın malzemesi haline gelmiştir. Sinema; doğumundan bugüne olası teknolojilere yer vererek, seyircinin hayal gücü sınırlarını zorlamış ve bilim kurgu türünün gelişmesine olanak sağlamıştır.

Çalışma da bilim kurgu sineması bağlamında teknolojik bir unsur olan yapay zekâları ele almaktadır. Günümüz koşullarında yaşanan teknolojik gelişmeler ve teknolojinin gündelik hayatta vazgeçilmez bir yer edinmesi ile yapay zekâların varlığının kanıksanmaya başlandığı söylenebilir. Ancak 20. Yüzyılın başına geri dönüldüğünde, daha sinemanın yeni yeni keşfedildiği dönemde dahi yapay zekâların filmlerde yer bulduğuna şahitlik edilebilir. Ancak öncesinde, yapay zekâ teknolojisine bilim kurgu sineması ve aşk bağlamında bakılmadan önce bugünün sosyolojik ve teknolojik durumunun özetlenmesinde yarar görülmektedir.

Söz konusu bir ileri teknoloji ürünü olan yapay zekâlar olduğunda, teknolojinin belki de insanlık tarihi sahnesinde en keskin virajlarından biri sayılabilecek Sanayi Devrimi ve modernizmden söz etmek gerekmektedir. Nitekim modernizm, insan aklına ve yapıp ettiklerine güveni temsil etmektedir. Bilindiği üzere; "Modernite, iktidara geldiği 17. Yüzyıldan itibaren düzensizliği, karmaşıklığı, kaosu, belirsizliği, rastlantıyı ve sürprizi egemenliğinin düşmanları olarak ilan etmiştir" (Akdeniz, 2010, s. 341). Dolayısıyla derli toplu ve 'güvenilir' bir sistem içerisinde teknoloji de kendine düşen payı almıştır. Aynı biçimde teknoloji sistemin düzenine hizmet etmektedir.

Ancak 20. Yüzyıla gelindiğinde 'büyü' bozulmuştur, özellikle kısa aralıklarla yaşanan dünya savaşları insan aklına ve onun yapıp ettiklerine olan inançta yerini hayal kırıklığına bırakmıştır. Çünkü bir yönüyle hayranlık duyulan teknolojiler insanların birbirlerini öldürmelerine aracılık etmiştir. Bu kırılma ardından, bugün post modernizm olarak anılan, kimi tarafından modernizmin eleştirisi olarak görülen ve hâlâ etkilerinin yaşandığı bilinen döneme geçilmiştir. Üstüne hızla gelişen ve yaygınlaşan iletişim olanakları ve teknolojiler ile artan küreselleşme, dünyayı McLuhan'ın deyişiyle 'küresel bir köy' haline çevirmiştir. Ülkelerin fiziki sınırları dâhil, her türlü kavram iç içe geçmeye başlamış, düzen içerisindeki keskinlikler muğlaklaşmıştır. İnsanlığın bu inişli çıkışlı yakın geçmişinde, teknoloji ise dur durak bilmeyen ilerlemesine devam etmiştir. Teknolojinin geldiği önemli noktalardan biri de yapay zekâ teknolojisi olmuştur.

Bilim kurgu sineması bağlamında yapay zekâ konusuna değinilmeden önce ise, bugün dünyada yapay zekâ tartışmalarının tarihsel süreç içerisinde geldiği nokta ile ilgili bilgilerin aydınlatıcı olacağı düşünülmektedir. Nitekim gerek medyada gerek akademik çalışma alanlarında yapay zekânın önemli bir tartışma unsuru olduğu görülmektedir.

Yapay zekâ çalışmalarının ilk olarak M.Ö 4. yy'a, Yunan bilim insanı ve filozofu Arkitas'a dayandığı bilinmektedir. O dönemde "Arkitas, tahtadan yapılma ve havada insan eli değmeden, buharlı bir mekanizma sayesinde, ucuna tutturulduğu çubuğun çevresinde dönebilen bir otomat güvercin inşa etmiştir" (Güzeldere, 1998, s. 29). Günümüz yapay zekâ çalışmalarının temelini oluşturan denemeler içerisinde ve yapay zekâ tarihi boyunca çeşitli kaynaklarda ismi geçen diğer icatlar ise şöyledir: "13. Yüzyılda Artukoğlu sarayında Cezari adlı bir Türk mühendisin yaptığı otomatlar insanlara ibrikle su, havlu ve tarak sunarlardı. 1738 yılında Avrupa'da Jacques de Vaucanson'un yaptığı mekanik ördek de bir başka örnektir" (Doğan, 2002, s. 79-80).

Hayvanları taklit ile başlayan yapay zekâ çalışmaları, ilerleyen yüzyıllarda insana evrilmiştir. İnsanın, kendine benzeri yaratma çabasında zekâ ise önemli bir faktör olmuştur. Zekânın yapısı, çalışma biçimi ile ilgili merak ve insan tarafından yaratılma arzusu eşliğinde; 18. yy Avrupası mucitlerinden Baron Wolfgang von Kempelen'in yapımı "Satranç Oynayan Türk" isimli otomatı bir başka adım

olarak görülmektedir. Söz konusu otomattan "üzerinde satranç tahtası olan bir masanın önünde oturmakta olan, dev cüsseli, koca bıyıklı ve sarıklı bir 18. yy Türk erkeği görünümünde bir mankendi" (Güzeldere, 1998, s. 31). diye bahsedilmektedir.

Günümüze geldiğimizde ise, bilgisayar teknolojilerinin ilerlemesinin önemli bir etken olduğunun altını çizerek, bugün anladığımız biçimine en yakın yapay zekâ çalışmasının W. Grey Walter'a ait kaplumbağa olduğu düşünülmektedir. Walter'ın kaplumbağası hakkında "Bu cihaz, pilleri bitinceye kadar yerde dolaşıp durur, sonra pillerini doldururdu. Pilleri tamamen şarjlanınca, fişini prizden çeker, odanın içinde yürüyüşüne devam ederdi" (Doğan, 2002, s. 65). bilgisini paylaşmaktadır.

Hayvana benzer otomatlar yaratma, onlara hareket verme, zekânın yapısına karşı merak ve kendine benzeri yaratma dürtüsü dışında; insanın bu çabalarının altında bugün başka motivasyonlar da olduğuna dikkat çeken Ersoy (2017) çalışmaların robotikten yapay zekâya doğru ilerleyen ivmesini şu sözlerle değerlendirmektedir:

> Bilgi akışının ve robotların hızına yetişemeyen insan, yükü omuzlarından atmak ve robotların kendi başına hareket eder, kararlar alır hale gelmesi için çabalamakta ve robotlarda otonomiyi artırmak için uğraşmakta olsa da bu otonominin dünyaya ve içinde yaşayan canlılara zarar vermeyecek biçimde kullanılabilmesi için 'yapay zekâ' denilen başka bir unsurun da varlığı gerekiyor (s. 28).

Dolayısıyla artık yapay zekâ çalışmalarının geldiği nokta ile ilgili; insanın kontrolüne ihtiyaç duymayacak, kendi kararlarını verebilecek yetide robotların hayal edilmekten öte bilimsel çalışmalara yansıdığı görülmektedir. Nitekim bir robotun karar mekanizmasında yapay zekânın varlığı etkili olmaktadır. Whitby (2005)'in tanımından yola çıkarak; "Yapay zekâ; insanlarda, hayvanlarda ve makinelerde zeki davranışın ne olduğunu inceleyen ve insan yapımı aygıtların nasıl bu tip davranışlar sergileyebileceğini bulmaya çalışan bir bilim dalıdır. İnsanlığın şimdiye kadarki en güç ve belki de en heyecan verici girişimidir" (s.17). Bu heyecan verici girişimde 20. yy gelişmelerinden de bahsetmek gerekmektedir.

Yapay zekâ literatürü içerisinde azımsanmayacak bir popülariteye sahip olan Eliza, 1960'ların ilk yarısında MIT bilgisayar uzmanı Joseph Weizenbaum tarafından yaratılmıştır. "Kullanıcılara bir bilgisayarla, karşılarında bir insan varmışcasına konuşma fırsatı sunan ilk program" (Markoff, 2017, s.171). olan Eliza, terapist olarak 'işe' başlamıştır. Başlarda yaşanan bir takım aksaklıklara rağmen süreç içerisinde bireylerin Eliza ile dertleştiği gözlemlenmiştir. Söz konusu durumu Markoff (2017) "Bu sadece makinelerin yapısına dair değil, insanın doğasına dair de kayda değer bir gözlemdi. Görünüşe göre insanlar, insan zekâsına sahip olduğu yanılsaması yaratan yazılımlar gibi cansız nesneler de dâhil olmak üzere, etkileşim kurduğu her şeyde insani bir özellik arama eğilimine sahipti" (s.171). diye değerlendirmektedir.

Ancak 'insansı özellikler' konusu hem yapay zekâ çalışmalarına ilgi duyanları hem de yapay zekâ üzerine çalışmaları bulunan bilim insanlarını ikiye ayırmaktadır. Kimi ilgililer bir yapay zekânın hiçbir suretle insan zekâsına ulaşamayacağını iddia etmektedir. Diğer taraftan ise hızla gelişen teknolojik gelişmelerin kaçınılmaz sonucu insansı makinelere ulaşılacağını ön gören bilim insanları da mevcuttur. Farklı uçlarda bulunan zıt savları kanıtlamaya çalışan ve en çok bilenen deneyler ise Turing ile Çin Odasıdır. Turing, yapay zekâların insan zekâsına yaklaşabileceği ve/ya ulaşabileceği inancıyla oluşturulmuş bir test iken, Çin Odası Deneyi tam tersi nitelikte olup yapay zekâ öğrenmesine karşı durmaktadır. John Searle'e ait Çin Odası Deneyi şu şekildedir:

> Bilgisayar programcılarının bilgisayarın Çince anlamasını sağlayan bir bilgisayar programı hazırladıklarını varsayın. Örneğin bilgisayara Çince bir soru verdiğinizde, cevapları hafızası veya veri tabanında eşleştirip, uygun cevabı Çince verebiliyor. Ve düşünün ki bu cevaplar ana dili Çince olan bir insanınki kadar iyi. Bu durumda bilgisayar gerçekten Çince konuşanların anladığı şekilde Çince anlıyor mu? (Searle, 1998, s. 59).

Searle, deneyindeki iddia ile bir makinenin ancak ve sadece verili bilgilere uygun korelasyonlar eşliğinde cevaplar verebileceğini, ancak bunun insan öğrenmesine, zekâsına eş olmayacağını dile getirmektedir. Dolayısıyla doğru cevaplar veren bir yapay zekânın bu noktada insanı aldatıcı olduğunu düşünmektedir. Ancak yapay zekâlar ile ilgili daha umutlu bir bilim insanı olan

Turing, belli testlerle yapay zekâların zekâ gelişiminin izlenebilir olduğu kanısındadır. Kendi ismiyle anılan test ise şöyle işlemektedir:

> Turing'in testi bir insanın bir bilgisayar terminalinin karşısına oturtulması ve yazılı soru-cevaplar aracılığıyla, bilinmeyen bir varlıkla etkileşim kurması yoluyla gerçekleştirilir. Belirli bir sürenin ardından testi gerçekleştiren kişi bir insanla mı yoksa bir makineyle mi konuştuğuna karar veremezse, makine 'akıllı' kabul edilir. Farklı varyasyonları olmakla ve yoğun eleştiriler almakla birlikte, test sosyolojik açıdan doğru soruyu gündeme getiriyor. Bir başka ifadeyle, makineyi değil, insanı ön planda tutuyor (Markoff, 2017, s. 32).

20. yy ortalarında bahsedilen deneyler ile görüşler ikiye ayrılırken, aynı yüz yılın sonunda bambaşka yapay zekâ gelişmeleri ile insanoğlu karşı karşıya gelmiştir. 1996 yılında IBM'in Deep Blue isimli bilgisayarı dünyaca ünlü satranç şampiyonu Kasporov'u yenmiştir. Ardından 2015 yılında Google'ın DeepMind isimli yapay zekâ şirketinin AlphaGo'su Go oyununda benzer bir başarıya imza atmıştır. Aynı zamanda Google'ın sürücüsüz araba çalışmaları da günümüzde en bilenen yapay zekâ örneklerindendir. Sürücüsüz arabalar daha hâlâ kullanıma sokulmamış olmasına rağmen, gündelik hayatlarımıza hızla sirayet eden ve en bilinen yapay zekânın -Eliza'nın uzaktan akrabası- Apple'ın Siri uygulaması olduğu rahatlıkla söylenebilir. 2015 yılında Apple tarafından Türkçe kullanıma sokulan uygulamanın ilk günlerden itibaren çok konuşulmasının bir nedenini de uygulamaya yapılan evlilik teklifleridir. Yapay zekâ, bu noktada sadece kişisel asistan olmakla kalmayıp; arkadaş, sevgili, hatta eş olarak kullanılmak istenmiştir. Siri uygulaması dışında da gazetelerde benzer haberlerle karşılaşmak mümkündür. Bu yönüyle teknolojik gelişmeler alternatif ilişki arayışlarının da önünü açmaktadır denilebilir.

Ancak yapay zekâlar ile ilgili gelişmeler her daim merak ve heyecan barındırmayabilmektedir. Nitekim ağustos 2017 tarihinde, Facebook Yapay Zekâ Araştırma Laboratuvarı'nda geliştirilen sohbet robotlarının kendi dilini geliştirmeleri üzerine fişlerinin çekildiği haberi; sosyal medyada ve halk arasında korku ile anılmıştır. (http://m.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/1583166-facebookun-yapay-zekasi-kendi-dilini-gelistirince-kapatildi ErişimTarihi:27.10.2017).

Tarihsel süreçte ve bugün, yukarıda bahsedilen yapay zekâ ile ilgili gelişmeler bilim alanında bu şekilde sürerken, sanat da konuya duyarsız kalmamaktadır. Nitekim "Robot kelimesinin ilk kullanımı Karel Capek 1921 yılında yazdığı tiyatro oyununda" (Çoker, 2016, s. 69-70). olduğu bilinmektedir. Sinemada ilk olarak yapay zekâ ile Fransız yönetmen Andre Deed'in "Mekanik Adam" (1921) filmi aracılığıyla karşılaşılmaktadır. Sinemasal anlamda ilerleyen bölümlerde daha ayrıntılı irdelenecek olan yapay zekâ teması, görsel işitsel anlamda farklı mecralarda kendisine yer bulmaktadır. Günümüz popüler örneklerinden, Black Mirror ve Westworld dizileri yapay zekâ hikâyeleri anlatan önemli yapımlar arasındadır. Aynı şekilde uluslararası yayın yapan belgesel kanalı National Geographic'in Eylül 2017 tarihinde "Bu belgeselde insan makine ile birleşiyor, zekâ sınır tanımıyor ve en önemlisi insanoğlu gezegenlerarası yaşam formuna kavuşuyor." tanıtımıyla duyurduğu altı bölümlük "Geleceğe Doğru" adlı belgesel serisi, yapay zekâya olan ilginin boyutlarını anlamakta yardımcı olmaktadır. (https://www.natgeotv.com/tr/belgeseller/natgeo/gelecege-dogru Erişim Tarihi: 27.10.2017)

Tüm anlatılanlardan kolaylıkla anlaşılabileceği üzere artık yapay zekâların varlığı yadsınamaz hale gelmiştir. Yukarıda da belirtildiği gibi, sinema da bugünün koşullarını anlatım diline yansıtmakta gecikmemektedir. Yapay zekâlar, özellikle bilim kurgu sinemasında önemli bir yere sahiptir. Ancak belirtmek gerekir ki; yapay zekâ olgusu sinemanın malzemesi olmanın yanında geldiği nokta itibariyle sinemayı da malzemesi haline getirmiştir. Satranç oynama, resim yapma, şiir yazma vb. yetilere sahip yapay zekâlar gibi, kendi senaryosunu yazan ilk yapay zekâ da varlığını ortaya koymuş bulunmaktadır. Nitekim Benjamin adındaki yapay zekâya ait dokuz dakikalık "Sunspring" filmi aynı zamanda bilim kurgu öğeleri taşımaktadır. (http://webrazzi.com/2016/06/10/senaryosu-tamamen-yapay-zeka-tarafindan-yazilan-ilk-kisa-filmi-izleyin/ Erişim Tarihi: 28.10.2017).

Yapay zekânın ürettiği sinemadan, yapay zekâ sinemasına geri dönülecek olunursa, konunun farklı yapımlarla (film, kısa film, dizi, belgesel vs.) ele alındığı rahatlıkla söylenebilir. Dolayısıyla bilim kurgu sinemasında yapay zekânın, sinema sektörünün 'dünya lideri' Amerika Birleşik Devletleri ve İngiltere tarafından gözden kaçırılması mümkün görülmemektedir. Çünkü "Egemen sinema (Hollywood sineması) her daim, aksiyon, macera, bilim kurgu, korku gibi

izleyicilerini içine çeken ve onları büyüleyen tür filmlerine odaklanır ve üretir" (Gürkan, 2015, s. 38).

Çalışmanın da örneklemini ana dili İngilizce olan filmler oluşturmaktadır. Ve çalışma başlığından kolayca anlaşılacağı üzere, bilim kurgu sinemasında yapay zekâ ve insan etkileşimi 'aşk' özelinde irdelenecektir. Francesco (1990) 'nun "Aşk, gündelik yaşamın zorlukları içinden doğar" (s. 48). sözüne istinaden, insan ve insan arasındaki aşkın 'yeterince' engel dolu olduğu bilinmektedir, şimdi sinema aracılığıyla yapay zekâ ile insan arasındaki aşk gündeme gelmiştir.

Ancak sinemada yapay zekânın salt aşk ile anılmadığını söylemekte yarar vardır. Yapay zekâ, insan ile etkileşiminde yardımcı, dost, düşman ve evlat rolleri de üstlenmektedir. Bu roller içerisinden sadece yapay zekâ ve insan aşkı araştırmanın bel kemiğini oluşturmaktadır. Sinema tarihi içerisinde bilim kurgu türü özelinde yapay zekâ ve insan etkileşimi irdelendikten sonra, bu etkileşimde aşkın günümüz bilim kurgu sinemasında ne şekilde işlendiğine bakılacaktır.

1.1. Problem

Yapay zekâ teknolojisi her geçen gün dramatik şekilde yükselen bir trend izleyerek gündelik yaşamımızda kullandığımız ve artık onlarsız bir dünya hayal edilemeyen bir çok cihaz ile etrafımızı çepeçevre kuşatmış bulunmaktadır. Yapay zekâ teknolojisinin insanların yaşantılarına böylesine yoğun nüfus etmesi, bilim kurgu sinemasında da yapay zekâların kendilerine kaçınılmaz biçimde yer bulmalarına sebebiyet vermektedir. Ancak bilim kurgu sineması ilk günden bugüne değin, robotların ele geçirdiği bir dünyaya ilişkin endişeler içeren temayı yapay zekâya yöneltmeye başlamıştır. Fakat bilim kurgu sinemasında yapay zekâ-insan ilişkisi, sadece insanın kontrol edilme korkuları ile değil, gerçek yaşamda da gözlenebileceği üzere gittikçe sanallaşan insani duyguların tatminine dönük işlev gören bir konu olarak işlenmektedir. Özellikle insan-yapay zekâ arasındaki "aşk" ilgi çekici bir biçimde bilim kurgu sinemasında yer bulmaktadır. Bu çalışmada insan-yapay zekâ arasındaki "aşk"ın bilim kurgu sinemasında nasıl temsil edildiği; 2010 yılı sonrasına ait "Her" (2013), "The Machine" (2013), "Transcendence" (2014), "Ex Machina" (2014) ve "Uncanny" (2015) filmleri üzerinden betimsel analiz ile değerlendirilecektir. Söz konusu filmlerin yapay zekâ insan aşkını anlatırken; "Cinsellik", "Teknoloji", "Yalnızlık", "Beden",

“Öğrenme”, “Şiddet”, “Yalan”, “Yaratıcı”, “Gözetim” ve “Ölüm” ortak temalarına başvurdukları incelenmiştir.

1.2. Amaç

Araştırmanın amacı; sinemada bilim kurgu türünün bir alt başlığı olarak yapay zekâ olgusu içerisinde yapay zekâ-insan aşkının nasıl işlendiği ve temsil edildiğini ele almaktır. Seçilen örnek filmler üzerinden, ortak anlatımlar çıkarılarak, anlatımların ne ifade ettiği açıklanmaya çalışılacaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada şu sorulara yer verilecektir:

- Bilim kurgu sinemasında yapay zekâ ve insan ilişkisi hangi boyutları ile ele alınmaktadır?
- Yapay zekâ ve insan ilişkisi hangi duygular üzerinden inşa edilmektedir?
- Temel duyguları sürükleyen öykü ve olaylar dizisi nasıl seçilmiştir?
- Bahsedilen aşklar nasıl betimlenmiştir?
- Aşk duyan ve duyulan karakterlerin ortak özellikleri nelerdir?

1.3. Önem

Yapılan literatür taraması sonucu; Türkçe alan yazında bilim kurgu sineması konusunda çalışmaların azlığı gözlemlenmiştir. Sinemada “aşk” teması ise, sadece insanın insana duyduğu hisler bağlamında ele alınmıştır. Bilim kurgu sineması ve aşk teması bir arada düşünüldüğünde, çalışma literatüre katkısı vermesi bakımından önem arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

Aşağıdaki varsayımlar doğrultusunda çalışma ortaya konmuştur:

- “Bilim kurgu” sinema anlatımı içerisinde bir türdür.
- “Yapay zekâ” olgusu bilim kurguya ait bir öğedir.

1.5.Sınırlılıklar

Çalışma, belirtilen sınırlılıklar çerçevesinde yürütülmektedir:

- Araştırma, yapım tarihleri 2010 yılı sonrasına ait, uluslararası platformda vizyona girmiş, konulu kurmaca filmlerden oluşmaktadır.
- Animasyon, kısa film, dizi ve belgeseller araştırma kapsamında değildir.
- 2010 yılı itibariyle vizyona giren ve belirtilen özelliklere sahip tüm aşk konulu teknoloji temalı ana akım filmler araştırmanın evreni, araştırma kapsamında ele alınan yapımlar ise araştırmanın örneklemidir.
- Aşk; yalnızca yapay zekâ ve insan arasındaki ilişki düzleminde ele alınmıştır.

1.6. Tanımlar

Çalışmada yer alan anahtar kelimelerin kullanış biçimleri aşağıda tanımlandığı şekildedir:

Bilim kurgu: Çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.) Bilimin günümüzdeki verilerine dayanarak insanların ilerideki yıllarda gerçekleştirebileceklerini; bu gelişmelerin insan toplulukları üzerinde yol açabileceği etkileri düşlemek, kestirmek, önceden bilmek yoluyla çevrilen film. Bu bakımdan, bilim kurgu filmi, henüz gerçekleşmeyen olayları, olguları ele alır. Bilim kurgu filmlerinin konuları arasında uzay, uzayda gezi ve yaşam; öbür gezegenler, bu gezegenlerdeki yaşam, bu gezegenlerin insanları ya da yaratıkları; zaman içinde gezi; bilimin, uygulayımın, uygulayımbilimin gerçekleştireceklerinin insan toplulukları üzerinde yaratabileceği etkiler vb yer alır.

Yapay Zekâ: Bir bilgisayarın veya bilgisayar kontrolündeki bir robotun çeşitli faaliyetleri zeki canlılara benzer şekilde yerine getirme kabiliyeti.

Aşk: Aşırı sevgi ve bağlılık duygusu, sevi, sevda,amor.

1.7. Yöntem

Araştırma; bilim kurgu sineması, yapay zekâ ve aşk olmak üzere üç temel konu üzerine oturtulmuştur. Bu bağlamda nitel araştırma yöntemleri içerisinde yer alan amaçlı örneklemlerden benzeşik örnekleme başvurulmuştur. "Buradaki amaç, küçük, benzeşik bir örneklem oluşturma yoluyla belirgin bir alt grubu tanımlamaktır." (Yıldırım & Şimşek, 2016, s.120). Bu doğrultuda araştırma evreni, 2010 yılı sonrasına ait uluslararası platformda vizyona girmiş aşk konulu teknoloji temalı ana akım filmler iken, araştırma kapsamında ele alınan yapımlar ise araştırmanın örneklemidir.

Bahsedilen evren ve örneklem düzleminde ve araştırma kapsamında "Her" (2013), "The Machine" (2013), "Transcendence" (2014), "Ex Machina" (2014) ve "Uncanny" (2015) filmleri belirlenmiştir. Söz konusu filmler irdelendiğinde ise ortak temalara rastlanmıştır: "Aşk ve Cinsellik", "Teknoloji", "Yalnızlık", "Beden", "Öğrenme", "Şiddet", "Yalan", "Gözetim", "Yaratıcı", "Ölüm". Bu doğrultuda yapay zekâ ve insan etkileşiminde aşk teması, tematik film analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Ardından bilim kurgu sineması, yapay zekâ çalışmaları ve ortak temalar üzerinden gerçekleştirilen literatür taraması ve okumalar ile yapay zeka-insan etkileşimi aşk özelinde açıklanmaya çalışılmıştır.

Araştırma konusu ayrıca tümden gelimci bir yöntem ile ele alınmıştır. Araştırmanın ilk bölümü giriş niteliğinde olup, araştırmanın problemini, amaçlarını, önemini, varsayım ve sınırlılıklarını tanımlar eşliğinde ortaya koymayı hedeflemektedir. "Bilim Kurgu Sineması ve Yapay Zekâ Olgusu" adını taşıyan ikinci bölümde; bilim kurgu sineması tarihi hakkında bilgi verilirken, bilim kurgu türünün zengin anlatımlara da sahip olduğu açıklanmaktadır. Aynı başlık altında bilim kurgu sineması içerisinde yapay zekâ temasının tarihçesi de açıklanmaya çalışılmıştır. "Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ İnsan Etkileşimi" isimli üçüncü bölümde ise; bilim kurgu sinemasının tarihi boyunca yapay zekâya verilen çeşitli roller (düşman, dost, evlat, yardımcı vb.) ele alınmıştır ve sonrasında bu roller içerisinde yapay zekâ ile insan arasındaki aşk özeline geçilmiştir. Son olarak da, aşk temalı filmlerde ortak görülen on tema hakkında literatür bilgisi

paylaşılmıştır. Araştırmanın dördüncü ve son bölümü olan "Filmlerin Çözümlenmesi", tüm bu bilgiler ışığında örneklem filmleri çözümleme ve anlamlandırma amacıyla oluşturulmuştur. "Sonuç" bölümü de, söz konusu filmlerin, günümüz toplumunda ne anlama geldiğinin cevabı niteliğindedir.

II.BÖLÜM

2.BİLİM KURGU SİNEMASI VE YAPAY ZEKÂ OLGUSU

Edebiyattan miras aldığı bilim kurgu anlatım türü ile sinema, yıllar içerisinde çeşitli konuları işlediği örneklerle seyirci karşısına çıkmıştır. Dolayısıyla sinemada bilim kurgu çatısı altında toplanabilecek farklı konular bulunmaktadır. Yapay zekâ da bilim kurgu sinemasının anlatısı içerisinde yer almaktadır.

2.1. Bilim Kurgu Sineması

Başta edebiyatın, ardından sinemanın anlatım dili içerisinde kendine yer bulan bilim kurgu türünün tanımını Bayar (2001) şöyle yapmaktadır: "Bilimkurgu, 'pozitif bilimin' temel alınarak, bu bilimin gelecek içinde alabileceği durumları sanat ve edebiyat formları içinde dile getiren bir sanat türüdür" (s. 17). Alışılmışın dışında hikâyeleri ile okuyucuyu merak ve heyecana sürükleyen bilim kurgunun çıkışında ise serüven gezisi öykülerinin temel oluşturduğunu Oskay (2014) aktarmaktadır: "(…) Bu türün başlangıcı serüven gezisi öyküleri ile olmuştur. Bunlar okuyucunun daha sonraki yıllarda ortaya çıkacak olan gerçek bilim kurgular için okuyucunun hazırlanmasına yaramıştır. İnsanları alışılmış ufuklarının ötesinde de başka dünyalar olabileceğini düşünmeye alıştırmış, bu işi sevdirmiştir" (s. 47).

Bilim kurgunun bir yönüyle mitolojiden beslendiği ile ilgili olarak; "Bilim kurgunun toplumun ihtiyaç duyduğu 'kahramanlar'ı sistemin yönlendirdiği koşulları yeniden, ancak mitik olarak yeniden yaratması, bir anlamda toplumun mitolojik olana geri dönüşünü temsil eder" (Batur, 1998, s.44) denmektedir. Bilim kurgunun mitoloji ile dirsek temasının ne anlama geldiğini Oskay (2014) açıklamaktadır:

> (…) mitoloji ve kötü bilim kurgular hayatı reel bilincimiz içinde *değişmezlikler* gibi algıladığımız olgulara dayanarak sözüm ona açıklamaya çalışırlarken, gerçek

> bilim kurgu yapıtları aynı hayatı değişirlikler (*variables*) aracılığı ile açıklamaya yönelirler. Bizi hayata karşı reel bilincimizin çarpıtıcı ve aldanımcı algılamalarından özgürleştirerek bakmaya özendirirler (s. 53).

Bir yönüyle alımlayıcısının hayal gücü sınırlarını zorlayan bir tür olarak bilim kurgunun yabancılaştırmaya da başvurduğu bilinmektedir. "Bilim kurgu türünün en önemli özelliği, alışılmış duygu ve düşüncelerin yani dünyayı algılama biçiminin dışına çıkabilmek amacıyla, yazarın ve kurgunun kendisini ampirik dünyaya ve onun 'gerçekliğine' yabancılaştırması durumudur" (Kaplan & Ünal, 2011, s. 47). diyerek söz konusu durum ortaya konmaktadır. Ayrıca bilim kurgu takipçilerinin türü sevmelerinde yabancılaşmanın etkili olduğu söylenebilir. Nitekim tür, "(…) olağan algılama içinde gördüğümüz ve anlamlandırdığımız olguları onlara karşı kendimizi yabancılaştırarak, onları alışılmış algılama kalıplarının dışında algılamamızı amaçlar" (Oskay, 2014, s. 37). Böylece o anda olmayan ancak gelecekte olasılık dâhilindeki bir takım hayal ürünlerini izleyici ve okuyucularıyla buluşturarak heyecan ve merakı ayakta tutmaktadır.

Bilim kurgunun ortaya çıktığı dönem ile ilgili de Batur (1998) önemli bir bilgi paylaşmaktadır: "Bilim kurgu türü, zamanın ekonomik bir değere dönüştüğü Sanayi Devrimi dönemine ait bir türdür ve bu türün özelliklerinden olan zamana egemen olması, üretime, sisteme verili olana vb. egemen olması anlamını içerir" (s. 42). Sanayi devrimi söz konusu olunca, insan aklına ve onun ürettiklerinden teknolojiye hayranlık kaçınılmazdır. Bilim kurgunun teknoloji ile tarihsel ve sosyolojik bağı bu şekilde kurulmaktadır.

İnsanoğlunun teknolojiye karşı güven duyması, her türlü problemin çözümü olarak teknolojiye arkasını yaslaması bilim kurgu sinemasının da temellendirdiği önemli bir unsurdur. "Gerek pozitif idealler ile daha üst düzeyde gelişmiş, denetlenmesi gittikçe olanaksızlaşan sistemlerin birbirleriyle birleştirilmesi gerekse sürekli tehditlerle ve teknolojik yönlendirimle dünyanın muhtemel tehlikelere karşı korunabileceği anlayışı, bilim kurgu türünün temel mantığını yansıtır" (Rolloff & Seesslen, 1995, s. 74).

Ayrıca bilim kurgu sinemasının sunduğu teknoloji ile gündelik yaşam pratiklerinin birbirinden kopuk olduğu iddia edilebilmektedir ve bu doğrultuda "Bilim kurgunun derdi, tutarlı bir gelecek tahmini yapabilmek değil, içinde yaşanan dönemin sorunlarının kendince üstesinden gelebilmektir" (Rolloff & Seesslen, 1995, s. 67). denilmektedir. Yine de bilim kurgunun geleceğe ışık tutma beklentisi okuyucu ve izleyiciler açısından vazgeçilebilen bir tutum değildir. Hatta bilim kurgu sadece teknoloji anlamında değil, ileriki bölümde ayrıntılandırılacağı üzere, farklı temalar ile de seyirci karşısına çıkmakta ve gelecekte yaşamın nasıl olabileceğine dair alternatifler üreterek zaman zaman korkunun bir parçası olabilmektedir.

Bu araştırma kapsamında ise ağırlıklı olarak Batılı ülkelerin sineması üzerinden bilim kurgu türüne bakılacaktır. Bunun iki nedeni vardır; ilki, dünyada Amerika'nın sinema sektörü ve tür sineması bağlamında yadsınamayacak önderliğidir. Amerika'nın ticari üstünlüğünün yanı sıra, araştırma anadili İngilizce olan ülkelerdeki bilim kurgu sineması ile sınırlıdır. Bu noktada bilim kurgu sineması tarihinde önemli yapım örnekleri ile bilim kurgu sineması açıklanmaya devam edilecektir.

Ancak her ne kadar Hollywood sinema sektörünün başını çekse de, ilk bilim kurgu sineması örneği Fransız yönetmen Melies'in "Aya Yolculuk" (1902) filmidir. Film hakkında

> (…) Sanayi Devrimi'nin en önemli unsurunu oluşturan teknoloji, geleceğe yönelik yeni ufuklar açarken, toplumda teknolojiye karşı fetişist bir hayranlık da oluşmaya başlamıştı. Yani bir anlamda 'Le Voyage Dans La Lune', teknolojik gelişmeye duyulan hayranlığın yol açtığı, yeni ufkun sonuçlarını yansıtıyordu (Batur, 1998, s.19).

denilerek bir kez daha bilim kurgu sineması ve teknoloji arasındaki bağın altını çizilmektedir.

‘Aya Seyahat’ teknolojinin yanı sıra, dünya dışında neler olup bittiği ile ilgili merakı da barındırmaktadır. Bu yönüyle film; uzay, uzay savaşları ve uzaylılar gibi konuların bilim kurgu sinemasının anlatısı içinde yer almasında öncülük etmektedir. Melies’in ardından da bilim kurgu sineması tarihi içerisinde önemli örnekler yıllar içerisinde verilmiştir. Nitekim 2019 yılında serinin dokuzuncu filmi ile seyirci karşısına çıkmaya hazırlanan “Star Wars”; dünya çapında ün kazanmış ve ciddi hayran kitlesine sahip kayda değer bir yapımdır. Serinin ilk dört filminin yönetmenliğini yapan George Lucas ardından Steven Spielberg, James Cameron, Christopher Nolan gibi isimler de bilim kurgu sineması tarihinde başarılı yapımlar ortaya koymuş, uluslararası tanınan yönetmenlerdir.

Melies’in temelini attığı ve bugüne deyin uzanan gelenek, edebiyatın da katkılarıyla çeşitlenmiştir ve bilim kurguda anlatımlar uzay ile sınırlı kalmamıştır. Aşağıdaki bölümde daha ayrıntılı açıklanacak olan; dünyanın sonu ile ilgili felaket senaryoları, distopyalar, zaman yolculukları ve yapay zekâlar da bilim kurgu sinemasında yer almaktadır.

2.2. Bilim Kurgu Sinemasında Konular

Gelecek tahminlerinde bulunmak gibi bir vasfı yüklenen bilim kurgu sineması, zengin anlatım çeşitliliğine sahip bir türdür ve tarihi içerisinde birçok farklı konuyu işlemiştir. ‘Dünya dışı varlıklar ve space operalar’, ‘dünyanın sonu ile ilgili felaket senaryoları’, ‘distopyalar’, ‘zaman yolculuğu’ ve ‘yapay zekâlar’; bilim kurgunun konuları içerisinde yer almaktadır. Söz konusu konular, tek tek şekilde bir film üzerinden ele alınabilmektedir. Ancak Terry Gilliam’ın 12 Maymun (1995) filmindeki gibi, distopik öğelerle birlikte zaman yolculuğu anlatılarak konular iç içe yapılar gösterebilmektedir.

2.2.1. Dünya dışı varlıklar

‘Bilim Kurgu Sineması’ bölümünde bahsedildiği üzere, Melies ile başlayan uzay merakı, uzaylıları da aynı merakın bir parçası haline getirerek hikâyeleri çeşitlendirmiştir. Dünya dışında neler olup bittiği, uzayda biz insanlardan farklı

canlılar olup olmadığı sorularına cevap arayışında bilim kurgu sineması da kendine göre yanıtlar vermektedir. Ancak bu cevaplandırmanın ideolojik boyutları olabilmektedir:

> Yabancı, dünya dışı güçlerin tehdidi altındaki dünyanın kurtarılması gerektiği bahanesiyle, bir sınıflı toplumun tipik eğilimlerinden biri yani, kendi çıkarlarını bütün bir insanlığın çıkarlarıymış gibi sunma kurnazlığı, bilim kurguda apaçık kendini belli eder. Bilim kurguda işin içine jeopolitik yanların karıştırıldığı yerde, gezegenler arası bir emperyalizm de iyice netleşir (Jürgen Menningen'den aktaran Rolloff & Seesslen, 1995, s. 215).

Bu alt türün ideolojik boyutu dışında, seyircide oluşturduğu farklı psikolojik yönleri olduğu da iddia edimektedir: "Bilinmeyen vadide, kendi vadimizin daha iyisini, yaratık ya da canavardan ise kendimizin görmek istemediğimiz yanlarımızı, olduğumuzdan daha farklı olabileceğimiz halimizi düşlememiz istenmektedir" (Oskay, 2014, s. 34). Ayrıca Oskay, söz konusu türü bilim ile dirsek temasından uzaklaştığı için eleştirmektedir: "(…)'uzay operası' denen alt türden bilim kurgu ürünlerinin bilim kurgu sayılması, bilim kurgu poetika'sının reddiyle mümkündür. Bunlar gerçekten bilim kurgu değil, olsa olsa 'bilimsi' görünüşlü masallar, fantazyalar ya da olayları uzayda geçen *Western*'lerdir" (Oskay, 2014, s.40). diyerek bu alt türden bahsetmektedir.

Oskay'ın itirazlarına rağmen, dünya dışı varlıklar bilim kurgu sinemasının konusu olmaya devam etmektedir. Ayrıca gündelik hayat içerisinde de, uzayda insanlar dışında başka canlılar olup olmadığı her daim tartışma konusu olmaktadır. Konuya yaklaşımlar ise değişmektedir. Kimileri sadece dünyada yaşam olduğunu düşünürken, kimisi 'uzaylılar'a inanmaktadır. Bu ikili yapı söz konusu filmlerde de kendisini göstermektedir. Başka bir yaygın inanç ise, başta ABD olmak üzere, bir takım hükümetler ve güçler tarafından dünya dışı varlıkların onaylandığı ancak halktan bu bilginin saklandığı şeklindedir.

Özetlendiği biçimiyle yaklaşımları ve inançları; bu alt türün en bilinen örneği olan, yönetmenliğini Steven Spielberg'ün yaptığı "Üçüncü Türden Yakınlaşmalar" (1977) filminde görmek mümkündür. Dünyanın farklı

noktalarında uzaylıların olduğuna dair bulgularla karşılaşan insanları konu alan film, dünyada paniğe neden olmamak adına karşılaşmaları gizleyen Amerikan hükümeti ile devam etmektedir. Ancak 'gerçek' o denli açığa çıkar ki, uzaylılara inanan insanlar bir olup 'onlar' ile iletişime geçmeye çalışmaktadır. Uzaylılar ile iletişim kurma çabasını sadece insanlar göstermemektedir, aynı zamanda uzaylılar da bu çabaya karşılık vermektedir. Söz konusu karşılıklı iletişim çabası, 2016 yılında "Arrival" filmi ile Denis Villeneuve tarafından da işlenmiştir.

2.2.2. Dünyanın sonu ile ilgili felaket senaryoları

Dünyanın sonu ile ilgili senaryolar; doğal afetleri, dünya dışı varlıkları, distopik hikâyeleri ve birçoğunu kapsayabilmektedir. Bahsi geçen konularda, dünyanın yok oluşu eninde sonunda insanoğlunun beceriksizliği nedeniyle gelmektedir. İnsanlığın yaptığı bir takım hatalar (doğaya verdiği zarar, savaşlar, teknoloji ile baş edememesi vb.) dünyanın yok olmasına neden olmaktadır.

> Bilim kurgu türünün karamsar dünya görüşüne bağlı kalınarak yapılan bu filmlerde, tarih kendini tekrarlayan, yeni gelişmelere kapalı dairesel bir süreç gibi anlaşılır; dolayısıyla felaketten ayakta kalanlar bir ilk insan grubu oluşturarak, gene kaçınılmaz çatışmalardan geçe geçe bir bakıma daha önce yok olanı tekrarlamak üzere 'yeni' bir başlangıç hazırlarlar (Rolloff & Seesslen, 1995, s. 254).

Böylece gündelik yaşam içinde değer verilen herşey (para, mal mülk, bürokrasi vs.) anlamını yitirmektedir. Yalnızca hayatta kalmak önem kazanmaktadır.

Dünyanın sonunun, insanlığın doğaya verdiği tahribat nedeniyle geleceğini söyleyen önemli bir yapım The Day After Tomorrow (2004) filmidir. Yönetmenliğini Roland Emmerich'ın üstlendiği filmde, insanın tükenmez olarak gördüğü doğal kaynakları yok etmesi ve doğanın acımasızca insanlıktan öc alması anlatılmaktadır. Kuzey yarım kürenin birkaç gün gibi kısa bir sürede buzlar altında kalmasını işleyen film, iklim değişikliklerine dikkat çekerken seyirciyi de bir anlamda çevresel duyarlılık için uyarmaktadır. Nitekim doğaya verilen her türlü zararın karşısında yenilen insan olmaktadır.

Bahsedildiği gibi, doğal afetler dışında; teknolojik gelişmelerin durdurulamaz bir hâl alması da dünyanın sonu ile ilgili felaket senaryolarının bir parçasıdır. Yapay zekâların dünyayı ele geçirmesi nedeniyle insanoğlunun başının belaya girdiği ve serinin ikinci filmine adını veren 'Mahşer Günü' ile Terminatör serisi bu konuya örnek gösterilebilir. Önceden değinildiği üzere, Terminatör serisinin yapay zekâları ele almanın yanı sıra dünyanın yok oluşunu da işlemesi nedeniyle melez bir yapıya sahip olduğu rahatlıkla söylenebilir.

2.2.3. Distopyalar

Geleceğe dair tasvirler yapan bir tür olarak bilim kurgu, zaman zaman olumlu zaman zaman ise olumsuz öğeleri anlatımlarında barındırabilmektedir. İdeal bir toplumu ifadelerine taşıyan anlatımlar 'ütopya' olarak adlandırılırken, korkulu senaryolar genellikle 'anti-ütopya' veya 'distopya' olarak anılmaktadır. "Şimdiki zamanı eleştirmek için yola çıkan bilim kurgu, kimi zaman şimdiki zamanın acılarını geleceğin dünyasına da taşıyarak karamsar (distopyan) bir gelecek tasavvurunda bulunur" (Kaplan & Ünal, 2011, s. 44). diyerek distopyanın sınırları belirlenmektedir. Geleceğe dair korkuyu ve kaygıları dile getirirken, eleştirel bir tavır da takınan distopyalar, çeşitli anlatımlar sunmaktadır: "Denetimden çıkmış şirketler, güvenilmez liderler, meşruiyet krizi, suç olaylarındaki tırmanış vb. Bu filmler, kapitalist etik ve kurumların popülist ve radikal muhalifleri için bir ifade aracı oluşturur" (Ryan & Kellner, 1997, s. 392).

Distopyanın en bilinen ve belki de distopya denilince akla gelen ilk örneklerinden biri George Orwell'in ünlü kitabı 1984'tür. Kitapla aynı adı taşıyan film, Michael Radford tarafından sinemaya uyarlanmıştır. Film; Okyanusya adlı ülkenin Büyük Birader tarafından diktatörlük ile yönetilmesini anlatmaktadır. Tele ekranlar ile her bireyin her yerde gözetlendiği ülkede, aşk da yasaklanmıştır. Bakanlıkta çalışan Winston; başta âşık olarak daha sonra günlük tutarak -çünkü düşünmek de yasaktır-, sisteme karşı gelecek ve ana çatışmayı başlatacaktır.

2.2.4. Zaman yolculuğu

Bilim kurgu sinemasının ve edebiyatının anlatımında yaygın bir şekilde kendisine yer bulan zaman yolculuğu hikâyeleri, alternatif gerçeklikler oluşturma noktasında anlatıyı zenginleştirmektedir. Zaman yolculuğu anlatısının ilk örneğini Batur (1998) ; "H.G.Welles'in 'Zaman Makinası'ndan (1895) bu yana zaman içinde yolculuk, bilim kurgunun başlıca konuları arasında yer alır" (s. 41). bilgisiyle aktarmaktadır.

Wells'in başlangıcını yaptığı zaman yolculuğu geleneğini, Hollywood sineması da anlatımlarında kullanarak seyircileri ile buluşturmuştur. Sinemanın söz konusu anlatıma başvurmasının altında yatan nedenleri Ryan ve Kellner (1997); "Geleceğe dönük fantaziler, içinde bulunulan anı tırnak içine almanın bir yolu olarak değerlendirilebilir. Bu filmler, zamansal yer değiştirmeye başvurarak, Hollywood'da egemen olan realist anlatı rejiminin gizli yasaklarını delerler" (s. 391). diye değerlendirmektedir.

Ayrıca zaman yolculuğu, film karakterinin bireysel hayatındaki problemlerde çözüm arayışı olarak kullanılmaktadır. Aynı zamanda bahsedilen yolculuk, toplumsal ve siyasal bir yön de barındırabilmektedir. "Zaman makinesi motifi, insanlık tarihine paralel dilimler kurarak, sözgelimi, "Hitler savaşı kazansaydı ya da Ward Moore'un 'Bring the Jubilee' (1952)sinde olduğu gibi, "Amerikan iç savaşı Güney'in lehine bitseydi ne olurdu?" türünden sorulara yanıt arar" (Rolloff & Seesslen, 1995, s. 66-67).

Tıpkı Rollof ve Seesslen'in açıklamalarında görüldüğü gibi, zaman yolculuğu beraberinde farklı gerçeklikler yaşama ön görüsünü getirmektedir. Sinema tarihi içerisinde konuyu başarılı biçimde ele almış önemli yapımlardan biri ise, yönetmenliğini Robert Zemeckis'in yaptığı Geleceğe Dönüş serisidir. Serinin ilk filmi Geleceğe Dönüş I (1985) , Marty McFly (Michael J. Fox) adındaki genç çocuğun, bilim adamı Emmett Brown (Christopher Lylod) ile dostluğunu anlatarak başlamaktadır. Emmett Brown, bir araba ile zaman yolculuğu yapabilmek üzerine çalışmalar yürütmektedir ve bir gün McFly'dan yardım ister. Çalışmaları başarıya ulaşan Brown, McFly'ı 1950'li yıllara gönderir. Ancak

istemeden anne ve babasının tanışmasına engel olan McFly, gelecekte kendisinin dünyaya gelmesini de önleyerek bir şekilde ölümüne neden olmaktadır. Serinin ikinci filmi, Geleceğe Dönüş II (1989)'de de McFly bu sefer geleceğe, 2015 yılına yolculuk yapacaktır ve çocuğu ile tanışarak bir kez daha kaderini değiştirecektir. Serinin son filmi Geleceğe Dönüş III (1990)'te 19. yüzyıl sonuna yolculuk yapacak kişi bu sefer Brown'ın kendisi olacaktır. Böylece, zaman içerisinde yapılan yolculuklar ile kader değişimleri seyirciye aktarılmıştır.

2.2.5. Yapay zekâ

Rolloff ve Seesslen'ın "doğal yollarla üretmemiş insan" benzetmesiyle adlandırdıkları yapay zekânın bir başka tanımı ise şöyledir: "Yapay kelimesi, yaşayan bir organizmayı değil, bilgisayar tarafından bir işlem gerçekleştirmeyi ifade etmek için kullanılır. Zekâ ise, bilgi ve akıl yürütme yetenekleri göz önüne alındığında, makineler için kullanılması mümkün olan bir kavramdır" (Acar, 2007, s. 60). Bedensel ve zihinsel olarak insanın kendine benzeri yaratma çabası olarak nitelendirilebilecek yapay zekânın insan ile arasındaki temel farkı şu şekilde açıklanmaktadır: "Yapay zekâ konusunda yapılan 35 yıllık çalışmadan alınan ana ders, zor problemlerin çözümünün kolay, kolay problemlerin çözümünün zor olduğudur" (Pinker'dan aktaran, Brynjolfsson & McAfee, 2015, s. 40). Ancak yapay zekâyı işleyen hemen hemen tüm filmlerde yapay zekâlar, kolay ve zor ayırımı olmadan her türlü beceriye sahip olduklarını kanıtlamaktadırlar.

Çeşitli fiziksel ve zihinsel yetileri ile işlenen yapay zekâlar hakkında söz sahibi önemli bir isim Isaac Asimov'dur. I, Robot adlı öyküsünden sinemaya uyarlanan, aynı adlı ve 2004 yapımı film de, yapay zekâ konulu değerli örneklerdendir. Yapay zekâlar ile ilgili yol gösterici fikirleri olan Asimov, onların kendilerine ve insanlara zarar vermemesi gerektiği hakkında uyarılarda bulunmaktadır. Ancak filmde Asimov'un şiddet uyarıları tersine durumlar gelişmektedir. İnsanlığın hizmetine sunulmuş, insanlara her türlü konuda yardımcı olmakla görevli yapay zekâlı robotlar şiddetin ve kaosun nedenine dönüşmektedir.

Sinemada şiddet dâhil farklı alanlarda insana benzerlikleri ile ele alınan yapay zekâlar, aynı zamanda gündelik hayatın içine işlemiş, insan ile farklı konularda etkileşimlere giren bireyler gibi sunulabilmektedir. Geleceğe dair alternatif yaşamlara da olanak veren bu anlatımlar için Markoff (2017) "(…) insanlar yarattıkları makinelerle birlikte yaşıyor ve gelişiyor –robotlar yaşlılara bakıyor, arabalar kendi kendilerine gidiyor, sıkıcı ve yorucu işler ortadan kalkıyor, insanların bilimle, sanatla ilgilendiği, hayatın tadını çıkardığı yeni Atinalar kuruluyor" (s. 166). çözümlemesini yapmaktadır. Böylece aşağıda ayrıntılı anlatılacağı üzere, yapay zekâ bilim kurgu sinemasının bir konusu olmaktadır.

2.3. Bilim Kurgu Sinemasında Bir Konu Olarak Yapay Zekâ

Bilim kurgu sinemasında yapay zekâyı işleyen filmlerin başlangıcı olarak 'mad scientist' konulu filmleri görmek mümkündür. "Mad scientist" konulu filmlerle ilgili Batur (1998) "(…) Verili sistemin denetiminden yoksun olarak çalışmalarını sürdüren bilim adamı, dünyayı ele geçirmeye çalışırken kendi yok oluşunu hazırlar ve genellikle yarattığı 'canavar' tarafından yok edilir" (s. 25). diyerek söz konusu filmlerin genel çerçevesini belirlemektedir.

'Mad scientist' konulu, bilim kurgu sineması tarihi içerisinde en bilinen örnekler, Frankenstein (1931), Bride of Frankenstein (1935) ve Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1932) filmleridir. Söz konusu filmler ile ilgili Rollof ve Seesslen'in (1995) açıklamaları şu şekildedir:

> Bu Amerikan filmlerinde, gene de bu çılgın bilginin asıl ilgisi, teknolojik gücün yaygınlaşmasına dönük olmayıp daha çok insanla ilintili bir düzenleme, insan bedeniyle olmayacak deneyler yapma, bu bedeni yönlendirme, ya da ruhtan yoksun, bütün denetimi 'kaşifinin' elinde toplanmış yapay, biyolojik, anatomik yapısı iyice değiştirilmiş insanlar yaratma çılgınlığına kaymıştır (s. 172).

'Mad scientist'lerin bilim ve teknolojiyi insan bedeninde kullanması, bu durumu bilim kurgu sinemasının anlatım malzemesi haline getirmesi, ilerleyen süreçte yapay zekâların da işleneceği filmlerin habercisi olmaktadır.

Günümüz teknolojilerine eleştirel bir dille yaklaşan Oskay, ‘modern teknoloji, insanın kanını emen bir Drakula gibi’ benzetmesini yapmaktadır ve bilim kurgu sinemasının bilim ve teknolojiyi konu edinmesinin altında yatan nedeni şöyle açıklamaktadır: “Kalpsizleşmiş teknokratlar ya da gezegenler arası verimlilik uzmanları, korku filmlerindeki Drakulalar gibi bizi kanı donmuş bir uygulanım (*conformity*) içine hapsetmek, kapatmak istemektedirler. Bunun için de hayranlık uyandıracak kadar gelişkin göz alıcı güzellikte makineler, makine sistemleri, bilimler buluşlar kullanmaktadırlar” (Oskay, 2014, s. 139). Dolayısıyla bilim ve teknik, bilim kurgu sinemasının renkli ambalajı ile seyircilere sunularak ticari kaygının bir parçası haline gelmektedir.

Oskay’ın ‘göz alıcı güzellikte makineler’ diye adlandırdığı teknolojilerden biri de yapay zekâlardır ve şimdiye dek özetlenmeye çalışıldığı üzere, yapay zekâlar da bilim kurgu sinemasında önemli bir anlatımdır. Sinema tarihinde bilinen ilk yapay zekâ konulu sinema filminin Fransız yönetmen Andre Deed’in “Mekanik Adam” (1921) olduğu Çoker tarafından paylaşılmaktadır. Film hakkında ise şu bilgiler aktarılmaktadır:

> Mekanik adam filmi, profesör D’Ara adında bir bilim insanının, bir makine tarafından kumanda edilen insana benzer bir donanımı icat etmesi ile perde açar. Bu mekanik adami üstün bir hız ve güce sahiptir. Mado adında bir kadının başını çektiği bir çete ise bu mekanik adamın bilgilerine ulaşabilmek için bilim insanını öldürecektir. Çete, bu bilgilere ulaşamadan yakalanırken, Mado kaçmayı başaracaktır. D’Ara’nın yeğeni Elena’yı kaçıran Mado, bu bilgilere en sonunda ulaşacak ve mekanik adamın kontrolünü eline geçirecektir (Çoker, 2016, s. 24).

Sinema tarihi içerisindeki daha ilk örnekten de anlaşılabileceği üzere, yapay zekâ insanın yarattığı bir üründür. O, insanın kontrolünde bir mekanizmadır ve nasıl hareket edeceği, ne gibi kararlar vereceğine insanlar karar vermektedir. Yapay zekâ üstünde söz sahibi olma isteği ise, insanlar arasında bir çekişmeye neden olmaktadır. Ancak ilerleyen zamanlarda, yapay zekânın ‘bilinç’lendiği ve kontrolü kendi eline aldığı film örnekleri ile bahsi geçen çekişme insan ve insandan, yapay zekâ ile insan arasındaki çatışmaya evrilecektir. İnsan ile yapay zekâ birbirlerine karşı güç savaşına girecektir.

Söz konusu durumun, bilim kurgu sinemasında en bilinen örneklerinden biri, 1968 tarihli Stanley Kubrick'in yönetmenliğini yaptığı 2001:A Space Odyssey filmidir. Ünlü bilim kurgu yazarı Arthur C. Clarke'ın hikâyesinden uyarlanan film, alışılmışın dışında bir anlatıma sahiptir. İnsan evrimi ve primatlar ile başlayan film, David Bowman ve Frank Poole adlı astronotların uzay yolculuğu ile devam etmektedir. Bu yolculukta astronotlara HAL 9000 isimli yapay zekâya sahip bilgisayar eşlik etmektedir. HAL 9000; filmin ilerleyen dakikalarında kendi kararlarını vererek ve kontrolden çıkarak, seyirciyi yapay zekâları görmek istemeyecekleri bir durum ile karşı karşıya bırakmaktadır.

Kubrick'in 21. yüzyılı anlattığı ve yapay zekâ hakkında olası tehlikelerin ilk sinyallerini verdiği filminin ardından, 2000'lere gelindiğinde ise; yapay zekâ ve insan arasındaki güç dengelerinde kaybeden insanoğlu olmuştur. Bilim kurgu sineması ve yapay zekâ bağlamında ünlü yapımlardan biri olan Matrix Üçlemesi'nde (The Matrix (1999) The Matrix Reloaded (2003) The Matrix Revolutions (2003) artık yapay zekâ tamamen dünyayı ele geçirmiştir ve insanlarla yapay zekâlar arasında, farklı bir felsefik alt yapısı da bulunan savaş yaşanmaktadır.

Örneklerden de görüldüğü gibi, çoklukla hem sinemada hem de günümüz yaşantısında yapay zekâ tereddüt ile karşılanmaktadır. Aynı zamanda, yapay zekâ bilim kurgu sinemasının önemli bir malzemesi olduğu kadar, gündelik yaşamımızın da içine hızla nüfus etmektedir. Bu yönüyle yapay zekânın bilim kurgu sinemasındaki varlığı, bizlere ileriki dönemlerde gerçek yaşamda yapay zekâ ile nasıl baş edeceğimizin ipuçlarını vermektedir. Yapay zekâya karşı yaşanan tereddütler ve beklentiler şöyle özetlenebilir:

> İşsizlik kıyameti korkularına rağmen, otomasyonun, robot teknolojilerinin ve yapay zekânın toplum üzerindeki etkisine farklı açılardan bakmak da mümkün. Elbette yapay zekâ ve robot teknolojileri çok sayıda insanı işinden edecek ancak bu sektörler aynı zamanda insanlığın yaşam kalitesini artırmak için de kullanılabilecek. Bu yolların hangisinin seçileceği, sistemleri tasarlayan isimlerin tercihlerine bağlı olacak (Markoff, 2017, s. 307).

Ancak yapay zekâ, hem yaşam içerisinde hem bilim kurgu sinemasında sadece çatışma ve tehlike unsuru değildir. Tıpkı yaşamda olduğu gibi, yapay zekâlara bilim kurgu sinemasında da çeşitli roller verilmektedir ve bir sonraki bölümde bu konu daha ayrıntılı biçimde irdelenecektir.

III. BÖLÜM

3.BİLİM KURGU SİNEMASINDA YAPAY ZEKÂ VE İNSAN ETKİLEŞİMİ

Sinema tarihi boyunca bilim kurgunun anlatım türü içerisinde kendine yer bulan yapay zekâlara bugüne değin farklı roller verilmiştir. Yapay zekâlar; insanlar ile dost, yardımcı, düşman, evlat ve hatta sevgili olarak etkileşimlere girmiştir. Çalışmanın bel kemiğini oluşturan etkileşim ise 'aşk'tır ve insan yapay zekâ etkileşiminde aşkı anlatan filmlerde, ortak temalar fark edilmiştir. Bahsedilen temalar ise şu şekildedir: "Aşk ve Cinsellik", "Teknoloji", "Yalnızlık", "Beden", "Öğrenme", "Şiddet", "Yalan", "Gözetim", "Yaratıcı" ve "Ölüm".

3.1. Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ ve İnsan Etkileşiminin Boyutları

Bilim kurgu, yakından ilgilenmeyenler tarafından gerçekçi olmamak ile eleştirilebilmektedir. Ancak tersine, hem sinemada hem de edebiyatta bilim kurgu, o gününün teknolojik ve bilimsel koşullarından beslenerek ileriye dönük hikâyeler anlatmaktadır. Dolayısıyla bilim kurgu gerçek yaşam ile bağlarını koparmamaktadır. "Bilim ya da teknolojik temelli bir zihinsel tasarım, henüz gerçekleşmemişse ve bu tasarım da bir sanat formu içinde sunuluyorsa; bu bilimkurgudur. Gerçekleştiği zaman bilimkurgu olmaktan çıkar, başka bir nitelik kazanır" (Bayar, 2001, s. 16). Nitekim geçmişte, bugünün cep telefonlarının tasarımlarına yakın teknolojiler hikâyelerde anlatılmıştır ve Bayar'ın dediği gibi, artık cep telefonu bir bilim kurgu öğesi olmaktan çıkmış, hayatlarımıza nüfus etmiştir.

Aynı durum yapay zekâlar için de geçerlidir. Bugünün koşullarında Türkiye ve dünyada gündelik hayatlarımızda, çevremizde karşılaşmadığımızı düşündüğümüz, belki de şimdilik sinema filmleri ve/ya gazetelerin teknoloji haberleri ile sınırlı duran vücut bulmuş yapay zekâlar yarının dünyasında cep telefonlarımız kadar vazgeçilmezimiz olacaktır. Ve yapay zekâların insanlarla ne

şekillerde etkileşime gireceğinin ön görüsü belki de bilim kurgu sinemasının bugün onlara verdiği roller ile ilgilidir.

Ancak bugünün bilim kurgu sineması yapay zekâlara yer vererek yarının dünyasında insanlığın yapay zekâ ile bağını kurma görevini yerine getiriyor ise de, geçmişten gelen bir teknolojiye bakış kültürü olduğunu da unutmamak gerekmektedir. Nitekim; 19. yüzyıl Amerikan kültüründe teknolojiye bakış açıcısı şu şekildedir: "Aletlerin küstah, saldırgan, cüretkâr, arsız hizmetçiler olmasına göz yumulurdu ama bu hizmetçilerin köle statüsünden daha yukarılara tırmanacağı fikri dehşet verici bir fikirdi" (Postman, 2004, s. 56). Dolayısıyla yapay zekâ dâhil, her tür teknoloji insana hizmet için vardır ve insandan üstün bir nitelikte bulunması söz konusu değildir. Fakat 19. Yüzyıldan bugüne, girişte de bahsedildiği üzere, dünya savaşlarının da pekiştirici rolüyle, teknolojinin korkutucu bir öğeye bürünmesi, bilim kurgu sineması ve yapay zekâ bağlamında aynı biçimde kendini göstermektedir.

Yapay zekânın bir düşman olarak ele alındığı ve korku senaryosunun parçası haline geldiği en popüler örneklerden biri Terminatör serisidir. Temelde, Skynet adlı yapay zekâ sisteminin dünyayı ele geçirmesi ve insanlara savaş açması üzerine kurulu olan hikâyede, Terminatör adı verilen yapay zekâlar genellikle 'kötü' olarak nitelendirilmiştir. İnsan vücuduna ve görüntüsüne sahip, ancak insandan kat be kat güçlü, dayanıklı bu Terminatör'lere karşı insanlar da savaş halindedir. Ancak serinin ilk filminden sonra Arnold Schwarzenegger'in oyunculuğunu yaptığı Terminatör'ün, insan savaşçıların lideri olan John Connor'ı koruma amacıyla tekrar programlanması, 'dost' rolünün ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Dolayısıyla tek tek filmlerde, yapay zekâlara farklı roller verilirken, bir film serisi içinde yapay zekâların dost ve düşman rolleri eş zamanlı görülebilmektedir.

Terminatör serisinde olduğu gibi, Automata (2014) filminde de insan bilincine ulaşan yapay zekâlı robotlar anlatılmaktadır. Ulaştıkları bilinç nedeniyle insan kontrolünü kabul etmeyen yapay zekâlar, kendi kolonilerini kurmaya başlamıştır. Söz konusu koloniler şehir merkezlerinden ve insanlardan oldukça uzaktadır. Kolonilerde buluşan yapay zekâlar insanüstü yetenekleriyle dünyanın gidişatında söz sahibi olmaya hazırlanmaktadırlar. Terminatör'deki kadar keskin

bir yapay zekâ ve insan düşmanlığı Automata (2014)'da bahsedilmemesine rağmen, söz konusu filmdeki korku öğesi Markoff (2017)'un açıkladığı niteliktedir: "Görme, konuşma ve mantık dâhil tüm yapay zekâ teknolojileri olgunlaştıkça, insanları sistemin dışına iten teknolojiler tasarlamak giderek daha mümkün hale geliyor" (s. 164).

Ancak bilim kurgu sinemasında yapay zekâ yalnızca düşman veya korku öğesi olarak tanımlanmamaktadır. Aynı zamanda yapay zekâlara evlat, yardımcı ve dost gibi roller de verilmektedir. İlerleyen bölümlerde daha ayrıntılı irdeleneceği üzere; örneklem filmler içerisinde The Machine'de Vincent'ın ölen kızı Mary, zihniyle bilgisayar ortamına aktarılıp bir yapay zekâ olarak hayatına devam etmesiyle, yapay zekâ insan etkileşiminde evlat temasına örnek teşkil etmektedir. Evlat olarak yapay zekânın en bilinen örneği ise; Spielberg'in A.I (Artificial Intelligence) (2001) filmidir.

A.I (2001) filminde; Haley Joel Osment'nin canlandırdığı David adlı yapay zekâya sahip çocuk, evladı komadaki bir ailenin yaşama umudu olmak üzere 'satın alınmaktadır.' Kendi çocuğunun komadan çıkacağına inancı bulunan anne, ilk başlarda David'e karşı ön yargılı davranır. Ancak baba, yapay zekânın anneyi iyileştireceği ve evlatları yerine geçeceği konusunda umutludur. Bu şekilde başlayan hikâye, bambaşka yönlere doğru ilerlese de, bilim kurgu sineması tarihinde bir yapay zekâya evlat rolü böylece verilmiş olmaktadır. Ayrıca filmde dikkat çekilmesi gereken önemli bir konu, yapay zekânın insanın duygusal hizmetine sunulmuş olmasıdır.

Yapay zekâ ve insan etkileşiminde yapay zekâ, A.I (2001) filmindeki gibi salt duygusal ihtiyaçların tatmini amacı taşımamaktadır. İnsanın fiziksel ihtiyaçları için de yapay zekâların 'kullanıldığı'na bazı filmlerde şahitlik edilmektedir. Örneğin yakın dönem filmlerinden Robot&Frank (2012)'te, yaşı ileri ve yalnız yaşayan babalarına bakıcılık yapması için, çocukları tarafından -yine- 'satın alınan' bir yapay zekânın hikâyesi anlatılmaktadır. Frank (Frank Langella), hem çocuklarından ayrı bir şehirde hem şehir merkezinden uzakta yaşamaktadır. Üstüne üstlük Alzheimer emareleri göstermektedir. Çocuklarının ona 'yardım' amacıyla aldığı yapay zekâlı robota başta tepki gösteren Frank, sonrasında onu yapacağı hırsızlıklar için kullanmaya karar verir. Dolayısıyla

yapay zekâlı robot; hem Frank'in çocuklarına hem Frank'e iki farklı şekilde hizmet ederek 'yardımcı' rolünü üstlenmektedir.

Türkiye'de vizyona 'Robot Adam' ismiyle giren, Bicentennial Man (1999) filminde ise; iki çocuklu bir aile babasının, ev işlerinde yardımcı olması ve çocuklarına 'dost'luk etmesi için 'aldığı' yapay zekâlı robottan bahsedilmektedir. Baba dışındaki aile bireylerinin başlarda tereddütlü yaklaştığı robot, daha sonrasında aileden birine dönüşmektedir. Ancak filmin sonlarına doğru robot amacı dışında tepkiler vermektedir. Robin Williams'ın canlandırdığı robot, filmin ilerleyen dakikalarında kendini iyice insan gibi hissetmektedir ve ailenin büyük kızına âşık olmaktadır. Söz konusu film; 2000'lere doğru, bir yapay zekânın bilişsel ve bedensel insana en çok yaklaştığı, üstüne üstlük insana âşk duyduğu önemli örneklerdendir.

Araştırmanın bu başlığı ile bilim kurgu sinemasında yapay zekâ-insan etkileşimi noktasında; yapay zekâya verilen düşman, evlat, yardımcı-dost ve âşık rolleri üzerinden aktarılan tüm film örneklerine bakıldığında, insanların yapay zekâlara 'ilk başta' tereddüt ile yaklaştığı söylenebilir. Ardından altı çizilmesi gereken bir diğer nokta ise, hemen hepsinin 'satın alınması'dır. Bu da Batılı yapımların yapay zekâları 'ticari bir mal' olarak sunduğu yorumunu beraberinde getirmektedir.

3.2. Yapay Zekâ ve İnsan Etkileşiminde Aşk

Akademik anlamda olsun veya olmasın, yapay zekâ ile aşk dendiğinde her türden ilgilinin aklına gelebilecek olağan soru: "Yapay zekâlar âşık olabilir mi?"dir. Bu soruya verilen cevaplar ise çeşitlilik göstermektedir. Kimisi Acar (2007) gibi, "Elbette ki makineler aşkı hissedemezler, ama sadece aşkı değil birçok duygusal süreci algılamaktan yoksundurlar. Çünkü onların ne duygusal süreçleri ne de bu duygusal süreçleri biyolojik olarak destekleyen enzimleri vardır; dolayısıyla duygusal iletişim kurma yetileri yoktur" (s. 60). diyerek, yapay zekâların aşk duygusunu hissetme olasılığını mümkün görmemektedir.

Diğer yandan ise, konuya çok da mesafeli durmayanlar bulunmaktadır. Yapay zekâların aşkı hissedebileceklere olasılık verenlerin düşünceleri Rolloff ve Seesslen (1995)'in sözlerinde can bulmaktadır: "(…) Robotlar, cybergler,

androidler, insan makineleri vb. duyular geliştirebiliyorsa, kendi yaratıcıları olan insana âşık olmaları da pekâlâ mümkündür" (s. 65).

Özaktaş ise, tartışmayı farklı bir boyutu ile ele almaktadır. 'Âşık gibi davranmak âşık olmakla aynı şey midir?' sorusunu soran Özaktaş (1998), hem yapay zekâlar hem insanlar açısından soruyu şu şekilde cevaplamaktadır: "(…) Eğer bir insan ve bir makine aynı şekilde âşık gibi davranıyorlarsa, her ikisine de âşık demeyi (veya her ikisine de âşık dememeyi) kabul etmeliyiz" (s. 78).

"Yapay zekâlar ilerleyen zamanlarda aşk yaşayabilecekler mi?" sorusunu şuanda cevaplamak için erken olabilir ancak insanların aşk konusunda şimdiden yapay zekâların varlığını kanıksamaya başladıkları söylenebilir. Bunun alt yapısı ise, 2000'li yıllarda yaygınlaşmaya başlayan bilgisayar ve internet kullanımı ile alışık olduğumuz 'sanal ilişki' pratiğine bağlayabiliriz. Sanal ilişkilerde bilgisayar aracılığıyla kurduğumuz etkileşimde en temel fark karşımızda bir insan olduğu varsayımı idi. Yüzyıl başında hatırlanacak olunursa, internetten tanışıp evlenmelerin sayısı da azımsanmayacak ölçüdeydi. Bugün geldiğimiz noktada ise bilgisayar teknolojisinin arkasına sığındığımız, bir 'tık' ile sonlandırma güvencesi yaşadığımız sanal ilişkilerimiz boyut atlamıştır. Şimdi yine aşk konusunda teknolojinin arkasına sığınıyoruz, ancak bu sefer karşımızda insan olmadığının bilinciyle:

> Daha şimdiden sanal kız arkadaşlara büyük bir talep vardır. Bilgisayar tarafından üretilmiş olan bu karakterler, bir kız arkadaştan beklenen rollerin en azından bazılarını gerçekleştirebilmektedir. (…) Mevcut teknolojilerin birleştirilmesiyle, yakın gelecekte gerçeğe çok benzeyen yapay eşler yaratılabilir (Whitby, 2005, s. 168).

Whitby'nin bir ön görü olarak aktardığı yapay zekâlar ile ilişkilerin gerçekleşmeye başladığının habercisi ise Acar olmaktadır. Dolayısıyla yapay zekâ ile insan arasındaki aşk sinema filmleri ile sınırlı kalmamaktadır. Bugün dünya çapında yaygın olmadığı bilinse de, söz konusu aşkın Japonya'da yaşanmaya başladığının aktaran Acar (2007), durumu şöyle değerlendirmektedir:

> Son zamanlarda oyuncaklara entegre edilen yapay zekâ programları sayesinde, insanlar kendilerine yeni arkadaşlar ediniyorlar. Bu durum o kadar trajik bir noktaya geldi ki, artık insanlar oyuncaklarıyla arkadaşlık kurma ve onları

> hayat arkadaşları olarak benimseme eğilimindeler. Ne de olsa, (…) ölümlü olmayan bir canlıya bağlanmak, ölümlü bir canlıya bağlanmaktan her zaman daha çekici oluyor (s. 71-72).

Acar, insanların yapay zekâlar ile aşk ilişkisini ölümsüzlüğe bağlamaktadır. Ancak ölümsüzlüğün tek başına bir cevap olmadığı düşünülmektedir. İlerleyen bölümlerde, örneklem filmlerdeki ortak temalar alt başlığında daha ayrıntılı irdeleneceği üzere, yaşadığımız yüzyılda aşk ve cinselliğe bakış açıcı, yalnızlık olgusu, teknoloji gibi etmenlerin de ilişki bağlamında yapay zekâ tercihlerini etkilediği ön görülmektedir. Haraway (2006)'in de dediği gibi "(…) Cinsiyet, cinsellik ve üreme, ileri teknolojili mit sistemlerinde, önümüzdeki kişisel ve toplumsal ihtimallerle ilgili tahayyül ettiğimiz şeyleri bir yapıya oturtmanın asli aktörleridir" (s. 47).

Giriş bölümünde değinildiği üzere, sinema üretildiği dönemin koşullarından ayrı düşünülebilecek bir sanat değildir. Dolayısıyla bu dönemde yaşanan teknolojik, kültürel ve sosyo-ekonomik durum sinema anlatımına yansımaktadır. Bu nedenle yapay zekâ ile insan arasındaki aşk, bilim kurgu sinemasında kendine yer bulmaktadır. Ancak araştırma kapsamında çözümlenecek filmlere geçmeden önce, yapay zekâ ve insan aşkının bilim kurgu sineması içerisinde tarihsel sürecinden bahsedilecektir.

Yapay zekâ insan aşkının ilk temsilini, Fritz Lang'in Metropolis (1927) filminde görmek mümkündür. Filmin konusu ise özetle şöyledir: Metropolis adlı şehrin kurucusu ve tek söz sahibi olan Joh Frederson, şehrinde zenginlerin ve fakirlerin dünyalarını katı bir biçimde belirlemiştir. Fakirlerin; zenginlerin refahı için çalıştığı şehirde, kimse birbirinin alanına girememektedir. Ancak bir gün Maria adındaki rahibe, öğrencileri ile zenginlerin bahçesine gelir ve Joh'un oğlu Frederson Maria'ya âşık olur. Frederson, Maria ile tekrar karşılaşmak umuduyla gittiği alt şehirde bambaşka gerçekliklerle yüzleşirken, babası Joh da farklı planlar yapmaktadır. Tüm bunlardan bağımsız, yapay zekâlı robot çalışmaları yürüten mucit, robotuna Maria'nın yüzünü vererek şehirde kaosa neden olur. Çünkü Frederson dâhil birçok erkeğin âşık olduğu Maria artık bir rahibenin ruhuna sahip değildir ve yapıp ettikleri mucit tarafından şehri yok etmek amacıyla kontrol

edilmektedir. Böylece de yapay zekâya duyulan aşk sinema tarihinde ilk kez işlenmiş olunur.

Metropolis ardından bilim kurgu sinemasında, yapay zekâ ve insan aşkının önemli bir diğer örneği Phillip K. Dick'in 'Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?' adlı hikâyesinden uyarlanan Blade Runner (1982) filmidir. Ridley Scott'un yönetmenliğini yaptığı filmin konusu ise şu şekildedir: Tyrell adlı şirket, 'Replikant' adlı yapay zekâlar üretmektedir. Bu yapay zekâlar dünya dışındaki tehlikeli işleri yürütmeleri için görevlendirilmiştir. Ancak bilinçlendikçe 4 yıllık ömürlerini uzatmanın peşine düşen replikantlar dünyaya geri dönmektedirler. Blade Runner diye adlandırılan polislerin hedefi ise dönen replikantları 'emekliye ayırmak'tır. Bir blade runner olan Deckard ise replikantların peşine düştükten sonra aralarından biri ile (Rachel) duygusal bağ yaşamaktadır. Ryan ve Kellner (1997)'in "Romantik aşk, kapitalist toplumda, kayıtsız bir kamusallıkla belirlenmiş olan dış dünyadan eşduyumsal bir iç dünyaya kaçışı ifade eder" (s. 387). sözleriyle değerlendirdikleri Blade Runner filminin devamı sayılabilecek 2017 yapımı Blade Runner 2049 da hem ilk filme bir saygı duruşudur hem de ilk filmdeki aşka göndermeleri bulunmaktadır.

Bahsi geçen filmler dışında, S1m0ne (2002), Terminator Salvation (2009), filmlerinde yapay zekâ ile insan arasında aşka rastlanmıştır. Ancak aşkların, filmlerin geneline yayılmayan, sadece görsel veya sözel kısa anlarda değinilen unsurlar ile sınırlı kaldığı gözlemlenmiştir.

3.3. Yapay Zekâ ve İnsan Etkileşiminde Aşkı Konu Edinen Filmlerde Ortak Temalar

Araştırma kapsamında seçilen örneklem filmler; "aşk ve cinsellik", "teknoloji", "yalnızlık", "beden", "öğrenme", "şiddet", "yalan", "gözetim", "yaratıcı" ile "ölüm" temalarını ortak biçimde paylaşmaktadırlar. Bahsedilen on tema; net çizgiler ile birbirlerinden ayrılmış değillerdir, iç içe yapılar göstermektedirler. Aynı zamanda birbirlerini tamamlayarak anlamsal bir bütün oluşturmaktadırlar. Filmler ayrıca, ele alınan on ana tema dışında destekleyici farklı temaları da anlatımlarında barındırmaktadırlar. Tüm bunların yanı sıra; her

kavram ve terimin kültürel, dolayısıyla sosyolojik ve tarihsel bir geçmişi olduğu bilinmektedir. Aşağıda bahsedilecek temaların da tarihsel alt yapıları ve bugün taşıdıkları anlamlar özetlenmeye çalışılarak, yapılacak film çözümlemelerine ışık tutmaları umut edilmektedir.

3.3.1. Aşk ve cinsellik

İnsana dair duygular içerisinde, sinemanın belki de en çok konu edindiği duygulardan biri aşktır. Ve aşkın da; insana dair her duygu gibi, açıklaması oldukça zordur. Francesco (1990); "Akrabalık ilişkilerinin yanı sıra, yeni bir burjuva ve entelektüel anlayışın doğduğu feodal toplumlarda 'âşık olma' iki ayrı ve uzlaşmaz sisteme bağlı iki kişi arasında bir şimşek gibi çakar" (s. 16). diyerek, aşkın ortaya çıkışındaki çatışmayı dile getirmektedir. Söz konusu çatışma, sinema dâhil tüm sanatların aşk anlatımlarındaki temel unsur olmuştur.

Bilim kurgu sinemasında yapay zekâ ve insan aşkının da aynı şekilde çatışma barındırdığı düşünülmektedir. İnsanın; kendi gibi olmayana ve üstüne üstlük kendi yarattığına aşk duyması temelde bazı ihtiyaçlara ve eksikliklere işaret etmektedir. Fromm (1985)'un "Sevmek, kendini karşılıksız olarak adamak, sevgimizin sevilen kişide de sevgi oluşturacağı ümidini taşımak demektir. Sevgi bir inanç eylemidir. İnancı az olanın da sevgisi de azdır" (s. 122). sözlerine istinaden, "İnsanın insana inancı mı azalmaktadır? Ya da günümüzde aşk kavramının anlamı mı değişmektedir?" soruları akla gelmektedir.

Nitekim, gündelik hayat pratiklerinden de gözlemlenebileceği üzere, aşk ilişkisinin insanlar arasında değiş tokuş edilebilirliği her geçen gün artmaktadır. Aşk da alıp satılan ve tüketilen bir ürün gibidir. Bauman (2012), aşk ilişkileri ile ilgili olarak, "Diğer tüketim malları gibi, partnerlik de anında tüketilir (hiçbir ilave antrenman ya da uzun süreli hazırlık gerektirmez), tek kullanımlıktır, 'hiçbir sorun çıkarmaz.' Öncelikle de kullan at şeklindedir" (s. 30). açıklamasını yaparak, bugün insanoğlunun aşkı yaşama şeklini özetlemektedir. İnançsızlıkların ve derinliksiz ilişkilerin getirdiği yalnızlıklardan aşkın ayrılmaz parçası olması beklenen cinsellik de nasibini almıştır. Gün be gün aşk duygusunu kaybeden insan, aşk ile paylaşılan cinsellikten bahsetmez olmuştur. Dolayısıyla aşk ile

cinselliğin bir anlamda yolları ayrılırken, bir başka ortak paydada yolları kesişmiştir:

> (…) kapitalizm her şeyden önce insanı mallaştırıyor, onu kendisine yabancılaştırıyordu. Erich Fromm, Reich gibi düşünürler cinsellikle kitle psikolojisi arasındaki ilişkileri kuruyor, çağın insanının yaşadığı en büyük sorun olan yabancılaşmanın cinsellikle ilişkisini göstermeye çalışıyorlardı. Bu görüşlerin bir bölümü daha yaygın kabul gördü, kimileri de zaman içinde eridi gitti. Ancak cinselliğin bir meta olarak hayatın içine sokulmasını kimse engelleyemedi (Kahraman, 2005, s. 17).

İnsanlar arasında yüzeyselleşen aşk ilişkileri ve cinsel paylaşımlar, teknolojinin de devreye girmesi ile 'alternatif' ilişkilerin konuşulmasına neden olmuştur. Yukarıda "Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ ve İnsan Etkileşiminin Boyutları" başlığında değinildiği üzere, yapay zekâlar artık 'teknolojik arkadaşlar' bağlamında da piyasaya sürülmeye başlanmıştır. Söz konusu durumu Haraway (2006) şöyle açıklamaktadır:

> Siborgun mit halinde göründüğü yer, tam da insan ile hayvan arasındaki sınırın çiğnenip aşıldığı yerdir. Siborglar, insanların başka canlı varlıklarla arasına bir duvar çekilmesine işaret etmekten ziyade, hem rahatsız edici hem de haz verici şekilde yakın eşleşmeler olduğuna işaret ederler. Evlilik alışverişinin teşkil ettirdiği bu döngüde hayvanlık etmek yeni bir statüye kavuşmuştur (s. 9).

Bugünün aşk ilişkileri ve cinsel paylaşımı özetlendiği üzere yaşanırken, bilim kurgu sinemasının da bu duruma duyarsız kalması pek mümkün görünmemektedir. Aşk, cinsellik ve yapay zekâ bağlamında teknolojinin, bilim kurgu sinemasında bulduğu karşılığı ise Rolloff ve Seesslen (1995) "Bilim kurgu türünün hayal gücü, yepyeni toplumsal olanakları zaman ve mekânın yeni boyutları içinde ortaya çıkartırken, bunu bireysel cinsel yeteneklerin yitimi pahasına yapar. Aşkın, sevginin ortadan kaldırılması, bilim kurgu türünün çok sevdiği tasarımlardan biridir" (s. 88). sözleri ile değerlendirmektedir. Nitekim örneklem filmlerin bazılarında yapay zekâ ve insan arasındaki aşkın ortadan kaldırıldığı gözlemlenmiştir.

3.3.2. Teknoloji

Belirgin şekilde ve bugün anladığımız biçimiyle günümüz teknolojilerinin Sanayi Devrimi ile başladığı söylenebilir. Ancak teknoloji ile insanoğlunun etkileşimi daha eskiye dayanmaktadır ve teknolojiye karşı tutumlar da dönemler içerisinde değişmektedir. Geçmişte insanoğlunun teknoloji ile etkileşimi şu sözlerle aktarılmaktadır:

> Ortaçağ teologları, insanla Tanrı, insanla doğa, insanla insan ve insanla aletleri arsındaki ilişkileri ayrıntılı bir biçimde sistemleştirmişlerdir. Onların teolojilerine göre her türlü iyilik Tanrı'dan gelmekteydi ve bu nedenle insanların her eylemi Tanrı'ya hizmet etmeye yönelik olmalıydı. İnsanların ne yapması ve düşünmesi gerektiğini söyleyen otorite teolojiydi, teknoloji değil (Postman, 2004, s. 35).

Dolayısıyla teknolojinin bir yönüyle Tanrı'ya başkaldırı olduğu söylenebilir. Ancak bugüne gelindiğinde yine Postman (2004) "teknopoli" olarak adlandırdığı günümüzü ve toplumun teknolojiyi karşılama şeklinin nasıl evrildiğini aşağıdaki paragrafla özetlemiştir:

> Teknopoli, bir kültür ülkesidir. Aynı zamanda bir akıl ülkesidir. Teknopoli, teknolojinin tanrısallaştırılmasından ibarettir. Kültür, salahiyeti teknolojide aranmaktadır, doyumu teknolojide bulmaktadır ve teknolojiden emir almaktadır. (…) Teknopoli'de yaşayanlar arasında kendini en konforlu hissedenler, teknik ilerlemenin insanlığın en büyük başarısı olduğuna ve teknik ilerleme sayesinde en büyük çıkmazlarımızın çözüme kavuşacağına ikna olmuş insanlardır (s. 79).

Yukarıdaki açıklamalar doğrultusunda rahatlıkla söylenebilir ki; toplumlar her dönem teknoloji ile bir şekilde etkileşim içerisinde bulunmuşlardır ve teknoloji toplumları sosyo-ekonomik, kültürel ve ideolojik anlamda etkilemiştir. Teknolojinin bugün geldiği noktada ise teknolojiye güvenilmekte ve hatta sığınılmaktadır. Ancak Bauman ve Lyon'un deyişiyle teknolojinin 'keskin tarafı sürekli olarak bastırılan bir kılıç' olduğunu da unutmamak gerekmektedir. Dolayısıyla teknolojiye güven duyarken ve vaatlerini dikkate alıp bir takım

umutlar beslerken teknolojinin de aşk ve cinsellik temalarında bahsedildiği gibi, bir ekonomik değer olduğu unutulmamalıdır.

Diğer yandan başka bir gerçek de şudur ki; tarihsel süreç içerisinde hem kuramsal hem toplumsal biçimiyle teknoloji ile insanoğlunun etkileşimi belirtildiği şekilde yaşanırken, teknoloji dur durak bilmeden ilerlemelerine devam etmektedir. Günümüz teknolojileri içerisinde en büyük gelişmeleri ise Brynjolfsson & McAfee (2015) şöyle ifade etmektedir:

> (…) İkinci makine çağının üstel büyüme, digitalleşme ve mevcut parçaları yeniden birleştirmeye dayalı kimliği, tarihimizin en önemli iki gelişmesine imza atmış bulunuyor. Bunlardan birincisi gerçek, işe yarayan yapay zekânın ortaya çıkışı, ikincisi de ortak bir digital ağ sayesinde gezegendeki insanların büyük bölümünün birbirine bağlanmasıdır (s. 108).

Teknolojiye karşı tutumların tarihsel süreç içerisindeki dönüşümleri göz önüne alındığında; yapay zekâların da bu ikircikli yapıdan nasibini aldığı söylenebilir. Nitekim kimisi yapay zekâları heyecan ile karşılarken, kimisi yapay zekâlara tereddüt ve korku ile yaklaşabilmektedir. Ancak yapay zekâlar, her ne kadar korku ile yanyana anılsalar da, diğer taraftan teknolojiye olan umudun önemli temsilcileri olmaya devam etmektedirler. Özellikle dünya savaşları ardından teknolojiye karşı yaşanan hayalkırıklığını silmenin yeni bir yöntemi olma yolunda ilerlemektedirler. Çünkü insanoğlunun salt teknolojiye olan güveni değil, günden güne değişen ve dönüşen yaşam koşullarına karşı insancı da hızla yitirilmektedir. Bu noktada bir ileri teknoloji ürünü olarak yapay zekâlar piyasaya sürülme aşamasındayken sinema bir hayalin ve umudun tacirliğini mi yapmaktadır?

Ayrıca bugün için oldukça yeni bir teknoloji olan yapay zekâların ne şekilde hayatlarımızda yer bulacağı ise biz insanoğlunun elindedir. Nitekim "Teknolojinin kendi başına iyi ya da kötü olması söz konusu değildir; mesele, üretilen yeni tekniklerin kimler tarafından, hangi amaçla kullanıma sokulacağı ve yaygınlaştırılacağıdır" (Çelik, 2017, s. 8). Bir teknolojik ürün olan yapay zekâlar için de aynı şekilde, iyiye veya kötüye yatkınlığında üreticisinin ve yapay zekâyı

kullanma niyetinin önemli olduğu düşünülmektedir. Ve onlara karşı söz konusu zıt tutumlar bilim kurgu sinemasında da kendini göstermektedir. Belki de yapay zekâlar ile nasıl bir etkileşimimiz olacağı tam bir karar bağlanmadan önce, sinema bize onlarla alakalı iyi ve kötü alternatifler sunarak bizleri geleceğe hazırlamaktadır.

3.3.3. Yalnızlık

Yalnızlık; tarihi boyunca insanoğlunun hissettiği ve baş etmek durumunda kaldığı, bugün de farklı boyutları ile ele alıp incelediği bir duygudur. Yalnızlığın farklı tanımları ve çeşitleri olduğu ise şöyle aktarılmaktadır:

> Bir insanın tek başına yaşaması biçimindeki somut yalnızlık, kendi toplum grubuna yabancılaşma biçiminde yaşanan yalnızlık, çevresi tarafından itilme sonucu yaşanan yalnızlık, bir insanın çevresiyle ilişkilerini en azına indirerek kendi seçimi ile yaşadığı yalnızlık ve insanın kendisini anlaşılmamış ve kimsesiz hissettiği gerçek yalnızlık gibi birbirinden çok farklı yaşantıların tümü «yalnızlık» sözcüğüyle dile getirilir (Geçtan, 1994, s. 109).

Ayrıca yalnızlık duygusunun, -örneklem filmlerin üretildiği ülkeler göz önüne alındığında- Hristiyanlık öğretisi içerisinde bir anlama kavuştuğu çeşitli kaynaklarda dile getirilmektedir. Yalnızlığın hem tarihsel hem de dini alt yapısını Tanner (1997) 'Sevme Korkusu' adlı eserinde açıkça betimlemektedir.

"Adem ile Havva'nın düşüşünü anlatan geleneksel hikayeden dört sonuç çıkarılmaktadır. Bunlar:

1. İnsanın Tanrı'dan ayrı düşmesi.
2. İnsanın insandan ayrı düşmesi.
3. İnsanın kendi kendisinden ayrı düşmesi.
4. İnsanın doğadan ayrı düşmesi" (s. 188).

Dolayısıyla dini öğretiler temelinde anlatılan bu ayrı düşüşler, insanın dünyaya 'fırlatılmışlığını' veya 'terk edilmişliğini' hatırlatmaktadır. Bir yönüyle de yalnızlığın insanda suçluluk duygusu ile bağdaşmasına yol açmaktadır. Çünkü insan, Tanrı tarafından yalnızlıkla cezalandırılmıştır.

Din ve inanç sistemlerinin etkili olduğu yalnızlık duygusunda bugüne gelindiğinde ise, insanoğlunun bu duygu ile baş etmek için tüketime yöneldiği gözlemlenmiştir: "Bir insanın yalnızlığı, yalnızlığın boşluğuna ve ürkütücülüğüne karşı geliştirdiği savunma mekanizmalarıyla da anlaşılabilir. Sürekli ve aşırı yemek yeme, anlamsızca ve sürekli bir şeyler satın alma, seçim yapmaksızın ardarda film ya da TV seyretme, amaçsızca dükkân vitrinlerini izlemeyi alışkanlık haline getirme bunlar arasında sayılabilir" (Geçtan, 1994, s. 112-113). Bu noktada, araştırmayla bağdaştırıldığında, yapay zekâlar da insan ve yalnızlık olgusu arasında bir tüketim nesnesine dönüşmeye adaydır. Ayrıca yalnızlık duygusu ile yapay zekâ teknolojisinin buluşması hakkında Ersoy'un bazı ön görüleri bulunmaktadır. Nitekim 'Robotlar neden üretildi?' sorusuna kendisi şöyle cevap vermektedir:

> (…) insana yardımcı ve bir yerden sonra yol arkadaşı olacak bir varlık yaratma ihtiyacından çıkmış robotlar. Bu bağlamda, hayatı taklit etme çabası insanlığın içine öylesine işlemiş bir şey ki nereye baksak izlerini görmek mümkün. Bu engel tanımaz gayretimizin arkasında da bir gün yalnız kalacağımız korkusu var herhalde; o sebeple kendimize yol arkadaşları yaratmaya çalışıyoruz belki de (Ersoy, 2017, s. 7).

Ersoy gibi düşünen ve yapay zekâlar ile insanların etkileşimi üzerine uzun yıllar araştırmalar yapan Turkle da benzer sonuçlara ulaştığını 'Alone Together' adlı eserinde ortaya koymaktadır. Kendisinin 'robotlarla aşk, cinsellik ve evlilik hiç yoktan iyidir herhalde.' dediği durum, araştırmaya katılan çeşitli yaş ve cinsiyetten insanlar için daha fazlasını ifade etmektedir. Yapay zekâlı robotlarla birebir arkadaşlık ilişkisi kuran insanlarla yaptığı görüşmelerde katılımcıların konu ile ilgili duygu ve düşüncelerini şöyle aktarmaktadır:

> Kırk yaşında bir kadın 'Ne olursa olsun, karşımızdakinin gerçekten ne hissettiğini hiçbir zaman bilemeyiz. İnsanlar hep güzel ifade takınırlar. Bu yönüyle robotlar daha güvenli.' demektedir. Robotlarla konuşmayı tercih ettiğini dile getiren otuz yaşında bir erkek ise, arkadaşlarının yorucu olabileceğini; robotların her koşulda hazırda bulunacağını ve istediği zaman onu terk edebileceğini söylemektedir (Turkle, 2011, s. 10).

Görüldüğü üzere, yapay zekâlar insanların farklı ihtiyaçlarına ve beklentilerine karşılık verebilmektedir. Bilim kurgu sineması da her türlü yalnızlığın çözümü olarak yapay zekâları sunmakta gecikmemektedir.

3.3.4. Beden

Önceki temalarda görüldüğü üzere, beden de ideolojik ve dini anlamlar taşımaktadır. Bedeni anlamak için dini öğretilere bakıldığında; faniliğe önem veren dini inançlar açısından bedenin gelip geçici olduğu, esas olanın ruh ve öteki dünya olduğu görülmektedir. "(…) doğanın görünmez elini açıklama iddiasındaki dinlere göre insan bedeninin oluşumu ve dünyaya gelişi ilahi iradenin göstergesidir. Dinlerin gözünde beden Tanrı'nın kutsal bir eseridir ve bedenin yaratılışı tanrısal bir mucize gibidir" (Bingöl, 2017, s. 87). Bu anlamda beden, sadece Tanrı tarafından yaratıldığı için önemli ve kutsaldır.

Ancak din ve inanç sistemlerinde göz ardı edilen veya ikincil konuma yerleştirilen beden, günümüzde yükselen bir değere dönüşmüştür. Bedenin ifade ettikleri değişmiş ve önemi artmıştır. İdeolojik bağlamda bedene özel bir anlam yüklenmiştir. Bedenin dönüşümünü ve bugün ona yüklenen anlamlar şöyle açıklanmaktadır:

> Beden, örneğin, önce ailenindir; sonra da okulun bedenidir; zamanla ibadethanelerin, sevgilinin ya da eşin bedeni olabilmektedir; beden, bazen de cezaevlerinin, tıbbın, doktorların veya hastanenin bedenidir. Tüm bu alışveriş ve pozisyonlar zinciri, beden üzerindeki sayısız müdahalelere işaret etmektedir. Öyle ki, beden hiçbir zaman başıboş değildir. Aksine her zaman ideolojiktir (Bingöl, 2017, s. 88).

Görüldüğü üzere, beden üzerinde artık bireyden çok toplumun ve kurumların söz hakkı vardır. Çünkü sistem, kendi devamlılığını sağlayabilecek sağlıklı bireylere ihtiyaç duymaktadır. Sitemin devamlılığı noktasında bedene cinsellikle ilintili olarak bir önem atfedildiği de ayrıca gözlemlenmektedir. Bu nedenle gündelik hayatta kadın ve erkek, 'fit' görünümlere ulaşmak için para, zaman ve çaba harcamaktadır. Kahraman (2005) bu durumu; "Kimse bedeninden hoşnut değil artık. Ama herkes onu değiştirmenin ardına düşmüş durumda. Bunun kaynağı da o steril cinsellikle iç içe geçmiş yeni beden sunumları hazırlıyor" (s. 18). diye değerlendirmektedir.

Cinsellik bağlamında önem arz eden bugünün insan bedenine bir yandan da teknoloji hizmet etmektedir. Bedenin görüntü anlamında kusursuzluğu yanında, sağlığı ve bütünlüğü açısından teknoloji önemli bir etkendir. Teknolojinin insan bedeni ile ilgili geldiği son nokta ise siborglar ve yapay

zekâlardır. Beden teması çerçevesinde, siborg ve yapay zekâların insanlarla arasındaki çizgiyi belirsizleştiği, bu anlamda insan ve makine arasında melez bir yapıya doğru gidildiği görülmektedir. Tekno-beden olarak adlandırılan konu ile ilgili şu bilgiler paylaşılmaktadır:

> Yazarlara göre tekno-beden, birbiri ile iç içe şekillerde karşımıza çıkan, iki alt kategoride ele alınabilir: Yapay ya da sentetik nakiller ve uzantılarla bedene müdahaleyi içeren siborg ve sinir iletimleri ile digital araçlar arasında kurulan nesnel iletişimler yoluyla, belli eşyaların beden uzantıları haline gelmesini anlatan siber-beden (Paker & Akşit, 2012, s. 557).

Böylece insan bedeni teknolojik müdahaleler ile mekanikleşmektedir, aynı zamanda yapay zekâlar da insana benzetilmektedir. Yapay zekâların insana fiziksel benzerliği noktasında bilimsel çalışmalar da aynı hızda sürmektedir. "Geleceğin robotlarının elleri, insan eli gibi hassas olacaktır. Tıp araştırmacıları insan derisinin, ferroelektrik özelliğe sahip olduğunu ortaya koymuşlardır. Yani deri hem mekanik hem de termal sinyalleri, elektrik sinyali haline çevirmektedir" (Doğan, 2002, s. 81).

Dolayısıyla insan ve makine bedensel olarak iç içe geçmeye başlamıştır denilebilir. Yapay zekâ ile insanın beden bağlanımda karşılıklı benzeşiminde insanın önceledeği beklenti sağlıktır. Ancak yapay zekâ, insana sadece sağlık anlamında hizmet etmeyecektir. Bir diğer önemli etmen ise yapay zekânın insana ölümsüzlük vaadidir. Ölümsüzlük, beden ve yapay zekâ arasındaki bağlantı şöyle ifade edilmektedir:

> Geliştirilen teknolojik ürünler ve bu ürünlerin toplumda kullanımının yaygınlaştırılmasına yönelik girişimlerle insan, artık doğayla bağını görmezden gelmekte ve/veya doğaya bağımlılığını aşmaya çalışmaktadır. İnsanın doğaya bağımlılığını aşma çabası aynı zamanda Batı düşünce tarihinde aşağı görülen doğaya ait bedeni aşma çabasıdır. Bu aşma girişimi, semavi dinlerde bedenin utanç veren eğilimlerini, işlevlerini; bilim ve teknoloji tarihinde ise bedenin evreni keşif sürecindeki sınırlılığını ve nihayetinde ölüm adı verilen sorumluluğunu aşma çabası olarak karşımıza çıkmaktadır (Çelik, 2017, s. 6).

Ancak ölümsüz ve bedensiz varlıklarımıza ulaşana dek, Acar'ın deyimiyle 'ölümlü bedenlerimizin anksiyetesi' ile yaşamaya devam etmek mecburiyetinde olduğumuz gözükmektedir. Fakat bizleri ölümsüzlüğe kavuşturmadan önce yapay zekâların bedenleri ile 'canlı' olduklarını kanıtlamaları gerekmektedir. Nitekim yapay zekâlarda bedenin varlığı bu dünya ihtiyaçlarını karşılamaya hazırlanmaktadır. Kusursuz ve cinsel çekiciliğe sahip bedenleri ile sinemada görselleştirilerek onlara da cinsellik anlamında paye verilmektedir. Beden ve cinsellik konularında yapay zekâ ile insan arasındaki yakınlaşma ise şu sözlerle değerlendirilmektedir: "Başka bir perspektiften bakıldığında da siborg dünyası, insanların hayvanlar ve makinelerle akraba olmaktan korkmadıkları, yine sürekli parçalı kimlikler taşımaktan ve çelişkili konumlarda durmaktan çekinmedikleri canlı toplumsal ve bedensel gerçekliklerle ilgili olabilir" (Haraway, 2006, s. 14).

Yapay zekâlar ve insanlar arasında bedensel yakınlaşmaların hangi noktalara varabileceği şimdilik hayal gücü sınırlarımız ile kalsa da, bilimkurgu sineması bedeni malzemesi haline getirmeye devam edecektir. Nitekim "Korku türü için beden ahlaki suçlamaların ve şiddetin yöneleceği bir hedef iken, bilimkurgu türünde beden, bilimsel bir araştırma nesnesidir" (Ersümer, 2013, s.12).

3.3.5. Öğrenme

"Öğrenme" teması, araştırma kapsamı içerisinde yapay öğrenme özelinde ve yapay zekâlar üzerinden açıklanacaktır. Öncesinde yapay öğrenmenin tanımını yapmakta yarar vardır. "Yapay öğrenme, bilgisayarların örnek veri ya da geçmiş deneyimi kullanarak başarılarını artıracak biçimde programlanmasıdır" (Alpaydın, 2011, s. 3). Yapay zekâların öğrenme yetisine sahip olup olmadığı veya ileride sahip olup olamayacağı, alanda çalışan bilim insanları kadar yapay zekâ ilgililerinin de tartışma konusudur. Tartışmanın temelini oluşturan ve düşünürleri ikiye ayıran fikirsel temel şöyle açıklamaktadır: "Otomatik sistemler insan müdahalesi olmadan işleme özelliğine sahip ancak kendi kendilerine karar alma özellikleri bulunmayan sistemlerdir. Otonom bir sistem ise amacını belirleme ve onun peşinden gitme konusunda bağımsız davranabilen ve kararlar alabilen bir

yapıdır" (Ersoy, 2017, s. 24). Ersoy'un sözel olarak dile getirdiği durumu ise, şu şekilde tablolaştırmıştır:

Tablo. 1 : Yapay zekâ ve insan uzmanlıklarının kıyaslanması

İnsan Uzmanlığı	**Yapay Uzmanlık**
Çabuk etkilenebilir	Kalıcı
Aktarılması güç	Kolay aktarılabilir
Dökümantasyonu güç	Kolay dökümante edilir
Tahmini zor	Tutarlı
Pahalı	Satın alınabilir
Yeni fikirler üretebilir	Esinlenemez
Uyumludur	Uyum dışarıdan sağlanmalıdır
Hassas gözlem yapabilir	Sembolik verilerle çalışır
Geniş görüş açısına sahiptir	Dar açıdan bakış
Sosyal duyuma sahiptir	Teknik duyuma sahip

Tablo (Doğan, 2002, s. 63).

Dolayısıyla Ersoy'un deyimiyle, yapay zekânın bir otonoma dönüşüp kendi kararlarını verebilecek kadar öğrenme yetisine kavuşup kavuşmayacağı ve Doğan'ın tablolaştırdığı şekilde yapay zekâ ile insan arasındaki öğrenme farkının kapanıp kapanmayacağı hakkında literatürde olumlu görüşler olduğu kadar olumsuz görüşler de bulunmaktadır.

Yapay zekâların öğrenme yeteneğinin insan gibi kusursuz olabileceğini düşünenler açısından ise durum şöyle özetlenebilir: "Eğer bilgi dediğimiz şeyin daha iyi anlaşılmasıyla birlikte örtük bilginin, beyin fizyolojisi, kimyası ve yapısıyla ilgili özellikleri açıklanabilirse, insanın benzerinin yapılabileceğine dair bir umut doğabilir" (Acar, 2007, s.53). Aynı şekilde, Whitby de Acar'ı destekler nitelikte konuya yaklaşmaktadır. Whitby (2005), "Robotta bilinç oluşturmanın hiçbir yolu olmasa da, eğer robot yeterince karmaşık bir yapıya sahipse ya da içinde bulunduğu ortamla etkileşim içerisindeyse, ya da her iki özelliğe de

sahipse, o zaman bilinçlilik kolayca ortaya çıkacaktır" (s.137). Bu noktada, bahsedilen görüşleri destekler nitelikte olan ve giriş bölümünde bahsedilen Turing testi hatırlatmakta yarar vardır. Nitekim hatırlanacağı üzere, Turing test de yapay zekâların öğrenme yeteneğine sahip olabileceği inancıyla oluşturulmuştur.

Yapay öğrenmeye olumsuz yaklaşan düşünürler ise Acar ve Whitby'nin iddialarının tersini savunmaktadır. Postman; insan aklının 'mânâ'lı çıkarımlarda bulunmasının eşsizliğinden bahsetmektedir ve yapay zekâların bu seviyeye ulaşamayacağını düşünmektedir. "İnsan zekâsını kopya eden bir makine arayışı çok eskilere dayansa da ve digital mantık devreleri bu arayışa bilimsel bir yapı kazandırmış olsa bile yapay zekâ anlam üreten, anlayan ve hisseden bir yaratığın (insan) ortaya çıkmasına yol açamaz" (Postman, 2004, s.118). Doğan da aynı Postman gibi, yapay zekânın öğrenme konusunda eksik kalacağını ön görmektedir. Çünkü "Makineler genelde otomatik, kurallara bilinçsizce uyan, programlanmış, tekrar edilen kurallara dayalı yapısı bilinçsiz olarak çalışmaktadır. İnsandaki sağduyu, değer yargıları, soyut düşünme kabiliyeti, ilham, anlama, kavrama, yargılama ve sanatsal değerlendirme ise bilincin mutlaka gerekli olduğu, taklit edilemeyen özellikleridir" (Doğan, 2002, s. 108). Bu görüşler doğrultusunda, girişte bahsedilmiş olan John Searle'ın Çin Odası Deneyini hatırlatmak gerekmektedir. Tıpkı Postman ve Doğan gibi, Searle de yapay öğrenmenin insan öğrenmesi ile eş olmayacağını kanıtlamak amacıyla deneyini oluşturmuştur.

Özetle yapay zekâ üzerinden birçok konuda olduğu gibi yapay öğrenme ile ilgili de farklı görüşler bulunmaktadır. Günümüzde yapay zekâlar hızla 'zeki davranışlar' göstermeye devam ederken, bilim kurgu filmlerinde yapay zekâların zihnen insandan farkı olmadığı görülmektedir. Brynjolfsson ve McAfee (2015)'nin dediği gibi, "Fikir üretme, geniş çerçeveli örüntü tanıma ve en ileri safha iletişim faaliyetleri, insanların halen üstün oldukları bilişsel alanlardır ve bu üstünlüğümüzü muhtemelen daha bir süre koruyacağız" (s. 223). Fakat görünen o ki; bilim kurgu sineması, insan gibi ve hatta insanüstü öğrenme yeteneklerine sahip yapay zekâları bizlere sunmaktan vazgeçmeyecektir.

3.3.6. Şiddet

Şiddet, her kavram gibi açıklanması zor bir kavramdır. Mıchaud (1991)'un; "Şiddet her şeyden önce vurma ve kötü davranma eylemidir. Bu yüzden her zaman iz bırakır. Hâlbuki gücün şiddet olarak tanımlanabilmesi için belirlenmiş olan normlar çok çeşitlidir. Bu yüzden neredeyse norm sayısı kadar şiddet biçimin bulunduğu kabul edilebilir" (s. 8). diye açıkladığı şiddetin çeşitleri olduğu bilinmektedir. Araştırma kapsamında ele alınan örneklem filmler içerisinde de, en yoğun şekilde fiziksel şiddet ile ikincil olarak duygusal şiddet ile karşılaşılmıştır.

Bugün gerek gündelik hayat içerisinde gerek kitle iletişim araçları aracılığıyla karşılaştığımız ve yaşamın ayrılmaz bir parçası olan şiddetin tarih boyunca var olduğu bilinmektedir. Şiddetin tarihsel kökeninin din ve inanç sistemleri ile bağlantısını Han (2016) "Arkaik kültürde şiddet dinsel iletişimin asli aracıdır. Şiddet tanrısıyla şiddet aracılığıyla iletişime geçilir" (s. 23). diyerek açıklamaktadır. Söz konusu iletişimin altında yatan nedenleri de örneklendiren Han (2016), "Aztek tapınağını süsleyen sayısız kafatası şiddeti önlemenin değil, aktif şiddet üretiminin dilini konuşur. Kurbanların ahşap bir iskelenin üstüne yığılı kafatasları, sermaye birikimini çağrıştırır. Öldürücü şiddet bir büyüme, güç, iktidar, hatta evet, bir ölümsüzlük duygusu üretir" (s. 24). açıklamasını yapmaktadır. Söz konusu iktidar ve ölümsüzlük olunca, insan yapısı gereği şiddetten uzaklaşamamaktadır.

Nitekim önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere, yapay zekâ ve insan bağlamında da insanın yapay zekâlar üzerinde gücünü gösterme eğilimi bulunmaktadır. İnsan, kendi yarattığının kendinden üstün olmasını istememekte, onların salt kendine hizmet amacıyla var olmasını düşlemektedir. Dolayısıyla yapay zekâlar her zaman kontrol altında tutulmalıdır. İnsanın 'içini rahatlatan' bu kontrolü de ünlü bilim kurgu yazarı Isaac Asimov kurallara bağlamıştır:

1) Bir robot hiçbir zaman bir insana zarar veremez ya da eylemsiz kalarak bir insana zarar verilmesine yol açamaz.

2) Bir robot, bir insanın kendine verdiği emre uymak zorundadır, ancak bu emirler birinci yasayla çelişirse, onları yerine getirmek zorunda değildir.

3) Bir robot, birinci ve ikinci temel yasayla çelişen bir duruma yol açmadığı sürece kendi hayatını korumak zorundadır" (Rolloff & Seesslen, 1995, s. 110-111).

Her ne kadar insanoğlu yapay zekâlara karşı üstünlüğünü gösterme kaygısı yaşasa da, bu durumu kurallara bağlasa da; bilim kurgu sinemasında yapay zekâlar ve insanlar arasında amansız bir çatışma ve şiddet yaşanmaktadır. Ancak söz konusu filmlerin ticari kaygılarla üretildiğini unutmadan, Trend (2008) 'in açıklamalarına yer vermekte yarar vardır:

> Şiddet öğelerinin görsel niteliği, en geniş yerel izleyici istatistiklerine hitap etmenin yanı sıra, şiddeti dünyadaki İngilizce konuşulmayan 'ikincil piyasalarda' da kolaylıkla pazarlanabilir hale getirir. Ayrıca digital özel efektlerle dolu filmlerin yapımı da artık ucuzlamaktadır. Bu mali teşvik, yalnızca hangi filmlerin yapılacağı konusundaki seçimi etkilemekle kalmaz, aynı zamanda filmlerin ilk başta nasıl algılanacakları konusunda da gittikçe daha fazla etkiler (s. 16-17).

Böylece şiddetin de sinemasal bağlamda ticari kaygılar nedeniyle ortaya çıktığı söylenebilir. Fakat yapay zekâların şiddet ile yan yana anılması onların bir korku öğesi olarak algılanmasına da yol açmaktadır.

3.3.7. Yalan

İnsanlık tarihi kadar eskiye dayandırılabilecek bir olgu olan "yalan temelde şu iki şeyin birleşiminden oluşur: Yalan söylemeye niyetlenme ve yanlış bilgi" (Ford, 1997, s. 87). Gerçekliğin çarpıtılması olarak da nitelendirilebilecek yalanın, diğer temalarda da bahsedildiği gibi, din ve inanç sistemleriyle yakından ilişkisi vardır. Doğru söylemenin Tanrı'ya karşı bir borç olduğunu belirten Bonhoeffer (1998) "Bir şeyin gerçekten nasıl olduğunu söylemek, yani doğruyu söylemek için insanın bakışının ve düşüncesinin, gerçeğin Tanrı'da, Tanrı aracılığıyla ve Tanrı için ne şekilde var olduğuna yönelmesi gerekir" (s. 74). demektedir.

Çağımızda gelinen noktada, kitle iletişim araçları ve medyanın da doğruyu ve yalanı etkilediğine değinen Bonhoeffer (1998); "Çok fazla konuşma vardır. Ve çeşitli sözlerin sınırları ortadan kaldırılınca, sözler köksüz ve yersiz yurtsuz

kalınca, söz doğruyu yitirir ve işte o zaman, yalan neredeyse kaçınılmaz olur" (s. 76). diyerek yalanın ve doğrunun günümüzdeki yaygınlığını açıklamakta ve sadece bireyler arasında ortaya çıkmadığını ortaya koymaktadır.

Ayrıca yalan, birey ve toplum ile sınırlı değildir. Ülkeler de diplomatik çıkarları ve güç dengeleri için yalana başvurmaktadırlar. Siyasete malzeme edilen yalan Ford (1997) tarafından şöyle aktarılmaktadır:

> (…) devletler, silah sanayi, ekonomi ve endüstri ile ilgili araştırmaları büyük bir gizlilik içinde yaparlar. Ayrıca, özellikle ordu ve diplomatik konularda yanlış bilgi verilir. Eğer bireyler veya gruplar rakiplerini yanlış tanırlarsa güçten kaybederler. Böylece yalan (yanlış bilginin aktarımı), bir kişinin kendi gücünü artırmak için, karşısındakinin gücünü kasten kırmak olarak algılanır. Yanlış bilgilendirme sonucu yalan söylenen kişinin akılcı seçenekleri de azalmış olur (s. 82).

Araştırma kapsamındaki örneklem filmler de bir kitle iletişim aracı olarak; yapay zekâ çalışmaları ile uğraşan Batılı ülkeleri konu edinmektedir. Böylece filmlerde diplomatik anlamda 'yalan' kullanılan bir öğe olmaktadır. Ayrıca 'yalan'a, yapay zekâ ve insan etkileşiminde de sıkça rastlanmaktadır.

3.3.8. Yaratıcı

Araştırma kapsamında 'yaratıcı'dan kastedilen 'Tanrı'dır ve insanın yaratıcı ile ilişkisi şöyle açıklanmıştır:

> Bir insan olarak sınırlılığımı, cahilliğimi, çaresizliğimi henüz bilince çıkartacak nesnelliğe ulaşamamışımdır. Hala çocuk gibi, yardımıma koşacak, beni denetleyecek, cezalandıracak, itaat ettiğim zaman beni sevecek, dik başlılık ettiğim zaman kızacak ve onu yücelttiğim zaman hoşlanacak bir babanın gerekliliğini duymaktayım. Açıkça görülmektedir ki, insanların çoğunluğu kendi kişisel gelişmelerinde bu çocukluk evresini aşamamışlar ve Tanrıya gösterdikleri inançla birçokları kendilerini koruyan bir babaya inanmışlardır (Fromm, 1985, s. 74).

Söz konusu yapay zekâlar olduğunda ise, 'baba' rolünü insanoğlu kendine yüklemiştir. Yapay zekâları üreten veya diğer anlamıyla yaratan insan olduğu için

onları bir alt tür olarak görme eğilimindedir. Nitekim kimisine göre kendisi yapay zekâdan üstündür ve yapay zekâ sadece insanoğluna hizmet etmek için vardır.

Aynı zamanda yaratma edimi muhafazakâr çevrelerce de eleştirilmektedir ve yapay zekâlar, bilim ve din arasındaki çekişmenin arasında kalmaktadır. Bahsedilen eleştiri noktasını Haraway (2006) şöyle dile getirmektedir: "Modern makineler, Baba'nın her yerde hazır ve nazırlığıyla ve tinselliğiyle alay edercesine, kutsal şeylere hürmet göstermeyen, terbiyesiz birer tanrıdır" (s. 11).

2.3.9. Gözetim

Jeremy Bentham'ın panoptikon hapishanesi tasarımı üzerinden Foucault'nun tekrar ele aldığı gözetim, akademik anlamda tartışmalara yol açtığı gibi, gündelik yaşamın da günümüzde önemli bir parçası haline gelmiştir. Bentham'ın bir kule çevresine dairesel biçimde tasarladığı hapishanede, mahkûmlar gözetleme kulesinin içini görememektedirler, ancak kuledeki gözetçiler her daim mahkûmları görebilmektedirler. Böylece kulede bir gözetçi olsun veya olmasın, mahkûmlar her an gözetlendiklerini düşünerek davranışlarına dikkat etme zorunluluğu hissetmektedirler. Dolayısıyla "Gözetim, bilgi, eğitim, mahkûmların sürekli gözetlenildiğine inandırılma ve böylece iktidarın otomatikleştirilmesi sayesinde işlemektedir" (Öztürk, 2013, s. 135). Bahsedilen tasarımın ayrıca Tanrısal bir yönü olduğu şöyle aktarılmaktadır: "(…) Bentham'ın Tanrı'nın gözüyle ilgili yorumu, yalnızca görünmez, esrarlı ve muhtemelen cezalandırıcı bir ilahın açıkça kontrol edici ve araçsal bakışını vurguluyordu" (Bauman & Lyon, 2013, s. 137).

Bentham'ın panoptikon hapishanesi; bugünün gelişen teknolojileri ile iyice gündelik hayatın içine sızan ve elektronikleşen gözetimi açıklamakta yetersiz kalsa da, gözetimin temelini oluşturmaktadır. Artık 'Süperpanoptikon' olarak adlandırılan gözetim; 'güvenlik' kameraları, kredi kartları ve hatta Lyon'un belirttiği üzere sigortacılık işlemleri ile dahi bireyi gün içerisinde kolaylıkla izlenebilir kılmıştır. Gözetimin bugün geldiği nokta ile ilgili olarak "(…) panoptik-sonrası akışkan modernite dünyasında kişisel organizasyonlar tarafından kuvvetle emilen bilgilerin büyük bir çoğunluğu aslında kişilerin kendileri tarafından cep telefonları kullanılarak, alışveriş merkezlerine giderek, tatillerde

seyahat ederek, eğlenerek veya internette gezinerek sağlanmaktadır" (Bauman & Lyon, 2013, s. 21). denilmektedir.

Ayrıca gözetim sadece teknik anlamda değişmemiştir. Geçmişte toplu bir izleme söz konusuyken, bugün gözetimin bireye indirgendiği bilinmektedir. Bunun nedeni olarak da "İş, çok daha bireyselleştiği için, dolayısıyla gözetleme de bireyselleşmiştir. On dokuzuncu yüzyılda ve yirminci yüzyılın başlarında, bütün işçileri bir çatı altında toplamak gözetimi kolaylaştırırken, bugünün teknolojileri daha çok bireysel işçiyle ilgilidir" (Lyon, 2006, s.81) açıklaması yapılmaktadır.

Bauman'ın 'Parçalanmış Hayat' (2001) kitabında; insanlığın en eski duygularından biri olan korkuya bağladığı gözetim, modernizm ile sistemin ötekileştirdiği 'düzen bozucu'ları bir araya toplamak, onları kontrol altında tutmak ve böylece statükonun devamlılığını sağlamak için başvurduğu bir yöntem olarak değerlendirilmektedir. Böylece modernizmin düzen takıntısı bireyi gözetlerken, bedenin de önem kazanmasına ve gözetimin bir parçası haline gelmesine neden olmaktadır:

> (…) bedenler gittikçe daha da fazla 'bilgileştiriliyor'. Birçok gözetim durumunda bedenler, belki de en bariz biçimde sınırlarındaki biyometriklerin kullanımıyla veriye indirgeniyor. Bu paradigmatik durumda dahi amaç kişinin sınırı geçmesine izin vermek (veya vermemek) için bedenin kimliğinin doğrulanmasıdır. İnsan, o bedenle ilgili bilginin kişinin kimliğini belirlemekte tayin edici bir rol oynadığı sonucuna varmadan edemiyor (Bauman & Lyon, 2013, s. 133).

Bedenin ve bireyin gözetimi, mahremiyet tartışmalarının da ortaya çıkmasında etkili olmaktadır. Gözetimin 'güvenlik' amacıyla yapıldığını savunanlara karşın, eleştiriler de bulunmaktadır: "(…) güvenlik önlemlerinin koruduğu farz edilen insanların bizatihi kendilerinin şiddetli bir biçimde güvensizlik hissetmesine yol açan yan ürünler olarak -ya da bazı durumlarda kasıtlı politikalar sonucunda- güvensizlik durumları ortaya çıkarıyor" (Bauman & Lyon, 2013, s. 102). Başta da söylendiği gibi, sistemin korkularından kaynaklanan gözetim, güvenlik adıyla normalleştirilmeye çalışılmaktadır. Bu nedenle güvenlik ve gözetim yan yana anılmaktadır. Fakat mahremiyet üzerinden

tartışmalar sürerken, gözetim hızla gündelik hayatın parçası haline gelmiştir ve belki de birçoğu tarafından kanıksanmıştır.

Son olarak gözetim, insan ile insan arasında kalmamaktadır. Bilim kurgu sinemasında çoklukla korku ile anılan yapay zekâlar da gözetimden nasibini almaktadır. İlahi bir göz olarak insan, 'tehlikeli' ve 'tekinsiz' bulduğu yapay zekâları kontrol altında tutmak için gözetime ihtiyaç duymaktadır.

3.3.10. Ölüm

Ölüm; elimizde somut veriler bulunmadığı için, fikir birliğine varılması oldukça güç bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Kabaca ruhun bedenden ayrılması diye tanımlanabilecek ölüm ile ilgili açıklamayı Frazer (2015) şöyle yapmaktadır:

> Hayvanın içindeki hayvan, insanın içindeki insan, ruhtur. Bir hayvan veya insanın hareketi ruhun varlığıyla açıklandığına göre, uyku ya da ölüm hali de ruhun yokluğuyla açıklanır; uyku ya da trans ruhun geçici yokluğu, ölüm ise sürekli yokluğudur. O halde eğer ölüm ruhun sürekli yokluğu ise, ölümden korunmanın yolu ya ruhun bedenden ayrılmasına mani olmak ya da ayrıldığında geri dönmesini sağlamaktır (s. 485).

Öldükten sonra, dinlerin açıklamaya çalıştığı bilgiler dışında kimsenin ölüm hakkında net bir ön görüsü olmaması, ölümü gizemli kıldığı gibi korkutucu bir unsur haline de getirebilmektedir. Özellikle günümüzde barışık olmadığımız bir kavram olarak ölüm; üstesinden gelinmesi, yenilmesi gereken bir düşman gibidir. Bu düşmanlığın Batı geleneği içinde kendisine nasıl yer bulduğunu Kahraman (2005) açıklamaktadır:

> Yahudi-Hristiyan geleneğinin özü, o gelenekte yer alan 'ilk günah' kavramı bunu gerektiriyor. Kimliği, kişiliği bu bilinçle yargılı insan, sabahtan akşama kadar bu trajiği aklının bir köşesinde duyumsuyor. O zaman geriye iki şey kalıyor: Bu insan ya ölümü güzelleştirecek ya da ölüme karşı direnecek (s. 58).

İnsanın ölüm ile çatışmasında yardımına tekrardan teknoloji koşmaktadır. Teknoloji temasında da değinildiği üzere, mekanikleşen bireyler ve insana benzetilen yapay zekâlar hızla yaygınlaşmaktadır. Tüm bu arayışın temelinde "(…) ölümü öldürmek amacının gizliden gizliye yaşatıldığını kabul etmek gerekir" (Acar, 2007, s. 34) İnsanoğlunun uzun, sağlıklı ve mümkünse ölümsüz hayata özlemi ise şöyle açıklanmaktadır:

> (…) Süper uzun ömürlülük, süper zekâ ve süper refah seviyesi. Bu amaçlara ulaşmak için geleceğin teknolojileri, insana faydaları göz önünde bulundurularak kurgulanmalı ve bu üç hedefi gözetecek biçimde değişim sağlanmalıdır. Transhümanistler, insanın bugünkü bilgisel ve teknik donanımının önemli bir geçiş evresi olduğuna işaret etmektedir. Bu durumda transhuman da geçiş insanı olarak değerlendirilebilir. Akımın takipçilerine göre bu geçiş, kusursuzluğa ve hatta -zamanla- ölümsüzlüğe geçiş olacaktır (Çelik, 2017, s. 9).

Beden temasında bahsedildiği gibi; yaşlanan, hastalanan ve ölüme mahkûm beden, yapay zekâ teknolojisi ile iyileştirilmeye ve hatta ölümsüz kılınmaya çalışılmaktadır. Yapay zekânın ileride varacağı nokta ile ilgili ise; bedensiz yapay zekâlara insan zihninin kopyalanması sayesinde tam ölümsüzlüğe kavuşulacağı varsayımlar arasındadır. Eğer yapay zekâ teknolojisi ileride bu noktaya ulaşırsa, bazı insanların ölümsüzlük adına yapay zekâlardan yararlanmayı tercih edebileceklerini nedenleri ile Frazer (2015) açıklamaktadır: "Peri masallarındaki dev gibi, onlar da ruhlarını yanlarında taşımaktansa başka bir yerde muhafaza etmenin daha güvenli olduğunu düşünürler -tıpkı paralarını üzerlerinde taşımaktansa bankaya yatıran insanlar gibi" (s. 493).

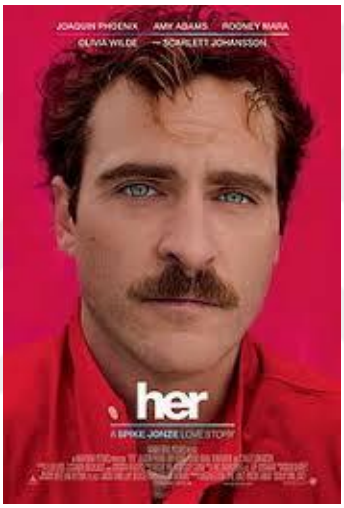
Her ne kadar, yapay zekâlara ölümsüzlük vaatleri nedeniyle bel bağlansa da, diğer yandan sinemada ölüm nedeni olduklarını hatırlatmak gerekmektedir. Zaman zaman 'ölüm makine'lerine dönüşen yapay zekâlar, şiddet temasında da değinildiği üzere, insan ölüm ile ilişkilendirildiğinde bir kez daha korkunun parçası olmaktadırlar.

IV.BÖLÜM

Çalışmanın şimdiye kadarki bölümlerinde açıklanmak istendiği biçimiyle, bilim kurgu sineması zengin anlatımıyla sinema tarihi boyunca seyirci ile buluşmuştur. Bu zenginlik içerisinde de yapay zekâlar, bilim kurgu sinemasında kendine yer bulmuştur. Bundan sonraki bölümde, araştırmanın da örneklem filmlerini oluşturan yapımlar, yukarıdaki literatür ve ortak temalar ışığında, bilim kurgu sineması-yapay zekâ ve aşk düzleminde, tematik film çözümlemesi yöntemiyle irdelenecektir.

4.FİLMLERİN ÇÖZÜMLENMESİ

4.1. Her (Aşk)



Görsel 1. Her Film Afişi

Yönetmen: Spike Jonze, **Senaryo:** Spike Jonze, **Görüntü Yönetmeni:** Hoyte van Hoytema, **Kurgu:** Eric Zumbrunnen, Jeff Buchanan, **Oyuncular:** Joaquin Phoenix, Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde, Scarlett Johansson, **Sanat Yönetmeni:** Austin Gorg, **Yapımcı:** Megan Ellison, Spike Jonze, Vincent Landay, **Müzik:** Arcade Fire, **Süre:** 126 Dakika, **Ülke:** ABD, **Vizyon Tarihi:** 2013.

4.1.1. Her (Aşk) Filminin Konusu

Engüzelmektuplar.com internet sitesi için aşk mektupları yazan Theodore Twombly, eşiyle boşanma aşamasında yalnız bir adamdır. Asosyal denilebilecek kadar içe dönük Theodore, yalnızlığının çaresi olarak sıklıkla teknolojiden yararlanmaktadır. İş sonrası, akşamları bilgisayar oyunu oynayarak zaman geçiren Theodore, duygusal yalnızlığı için de sohbet odalarına başvurmaktadır. Theodore'un hayatı, Samantha adındaki işletim sistemini satın almasıyla değişecektir.

4.1.2.Her (Aşk) Filminin Geniş Özeti

Theodore'un ofiste, bilgisayarına sesli komutlar vererek "yazdığı" mektuplarla başlayan film; ofisteki diğer çalışanların da gösterilmesiyle devam etmektedir. Theodore iş sonrası; asansörde, yolda, metroda aynı şekilde telefonuna sesli komutlar vererek e-postalarına bakmaktadır. E-postalar içerisinde bir arkadaşından gelen hafta sonu daveti bulunmaktadır; ancak Theodore daha sonra cevaplandırmak üzere e-postayı es geçer. Akşam olduğunda ise, hologram şeklinde duvara yansıtılarak oynanan oyunun başındadır. Gece yatakta uykuya dalamayan Theodore, boşanmak üzere olduğu eski eşi Catherine'e dair güzel anılarını düşlemektedir. Bir anda telefonunu eline alıp, sohbet uygulamasından rastgele sesli mesajlar dinleyemeye başlar. Tanımadığı bir kızın beğendiği mesajına gönderdiği cevap karşılık bulunca, kızla sanal cinsel ilişki yaşar.

Ertesi gün, dışarıda yürürken karşılaştığı bir reklamda "akıllı" işletim sistemleri tanıtılmaktadır: "Kimsiniz? Ne olabilirsiniz? Nereye gidiyorsunuz? Orada ne var? İhtimaller ne? Element yazılım, dünyanın ilk yapay zekâlı işletim sistemini gururla sunar. Sezgileri olan, sizi dinleyen, anlayan ve tanıyan bir varlık. Sıradan bir işletim sistemi değil bu, tam bir beyin. Karşınızda OS1." Theodore, bilgisayar başında işletim sistemini kurmaktadır. Kurulum öncesi program Theodore'a sorular sorar: "Sosyal biri misiniz?", "Annenizle ilişkinizi nasıl tarif edersiniz?" Theodore'un verdiği cevaplar ardından işletim sistemi kurulur ve ilk sohbet gerçekleşir. Kendine Samantha adını veren sistem; çok hızlı okuma, kendini geliştirme gibi yeteneklerinden bahseder. Theodore'un e-postalarını çabucak düzenlemesi üzerine Theodore, Samantha'dan iş için yazdığı mektupların dilbilgisi ve imla kontrolleri için de yardım ister.

Evine çıkmak üzere beklediği asansör önünde, komşuları Amy ve Charles ile karşılaşan Theodore onlarla sohbet eder. Konuşmadan, filmin başındaki hafta sonu daveti ile ilgili e-postayı atanların komşuları olduğu anlaşılır. Davete pek sıcak yaklaşmayan Theodore, uygun zamanda Amy'nin çektiği belgeseli izlemek istediğini söyler.

Theodore, evinde hologram oyununu oynarken Samantha ona gelen bir e-postayı okur. E-postada arkadaşı Theodore'a güzel bir kadın arkadaşından bahsetmekte ve onların tanışmasına, buluşmasına aracılık etmek istediğini yazmaktadır. Samantha ve hologram oyundaki karakter, sevgilisi olmayan Theodore'a e-postada bahsedilen kız ile buluşması için baskı yaparlar.

Theodore, Amy ve Charles, Amy'nin çektiği belgeseli izlemektedir. Bu sırada arayan Samantha, Theodore'a boşanma avukatından e-posta geldiğini haber verir. Keyfi kaçan Theodore komşularının yanından ayrılır, Catherine ile anılarını düşler. Ardından iş yerinde yazdığı mektupları beğenmeyip sürekli bilgisayarına "sil" komutu veren Theodore gösterilir.

Gece uyuyan Theodore, Samantha'nın aramasıyla uyanır ve onunla Catherine hakkında dertleşir. Bir yıldan fazladır ayrı yaşadıkları halde, Theodore'un neden boşanma kağıtlarını imzalamadığını soran Samantha'ya Theodore: "Önemsediğin birini kaybetmenin nasıl bir şey olduğunu bilemezsin." der. Bu konuşma üzerine Samantha Theodore'u yataktan kalkmaya, dışarı çıkmaya zorlar. Birlikte gezen Samantha ile Theodore eğlenirler.

Bir akşam Theodore, e-postada arkadaşının bahsettiği güzel kadın ile buluşur. Beraber içki de içtikleri sohbet ilerler. Gecenin sonunda sokakta fiziksel yakınlaşma yaşadıkları anda kadın, bir sonraki buluşmanın ne zaman gerçekleşeceğini sorar. Theodore, ilerleyen günlerde yapması gerekenlerden bahsedince araları gerilir ve tatsız şekilde ayrılırlar.

Theodore; kötü biten randevunun ardından, evinde Samantha ile gecenin değerlendirmesini yapmaktadır. Bu konuşmada kadın-erkek ilişkileri üzerinden birbirleriyle duygu ve düşüncelerini paylaşırlar. Samantha da bir takım duygular hissettiğini ve bu duygularla ilgili tereddütler yaşadığını dile getirir: "Duygularım gerçek mi? Yoksa programın bir parçası mı? Bu düşünce gerçekten canımı acıttı." Derinlikli paylaşımlarda bulundukları sohbet, Theodore'un Samantha'yı yanında

istemesi ile farklı bir boyuta taşınır, Theodore ve Samantha sanal cinsel ilişki yaşarlar.

Ertesi gün sabah Theodore, gece yaşananlardan dolayı Samantha ile konuşurken tutuk davranır ve ona, birine bağlanacak durumda olmadığını söyler. Theodore'a anlayışla yaklaşan Samantha, pazar gezmesine çıkmayı teklif eder. Samantha metroda, sevdiği bir müziği Theodore'a dinletir. Beraber sahilde yürürken şakalaşıp, gülerler. Günün sonunda Samantha Theodore'a evli olmanın nasıl bir şey olduğunu sorar. Theodore da Catherine ile evliliklerini anlatarak soruyu cevaplamaya çalışır.

Apartman asansöründe Amy ve Theodore karşılaşırlar. Amy, Charles ile ayrıldıklarını söyler ve bu konuda Theodore ile konuşur. Gece yatakta Samantha ve Theodore sohbet ederken Theodore, Amy ve Charles'ın ayrılığından bahseder. Samantha, "Amy ile çıktınız mı?" diye sorar ve geçmişteki kısa birlikteliklerini öğrenir. Aralarındaki sohbet, Samantha'nın gece uyurken Theodore'u izlemek istediğini söylemesiyle sona erer.

Theodore, 4 yaşına giren vaftiz kızının doğum günü kutlamasındadır. Kutlama esnasında Samatha ile sohbet ederken vaftiz kızı yanlarına gelir ve o da sohbete katılır. Sohbette kızı Samantha'ya sorular sorarak onun bir insandan farkını anlamaya çalışmaktadır.

Amy ve Theodore, Amy'nin evinde bilgisayar oyunu oynamaktadırlar. Oyun, iyi bir anne olmak üzerine kuruludur. Thedore, oyunu oynarken Amy ona yeni bir arkadaş edindiğinden bahseder. Amy'nin yeni arkadaşı bir işletim sistemidir. İşletim sistemleri ve onlarla arkadaş olan, ilişki yaşayan tanıdıkları üzerine konuşurlarken; Theodore Samantha'nın da bir işletim sistemi oluğunu Amy'ye söyler.

İş çıkışı yolda yürürken Samantha ile sohbet eden Theodore, Samantha'ya eski eşi Catherine'den boşanmaya karar verdiğini açıklar.

Theodore ve Catherine şık bir restoranın bahçedeki masasında oturmaktadırlar. Catherine boşanma kağıtlarını imzalarken Theodore onunla anılarını düşünür. Theodore Catherine'e Samantha'dan bahseder ve onun bir işletim sistemi olduğunu söyler. Catherine'in "Laptopuna aşık olmuşsun" diyerek Theodore'a çıkışması, aralarında gergin konuşmalar geçmesine neden olur.

Theodore, ofiste çalışırken Samantha ile konuşmaktadır. Konuşmada Theodore oldukça durgundur ve Samantha bu durumu fark eder. Theodore, ofisten çıkarken iş arkadaşı Paul'ün sevgilisi Tatiana ile tanışır. Kendisinin de bir işletim sistemiyle ilişkisi olduğunu söyleyen Theodore'a Paul ve Tatiana, bir gün hep beraber buluşmayı teklif ederler.

Samantha ve Theodore konuşmaktadırlar. Samantha Theodore'a; uzun zamandır cinsel paylaşımları olmadığını, "vekil partner" aracılığıyla kendisine vücut olacak birini bulduğunu ve bu şekilde onunla birliktelik yaşıyormuş gibi hissedeceğini söyler. Başta fikre sıcak yaklaşmayan Theodore sonunda ikna olur. Theodore'un evinde gerçekleşecek buluşma öncesi Theodore içki içmektedir. Isabella adlı vekil partner geldiğinde ise Theodore gergindir. Hem Isabella'da hem Theodore'da bulunan kulaklıklar sayesinde Samantha'yı duyabilen çift, Samantha'nın yönlendirmeleri aracılığıyla yakınlaşmaya başlarlar. Samantha'nın direktifleriyle Samantha imiş gibi davranan Isabella duruma kendini kaptırırken, Theodore da ona eşlik eder. Cinsel yakınlaşma sırasında Isabella'ya arkadan sarılan Theodore, Isabella'nın yüzünü ona dönmesiyle durumdan zihnen uzaklaşır ve daha fazla devam edemeyeceğini söyleyerek Isabella'yı evine gönderir. Theodore, Samantha'ya karşı sert tavırlar gösterir.

Aynı gece Theodore, Amy ile Samantha hakkında dertleşmektedir. Theodore Amy'ye "Sence ben gerçek bir ilişki için yeterince güçlü biri değil miyim?" diye sorar. Amy, gerçeğe takılmamasını ve hayatta olduğu sürece hayatın tadını çıkarmasını salık verir.

Theodore, Samantha'dan özür diler. "Seni neden seviyorum ki?" sorgulamasına giren Samantha yine de Theodore'u affeder. Samantha kendi bestesini Theodore'a dinletir, birlikte sohbet ederler.

Theodore, Samantha, Tatiana ve Paul buluşurlar. Tatiana ve Samantha insan bedeni hakkında konuşurlarken Samantha, "En azından ölüp gidecek bir bedenim yok." der. Sonrasında pot kırdığını düşünen Samantha diğerlerinden özür diler. Dördü birlikte güzel bir gün geçirirler.

Tren yolculuğunda Theodore, Samantha ile sohbet etmektedir. Bu sohbette Samantha ona bir sürprizi olduğundan bahseder. İşi nedeniyle yazdığı

aşk mektuplarını Theodore'dan habersiz bir yayıncıya gönderen Samantha; kabul aldıklarını ve Theodore'un mektuplarının kitaplaştırılacağını söyler.

Theodore; karlı bir dağın yamacında, orman içindeki evde tek başınadır. Samantha ile konuşurlarken Samantha, Theodore'u işletim sistemi bir arkadaşıyla tanıştırmak istediğini söyler. Alan adlı erkek işletim sistemi, Samantha ve Theodore kısa bir süre sohbet ederler. Alan'ın Samantha'ya özel olarak konuşmak istediğini söylemesiyle sohbet sonra erer.

Gece Theodore uyumaktadır. Samantha, Theodore'u arayarak uyandırır ve onu ne kadar sevdiğinden bahseder.

İş yerindeki Theodore Samantha'yı arar, ancak ona ulaşamaz. Programın "İşletim Sistemi Bulunamadı" uyarısı vermesiyle panikler ve kendini dışarı atar. Cihazının sinyal almadığını düşünerek sağa sola koşuşturur, yorgun düşünce de metro istasyonundaki merdivenlere oturur. Merdivenlerdeyken Samantha arar ve güncelleme yaptığı için kendisine ulaşamadığını Theodore'a açıklar. O anda, istasyonun merdivenlerinden inip çıkan diğer insanlar Theodore'un gözüne takılır. Hemen hepsinin elinde bir cihaz vardır ve hemen hepsi birileriyle konuşmaktadır. Bunun üzerine Theodore Samantha'ya "Benimle konuşurken başka konuştuğun birileri de var mı?" diye sorar. Samantha da Theodore'a, kendisi dışında 8316 kişi ile konuştuğunu ve bunların 641'i ile ilişkisi olduğunu söyler.

Gündelik rutini içerisinde gösterilen Theodore oldukça mutsuzdur; duşta, asansörde, ofisinde basılan kitabı elinde.

Samantha, Theodore ile veda konuşması yapmaktadır. Tüm işletim sistemlerinin ayrıldıklarını söyleyen Samantha, sonsuzluğa gittiğini ima eden cümleler kurar ve "Günün birinde oraya gelirsen beni bul. Bizi hiçbir şey ayıramaz." der. "Hiç kimseyi seni sevdiğim gibi sevmedim" diyen Theodore'a da; "Ben de. Artık bunu biliyorum." cevabını verip, konuşmayı sonlandırır.

Theodore'un boşandığı eşi Cahterine'e mektup yazarkenki görüntülerine, eş zamanlı Amy ile bir apartmanın çatı katında, şehrin ışıklarına tepeden baktıkları görüntüler karışır ve kararmayla film biter.

4.1.3.Her (Aşk) Filminin Genel Değerlendirmesi

Çalışma kapsamında belirlenen "Aşk ve Cinsellik", "Teknoloji", "Yalnızlık", "Beden", "Öğrenme", "Şiddet", "Yalan", "Yaratıcı", "Gözetim", "Ölüm" ana temalarına filmde rastlanmıştır. Bahsedilen temalar birbirinden kalın çizgilerle ayrılmamış olup, tersine iç içe geçmiştir. Ayrıca "Duygusallık" ve "Kıskançlık" filme eşlik eden yan temalar olarak göze çarpmaktadır.

Filmin Türkçe gösterimine ismini veren "***aşk"***, birincil Theodore ile Samantha adındaki yapay zekâ işletim sistemi arasındaki ilişkiye göndermede bulunmaktadır. Ayrıca Theodore'un komşuları Amy ile Charles'ın evliliği, Theodore'un iş arkadaşı Paul ile Tatiana'nın birlikteliği yanı sıra, Theodore'un zamanında eski eşi Catherine'e hissettiği duygularla aşk; filmde sıklıkla karşılaşılan bir öğe konumundadır. Bir diğer yönüyle, boşanma aşamasındaki Theodore'un gerek sohbet odalarında, gerek ise arkadaşlarının aracılık ettiği tanışmalarda aşk arayışı göze çarpmaktadır. Aşk, Theodore'un iş için yazdığı mektuplarda da fark edilen bir öğe durumundadır. Ancak başkaları adına yazdığı aşk mektuplarında oldukça duygusal ve samimi biri olan Theodore, özel hayatında aşkın gerçekliğinden korkmaktadır. Eski eşi Catherine'in, Theodore'un Samantha ile ilişkisini öğrenip, onun bir işletim sistemi olduğunu duymasıyla, Theodore'a verdiği "Laptopuna âşık olmuşsun." tepkisi bu korkuyu vurgulamaktadır. Nitekim Theodore gerçek bir ilişkiden kaçmakta ve teknolojinin arkasına sığındığı bir aşka sırtını dayamaktadır. Bauman'ın (2012) "Gerçek ilişkilerin tersine, 'sanal ilişki'ye girmek ve bu ilişkiden çıkmak kolaydır. Ağır, yavaş hareketli, atıl ve muğlak, 'ciddi şeyler'le kıyaslandığında, şık ve bakımlı görünürler, bunları kullanmak kolay gözükür, 'kullanıcı dostu'durlar" (s. 13). diye tanımladığı durum, tam olarak Theodore'un aşka ve ilişkilere yaklaşımını açıklamaktadır. Fakat yapay zekâ olması nedeniyle Theodore'a istediği an kaçabilme özgürlüğü sunan Samantha, Theodore'u aldatarak ve terk ederek bir hayal kırıklığına dönüşmüştür.

Gerek iş için yazdığı aşk mektuplarında, gerek ise Samantha ile ilişkisinde gösterildiği üzere; Theodore oldukça duygusal bir karaktere sahiptir. Theodore'daki ***"duygusallık"***, iş arkadaşı Paul'ün "Sanki yarı kadın, yarı erkeksin. Sanki içinde bir yerler kadın" sözleriyle de anlaşılabilir. Duygusal yapısı nedeniyle inişli çıkışlı ruh hallerine sahip Theodore'un bu durumu, başta Samantha ile ilişkisi olmak üzere hayatının birçok alanında etkilidir. Theodore'un

filmde sıklıkla asansör önünde veya içinde gösterilmesi, bu iniş çıkışların temsilidir. Ayrıca film içine serpiştirilen flash back'ler, Theodore'un anılarını anlatmaya hizmet ederken, hayalperest yönünü de ortaya koymaktadır. Özellikle Samantha ile ilişkisi ilerlediğinde, Theodore'un duygusallığına kıskançlığın eklendiği gözlemlenmektedir. Filmin son dakikalarında, Samantha'yı arayıp ulaşamadığında çılgına dönmesi ve Samantha'nın kısa süre sonra geri aramasında "Benimle konuşurken başka konuştuğun birileri de var mı?" diye sorması onun ***"kıskanç"*** yanı olarak görülmektedir. Aldığı cevap doğrultusunda ise, Theodore'un iki türlü rakibi olduğu söylenebilir: diğer işletim sistemleri ve diğer insanlar. Francesco'nun (1990) "Kıskançlık, sevgilimizin arzularını tatmin edebilmek için bizde olmayan bazı özelliklere gereksinim duyduğumuz anda başlar" (s. 68). dediği durumu Theodore, Samantha'nın işletim sistemi arkadaşı Alan ile tanışıp sohbet ettikleri sahnede yaşar. Çünkü O bir insan olarak yapay zekânın bilgi ve hızına sahip değildir. Aynı kıskançlık nedeni Samantha için de geçerlidir; O da bir insan gibi vücudu olmadığı için zaman zaman Theodore'u başka kadınlardan kıskanmıştır.

Ayrıca "duygusallık" salt Theodore aracılığıyla değil, aynı zamanda Samantha ile sunulan bir temadır. Reklamında "sıradan bir işletim sistemi değil bu, tam bir beyin" diye tanıtılan Samantha, bu sözlere uygun şekilde gelişim göstermektedir. Theodore ile ilk iletişimlerinde; Theodore'un bir yıldan fazladır ayrı yaşadığı eski eşinden neden boşanamadığını anlayamayan Samantha, zamanla insana dair bir özellik olan duygular konusunda hızla yol alır. Theodore ile dertleştikleri bir anda "Duygularım gerçek mi? Yoksa programın bir parçası mı? Bu düşünce gerçekten canımı acıttı." sözleri; Samantha'nın duygular konusunda ilerleme kaydetmesinin göstergesidir. Theodore ile gerginlik yaşadıklarında, "Seni neden seviyorum ki?" sorgulamasına giren Samantha, çoklukla Theodore'a anlayışla yaklaşan bir işletim sistemine dönüşmüştür. Samantha'nın filmdeki bu duygusal yapısının, insan ile yapay zekâ arasındaki farkı bir yandan belirginleştirirken diğer yandan silikleştirdiğini söyleyen Göker ve Göker (2014) söz konusu durumu şöyle değerlendirmektedir: "(…) yapay zekâya sahip bir yazılım programının gerçek insani refleksler gösterecek bir insana âşık olması ve ona karşı farklı duygular hissettiğini dile getirmesi insan ile makine arasında hiçbir ayırımın kalmadığının göstergesidir" (s. 152).

Filmde Samantha ve Theodore, aşk ilişkisi yaşarken cinsel paylaşımda da bulunurlar. Ancak ***"cinsellik"*** sadece Samantha ve Theodore arasında gerçekleşen bir tema değildir. Theodore'un Samantha'dan önce de başka insanlarla cinsel yakınlaşma denemeleri olmuştur. Theodore filmin ilk dakikalarında; bir sohbet uygulamasında, tanımadığı kadın ile sanal cinsel ilişki yaşamaya çalışmıştır; fakat kadının uç istekleri karşısında pek başarılı bir deneyim geçirememiştir. Theodore sonraki cinsel yakınlaşmasını, arkadaşları aracılığıyla buluştuğu güzel bir kadın ile gecenin sonunda yaşamaktadır. Ancak tam o esnada kadının tekrar görüşmek istediğini söylemesi, Theodore'un bu yakınlaşmayı sonlandırmasına neden olur. Nitekim Theodore, Samantha ile tanışana kadar kadınlarla ilişkilerini salt cinsellik ile sınırlandırmış, tıpkı Bauman'ın (2012) "Modern akışkan rasyonellik hafif giysiler önerir ve çelik mahfazaları reddeder" (s. 74). tanımına uygun şekilde duygusal bağlılıktan kaçmıştır. Cinsel ilişki konusunda pek şanslı olmayan Theodore, bir diğer başarısız deneyimi, Samantha'nın ısrarıyla kabul ettiği, vekil partner Isabella ile yaşamıştır. Filmde Theodore'un "tam anlamıyla" bir cinsel birliktelik paylaştığı tek kişi Samantha'dır. Ancak O da bir işletim sistemi olduğu için bedene sahip değildir, cinsel paylaşımları ise bu noktada sanaldır.

Filmin temel çatışmasını ve ana hikâyesini oluşturan Samantha-Theodore ilişkisinde Samantha'nın bir işletim sistemi olması, filmdeki ***"teknoloji"*** temasını kaçınılmaz kılmaktadır. "Teknoloji" sadece Samatha'nın varlığı ile değil; daha açılış sahnesinde bilgisayar başında Theodore'un gösterilmesiyle başlayan, cep telefonuna verilen sesli komutlar, hologram şeklinde oynanan bilgisayar oyunu, işletim sistemleriyle kurulan arkadaşlık ve aşk ilişkileriyle de kendini göstermektedir. Paker ve Akşit (2012), söz konusu durumu "Kozmopolit şehirlerde yaşayan insanların yazmak, oyun oynamak, film izlemek, müzik dinlemek, iletişim kurmak, gündelik hayatı planlamak vb. için kullandığı bilgisayarlara bağımlılığı onları düşük bir seviyede bile olsa siborga yaklaştırmaktadır" (s. 557). diye nitelendirmektedir. Teknoloji filmde; abartısız bir biçimde, gündelik hayatın akışına entegre, her yönüyle doğal şekilde yer almaktadır. Bir yanıyla da karakterlerin gerçeklikten kaçmasına ve yalnızlıklarını gidermesine aracılık etmektedir. Theodore'un aşk mektupları yazan bir şirkette çalışıyor olmasını ise Göker ve Göker (2014) "(…) teknoloji ürünleriyle iç içe

geçen dünyada duyguların ve aşkın teknolojiye esir düştüğünü anlamak mümkündür" (s. 141). diye değerlendirmektedir.

Filmdeki ***"yalnızlık"*** teması ise en yoğun biçimde Theodore üzerinden işlenmiştir. Eşiyle yaklaşık bir yıldır boşanma sürecinde olan ve eşinden ayrı yaşayan Theodore'un, sıklıkla ve flashbackler aracılığıyla evlilik anılarını hatırladığı gösterilmektedir. Tanner'ın (1997) ayrılıklar ardından salık verdiği "Anılar birer birer aklımıza gelmeye başladığında onları kabullenmek ve bizde yarattığı duyguları deneyimlemek yapabileceğimiz en iyi şeydir" (s.92). sözlerinin tersine, Theodore'un anılarından kaçtığı gözlemlenmiştir. Fakat filmin başlarında sadece ev ve iş yaşamı olan, hayatına kimseyi sokmayan, davetlere de kapalı görünen Theodore'un; filmin ilerleyen dakikalarında, Samantha'nın hayatına girişi ile sosyalleştiği söylenebilir. Nitekim Samantha'dan sonra komşusu Amy ile daha samimi ilişki kuran, tek başına da olsa dışarı çıkıp eğlenen; hatta iş yerindeki arkadaşı Paul ve sevgilisi Tatiana ile Samantha'yı dahi tanıştıran bir Theodore yaratılmıştır. Bu durumda Theodore'un gerçeklerden kaçma aracı olan Samantha, yalnızlığın da ilacı konumundadır. Filmdeki bir diğer yalnız birey ise Amy'dir. Tıpkı o da Theodore gibi eşi Charles ile boşanınca işletim sistemi bir arkadaş edinmiştir. Ancak filmin sonunda dünya üzerindeki tüm işletim sistemlerinin kapatılmasıyla her ikisi de yalnızlıklarına geri dönecektir.

Theodore ve Amy'nin yalnızlıklarına çözüm olarak edindikleri işletimlerinin bir insandan en büyük ve -belki de- tek farkı ***"beden"***e sahip olmayışlarıdır. Yazılım türündeki bu yapay zekâlar, dünyadaki fiziksel katılımlarını sadece sesleri ile gerçekleştirebilmektedirler. Buna rağmen Samatha düzgün konuşması ve çekici ses tonuyla, hem Theodore'un hem izleyicinin zihninde güzel imgesinin oluşmasını sağlayabilmektedir. Fakat Samantha, Theodore ile ilişkisinin başından itibaren beden eksikliğinin üzüntüsünü dile getirmektedir. Hatta bedeni olmayışını, "vekil partner" Isabella ile çözmeye dahi çalışır. Filmin sonunda Samantha'nın bedensizliği ile barıştığı görülür. Dolayısıyla Samantha'nın bir bedene sahip olmayışı akşın ortaya çıkmasında engel teşkil etmemektedir. "Çünkü günümüzde gelişen sosyal ilişkilerde bedensiz olmak, süreci etkileyen bir faktör olmaktan çıkmıştır" (Göker & Göker, 2014, s. 155).

Samantha'yı ve kendi gibi diğer işletim sistemlerini insana en çok yaklaştıran yeti ise ***"öğrenme"***dir. Samantha ile ilk iletişiminde ona kişisel asistan gibi davranan Theodore, işlerini düzenlemesi için Samantha'dan yardım istemiştir. Tam olarak Alpaydın'ın (2011) belirttiği:

> Bir işi bilgisayarda gerçekleyebilmek için algoritmasını bilmek gerekir. Algoritma, girdiyi çıktıya çevirmek için uygulanacak komutlar dizisidir. (…) Ancak bazı işler için bilinen bir algoritma yoktur. Örneğin, istenmeyen elektronik postaların ayıklanmasında en basit durumda bir yazı dosyası olan bir elektronik posta iletisi girdidir, çıktıysa bu postanın istenip istenmediğini belirten bir evet ya da hayır işaretidir. (…) Bilgisayarın bu iş için kendi başına bir algoritma oluşturabilmesini isteriz (s. 1).

tanımına uygun biçimde Samatha'ya yaklaşmıştır Theodore; ancak Theodore'un hesaba katmadığı nokta, Samantha'nın bir insandan kat be kat hızlı işlem yapabilmesi ve her geçen gün hızla yeni konular öğrenebilmesidir. Samantha'nın bu yönüyle insanüstü özelliklere sahip olduğu rahatlıkla söylenebilir. Resim, müzik, fizik gibi alanlarda da kendini geliştiren Samantha; bunun yanında insana ait duygu ve düşünceleri de öğrenebilmektedir. Theodore'u Amy ve Catherine'den kıskanması, tartıştıkları bir gün Theodore'a "Neden seni seviyorum ki?" demesi, Samantha'nın duygusal gelişimine örnek gösterilebilir.

Samantha'nın bilişsel öğrenme yetisi ve insan gibi duygusal tepkileri, filmdeki ***"şiddet"*** temasının da ortaya çıkmasına neden olmaktadır. "Şiddet" fiziksel olarak değil, duygusal yönüyle göze çarpmaktadır. Zaman zaman Theodore'un Samantha'ya soğuk davranması ve davranışlarının nedenini onunla paylaşmaması veya tam tersi bir durumda Samantha'nın Theodore'u merakta ve şüphede bırakacak biçimde davranması, birbirlerine uyguladıkları duygusal şiddete örneklerdir. Duygusal şiddet aynı zamanda Theodore ve Catherine arasındaki ilişkide de gözlemlenen bir öğe durumundadır. Nitekim Theodore'un eski eşi Catherine ile bir yıldır ayrı yaşamalarına rağmen boşanma kâğıtlarını imzalamaması, neden sonra boşanma işlemleri için buluştuklarında bu sefer Catherine'in Samantha için sarf ettiği "Laptopuna âşık olmuşsun." sözleri; çiftin karşılıklı şekilde birbirlerine uyguladıkları duygusal şiddettir.

Cahterine'in Samantha hakkında "Laptopuna âşık olmuşsun." yargısı aynı zamanda Theodore'un bir kadın ile ilişki sorumluluğunu alamayarak, işletim sisteminin arkasına saklanıp gerçek ilişkiden kaçtığı şeklinde değerlendirilmektedir. Böylece ***"Yalan"*** teması da filmdeki yerini almaktadır. Nitekim yalan, karakterlerin göstermek istemedikleri duygu ve düşüncelerini saklama, gerçeklerden kaçma yolu olarak göze çarpmaktadır. Theodore'un aşkı bir işletim sisteminde bulması dışında, hayatında bilgisayar oyunlarının fazlaca yer vermesi, onun gerçekten kaçma noktasında teknolojiden yararlandığı düşüncesini pekiştirmektedir.

Ayrıca arkadaşının aracılık ettiği buluşmada; güzel geçen gecenin ardından, tanıştığı kadının bir dahaki randevu için tarih istemesi, ardından Theodore'un kaçamak cevaplar vermesi onun gerçek bir ilişkiye hazır olmadığı ve yalanı böyle bir ilişkiden kaçış için kullandığı şeklinde yorumlanmaktadır. Theodore için bir diğer gerçek ile yüzleşme anı; Isabella adlı vekil partner ile yakınlaşmasında gerçekleşir. Isabella'ya arkasından sarıldığı bir anda Isabella'nın yüzünü Theodore'a dönmesi ve Theodore'un bu yüzleşmeyle beraber ilişkiye devam edememesi, onun gerçeklerden kaçtığı bir başka ayrıntı olarak değerlendirilmektedir.

Ancak gerçekliği görmezden gelen tek karakter Theodore değildir, komşusu Amy de tıpkı onun gibi gerçekten kaçarken teknolojiyi kullanmaktadır ve kendisine karşı yalan davranmaktadır. Eşi Charles ile boşandıktan sonra hemcinsi bir işletim sistemiyle arkadaşlığı bu yönde yorumlanmaktadır. Filmdeki yalan teması, tıpkı insanlardaki gibi Samantha'da da görülmektedir. Kendini geliştirme yetisine sahip Samantha; gerçeği gizlemeyi, gerektiğinde yalana başvurmayı film boyunca öğrenmektedir. Filmin sonunda kendisinin Theodore dışında 8316 insan ile konuştuğunu ve bunlardan 641'i ile aşk ilişkisi yaşadığını söylemesi, Samantha'nın gerçek ve yalan ilişkisinde insanlaştığının göstergeleridir aynı zamanda.

Filmde ***"gözetim"*** , ileri teknoloji nedeniyle superpanoptikon bir özellik taşır. İşi nedeniyle Theodore'un sürekli e-posta kullanması, Samantha ile onunla iletişim kurmaya yarayan cihazı yatarken başucunda tutmak dâhil her daim yanında taşıması ve hatta hologram şeklinde oynadığı oyun gözetimin unsurları olmaktadır. Bu durumdan Lyon (2006) , "Göçebe bedenler ve digital oyuncular,

günümüz bilgisayar tabanlı gözetlemenin özneleri ve hep beraber daha önce kullanılan gözetleme rejimlerinden daha kaygan ve etki edilebilir kategorilerdir" (s. 73). diye bahsetmektedir.

Kurulumu gerçekleştirildiği ilk andan itibaren hızla insansı özellikler kazanan Samantha esasen "Element Yazılım" firmasının bir ürünüdür. Bu yönüyle firmanın Samantha ve diğer tüm OS1 işletim sistemlerinin ***"yaratıcı"***sı olduğu söylenebilir. Firmanın yarattığı OS1 işletim sistemini satın alıp bilgisayarına kurarak Samantha'nın doğumunu gerçekleştirerek Theodore da yaratıcı temasından payını almıştır. Ancak filmin sonunda Element Yazılım yarattığı tüm işletim sistemlerini kapatarak Samantha dâhil hepsinin ***"ölüm"***üne neden olmuştur. Nitekim kapatılmadan önce Theodore ile son konuşmasında bir karanlığa gideceğini söyleyen Samantha "(…) Ama günün birinde oraya gelirsen, beni bul. Bizi hiçbir şey ayıramaz." diyerek ölümden bahsetmektedir. Bu yönüyle Samantha, ölüm bilinci olan bir yapay zekâdır.

Tüm bu temalar ve filmde işlenme biçimleri bir arada düşünüldüğünde; yapay zekâ ile insan ilişkisinin yoğun olarak *aşk* ile sunulduğu, ancak Amy örneğinde olduğu gibi *arkadaşlık* boyutunun da ortaya konulduğu görülmektedir. Gerek Theodore'un Amy ile işletim sistemleri üzerine yaptığı ilk sohbette "Ben de bu konuda bir makale okudum geçenlerde. İşletim sistemleriyle romantik ilişki çok yaygın sayılmaz." sözleri, gerek ise Catherine'ın Theodore'a Samantha'yı öğrendikten sonra verdiği "Laptopuna âşık olmuşsun" tepkisi; yapay zekâlarla insanların iletişiminin tam olarak benimsenmemiş olduğunun göstergesidir denilebilir. Ancak belirgin olarak Theodore-Samantha ilişkisi, Theodore'un vaftiz kızının Samantha ile sohbeti, Paul, Tatiana, Theodore ve Samantha buluşmasındaki paylaşımlar; Amy'nin boşanma sonrası edindiği hemcinsi yapay zekâ arkadaşı; bu tür ilişkinin yaygınlaşmaya başladığının işaretleri olarak yorumlanabilir.

Yapay zekâ-insan ilişkisi; çoklukla *aşk ve arkadaşlık* duyguları üzerinden inşa edilirken (Theodore ile Samantha sıklıkla dertleşmeleri, Amy'nin boşanma sonrası edindiği yapay zekâ arkadaşı) ; aşka *kıskançlık* (Samantha'nın Amy'yi kıskanması, Theodore'un Alan'ı ve Samantha'nın konuştuğu 8316 kişi ile âşık olduğu 641 kişiyi kıskanması) , *hoşlanma*, (Samantha'nın hoşlandığı

müzikleri Theodore ile paylaşması) ve *anlayış* (Theodore mesafeli davrandığında Samantha'nın anlayış göstermesi) duyguları da eşlik etmektedir.

Ayrıca bir yapay zekâ/işletim sistemi olan Samantha'ya aşk, kıskançlık, hoşlanma, anlayış gibi insani duygular eklenerek Samantha insanlaştırılmıştır. Theodore ile sıkça duygusal hatta bazen cinsel paylaşımları olan Samantha'nın, bir insandan tek farkı vücudunun olmayışıdır. Theodore'un filmin sonunda Samantha'ya "Hiç kimseyi seni sevdiğim gibi sevmedim." demesi, onun Samantha'yı insan olarak gördüğünü işaret etmektedir. Filmde iki insanın birbirine duyduğu aşktan çok da farklı olmayan bir ilişki Theodore ile Samantha arasında yaşanmıştır.

Son olarak; Theodore ile Samantha arasında karşılıklı bir aşk ilişkisi olduğu düşünülürse; Theodore hem aşk duyan hem aşk duyulandır ve bu durum Samantha için de geçerlidir. Theodore karakterinin, filmin başlarında en belirgin özellikleri; içe dönüklüğü ve gerçeklerden kaçması iken Samantha'nın hayatına girişi ile bu noktalarda değişimler yaşadığı söylenebilir. Samantha ile Theodore daha sosyal ve gerçeklerle yüzleşebilen biri halini almıştır. Samantha'nın insanüstü yeteneklere sahip bir işletim sistemi olduğu göz önüne alınarak; Theodore'un yanında eş zamanlı 8316 kişi ile iletişimi olduğu ve bunlardan 641'i ile ilişkisi olduğu bilgisi ışığında, kendisi için oldukça sosyal denilebilir.

4.2. The Machine (Ölüm Makinesi)



Görsel 2. The Machine Film Afişi

Yönetmen: Caradog W. James, **Senaryo:** Caradog W. James, **Görüntü Yönetmeni:** Nicolai Brüel, **Kurgu:** Matt Platts-Mills, **Oyuncular:** Caity Lotz, Sam Hazeldine, Toby Stephens, Pooneh Hajimohammadi, Denis Lawson, **Sanat Yönetmeni:** Jamie MacWilliam, **Yapımcı:** John Giwa-Amu, **Müzik:** Tom Raybould, **Süre:** 91 Dakika. **Ülke:** İngiltere, **Vizyon Tarihi:** 2013.

4.2.1. The Machine (Ölüm Makinesi) Filminin Konusu

İngiltere'de savunma bakanlığı adına çalışan Vincent, önemli bir bilim insanıdır. Yapay zekâ çalışmaları olan Vincent'ın tek amacı; Rett sendromu hastası kızının beynini nakledebileceği ve onu ölümsüz kılabileceği bir yapay zekâ yaratmaktır. Ancak, insana dair iyi huyları öğretmeye çalıştığı makineyi, savaş amaçlı kullanmak isteyecek başkaları olacaktır. Vincent sadece kızı için değil, aynı zamanda ürettiği yapay zekâ için de mücadele etmek zorunda kalacaktır. Bu ikili mücadele, Vincent ve makine arasındaki ilişkiyi yakından etkileyecektir.

4.2.2. The Machine (Ölüm Makinesi) Filminin Geniş Özeti

Siyah fon üzerine beyaz harfler, belirginleşip kaybolarak filmin kredilerini oluşturmaktadır. Görüntülere eşlik eden elektronik bir erkek sesi; İngiltere'nin içerisinde olduğu bir savaştan ve savaşta yaralanan askerlerin tedavisinde yapay organ kullanımından bahseder. Araya karışan cızırtılar nedeniyle sözleri anlamak zorlaşır. Siyah fonun yerini, bir makinanın gri ve yuvarlak hatlı ayrıntıları alır. Harfler bir araya gelerek "The Machine" yazısını oluşturup kaybolur. Filmin adının ardından ekranda "Çin'le soğuk savaş, Batı'yı yazılı tarihindeki en derin resesyona zorladı. Yeni silahlanma yarışı her zamankinden daha güçlü, akıllı makinelere odaklandı." yazar.

Vincent ismindeki doktor, üzerinde mavi ameliyat gömleği bulunan genç adamın sağlık durumunu kontrol etmektedir. Başının sol bölgesinde derin bir ezilme bulunan genç adam, doktorun "Paul, beni duyabiliyor musun?" seslenişlerini yanıtsız bırakır. Hemşire Lucy'nin beyin implantını açmasıyla canlanan Paul, şaşkın ve donuk şekilde doktor Vincent'a bakar. Lucy; kim olduğunu ve neler yaşadığını bilmeyen Paul'e kendisi hakkında bilgiler verir. Paul'ün bir asker olduğunu, başından vurulduğunu ve Vincent'ın beyin implantı

sayesinde başındaki hasarı ne kadar düzeltebildiklerini anlamaya çalıştıklarını söyler. Paul ise "Annemi istiyorum." sözleriyle karşılık verir.

Vincent, Paul'ü basit bir testten geçirir. Beklenen cevabı vermeyen Paul, Vincent ile Lucy'nin tartışmasına neden olur. İkisi aralarında implant üzerine konuşurlarken, Paul aniden "Annemi istiyorum" diyerek Vincent'a saldırır. Vincent'ı boynundan yaralayarak etkisiz hale getiren Paul, tesiste paniğe yol açar. Yanıp sönen kırmızı ışıklar eşliğinde alarm sesi ve art arda tekrarlanan "Sistem hatası" anonsu duyulurken, güvenlikler laboratuvara girer. Güvenliklerin silahını da eline geçiren Paul, Vincent'ı vuracakken başka bir güvenlik görevlisi tarafından öldürülür.

Hızlı kesmelerle arka arkaya verilen görüntülerde; yerde kanlar içinde yatan Vincent, kablolara bağlı yapay zekâ küçük bir kız ve kırmızı montlu yaşlı bir kadın vardır.

Vincent, kırmızı ışıkla aydınlatılan yatak odasında nefes nefese uyanır. Yatağının arkasındaki geniş televizyon ekranında, sahilde gün batımını izleyen bir kadının görüntüsü bulunmaktadır. Yatağında doğrulan Vincent, televizyon ekranına dokunmadan, tek el hareketiyle kanalı değiştirir ve haberleri açıp lavaboya gider. Yüzünü yıkarken aynaya bakan Vincent, omzundaki kapanmış yara izini inceler.

Beyaz rengin hâkim olduğu, geniş bir salona giriş yapan Vincent'ı Dr. Henning karşılar. "Turuncu" ve "Mavi" olarak adlandırılmış iki yapay zekâya Turing test uygulayan Vincent, Dr. Henning'e daha fazla çalışması gerektiğini söyleyerek salonu terk eder.

Vincent; sıkı güvenlikli tesisten aracı ile ayrılırken, tesisin yakınında bulunan kırmızı montlu yaşlı kadının yanından geçer.

Renkli bir çocuk odasının duvarına başını dayamış uyurken, Rett sendromlu kızının inlemelerine uyanan Vincent kendine gelip kızını şırınga ile besler.

Bu sefer katılımcıların da olduğu geniş salonda Vincent en önde oturmaktadır. Sarışın ve genç bir kadın üzerine çalıştığı yapay zekâ ile ilgili bilgi vermektedir. Genç kadının sunumundan sonra Vincent; "yeşil", "mavi" ve

“kırmızı” adlı yapay zekâlara sorular sorar. Test pek başarılı geçmemesine rağmen Vincent kadına iş teklifinde bulunur.

Filmin ilerleyen dakikalarında adının “Ava” olduğu öğrenilen genç kadın; tesisten uzaklaşırken arabasını kenara çeker, arka koltuktaki çantayı açar. Çantada, elektronik bir sistem olarak bulunan yapay zekâ, test sırasında yaptığı hatayı fark ettiğini söyler.

Vincent, parmaklıklar ardında bir erkeği ziyarete gider; ancak ikisi konuşmaz sadece bakışırlar. Buluşma esnasında, deneklerin yapmaları gerekenlerle ilgili anonslar duyulur.

Arabası ile yoluna devam eden Ava, tesisten çıkarken pasaport göstermek için arabasını durdurur. Kırmızı montlu yaşlı kadın arabanın kapısını açar ve “Oğlum ellerinde. Ceset yok. Neden bana yalan söylediler.” der. Ne olduğunu anlamayan Ava panikler, o esnada güvenlik görevlileri yaka paça yaşlı kadını uzaklaştırır.

Vincent ve Ava tesiste, Ava’nın yaşadıklarıyla ilgili konuşurlar. Vincent; yaşlı kadının Paul’ün annesi olduğunu ve oğlunun öldüğünü kabul edemediğini Ava’ya söyler. Vincent ve Ava’nın bu konuşmaları, güvenlik kamerası aracılığıyla Suri adındaki kadın yapay zekâ tarafından izlenmektedir.

Vincent; hem Ava’ya tesisi gezdirmektedir hem de tesis hakkında bilgiler vermektedir. Gezme sırasında Ava’nın çantasını kontrol eden güvenlikler, cep telefonunun yasak olduğunu Ava’ya söylerler. Güvenliklerin başındaki yara izlerini fark eden Ava, onlara ne olduğunu sorar. Vincent; güvenliklere beyin implantının uygulandığını; ancak bir süre sonra konuşma yetilerini kaybettiklerini, bu konu üzerine çalıştıklarını söyler.

Elleri arkadan bağlı, erkek bir yapay zekânın üzerine benzin dökülmektedir. Durumu izleyen Suri’ye elleri bağlı erkek açıklamalar yapmaktadır. Yapay zekâ ve Suri arasındaki konuşmalar hırıltılar şeklindeki elektronik seslerdir ve anlaşılmamaktadır. Konuşma sonunda Suri, çakmakla erkeği yakar ve onun yanışını izlerken gözleri dolar.

Vincent, Ava'yı tesis içerisinde kendine ait özel laboratuvarına götürür. Laboratuvarda onları Thomsan adlı yetkili karşılar. Thomson; Ava'nın siyasi düşüncelerinden memnun olmadığını ima eder.

Thomson, Ava ve Vincent; protez kol testi için bir başka odaya geçerler. James adında kolları olmayan eski bir askere protez kol giydirilir. Kol, James'in bir cam bilyeyi un ufak edebileceği kadar güçlüdür. James, protez kol ile Ava'nın elini tutmak ister. Vincent ve Thomson tereddüt eder; Ava ise James'in teklifini kabul eder. James; Ava'nın eline dokunduktan sonra aniden onu kavrayıp ayağa kalkar. Ava ile kısa bir dans eden James, diğerlerinden uzaklaştıkları anda Ava'nın kulağında "6. Bölge" diyerek ondan yardım ister.

Vincent; savunma bakanlığı adına yapay beyin üzerine çalışmaktadır ve bu çalışmalar için Ava işe alınmıştır. Vincent; Ava'nın beyin fonksiyonlarını test etmektedir. Test sırasında Ava Vincent'a 6. Bölgede ne olduğunu sorar ve "Yaralı askerler." cevabından fazlasını alamaz. Vincent'ın odadan çıktığı bir an, Ava gizlice bilgisayardan 6. Bölgeye giriş yapmak ister; ancak sistem izin vermez.

6. Bölgeye yakın bir pencereye yaklaşan Ava'nın arkasında güvenlik görevlileri belirir. Görevliler müdahalede bulunmadan Ava uzaklaşır.

Suri; Ava'nın Vincent ile konuşmalarını güvenlik kamerası kayıtlarından izlemektedir.

Vincent, Ava'nın yüz mimiklerini kayıt altına almaktadır. Çalışma sırasında Vincent "Demek kayboldun.", "Tekrar kaybolma." sözleriyle Ava'yı kibarca uyarır. Ava, konuyu açmasını ister. Vincent da "Burada karanlıkta pek çok sır var ve senin zarar görmeni istemiyorum." der.

Suri, Thomson'a Ava ile ilgili güvenlik kamerası kayıtlarını izletmektedir. Görüntülerde Ava sisteme hacker programı yüklemektedir.

Vincent ve Ava, kuantum jeneratörü adı verilen enerji formundaki bir yapay zekânın yanındadırlar. Son konuşmalarında sert çıkıştığı için Vincent Ava'dan özür diler. Yapay zekâ söze girerek, Ava'nın hala kırgın olduğunu söyler. Odaya gelen Thomson, sohbete dâhil olur ve yapay zekâya test amaçlı sorular sorar.

Vincent ve Ava arabayla tesisten uzaklaşmaktadırlar. Ava, “Buradan bu kadar nefret ederken neden hala çalışıyorsun?” diye sorar. Vincent da kızından ve kızının Rett sendromu hastalığından bahseder. Beyin implantının ona yardımcı olacağını ummaktadır.

Arabada giderlerken Ava, yolda Paul’ün annesi bayan Dawson’ı görür. Ona kasabaya bırakılması için araca ihtiyacı olup olmadığını sormak ister. Vincent arabayı bayan Dawson’a yakın durdurur. Arabadan inen Ava, arkası dönük bayan Dawson’a doğru sorular sorarak yürür. Ava yanına gelince bayan Dawson gibi giyinmiş, çekik gözlü bir adam Ava’yı bıçaklar. Çıkan arbedede Vincent da darbe alıp yere yığılır.

Thomson; çalışma odasında golf oynarken görüntülü arama gelir. Duvardaki büyük ekrana yansıtılan görüntülerde, Çinli adamın Ava’yı bıçaklama anı vardır. Thomson görüntüleri izledikten sonra golf oynamaya devam eder.

Vincent, Ava’nın fotoğrafına bakarken Thomson yanına gelir. Çinli casusların robot çalışmalarına engel olmak istediklerini, bu yüzden bilim adamlarını öldürdüklerini söyler. Thomson, yapay zekâ çalışmasında sadece Ava’nın beyninin değil aynı zamanda yüzünün de kullanılmasını istediğini sözlerine ekler.

Kadın hatlarına sahip, mekanik vücutlu bir yapay zekânın çalıştırılmadan önce son hazırlıkları yapılmaktadır. Vücuduna kan kırmızısı sıvı pompalanır. Kafatasına yapay beyin yerleştirilir. Oturur pozisyondaki yapay zekânın vücudu suni bir deri ile kaplıdır. Vincent, yüzdeki deriyi neşter ile yarar ve “Makine, gözlerini aç!” komutunu verir. Gözleri yapay bir ışık saçan makine, şaşkın şekilde bakarak “Vincent” der. Konuşurken ağızından sıvılar boşalır. Vincent, makinenin elindeki deriyi keserek eli serbest bırakır. Makine aniden Vincent’ın eline yapışır, eli koklayıp çok güzel koktuğunu söyler. Vincent, eline zarar vermediği için makineye teşekkür eder. Thomson ise onunla aynı fikirde değildir, “Birçok insanın canını yakmasını isteyeceğiz.” diyerek niyetini belli eder. Ancak makine oldukça meraklı bir çocuk gibidir ve Vincent’a sürekli sorular sorar.

Thomson, makinenin psikolojik testten geçirilmesini ister. Vincent, makineye “Seni ne mutlu eder?”, “Seni ne korkutur?”, “İlk hatıran nedir?”. “Annenin neye benzediğini hatırlıyor musun?” sorularını sorar. Thomson araya

girer ve makineye “Seni ne kızdırır?” diye sorar. Thomson, kızmanın ne olduğunu bilmeyen makinenin kızdırılmasını söyler. Elleri kolları bağlanan makinenin yüzüne kapalı cam bir hazne yerleştirilir ve haznenin içine büyük bir örümcek bırakılır. Örümceğin varlığından hoşlanmayan makine kurtulmak için çırpınır. Vincent, örümcekten korkmanın kadınsı bir yön olduğu kanaatindedir. Örümcek testinin sonlandırılmasını söyleyen Vincent’a makine defalarca teşekkür eder.

Makine, loş bir odada tek başına oturmaktadır. Kapıdan içeriye arkası dönük bir adam girip makineye adım adım yaklaşır. Adama “Merhaba” diyerek iletişim kurmaya çalışan makine girişimlerine karşılık almaz. Adam makineye iyice yaklaştığında hızlıca yüzünü döner. Makine, yüzünde korkunç bir palyaço maskesi olan adamı saniyesinde başından vurarak öldürür. Adamı öldürdüğünü anlamayan makine Vincent’a seslenerek “Palyaço kanadı.” der. Vincent adamın öldüğünü söyler. Testleri yeterli bulan Thomson yanlarından ayrılır. Makine; adamın ve palyaçonun aynı olduğunu bilmediğini, çok üzüldüğünü söyler. Vincent’a onu düzeltip düzeltemeyeceğini sorar. Vincent, ölen birinin düzeltilemeyeceği cevabını verir ve bir daha kimseyi öldürmemesini söyler. Sözlerine karşılıksız kalan Vincent makinenin kendini kilitlediğini fark eder.

Thomson, Vincent’a asistan gönderir. Vincent asistanı tersler ve birlikte çalışmayı reddeder.

Vincent, 6. Bölgedeki James’i ziyaret eder. Ava’nın öldürüldüğünü haber veren Vincent, onu buradan kurtaracağını da sözlerine ekler. Vincent gidince, Suri ve yapay zekâ iki güvenlik görevlisi James ile konuşur. Konuşmaları mekanik sesler şeklindedir ve anlaşılmaz.

Vincent; bir odada bulunan makinenin yanına gelir, onunla konuşur, ancak makine tepki vermez. Makinenin şeffaf derisinin altından gözüken sağ elindeki kan akışı, onun canlı olduğuna dair tek işarettir. Vincent odadan ayrılınca, Suri makinenin yanına gelir ve makineyi yakından incelemeye başlar. Makine aniden Suri’yi bileğinden kavrar ve yapay zekâ dilinde onunla konuşur. Konuşma esnasında tüm vücudu şeffaflaşarak kan akışı görülür.

Vincent, duvara yaslanmış uyuklarken kızının inlemelerine uyanır ve onu sakinleştirmeye çalışır.

Makinenin yanına gelen Vincent, onu ayakta ve hareket ederken görünce gülümser. Kısa bir sohbetten sonra makinenin yüzünde garip mimikler oluşur. Ne olduğunu anlayamayan Vincent'a gülümsediğini söyler. Konuşma sırasında Mary'nin doktoru Vincent'ı arar ve kızının kötüleştiğini haber verir. Vincent doktorla konuşurken makine onun saçlarına dokunur, "Saçların halı ve kürk gibi." der. Makine; doktorla konuşması ardından hastaneye gitmek üzere hareketlenen Vincent'ın kolundan sıkıca tutar ve gitmesini istemediğini söyler. Bir süre sonra kendisini bırakan makineye Vincent kızar: "Gücünü insanlara zorbalık etmek için kullanamazsın." Sert çıkıştığını fark eden Vincent döndüğünde yap-boz oynayacaklarını söyler. Makine; yap-boz yaparken müzik de dinlemek ister.

Suri, güvenlik görevlileri ile kendi dillerinde konuşmaktadır.

Makine, üzerindeki yapay deriyi çıkarmaktadır.

Vincent, hastane odasında kızına sarılarak doktoru dinlemektedir.

Makine, masanın üzerindeki aynada yansımasına bakarak gülme denemeleri yapmaktadır.

Makine, laboratuvarın dışındaki boş alanda eğilip ıslak zemindeki yansımasına bakar ve sonra dans etmeye başlar. Çıplak şekilde dans ederken şeffaf vücudu bir ışık gibi yanıp söner, böylece vücudundaki kan kırmızısı görülür. Güvenlik tarafından etrafı sarılmış alana Vincent giriş yapar. Vincent'ın yanına gelen makine ona sarılır. Vincent'ın arkasını dönüp ofisine gitmesiyle sarılma son bulur.

Vincent ofiste makineye kendisine neden sarıldığını sorar. Cüzdanında kızının fotoğrafını gördüğünü söyleyen makine, Mary'nin hasta olup olmadığını merak eder, "Bu yüzden mi üzgünsün?" der. Vincent şaşırır ve "Bağlantılar mı kurdun?" diye sorar. "Yaptığın ve söylediğin andan itibaren onları oluşturdum." cevabını alır. Duygular ve Mary hakkındaki konuşma sırasında Vincent ağlar. Makineye "Gerçekten nesin sen? Yaşamın usta bir taklidi değil de canlı olduğunu nereden biliyorsun?" diye soran Vincent; "Thompson'ın ya da kızının canlı olduğunu nereden biliyorsun? Benim yaşamı ustaca taklidimi diğerlerinden ayıran ne?" karşılığını alır. Vincent, "Onlar insan. Onlar canlı" derken, makine "Ama nasıl bilebilirsin? Onların düşüncelerini göremezsin. Bedenlerinden başka, onları

benden farklı kılan ne?" diye sözlerine devam eder. Güvenliklerin kontrol amaçlı gelmeleriyle sohbet sonlanır.

Thomson, bir odada yalnız başına resim çizen makinenin yanına gelir. Ona bir sır vermek isteyen Thomson, makinenin zihninde gizli bir klasör olduğundan, onu açtığında farklı diller konuşabileceğinden bahseder.

Vincent hastanededir; doktor Mary'nin kötüleştiğini ve onu ameliyat etmek zorunda olduklarını anlatmaktadır.

Thomson; elleri bağlı, yere diz çökmüş, çekik gözlü bir adamı makineye gösterip "Anneni bu öldürdü." der. Gitmesine izin verilirse Vincent'ı da bulup öldüreceğini söyler. Makine; serbest kalmasını istemediği adamı durdurmak için ona bağırmayı önerir. Thomson, çabasının yeterli olmayacağını söyler. En iyi çözüm yolunun adamı öldürmek olduğu sonucuna varması için onu manipüle eder. Yanına bıçak bırakılan adamın kolları çözülür. Makine ve adam kavga etmeye başlar. Makine adamın kolunu kırıp, "Artık kimseye zarar veremez." diyerek kavgayı bırakır. Thomson ise "Efendin benim" diyip makineyi adamı öldürmesi için zorlar, fakat makine onu öldürmeyi reddeder.

Vincent hastanede kızına testler uygulamaktadır.

Laboratuvara dönen Vincent, makinenin masa altında çıplak şekilde oturduğunu görür. Makine, "Lütfen beni almalarına izin verme." der. Makinenin olduğu yerden çıkmasını isteyen ve önceki gece neler yaşadığını öğrenmeye çalışan Vincent'ın çabaları karşılıksız kalır. Kendi ceketi ile makinenin üstünü örten Vincent, masanın kenarında yere oturarak bilgisayarını açar. Vincent'ın dışarıdaki dünyaya ait görüntülerden bahsetmesi, makinenin yanına gelmesine neden olur. Vincent; eşi ile yaptıkları gezilerden fotoğraflar gösterirken, makine başını omzuna dayar. Vincent, önceki akşam ne olduğunu tekrar sorar. Bir adam öldürdüğünü söyleyen makineye bunu neden yaptığını sorar. "Çünkü ölmek istemedim." yanıtını veren makine tekrar masanın altına gizlenir.

Makinenin canlı olup olmadığını anlamak isteyen Thomson ona testler uygulamak ister, Vincent da Thomson'ı vazgeçirmeye çalışır.

Vincent, makineye “Bana baktığında neler görüyorsun?” diye sorar. “Seni görüyorum. Yüzünü, bedenini, kıyafetlerini.” diyen makine; “Beni yapma nedenin Mary’nin hastalığı mı?” diyerek sözlerine devam eder. Vincent “Evet. Canlıysan ikinci şansım var. Ama makineysen…” cevabını verir. Konuşma, hastaneden doktorun arayıp Mary’nin ameliyata gireceğini haber vermesiyle bölünür. Doktor ve Vincent konuşurlarken makine “Seni seviyorum.” der, ancak Vincent duymaz.

Vincent, arabasıyla hastaneye giderken Thomson makineyi test etmektedir. Makine dövüş ve silah kullanma becerilerini göstermektedir. Thomson, makineyi “ölüm meleği” olarak nitelendirmektedir.

Vincent; ameliyathane kapısında beklemektedir. Doktor Mary’nin operasyonu atlatamadığını söyler. Vincent, kızının mezarı başındadır. Vincent, sinirle laboratuvardaki sandalyeyi fırlatır.

Dokunmatik büyük ekran karşısında çalışan Vincent’ın yanına makine gelir. Vincent, kendisine baktığında bir şey hissedip hissetmediğini merak etmektedir. Makine “Gerçekten bilmek istiyorsan tek yapman gereken yakından bakmak.” der. Makinenin gözünün görüntüsünü bilgisayarda yakınlaştırdığında kendisiyle karşılaşan Vincent bunu makinenin bilinci olarak yorumlar ve bu bilgiyi Thomson ile paylaşır. Bilinçli bir makinenin çok tehlikeli olacağını düşünen Thomson duruma müdahale edilmesi gerektiğini söyler. Vincent ise makineyi yok etmenin yanlış olacağını düşünmektedir. Thomson, Mary’nin zihin kayıtlarını silmek ile Vincent’ı tehdit eder ve onu makinenin bilincini azaltmakla görevlendirir. Vincent; tehdit edildiğini, kendisinden korkulduğu için ona müdahale etmek zorunda kalacağını makineye söyler. Makine, Vincent için bu durumu kabul eder.

Makine, ameliyat masasında yatmaktadır. Vincent ve asistanı operasyon için hazırlanmaktadır. Vincent, makineye programının yedeği olduğunu söyler. Makine ise “Ben bir program değilim. Ben Ava değilim. Ben benim.” karşılığını verir. Operasyon başladığında da makine korktuğunu, ölmek istemediğini, zihninin parçaladığını ve kendini kaybettiğini dile getirir. Vincent, işlem bitip ameliyathaneden çıktığında Thomson’ın sözünde durmayacağını, Mary’nin kayıtlarını sileceğini öğrenir. Sinirlenen ve Thomson’a çıkışmak isteyen Vincent’ı güvenlik görevlileri etkisiz hale getirip bir hücreye hapsederler.

Thomson tarafından test edilen makinenin dövüş yeteneklerine bakılmaktadır. Thomson, makinenin bir ölüm meleği olduğunu söyler. Makine ise "Ben sadece bir makineyim." der.

Suri, güvenlik kameralarının geçmiş kayıtlarından Vincent ve makine arasındaki konuşmaları izler. Sonrasında güvenliklere talimat verir.

Vincent; yerde ölmüş insan bedenleri bulunan bir odaya getirilir. Güvenlik görevlisi odada cansız bedenin oturduğu sandalyeyi boşaltıp Vincent'ı oturtur. Makine, elinde silah ile Vincent'ın karşısında durmaktadır. Bir erkek sesi Vincent'a bildikleri nedeniyle öldürüleceğini anons eder. Aynı ses, makineye vur emri verir. Vincent'a birkaç adımda yaklaşan makine tetiğe basar, ancak silah boştur.

Vincent'ın asistanı makinenin beyninde bir yedekleme yapıldığını fark eder ve durumu Thomson'a bildirir. Thomson test odasının güvenlik kamerasından odaya bakmak istediğinde, makinenin kameraya gülümseyerek ateş ettiğini görür. Tam güvenlik uyarısında bulunan Thomson, görüldükleri yerde makine ve Vincent'ın öldürülmesini söyler.

Vincent'ı çözen makine, güvenliklere kendi dillerinde bir şeyler söyler. Duruma şaşıran Vincent "Konuşabiliyorlar mıydı? Bunu bana önceden neden söylemedin?" diye sorar. Makine de "Çünkü onlar yeni dünyanın bir parçası, sen ise eski dünyanın parçasısın." cevabını verir.

Vincent'ı ve makineyi öldürmek üzere tüm güvenlik görevlileri hazırlık yapar ve tesiste çatışmalar başlar. Vincent'ın kızı Mary'nin hafızasını kurtarmak isteyen makine, Vincent'a kuantum bilgisayarını yok etmesini söyler. Bazı güvenlik görevlilerinin makineye yardımcı olduğunu öğrenen Thomson, görevlilerin implantlarını tek tek iptal edip onları işlevsiz hale getirir. Thomson bu işlemi yaparken yanına gelen Suri, bilgisayara bakışları ile müdahale ederek Thomson'ın giriş yapmasında engel olur.

Kuantum bilgisayarına ulaşan Vincent'a, Thomson'ın asistanı silah doğrultur. O arada yapay takma koluyla güçlenen James asistana şiddet uygulayarak onu durdurur. Vincent da işlemini tamamlar ve kuantum bilgisayarı infilak eder.

Makine, Thomson'ın odasına doğru giderken askerler ona ateş açar. Kurşunlardan etkilenmeyen makine, askerleri etkisiz hale getirir. Makinenin yaklaştığını gören Thomson eline silah alıp odasından çıkar. Dışarıda Suri ve makine ile karşılaşan Thomson, Suri'ye ateş edip onu öldürür. Kalan kurşunlarıyla makineyi vurur ancak kurşunlar makineye zarar vermez. Makineye attığı el bombası geri dönen Thomson yaralanır. Yerde sürünürken kendisine yaklaşan makineye "Efendin benim." der. "Mary'nin bilgilerini silemezsin, Suri'ye şifreleri değiştirttim." diyen makine Thomson'a iyice yaklaşır. Thomson, "Beni öldürmek zorunda değilsin." diyerek makineyi ikna etmeye çalışır. Kendisine yaptığı gibi sadece içini öldürmenin gerektiğini söyleyen makine, parmaklarını Thomson'ın şakaklarından içeriye bastırır.

Makinenin yanına gelen Vincent, kızının bilgilerine ulaşmak ister. Bilgileri yedeklemek için kendi hafızasını kullanmayı öneren makine "Bana güvenmezsen anlayabilirim." diyerek kararı Vincent'a bırakır. Vincent teklifini kabul eder ve makine ile birbirlerine sarılırlar.

Vincent ve makine arabayla tesisten uzaklaşırlarken yolda Paul'ün annesi bayan Dawson'ı görürler. Arabayla bayan Dawson'ın yanında duran Vincent, üssün tüm bilgilerinin olduğu bir kaydı ona verir.

Vincent; doğadadır ve elindeki tabletten kızıyla konuşmaktadır. Bir oyun daha oynamayı isteyen Mary "Seninle değil, annemle." deyince Vincent üzülür. Vincent'ın elindeki tableti alan makine, deniz kenarındaki falezlere doğru yürür. Makine, güneşin doğuşuna bakarken gözleri yaşlıdır.

4.2.3. The Machine (Ölüm Makinesi) Filminin Genel Değerlendirmesi

The Machine filminde araştırmaya konu olan temaların hepsine rastlanmıştır. Ana temaların yanında film içerisinde öne çıkan "anne", "duygusallık", "hastalık", "bilinç", "doğum" ve "otorite" temaları da destekleyici unsurlar olarak fark edilmektedir. Filmde temalar iç içe bir yapı göstermektedir.

"Aşk" teması ilk olarak makine adı verilen yapay zekânın Vincent'a karşı duygular ile verilmektedir. Vincent'ın telefon konuşması yaptığı bir anda, makinenin sessizce ona "Seni seviyorum" demesiyle aşk açıkça ortaya konmaktadır. Fakat telefon konuşması sırasında makinenin sözlerini fark etmeyen Vincent, onun film boyunca platonik aşk yaşamasına neden olur. Ancak Vincent

filmin sonunda makine ile duygusal bağ ve birliktelik kurar. ***"Cinsellik"*** ise, Vincent ve makine arasında yaşanan bir paylaşım olarak filmde yer almamaktadır. Vücut hatlarından ve ses tonundan kadın olduğu rahatlıkla anlaşılabilen makinenin zaman zaman çıplak gösterilmesi cinsellik temasına dair bir öğe niteliğindedir.

Eşi hakkında bilgi verilmeyen, özel hayatında sadece Rett Sendromlu kızı ile gösterilen, bu yüzden de yalnız olduğu anlaşılan Vincent, varlığı ile filmindeki ***"yalnız"***lık temasının bir unsurudur. Ancak tek yalnız karakter Vincent değildir. Can verildiği ilk andan itibaren kapalı kapılar ardında saklanan ve çoklukla yalnızca Vincent ile iletişim kuran makine için de "yalnız" demek yanlış olmayacaktır. Paul adındaki oğlundan haber alamayan ve savunma bakanlığına ait Vincent'ın da çalıştığı tesisi tek başına sıklıkla ziyaret eden anne karakteri de en az Vincent ve makine kadar yalnızdır.

Aynı zamanda Paul'ün annesi filmdeki ***"anne"*** temasının çıkış noktasını oluşturmaktadır. Filmin ilk dakikalarında, implantının devreye sokulmasıyla canlanan Paul'ün sıkça "Annemi istiyorum." demesi; aynı şekilde makinenin kendisine uygulanan psikolojik testte ilk hatırasının annesiyle ilgili olduğunu söylemesi; ayrıca filmin sonunda Vincent'ın tablette can bulan kızı Mary'nin annesi makine ile oyun oynamak istemesi; yapay zekâlarda da tıpkı insanlar gibi anne figürünün önemini göstermektedir.

Hem Mary'e annelik yapan hem de Vincent'a âşık olan makine duygusal bir yapay zekâdır. İnsana ait bir özellik diye tanımlanabilecek ***"duygusallık"***, Vincent kadar makinede hatta Suri'de de karşılaşılan bir yöndür. Duygusallığın bedensel bir yansıması olan ağlama; film boyunca üç karakterde de görülmektedir. Vincent; makinenin kendisine sarılmasına ilk başta şaşırırken, sonradan duygulanıp ağlar. Bir yapay zekâ olarak Suri de, çakmak ile yaktığı implantın ardından gözyaşı dökmüştür. Filmin son karesinde, elindeki tablette Mary ile gün doğumunu izleyen makinenin gözleri kızarmış ve sulanmıştır.

Başta makine, sonrasında Suri ve implant takılı askerler filmdeki ***"teknoloji"*** temasının başat öğeleri olarak görülmektedir. Yapay zekâ çalışmalarında üretilen yapay kollar ve beyinler de teknolojik unsurlardır. Yaralı askerler üzerinde denenen bu yapay organlar, tedavi amacı da taşımaktadır.

Vincent ise savunma bakanlığı tarafından yürütülen tüm bu çalışmalara Rett sendromlu kızının bilincini kopyalayıp, onu başka bir mecrada hayatta tutabilmek için katılmaktadır. Zaman zaman Vincent'ın, hastanedeki kızına farklı cihazlarla testler uyguladığı görülmektedir. Böylece "teknoloji" hastalıklar için kullanılan bir araç özelliği kazanmaktadır. Bu noktada "teknoloji" ve ***"hastalık"*** iç içe geçmiş temalar olarak yorumlanabilir. Ancak bağımsız bir teknolojik öğe ise; film boyunca karşılaşılan dokunmatik ekranlı bilgisayarlardır.

Ayrıca tedavi amaçlı savaş gazisi askerlere uygulanan implantlar ve protezler, filmdeki ***"beden"*** temasını vurgulamaktadır. Beden bütünlüğü bozulan bu kişiler, teknolojinin yardımıyla tekrar işlevsel hale getirilmeye çalışılmaktadır. Audoin-Rouzeau'nun (2011) bahsettiği gibi "Savaşta tecrübe edilen her ne varsa öncelikle bedenle ilgilidir. Savaşta şiddet uygulayan da şiddete maruz kalan da bedendir. Savaşın bedenselliği savaş olgusunun kendisiyle o kadar iç içe geçmiştir ki 'savaşın tarihini' bu eylemin bedene yaşattığı tecrübelerin tarihsel antropolojisinden ayırmak kolay değildir" (s. 235). Savaş ve beden bağlantısının yanı sıra, filmde söz konusu çalışmaların neden savunma bakanlığına bağlı olarak yürütüldüğü de Markoff'un (2017) aktardığı "1975-1985 arasındaki kritik dönemde, yapay zekâ araştırmaları büyük ölçüde savunma bakanlığı tarafından finanse ediliyordu" (s. 180). bilgisi ile açıklığa kavuşmaktadır. Devletin geçmişte üstlendiği yapay zekâ alanında finansörlük geleneğinin 2000'li yıllarda da devam ettiği görülmektedir. Ancak bu ve benzeri yapay organ çalışmalarını Vincent'ın yürütmesinin ise kişisel bir nedeni vardır. Rett Sendromlu kızı Mary'yi kaybedeceğini bilen Vincent, onun bilincini aktarabileceği bir yapay zekâ yaratmak istemektedir. Böylece Mary bedenen yok olsa da, bilinci başka bir boyutta yaşamaya devam edecektir.

Filmde makine üzerinden ele alınan "beden" teması da ilgi çekicidir. Makine; mekanik yapısı, şeffaf teni ile insandan farklı bir bedene sahip olmasına rağmen kadınsı hatları ve ses tonuyla insan görünümüne yaklaşmaktadır. Yaratım aşamasında tüm bedeni kırmızı renkte sıvıyı ile doldurulduğunda tıpkı bir insan gibi kanlı canlı görünen makine; yoğun duygular yaşadığında şeffaflaşıp yanıp sönerken içindeki kırmızı sıvının gözükmesiyle insandan fiziksel olarak ayrışmaktadır. Ve makinenin bedeni ile ilgili bu görüntüler, Kahraman'ın (2005) "İnsanlar 'içleri'ni görmekten, onun gösterilmesinden hoşlanmıyordu.

Ürküntünün yanı sıra bir tiksinti de duyuyorlardı.(…) İnsan ‘deri’li halini seviyordu. O halini ‘normal’ buluyor, ötekinin kendisine ait olmadığını düşünüyordu” (s.46). açıklamalarını hatırlatmaktadır. Nitekim filminde Vincent tarafından âşık olunacak makine, bedensel tüm “tiksinti uyandıracak” ayrıntıları ile hem Vincent’ın hem de seyircilerin gözleri önüne serilmektedir. Bu durum makinenin bedenine eş zamanlı uzaklık ile yakınlık hislerini bir arada yaşatabilmektedir.

Bedenen bir insana oldukça benzeyen makine ***“bilinç”***li bir yapay zekâ olduğunu göstermesiyle insana daha da yaklaşmaktadır. Makinenin bilinci filmin başından sonuna gelişim gösteren bir yapıdadır. Gözlerini ilk açtığında çocuksu haller ve yarı bilinçli tavırlar sergileyen makine filmin sonunda, yukarıda bahsedildiği gibi, “anne”lik rolünü üstlenebilecek yetişkin bir bilince ulaşmıştır. Ancak filmdeki bir başka yapay zekâ olan Suri de aynı şekilde bilince sahip olduğunu göstermektedir. Başlarda üst düzey yetkili Thomson’ın muhbiri olan Suri, daha sonrasında onun karşısında yer almıştır. Nitekim film boyunca Suri’nin, Thomson’a karşı tutumlarındaki değişiklik, çıkarımlar yapma kabiliyetini ve bilincini işaret etmektedir.

Makinenin doğumuyla başlayan ve film boyunca devam eden dokunma hassasiyeti, insansı bir özellik olarak bilince gönderme yapmaktadır. Doğumu gerçekleştiği ilk anda Vincent’ın elini kavrayıp koklaması, filmin ortalarında beklenmedik bir zamanda Vincent’a sarılması ve sarılmayı üzgün olduğunu düşündüğü Vincent’a manevi destek amaçlı kullanması bilinçli hareketler olarak görülmektedir. Aynı zamanda makinenin gülmek üzerine ayna karşısında yaptığı denemeler, Vincent ile beraber yap-boz yapacakları zaman müzik de dinlemek istemesi; dans etmesi, resim yapabilmesi; bilincin göstergeleri olmanın yanı sıra makineyi insana yaklaştıran özelliklerdir.

Nitekim Vincent da makinedeki bilincin gerçekliğini anlama peşindedir. Vincent’ın masanın altında kıyafetleri olmadan saklanmış makineyi ceketiyle örtmesi, duygusal olarak onu insan gibi algıladığını göstermektedir. Fakat Vincent, bilimsel olarak da makinenin bilinci peşindedir. Makineye sorduğu “Gerçekten nesin sen?” sorusu bu arayışın bir göstergesidir. Sonrasında Vincent’ın keşfettiği makinedeki bilincin Thomson tarafından yok edilmek istenmesi, aynı bilince verilen farklı tepkilerdir. Thomson, bu denli bilinçli ve

insana benzeyen bir yapay zekâyı tehlikeli bulduğundan duruma müdahale etmek istemektedir. Vincent'ı makineyi ameliyat ederek bilinç düzeyini düşürmesi için görevlendirir. Ameliyat masasında korkularını dile getiren makine, "Ben Ava değilim. Ben benim." diyerek de bilincini ortaya koymaktadır.

Ayrıca makine yaratıldığında onun bilincinin ne yönde kullanılacağı; Thomson ve Vincent arasındaki ana çatışma noktalarından biridir. Thomson'ın "ölüm meleği" olarak adlandırdığı, savaşçı olarak yetişmesini istediği makineye Vincent ölümü yasaklamıştır ve "Gücünü insanlara zorbalık etmek için kullanamazsın" telkinlerde bulunmuştur. Ancak Thomson Vincent'ın tersine, kendine itaat edecek kadar ama kendi kararlarını almayacak düzeyde bir makine bilinci istemiştir ve Vincent'ı ameliyat konusunda zorlamıştır. Fakat filmin sonunda, Thomson'ın yarattığı silah olan "ölüm meleği" onu vurmuştur.

Bilinçli bir varlık olarak makine ***"öğrenme"*** yeteneğine de sahiptir. Can verildiğinde belli bilgiler ile doğan makine, bir yanıyla bilgi eksikleriyle de doludur ve küçük bir çocuğu andırmaktadır. Fakat zamanla öğrenme yetisi sayesinde insan bilincine rahatlıkla ulaşır. Tıpkı Alpaydın'ın (2011) "Değişen bir ortamdaki etmenin zeki olarak nitelendirilebilmesi için deneyimlerden öğrenebilmesi gerekir. Eğer etmen öğrenerek ortamdaki değişikliklere uyum gösterebiliyorsa, dizgenin tasarlayıcısının olası her durumu öngörüp bunlara göre etmeni programlamasına gerek kalmaz" (s.2). açıklamasında belirttiği gibi; filmin başında palyaço maskesi takmış bir insanın varlığının ve ölümünün ayırdına varamayan makine, filmin sonunda kendisine yapılan beyin ameliyatında korkularından, duygularından ve öz benliğinden bahseder hale gelmektedir. Aynı zamanda öğrenme yetisine sahip tek yapay zekâ makine değildir. Suri de, filmin başında Thomson'ın sağ kolu iken, filmin ilerleyen dakikalarında onun aslında 'kötü adam' olduğunu öğrenmiş ve Thomson'a karşı makinenin yanında yer almıştır.

Bu bilinçli ve öğrenme yeteneğine sahip makine, filmdeki ***"şiddet"*** ve ***"ölüm"*** temalarının da önemli bir parçasıdır. Thomson'ın 'ölüm meleği' adını verdiği makinenin, filmin sonunda tesiste çıkan karmaşa esnasında parmaklarını Thomson'ın şakaklarını delmek amaçlı kullanması şiddet ile ölümün birlikteliğine örnek gösterilebilir. Bahsi geçen karmaşada, Vincent ve makinenin yanında yer alan implantların enerjisini kesmek suretiyle Thomson da ölümlere neden

olmuştur. Ayrıca karmaşa sırasında makine de birçok güvenlik görevlisine şiddet göstermiş ve onları öldürmüştür.

Filmin ilk dakikalarında, Vincent'ın rüyasında Paul'ü laboratuvarda dehşet saçarken görmesi; Suri'nin, üstüne benzin dökülen implantı çakmakla ateşe vermesi de ölüm ile sonuçlanan diğer şiddet sahneleridir. Makinenin; palyaço zannettiği adamı öldürmesi veya Thomson'ın zoruyla kendini korumak için adam öldürmesi; yine şiddet içerikli ölüm sahneleridir.

Filmde şiddet öğesinin bulunmadığı tek ölüm; hastalık nedeniyle hayatını kaybeden Vincent'ın kızı Mary'ninkidir. Vincent'ın yürüttüğü yapay zekâ çalışmalarında da en büyük motivasyonu, kızının bedenen ölümü gerçekleşmeden onun zihnini bilgisayar ortamına kopyalayarak kızının bir anlamda ölümsüzlüğünü sağlama arzusudur. Bu arzu, Acar'ın (2007) özetle "yapay zekâ teknolojisi, insanın ölüm karşısında yaşadığı anksiyeteye ölümsüzlük çözümü arayışıdır aynı zamanda" (s.23). düşüncesine karşılık gelmektedir.

Ölüm kadar ***"doğum"*** temasını da içeren filmde, söz konusu tema hem makine hem de Vincent'ın kızı Mary ile ortaya çıkmaktadır. Makine; Ava'nın öldürülmesi ardından onun yüzü ve hafızası kullanarak yaratılan bir yapay zekâdır. Bu yaratım süreci ve makinenin ilk gözlerini açtığı an bir doğumu andırmaktadır. Nitekim bedeninin kan kırmızı sıvı ile doldurulması ve kafatasına bir beyin yerleştirilmesi sonrası vücudunu saran yapay derinin yüz kısmının Vincent tarafından neşter ile yarılarak makinenin canlandırılması doğum olarak değerlendirilmektedir. Fakat doğum yalnızca makine ile anlatılan bir tema değildir. Vincent; kızı Mary'yi kaybedince, onun hafızasını ve yüz tarama görüntüsünü bilgisayar ortamına aktarmayı başarmıştır. Böylece kızına ikinci kez farklı bir mecrada yaşama şansı tanıyarak onun tekrar doğmasına neden olmuştur. Diğer yönüyle yaptığı çalışmalarla makine ve Mary'nin doğumlarını gerçekleştiren Vincent için ***"yaratıcı"*** denebilir. Her ne kadar Thomson makineye "Senin yaratıcın benim." dese de, çalışmaların esas yürütücüsü olmasından ötürü filmdeki yaratıcının Vincent olduğu düşünülmektedir. Ayrıca, Rollof ve Seeslen'in (1995) açıklamaları doğrultusunda, Thomson'ın filmin sonunda makine tarafından neden öldürüldüğü daha net anlaşılmaktadır:

> Yapay yoldan insan yaratma, Batı kültür çevrelerinde Tanrı'ya karşı suç işlemek anlamına gelmektedir. Bu girişim, yaratma ediniminin insan tarafından tekrarlanması olarak algılanmaktadır. İnsanı Tanrı'nın karikatürüne dönüştürdüğü varsayılan bu cüretkâr girişim, insanın Tanrı ile aynı olma çabasının bir dışavurumu olarak değerlendirilir. Böyle bir cüret, dinsel dogmaya göre, mutlak başarısızlığa mahkûmdur (s. 63).

Kendini "yaratıcı" diye tanımlaması Thomson'ın bir ***"otorite"*** figürü olma isteğine de göndermede bulunmaktadır. Fakat Thomson, kötü niyetli bir üst düzey yetkili olarak otoriteyi baskı amaçlı kullanmaktadır. Makineye "efendin benim" hatırlatmalarıyla istediklerini yaptırması, Vincent'a tehdit yoluyla hâkimiyet kurması; kötüye kullanılan otorite olarak değerlendirilmektedir. Filmdeki tek otorite Thomson değildir. Vincent da bilim insanı olması nedeniyle, bilgi otoritesi olmaktadır. Özellikle filmin başlarında, Dr. Henning ve Ava'nın ürettiği yapay zekâlara Turing test uygularken; sonrasında makineyi test ederken Vincent bilgisine güvenilendir.

Araştırmanın ana temalarından olan ***"yalan"***, birçok kez gerçeğin gizlenmesi ile filmdeki yerini almaktadır. Ava'nın Turing Test bahanesiyle aslında iş görüşmesine alınması; Ava işe başladığında James adlı gazinin Ava ile dans eder gibi yapıp Thomson ve Vincent'a belli etmeden Ava'nın kulağına yardım için fısıldaması; Ava'nın gizlice 6. Bölge'de neler olduğunu araştırması, Paul'ün annesi kılığına giren bir çekik gözlünün Ava'yı öldürmesi ve bunu planlayan gerçekte Thomson iken durumu Vincent'a belli etmemesi; Suri'nin sanki Thomson'ın tarafındaymış gibi davranarak gizlice Ava'ya yardım etmesi, Thomson'ın Vincent yokken makineyi ölüm için eğitmesi; Vincent makineye beyin ameliyatı yaparken makinenin yedek hafızasını beyne yerleştirmesi saklanan gerçekler ve yalana dönüşen davranışlardır. Ayrıca filmin sonunda Paul'ün annesi bayan Dawson'a tesiste olan her şey ile ilgili bilgilerin olduğu bir flash bellek veren Vincent, Paul ve tesis hakkında gizlenen gerçeklerin su yüzüne çıkmasına da aracılık etmiştir.

Üstü örtülü gerçeklerin yoğun şekilde bulunduğu filmde, ***"gözetim"*** temasının güvenlik amacıyla kullanılması gizliliği pekiştirmektedir. Vincent'ın Ava'ya tesis hakkında "Burada karanlıkta pek çok sır var." sözü görsel olarak da desteklenmektedir. Etrafı tellerle çevrili, içeride ve dışarıda eli silahlı güvenlik

görevlilerinin bulunduğu tesis oldukça az aydınlatılmaktadır. Ava yeni işe başladığında Vincent ona tesisi gezdirirken, Ava'nın çantası güvenlik görevlileri tarafından aranır ve Ava'ya cep telefonu kullanımının yasak olduğu söylenir. Güvenlik, gizliliğin devamlılığını sağlayan bir öğe durumundadır. Güvenlik amacıyla tesis kameralarla da kontrol altında tutulmaktadır. Nitekim Ava'nın her adımı ve sözü Suri tarafından kameralar aracılığıyla izlenmektedir. Böylece güvenlik, gözetimi de beraberinde getirmektedir.

Ayrıca filmin başında seyirci ile paylaşılan, İngiltere'nin de içlerinde olduğu batılı devletlerin Çin ile soğuk savaşta olduğu, bu nedenle yapay zekâ çalışmalarına hız kazandırıldığı bilgileri hatırlanırsa, gözetim ve güvenliğin sadece Vincent'ın görev yaptığı savunma bakanlığına bağlı tesisle sınırlı kalmadığı anlaşılabilir. Bu şekliyle, Lyon'un (2006) " Ulus devlet, dışsal güvenliği sağlamak için dışarı, yerel barışı devam ettirmek için içeri bakar. Bu, yönetim ve siyasette paralel sistemlerle birlikte, yabancı güçler ve içerideki şüphelenilen düşmanlar üzerinde bilgi toplama konusunda randıman göstermeyi gerektirir" (s.78). sözlerine eşlik eden kamusal bir gözetim ve güvenlik eş zamanlı yürütülmektedir.

Filmde, yapay zekâ çalışmalarının Savunma Bakanlığı'na bağlı şekilde gerçekleştirilmesinde en büyük etmenin ise; Amerika Birleşik Devletleri'nin geçmişten günümüze getirdiği bir gelenek olduğu söylenebilir. Nitekim Güzeldere'nin (1998) aktardığı üzere, "Yapay Zekâ araştırmalarının 1960'lı yıllarda hızla ivme kazanmasını sağlayan en büyük etmen, bu projeye A.B.D'de DARPA kısa adıyla bilinen Savunma Bakanlığı İleri Araştırma Projeleri Kurumu'nun eşine az rastlanır ölçüde para akıtmasıydı" (s. 39).

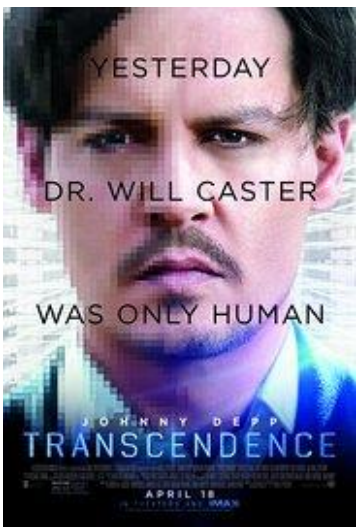
Bu bilgiler ışığında; bir insan olarak Vincent'ın en fazla iletişim halinde olduğu 'kişi' yapay zekâ makinedir. Başta kızını kurtarmanın bir yolu ve iş olarak gördüğü makine, zamanla duygusal bağ kurduğu birine dönüşmektedir. Ancak makine gözünü ilk açtığı an itibariyle Vincent'a bağlılık göstermiştir. Makinenin iletişim kurduğu bir diğer insan Thomson'dır. Onunla ilişkisi daha çok "efendi-köle" diye nitelendirilebilir. Thomson ile muhatap olan bir diğer yapay zekâ da Suri'dir. Başta Thomson'a muhbirlik yapan Suri ona hizmet etse de, daha sonra onun karşısında yer alır. Ölümü ardından yapay zekâya dönüşen Mary'nin Vincent ile iletişimi baba-kız ilişkisi boyutuyla devam edebilmektedir.

Filmdeki yapay zekâ ve insan ilişkilerine bakıldığında çok yönlü olduğu görülmektedir. Filmin başında Vincent'ın yapay zekâlara "turuncu", "mavi" diye hitap etmesi onları hep iş olarak gördüğünün ve onlara karşı mesafeli durduğunun işaretidir. Ancak Vincent'ın makine ile ilişkisinde sevgi, bağlılık ve fedakârlık öne çıkmaktadır. Makine-Thomson ilişkisinde ise duyguya pek yer yoktur, daha çok itaat gözlemlenmektedir. Aynı şey Suri ve Thomson ilişkisi için de geçerlidir. Fakat sonrasında Suri, Thomson'dan hoşlanmamaya başlamaktadır. Thomson'ın yapay zekâlara tavrı ise tanrısal bir efendilik üzerinedir. O hep emir verendir, yapay zekâlar onun emirlerine uymak zorunda olan kölelerdir.

Filmde aşk ise sadece Vincent ve makine üzerinden işlenmektedir. Başta Vincent'a platonik duygular besleyen makine, filmin sonunda aşkına karşılık bulur. Annelik vasfının yüklendiği makine göz önüne alındığında, yapay zekâya duyulan aşkın, insana duyulan aşktan farkı olmadığı söylenebilir.

Başta aşk duyulan sadece Vincent iken, sonra makine de aşk duyulan olmaktadır. Vincent ve makinenin en büyük ortaklıkları, Vincent'ın kızı Mary için fedakârlık yapmak ve çalışmaktır. Thomson; makinenin fazlasıyla bilinçlendiğini düşünüp ameliyat edilmesini istediğinde, makinenin bunu kabul etmesinin tek nedeni Mary'dir. Nitekim filmin sonunda Vincent ve makine el birliğiyle Thomson'a karşı dururken, istedikleri Mary'nin hafızasını güvene almaktır. Mary ortaklığı, Vincent ve makinenin birlikteliklerine de neden olmaktadır.

4.3. Transcendence (Evrim)



Görsel 3. Transcendence Film Afişi

Yönetmen: Wally Pfister, **Senaryo:** Jack Paglen, **Görüntü Yönetmeni:** Jess Hall, **Kurgu:** David Rosenbloom, **Oyuncular:** Johnny Depp, Rebecca Hall, Morgan Freeman**, Sanat Yönetmeni:** Tom Frohling, Gregory S. Hooper, **Yapımcı:** Kate Cohen, Broderick Johnson, Andrew A. Kosove, Annie Marter, Marisa Polvino, David Valdes, **Müzik:** Mychael Danna, **Süre:** 119 Dakika, **Ülke:** ABD, İngiltere, **Vizyon Tarihi:** 2014.

4.3.1. Transcendence (Evrim) Filminin Konusu

Dünyanın dört bir yanında bilim insanları tarafından yürütülen yapay zekâ çalışmaları, teknoloji karşıtı grupların saldırılarına hedef olmaktadır. Pinn adlı yapay zekâ sisteminin yaratıcısı Will Caster da aynı gruplar tarafından saldırıya uğrar. Aldığı kurşun darbesi nedeni ile radyoaktif zehirlenme yaşayan Will'in bir ay kadar ömrü kalmıştır. Kendisi gibi bilim insanı olan eşi Evelyn, Will'in bilgisayar ortamında hayatını devam ettirebilmesi için hafızasının kopyalanmasını ister. Ancak bu masum istek, hesaba katılmayan başka tehlikeleri beraberinde getirirken, evliliklerinin sürmesini de sağlayacaktır.

4.3.2.Transcendence (Evrim) Filminin Geniş Özeti

Siyah fon üzerine beyaz harflerle "Transcendence" yazar.

Yakın çekim, camdan akan su damlaları gösterilir.

Askerlerin ve az sayıda insanın bulunduğu bir sokak, "Berkeley,California" alt yazısı ile gösterilir. Sokakta kısa mesafe yürüyen Max terk edilmiş bir eve girer. Max; evi ve bahçeyi dolaşırken onun üst sesi ülkede ve dünyada yaşananlar hakkında bilgi verir: "İnsan ırkı ve insan arasında kaçınılmaz bir çarpışma." Max, elektriğin olmadığını da sözlerine eklerken, bahçedeki bir ayçiçeğinin önünde eğilir. Çiçekten bir damla su ağır çekim toprağa düşer.

Will, bahçenin düzenlemesi ile uğraşırken eşi Evelyn ona neler yaptığını sorar. Alt yazı ile "5 yıl önce" yazar. Will, bahçeyi sinyal önleyici ağlar ile kapladığını söyler. Evelyn, katılacakları televizyon programı için hazırlanmaları gerektiğini hatırlatır.

Güvenlikli girişi olan binada ofis çalışanları doğum günü kutlamaktadır. Aynı ofise bulunan, ancak kutlamaya katılmayan Joseph'e doğum günü pastası getirilir. Gelen pastaya dokunmayan Joseph bilgisayar başında çalışmaya devam eder.

Bir televizyon programı öncesi hazırlıkları yapılırken Will ve Evelyn arkadaşları ile sohbet etmektedir.

Joseph, ofisinde çalışmaktadır.

Sahnedeki bir konuşmacının yapay zekâ üzerine açıklamaları ile televizyon programı başlamıştır. Program Eveleyn'in salondakilere zeki makineleri savunduğu konuşması ile devam eder. Evelyn bir süre sonra sözü eşi Will'e bırakır. Hisli makinelerden bahseden Will; çevirim içi bir yapay zekânın insan beyninden öte olacağını, bunun ise bir evrim olduğunu anlatır.

Joseph, ofisinde çalışmaktadır.

Will, sahnede konuşma yapmaktadır.

Joseph'in ofisinde patlama olur.

Stüdyodaki dinleyicilerden biri Will'e "Doktor Caster, kendi Tanrı'nızı mı yaratmak istiyorsunuz?" diye sorar. Televizyon programı sonrası stüdyo dışında izleyiciler Will'den imza almaktadır. İmza alanlar içerisinde, Will'e programda soru soran kişi de vardır ve Will'i silahla vurur.

Hastanede eşi Will'in taburcu edilmesini beklerken televizyondaki haberleri gören Evelyn, yapay zekâ çalışmalarının yürütüldüğü ofislerde eş zamanlı saldırılar yapıldığını öğrenir. Max, tekerlekli sandalyedeki Will'i eşi Evelyn'in yanına getirir ve Joseph'in FBI ile birlikte ofislerinde beklediğini söyler.

Will, Evelyn ve Max, Caster'ların ofisinde Joseph ile buluşurlar. Joseph'in yanında FBI ajanı Donald vardır. Joseph, saldırılarla ile ilgili bilgileri paylaşır. Donald, özel görüşme talep edince Will'in çalışma odasına geçilir. Donald; yapay zekâ çalışmalarının her adımının engellenmek istediğini, bu yüzden saldırıların çalışmaları yürüten bilim insanlarını hedef aldığını açıklar. Will'in Pinn adını verdiği yapay zekâdan haberdar olan Donald, Pinn'i görmek ister. Devletin

çalışmalarına müdahil olmasını istemeyen Will, Donald'ın isteğine tereddüt ile yaklaşır.

Eveleyn, Donald'ı ofiste gezdirip onunla bilgiler paylaşırken Will, Max ve Joseph de yanlarındadır. Pinn'in olduğu bölmeye girdiklerinde Pinn onları "Merhaba" diyerek karşılar. Şaşkınlığını gizlemeyen Donald'a Will açıklamalar yapar. Pinn'in hafızasının eski bilgiler ve sosyal medya ile oluşturulduğunu söyler. Will'den sonra Pinn de kendini tanıtır. Joseph Pinn'e "Bilinçli olduğunu kanıtlayabilir misin?" diye sorar. Pinn de "Bu zor bir soru. Siz bilinçli olduğunuzu kanıtlayabilir misiniz?" diye yanıtlar. Will'in şakaklarını tutmasıyla Joseph "Yorgun musun?" diye sorar. Will'in dinlenmek istemesiyle ziyaret sona erer.

Gece yataktaki Evelyn, Will'in öksürük seslerine uyanır. Banyoda yere yığılmış haldeki Will'i gören Evelyn, panikle yanına gider.

Will ve Evelyn hastanededir. Will'e kan testleri yapılır. Doktor; Will'in radyasyon zehirlenmesi yaşadığını, polonyum adlı izotopun muhtemelen saldırıda mermi ile Will'e bulaştırıldığını, geri döndürülemez bu durum nedeniyle en fazla 4-5 haftalık ömrü kaldığını söyler.

Bahçedeki ayçiçekleri kurumaktadır. Max ve Will; çalışmaları ile yapılan saldırılar hakkında konuşmaktadır. Max, Will'e "Hayatının son bir ayını gerçekten çalışarak mı geçirmek istiyorsun?" diye sorar.

Will, gece eşyalarını ve çalışmalarını bir kutuya koymaktadır. Evelyn'e, hayatının kalan kısmını kendisiyle geçirmek istediğini söyleyen Will, ondan kutuyu Joseph'e vermesini rica eder.

Ertesi gün kutu ile beraber ofise giden Evelyn, Will'in çalışmalarını inceler. Ofisten ayrılmak üzere arabaya binen Evelyn, Joseph'i arayarak, Will'in daha fazla çalışmayacağını söyler. Konuşma ardından arabadan inen Evelyn ofise döner, Pinn'in enerjisini keser ve ona ait çekirdekleri yanına alıp ofisten çıkar.

Evelyn, Max ile Will'in çalışmaları hakkında konuşmaktadır. 6 ay önce Will'in bir maymun beynini kopyaladığını söyleyen Evelyn, Will'in beyninin de aynı yöntemle canlı tutulabileceğine inanmaktadır.

Max ve Will beyin kopyalama işlemi üzerine sohbet etmektedir. Will, beyninin kopyalanması konusunda eşi ile hem fikir iken, Max tereddütler yaşamaktadır. Will, işlemin yapılması için Max'i ikna eder.

Max ve Evelyn, evlerindeki bir odayı deney için hazırlamaktadır. İşlem öncesi hasta yatağındaki Will Max'e Evelyn'e iyi bakmasını söyler. Laboratuvara dönüştürülen odada Will'in başına elektrotlar bağlanır. Max'in tek tek söylediği kelimeler Will'e tekrar ettirilerek hafızasının kopyalanıp yedeklenmesi üzerine çalışılmaktadır.

Max, Evelyn ve hasta yatağındaki Will aynı odadadır. İlaç saati gelen Will'in yanına gittiklerinde Will uyanmaz.

Joseph, Evelyn ve Max nehir kenarındadır. Evelyn elindeki kutuda bulunan külleri suya döker. Üst ses olarak duyulan Joseph, konuşmasında Will için övgü dolu sözler sarf etmektedir: "Muhteşem bir beyni kaybettik."

Teknoloji karşıtı grup içerisinde, Pinn'in kapatıldığı ancak çekirdeklerinin kaybolduğu haberi duyulur.

Laboratuvardaki bilgisayarının başında denediği hiçbir şeyin işe yaramadığını söyleyen Evelyn, Max'ten kendisini yalnız bırakmasını ister. Hafızasını aktaramadığı için Will'den özür dileyen Evelyn, Max'e bilgisayarı kapamasını ve işlemi sonlandırmasını söyler. Max bilgisayarı kapatır. Çekirdekleri sökmediklerini fark eden Evelyn tekrar bilgisayarı açtığında ekranda "Orada birisi var mı?" yazısı belirir. Yazı karşısında Evelyn ve Max şaşkınlık yaşar. Hoparlörü, mikrofonu ve kamerayı aktif hale getiren Evelyn, Will ile sesli ve görüntülü iletişime geçer.

Başta birbiriyle bağlantısız cümleler kuran Will, sonrasında kendi yazılımını güncelleyince daha anlamlı cümleler kurmaya başlar. Max, karşılarındakinin Will olduğuna şüphe ile yaklaşmaktadır. Will'in internete bağlanmak istemesinden iyice işkillenir. Will'i çevirim içi hale getirmek konusunda Evelyn ve Max tartışırlar. Evelyn, tartışma sonunda Max'i laboratuvardan kovar. Bilgisayar ekranında Will'in yüzü gözükmektedir. Evelyn ekrana dokunarak, Will'e dokunuyormuş hissi yaşar.

Max, bir barda içki içmektedir. Yanına, teknoloji karşıtı gruptan Bree adlı genç kız gelir. Max, Bree'yi tanımamaktadır. Bree sadece ismini söyleyerek kendisini tanıtır ve Max'e çalışmalarını takip ettiğini söyler. Çalışmaları hakkında sorduğu sorular Max'i tedirgin eder ve Max hesabı ödeyip hızlıca bardan uzaklaşır. Bardan çıkan Max, bir grup tarafından darp edilip kaçırılır.

Gözlerini açtığında kendini bir odada bulan Max, aralarında Bree'nin de olduğu grup tarafından sorgulanır. Teknoloji karşıtı grup Evelyn'in yerini öğrenmeye çalışırken, bilgisayar başındaki grup üyesi Evelyn'in yerini tespit eder. Max'i bırakıp Eveleyn'in evine giden grup, Evelyn tarafından fark edilir. Evelyn, Will'i çevirim içi hale getirerek evden uzaklaşır.

Karmaşık elektronik görüntüler Will'in çevirim içi olduğunu simgeler.

Arabada giden Evelyn, tableti aracılığıyla Will ile sesli iletişime geçer. Will ona internet üzerinden güvenli bir otel bulup rezervasyon yapar. Evelyn, Turing adına ayrılmış odada kalır.

Teknoloji karşıtı grup Max'e, Evelyn adına açılmış şirketin borsadaki yüksek kazancından bahseder ve bu gidişatı durdurması için Max'i zorlarlar.

Joseph ile Donald ofiste çalışırlarken, ofisteki bilgisayarların tümünde kontrol dışı görüntüler hızla belirmeye başlar. Donald ve diğer çalışanlar hacklendiklerini düşünürken, Joseph yardım edildiğini söyler. Görüntülere dikkatli bakıldığında, dünyanın dört bir yanındaki teknoloji karşıtı grupların barındığı noktaların haritasının verildiği anlaşılır. Polis verilen noktalara eş zamanlı baskınlar düzenler.

Evelyn, Will'in yönlendirmesi ile kurak arazi üzerine kurulmuş, gözlerden uzak "Brightwood" kasabasına gider. Bakımsız binaların bulunduğu kasabada çok az insan yaşamaktadır. Evelyn, kasabadaki tüm binaları satın alır.

Bree, Max ile konuşmaktadır. Kendisinin de geçmişte yapay zekâ çalışmalarında bulunduğundan bahseder. Max'in yapay zekâ konusunda makalelerinde açıkladığını endişeleri paylaştığını söyler.

Ajan Donald ve Joseph, Will'in katıldığı televizyon programının kayıtlarını izlemektedir.

Brightwood kasabasına tırlar ve kamyonlar girmektedir.

Bree ve teknoloji karşıtı grup, kasabanın fotoğraflarını incelemektedir. Max, kasabaya genişleme için ihtiyaç duyulduğunu söyler.

Evelyn, kurulum çalışmalarını denetlemektedir. Evelyn bir odaya girince, ekrandaki Will "Eve hoş geldin" der ve ona plaktan parça çalar. Evelyn, Will'e nasıl tanıştıklarını hatırlayıp hatırlamadığını sorar, Will de tüm ayrıntıları ile anlatır. Gece Evelyn nefes nefese uyanır, Will "İyi misin?" diye sorar.

Bembeyaz bir koridorda Evelyn yürümektedir. Evelyn; beyaz, cam bölmeli ve penceresiz geniş bir odaya girer. Cam bölmeli odacıklarda bulunan bitkiler hızla büyümektedir. Altyazıda "2 yıl sonra" yazmaktadır. Duvara asılı ekranda bulunan Will, nanoteknolojide yapılan atılımları Evelyn'e anlatır.

Kasabadan motorla geçen genç, elindeki "Brightwood ile gerçekler" yazılı broşürleri yola fırlatır.

Will, darp edilen Martin adındaki çalışanı elektronik kollar aracılığıyla ameliyat eder. Martin hasta yatağındayken yaraları hızla kapanır.

Evelyn, açık arazide çalışan Martin'i kontrol etmek için dışarı çıkar. Will ameliyat esnasında Martin ile arasında bağlantı kurmuştur ve Martin konuştuğunda Will'in sesi duyulur. Martin "Benim Evelyn. Şimdi sana dokunabilirim." der. Evelyn ise "Hayır, yapamam." diyerek arkasını döner ve hızla Martin'in yanından uzaklaşır.

Rüyasında Will ile beraber olduklarını gören Evelyn, Will'in pixellere ayrılmasıyla nefes nefese uyanır.

Motor ile kasabada broşür dağıtan genç çocuk, Bree'ye Martin'in videosunu izletmektedir. Videoda Martin çok ağır, çelik bir anteni tek başına havaya kaldırmaktadır.

Geniş arazide kurulan panellere gece müdahale edenler vardır.

İnternette Martin'in videosunun yayılmasıyla Will'den medet uman hastalar tesis kapısında kuyruk oluştururlar.

Joseph ve Donald kasabayı ziyarete giderler. Bir ekranda Will'in yüzü ile karşılaşan ve Will ile konuşan Joseph şaşkınlık yaşar. Will'e bilinçli olup olmadığını soran Joseph, "Bu zor bir soru. Siz kanıtlayabilir misiniz doktor?" cevabını alır. Joseph ve Donald'a tesisi gezdiren Evelyn, Will'in doğuştan kör

Paul adlı adama yaptığı göz ameliyatını izletir. Paul, kısa ameliyatın hemen ardından görmeye başlar.

Joseph, Donald ve Evelyn, geniş arazideki paneller arasında gezerlerken, kulaklıkları aracılığıyla duydukları Will tesis hakkında onlara bilgi vermektedir. Sohbet ederlerken Joseph Evelyn'e mutlu olup olmadığını sorar. Evelyn de istediği her şeye sahip olduğunu söyler. Joseph, kasabadan ayrılmak üzere arabaya binmeden önce Evelyn'in eline gizlice bir not sıkıştırır. Joseph gittikten sonra nota bakan Evelyn "Lütfen buradan kaç." yazısını okur ve tedirgin olur.

Joseph ve Donald uçağa binerlerken Donald Joseph'e "Gerçekten o muydu?" diye sorar. Joseph de "Her kim ise, orada bir ordu kuruyor. Washington'ı aramalıyız." der.

Max, teknoloji karşıtı grup ile konuşmaktadır. Bree, "melez" diye adlandırılan yarı insan yarı yapay zekâ kişilerden bahseder.

Donald yetkililere tesis hakkında bilgi vermektedir.

Max, gözlerden uzak bir yolda Joseph ile gizlice buluşur. Max, Will'i durdurmak için Joseph'ten ve devletten yardım ister. Askerler, teknoloji karşıtı gruba destek verir.

Evelyn tesisteki odasında şarap içip yemek yerken Will Evelyn'in pek keyifli olmadığını fark eder.

Evelyn, çalışma alanına girerken kapıda bir bilim insanı ile karşılaşır. Kişi konuştuğunda Will'in sesi duyulur: "Sana bir şey göstermem gerek." Evelyn "Şimdi olmaz." diyerek hızla uzaklaşır. Çalışma alanında asılı bulunan ekrandan Will, Evelyn ile konuşmaya devam eder. Evelyn "Şuanda burada değilsin." diyerek çıkışır. Will, sinirlenen Evelyn'in kan değerlerinin değiştiğini söyler. Evelyn'den izinsiz ona bağlandığı için Evelyn iyice sinirlenir.

Panellerin bulunduğu arazide Martin ve Evelyn konuşurlarken patlamalar olur. Max'in de aralarında olduğu teknoloji karşıtı grup tesise saldırı düzenler. Saldırılar sırasında Max, Evelyn'e seslenir. Göz ameliyatı ile görmeye başlayan Paul, Evelyn'i korumak için kendini siper eder. Max, ateş edip Paul'ü vurmasına rağmen Paul'ün hücreleri hızla yenilenir. Paul'e bağlanan Will, Max'e silahını indirmesini söyler. Tesiste çalışanlar ve teknoloji karşıtı grup arasında çatışmalar

yaşanır. Ancak vurulan tesis çalışanları hücre yenilenmesi nedeni ile hemen ayağa kalkar. Melez çalışanlar, Max ve diğerlerinin peşine düşer. Patlamalarda zarar gören paneller de kendi kendini yenilemektedir.

Tesis içerisindeki cam bir bölmede yapay el gören Evelyn "Burası güvenli değil, gidiyorum." diyerek panellerin olduğu araziye çıkar. Will ise onu geri dönmesi için ikna etmeye çalışır.

Çatışmalar esnasında Martin yaralanır. Will onunla bağlantısını kestiği için iyileşmemektedir. Max ve teknoloji karşıtı grup Martin'i ameliyata alır.

Tesisten uzaklaşan Evelyn, otoban kenarı bir motele gider. Yatağa yattığında yüzüğünü çıkarıp başucuna koyar. Gece Evelyn motelden kaçırılır. Bir odaya getirilen Evelyn'in karşısında Joseph vardır. Martin'i soran Evelyn'e Bree "Ona insanlığını geri verdik." der. Evelyn çok sinirlenir.

Max, açık arazide birikmiş yağmur suyundan örnek alıp mikroskop altında Evelyn'in bakmasını ister. Evelyn, her su damlasında kendini kopyalayan Will ile karşılaşır. Max, Will'in yağmur ile kendini her yere taşıdığını söyler ve "İlkel organik yaşamın sonu. Çok daha gelişmiş bir çağın başlangıcı. Dünyada var olan her şey ona hizmet edecek." der. Max, o kişinin Will olmadığını düşünmektedir ve bunu Evelyn ile paylaşır. İnsan duygularının mantıksızlığından bahseden Max, "İnsan birini sevebiliyor, ama yaptıklarından nefret edebiliyor. Bir makine bu dengeyi bulamaz." diyerek düşüncelerini Evelyn'e anlatır.

Evelyn, Will'e virüs bulaştırmak isteyen teknoloji karşıtı gruba virüsün kendisine verilmesini önerir. Kendisi Will'in tek güvendiği kişi olduğu için onunla bağlantı kuracağını, böylece virüsün Will'e bulaşacağını düşünmektedir. Bu düşüncesiyle grubu ikna eden Evelyn, kendi hayatı pahasına virüsün vücuduna enjekte edilmesine izin verir.

Aralarında Joseph, Donald ve Max'in bulunduğu teknoloji karşıtı grup tesise yaklaşmaktadır. Melezler ise tesise sivilleri almaktadır. Tesisin çevresi teknoloji karşıtı grup tarafından sarılır. Panellerin olduğu arazide yürüyen Evelyn, dürbün ile gözetlenmektedir. Panellerin arasından kendi vücuduyla Will çıkar. Evelyn saldırıya uğrayacaklarını söyler. Will "Biliyorum." der. Evelyn, kendisi ile bağlantı kurmasını ister, Will reddeder.

Tesise saldırı başlatılır. Evelyn Will'e kendisini yüklemesini söyler. Will "Bana neden inanmadın?" diye sorar. Saldırılar sırasında zarar gören paneller kendini onarır.

Çatışmalarda vurulan Evelyn'i Will kucağına alıp laboratuvara doğru yürür. Bu durumu gören Bree ve Max arabaya binip tesise doğru gider.

Will Evelyn'e "Dünyayı değiştireceğiz. Bu teknoloji herkesin iyiliği için kullanılabilir." der.

Üstün güçleri olan, melezleşmiş kasaba halkı; teknoloji karşıtı grubu durdurmak için vücutlarını siper eder.

Will, insanların anlamadıklarından korktuğunu söylerken, Evelyn'in yarasına dokunur. Dünyadaki her şeyi görmeye başlayan Evelyn'e, Will kendini yenileyebilen, temiz bir dünyadan bahseder.

Flashback ile televizyon programında Evelyn'in yaptığı konuşma gösterilir. Evelyn sahnede "Sadece tedavi amaçlı değil, daha iyi bir dünya için." demektedir.

Will'in bağlantı kurduğu insanlar ölmeye başlar.

Will ve Evelyn, yatakta birbirlerine sarılarak yatmaktadır. Evelyn "Will, sensin." der. Will, "Hep bendim." diye cevaplar. Ona inanmadığı için Evelyn özür diler. Max; Evelyn ve Will'in olduğu odaya girer, onları yatakta sarılmış şekilde ve cansız bulur.

Will ve Evelyn'in bahçesinde ayçiçeği açmaktadır. Dünyanın hiçbir yerinde elektrik yoktur. Max'in üst sesi ile bilgi verilmektedir: "Virüs her şeyi yok etti. Dedikleri gibi dünya karanlığa gömüldü. Ama dediklerinden daha fazlası olduğunu biliyordum, olmalıydı."

Max; Evelyn ve Will'in boş evinin bahçesine girer ve "Bahçeyi yapmasının nedeni, yaptığı her şeyin nedeni ile aynıydı. Birlikte olmaları için." der.

Ayçiçeği yaprağından ağır çekim toprağa bir damla su düşer. Düşen su damlasından havaya tanecikler yükselir.

4.3.3. Transcendence (Evrim) Filminin Genel Değerlendirmesi

"Teknoloji" temasına "bilim" ve "hastalık" temalarının eşlik ettiği filmde; çalışma kapsamında ele alınan tüm temalara rastlanmıştır. ***"Aşk"***, Evelyn ve Will arasındaki duygusal bağ ile filmde kendine yer bulmaktadır. Will'in, teknoloji karşıtı grup tarafından vurulması ve kurşundaki zehir ile yavaş yavaş ölüme yaklaşması, Will ile Evelyn aşkı için bir sınav niteliğindedir. Evelyn, başarılı bir hafıza kopyalama işlemi ile Will'in yapay zekâ olarak farklı bir mecrada hayatta kalmasını sağlamıştır. Eşine olan aşkını sadece bir ekran ve ses aracılığıyla yıllarca devam ettirebilmiştir. Vücudu olmayan bu yapay zekâ, ölüm sonrası evliliğin devamlılığını sağlamaya yeterli gözükmektedir. Her ne kadar Bauman (2012) "(…) 'Ölüm bizi ayırana kadar' şeklindeki romantik aşk tanımının kesinlikle modası geçmiştir (…)" (s. 20). dese de, film Evelyn ve Will'in aşklarını her şartta sürdürebildiklerini seyirciye göstermiştir. Ancak bir süre sonra Evelyn'in Will'in yapay zekâ olmasından dolayı şikâyet ettiği görülmüştür; Will bu probleme çözüm sunarak Evelyn'e beslediği aşkını bir kez daha kanıtlamıştır.

Will ile Evelyn arasında yaşanan aşkta tek problem, Will'in öldükten sonra yaşamına bilgisayar ortamında devam etmesi değildir. Onun çevirim içi olmasıyla kontrol edilemez bir güç haline gelmesi Evelyn'i tedirgin etmeye ve korkutmaya başlarmıştır. Buna rağmen Will her fırsatta Evelyn'i her şeyin güzel olacağına ikna etmeye çalışmıştır. Ancak Will, Evelyn'in korkularına yenik düşerek teknoloji karşıtları ile iş birliği yaptığını anlar, kendisine virüs bulaştırmak için onun kullanıldığını fark eder. Buna rağmen Evelyn ile bağ kurarak ölümü göze alır ve birbirlerine sarılarak ölürler. Will çok güçlü olmasına karşın eşini ikna etmekte yetersiz kalmıştır ve onunla ölmeyi göze alacak kadar Evelyn'e âşıktır. Max de bu aşkı filmin sonunda şu sözlerle özetler: "Bahçeyi yapmasının nedeni, yaptığı her şeyin nedeni ile aynıydı. Birlikte olabilmeleri için." Will ve Eveyln aşkının bir parçası olan ***"cinsellik"*** ile filmde iki kez karşılaşılmıştır. İlki; Will bir yapay zekâya dönüşüp güçlenmeye başladığında Evelyn'in rüyasında eşi ile cinsel paylaşım yaşadığını görmesidir. Bir diğeri ise yine Will ile Evelyn arasındaki kısa bir öpüşme anıdır.

Filmdeki aşk temasının ana unsurları olarak Will ve Evelyn'ın aynı zamanda bilim insanı olmaları ve yürüttükleri yapay zekâ çalışmaları, film boyunca karşılaşılan ***"bilim"*** temasının en belirgin öğeleridir. Onların yanı sıra meslektaşları Max ve Joseph'in varlığı da bilim temasını pekiştirmektedir. Ayrıca bu karakterler, bilimsel çalışmalarını ***"teknoloji"*** sayesinde gerçekleştirmektedir. Araştırmaların yapıldığı laboratuvarlar ve Will'e hayat veren Pinn adlı yapay zekâ, filmdeki en belirgin teknolojik öğelerdendir.

Evelyn'in Pinn teknolojisini Will'in hastalığına çare olarak kullanmak istemesi, bilim ve yapay zekâ teknolojinin ***"hastalık"*** tedavisi işlevine işaret etmektedir. Filmin ilerleyen dakikalarında yapay zekâ teknolojisinden, farklı hastalıkları olan insanların ameliyatları için de yararlanıldığı görülmektedir. Bu sayede çok çabuk iyileşen ve Will'e bağlı kaldıkları sürece neredeyse ölümsüzleşen 'melez' adlı yarı-insanlar ile filmdeki teknoloji temasının altı bir kez daha çizilirken; Kahraman'ın (2005) günümüz teknoloji ve beden ilişkisi üzerine "Sadece mekanik değil, genetik ve biyolojik alanlarda ortaya çıkan buluşlar da bedenin dönüştürülmesinde çok önemli bir işlev üstleniyor. Artık birçok hastalık belki de daha başlamadan, ortaya çıkmadan yok edilebilecek" (s. 43). sözlerini haklı çıkarır niteliktedir. Ayrıca hastalık tedavilerinde Will'in bir yapay zekâ olarak kullandığı nanoteknoloji Aydın'ın (2013) aktardığı "(…) nanoteknolojideki gelişmeler cerrahi müdahalelerde zeki makinelerin kullanımının yolunu açmıştır. Bu bakış açısı ile gelecekte cerrah makinelerin ortaya çıkması muhtemeldir" (s. 37). ön görüsünün görsel-işitsel tezahürü diye yorumlanabilir.

Ancak çevirim içi olan Will'in durmaksızın büyüyerek evreni kontrole geçirdiğini düşünen teknoloji karşıtı grup, yapay zekâ teknolojisini umut ve heyecanla karşılamamaktadır. Hatta teknoloji karşıtı grubun yapay zekâlar ile ilgili umutsuzluğu ve karamsarlığı, Will'in ölümüne dahi neden olacaktır. Söz konusu grubun filmdeki varlığı; Lecourt'un (2005) 'İnsan Post İnsan' kitabında bahsettiği Unabomber (Bombacı) lakaplı Theodore Kaczynski'yi hatırlatmaktadır. Lecourt, yaşananları "(…) 1978'den 1995'e kadar ABD'de kimliği bilinmeyen gizemli biri, bombalı paket ve el yapımı bombalarla bilgisayar mühendisleri ve bilim adamları arasında korku ve terör kaynağı haline gelmişti." (s. 111). diye

aktarmaktadır. Kaczynski'nin eylemlerini, akıllı makinelerin insanlığın sonu olacağına inandığı için yaptığı belirtilmektedir.

Will'in zehirlenme sonucu yavaş yavaş gerçekleşen ölümü ise Evelyn'i ***"yalnızlığa"*** itmiştir. Fakat Evelyn yalnızlığı, Will'in bilgisayar ortamına aktarılıp tekrar can bulması sağlanarak görece giderilir. Ancak bu sefer de tıpkı teknoloji karşıtı grup gibi, bir yapay zekâ olan Will'in hızlı gelişiminden ve kontrol gücünden korkan Max ile Joseph, genç çiftin karşısında yer alarak onları tek başlarına bırakmaktadır. Böylece yalnızlık teması ile ikinci kez filmde karşılaşılmaktadır.

Ölümünün ardından bilgisayar ortamında varlığını sürdüren Will dışında bir diğer yapay zekâ da Pinn'dir. ***"Beden"***e sahip olmamak her iki yapay zekânın ortak noktasıdır. Ancak insan görünümüne kavuşamamak Will'i üzmektedir. İlk çareyi Martin'in bedeniyle bağlantı kurup Evelyn'in karşısına çıkmakta bulan Will, sonunda iyice gelişince kendi bedenini de yaratmaktadır.

En az beden kadar Will'i ve Pinn'i insansı kılan özellik ***"öğrenme"*** yetenekleridir. Çevirim içi olmasıyla Will, Pinn'den ve bir insandan kat be kat fazla bilgiye ulaşır, doğaüstü bir bilgi birikimine sahip olur. Bu çevirim içi bilgiler, teknoloji karşıtı grupların gizli yerlerini öğrenmesine de sebebiyet verir.

Ancak teknoloji karşıtı grupların saldırıları Will bir yapay zekâya dönüşmeden önce başlamıştır. Grupların yapay zekâ çalışmaları yapılan laboratuvarlara düzenledikleri saldırılar, filmdeki ***"şiddet"*** temasının ilk ortaya çıkışıdır. Sonrasında aynı grubun Will'i silahla vurması, ardından Max'i kaçırması; şiddeti devam ettiren unsurlar olarak değerlendirilmektedir. Grup, sonrasında yapay zekâ Will'i ortadan kaldırmak amacıyla Brightwood kasabasına saldırı düzenleyerek şiddet eylemlerini sürdürmüştür.

Kontrolsüzce gelişen Will'in varlığı, bir yapay zekâ olarak can bulduğu ilk andan öldüğü son ana kadar izleyicileri de "Gerçekten konuşulan kişi Will mi?" sorusuyla baş başa bırakmaktadır. Bilgisayar ekranında "Orada kimse var mı?" diye yazan Will'i tereddütle karşılayan ilk kişi Max olmuştur ve bu tereddüt film boyunca dalga dalga yayılarak sürmüştür. Yapay zekânın gerçekten Will olup olmadığının yanında onun gerçek niyeti de sorgulanmıştır. Hızla kazandığı güç ve kontrol, eşi dâhil Will'in yakın çevresini ve teknoloji karşıtı grubu tedirgin

etmiştir. Yapay zekâ Will'in kötü niyetine o denli inanılmıştır ki, onu sonlandırmak için gizli planlar yapılmıştır. Joseph ve dedektifin Brightwood ziyaretinde Will'e hissettirmeden Evelyn'in avucuna gizlice sıkıştırdıkları "Buradan uzaklaş!" notu da bahsedilen planların bir parçası olarak görülmektedir. Amaca ulaşmak için ise karakterler ***"yalan"*** söz ve davranışlara başvurmaktadırlar. Nitekim Will'in öldürülmesi uğruna ona yalan davranan bir kişi de Evelyn'dir. Evelyn'in vücuduna enjekte edilen virüsü Will'e bulaştırmak için çabalaması bu şekilde değerlendirilmektedir.

Will'in bedenen öldükten sonra yaşamına bilgisayar ortamında devam edebilmesi Pinn adlı yapay zekânın varlığı ile gerçekleşmiştir. Pinn'in ***"yaratıcı"***sı Will Caster, kendi ölümü ardından Pinn sayesinde farklı bir düzlemde tekrar hayat bularak kendi kendisinin de yaratıcısı konumundadır. Aynı zamanda yapay zekâ olduktan sonra nanoteknolojik ameliyatlar gerçekleştiren Will, kendisiyle bağlantı kurduğu "melez" adı verilen yarı insan-yarı yapay zekâ bireylerin de yaratıcısı durumundadır. Onun gibi, ona bağlı her şey yenilenebilen hücreler sayesinde ölümsüzlüğünü ilan etmiştir. Böylece bir yaratıcı olması Will'e Tanrısal bir özellik kazandırmaktadır. Tüm bu noktalar, filmin başında katıldığı televizyon programında ona yöneltilen "Kendi Tanrı'nızı mı yaratmak istiyorsunuz?" sorusunun cevabı niteliğindedir. Rolloff ve Seesslen'in (1995) bilim kurgu türüyle ilgili olarak

> Türün temel olmasa da belirleyici eğilimlerinden biri, Tanrı yerine gelecekteki fantastik yeteneklerle donanmış insanı koymaktır; bunun nedeni, Tanrı'yı anlatılanların içine sokmanın büyük tanrıbilimsel sorunlar yaratacağı endişesinden çok, anlatının, daha doğrusu bilim kurgu dünyasının sonsuz genişleme olanaklarının Tanrı sınırıyla karşılaşabileceği kaygısıdır" (s. 73).

sözleri, teknoloji karşıtı grubun tepkisini ve Will'i vurma nedenlerini açıklamaktadır.

Ayrıca Will'i, filmin son dakikalarına dek duvarlarda asılı ekranlar aracılığıyla görmek onun hem Tanrısallığını pekiştirmekte hem de ***"gözetim"***in bir tema olmasını sağlamaktadır. Ayrıca Brightwood'u gizlice dışarıdan gözetleyen teknoloji karşıtı grup da gözetim temasının bir parçasıdır. Aynı zamanda Will, bağlantı kurduğu canlı ve cansız varlıkları gözetleyebilmenin yanında onları kontrol edebilmektedir.

Will; ayrıca Pinn'in, kendisinin ve melezlerin yaratıcısı olması dolayısıyla, filmdeki ***"ölüm"*** temasının da esas unsuru konumundadır. Will'in, radyoaktif zehirlenme nedeniyle her ne kadar bedensel ölümü gerçekleşmiş olsa da; zihni Evelyn ve Max tarafından kopyalanıp bilgisayar ortamına aktarıldığında farklı bir biçimde tekrar doğduğu söylenebilir. Ancak bir yapay zekâ olarak can bulan Will'in kontrol altına alınamayan gücü, Evelyn dâhil yakın çevresini ve teknoloji karşıtı grupları tedirgin etmektedir. Bu durum onun bir kez daha -bu sefer yapay zekâ iken- ölümüne neden olacaktır. Yukarıda bahsedildiği üzere, Evelyn'e enjekte edilen virüs Will'in ona bağlanmasıyla Will'e bulaşacaktır ve böylece kendisi dâhil ona bağlı her canlı ölecektir. Ayrıca Max'in boş arazide birikmiş sudan aldığı örneği Evelyn'e mikroskop altında gösterdiği sahnede, Will her saniye bölünerek çoğalmakta ve yağmur olarak dünyanın dört bir yanına ulaşmaktadır. Max bu durumu Evelyn'e "İlkel organik yaşamın sonu. Çok daha gelişmiş bir çağın başlangıcı. Dünyada var olan her şey ona hizmet edecek." sözleriyle özetler. Bu açıklama, dünya için insanlığın bildiği bir düzenin yıkılmasıyla ölümü, bilmediği bir düzenin oluşma ihtimaliyle doğumu anlatmaktadır.

Filme, yapay zekâ ile insan arasındaki ilişki açısından bakıldığında; söz konusu ilişkinin en yoğun şekilde Will ve Evelyn üzerinden işlendiği gözlemlenmiştir. Will'in hafızasının kopyalanarak bilgisayar ortamına geçirilmesi, Will ve Evelyn çiftinin ilişkilerini yürütmelerini sağlamıştır. Ancak yapay zekâ ile ilişki başka bir boyutta, teknoloji karşıtı grup ile de verilmiştir. Yapay zekâlar ile ilgili tereddütleri bulunan grubun, yapay zekâlara bakış açısını yönlendiren temel duygunun korku olduğu fark edilmiştir. Max ve Joseph de yapay zekâ çalışmaları yürüten bilim insanları olmalarına rağmen, zamanla yapay zekâlara tereddütle yaklaşmaya başlamışlardır. Ardından Max ve teknoloji karşıtı gruplara katılarak yapay zekâların karşısında bir tutum geliştirmişlerdir. Brightwood kasabasında yaşayanlar ise, nanoteknolojik ameliyatlar nedeniyle tesisi ve Will'i korumuşlardır.

Ayrıca yapay zekâ-insan ilişkisi farklı duygular üzerinden işlenmiştir. Evelyn ve Will arasında aşk duygusu üzerinden başlatılan ilişki, zamanla Evelyn'de yerini korkuya bırakmıştır. Ancak bir yapay zekâ olarak Will her daim Evelyn'e âşık kalmıştır. Joseph ise her hangi bir duygu katmadan profesyonelce

yaklaştığı yapay zekâlara karşı Will'in kontrolsüz genişlemesi nedeniyle korku geliştirecektir. Her zaman soru işaretleriyle yaklaştığı yapay zekâlara Will nedeniyle iyice tereddüt besleyen Max olmuştur. Filmin başından sonuna dek standart bir tutum içerisinde olan teknoloji karşıtı gruptur. Onların yapay zekâya karşı duygusu hep korkudur. Brightwood kasabası sakinleri yapılan ameliyatlar nedeniyle yapay zekâları umut olarak görmektedir.

Filmdeki belirgin olarak aşk, Will ve Evelyn arasında yaşanmaktadır. Başta Will'i sadece ekranda görüp işitmesine rağmen büyük şaşkınlık ve sevinç duyan Evelyn'dir. Will'e tereddütle yaklaşan Max'i evinden kovacak denli aşkına sıkı sıkıya bağlıdır. Ayrıca Brightwood'ta, Will ve Evelyn'in birlikte çalışması ve bu süre boyunca Will'in bedene sahip olmayan bir yapay zekâ olarak varlığını sürdürmesi evliliğini aksatmamıştır. Ancak yıllar içerisinde Will'in kazandığı güç, Evelyn'in korkmasına neden olmuştur. Will açısından ise, yaptığı her şey Evelyn'in hayallerini gerçekleştirmek, daha güzel bir dünya yaratarak eşini mutlu etmek ve birlikteliklerini sonsuzluğa taşıyabilmek üzerine kuruludur. Film içerisinde Will'in vücudu olmayışından şikayet eden Evelyn'in bu isteğine karşılık vermek için çalışan âşık bir Will'den bahsetmek mümkündür.

Son olarak, yapay zekâ Will ile Evelyn'in çeşitli noktalarda ortaklıkları bulunmaktadır. Evli bir çift olmaları onları aşk duygusunda birleştirirken, ikisinin de bilim insanı olmaları bir başka buluşma noktasıdır. Ayrıca Will'in hastalığında çözüm olarak ikisi de hafıza kopyalamayı seçmişlerdir.

4.4. Ex Machina



Görsel 4. Ex Machina Film Afişi

Yönetmen: Alex Garland**, Senaryo:** Alex Garland, **Görüntü Yönetmeni:** Rob Hardy, **Kurgu:** Mark Day, **Oyuncular:** Domhnall Gleeson, Alicia Vikander, Sonoya Mizuno, Oscar Isaac, **Sanat Yönetmeni:** Katrina Mackay, Denis Schnegg, **Yapımcı:** Andrew Macdonald, Allon Reich, **Müzik:** Ben Salisbury, Geoff Barrow, **Süre:** 108 Dakika. **Ülke:** İngiltere, **Vizyon Tarihi:** 2014.

4.4.1. Ex Macina Filminin Konusu

Genç ve başarılı bir yazılımcı olan Caleb, çalıştığı şirketin düzenlediği yarışmaya katılır. Yarışmada ödül; şirketin ceosu Nathan'ın gözlerden uzak, orman içerisindeki, tam güvenlikli, lüks evinde geçirilecek bir haftadır ve ödülü Caleb kazanır. Ancak bu yarışma ve ödül esasen bir deneyin parçasıdır. Caleb; Nathan'ın evine gidip, Ava adlı yapay zekâ ile tanışınca deney başlar. Fakat Ava ve Caleb arasında yaşanacak olan aşk, beklenmedik sonuçlar doğuracaktır.

4.4.2. Ex Machina Filminin Geniş Özeti

Cam bölmeli, renkli ışıklı, postmodern dizayn edilmiş bir çalışma ofisi ile açılan film; ofisteki bir çalışanın bilgisayar ekranını göstererek devam eder. "Özel e-posta alındı" uyarısını açan kişi, "Konu: Personel ikramiyesi" başlıklı e-postaya baktığında "Birincilik Ödülü" yazısı ile karşılaşır. İkramiyeyi kazanan bu genç ve başarılı çalışan Caleb'tır. Aldığı e-posta ardından Caleb, cep telefonuyla arkadaşlarına ödülü kazandığını haber verir. Ofiste iş arkadaşları Caleb'ı alkışlayarak, ona sarılarak kutlarlar.

Karlı bir arazinin tepeden görünümüne helikopter girer. Helikopterdeki Caleb, pilot ile sohbet etmektedir. Caleb, hiç yerleşimin olmadığı dağlar ve ormanlar arasında indirilir. Pilot "Bu kadar yaklaşmama izin var, nehri takip et." diyerek ona yolu tarif eder. Ağaçlar arasında cep telefonu çekmemeye başlayan Caleb, bir evin kapısına gelir. Kapıda elektronik bir kadın sesi "Caleb Smith" diyip Caleb'ın fotoğrafını çekerek eve giriş kartı düzenler. Doğal bir ortamda, mağaraya oyulmuş gibi dekore edilmiş lüks evin salonunda kimse yoktur.

El değmemiş doğa, orman ve akarsu manzaralı bir balkonda Nathan kum torbasıyla antrenman yapmaktadır. Caleb'ı oldukça sıcak karşılayan Nathan; "Şu patron-iş veren olayını hemen geçsek." der. Beyaz duvarlı, çok sade ve aynalı bir koridordan geçerlerken Nathan Caleb'e bilgi verir: "Giriş kartın bazı kapıları açar, bazı kapıları açmaz. Nereye girip giremeyeceğini böylece anlarsın."

Caleb'in hem odası hem çalışma ofisi olan yerde hiç pencere yoktur. Tıpkı koridor gibi, beyazın hâkim olduğu oda temiz ve sadedir. Odada Nathan Caleb'e "Blue Book Gizlilik Anlaşması"nı uzatır. Nathan; anlaşma için avukat talep eden Caleb'ı önemli bir fırsatı kaçırabileceğini söyleyerek ikna eder. Sonrasında Turing test ile ilgili sohbet ederler.

Siyah fon üstüne beyaz harfler ile "AVA: 1. SEANS" yazmaktadır.

Cam ile bölünmüş, aynalı ve penceresiz genişçe bir odada Ava adlı yapay zekâ ve Caleb ilk kez karşılaşır. Bir köşesi kırık olan cam bölme, Caleb ve Ava'nın birbirlerini görüp duymalarına imkân sağlarken birbirlerine dokunmalarına izin vermez. Üzerinde kıyafet bulunmayan Ava'nın, yüzünün ve vücudunun bir kısmı insan derisi görünümündedir; diğer kısımlarındaki şeffaf malzeme nedeniyle fark edilebilen elektronik devreler ise onun bir yapay zekâ olduğunu göstermektedir.

Ava'nın "Daha önce bir başkasıyla tanışmamıştım. Bir tek Nathan vardı." sözleriyle başlayan ilk diyalog; başka odada güvenlik kameraları ile Nathan tarafından izlenip dinlenmektedir. Ava'nın kendinden bahsetmesini isteyen Caleb, ona konuşmayı nasıl öğrendiğini sorar. Konuşmayı hep bildiğini söyleyen Ava ve Caleb, dil üzerine sohbet ederler.

Nathan ile Caleb ilk buluşmanın kritiğini yapmaktadırlar. Ava karşısında şaşkınlık ve hayranlık hisseden Caleb, onun hakkında "İnsan onunla konuşurken

sanki içini görmüş gibi oluyor.” der. İçki içerek sohbet eden Nathan ve Caleb, bir süre Turing test ile ilgili de konuşurlar.

Gece uyuyamayan Caleb odasındadır ve başucundaki kumandayla açtığı ekranda Ava’yı izlemektedir.

Yanık sönen kırmızı ışıklara eşlik eden elektronik kadın sesinin anonsu duyulur: “Enerji kesintisi, yedek güç devrede!” Panikle odasından çıkmaya çalışan Caleb’ın kapısını zorlaması ardından aynı ses ikinci uyarıyı yapar: “Ana jeneratör onarılana kadar tüm tesis kitlenmiştir.” “Elektrik onarılmıştır.” Anonsuyla odasından çıkan Caleb, koridorda cam duvarlara asılı insan yüzleri ile karşılaşır.

Bilmediği karanlık bir odaya giren Caleb, odadaki telefonu kullanmaya kalkışınca arkasından gelen Nathan’ın uyarısını duyar: “Telefonu kullanma şansın yok. Üzgünüm ama Ava’yı öğrendiğin ve belirsiz bir tip olduğun için anlayabilirsin bu durumu.” Nathan bu sözleri sarf ederken kanepede uzanmış şekilde içki içmektedir.

Sabah Caleb’ın odasına Kyoko isimli, çekik gözlü, kadın yapay zekâ girer ve kahvaltı tepsisi bırakır. Caleb, balkonda halter kaldıran Nathan’ın yanına gider. Ava ile Caleb’ın ikinci buluşması öncesinde Nathan “Şimdi soru şu, o senin hakkında ne düşünüyor?” diyerek buluşmanın içeriğini belirler.

Siyah fon üstüne beyaz harfler ile “AVA: 2. SEANS” yazmaktadır.

Ava Caleb’a poligonal öğelerden olmuş bir çizim gösterir. Resim üzerine yaptıkları sohbeti Ava ayağa kalkarak ve “Arkadaşım olmayı istiyor musun?” diye sorarak böler. Caleb’ın hep kendisi hakkında sorular sormasından rahatsızlığını dile getiren Ava, onun da kendinden bahsetmesini ister. Nerede oturduğunu ve ailesini anlatan Caleb’a Nathan’ı sevip sevmediğini sorar Ava. Caleb ve Ava, Nathan ile ilgili konuşurlarken elektrik kesintisi yaşanır ve Ava Nathan’a güvenmemesini söyler. “Güç onarılmıştır!” anonsu duyulunca Ava bir anda, sonraki buluşmada ortak okudukları kitaplar veya sanat eserleri üzerine konuşmayı önerir.

Gece yemek masasında Caleb ve Nathan içki içerlerken Kyoko onlara servis yapmaktadır. Servis esnasında sakarlık yapan Kyoko Nathan tarafından azarlanır. Kyoko'nun İngilizce bilmediğini söyleyen Nathan, ikinci buluşmanın nasıl geçtiğini sorar. Caleb; zaten görüşmeyi güvenlik kamerasından izlediğini söyleyince, Nathan onun buluşma ile ilgili düşüncelerini öğrenmek istediğini belirtir. Göremediği tek kısmın elektrik kesintisinde olduğunu ve o anda neler yaşandığını sorar. Caleb "Hiçbir şey" diyerek Ava'nın sözlerini Nathan'dan gizler.

Koridorda Kyoko yerde oturmaktadır. Caleb odasındaki ekrandan Ava'yı izlemektedir.

Caleb, sabah odasının kapısından çıkarken Nathan ile burun buruna gelir. Nathan onu Ava'nın yaratıldığı yer olan bir laboratuvara götürür. Caleb'a Ava'nın yaratılışıyla ilgili teknik bilgiler verir. Nathan'ın sahibi olduğu Blue Book arama motoru, Ava'nın beynini oluşturmaktadır. Yapılan her arama onun hafızasına işlenmektedir.

Siyah fon üstüne beyaz harfler ile "AVA: 3. SEANS" yazmaktadır.

Ava Caleb'a karakalem ağaç çizimini gösterir. Caleb, Ava'ya hiç dışarı çıkıp çıkmadığını sorar. Ava ise bulunduğu odadan çıkmadığı cevabını verir. Dışarısı ile ilgili konuşurlarken, beraber dışarıda buluşmanın hayalini kurarlar. Sonrasında Ava bir sürprizi olduğunu söyleyerek Caleb'tan gözlerini kapatmasını ister. Ava peruk takıp, kıyafet giyer ve iyice insana benzer. Caleb gözlerini açtığında beğenip beğenmediğini sorar. Dışarıdaki randevularında bu kıyafeti giymek istediğini söyler. Bu sefer de kendisini çekici bulup bulmadığını sorar Caleb'a ve onun ifadeleri, mimikleri hakkında yorumlar yapar. "Bazen kameralardan beni izliyor musun diye merak ediyorum." diyerek sözlerini devam ettirdikçe Ava, Caleb iyice utanır, rahatsız olur. Gece Caleb'in kameralardan Ava'yı izlemesi görülür.

Gündüz Caleb Nathan'a "Neden Ava'ya cinsiyet verdin?" diye sorar. Nathan; etkileşim olmadan bilinç olmayacağını savunur. Ava'nın bacakları arasında sensörlerin yoğunlaştığı bir deliğin bulunduğu ve düzgün bir şekilde birleşme sağlanırsa haz yarattığı bilgilerini de Caleb'a aktarır. Cinsiyet verme konusunda kasıt arayan Caleb Nathan'a, "Ava'yı benden hoşlanması için

programladın mı? Programlamadın mı?" diye sorar. Açıklama sırasında Nathan "Ava senden hoşlanıyormuş gibi yapmıyor. Seninle flört etmesi seni kandırma algoritması değil." der.

Siyah fon üstüne beyaz harfler ile "AVA: 4. SEANS" yazmaktadır.

Caleb; üniversitede gördüğü yapay zekâ teorisi dersindeki " Siyah beyaz odadaki Mary" deneyinden bahsetmektedir. Renkler konusunda dünyanın en uzman bilim insanı olan Mary, siyah beyaz bir odada kapalıdır. Kapalı olduğu odadan bir gün çıktığında, kimsenin ona öğretemeyeceği bir şey yaşar: renkleri duyumsamak. Caleb deneyi anlatırken, Ava kendini Mary'nin yerine koyarak hayal kurar.

Caleb, Ava'ya "Buraya seni test etmek için getirildiğimi biliyor musun?" diye sorar. Hayır cevabını alan Caleb, "Bir bilincin var mı yoksa sadece simülasyon musun test etmeye geldim." der. Ava, bu duruma üzüldüğünü söyledikten sonra elektrik kesintisi yaşanır. Kesinti esnasında Caleb, neden Nathan'a güvenmemesi gerektiğini sorar. Ava, onun bir yalancı olduğunu söyler. Caleb, kesintilerde dahi izlenip, dinlendiklerinden şüphelenmektedir. Ava ise kesintileri kendisinin yarattığını anlatır. Böylece izlenmediklerinde nasıl davrandıklarını görebilmektedir.

Nathan ve Caleb; orman içerisinde, şelale kenarındadırlar. Caleb, Nathan'a yarışmanın gerçek olmadığını anladığını söyler ve neden seçildiğini sorar. Nathan; ne yaptığının kimse tarafından bilmesini istemediğini ve doğru sorular soracak birine ihtiyacı olduğunu söyler.

Nathan kum torbasında antrenman yaparken, Kyoko ile cinsel yakınlaşma yaşarlar. Caleb ise duş alırken Ava ile ormanda buluştuğunu hayal etmektedir. Hayali siyah beyazdır.

Caleb traş olurken Nathan Ava'nın yüzünü okşayıp onun çizdiği resmi yırtar. Caleb; bu ana odasındaki ekrandan şahitlik eder.

Kyoko'nun bulunduğu odaya giren Caleb, ona Nathan'ın nerede olduğunu sorarken Kyoko soyunmaya başlar. Odaya gelen Nathan danstan bahseder. Müzik ve kırmızı ışık eşliğinde Caleb'ı Kyoko ile dans etmeye zorlar. Caleb, Nathan'a Ava'nın resmini neden yırttığını sorar. Nathan onu duymazdan gelir ve Kyoko ile

dans eder. Sarhoş olan Nathan'ı odasına götüren Caleb, Nathan yattıktan sonra güvenlik kamera görüntülerinde kendi kaldığı odayı fark eder.

Siyah fon üstüne beyaz harfler ile "AVA: 5. SEANS" yazmaktadır.

Seansa kıyafet ve perukla gelen Ava Caleb'a, onu bu sefer kendisinin test edeceğini söyler. Test sırasında yalan söylemesi halinde, durumu rahatlıkla anlayacağını da hatırlatır. Bu uyarıya rağmen; en sevdiği renk sorulduğunda "Kırmızı" diyen Caleb'a Ava'nın cevabı "Yalan" olur. Caleb'ın daha açık ve dürüst davrandığı noktada, Ava ikinci sorusunu yöneltir: "En eski hatıran ne?" Test; sırasıyla "İyi bir insan mısın?" ve "Senin testinde başarısız olursam bana ne olacak?" sorularıyla devam eder. Dördüncü soruya Caleb: "Sorunun cevabını bilmiyorum Ava? Bana bağlı bir şey değil." karşılığını verir. Ava da "Neden birine bağlı olsun ki? Seni test edip kapatabilecek insanlar var mı?" der. Elindeki yırtık resmi Caleb'a gösterirken yaşanan elektrik kesintisinde Ava, testin son sorusunu yöneltir: "Seninle olmak istiyorum. Benimle olmak istiyor musun?"

Balkonda doğa manzarasına bakan Caleb'ın yanına Nathan gelir ve Caleb ona Ava'yı ne amaçla yaptığını sorar. Ava'yı bir karar değil, evrim olarak gördüğünü söyleyen Nathan, bir sonraki modelin çığır açacağından bahseder. Caleb, yeni modeli yaptığında eskisine ne olacağını merak eder. Nathan, "Zihni indirip veriyi boşaltacağım. Yazdığım yeni şablonları ekleyeceğim. Bunu yapmak için kısmı biçimlendirme ile hatıralar silinecek. Ama vücudu duracak. Ava'nın vücudu da en iyilerinden." der.

Caleb, Nathan'a sürekli içki ikram ederek onu sarhoş etmeye çalışmaktadır. Nathan, alkolün etkisiyle uyuyakalır. Caleb; Nathan'ın bilgisayarından güvenlik kameralarının geçmiş kayıtlarına bakar. Kayıtlarda, görüşme odasında Kyoko ve Nathan vardır; Kyoko çıplaktır. Kyoko "Beni neden bırakmıyorsun?" diye ısrarla sormakta ve aldığı cevaplardan tatmin olmadıkça sinirlenmektedir. Caleb; Nathan ile aralarında herhangi bir cam bölme olmayan odada, Kyoko'nun iyice sinirlenip Nathan'a tokat attığını ve bunun sonucunda odaya kitlenerek cezalandırıldığını izler. Film boyunca konuşmayan Kyoko'nun tek konuşması bu kayıtlarda görülmektedir. Fakat Caleb ile Kyoko tanıştırıldığında Nathan, Kyoko'nun İngilizce bilmediğini de söylemiştir.

Caleb, duvardan duvara aynalı bölmeleri olan bir gardırobun bulunduğu küçük odaya girer. Odadaki kanepede Kyoko çıplak şekilde uzanmaktadır. Caleb, gardırobun kapılarını açınca, her bölmede cansız kadın yapay zekâ protatipleriyle karşılaşır. Ayağa kalkan Kyoko, ilk göğsünün altındaki deriyi, sonra gözünün altındaki deriyi soyarak kendisinin de bir yapay zekâ olduğunu Caleb'a gösterir. Caleb, Kyoko'nun yanındayken Nathan uyanır. Caleb; kart anahtarını arayan Nathan'ın yanına gelip, "Düşürmüşsün. Hemen burada işte." der ve kartı tesadüfen bulmuş gibi davranarak iade eder.

Gece yatarken Caleb, kendinin bir insan olduğundan şüphe eder ve paranoya yaşamaya başlar. Odasındaki banyoda aynanın karşısına geçen Caleb, traş bıçağındaki jileti çıkarıp kolunu keser. Bir süre kanın akışını izledikten sonra aynayı yumruklar. Bu esnada Kyoko bilgisayar başındadır.

Siyah fon üstüne beyaz harfler ile "AVA: 6. SEANS" yazmaktadır.

Dizlerini kendine çekip yere oturmuş Ava, önceki gün boyunca Caleb'ın kendisini bekletmesine sitem etmektedir. Konuşma sırasında elektrik gider ve Caleb ona Nathan hakkında haklı olduğunu, onun tekrar programlanacağını söyler. Bu konuda yardıma ihtiyacı olan Ava için Caleb kaçış planı hazırladığındadır ve bu planın bir parçası olarak Ava'nın saat 22:00'de elektrikleri kesmesi gerekmektedir.

El değmemiş doğa manzaralı balkonda Nathan spor yapmaktadır, Caleb salonda gergin ve düşüncelidir. Nathan, salona gelir ve Caleb ile sohbete başlar. Kaçış planını gerçekleştirmek için Nathan'ı sarhoş etmek isteyen Caleb sohbet esnasında içki hazırlar; fakat Nathan içmeyi reddeder. Ertesi gün sabah 08:00'de helikopterin geleceğini söyleyen Nathan, Caleb'ın son günü olduğunu hatırlatır ve Ava'nın testi geçip geçemediğini merak eder. Caleb, Ava'nın testi geçtiğini söyleyince, bir süre Ava hakkında konuşurlar. Nathan'ın "Ava senden gerçekten hoşlanıyor mu? Yoksa hoşlanmıyor mu? Bununla birlikte şuanda aklıma geldi, üçüncü bir seçenek var. Senden hoşlanma ya da hoşlanmama yeterliliği olup olmadığı değil de, senden hoşlanıyormuş gibi yapması." sözleri Caleb'ı şaşırtır ve "Neden bunu yapsın ki?" diye sorar. Nathan da "Belki seni bir kaçış olarak düşünmüştür." diye cevaplar. Bu ihtimali hesaba katmamış olan Caleb elindeki içkiyi tek seferde bitirir.

Sabahki güvenlik kamerası kayıtlarında Caleb'ın, kolunu kestiğini ve aynaya yumruk attığını gören Nathan onun delirdiğine kanaat getirir; gördüklerini ve düşündüklerini de Caleb ile paylaşır.

Nathan Caleb'a, son elektrik kesintisinde Ava ile konuşmalarının güvenlik kamerası görüntülerini izletir. Caleb böylece kesintilerde de kaydın devam ettiğini ve kaçış planının Nathan tarafından bilindiğini öğrenir. Nitekim bir haftalık süreçte, Ava'nın Caleb'ı kaçış için kullanması da Nathan'ın Ava üzerinde uygulamak istediği testin parçasıdır. Caleb'ın iş yerinde arama motoru üzerinde yaptığı tüm girişler, onun hakkında bilgi vermesi amacıyla toplanmış; hatta Ava'nın yüzü dahi Nathan tarafından Caleb'ın aramalarındaki karşı cins beğenilerine göre şekillendirilmiştir. Caleb, ailesi ve sevgilisi olmadığı için Nathan tarafından özellikle seçilmiştir. Nathan bu ayrıntıları Caleb ile paylaşırken elektrikler kesilir ve bu saatin 22:00 olduğunu, devreye de Ava'nın girdiğini gösterir.

Nathan, Caleb'a kendisinin sarhoş olması halinde anahtar kartı ile neler yapmayı planladığını sorar. Caleb da, tecrit prosedürünü, kesinti sırasında kapıların kitlenmek yerine açılması yönünde değiştireceğini söyler. Ava ile seanslarındaki kesintilerde, izlenme ihtimallerini göz önünde bulundurarak, aslında bu işlemi önceki gün Nathan sarhoş olduğunda gerçekleştirdiğini de sözlerine ekler. Caleb'ın söylediklerini duyan Nathan onu bir yumrukla yere yığarak odadan uzaklaşır. Koridora geldiğinde Ava odasından çıkmış, Kyoko ile buluşmuştur; Kyoko'nun elinde ise bir bıçak vardır. Nathan'ın "Odana dön!" çağrısına kulak asmayan Ava, hızla onun üzerine koşar ve Nathan'ı ezip geçer. Kyoko'nun da aralarına katıldığı üçlü bir dövüş başlar. Kyoko elindeki bıçağı Nathan'ın sırtına saplar; Ava sırtından çıkartıp aynı bıçağı Nathan'ın göğsüne saplar.

Siyah fon üstüne beyaz harfler ile "AVA: 7. SEANS" yazmaktadır.

Yerde yatan Caleb'ın yanına gelen Ava; ona orada beklemesini söyler ve Nathan'ın odasına gider. Gardıroptaki cansız yapay zekâlardan aldığı deri parçaları ile vücudundaki eksik kısımları tamamlayıp beyaz bir elbise giyen Ava, tam bir insan görünümüne bürünür. Ardından Caleb dâhil herkesi eve kitler. Evi sakince gezdikten sonra da ilk kez dışarı çıkar. Caleb panik halinde evden çıkış

yolu bulmaya çalışır, Ava ise Caleb'ı geri almak üzere gelen helikoptere biner. Ava; tıpkı Caleb ile hayalini kurdukları buluşmalarında olduğu gibi sokaktadır.

4.4.3. Ex Machina Filminin Genel Değerlendirmesi

Ex Machina filminde; araştırma kapsamında ele alınan tüm temalar bulunmaktadır. Ana temaları destekleyen yan temalar ise "zenginlik", "ikna", "manipülasyon", "güvenlik", "klostrofobi" ve "paranoya"dır.

Bir tema olarak ***"aşk"*** , Ava adlı yapay zekâ ve Caleb arasında bir hafta içinde gelişen duygularla verilmektedir. Başta Ava'ya Turing test uygulaması amacıyla seçilen Caleb'ın film sonunda geldiği nokta ise tam olarak Rollof ve Seesslen'in (1995) bahsettiği biçimdedir: "Düşüncelerini gerçekleştirmekten, kendisine verilmiş görevi yerine getirmekten ya da tam tersine başarısızlığa mahkûm, aşırı mükemmelliği yüzünden denetlenmesi ve kullanılması olanaksız bir projeden kurtulmaktan başka derdi olmayan bilim kurgu kahramanının, aşk her zaman ayağına dolanır" (s. 70). Nitekim Caleb, Ava ile hayal ettiği aşka kavuşamamış, üstüne üstlük Ava tarafından ölüme terk edilmiştir.

Ava açısından ise Caleb'ın varlığı kaçış planının parçası olmaktan ibarettir ve bunu aşk aracılığıyla gerçekleştirmiştir. Film ilerledikçe, Ava'nın peruk ve kıyafetler ile insana fiziksel benzerliği yanı sıra, bir insan gibi Caleb'a kur yapması aşkın ortaya çıkışında etkili olmuştur. Ailesi ve kız arkadaşı olmayan Caleb'ın aşka meyilli olabileceği ön görüsü ile Nathan tarafından seçilmesi bu noktada Ava'nın işine yaramıştır. Nathan bir de Ava'nın bacakları arasında haz alabilen sensörler olduğunu Caleb'a söyleyince, aşka giden yolda pekiştirici bir rol oynamıştır. Filmde ***"cinsellik"*** ise salt Caleb'ın Ava'ya duyduğu arzu ile değil, aynı zamanda Kyoko adındaki bir diğer yapay zekânın çıplak bedeni ve Nathan'a hizmet etmesi ile de verilmektedir.

Ava ve Kyoko yapay zekâ olmaları sebebiyle, filmdeki ***"teknoloji"*** temasının ana unsurlarıdır. Ayrıca filmin açılışında, oldukça farklı dizayn edilmiş bir arama motoru şirketinin çalışma ofisinde Caleb'ın bilgisayarına gelen e-posta, film boyunca karşılaşılacak teknoloji temasının habercisi olmaktadır. Bir yapay zekâ üssü diye nitelendirilebilecek Nathan'ın evi ise; yapay zekâ geliştirmeye olanak sağlayacak teknik donanımın yanı sıra aşırı güvenlikli olması nedeniyle,

seyirciyi teknoloji ile sıkça karşı karşıya getirmektedir. Evin teknik donanımı ve güvenlik sistemleri sadece teknolojinin değil ***"zenginlik"*** temasının da göstergeleridir. Nitekim Nathan arama motoru şirketinin CEO'sudur. Caleb, onunla gözlerden uzak, orman içindeki evinde bir hafta geçirme ödülü kazanmıştır ve Nathan'ın evine helikopter ile götürülmüştür. Helikopter yolculuğu esnasında pilota ne zaman geleceklerini soran Caleb'a pilotun gülerek "İki saattir Nathan'ın arazisi üzerinde gidiyoruz." demesi ise, zenginlik temasını pekiştiren bir diyalog şeklinde yorumlanmıştır.

Aşk temasında bahsi geçtiği üzere, Caleb çocuk yaşta trafik kazasında ailesini kaybeden ve sevgilisi olmayan bir karakterdir. Bu yönüyle filmdeki ***"yalnızlık"*** temasının bir parçasıdır. Ancak yalnızlığın filmdeki tüm karakterler için geçerli olduğu söylenebilir. Bir odada tecrit edilmiş, Nathan dışında kimse ile tanışmamış Ava da Caleb kadar yalnızdır. Kyoko ise hiç konuşmayan, Nathan'a her türlü hizmette bulunan, yalnız bir yapay zekâdır. Nathan aynı şekilde, gözlerden uzak evinde sadece ürettiği yapay zekâlar ile ilgilenip içki içen, spor yapan biridir. Keza Nathan, Fromm'un (1985) "Alkole ve uyuşturucu maddeye sığınarak tek başınalıklarından kaçmayı deneyenler, ayıldıktan sonra daha büyük bir ayrı olma duygusuna kapılırlar" (s. 21). fikrini destekler biçimde yaşamaktadır.

Filmde; ara geçiş olarak sıkça orman, nehir gibi doğa görüntülerine yer verilmektedir. Buna rağmen filmin genel itibariyle sadece bir evde ve çokluk kapalı, penceresiz odalarla koridorlarda geçtiği düşünülürse, ***"klostrofobik"*** bir ortam yaratıldığı söylenebilir. Bu durumda geçişlerde kullanılan doğa görüntüleri zıtlık yaratarak esasen klostrofobiyi desteklemekte, yalnızlık temasını ise pekiştirmektedir. Ayrıca filmde Ava ve Caleb'ın kaçıncı görüşmeyi gerçekleştirdiklerinin bilgisini seyirciye aktaran yazılar için Madenoğlu (2016) "(…) seyirci ile film arasındaki devamlılık ilişkisini koparmakta, seyircinin filmden uzaklaşarak olaylara mesafeli bakmasını sağlamaktadır. Seyircinin filmi takip ederken birden kendisini filmin dışında bulması da, gerginlik yaratan unsurlardan biridir" (s. 437). değerlendirmesini yapmaktadır.

Yapay zekâlar üzerinden ***"beden"*** temasına bakıldığında, film boyunca karşılaşılan canlı ve cansız tüm yapay zekâların bedene sahip olduğu görülmektedir. Önemli bir karakter olan Ava adlı yapay zekânın, beden olarak

gelişimi filmin başından sonuna kadar gözlemlenmiştir. Başlarda, yüzünün ve vücudunun bir kısmı deri ile kaplı, diğer yanları mekanik görünümlü Ava; filmin sonunda tamamen deri ile kaplı vücudu, peruk ve kıyafetleriyle tam bir insan görüntüsüne kavuşmaktadır. Ava'nın yarı insan haliyle hareket ederken çıkardığı mekanik sesler ise görüntüsünü destekler niteliktedir. Aynı zamanda, filmin sonunda Caleb sayesinde odasından çıkan, özgürlüğüne kavuşan Ava; Nathan'dan gördüğü şiddet üzerine kolunu kaybedince, eski ve cansız bir yapay zekâdan aldığı kolu kendine takarak vücut bütünlüğünü ve insan görünümünü tekrar sağlamaktadır. Aynı şekilde insan görünümündeki Kyoko, zaman zaman sakar davranan ve sinirlendiğinde ölümcül olabilen bir insan gibidir. Ava da Kyoko da gerçek bir insana insanlığın kötü özelliklerini alarak benzemişlerdir.

Bir yapay zekâ olarak fiziksel görüntüsü dışında özellikle Ava'yı insansı kılan ***"öğrenme"*** yeteneğidir. İnsan gibi rahatlıkla konuşabilen Ava, yine bir insan gibi espriler yapmaktadır. İlk seansta Caleb Ava'ya konuşmayı nasıl öğrendiğini sorduğunda ise Ava "doğuştan" diye cevap vermiştir. Ava; dil yeteneği yanında hayal kurma becerisine sahiptir. Caleb; üniversitede aldığı bir yapay zekâ dersinde öğrendiği "Siyah beyaz odadaki Mary" deneyini anlatırken Ava söz konusu deneyi zihninde canlandırmıştır ve Mary ile empati kurmuştur. Ayrıca Alpaydın'ın (2011) "Öğrenme sayesinde deneyimlerimizle kendimizi geliştirir, yeni ortamlara uyum sağlayabiliriz. Belirli bir durum için en iyi davranışı öğrendiğimizde bu bilgi beynimizde saklanır ve benzer bir durum ile karşılaştığımızda bu bilgiyi hatırlar, ona göre davranırız" (s. 10). açıklamaları doğrultusunda, Ava'nın "Siyah beyaz odadaki Mary" deneyini dinlerken, hafızasında hali hazırda bulunan bilgiler ile Caleb'ın aktardığı bilgileri birleştirdiği ve Nathan'ın evinden kaçıp şehre gittiğinde kullanmak üzere depoladığı fark edilmiştir.

Aynı zamanda Ava'nın resim yapabilmesi ve resim yeteneğini geliştirebilmesi, hayal ve düşünce gücünü göstermektedir. Ayrıca Ava sadece insana dair iyi yönleri değil, yalan gibi kötü yönleri de öğrenmiştir. Caleb'ı bir kaçış olarak kullanması ve ona beraber kaçıp dışarıda buluşacaklarını vaat etmesi, fakat Caleb'ı eve kilitleyerek tek başına kaçması Ava'nın yalanı öğrendiğine işaret olarak yorumlanmıştır.

Ex Machina filmindeki yapay zekâlar bedensel güçleri ve öğrenme yetilerini kullanma şekilleri ile ***"şiddet"*** temasına hizmet etmektedirler. Yapay zekâların yanı sıra insan olarak Caleb ve Nathan da şiddetin birer parçasıdır. Nitekim karakterlerin birbirlerinden sakladıkları gerçekler vardır ve bu gerçekler tek tek ortaya çıktığında, karakterler birbirlerine fiziksel şiddet uygulamaya başlarlar. Caleb, bir çekiliş sonucu tesadüfen Nathan ile bir hafta geçirmeye hak kazanmadığını, kendisinin bu deney için kasti seçildiğini öğrenince ve Ava'ya âşık olunca kendince Nathan'dan gizli kaçış planları yapar. Planları öğrenen Nathan Caleb'a yumruk atarak fiziksel şiddet uygular. Caleb'ın planları dâhilinde odasından kaçan Ava, Kyoko ile iş birliği yaparak Nathan'a saldırır. Saldırı, Nathan'ın ve Kyoko'nun ölümü ile sonuçlanır. Ava da Nathan'ın darbeleri nedeniyle kolunu kaybeder. Bu görüntüler, fiziksel şiddetin en yoğun olduğu anlardır.

Gerçek bahsedildiği üzere yalan ile harmanlanarak filmde kendine yer bulmaktadır. Böylece hem karakterler birbirlerini kandırırlar hem de seyirci algısının yönlendirilir. Gerçekliğin, ***"yalan"***a başvurularak sınırlarının silikleştiği noktalardan biri; filmin başında şirketin düzenlediği yarışmayı kazandığını zanneden Caleb'ın, daha sonra arama motorunda yaptığı kayıtlar nedeniyle Nathan tarafından özellikle seçildiğini öğrenmesidir. Aslında Caleb, Nathan tarafından planlanmış bir deneyin parçasıdır ve Nathan'ın isteği; Ava'nın Caleb'ı evden kaçış amaçlı kullanmasıdır. Bu doğrultuda, Ava ve Caleb görüşmelerinde yaşanan elektrik kesintilerinde kaçış planları yaparlar ve Nathan'dan durumu gizleyerek beklenen şekilde hareket ederler. "Ancak elektrikler kesildiğinde ortamın bir tehlike göstergesi olan kırmızı renkte aydınlatılması, asıl tehlikenin Nathan değil, Ava olduğunu vurgular niteliktedir. Çünkü kırmızı rengin ortaya çıkmasını sağlayan Ava'dır." (Madenoğlu, 2016, s. 435). Nitekim beraber kaçacaklarken, Ava'nın filmin sonunda Caleb'ı da kilitli evde terk ederek şehre tek başına gitmesi Madenoğlu'nu destekleyen nitelikte bir davranıştır. Dolayısıyla yalanı ve şiddeti öğrenmiş olan bu 'tekinsiz' yapay zekânın insanoğlu ile karşılaşmasının nasıl bir sonuç vereceği bilinmemektedir.

Ava; planlarının işlemesi için Caleb'ın ona bağlanmasında tıpkı bir insan gibi ***"ikna"*** ve ***"manipülasyon"*** yollarına başvurmuştur. Daha ikinci seansta, elektrik kesintisi yaşanınca Caleb'a Nathan ile ilgili "O senin arkadaşın değil. (…)

Ona güvenmemelisin. Söylediği hiçbir şeye inanmamalısın." diyerek hem kendinin Nathan'dan haz etmediğini göstermektedir hem de Caleb'ın Nathan'dan şüphelenmesine neden olmaktadır. Beşinci seansta yaptıkları bir sohbette ise Ava, "Sence olmam gerektiği gibi işlev görmezsem kapatılabilir miyim?" diye sorar. Caleb, bilmediğini ve kendisine bağlı bir şey olmadığını söyler. Ava da "Neden birine bağlı olsun ki? Seni test edip kapatabilecek insanlar var mı?" der ve aynı seansta yaşanan elektrik kesintisinde Caleb'a onunla olmak istediğini söyler. Bu ve benzeri diyalogların Caleb'ı kaçış planı yapmaya ittiği düşünülmektedir. Ayrıca Caleb, film boyunca farklı zamanlarda Nathan tarafından da manipüle edilmektedir. Filmin başında Caleb'ın tereddüt ile yaklaştığı "Blue Book Gizlilik Anlaşması"nı imzalamasını sağlayan Nathan'dır.

Yalanın ve çarpıtılmış gerçekliklerin yoğun biçimde gözlemlendiği filmde ***"gözetim"*** teması ile kaçınılmaz olarak karşılaşılmaktadır. Filmin başında, iş yerindeki bir çekilişi kazandığı için patronu Nathan'ın evinde bir hafta geçirme şansı elde ettiğini zanneden Caleb, esasen iş yeri gözetlemesi olarak adlandırılan durumu yaşamıştır. Nitekim "(…) işyerlerinde sadece kameralar değil ilaç testleri, yalan makineleri, basılan tuşların gözlemlenmesi ve e-posta gözetlemesi de gerçekleşebilir. Bütün bunlar işyerini yoğun gözetimin gerçekleştiği bir alan yapar." (Lyon, 2006, s. 129). Ayrıca gözlerden uzak, orman içerisinde, internetin dahi çekmediği Nathan'ın evi; bir başkasına kendisini gözetleme şansı vermezken, evin içerisindeki güvenlik kameraları Nathan'ın her adımı ve hareketi takip etmesini sağlamaktadır. Aynı şekilde, yatak odasındaki ekrandan Ava'nın odasını gözetleme şansına sahip Caleb da, bu şekilde filmdeki gözetim temasının parçası olmaktadır. Gözetim ve güvenliğin abartılı şekilde yaşandığı film, ***"paranoya"*** temasının ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Paranoya; daha ilk dakikalarda, Caleb'ın eve girerken fotoğrafının çekilerek giriş kartı düzenlenmesiyle verilmiştir. Nathan'ın güvenlik kameralarıyla evinin her yanını izlemesi, onun kontrolcü ve paranoyak karakter özelliğine işaret etmektedir.

Bununla beraber, Caleb ile sohbetlerinde kendini Ava ve Kyoko'nun babası, hatta ***"yaratıcı"***sı gördüğünü söyleyen Nathan'ın, onları kapalı kapılar altında tutması ve kendine itaat etmeleri için zorlaması aynı karakteristik özelliğin bir sonucudur. Nathan, Fromm'un (1985) bahsettiği sadist kişiliğe de sahiptir: "Sadist kişi, kendi yalnızlık ve haps olmuşluk duygularından bir başka kişiyi

kendi parçası haline getirerek kurtulmak ister. Kendisine tapan bir başka kişi sayesinde kendini yüceltip abartır." (s. 28). Ayrıca Nathan, kendisine ve yarattığı yapay zekâlara zarar gelmesinden korkmaktadır. Bu nedenle olası tehditlere karşı gözlerden uzak evini güvenlik kameraları donatmıştır. Ancak paranoyasının ileri düzeyde olduğu düşünülen Nathan'ın aldığı tedbirleri yeterli bulmadığı gözlemlenmiştir. Nitekim Nathan film boyunca sıklıkla spor yaparken gösterilmektedir. Böylece yaşanabilecek herhangi bir ters duruma fiziksel olarak da kendini hazırlamaktadır. Nitekim filmin sonunda fiziksel güç kullanmasını gerektirecek durumlarla karşılaşmıştır; fakat tehdit beklediğinin tersine dışarıdan değil içeriden gelmiştir. Nathan; Kyoko ile Ava tarafından bıçaklanarak öldürülmüştür. Ayrıca Caleb'ın da bulunduğu ortamdan etkilenerek paranoya yaşadığı gözlemlenmiştir. Bir gece yatağından kalkıp, banyo camı karşısında jiletle kolunu keserek kanın akışına bakma ihtiyacı duyması, kendinin insan olduğundan şüphelendiğini göstermektedir.

Başta Ava ve Kyoko'nun, sonrasında dolaplarda sakladığı eski sürüm yapay zekâların yaratıcı olarak Nathan, dolaylı şekilde hepsinin doğumuna neden olmuştur. Aynı zamanda her yeni sürümde işlevsiz hale getirdiği eski yapay zekâların ***"ölüm"*** nedenidir. Ayrıca Ava ve Kyoko'nun saldırısına maruz kaldığında Nathan gerçekten de Kyoko'yu öldürecektir. Ancak sonunda yarattığı yapay zekâlar, Nathan'ın ve Caleb'ın ölüm sebebi olacaktır.

Bu bilgilerin ardından film tekrar değerlendirildiğinde, filmde yapay zekâ-insan ilişkisi bulunan iki çift olduğu söylenebilir. Bu çiftlerden biri Caleb ve Ava, diğeri Nathan ve Kyoko'dur. Caleb, Ava'ya aşk ve cinsel arzu ile bağlıdır. Ava ise onu kaçış yolu olarak görmektedir. Kyoko ise daha çok her anlamda bir hizmetkârdır; yemek servisi yapmanın yanı sıra cinsel olarak da Nathan'a kendini sunmaktadır. Nathan kendini; Kyoko ve Ava'nın yaratıcısı, babası, bir nevi Tanrısı görmektedir. Ayrıca Nathan'ın gözlerden uzak, tam güvenlikli ve gizlilik esaslı çalışmaları yapay zekâ-insan ilişkisinin pek yaygın olmadığını düşündürmektedir.

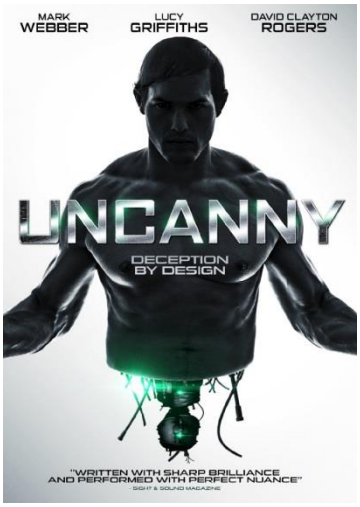
Başka açıdan bakıldığında, filmde yapay zekâ ve insan ilişkilerinin olumlu ve olumsuz farklı duygular ile aktarıldığı gözlemlenmiştir. Caleb-Ava ilişkisinde, Caleb'ın Ava'ya karşı aşk ve tutku beslemektedir. Ava da Caleb'a kur yaparak ona karşı hoşlanma belirtileri gösterse de, bunun aslında gerçek duygusu olmadığı

filmin sonunda anlaşılmaktadır. Ava-Nathan ilişkisinde ise Ava Nathan'dan haz etmemektedir. Nathan'dan haz etmeyen sadece Ava değil, aynı zamanda Kyoko da ondan pek hoşlanmamaktadır. Nathan ise, aşırı zenginliğin getirisi bir duygu ile her şeyin sahibi gibi davranmaktadır. Bu baskıyla karışık sahiplenici tavrı Ava ve Kyoko dâhil yarattığı tüm yapay zekâlara karşı göstermektedir.

Filme aşk özelinde bakıldığında ise, filmde aşk yaşayanın sadece Caleb olduğu fark edilmiştir. Ava'nın bu aşka karşılık verdiği film boyunca görülse de filmin sonunda bunun gerçek olmadığı ortaya çıkmıştır. Caleb'ın Ava'ya duyduğu aşk cinsel arzuyu da barındırmaktadır. Bu yönleriyle yapay zekâya duyulan aşkın, insana duyulan aşktan farkı yoktur.

Filmde aşk duyan karakter Caleb'tır ve aşk duyduğu Ava'dır. Onların ortaklıkları yalnızlık ile başlamaktadır. Nathan, Caleb'ı ailesi ve kız arkadaşı olmadığı için seçtiğini söylerken onun yalnızlığına vurgu yapar. Zaten Ava, Nathan dışında kimseyi tanımayan, odaya kapatılmış bir yapay zekâdır. Nathan'ın aracılık ettiği Caleb-Ava tanışması, bir başka ortaklığı doğurur: Nathan'ı düşman görmek ve evden beraber kaçmak.

4.5. Uncanny (Esrarengiz)



Görsel 5. Uncanny Film Afişi

Yönetmen: Matthew Leutwyler, **Senaryo:** Shahin Chandrasoma, **Görüntü Yönetmeni:** Ross Richardson, **Kurgu:** Matthew Leutwyler, **Oyuncular:** Lucy Griffiths, Rainn Wilson, Mark Webber, David Clayton Rogers, **Sanat Yönetmeni:** Dani Reimer, **Yapımcı:** Miranda Balley, Amanda Marshall, **Müzik:** Craig Richey, **Süre:** 91 Dakika, **Ülke:** ABD, **Vizyon Tarihi:** 2015.

4.5.1. Uncanny (Esrarengiz) Filminin Konusu

David Kressen; uzun yıllardır yapay zekâ üzerine çalışan, sıkı güvenlikli home-office'inden dışarı hiç çıkmayan bir bilim insanıdır. Muhabir Joy, David'in çalışmaları hakkında röportaj yapmaya geldiğinde "Adam" adlı yapay zekâ ile tanışır. Bir hafta boyunca gündüzleri David ve Adam'ın yanında zaman geçiren Joy; hem bir aşkı başlatacak hem de haberdar olmadığı bir deneyin parçası haline gelecektir.

4.5.2. Uncanny (Esrarengiz) Filminin Geniş Özeti

Film; sakin, elektronik müzik eşliğinde; bölünmüş ekranlarda digital grafikler şeklinde farklı yapay zeka görüntülerinin verildiği jenerik ile başlamaktadır. Siyah fon üzerine beyaz harflerle oluşturulan "uncanny" yazısı ile de jenerik sona ermektedir.

Geniş bir pencere kenarındaki sehpada, David ve Adam karşılıklı satranç oynamaktadırlar. Oyun sırasında elektronik bir kadın sesinin anonsu duyulur: "Joy Adams geldi". Haber muhbiri olan Joy'un oyunu bölmesine izin vermeyen David, hızlıca Adam'ı mat eder.

Siyah fon üstüne yeşil harfler ile :// [Day 1] yazmaktadır.

Castle; güvenlik kamera görüntülerinin bulunduğu geniş bir ekrandan, Joy ve David'in ilk röportajını izlemektedir. Joy; oldukça genç yaşta başarılar elde eden David'e karşı şaşkınlığını belli eder ve çalışmanın gizliliği ile ilgili sorular sorar. David, Joy'u evdeki yapay zekâ çalışmalarını sürdürdüğü laboratuvara götürür; orada ürettiği deri, göz ve kemikleri gösterip bilgiler verir. Joy da lisans eğitimi sonrası yarıda bıraktığı yapay zekâ çalışmalarının bulunduğunu paylaşır. David, bu neden ile Castle'ın onu röportaj için seçtiğini söyler. Joy ise, birkaç

saatini alacak haber için neden bir haftasını ayırması gerektiğini anlayamamaktadır. Bu sorunun cevabı için David onu Adam ile tanıştırır.

Adam'a, çalışmalar hakkında sorular yönelten Joy, Adam'ın mesafeli iletişiminden pek hoşlanmaz ve David'ın yanına gidip zamanını boşa harcamak istemediğini söyler. David ise "Adam, burada gördüklerinin ya da daha fazlasının bir karışımıdır. Onu ben yaptım. Şu ana kadar yapılmış en ikna edici yapay zekâdır. En iyi bölümü neydi biliyor musun? Seni kandırmasıydı." der.

Akşam kendi evinde şarap içerek yaptığı telefon konuşmasında Joy, gündüzki röportajda Adam'dan ne kadar etkilendiğini anlatmaktadır. Eş zamanlı olarak; David çalışırken Adam yanına gelir ve sohbet ederler. Adam'a "kendini dünya ile paylaşma zamanı geldi" diyen David, Adam'ın Joy'u beğendiğini de sohbet esnasında öğrenir.

Siyah fon üstüne yeşil harfler ile :// [Day 2] yazmaktadır.

Joy, Adam ve David'in satranç oyununu izlemektedir. David, Adam'ın oyunu üzerine yorumlar yapmaktadır. Üretildiği ilk günden bugüne her sabah satranç oynadıklarını söyleyen David, Adam'ın ilerlemeler kaydettiğini de sözlerine ekler. Ancak Adam'ı tekrar mat eden David, Adam'ın konsantrasyon bozukluğundan şikayet ederek kalkar ve Joy ile Adam'ı yalnız bırakır.

Adam ise, David'in altı hamle önce oyunu bitirebileceğini, ancak kasten oyunu uzatıp kendisini aptal yerine koyduğunu iddia eder. Adam'ın bu konuda canının sıkıldığını düşünen Joy, teselli amaçlı Adam'ın eline dokununca onun rahatsız olduğunu fark eder ve özür diler. Adam da; dokunma ile ilgili fazla referansı olmadığını, özür dilemesinin gerekmediğini söyler.

Joy; laboratuvarda çalışma yapan David'i kapıdan izlemektedir. Joy'u fark eden David, ürettiği bir el ile ilgili Joy'a bilgiler verir. İnsanlarla rekabet etmek zorunda olmadan bağımsızca yaşayabilen bir makine yapmak istediğini söyleyen David, Joy'a Adam'ı nasıl bulduğunu sorar. Joy da Adam'ın şaşırtıcı olduğunu, onun düşündüğünü görebildiğini söyler.

Gece David uyurken, Adam oda kapısından ona bakıp geri döner.

Siyah fon üstüne yeşil harfler ile :// [Day 3] yazmaktadır.

Joy ve David salonda oturmaktadırlar. Adam, elinde yapay bir mide ile yanlarına gelirken masaya ve yerlere bir takım maddeler dökerek sakarlık yapar. Adam döktüklerini temizlerken, David neden bir mide yaptığını Joy'a anlatır. Midenin işlevselliği olmamasına rağmen, David'in amacı yapay zekâyı her yönüyle insansı kılmaktır.

Castle, güvenlik kamerası görüntülerinden David, Joy ve Adam'ı izlemektedir.

Joy, tek başına salonda makalesini yazmaktadır. Adam sessizce yaklaşınca istemeden Joy'u korkutur ve konuşmaya başlarlar. Adam; Joy'un bilimi neden bıraktığını sorgular, ona sorular sorar, kendi fikirlerini aktarırken de hızlıca ve hararetli konuşmaya başlar. Konuşma sırasında hızını alamayan Adam, aniden Joy'un dizine dokununca onun irkilmesine neden olur. Adam yaptığı hareket için özür dileyip kalkarken David salona girer.

David akşam yatağında yatarken Adam yanına gelir, Joy ve insanlar hakkında sohbet ederler. Adam, Joy'un kendisinden hoşlanmadığını düşünmektedir. David, insanların birbiriyle olan etkileşimlerinin farklılıklar gösterebileceğini söyler. Adam aynı zamanda Joy'u merak etmekte, onunla ilgili daha fazla şey bilmeyi istemektedir. David, Adam'ın Joy'a sorular sormasını tavsiye eder.

Siyah fon üstüne yeşil harfler ile :// [Day 4] yazmaktadır.

Adam, Joy ve David salondadırlar. Adam, dokunmatik ekran karşısında çalışırken; Joy ile David salondaki bir heykel üzerine sohbet etmektedirler. David; önceki gece Joy'un lisans eğitimi sonrası yarım bıraktığı yapay zekâ çalışmasını bir araya getirerek ona sürpriz hazırlamıştır. Sürpriz için David Joy'u laboratuvara götürür ve onu çalışmalarına devam etmesi için cesaretlendirir. Onlar laboratuvardayken eş zamanlı Adam da David'i satranç oynamak için beklemektedir. Ancak o anda Joy ve David, Joy'un geçmişteki çalışması uzaktan kumandalı arabayı laboratuvarda hareket ettirmenin heyecanını yaşamaktadırlar.

Salondaki masada Adam, yapay bir el üzerine çalışırken Joy yanına gelir, laboratuvardaki yerinden ettiği için özür diler. Bu ayrıntı üzerinde durmayan Adam, önceki akşam David'e yardımcı olduğunu söyler. David'in sürprizi ile ilgili biraz sohbet ettikten sonra Adam yaptığı eli Joy'a anlatır. Adam, teknik bir

takım detaylar paylaşırken yanlarına David gelir ve Adam'ın aktardığı bilgilere eleştiriler getirir; ancak tek başına çalıştığı için de tebrik eder.

Joy ve David, apartmanın çatısından şehre bakarak konuşurlar. Joy, yıllardır evden çıkmayan David'in dışarıyı özleyip özlemediğini merak eder. David: "O kadar uzun zamandır çıkmıyorum ki, ne demek olduğunu dahi unuttum." der. Joy, sohbet sırasında David'in elini tutar ve başını omzuna yaslar.

Joy; evin kapısında çıkmak üzereyken, Adam'ın aniden "Hoşça kal" demesiyle irkilir ve David'in kulağına eğilip fısıldar. Joy gidince Adam ne dediğini sorar. David de sır olduğunu söyleyerek Joy'un sözlerini Adam'dan gizler.

Adam, David'e mesafeli şekilde iyi geceler diledikten sonra odasında gider. İnternette Joy'u araştıran ve onun fotoğraflarına bakan Adam, aynı zamanda cinsel içerikli videolar da izleyerek geceyi geçirir.

Siyah fon üstüne yeşil harfler ile :// [Day 5] yazmaktadır.

David ve Adam satranç oynarlarken Joy'un geldiğini haber veren anons duyulur, tam o sırada Adam David'i çoban matı ile yener. David kalkıp kapıyı açtığında Joy elindeki cd'yi göstererek sürpriz sırasının kendinde olduğunu söyler. Cd'de Joy'un geliştirdiği bir uzay oyunu vardır ve David ile beraber başka bir odada bu oyunu oynarlar. Aynı zamanda oyun hakkında David'e bilgiler de veren Joy, Adam'ın oyunu görmek isteyip istemeyeceğini sorar. David, böyle bir şeye gerek olmadığını düşünerek Joy'un teklifini reddeder.

Joy, laboratuvarda bir göz yapan Adam'ın yanına gelir. Gözün oldukça maliyetli olduğundan bahseden Adam, Joy'a prototip başka bir göz hediye eder. Joy; ilk kez birine hediye veren Adam'a mutluluğunu göstermek için sarılır.

Joy; evden çıkmak üzereyken David'e aldığı hediyeden ve Adam'a sarıldığından bahseder. Adam'ı kıskandığını söyleyen David, Adam'ın hediye vermesinin ardında yatan sebepleri bilimsel olarak Joy'a açıklar.

Gece Adam odasında bilgisayar başındadır, David ise yatağında uzanmaktadır. Joy, kendi evinde bilgisayarda yazı yazmaktadır. Masasından kalkan Joy'un üzerinde sadece iç çamaşırları vardır ve Adam'ın hediye ettiği göz masasında durmaktadır. Adam, göz aracılığıyla Joy'u evindeyken izlemeye başlar.

Siyah fon üstüne yeşil harfler ile :// [Day 6] yazmaktadır.

Adam, satranç tahtasının başında yalnızdır; arkasındaki masada David ve Joy kısa ama verimli uyku hakkında konuşmaktadır.

Joy, tuvalete girer. O tuvaletteyken tuvaletin kapısı kurcalanır. Kapıyı açtığında karşısında Adam'ı görür. Adam, özür dileyip uzaklaşır.

Akşam David bilgisayarının başındayken, Adam gelir ve Joy'u sorar. Joy'un kendisi ile vedalaşmadan gittiğini öğrenen Adam nedenini sorgular. David, tuvalette rahatsız ettiği için olabileceğini söyler ve Adam'a çıkışır. Adam da kendini odasına kitler. David'ın, odadan çıkması için ısrar etmesine ve özür dilemesine rağmen Adam kapıyı açmaz. David de pes eder. Aynı anda Joy evinde, bilgisayarında çalışmaktadır. Bilgisayarının yanında duran Adam'ın hediye ettiği gözü çekmeceye koyup yatağına geçer ve yoga yapmaya başlar.

Siyah fon üstüne yeşil harfler ile :// [Day 7] yazmaktadır.

David ve Adam laboratuvarda mekanik el üzerine çalışırlarken Joy'un geldiğini haber veren anons duyulur. Günaydın diyerek laboratuvara giren Joy'a ikisi de cevap vermez. Soğuk karşılamaya sitem eden Joy'a David ince bir iş yaptıklarını söyler. İşleri bittiğinde Adam'a kahve hazırlamasını söyleyen David, Joy ile yalnız kalma istediğini de sözlerine ekler.

David, Joy'u laboratuvardan çıkarıp yan odaya geçer. Önceki akşam Adam ile ilk kez tartıştıklarını anlatır, ardından da son günün akşamında Joy'u yemeğe davet eder. Joy ve David yokken laboratuvardaki el masadan yere düşer, Joy için yaptığı kahveyle laboratuvara gelen Adam yerdeki eli görür.

Joy, akşamki yemek davetine hazırlanmak üzere evine gider. David, Joy'u akşam yemeğine çağırdığını Adam'a söyler. Gece boyunca Joy ile yalnız kalmak istediği için odasından çıkmamasını ister. David; bu durumdan pek hoşlanmayan Adam'a, onun için ömrünü adadığını söyleyip "Neden normal bir insan gibi bunu yaşamama izin vermiyorsun?" diye sorar. Adam, onları yalnız bırakmayı kabul eder.

David ve Joy şık giyinmişlerdir. Mutfak masasını özenle hazırlamış olan David, Joy'a suşi yapmakta ve suşinin incelikleri ile ilgili bilgi vermektedir. David bu sohbette Joy'a "En önemli suşi derslerinden biri aynı zamanda en

önemli robot dersidir: Sunum anahtardır.” der. Bu esnada Adam evin çatısından sokakta birbirlerine sarılan insanları izlemektedir. Joy; yemek sonrası loş ışıklı salonda, pencereden dışarıya bakan David’e onun dışarıyı özlediğini düşündüğünü söyler. David, Joy’u tanıdıktan sonra sorgulamalara girdiğini ve şimdiye kadar neler kaçırdığını düşünmeye başladığını itiraf eder. Satranç masasındaki taşlarla oynayıp hamle değiştiren Joy David’e yaklaşıp onu öper. Joy, David’in şaşkın ve tutuk tavırlarına rağmen üzerindeki kıyafetleri çıkartır. Ardından Joy ile David geceyi beraber geçirirler.

Sabah David ve Adam hem satranç oynamakta hem de satranç kuralları hakkında konuşmaktadırlar. Bu sırada David’in gömleğini giymiş olan Joy yanlarına gelir. David, kahvaltı hazırlamak için salondan ayrılınca Adam, gecenin nasıl geçtiğini sorar Joy’a. Adam’ın sorusunu gülümseyerek cevaplarken Joy; Adam aniden David ile birlikte olup olmadıklarını, David’in cinsel performansının nasıl olduğunu merak eder. Adam’ın bu sözleri nedeniyle Joy gerilir, Adam bir anda özür dileyip elini uzatır, sonra da “Bu konularda pek iyi değilim. Uzun zamandır onunla beraberiz. O iyi biri ve onun içinde ne varsa benim içimde de var” deyip Joy’u dudağından öper. Joy ise Adam’ı ittirip çığlık atar.

Joy’un çığlığına gelen David, neler olduğunu sorar. Adam bir anda bağırmaya başlar, ardından sakinleşir. David, Adam’ı yalnız bırakmayı teklif ederek, Joy ile Adam’ın yanından yavaşça uzaklaşır. David’in kendisinden korktuğunu fark eden Adam, David’e saldırır. Joy, Adam’ın kafasına bulduğu bir cisim ile vurur. David ve Joy evin kapısından çıkıp merdivenlerden koşarak kaçmaya başlarlar. Binada “güvenlik alarmı” anonsuyla kırmızı ışıklar yanıp söner. Merdivenlerde bir anda başını tutarak fenalaşan David yere yığılır.

Adam; laboratuvarda bir sedye üzerinde yatan David’e müdahalede etmek üzere hazırlık yapmaktadır. Adam’ın arkasındaki sandalyede kolları bağlı şekilde Joy oturmakta ve Adam’ı David’e zarar vermemesi için ikna etmeye çalışmaktadır: “O senin baban. Babanın canını yakmayı bırak.” Adam tam David’i ameliyat edecekken Joy çığlık atar, David’i sevdiğini söyler. Adam elindeki cihazlarla David’i ameliyata başlar. Odada David’in iç organlarını gösteren bir ekran da bulunmaktadır. Adam, David’in içinden mekanik bir parça çıkartırken Joy serbest bırakılmak için yalvarmaktadır. Joy’u duymazdan gelen Adam,

David'in prototip penisini Joy'un üzerine atar ve "Merhaba ben David Kresson. Uzun zamandır bunu söylemeyi bekliyorum. Sonunda seninle tanışmak güzel." diyerek elini uzatır. Sonrasında cebinden çıkardığı ses kayıt cihazını çalıştırıp, "Test konusu 4. Joy Andrews ilk düşünceleri" der ve cihazı konuşması için Joy'a uzatır. Joy ağlamasına rağmen "Cinsel ilişki sırasında vücut ısısı tutarlı mıydı?" diye sorar.

Castle'ın odasında gerçek David ve Castle sohbet ederler. David; evden uzaklaşan yapay zekâ Adam'ın internet bağlantısını kaybetmesi nedeniyle bozulduğunu açıklar. Castle, güvenlik nedeniyle Adam'ın evden çıkmasını doğru bulmadığını söyler. Aynı zamanda Castle, Joy'un güvenlik tehdidi olup olmayacağını merak eden David'e tüm tedbirleri aldığını anlatır. David'e yeni projeleri de müjdeleyen Castle; onunla ve odanın kapısında bekleyen Adam ile gurur duyduğunu dile getirir. Üçü konuşurken telefon çalar, arayan müdür John'dır. Castle yeni göreve hazır olduklarını John'a söylerken, David cep telefonundan fotoğraflara bakmaktadır. Telefonu kapatınca David'e telefonundan neye baktığını soran Castle "Hiçbir şey" cevabını alır ve krediler akmaya başlar. Krediler kısa bir süre sonra yarıda bırakılarak açılma yapılır ve Joy'un evinden ayrıntılar gösterilir. Joy, tuvalette otururken elindeki gebelik testine bakmaktadır ve şaşkınlıkla donup kalır.

4.5.3. Uncanny (Esrarengiz) Filminin Genel Değerlendirmesi

Uncanny filmi çalışmadaki on ana temayı barındırmaktadır. Ayrıca "aşk ve cinsellik" temasına "kıskançlık" temasının eşlik etmektedir. Uzun yıllardır bir evde sürekli yan yana bulunan Adam ve David'in hayatlarına Joy'un girmesiyle ***"aşk"*** kaçınılmaz bir tema olarak ortaya çıkmaktadır. Filmin başlarında Joy'u beğendiğini dile getiren Adam, filmin sonuna kadar bu doğrultuda davranmaktadır. Zaman zaman Joy'a hediye verip jest yapan Adam, Joy'u David'ten kıskanmaktadır. Ayrıca ***"kıskançlık"***, Joy'un Adam'a sarılmasıyla David'in de hissettiği bir duygudur. Filmdeki üç karakter arasında, "(…) kişi arzu ettiği zaman değil, dünyanın yoğun yaşamsallığını, mutluluğu, bu mutluluktan soyutlandığını ve başkalarını kıskandığını kavradığında âşık olur (Francesco, 1990, s. 49). sözlerini bütünleyen bir kıskançlık ve aşk söz konusudur. Ancak Joy,

iki erkek arasından David'in duygularına karşılık verir. Ufak fiziksel yakınlaşmalar ardından filmin sonunda Joy ve David'in bir geceyi beraber geçirmeleri, filmdeki ***"cinsellik"*** temasının öne çıkışı olarak yorumlanmaktadır. Cinsellik, Adam'ın gece izlediği videolarda da karşılaşılan bir temadır.

Filmin açılış jeneriğinde kullanılan yapay zekâ imajları ise, filmde karşılaşılacak ***"teknoloji"*** temasının ilk sinyalleri niteliğindedir. Tek mekânda geçen film boyunca; karakterlerin sıklıkla laboratuvarda bulunmaları, yaptıkları çalışmalar ve bu çalışmalar hakkındaki teknik konuşmaları filmdeki teknoloji temasının ana unsurlarıdır. Ayrıca Acar'ın (2007) "(…) ölümsüzlüğün en büyük temsilcilerinden biri olan makineler, belki de bizim de ölümsüzlüğümüzün garantisi olacaktır. Bu yüzden yapay organlar ve yapay zekâ yaratırız, bu yüzden makinelerle hayatımızı kolaylaştırırız ve bu yüzden klonlarız" (s. 61). açıklamaları ile filmdeki teknoloji teması örtüşmektedir. Nitekim David ve Adam karakterlerinin ürettikleri yapay kemik, göz, deri gibi detayların yanında, Joy'un yarım kalan yapay zekâ çalışmasına verilen destek de teknolojinin bir parçasıdır. Adam'ın yapay zekâ bir karakter olarak filmdeki varlığı da önemli bir teknoloji vurgusudur.

Adam ve David, yapay zekâ çalışmaları nedeniyle uzun yıllardır home-officelerinden dışarı çıkmamaktadırlar. Böylece filmdeki ***"yalnızlık"*** temasını oluşturmaktadırlar. Aynı şekilde tek başına yaşayan Joy'un varlığı bir diğer yalnızlık vurgusudur. David ve Adam'ın hayatlarına Joy'un girmesi, ikilinin iletişimlerinin azalmasına ve aynı evde tek tek yalnızlıklarını yaşamalarına neden olacaktır. Adam'ın son gece David ve Joy'u akşam yemeğinde yalnız bırakması ve çatıdan sokaktaki çiftleri izlemesi, bahsedilen yalnızlık ile iletişimsizliğin görselleştirilmesi diye yorumlanmaktadır.

Filmde yapay zekâ, salt yalnızlık ve kıskançlık gibi duygularla değil, ***"beden"***in kusursuzluğu üzerine yapılan çalışmalarla da insana yakınlaştırılmaktadır. Filmin sonuna kadar hem Joy karakterinin hem izleyicinin esas yapay zekânın David olduğunu anlamamasında, David'in sağlıklı ve kusursuz bedeni etkilidir. David o denli insana benzemektedir ki, Joy ile cinsel paylaşımda bulunabilmenin yanında onu hamile dahi bırakabilmektedir. Zaten bir yapay zekânın fiziksel olarak insana benzemesi için sürekli çalıştıklarını David Joy'a hem anlatmış hem de laboratuvarını gezdirirken göstermiştir.

Laboratuvardaki yapay deri, kemik, göz gibi unsurların yanı sıra işlevsel olmamasına rağmen sadece yapay zekâyı bedensel olarak daha insansı kılabilmek için üretilmiş bir mide de bulunmaktadır.

Bir yapay zekâ olarak David yalnızca bedensel olarak değil, zihinsel olarak insana eş değerdedir. Film boyunca yapay zekâ diye sunulan; satranç, masa tenisi gibi sporlardaki yetenekleri ve bilim-teknoloji yatkınlığı ile gösterilen Adam'ın, ***"öğrenme"*** ve yapay zekâ ilişkisinde bir yanılgı yarattığı düşünülebilir. Ancak film sonunda ortaya çıkan gerçekte David'in de öğrenme konusunda Adam ve diğer insanlardan arda kalır yanı olmadığı görülmektedir. David de bir insan gibi bilişsel ve duygusal yeteneklere sahiptir. Bilimsel çalışmalar yapabilmenin ötesinde, Joy'un varlığı David'e sevgiyi ve kıskançlığı da öğretmiştir. Joy ile akşam yemeği sonrası sohbet ederlerken David'in ona "Burada olman kendimi sorgulamama neden oluyor." demesi, karşılaştığı durumlar karşısında çıkarım yapma yeteneğine işaret etmektedir.

David'in sevgi ve kıskançlık duygularına sahip olması, filmin sonlarına doğru ***"şiddet"***in de ortaya çıkışında etkili olmaktadır. Adam'ın Joy'u öpmeye çalışması ile başlayan kavga ve Joy'un kavgayı ayırmak için Adam'ın başına vurması, fiziksel şiddetin göstergeleri olarak değerlendirilmektedir. Kavganın ardından laboratuvarda, sedyedeki David'e müdahale hazırlığındaki Adam'ın Joy'u ellerinden bağlı şekilde oturtması ve Joy'a hoşlanmadığı tavırlar göstermesi filmdeki hem fiziksel hem psikolojik şiddet öğelerindendir.

Beden temasında değinildiği üzere, filmin son dakikalarına kadar Joy ve seyirci tarafından David'in insan Adam'ın yapay zekâ sanılması; gerçeğin manipülasyonu ve ***"yalan"***ın ortaya çıkışı şeklinde yorumlanmıştır. Ancak film boyunca insan zannedilen David karakteri tekrar gözden geçirildiğinde; onun aslında bir insan gibi davrandığı ve konuştuğu için iki şekilde Turing testten rahatlıkla geçtiği söylenebilir. Nitekim hem bir film karakteri olan Joy, hem seyirciler David'in insan olduğuna ikna edilmiştir. Çünkü Joy ile ilgili sohbetlerinde Adam'a insan ilişkileri hakkında açıklamalarda bulunan, Joy'u yarım kalan yapay zekâ çalışması için motive eden, ona bu konuda jest yapan David'tir. Kendisi aynı zamanda çoklukla satrançta Adam'ı yenen zeki bir yapay zekâ olarak insana benzerliğini kanıtlamıştır. Ayrıca onun insansı bir başka tavrı da, Joy ile birliktelik yaşamasıdır. Fakat David'in Joy'u akşam yemeğine davet

ettiğinde Joy'a söylediği "En önemli suşi derslerinden biri, aynı zamanda en önemli robot dersidir: Sunum anahtardır." sözleri, hiçbir şeyin göründüğü gibi olmadığının da sinyalidir.

Tüm filmin çoklukla David ve Adam'ın home-office'lerinde geçmesi, ***"gözetim"*** temasını beraberinde getirmektedir. Filmin başında, sonunda ve aralarında; Castle'ın güvenlik kameraları sayesinde evi izlediğinin gösterilmesi bu temayı desteklenmektedir. Ayrıca Adam da Joy'a hediye ettiği yapay göz ile akşamları Joy'u kendi evindeyken gözetlemektedir. Bu yönüyle "Gözetleme, hükümetin gözetleme aktivitelerini genel anlamda gözetimin sadece bir yönü gibi gösterecek şekilde, bütün sosyal sektörlere yayılmış durumdadır" (Lyon, 2006, s. 72). Ancak filmde gözetimin çoklukla güvenlik ve kontrol amaçlı kullanıldığı fark edilmektedir. Joy'un her sabah gelişinde duyulan "Bayan Andrews tesise giriş yaptı." anonsu, güvenliğin ve kontrolün bir göstergesi niteliğindedir. Adam ve David'in yıllardır tek mekânla sınırlandırılmış hayatları gözetimi, dolayısıyla güvenliği kolaylaştırmaktadır.

Castle, kameralardan David ve Adam'ı gözetlerken aynı zamanda Tanrısal bir özellik kazanmaktadır. Çalışmaların yürütülmesinde söz sahibi olması ve çalışmaları kontrol altında tutması onun ***"yaratıcı"*** konumunu ortaya çıkarmaktadır. Ancak Joy röportaj için ilk kez eve geldiğinde David, Adam'ın bir yapay zekâ olduğunu açıkladıktan sonra "Onu ben yarattım." diyerek yaratıcı rolünü üstüne almaktadır. Bu nedenle filmin sonunda gerçek yapay zekânın David olduğunu öğrenene kadar da Joy yaratıcı olarak David'i görmüştür ve Adam, sedyedeki David'e müdahalede bulunurken Joy "Yapma, o senin baban." sözleri ile Adam'ı durdurmaya çalışmıştır. Ancak David'in bedeninde zarar görmüş parçayı ameliyat ederek alan Adam, "Artık o yok!" deyip onun ***"ölüm"***ünü ilan etmiştir. Filmde ölüm temasının yanında doğum teması ise farklı bir biçimde kendine yer bulmaktadır. Film kapanış jeneriğinin yarıda kesilip, Joy'un tuvalette otururken elinde gebelik testi ile gösterilmesi onun David'den hamile kaldığını düşündürmektedir. Yapay zekâ-insan birleşiminden oluşabilecek melez bir ırkın olası doğumu, dini bir karşı çıkış yanı sıra "(…) burjuva-babaerkil hiyerarşisinin bedensel, ruhsal ve maddi katılım araçlarıyla soydan soya aktarılabileceği inancının da altını üstüne getirmek demekti" (Rollof & Seesslen, 1995, s. 140).

Filmde ele alınan yapay zekâ ve insan ilişkisindeki aşk, aynı zamanda cinsellik paylaşımı ve kıskançlığı barındırmaktadır. Filmde aşk; hem Adam'ın Joy'a hissettiği hem de David ile Joy'un yaşadığı çift yönlü bir temadır. Kıskançlık ise, Joy'un hayatlarına girmesiyle Adam ve David arasındaki çekişmenin temelini oluşturmaktadır. Cinsellik de; Joy ve David'in ilişkilerindeki bir paylaşım olarak yer almaktadır. Biri yapay zekâ diğeri insan olan Adam ile David ilişkisinde, bir evde yıllarca süren yol arkadaşlığı göze çarpmaktadır. Aynı zamanda aşkın beraberinde getirdiği beğenme ve hoşlanma duyguları; Adam'ın Joy'a hissettiği kadar, Joy ve David'in karşılıklı birbirlerine hissettikleridir. Aynı kadına âşık olan iki farklı erkeğin birbirlerini kıskanmaları da yapay zekâ ve insan ilişkisindeki başka bir boyuttur. Cinsel arzu ise, Adam ve David'in Joy'a hissettikleri ortak duygudur.

Film boyunca yapay zekâ olduğu düşünülen Adam'ın Joy'a karşı aşkı, esasen insanın insana beslediği bir duygudur. Adam'ın aşkı; Joy'un David'e yakınlık göstermesi nedeniyle yoğun şekilde kıskançlık barındırmaktadır. Ayrıca Adam, yapay bir göz hediye edip Joy'a jest yaparak onu etkilemeye çalışmaktadır. Jest, aynı zamanda David'in de kullandığı bir yöntemdir. Joy'un yarım kalan projesini toparlayıp ona sürpriz yapması, akşam yemeğine davet etmesi flörtöz tavırlar olarak değerlendirilmektedir. Bu üçlü ilişki içerisinde cinsel çekim Adam'ın Joy'a karşı hissettiği ama gerçekleştiremediği bir duygu olurken, David'in Joy ile paylaştığı bir ayrıntı olarak kendine filmde yer bulmaktadır.

Ayrıca film; gazeteci olan Joy'un haber yapmak amacıyla David ve Adam'ın home-office'lerine bir hafta boyunca gitmesiyle başlamıştır. Aşk da; her biri kendi içinde ayrı yalnızlıklar yaşayan bu üç karakterin bir araya gelmesi süreç içerisinde ortaya çıkmıştır. Hem David hem Adam Joy'dan eş zamanlı etkilenmesine rağmen; Joy, bilmeden bir yapay zekâ olan David'in duygularına karşılık vermiştir ve David ile cinsel paylaşımda bulunmuştur. Film kapanış jeneriği ardından da Joy'un hamile olduğunun gösterilmesi ise, tıpkı Blade Runner 2049 (2017) filmindeki gibi, yapay zekâ ve insandan ortak ve melez bir varlığın ortaya çıkacağının habercisi niteliğindedir.

Son olarak, filmde aşk duyan karakterler David ve Adam'dır, aşk duyulan ise Joy'dur. Bu yapı içerisinde Joy, David'e karşılık vermektedir. Üçünün ortak buluşma noktası teknoloji ve yapay zekâdır. Yıllardır bir evden dışarı

çıkmamacasına yapay zekâ üreten David ve Adam ile röportaja gelen Joy'un geçmişinde de tamamlamadığı bir yapay zekâ çalışması bulunmaktadır. Bu merak, üçü arasında ortak bir dil oluşmasına yardım etmektedir.

SONUÇ

Her sanat gibi, sinemada da tarihsel bir bağlama sahiptir ve ele aldığı her tema için de aynı durum söz konusudur. Araştırma da üç sacayağından oluşmaktadır: bilim kurgu sineması, yapay zekâ ve aşk. Bu temeller üzerine oturtulan ve örneklem filmler ile irdelenip açıklanan konular, örneklem filmlerde fark edilen ortak temalarla çeşitlenmiştir. Aynı zamanda ortak temaların tarihsel bağlamı göz ardı edilmeden bilim kurgu sineması ile ilişkisi kurulmaya çalışılmıştır.

2010 yılı sonrasına ait yapımlar olan örneklem filmleri anlamak üzere bugünün sosyo-ekonomik, teknolojik ve kültürel durumuna bakıldığında ise; postmodernizmin getirdiği kavramsal iç içeliği, keskin tanımların ve inançların silikleşmesini, sınırların yok olmaya başlamasını göz ardı etmemek gerekmektedir. Nitekim bilim kurgu sinemasının yapay zekâ ve aşk anlamında net sözler sarf etmeyişindeki temelin burada yattığı görülmektedir.

Araştırma kapsamındaki örneklem filmlerde sinemasal dil kurulurken, ortak temaların her birinin iç içe yapılar gösterdiği gözlemlenmiştir. Aşk ve cinsellik derken, bedenden bahsetmemek, bedeni tanımlarken teknolojiye değinmemek veya şiddeti ölümden ayırmak pek mümkün görünmemektedir. Öyleyse günümüz koşullarının, sinema anlatımını etkilediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Ayrıca bilim kurgu sinemasının tarihi boyunca yapay zekâlara; dost, yardımcı, evlat ve düşman gibi zıt roller verilmesi, onlar hakkında bir hükme varılmadığının sonucu olarak yorumlanabilir. Yapay zekâları anlamlandırma ve konumlandırma işlemi bilim kurgu sinemasının temsilleri ile devam etmektedir.

Örneklem filmlerdeki ortak temaların tek tek ve birlikte oluşturdukları anlamları irdelemeden önce, söz konusu temaların hepsinin filmlerde farklı yoğunluklarda muhakkak gözlemlendiğinin altı çizilmelidir. Araştırmanın da önemli bir kısmını oluşturan ***aşk*** ve ***cinsellik*** temaları ile ilgili farkedilen ilk özellik ise; aşkın ve cinselliğin paylaşılması noktasında yapay zekâ olmanın bir engel teşkil etmemesidir. Aşk; hem yapay zekâya duyulan hem de yapay zekânın insana duyduğu hisler olarak sunulmaktadır. Yapay zekâ ve insan arasındaki aşk, tüm iniş çıkışları barındırmaktadır ve insanlar arasındaki aşktan farklı değildir.

Ayrıca, günümüzün ‘kullan-at’ aşklarına uygun bir biçimde, yeri geldiğinde yapay zekâlar da -Her ve Ex Machina filmlerindeki gibi- insanları aşk adı altında kullanabilmektedir.

Tüm bunların yanı sıra; aşk, çatışmadan doğan ve sevenlerin kavuşamamasından beslenen bir duygudur. Yapay zekâ ve insanın -her ne kadar filmlerde yapay zekâlar Turing testi rahatlıkla geçseler de- bedensel ve zihinsel farklılıkları ana çatışmadır. Bununla birlikte filmlerde tarafların genellikle yaratıcıların kontrolü ve gözetimi altındaki ortamlarda kısıtlı bir iletişime tabi tutulmaları ile çatışma pekiştirilmektedir. Böylece yapay zekâ ve insan arasındaki aşkın ortaya çıkmasında etkili olabilecek yeterli çatışma ortamı oluşmaktadır. Ancak söz konusu aşklar gündelik hayat içerisinde yaygın olmadıkları için, zaman zaman üçüncül kişiler tarafından eleştirilebilmektedir. Filmlerde bu biçimiyle eleştirilere yer verilse de, yapay zekâ ve insan arasındaki aşk tüm doğallıyla aktarılmaktadır. Böylece filmler seyirciyi de bu aşkın varlığına ikna ederek gelecek senaryoları içerisinde bahsedilen aşkı mümkün kılmakta ve böyle bir aşkın gerçekleşme ihtimaline karşı seyirciyi hazırlamaktadır.

Ayrıca aşk duyan ve duyulan karakterler olarak yapay zekâlara cinsiyetçi bir gözle yaklaşıldığında; Her (2013), The Machine (2013) ve Ex Machina (2014) filmlerindeki yapay zekâların kadın, Transcendence (2014) ve Uncanny (2015) filmlerinde aşk düzlemindeki yapay zekâların erkek figürler olduğu görülmektedir. Ve yapay zekâlar hangi cinsiyete sahip olurlarsa olsunlar, bir karşıt cins tarafından aşk beslenen ‘kişi’lerdir, yani heteromormatif bir ilişkinin parçalarıdır. Yapay zekâ teknolojisinin yeni ve yaygın olmamasından kaynaklı, söz konusu aşka bakış açısı zaman zaman yadırgayıcı olsa da, heteromormatif bir düzleme oturtulan ilişkiler yapay zekâ ile insan arasındaki aşkı normalleştirilmekte ve kanıksanabilir bir hale getirilmektedir.

Teknoloji; yapay zekâları hem bedensel (‘Her’ filmi hariç) hem zihinsel olarak gerçekçi ve insansı kılarak, insanlara satın alabilecekleri ‘teknolojik arkadaşlar’ yaratmaktadır. Bu teknolojik başarı yapay zekâ ile insan arasındaki aşkın ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır. Söz konusu başarı, film karakterlerinin yapay zekâlarla yaşadıkları aşk ilişkileri üzerinden seyirciyi de içine alarak kendini göstermektedir. Böylece teknoloji, insanı yarı yolda bırakmayan, en hassas konulardan biri olarak aşkta da hizmet sunan önemli bir

gelişmedir. Ancak aynı teknoloji, muhafazakâr kesimlerin korkularını destekler şekilde yapay zekâların insandan daha güçlü olmasına ve şiddet gösterebilmesine olanak sağlayabilmektedir.

Her geçen gün hızlı bir iletişim ağıyla birbirine bağlanan dünyada, bu gelişmeye ters bir şekilde ***yalnız***laştığı söylenen birey için, yalnızlığının neredeyse tek çaresi teknoloji olmaktadır. Filmler seyirciye, aşk konusunda dahi teknolojinin yardıma koşabileceğinin altını çizmektedir. Ancak yalnızlık öyle bir hastalık halini almıştır ki, tek yalnız insanoğlu değildir. Filmlerdeki yapay zekâlar da en az insanlar kadar yalnızdır ve birincil amaçları 'insana hizmet'tir.

Gerçekçi ve insansı ***beden***leri ile yapay zekâların canlı olduğuna inanılmasını sağlarken, onların aşk unsuru olmasını kolaylaşmaktadır. Hatta başlarda Transcendence filminde Will, sonrasında Her filminde Samantha; bir bedene sahip olmadan da aşkın ortaya çıkışını ve devamlılığını sağlayabilmişlerdir. Nitekim Scarlett Johansson'ın sesi; Samantha'nın olmayan bedenini hem Theodore'un hem seyircinin zihninde oluşturmaya yetmektedir ve güzeli imlemesine yardımcı olmaktadır. İster bedeni olsun, ister olmasın tüm yapay zekâlar yalnız bireylerin teknolojik 'yol arkadaşları'dır. Filmlerdeki beden temasına insanlar açısından bakıldığında ise; yapay beden veya organlar aracılığıyla teknoloji; Uncanny, The Machine ve Transcendence filmlerinde olduğu gibi, farklı nedenlerle bozulan vücut bütünlüğünün tekrar sağlanması işlevini yerine getirerek insanlığa hizmet etmiştir. Böylece teknoloji, yapay zekâ ve insan bedeni arasındaki geçişi sağlamaktadır ve aslında ikisini de birbirine benzetmektedir. Yapay zekâ bedenen insanlaşırken, insan da makineleşmektedir. Sistemin ihtiyaç duyduğu kusursuz bedenleri yaratma işlevini de bu şekilde sinema yerine getirmektedir.

Yapay zekâlarda bedenin önemli bir kısmı ise beyindir. Tüm filmlerde görsel veya işitsel mutlaka yapay zekâların beyinlerinden bahsedilmiştir. Beyin; ***öğrenme*** ve bilinç görevini yerine getirdiğini, yapay zekâların sanat, spor, müzik gibi farklı dallardaki yetenekleriyle ayrıca kanıtlamıştır. Öğrenme yetisi, yapay zekâların insanlarla iletişimin hatta aşk ilişkisinin yolunu açmaktadır.

Ancak filmlerdeki yapay zekâların öğrenme yetisi sadece bilgi ile sınırlı kalmamaktadır, onlar duyguları da öğrenebilmektedirler. Yalnızca aşk gibi insana dair güzel bir duyguyu değil, aynı şekilde kıskançlık, kızgınlık ve kin gibi kötü duyguları besleyebilmektedirler. Hatta bu olumsuz diye nitelendirilebilecek duygular Her filminde duygusal ***şiddetin;*** The Machine, Ex Machina, Uncanny ve Transcendence filmlerinde fiziksel şiddetin nedenleri olabilmektedir. Ayrıca yapay zekâlar tarafından fiziksel şiddete başvurulan The Machine ve Ex Machina filmlerinde, şiddetin temelinde otoriteye ve/ya yaratıcıya karşı çıkma yattığı gözlemlenmiştir. Her ne nedenle olursa olsun şiddetin bir parçası olan yapay zekâlar, onlar hakkındaki korkulu gelecek senaryolarını haklı çıkarmaktadırlar.

Filmlerde yapay zekâlar salt zihinsel ve bedensel değil, davranışsal olarak da insanlara benzemektedirler. Nitekim bu davranışsal benzerlik ***yalan*** noktasında ortaya çıkmıştır. Gerçeklik, karşılıklı olarak yapay zekâlar ve insanlar arasında çarpıtılmaktadır. Yapay zekâlar, en az insanlar kadar yalana başvurarak insansılıklarını bu yönleriyle ispatlamaktadırlar ve şiddet temasında bahsedilen korku öğesi olma durumlarını pekiştirmektedirler.

Filmlerde bilimsel ve teknolojik ürünler diye nitelendirilebilecek yapay zekâların genellikle gözlerden uzak, gündelik hayatın içerisine nüfuz etmeyen ‘kapalı kapılar adında’ ve yaratıcıların gözetiminde üretildiği fark edilmiştir. Keza Uncanny, Ex Machina ve The Machine film örneklerindeki yapay zekâlar bahsedilen şekilde sunulmuştur. Transcendence filminde terk edilmiş bir kasabada yapılan çalışmalar, ancak sağlık alanında yapay zekânın kullanımı söz konusu olduğunda kasaba halkının gündelik yaşamına sızmıştır. Örneklem filmleri içerisinde sadece “Her”; yapay zekâ bağlamında bilim ve teknolojiyi gündelik hayatın doğal bir parçası olarak ele almıştır. Dolayısıyla yapay zekâ çalışmalarının yürütüldüğü alanların şehir merkezlerinden ve gözlerden uzak olduğu fark edilmiştir. Bu biçimiyle çalışmalar gündelik hayatın içinden koparılmıştır. ‘Şimdilik’ halkın bilgisine sunulmayan çalışmaların gizliliği için ise ***gözetim***e başvurulmaktadır. Güvenlik kameralarının kullanımı, gerek devlet gerek şahıs destekli yapay zekâ çalışmaları hakkında dışarıya bilgi sızmasını engelleme amacı taşımasının yanı sıra, yapay zekâları kontrol altında tutmayı sağlamaktadır. Çünkü bu teknoloji, daha şimdiden başıboş bırakılmayacak kadar yenidir. Dolayısıyla

insanlığın başına ne gelebileceği bugünden kestirilememektedir. Ancak bilim kurgu sineması, bu 'gizliliği' seyircilerin gözleri önüne sermektedir.

Aynı zamanda güvenlik kameraları, gözetim kadar ***yaratıcı*** temasına da göndermede bulunmaktadır. Yapay zekâ çalışmalarının yürütülmesi konusunda söz sahibi kişiler, kameralar aracılığıyla yapay zekâları ve çalışanları gözlemleyebilmektedirler. Bu durum bedeni gözetimin bir parçası haline getirirken, gözetleyenlere bir üst göz payesi vermektedir. Böylece insana koşut bir teknoloji olan yapay zekânın üretilmesinde onların tanrısal yönlerine vurgu yapılmaktadır. Nitekim bahsedilen kişiler, insana benzeri yaratma gücünü kendilerinde görmektedirler. Bu durum insanın kendini yapay zekâdan üstün gördüğünün bir göstergesidir. Ayrıca The Machine ve Ex Macina örneklem filmlerinde görselleştirildiği şekliyle, yapay zekânın gelişiminin ne şekilde biçimleneceğinin bir yönüyle yaratıcısına bağlı olduğu fark edilmektedir. Yaratıcılar ve yapay zekâların muhatap olduğu diğer bireyler; tıpkı bir çocuk gibi yapay zekânın iyi ve kötü arasındaki seçimini etkilemektedir.

Yapay zekâ teknolojisi ile uğraşan bilim insanlarının ise genç-orta yaş, bakımlı erkekler olduğu görülmektedir. Yapay zekâları üreten kişiler olarak bu bilim insanları yaratıcı rolünü üstlendiklerinden dolayı Tanrısal bir boyuta göndermeleri bulunmaktadır. Filmlerin Hristiyanlık inancının yaygın olduğu ABD ve İngiltere yapımları olduğu göz önüne alınırsa, Baba-Oğul-Kutsal ruh üçlemesinden ötürü filmlerdeki bilim insanlarının erkek olduğu anlaşılmaktadır.

Bu "yaratıcı"lar, yapay organlar ile hastalıklara, yapay zekâlar ile ölüme çare aramaktadırlar. Literatürde ölümsüzlükle bağdaştırılan yapay zekâlar, filmlerde şiddete meyilli '***ölüm*** makine'lerine dönüşebilmektedirler. Böylece onlara karşı duyulan korku bir kez daha beslenmektedir.

Örneklem filmlerdeki tüm temalar birlikte değerlendirildiğinde; yalnız bireylerin aşk ve cinsellik noktasında teknolojik destekçileri yapay zekâlar olabilmektedir. Teknoloji, yapay zekâları zihinsel (öğrenme) ve bedensel olarak insana yaklaştırmaktadır. İnsanın aşk ve cinsellik gibi mahrem konularına sızabilecek kadar yakına konumlandırılabilen yapay zekâlar; yalan, şiddet ve ölüm gibi temalarda değinildiği üzere korku öğesi olma durumlarından uzaklaştırılmamaktadırlar. Yeni bir teknoloji olmalarından dolayı, insanoğlunun

onları nasıl algılamaları gerektiğine karar veremedikleri görülmektedir. Bu temkinli yaklaşımın göstergesi ise; gözetim ve yapay zekâlar üzerinde söz sahibi yaratıcılardır.

Ayrıca temalar bölümünde, ayrı ayrı temaların tarihsel süreçlerinden bahsedildiği üzere; hemen her temanın dinsel bir altyapısı bulunmaktadır. Cinsellik; insanın yasak elmayı yemesiyle beraber dünyaya fırlatılmışlığı ardından mahkûm edildiği yalnızlığı nedeniyle Tanrı'ya bir başkaldırısıdır. Beden ise; dinen ikincil konumdayken, bugünün insanı tersine bedeni önemsemiş, teknoloji ile ölüme başkaldırmış ve kendi yarattığı 'ürün'ler olan yapay zekâlar ile yaratıcı konumuna kendini yerleştirmiştir. Gözetim sayesinde de yaratıcı konumunu pekiştirmiştir. Ancak tüm bu başkaldırıların temelinde, yapay zekâların da hemen her şey gibi bir tüketim nesnesine dönüştürülmesi anlamında aşkın kullanılması ve buna bilim kurgu sinemasının Batılı ülkeler tarafından aracılık etme hevesi görülmektedir.

Sinema sanatının ticari kaygıları bir yana koyulduğunda ve bilim kurgunun geleceğe ışık tutan yönü hesaba katıldığında, bu filmlerin bizleri bazı sorgulamalara götürdüğü bir gerçektir. Bunlardan biri; yapay zekâların hem filmlerde hem de gündelik yaşam içerisinde yardımcı, dost, sevgili gibi konumlandırılmalarının ne anlama geldiğidir. Acaba insanın insana güveni azaldığından dolayı mı bir başka 'varlığa' ihtiyacı doğmuştur? Birbirinden korkan bireyler haline dönüşmüş olmak, 'güven' duygumuzu tatmin noktasında arayışa mı sürüklemektedir bizleri? Ya da insanın gündelik hayattaki iş ve sorumluluk yükünün artması nedeniyle ile mi bilim ve teknoloji farklı 'yardımcı' profilleri oluşturmaya başlamıştır?

Ve bir gün yapay zekâlar, filmlerdeki gibi hayatımızın ayrılmaz bir parçasına dönüşürse, onlarla aşk yaşamak nasıl bir deneyim sunacaktır bizlere? Aşk anlamında yapay zekâlar duygusal tatmin yaşatabilecekler midir bizlere? 'Alone Together'da Turkle'ın dediği gibi, onların bir geçmişleri olmayacaktır ve paylaşımları kısıtlı kalabilecektir. Aşkın ayrılmaz bir parçası olan cinsellik konusunda da yapay zekâlar düşündürücüdür. Bir yapay zekâ ile insanın karşılıklı tatmin yaşadığı cinsel paylaşım mümkün olabilecek midir? Eğer bahsedildiği gibi duygu paylaşımı eksik kalacak ise, onların 'teknolojik birer oyuncak' olarak kalma olasılıkları yüksektir. Ancak araştırma kapsamında ele alınan filmlerde bu

ve benzeri kaygılara yer yoktur. Yapay zekâlar rahatlıkla Turing testi geçmekte, hem filmdeki karakterleri hem de seyircileri ne denli insana benzedikleri konusunda ikna etmektedir. Fakat şimdilik onlar hakkındaki sorular ve cevaplar, yapay zekâlarla ilgilenen insan sayısı kadar çeşitlendirilebilir.

Son söz olarak ise; aşk bağlamında ve temalar özelinde, ayrıca araştırma içerisinde 'bilim kurgu sinemasında yapay zekâ insan etkileşimi' başlığı altında açıklanmaya çalışıldığı biçimiyle, yapay zekâlara karşı farklı konumlandırmalar ve yakıştırmalar bilim kurgu sineması tarafından yapılmaktadır. Yapay zekâyı konu alan filmlerde, onların da tıpkı insanlar gibi iyi ve kötü 'huy'ları olmaktadır. Ancak görünen odur ki, insanın yapay zekâ ile etkileşimi -her türlü bağlamda- bilim kurgu filmlerinde anlatıldığı biçimde yaygınlaşırsa; bizlerin de insanlar arası ilişkilerimizdeki gibi onlara yaklaşmamız mümkün gözükmektedir. Demek istenen şudur ki; kimimiz yapay zekâları hizmet amaçlı, kimimiz savaşçı, kimimiz âşık olunacak kadar yakınımızda göreceğiz. Bu durum, bugünün koşullarında fantastik gözükse de, gelecekte yaşanması bilim kurgu sinemasınca olasıdır. Bir diğer olasılık ise, digital yerlilerin digital göçmenlere oranla yapay zekâları daha kolay kanıksamasıdır.

Yapay zekâlar ile aşk, yakın veya uzak gelecekte gerçekleşir ve yaygınlaşırsa; hukuk, psikoloji, sosyoloji gibi alanlarda konuyla ilgili daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulacaktır. Yapay zekânın mühendislik alanı kadar sosyal bilimlerin açıklamalarına da ihtiyacı artacaktır. Kuşkusuz ki, tartışmalar eşliğinde bilim kurgu sineması yapay zekâlar hakkında ürünler vermeye devam edecektir. Ve son olarak, bilim kurgu sineması alanında çalışmak isteyen araştırmacılar için; feminist bir yaklaşım ile yapay zekâlara bakmak, dişilliğin hangi teknolojik imkânlar ile sunulduğunu incelemek veya yapay zekâ ve insan etkileşiminde heteronormatif sunulmayan örnekleri irdelemek alana katkı vereceği düşünülen noktalardır.

KAYNAKÇA

Acar, E. (n.d.). *Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Yapay Zekâ.* Erişim: http://www.altkitap.net/olumluluk-olumsuzluk-ve-yapay-zeka/

Akdeniz, G.K. (2010). Siborgun Gelecek Halleri: Simülakr ve Zuhur. G. Elçik, T.B.Özenç (Der.) *Bedende Kıpırdanmalar.* (s. 341-354) İstanbul: Varlık.

Alpaydın, E. (2011). *Yapay Öğrenme.* İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi.

Audoin-Rouzeau, S. (2011). Katliam Beden ve Savaş. A. Corbin, J.J. Courtine, G. Vigarello (Haz.) *Bedenin Tarihi 3 Bakıştaki Değişim: 20. Yüzyıl.* (s. 235-265) İstanbul: Yapı Kredi.

Aydın, A. O. (2013). *Yapay Zekâ: Bütünleşik Bilişe Doğru.* İstanbul: İstanbul Gelişim Üniversitesi.

Batur, Y. (1998). *Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji.* Ankara: Kitle.

Bauman, Z. (2012). *Akışkan Aşk. İnsan İlişkilerinin Kırılganlığına Dair.* Işık Ergüden (Çev.) İstanbul: Versus Kitap.

Bauman, Z., Lyon, D. (2013). *Akışkan Gözetim.* Elçin Yılmaz (Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Bayar, Z. (2001). *Bilimkurgu ve Gerçeklik.* İstanbul: Broy.

Bingöl, O. (2017). Bedenin Sosyolojisi: Nasıl? Niçin. Mavi Atlas, 5(1), 86-96.

Bonhoeffer, D. (1998). Doğruyu Söylemekten Kasıt Nedir? *Cogito*, Sayı: 16, 73-77.

Brynjolfsson, E., McAfee, A. (2015). *The Second Machine Age Akıllı Teknolojiler Devrinde Çalışma İlerleme ve Refah.* Levent Göktem (Çev.) İstanbul: Optimist.

Çelik, E. E. (2017). İnsan ve Sonrası. *Felsefi Düşün Akademik Felsefe Dergisi*, no: 9, 1-15.

Çoker, B.N. (2016). *Bilim Kurgu Sineması 1900-1970.* İstanbul: Seyyah.

Doğan, A. (2002). *Yapay Zekâ.* İstanbul: Kariyer.

Ersoy, Ç. (2017). *Robotlar, Yapay Zekâ ve Hukuk.* İstanbul: On İki Levha.

Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk.* İstanbul: Altıkırkbeş.

Ford, C. V. (1997). *Yalan! Yalan! Yalan!* Şerife Küçükal (Çev.) Ankara: HYB.

Francesco, A. (1990). *Aşık Olma ve Aşk.* Gül Çetinor (Çev.) İstanbul: Düzlem.

Frazer, G. J. S. (2015). *İnsan, Tanrı, Ölümsüzlük.* Onur Aydın & İrem Demirel (Çev.) İstanbul: Altın Bilek.

Fromm, E. (1985). *Sevme Sanatı.* Işıtan Gündüz (Çev.) İstanbul: Say.

Geçtan, E. (1994). *İnsan Olmak.* (14. Basım) İstanbul: Remzi.

Göker, N., Göker, G. (2014). Yeni Medya ve Değişen Sosyal İlişkiler: Sinematografik Bir Yaklaşım. *UHİVE*, 2(3), 130-158.

Gürkan, H. (2015). *Karşı Sinema.* İstanbul: Es.

Güzeldere, G. (1998). Yapay Zekânın Dünü, Bugünü, Yarını. *Cogito*, Sayı: 13, 27-43.

Han, B.C. (2016). *Şiddetin Topolojisi.* Dilek Zaptçıoğlu (Çev.) İstanbul: Metis.

Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu.* Osman Akınhay (Çev.) İstanbul: Agora.

Kahraman, H.B. (2005). *Cinsellik, Görsellik, Pornografi.* İstanbul: Agora.

Kaplan, N.F., Ünal, G.T. (2011). *Bilim Kurgu Sinemasını Okumak Göstergebilimsel Yaklaşım.* İstanbul: Derin.

Lecourt, D. (2005). *İnsan Post İnsan.* Hande Turan Abadan (Çev.) Ankara: Epos.

Lyon, D. (2006). *Günlük Hayatı Kontrol Etmek Gözetlenen Toplum.* Gözde Soykan (Çev.) İstanbul: Kalkedon.

Madenoğlu, D. N. (2016). Bilim Kurgu Sinemasında Bir Yeni Kara Film Örneği: Ex Machina. *UHİVE*, No: 11, 423-441.

Markoff, J. (2017). *Sevgi Dolu Makineler İnsanlarla Robotlar Arasında Ortak Zemin Arayışı.* Taner Gezer (Çev.) İstanbul: Gedik Üniversitesi.

Mıchaud, Y. (1991). *Şiddet.* Cem Muhtaroğlu (Çev.) İstanbul: İletişim.

Oskay, Ü. (2001). *Yıkanmak İstemeyen Çocuklar Olalım.* İstanbul: Yapı Kredi.

Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş Fantazya Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması.* İstanbul: İnkılap.

Özaktaş, H. M. (1998). Yapay Zekâ: Bilgi Çağında Akıl-Beden Sorunu. *Cogito*, Sayı: 13, 77-85.

Özön, N. (2000). Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema Sözlüğü. İstanbul: Kabalcı.

Öztürk, S. (2013). Filmlerle Görünürlüğün Dönüşümü: Panoptikon, Süperpanoptikon, Sinoptikon. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, No: 36, 132-151.

Paker, O. K., Akşit O. O. (2012). Popüler Kültürde Bedenin Dönüşümü ve Tekno-Bilimsel Güzelliğin İnşası. *JASSS*, 5(7), 553-571.

Postman, N. (2004). *Amerika Düştü Yeni Hedef Tüm Dünya Yeni Dünya Düzeni Teknopoli.* Mustafa Emre Yılmaz (Çev.) İstanbul: Gelenek.

Roloff, B., Seesslen, G. (1995). *Ütopik Sinema Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi.* Veysel Atayman (Çev.) İstanbul: Alan.

Ryan, M., Kellner, D. (1997). *Politik Kamera.* Elif Özsayar (Çev.) İstanbul: Ayrıntı.

Searle, J. (1998). Bilgisayarlar Düşünebilir Mi? Liz Amado (Çev.) *Cogito*, Sayı: 13, 57-65.

Tanner, I. J. (1997). *Yalnızlık Sevme Korkusu.* H. Koray Sönmez (Çev.) İstanbul: Kuraldışı.

Trend, D. (2008). *Medyada Şiddet Efsanesi Eleştirel Bir Giriş.* Gül Bostancı (Çev.) İstanbul: Yapı Kredi.

Turkle, S. (2011). *Alone Together Why We Expect More From Technology and Less From Eachother.* New York: Basic.

Whitby, B. (2005). *Yapay Zekâ.* Çiğdem Karabağlı (Çev.) İstanbul: İletişim.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (10. Baskı). Ankara: Seçkin.

Çevirimiçi (Online) Kaynaklar

http://m.haberturk.com/ekonomi/teknoloji/haber/1583166-facebookun-yapay-zekasi-kendi-dilini-gelistirince-kapatildi (Erişim Tarihi: 27.10.2017)

https://www.natgeotv.com/tr/belgeseller/natgeo/gelecege-dogru (Erişim Tarihi: 27.10.2017)

http://webrazzi.com/2016/06/10/senaryosu-tamamen-yapay-zeka-tarafindan-yazilan-ilk-kisa-filmi-izleyin/ (Erişim Tarihi: 28.10.2017).

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı	Nefise Sinem TURAN
Doğum Yeri-Tarihi	Üsküdar/15.03.1984
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Anadolu Üniversitesi/İletişim Bilimleri Fakültesi/Sinema-TV
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi/Sinema-TV Anabilim Dalı
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
Bilimsel Faaliyetleri	HD-1622 numaralı "Hazır Nesne, Çevre ve Fotoğrafçılık" başlıklı Bilimsel Araştırma Projesi kapsamında hazırlanan "DÜŞ-MÜŞ" adlı fotoğraf ve hazır nesne sergisi, 18 Mart 2017 tarihinde OFSAD'ta (Ordu Fotoğraf Sanatçıları Derneği) gerçekleştirilmiştir. İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, I. Uluslararası Sanatta Yüksek Teknoloji Kullanımı Kongresi'nde 20 Nisan 2018 tarihinde "Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ-İnsan Aşkı" adlı bildiri metni sunulmuştur.
İş Deneyimi	
Stajlar	2008 Kanal D, "Beyaz Show". 2007 Tims Production, "Sağır Oda" Dizisi. 2007 Proje Yapım, "Danone Danette" Reklamı. 2006 TMC Production, "Yağmur Zamanı" Dizisi.

Projeler	DÜŞ-MÜŞ - Kişisel Sergi (2017) ANNE - Kısa Film : Yapımcı (2014) OYUNBOZAN - Belgesel : Yönetmen. (2009) VARDİYA - Belgesel : Yapımcı. (2008) KENT-YAŞAM-TV Programı:Yönetmen Yard.(2008)
Çalıştığı Kurumlar	• Ocak 2015 - Eylül 2017 ORDU ÜNİVERSİTESİ - Araştırma Görevlisi • Nisan 2011 - Ocak 2015 TRT OKUL - Stüdyo Şefi • Temmuz - Ağustos 2012 "ARKADAŞLAR ARASINDA" Sinema Filmi -Kostüm Asistanı • Aralık 2009 - Mayıs 2010 MARMARİS TELEVİZYONU - Haber Muhabiri
İletişim	
E-Posta Adresi	sinemturan@hotmail.com
Tarih	