

T.C
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI

TEKNOLOJİK TEKİLLİK ÇERÇEVESİNDE BİLİMKURGU
SİNEMASINDA YAPAY ZEKA VE TEKNOFOBİ GÖSTERGELERİ

Ferhat Anıl GENÇOĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN:

Prof. Dr. Murat KOÇYİĞİT

KONYA – 2025

T.C
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA VE TELEVİZYON ANABİLİM DALI

TEKNOLOJİK TEKİLLİK ÇERÇEVESİNDE BİLİMKURGU
SİNEMASINDA YAPAY ZEKA VE TEKNOFOBİ GÖSTERGELERİ

Ferhat Anıl GENÇOĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN:

Prof. Dr. Murat KOÇYİĞİT

KONYA-2025

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Bu çalışmada bana bilgisiyle yol gösteren ve tezimi hazırlamamda bana yardımcı olan danışmanım Prof. Dr. Murat KOÇYİĞİT hocama, her zaman yanımda olan aileme ve arkadaşlarıma teşekkür ederim. Çalışma boyunca bana destek olan herkese sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ferhat Anıl GENÇOĞLU





T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın toplam **82** sayfalık kısmına ilişkin, 21.07.2025 tarihinde tez danışmanım tarafından **Turnitin** adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtremeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı **%8** olarak belirlenmiştir.

Uygulanan filtremeler:

1. Tez Çalışması orijinallik raporu hariç
2. Bilimsel etik beyannamesi hariç
3. Ön söz hariç
4. İçindekiler hariç
5. Simgeler ve kısaltmalar hariç
6. Kaynaklar hariç
7. Alıntılar dahil
8. 7 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Necmettin Erbakan Üniversitesi Tez Çalışması Orijinallik Raporu Uygulama Esaslarını inceledim ve tez çalışmamın, bu uygulama esaslarında belirtilen azami benzerlik oranının (%30) altında olduğunu ve intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

21.07.2025

Ferhat Anıl GENÇOĞLU



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



YÜKSEK LİSANS TEZ KABUL FORMU

ÖĞRENCİNİN	Adı Soyadı	Ferhat Anıl GENÇOĞLU
	Numarası	22813301005
	Programı	Sinema ve Televizyon
	Tez Danışmanı	Prof. Dr. Murat KOÇYİĞİT
	Tezin Adı	Teknolojik Tekillik Çerçevesinde Bilimkurgu Sinemasında Yapay Zeka ve Teknofobi Göstergeleri

Sıra No	Danışman ve Üyeler		
	Unvanı	Adı ve Soyadı	İmza
1	Prof. Dr.	Murat KOÇYİĞİT	
2	Doç. Dr.	Salih GÜRBÜZ	
3	Doç. Dr.	Cenk ATEŞ	



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğuna, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Ferhat Anıl GENÇOĞLU



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



ÖZET

ÖĞRENCİNİN	Adı Soyadı	Ferhat Anıl GENÇOĞLU		
	Numarası	22813301005		
	Ana Bilim/Bilim Dalı	Sinema ve Televizyon		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Prof. Dr. Murat KOÇYİĞİT		
Tezin Adı	Teknolojik Tekillik Çerçevesinde Bilimkurgu Sinemasında Yapay Zeka ve Teknofobi Göstergeleri			

Sinemanın ilk yıllarından beri var olan bilimkurgu sineması, sinema tarihi içerisinde her zaman insanların ilgisini çeken bir tür olarak süregelmiştir. Bilimkurgu sineması içerdiği konular, izleyiciye aktardığı görsel ve özel efektler kendisini diğer sinema türlerinden daha farklı bir hale getirmiştir.

İnsanoğlunun tarihin ilk zamanından bugüne dek sürekli olarak bir şeyleri keşfetme, keşfettiği şeyleri ise geliştirme arzusu teknolojiye de yansımıştır. Teknolojinin sürekli olarak gelişmesi, sinema alanında da etkili olmuştur. Sinemanın bir icat olarak ortaya çıkmasının ardından teknolojiyle sürekli iç içe olarak kendisini geliştiren bir alana dönüştürmüştür. Bu dönüşüm, sinemanın bilimkurgu türü içerisinde kendisini fazlasıyla hissettirmektedir.

Bilimkurgu sineması, son dönemlerde özellikle hızla gelişen yapay zekaya karşı oldukça ilgiyle yaklaşmaktadır. Filmler içerisinde yapay zekanın iyi ve kötü tarafları gösterilmektedir. Gösterilen bu iyi ve kötü taraflar bazı durumlara yol açmaktadır. Yapay zeka her ne kadar büyük çoğunlukla insanlık adına çok faydalı gözükse de bilimkurgu sineması sayesinde birer korkuya dönüşme potansiyeline sahiptir. Bilimkurgu sineması ele aldığı konular bakımından, yapay zeka, teknolojik tekillik ve teknofobi gibi kavramları hakkında insanlarda birtakım düşünce oluşturmaktadır.

Bu tez çalışması teknolojik tekillik çerçevesinde bilimkurgu filmlerinde yer alan yapay zeka ve teknofobi göstergelerini incelemektedir. Bilimkurgu filmlerinde belirlenen sahneler üzerinden tezin ana konusu olan teknolojik tekillik, yapay zeka ve teknofobi gibi kavramların analizi yapılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu Sineması, Yapay Zeka, Teknolojik Tekillik, Teknofobi, Sinema



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü



ABSTRACT

Author's	Name and Surname	Ferhat Anıl GENÇOĞLU		
	Student Number	22813301005		
	Department	Cinema and Television		
	Study Programme	Master's Degree (M.A)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Prof. Dr. Murat KOÇYİĞİT		
Title of the Thesis/Dissertation	Indicators of Artificial Intelligence and Technophobia in Science Fiction Cinema within the Framework of Technological Singularity			

Science fiction cinema, which has existed since the early years of cinema, has always been a genre that has attracted people's attention throughout the history of cinema. The subjects it contains and the visual and special effects it conveys to the audience have made it different from other types of cinema.

The desire of mankind to discover things continuously and to develop the things they discover since the beginning of history has also been reflected in technology. The continuous development of technology has also been effective in the field of cinema. After cinema emerged as an invention, it has transformed itself into a field that is constantly developing in conjunction with technology. This transformation is felt greatly in the science fiction genre of cinema.

Science fiction cinema has recently been very interested in artificial intelligence, especially the rapidly developing one. The good and bad sides of artificial intelligence are shown in the movies. These good and bad sides that are shown lead to some situations. Although artificial intelligence seems to be very beneficial for humanity in the majority of cases, it has the potential to turn into fear thanks to science fiction cinema. In terms of the subjects it deals with, science fiction cinema creates some thoughts in people about concepts such as artificial intelligence, technological singularity and technophobia.

This thesis examines the indicators of artificial intelligence and technophobia in science fiction movies within the framework of technological singularity. The concepts such as technological singularity, artificial intelligence and technophobia, which are the main subject of the thesis, are analyzed through the scenes determined in science fiction movies.

Keywords: Science Fiction Cinema, Artificial Intelligence, Technological Singularity, Technophobia, Cinema

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR	i
TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU	ii
YÜKSEK LİSANS TEZ KABUL FORMU	iii
BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRSELLER LİSTESİ	x
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM	4
1. BİLİMKURGU SİNEMASI	4
1.1. Bilimkurgu Kavramı.....	4
1.2. Bilimkurgunun Doğuşu	6
1.3. Bilimkurgu Sineması.....	9
1.3.1. Bilimkurgu Sinemasının İlk Yılları ve Sessiz Dönem	10
1.3.2. Soğuk Savaş Dönemi Bilimkurgu Sineması	13
1.3.3. 1960-1980 Yılları Arası Bilimkurgu Sineması	15
1.3.4. 1980-2000 Yılları Arasında Bilimkurgu Sineması	17
1.3.5. 2000 Sonrası Bilimkurgu Sineması.....	20
1.4. Bilimkurgu Sineması ve Robotlar	22
1.5. Teknolojik Gelişmelerin Bilimkurgu Sinemasına Etkisi.....	24
1.6. Bilimkurgu Sinemasında Temalar	27
1.7. Bilimkurgu Sinemasında Mekanlar	30
1.8. Bilimkurgu Sinemasında Karakterler	32
1.9. Bilimkurgu Sinemasında Zaman	34
1.10. Bilimkurgu Sinemasının Alt Türleri.....	35
1.10.1. Siberpunk	35
1.10.2. Sosyal Bilimkurgu.....	35
1.10.3. Alternatif Tarih	35
1.10.4. Uzay Westerni.....	36
1.10.5. Dizelpunk.....	36

1.10.6. Katı Bilimkurgu.....	36
1.10.7. Askeri Bilimkurgu	37
1.10.8. Ütopya-Distopya	37
1.10.9. Steampunk	37
1.10.10. Uzay Operası	37
1.10.11. Apokaliptik ve Post Apokaliptik	38
1.10.12. Zaman Yolculuğu	38
1.10.13. Yumuşak Bilimkurgu	38
1.10.14. Biopunk.....	38
İKİNCİ BÖLÜM	39
2. BİLİMKURGU SİNEMASINDA TEKNOLOJİK TEKİLLİK, YAPAY ZEKA VE TEKNOFOBİ.....	39
2.1. Yapay Zeka Kavramı	39
2.2. Sinema ve Yapay Zeka İlişkisi.....	41
2.3. Bilimkurgu Sinemasında Yapay Zeka Göstergeleri.....	44
2.4. Teknolojik Tekillik Kavramı	46
2.5. Teknolojik Tekillik ve Bilimkurgu	48
2.6. Teknofobi Kavramı.....	50
2.7. Sinema ve Teknofobi İlişkisi.....	52
2.8. Bilimkurgu Sinemasında Teknofobi Göstergeleri	54
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	58
3. FİLM ANALİZİ	58
3.1. Araştırmanın Amacı.....	58
3.2. Araştırmanın Önemi	58
3.3. Araştırmanın Problemi	58
3.4. Araştırmanın Varsayımları	59
3.5. Araştırmanın Yöntemi	59
3.6. M3gan Filminin Konusu	60
3.7. M3gan Filminin Analizi	60
3.8. Her Filminin Konusu.....	67
3.9. Her Filminin Analizi.....	68

3.10. Ex Machina Filminin Konusu.....	71
3.11.Ex Machina Filminin Analizi.....	71
SONUÇ.....	76
KAYNAKÇA	78



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1	62
Görsel 2	63
Görsel 3	64
Görsel 4	66
Görsel 5	67
Görsel 6	69
Görsel 7	70
Görsel 8	71
Görsel 9	74
Görsel 10	75
Görsel 11	75
Görsel 12	76

GİRİŞ

Sinema, bütün sanatların bir birleşimi yani “tüm sanat” olarak da sayılır. Diğer sanat dallarından sonra ortaya çıkan ve “yedinci sanat” olarak anılan sinema, kendinden önceki tüm geleneksel sanatlara açık ve yatkın olması, bütün sanatları özümseyebilme özelliği taşıması bakımından “tüm sanat” olabilecek tek sanat olarak karşımıza çıkmaktadır (Özön, 1984: 8).

Günümüzde insanlar ve makinelerin arasındaki iletişimin ulaştığı nokta, insanların yerine düşünebilen ve pek çok alan içerisinde uygulamaları yerine getiren veya getirmesi muhtemel olan yapay zekayı göstermektedir. Dünya üzerindeki yaşamı toplumsal kırılma noktaları oluşturacak bir şekilde mikro düzeyden makro düzeye kadar etkileyen yüksek teknoloji yapay zeka, günümüz dünyasında “süper akıllı toplum” olarak anılan toplum 5.0’ın önemli bir parçasıdır. Yapay öğrenme ve makine öğrenimine sahip olan yapay zeka teknolojisi ekonomik, sosyolojik, kültürel, siyasal gibi konularda etkisini göstermektedir (Erdem, 2021: 897). Yapay zekanın günümüzde pek çok alanda karşımıza çıkmaktadır. Bu durum, insanların yapay zeka teknolojisiyle iç içe olmasına neden olmaktadır.

İzleyicilerin algısı ve dikkati dağılmaması adına, sinema salonlarındaki ışıklar tamamen söndürülür. Tamamen karanlık ortamda kalan izleyici böylelikle dış dünyadaki insanlarla ve nesnelere bağımlı koptur. İzleyiciyi beyaz perdeden koparak bütün dış etkiler ortadan kaldırıldıktan sonra izleyicinin tamamen filme odaklanması sağlanır. Sinemanın bu özelliği, insanların duygu ve düşünce dünyasına kolay bir şekilde ulaşır ve etkiler. İnsanların duygu ve düşüncesine ulaşılması, algılarının yönlendirilmesini kolaylaştırır. Sinemanın sahip olduğu gerçeklik yönü izleyicileri kuşatarak, filmde verilen algının izleyici tarafından fark edilmesinin önüne geçilmiş olunur. Sinemadaki algı normale dönüştürülmesi, filmde görünen her şeyin doğal olarak görünmesini sağlamaktadır. Genel anlamda bakıldığı zaman, sinema, bir düşünce üretir. Bununla birlikte, insanlara yeni yaşam biçimi oluşturur ve eyleme geçmelerine yardımcı olur. İnsanlar, filmlerde yer alan sevinç, korku, hüzn, aşk, ilişki vb. duygularla kendilerini özdeşleştirerek yeni bir yaşam alanı oluşturur (Tatlı, 2015: 23).

Sinema filmlerinde yer alan göstergelerin, konuların, hareketli görüntülerin her biri insan yaşamında etkisi büyüktür. Sinemanın bu yönüyle etkileyici bir sanat aracı olması, film içerisinde ele alınan bütün olguları önemli hale getirmektedir. Son dönemin popüler teknolojisi olan yapay zekanın da sinema filmleri içerisinde konu olarak sıklıkla ele alınması, insanların bu teknolojiye karşı bakış açısında birtakım düşünce oluşmasına yardımcı olmaktadır. Sinema filmlerinde yapay zeka konusu çoğunlukla kötü anlamda alınmasından dolayı insanlarda teknoloji korkusu olarak adlandırılan “teknofobi” oluşmasını sağlamaktadır. Yakın gelecekte insanların karşısına sıklıkla çıkması öngörülen teknolojik tekelliğin sinema filmlerinde yapay zeka olgusuyla gösterilmesi, sinemanın güçlü algı yapısının bir göstergesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Her ne kadar sinema insanların hoş vakit geçirmesine yardımcı olan bir araç olarak görülse de sinema ve ideoloji anlamında göz ardı edilemeyecek kadar önemli bir noktası bulunmaktadır. Sinemanın işlevlerinden biri olan eğlendirme işlevinin ön planda tutularak, filmlerdeki ideolojik alt yapıların gizlenmesi sağlanır (Karaçay Arın, 2020: 71). Sinema sahip olduğu ideoloji ve bilincini kitlelere empoze etme, onları değiştirme ve dönüştürme bakımından diğer medya araçları kadar etkili ve güçlü bir araçtır. Sinema filmleri, anlamı üretip geliştirme ve söylemin etkinliğini ön plana çıkararak, sinema teknikleriyle, yani, kamera açıları, ses, montaj ve efekt gibi olanaklar kullanarak insanları görsel retorikinin etkin kullanma alanına sahip ve has imgelem dünyası olan sanatsal atmosferi içerisine dahil eder (Yetkin, 2021: 1489). İdeolojik anlamda insanlara aktarılmak istenen düşüncelerin sinema filmlerinde gizli veya açık bir şekilde kullanılması, sinemanın gücünün birer simgesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapay zeka ve teknofobi gibi son dönemlerde karşımıza sıklıkla çıkan bu iki konunun ideolojik anlamda filmlerde insanlara sunulmaktadır. Aktarılan ideolojik düşünceyle birlikte insanların yakın bir gelecekte yapay zekanın kendilerine karşı olan birer teknolojik ürüne dönüşmelerinden endişe duymaya başlamasına neden olur. Her ne kadar yapay zeka filmlerde konu olarak ele alınırken kötü gösterilse de yapay zeka teknolojisi film yapım süreçlerinde sinemacılara pek çok konuda yardımcı olmaktadır. Bu bakımdan, yapay zekanın iyi yanlarının ön planda

tutulması insanların zihinlerinde teknofobi oluşmasının önüne geçmesinden önemli bir etken olarak durmaktadır.

Tezin ilk bölümünde, bilimkurgu sinema türü genel olarak açıklanmaktadır. Bilimkurgu sinemasının ortaya çıkışı, gelişmesi, teknolojiyi türün içerisine dahil etmesi, kullanması gibi konular ele alınarak bilimkurgu sinemasının daha net anlaşılması sağlanmaktadır.

Tezin ikinci bölümünde, bilimkurgu sinemasında teknolojik tekillik, yapay zeka ve teknofobi gibi konular açıklanmaktadır. Bu üç başlık, bilimkurgu sinemasına daha yakından incelenmesini ve tür olarak sinemadaki önemi vurgulanmaktadır.

Bu bağlamda, çalışmanın odak noktaları arasında, bilimkurgu sinemasında teknolojik tekillik çerçevesinde yapay zeka ve teknofobinin nasıl ele alınıp izleyicilere aktarıldığı gibi konular bulunmaktadır. Teknolojinin insan yaşamı içerisinde yaygınlaşmasıyla beraber, teknolojiye karşı hem iyi anlamda hem de kötü anlamda bir bakış açısı kazanmasına neden olmuştur. Özellikle bilimkurgu filmlerinde ele alınan yapay zekanın çoğunlukla kötü anlamda kullanılması, insanlarda teknolojiye karşı kötü bir bakış açısıyla bakmasını sağlamıştır. Teknolojinin 21. yüzyılla hızla gelişmesi yapay zeka ve teknofobi gibi konuların önemini artırmıştır.

Bu çalışma, bilimkurgu sinemasında ele alınan yapay zeka ve teknofobi göstergelerinin izleyicilere nasıl aktarıldığını anlamayı hedeflemektedir. Araştırmanın kapsamı, bilimkurgu sinemasında yapay zeka ve teknofobinin film içerisinde nasıl kullanıldığını incelemeyi içermektedir. Bu çalışma, bilimkurgu sinemasında teknolojik tekillik çerçevesinde yapay zeka ve teknofobinin nasıl ele alındığını inceleyerek bu konu hakkında düşüncelerin derinleşmesini ve gelecekte bu konu üzerindeki araştırmalara ışık tutmayı hedefler.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. BİLİMKURGU SİNEMASI

1.1. Bilimkurgu Kavramı

TDK'ye göre bilim kurgu “*çağdaş bilim verileriyle düş gücünden oluşan (film, roman vb.)*” olarak tanımlanmaktadır (TDK Güncel Sözlük: 2025).

Bilimkurgu kavramının İngilizce anlamına “bilim” (science) ve “kurgu” (fiction) kavramlarının birleşimiyle oluşan “Science-Fiction”dır. Sinemada bir tür olarak da kullanılan bilimkurgu bilime, yapıntıya ve yaratma gücüne önem vermektedir. Bilimkurgu filmleri ayrıca günümüzde yer alan verilerden yararlanarak gelecek yıllarda insanların gerçekleştirebileceği durumları gösterir. Ayrıca bu durumların gelecek yıllarda insan toplumlarında oluşturacağı etkileri hayal etmek, önceden bilinmesi için kullanılmaktadır. Bilimkurgu filmi önceleme film (film d'anticipation) olarak da adlandırılmaktadır. Önceleme film denmesinin nedeni, gelecek yıllarda uygulam-bilimin gelişmesiyle var olabilecek durumları önceden kestirmeyi konu edinmesidir. Bilimkurgu filmleri bir bakıma zamanla sınırlı olduğu görülür. Bunun sonucunda ise bilimkurgu filminde yer alan anlatılar bir süre sonra bilimkurgu olmaktan çıkar. Bunun nedeni ise, sürekli olarak değişen olaylardan kaynaklandığı görülür. Örneğin geçmiş yıllarda uzaya çıkmak insanlar için bilimkurgu konusu oluştururken günümüzde oluşturmaz (Özön, 2008: 248-250). Günümüzdeki bilimkurgu filmlerinde yer alan konuların yine yakın gelecekte insanların başarmasıyla birlikte bilimkurgu konusu olmaktan çıkabileceği düşüncesi her zaman güncelliğini korumaktadır.

Her ne kadar bilimkurgu gerçeği temsil etse de öte yandan tasarımla beraber bir bütün olarak yapıldığı dönemi analiz ederek kaynaklık etmektedir. Bilimkurgu filmleri ise, yapıldıkları dönemde yer alan gelişmeleri, olayları ve tasarımsal eğilimleri konu edinir (Erçetin ve Erdem, 2022: 65).

Bilimkurgu kavramı ilk olarak edebiyattan ortaya çıkmıştır. Sinemanın ilk dönemlerinde bilimkurgu kavramına rastlanmaz. Bilimkurgu film türü, Western türünden farklı olarak sürekli olarak kendisini yeniden geliştirmektedir. Bunun nedenine baktığımız zaman, bilimkurgunun gelecek, şimdiki zaman, teknoloji,

teknolojinin iyi ve kötü kullanımından kaynaklandığı görülür. Bilimkurgu film türü alegori bakımından Western ile aynıdır. Her ne kadar bilimkurgu türünde herhangi bir zaman yapısı anlatılsa da sonuç olarak şimdiki zamandan öteye gidemez (Kolker, 2011: 332).

Bilimkurgu türü Sanayi Devrimi'ne ait bir türdür. Bilimkurgu türünün temel özelliklerinden bir tanesi “*zamana egemen olma*” motifi, insanın zamana, üretime, sisteme, verili olana egemen olması gibi anlamlar taşımaktadır (Batur, 1998: 42).

İlk olarak edebiyat alanında bilimkurguyla oluşturulan kurgusal dünya, okuyucuların hayal dünyasında resme dönüşür. Bilimkurgunun sinema alanında tür olarak girmesiyle birlikte, edebiyat alanında oluşturulan kurguların izleyicilerin hayallerindeki imajlara dönüştürülmüştür. Bilimkurgu türünün sinemaya girmesinden önce, sinemada gerçek dünya yansıtılmıştır. Gerçek dünya ile yetinmeyen sinema, tasarlanmış olan dünyayı aktarmak adına hayal gücü ve teknolojik imkanların olanakları sonuna kadar kullanılmıştır. Bu hayallerin gerçekleşebilmesi adına setler ve platolar kurulmuştur (Günel, 2015: 17).

Sinemanın ilk yıllarından itibaren bilimkurgu, hayal edilen gelecek dünyayı somutlaştırmasından dolayı popüler bir anlatım biçimi olmuştur. Bilimkurgu sineması, bilinmeyeni hayal gücüyle birleştirerek kurumsallaştırmaktadır. Bilimkurgu sineması bunu yaparken kuramsal ve kavramsal felsefi düşünüş biçimlerinden yararlanmaktadır. Bunun sonucunda da bilinmezlikte olan geleceği kurtararak bilinir bir duruma getirmeyi amaçlar. Bilimkurgu sineması ayrıca içinde olduğu dönemin sosyolojik, teknolojik, ekonomik ve politik olgularına paralel bir şekilde göstererek kurmaca dünyasına etki etmektedir (Erol, 2022: 35).

Bilim ve kurgu kavramı her ne kadar birbirinden farklı kavramlar olsa da bir araya geldiklerinde yeni bir anlam ortaya çıkarmaktadır. Bilimkurgu kavramı, esasında bilimi kullanarak güçlü bir kurgu oluşturan bir kavram olarak açıklanabilir. Bilimkurgu kavramına net bir kavram açıklaması yapılması için sahip olduğu alt türlerin daha yakından incelenmesi gerekmektedir. Bilimkurgunun pek çok alt türüne sahip olması, net bir kavram olarak açıklanması zorlaştırmaktadır (Kürkçü, 2022: 3).

Bilimkurgu, gelecek yıllarda gerçekleştirilebilecek olan teknolojik ve bilimsel gelişmelere dayalı bir edebiyat ve sinema türüdür. Sanal gerçeklik, her ne kadar bilimkurgunun oluşturduğu hayali bir teknolojiyken, teknolojiler gelişmeler sonucunda hayal olmaktan çıkarak gerçekleşen bir teknolojiye dönüşmüştür. Sanal gerçekliğin günümüzde hızla gelişmesi ve gündelik yaşamda hızla yer edinmesiyle birlikte, bireylerin gerçeklik algısı ötesinde sanal ortamlarda da olmasını sağlamaktadır. Pek çok alanda karşımıza çıkan sanal gerçeklik kavramı sinema alanında da karşımıza çıkmaktadır. Sinema alanında konu olarak ele alınmasının ötesinde bilgisayarda oluşturulan görüntülerle birlikte (CGI) çeşitli karakter, mekân ve sanal gerçeklikle donatılarak uyarlanan filmlerle beraber, izleyicilerin birinci kişi gözü olarak hikâyeye dahil ederek, var olan sinematik anlatımları gerçeklik kavramına yaklaştırmaktadır (Cantekin, 2023: 5). Sinemada tür olarak var olan bilimkurgunun sürekli olarak teknolojiyle eş zamanlı olarak gelişmesiyle beraber, anlatım biçimi olarak da geliştiği görülmektedir. Bu durum, bilimkurgunun anlatım gücü olarak diğer sinema türlerinden farklı bir yapıda olmasını sağlamaktadır.

Bilimkurgunun bilimsel tabanlı olması, diğer türlerden kendisini ayıran en önemli özellik olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilimin gelişmesiyle birlikte teknoloji de gelişmektedir. Bu anlamda bakıldığında her iki alan arasında bir bağ söz konusu olduğunu söylemek mümkündür. Teknolojinin sürekli olarak gelişmesi, önceki yıllarda yapılan bilimkurgu filmlerinin betimlemiş olduğu gelecek dünyanın teknoloji ürünlerinin diğer dönemlerde ilkel olarak adlandırılmasına neden olur. Buna rağmen, filmlerde önemli olan bilimsel verilerle uygun olarak anlatıya sahip olup olmadığıdır. Bu durum, teknolojinin her dönemde bilimkurgu filmlerinin önemli bir yapı taşı olarak görülmesine neden olmaktadır (Küpeli İğdeli, 2013: 48).

1.2. Bilimkurgunun Doğuşu

İnsanoğlu her zaman, ilerlemekte olan teknolojiye karşı ilgisi, sinema ve teknolojinin aynı anda hareket edişi sonucunda bilimkurgu türünün ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bilim ve kurgunun yeniden yaratma gücü, sinema filmlerinde anlatılan konularla değinilmektedir. Teknolojinin sürekli olarak gelişmesiyle birlikte, bilimkurgu film türünün sürekli olarak değişmiştir. Bilim alanındaki yenilikler, klonlanma, yapay zeka, uzayın bilinmezliğine karşı insanın merakı, uzay içerisinde

yaşam alanı arayışı ve yeni dünya oluşturma vb. konular bilimkurgu sinemasında öne çıkan temalar olarak görülmektedir. Bilimkurgu filmlerinde mekân anlamında uzay, uzay gemileri ve gezegenler kullanılmaktadır (Örüm ve Demir, 2021: 204).

Distopyaların ilk örnekleri edebiyat alanında görülmektedir. Edebiyat alanından sonra ise mimari, resim ve sinema gibi sanat dallarında görülür. Günümüzde baktığımızda ise, distopyanın yaygın anlamda kullanımı, otoriter ya da baskıcı rejimlerin tanımlanmasında kullanılmaktadır (Balcı, 2023: 285).

Sinemanın 1895 yılında doğuşuyla başlayarak Georges Melies, Lumiere kardeşler tarafından “ticari geleceği olmayan bilimsel bir merak konusu” görülen yeni tekniğin, ilerleyen yıllardaki parlak geleceğin farkına varmıştır. Georges Melies 1914 yılına kadar 400’den fazla film çekmiştir. Çektiği bu filmlerden bazılarının uzunluğu ise 700mm’dir. Melies’in 1902 yılında çekmiş olduğu Aya Seyahat filmi, “ticari değer taşıyan” ilk gösterimi filmlerinden kabul edilmektedir. Günümüzde de halen kullanılmakta olan bazı sinema tekniklerinin pek çoğu Melies tarafından sinemaya kazandırılmıştır (Betton, 1990: 9).

Tıpkı diğer yönetmenler gibi Georges Melies’te, Lumiere kardeşleri taklit ederek sinemaya başlamıştır. Asıl mesleği sihirbazlık olan Melies, Lumiere kardeşler gibi sadece gerçek yaşamı kayıt altına almak tatmin etmemiştir. Melies, Paris’te Place de l’Opera’da çekim yaptığı sırada kamerasının sıkıştığını fark eder. Kamerayı birkaç dakika sonra tekrar çalıştırdıktan sonra çekimlere devam etmiştir. Daha sonrasında filmi yıkadıktan sonra çekmiş olduğu filmde olağanüstü bir şey olduğunu fark eder. Filmde yer alan otobüs birdenbire cenaze arabasına, erkekler ise kadına dönüşmüştür. Melies daha sonrasında çeşitli hile efektlerini öğrenerek filmlerinde kullanmaya başlamıştır (Armes, 2011: 26-27). Georges Melies’in istemsizce keşfettiği ilk efekt, sinemanın hemen hemen her döneminde izleyicilerin ilgiyle karşıladığı bir film hilesi olarak karşımıza çıkmıştır. Sinemada efektin girmesinin ilk örneklerinden biri olan bu filmle birlikte, Melies sihirbazlık mesleğini sinemada efektlerle birleştirerek bilimkurgunun temelini atmaya başlamıştır.

Melies’in hem tiyatro hem de sihirbazlık alanında olan yeteneklerini filmlerinde de sergilemeye başlamıştır. Tiyatro sanatındaki dekor tasarımlarını üç

boyutlu görünüm kazandırarak, senaryo, oyunculuk ve mizansen gibi kavramları sinema sanatında ilk kez Melies kullanmıştır. Melies, sinemada ilk özel efektleri kullanan kişidir. Sinemanın sessiz dönemine özgü anlatı modellerinin de ilk gelişimi Melies sayesinde olmuştur (Seçmen, 2020: 34).

Melies basit kamera hileleri sayesinde, minik maketlerin üzerinden sayısız ortam görüntüsü elde etmektedir. Daha sonrasında ise, elde ettiği görüntülerin uygun olan kısımlarına, sonradan düzenlediği insan serüveni görüntülerini ekleyebilmektedir (Gevgilili, 2014: 20).

1800'lü yılların başlarında ortaya çıkan fütürizm akımı, hareketli görüntünün yani sinemadaki karşılığı bilimkurgu kelimesinde ya da fantastik dünyada yer edinmiştir (Seçmen, 2020: 314).

Sinemanın icat edilmesinden tam yedi yıl sonra ünlü yazar Jules Verne'in romanından uyarlanan ve yönetmenliğini Georges Melies'in yapmış olduğu Aya Seyahat (1902) filmi, standartları oluşmamış, yakın plan, kurgu, renk ve ses gibi sinematografik unsurların olmadığı bu dönemde geleceğe yönelik tasvirde bulunma arzusunun eskiden beri var olduğunu kanıtladığı görülmektedir. İtalya'da 1800 yılların başlarında ortaya çıkan fütürizm akımının hareketli görüntü tasarımı alanı içerisinde karşılığı bilimkurgu kelimesi ya da fantastik dünyalar içerisinde yer edinmiştir (Seçmen, 2020: 314). Bilimkurgu sinemasının, Melies'in çekmiş olduğu Aya Seyahat (1902) filmiyle başladığı söylenebilir (Kürkçü, 2022: 6).

Melies tiyatro sanatındaki dekor tasarımlarını üç boyutlu görüntü kazandırarak, senaryo, oyunculuk, mizansen gibi sinema sanatına has özelliklerin ilk denemelerini de gerçekleştirmiştir. Öte yandan sinema alanında ilk kez özel efektlerin de kullanıcısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Melies'in sinemada oluşturduğu bu teknikler, sessiz dönem sineması içerisinde özgün anlatı modelinin ilk örneklerinden biri haline getirmiştir (Seçmen, 2020: 34).

1927 yılında yapılan "*Metropolis*" filmi ilk distopik bilimkurgu olarak söylenebilir. "*Metropolis*" filmi gökyüzüne dek uzanan art deco bina tasarımları ve güzel görünüme sahip şehir görüntüsü ve yönetici sınıf adına bir ütopya gözler önüne sermektedir. Buna rağmen, film içerisinde her şeyin düzenli bir şekilde

ilerlemesinden sorumlu olan işçi sınıf için bu durum kâbus olarak nitelendirilir (Erol, 2013: 54).

1.3. Bilimkurgu Sineması

Bilimkurgunun sinema ve edebiyat türünde, makinler ve insan arasındaki savaşta her zaman aşk duygusunun ön planda olduğu görülmektedir. Bunun nedenine bakıldığı zaman, makinelerin aşkı hissedemeyeceğine dair var olan düşüncedir. Makineler aşkı hissedemezler, ancak aşk dışında insanın sahip olduğu duygusal süreçleri de algılama bakımından eksikleri vardır. Makinelerin duygusal süreçleri ve duygusal süreçlerin biyolojik anlamda destekleyen enzimleri yoktur, bundan dolayı duygusal iletişim kurma özelliklerine sahip değildirlir (Acar, 2007: 60).

Günümüzde bilimkurgu türünde yer alan konulara baktığımız zaman, uzay, uzay gemileri, uzay istasyonları, uzayda yaşam, diğer gezegenler, diğer gezegenlerde yaşam, gezegenler arası savaş, zaman yolculuğu, uygulamabilimin gerçekleşmesi mümkün olan insan topluluklarındaki yaratabileceği büyük etkiler vb. konular ele alınır. Bilimkurgu filmlerinde bazı konular ön plana geçmektedir. Bunlar; bezem, donatım, makyaj ve sinema hileleri gibi konulardır. Bilimkurgu filmlerinde genel olarak düz anlatım, yavaş, ancak bazen hızlı olarak karşımıza çıkan kurguya sıkça rastlanmaktadır (Özön, 2008: 50).

Sinemanın sanat olarak yaygınlaşmasının en büyük nedenlerin birisi bilimkurgu türü olarak görülür. Bunun nedenine bakıldığı zaman, bilimkurgu filmlerinde görüntüye dayalı olarak gerçeklik yanılması sinema seyircisini etkilemekte ve inandırıcılık rolünü en üst seviyeden hikâye ve anlatılarıyla desteklemektedir. Bilimkurgu türünün popüler olmasının temelinde birbirini karşılıklı olarak besleyen ve büyüten ilişki olduğu görülür. Bilimkurgu sinema türünün tarihine bakıldığı zaman, bu anlamda etkileşim ve bağlar kusursuz bir şekilde gösterilen birçok filme rastlanır (Kurt, 2019: 22).

Sinema filmleri sanat ve bilimin bir bileşimidir. Teknolojik anlamda yaşanan devrimler, sinema filmlerinde izleyicilerin görme biçimlerini tamamen değiştirmiştir. Bunun sonucunda filmlerin yazılma biçimleri de değişmiştir (Field, 2013: 11).

Türsel gelenek bakımından bilimkurgu, içinde birçok öğeyi içinde barındıran Western türü gibi basit değildir. Bilimkurgu türü içinde yer alan bazı öğeler dışarıdan gelmektedir. Bilimkurgu filmleri, teknolojik görüntüler, bilimin doğru ve yanlış bir biçimde kullanımı hakkında var olan spekülasyonlar, uzayın, robotların, bilgisayarların, yaratıkların görüntülerden yararlanır. Bilimkurgu filmlerinde yaratıkların olduğu durumlarda, bilimkurgu ve korku türünün bir karışımı olan bir tür karşımıza çıkmaktadır (Kolker, 2011: 332).

Bilimkurgunun bir alt türü olan Siberpunk türünde, kurgulanmış dünyada yer alan insanlar, yapay insanlar ve insansı robotlar ayırt edilememektedir. Böylelikle gerçeklik ve insan gerçekliği Siberpunk türünde sorgulanarak ontolojik bir boyut oluşturulmaktadır. Siberpunk türünde yer alan bu sorgulamalar, gelecek yaşama ilgili tahminlerde bulunulmasına olanak sağlamaktadır. Bu sorgulamalar doğrultusunda anlaşılan Siberpunk evreninde geleceğin sosyal yaşamına yönelik tahminler de bulunmaktadır (Karabağ, 2021: 38).

Bilimkurgu filmlerinin ortak noktalarından biri gelecekte geçmesi konusudur, ancak, bazı bilimkurgu filmleri, *The Day The Earth Stood Still* (Dünyanın Durduğu Gün, 2008) filmi eş zamanlıdır. *Star Wars* (Yıldız Savaşları, 1980) geçmişte ya da geçmişin düşüncesinde hareket etmektedir. Bilimkurgu filmlerinde yer alan bir başka tema ise uzaygemileridir. Ancak *Metropolis* (1927) ve *Alphaville* (1965) filmlerinde uzaygemileri gösterilmez. Bir diğer konu uzaylılardır, ancak *Gattaca* (1997) filminde uzaylı yoktur (Butler, 2011: 120-121). Bilimkurgu türü her ne kadar belirli konular üzerinde var olsa da bazı durumlarda filmlerde bilimkurgunun alışlagelmiş konuları ele alınmadan da bilimkurgu filmleri yapmak mümkündür. Bu tür filmler bilimkurgu türünün içine dahil edilerek, bilimkurgu türünün çeşitliliğini arttırmaktadır.

1.3.1. Bilimkurgu Sinemasının İlk Yılları ve Sessiz Dönem

Sinemanın gelişiminde sadece sinema sektörü içinde var olan kişilerin katkıda bulunduğu söyleyemeyiz. Sinema sektöründe çalışanlar haricinde eğlence sektörü içerisinde yer alan pek çok kişi de sinema sanatının biçimsel ve teknolojik olarak gelişmesinde katkıda bulunduğu görülür. Sinemanın icadına da bakıldığı zaman tek bir kişi tarafından icat edildiği söylenemez. Sinemanın biçimlerini genişleten

arasında başlıca George Melies, D. W. Griffith, Cecil B DeMille ve Charlie Chaplin gibi insanların olduğunu görmek mümkündür (Robb, 2013: 13).

Tüm sanatlara bakıldığı zaman “en uluslararası” olarak nitelendirilen sanat sinema olduğu görülür. Sinema sanatının uluslararası olmasının nedeni arasında, filmlerin çevrilip diğer ülkelerde de izletilmesi değildir. Sinema sanatının gelişen uygulamalarının başarılarının artmasıyla birlikte, yaratıcı düşüncenin uluslararası anlamda etkisini sağlamaktadır. Bu sinemanın en önemli başarısıdır. Sinemanın ilk elli yılına bakıldığı zaman ise, kaynaklarının çok az bir kısmını kullandığı bilinmektedir (Eisenstein, 2014: 19).

İlk olarak edebiyat alanında ortaya çıkan, sinemada ise Georges Melies ile başlayan bilimkurgu, 1926 yılına kadar sinema içerisinde bir tür oluşturamamıştır. 1930’lu yıllarda yayın yapmaya başlayan “Astounding Science Fiction” adlı derginin yönetimine John W. Campbell’in geçmesi, öte yandan Isaac Asimov ve Arthur Clarke gibi bilim adamları ve yazarların dergiye katkı bulunması bilimkurgu türüne önemli bir ölçüde boyut kazandırmıştır. İlk “bilimkurgu” (science-fiction) teriminin kullanılması ise “Amazing Storie” adlı derginin çabalarıyla oluşmuştur (Batur, 1998: 21).

Bilimkurgu sinema türünün ilk büyük ustası hiç şüphesiz George Melies olarak görülmektedir. George Melies’in 20. yüzyılın başlarında yönetmenliğe başlaması büyük bir şanssızlık olarak söylenebilir. George Melies her ne kadar yüzlerce film yapsa da sadece birkaç filme anılmaktadır. Buna rağmen, 1902 yılında çektiği “Aya Yolculuk” filmi hem sinemaya hem de bilimkurgu türüne hayat vermiştir. Yönetmenlik haricinde oyuncakçılık, tasarımcılık ve illüzyonistlik yapan Melies, sinemada ilk kamera hileleri, hızlandırılmış çekim, flu kareden nete geçiş, aynı kareye birden fazla çekim yapılması vb. gibi pek çok özel efekti sinemaya kazandırmıştır (Çoker, 2016: 18).

George Melies filmlerinde kullandığı tekniğe bakıldığı zaman, belli bir görüş açısı ve mesafeden sahneleri kameraya almasıyla birlikte “filme alınmış tiyatrosu” (theatre filme) yönteminin ilk kullanan olmasına neden olmuştur. Melies’in sürekli olarak kendini yenileyen bir sinemacı haline getirmesiyle beraber, sinemaya pek çok

teknik buluşlar kazandırmıştır (Onaran, 2013: 2). Bilimkurgu sinemasının ilk olarak Melies'in Aya Seyahat filmiyle başlaması ve daha sonrasında yine Melies'in sinemaya kattığı buluşlar sayesinde bilimkurgu film türü gelişimini sürdürerek diğer film türlerinden kendisini ayırmaya başlamıştır. Bununla beraber, bilimkurgu türünde kullanılan özel efektler, diğer film türlerinde göre seyirciler arasında albenliliği ön plana çıkmıştır.

19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarında yaşamını sürdüren gösteri insanlarının teknolojik anlamda sınırlamalara ve kısıtlanmaya niyetli olmadığı görülmüştür. Hayal ettikleri şeyleri gerçekleştirebilmek için bir icat yapmak için yeteneğe sahiptiler. İlk sanayi modelinin gelişmesinin beklenmesi ve endüstriyel gelişimlerin ticari olarak kısıtlanması, renkli, sesli ve geniş ekran filmlerin beklemesine neden olmuştur. Yirminci yüzyılın başlarında dijital teknolojiden dolayı da yine benzer bir dönüm noktasıyla karşılaşmıştır (Robb, 2013: 27-28).

Bilimkurgu sessiz dönem film üreticiliği 1930 ve 1950 yılları arasında arttığı bir yıl olmuştur. Filmler bu dönemde her ne kadar sesli olarak çekilmeye başlansa da insanlık için sessiz bir dönem olarak yaşanmıştır. Amerika'daki finans dünyasının çökmesine neden olacak Büyük Buhran, Nazizm, Avrupa'da faşizmin ortaya çıkması ve bunun sonucunda yaşanan İkinci Dünya Savaşı oldukça etkilidir. Bu dönemde bilim savaş sanayisinin en önemli kozu olmuştur. Sanat ise devletlerin propagandasına maşa tutmuştur (Çoker, 2016: 41). Bilimkurgu sinemasının yavaş yavaş gelişmeye başladığı dönemde ortaya çıkan bu tür büyük olaylar, bilimkurgunun sürekli olarak değişmesine neden olmuştur. Hem konu bakımından hem de teknik bakımından bilimkurgu türünü doğrudan etkilemiştir. Değişen dünyada sürekli olarak içinde bulunduğu dönemden yararlanan bilimkurgu, insanoğlunun "yapay zekâ" kavramıyla da tanışmasıyla birlikte bu konuyu filmlerde sıklıkla kullanılmasını sağlamıştır.

Sinema yapay zeka bağlamında oldukça büyük öneme sahiptir. Sinema sanatında yapay zeka çalışmalarına görüntüsel gerçeklik ve tartışma ortamı bunun en büyük örneklerindedir. İnsan yapımı makinelerin düşünebilmesi olgusu tartışılmaya başlanmadan önce edebiyat alanında konu edinilen veya özgün senaryolarla

oluşturulmuş yapay yaratık ve makineler sinema filmlerinde kullanılmasıyla birlikte popülerite oluşturmuştur. Bu popülerite yapay zeka çalışmalarında farkındalık oluşmasına yardımcı olduğu görülür. İlk filmlerde insan ve makine arasındaki etkileşiminin konu olarak ele alınması ve sonuçlarının tartışılmaya başlanması gerçek hayatta yaşanan tartışmaları yansıtmaktadır (Zengin ve Kapır, 2021: 373).

1.3.2. Soğuk Savaş Dönemi Bilimkurgu Sineması

Birinci Dünya Savaşı sonrasında, özellikle 1930'lu yıllarda bilimkurgu sinemasında savaşın olumsuz etkileri sonucunda ortaya çıkan kötümserlik filmler içerisinde de yer almıştır. 1930 ve 1950 yılları arasında yaşanan savaş ve ekonomik krizler dünyayı olduğu kadar sinemayı da etkilemiştir. Bu dönem içerisinde yapılan filmlerin sayısında azalma ve bütçe anlamında düşüş yaşandığı görülmektedir (Örüm ve Demir, 2021: 205).

1930'lu yıllarda sesli filmin ortaya çıkmasıyla birlikte bu yıllarda bilimkurgu filmlerinde robotlar motif olarak daha ön plana çıkmaya başlamıştır. Robot motifini kullanan bilimkurgu filmlerinin pek çoğunda robotları kullanarak dünyayı ele geçirmeye çalışan çılgın bilim insanları görülmektedir. Bu dönem bilimkurgu filmlerinde kullanılan bir diğer tema, insanlar ve robotlar arasındaki sınıf mücadelesi temasıdır. İnsanlar ve robotlar arasındaki sınıf mücadelesi, robotların işçilerin yerini alarak onları işsiz bıraktığı kullanılmaktadır (Zengin ve Kapır, 2021: 360-361).

Dönemin önemli yönetmenlerinden biri olan Clair, sesli filme kısa sürede uyum göstermiştir. 1931 yılında yapmış olduğu "A Nous La Liberte" (Özgürlük Bizimdir) adlı filmde makineleşme eleştirisinden bahsetmiştir. Clair, fabrikalarda yaşanan son teknolojik gelişmeler sonucunda işçilerin robottan farksız bir duruma getirildiğini ve çalışan sistemi "birey" olma olgusunu yok edeceğini savunmaktadır. *Özgürlük Bizimdir* (1931) filminde, işçilerin üniformalarıyla askeri semboller arasında bir bağ oluşturarak, Avrupa'da yakın gelecekte gündeme gelecek olan faşizm-kapitalizm iş birliğine bir gönderme oluşturmuştur (Atayman ve Çetinkaya, 2016: 90).

Halk yığınlarının etkilenmesi amacı, İkinci Dünya Savaşı sırasında sinemanın en büyük özelliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu dönemde sinema oldukça büyük

bir propaganda amacı olarak kullanılmıştır. Sinema ideolojik savaş anlamında ülkelerin güçlü bir silahı olmuştur. Yığınları koşullandırmak için, görüntülerin bütün imkanları kullanılmıştır. Eğlenceli filmler yerine savaş, propaganda, haber, derleme ve belgesel filmler daha ön plana çıkmıştır (Özön, 1984: 162-163).

1940'lı yıllar insanlık tarihi olduğu kadar sinema için de oldukça karanlık bir dönem olarak karşımıza çıkmaktadır. 1940'lı yıllarda İkinci Dünya Savaşı yaşanırken dünya Hitler'den kurtulmaya başlamıştır. 1945 yılında İkinci Dünya Savaşı'nın bitmesinin ardından başlayan Soğuk Savaş bir nevi savaşın rövanşı olarak görülmektedir. ABD ve SSCB arasında yaşanan bu Soğuk Savaş dönemi sırasında yaşanan en büyük korku, dünyanın sonunu getireceği düşünülen nükleer savaş ve "kızıl tehlike"dir (Batur, 1998: 26). Bu dönemde yaşanan nükleer savaş korkusu, filmlerde de ele alınmasıyla birlikte insanlarda "teknoloji korkusu" yaratmaya başladığı görülmektedir.

Bilimkurgu ve Western film türleri 1950'li yıllarda popüler olan iki film türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Her iki film türü kendi tarzı içinde, film-noir türünde görülen karamsar atmosferi kullanmıştır. Western film türü, ciddi ve karamsar temaları işlemiştir. Bilimkurgu türü ise, savaş sonrasındaki on yılda yaşanan kültürel paranoyaya uygun olarak birbiriyle ilişkili nesnel bağlantılar oluşturmuştur (Monaco, 2002: 290).

1950'li yıllarda, bilimkurgu türünde teknoloji dünya için tehdit oluşturmaya başlamıştır. 1950'li yıllarda uygarlıklar yok olmanın eşiğinde görülmektedir. Buna rağmen, uygarlıkların yok oluşunu yaratması beklenen teknik bilgi ve akıl uygarlık yaşamını kurtarmak için de kullanılmıştır (Batur, 1998: 43).

Hollywood, 1950'li yıllarda teknolojiye iyimser bir şekilde yaklaşmıştır. Amerikalı film seyircileri, atom savaşları ve radyasyonun etkilerinden dolayı teknolojinin ilerlemesinden korktukları görülmektedir. Buna rağmen, komünist istilası, tıp ve endüstride yer alan savaş sonrası gelişmeler ve uzay yarışının başlamasından dolayı da teknolojiyi desteklemişlerdir. Teknolojide ilerleme bu dönem içerisinde, güç, zenginlik, sağlık, güvenlik ve boş zaman anlamına gelmektedir. Bu gibi önemli konulardan dolayı, Hollywood dönemin son teknoloji

ürünü olarak görülen yapay zekayı konu olarak kullanılmıştır (Acar, 2007: 64). Bu dönemde ortaya çıkan yapay zekanın filmlerde kullanılmaya başlanmasıyla birlikte, artık bilimkurgu film türünde yeni bir dönemin de başlangıcı olmuştur. Filmlerde yapay zeka ve yapay zeka robotların gelecek yıllarda gelişerek insanlığın sonunu getireceği gibi düşünceler filmlerde yer almaya başlayarak, insanların sinemaya ve özellikle bilimkurgu film türüne karşı bakış açısını değiştirmiştir.

Bilimkurgu filmleri, 1950’li yıllarda öte yandan etkili bir psikanalitik belge olarak görülmüştür. Filmlerde zombiler, istilacı hayvan sürüleri, maddileşen ilkel arzular, başkalaşıma ait paranoit fantezileri de yine bu dönem filmlerinde görülmektedir. Dönemin en önemli filmleri arasında; *Şey* (1951), *Uçan Dairenin Esrarı* (1951), *Beden Kemiricilerin İstilasası*, *Yasak Gezegen*, *The Incredible Shrinking Man* (1957), *Öldüren Arzu* (1958) ve *Zaman Makinesi* (1960) olarak söylenebilir (Monaco, 2002: 291-292).

Bilimkurgu türünün patlak yaşadığı yıllar genel olarak 1950 ve 1960’lı yıllardır. Bu yıllar arasında her yıl onlarca film çekilmiştir. Bu dönemin usta bilimkurgu yazarı olan H. G. Wells’in kitaplarından uyarlanan *Dünyalar Savaşı* (1953) ve *Zaman Makinesi* (1960) filmleri ön plana çıkmıştır. Bu yıllar arasında çekilen bilimkurgu filmlerin birçoğunda Soğuk Savaşın yarattığı paranoyaları gösteren, komünizm korkusu gibi metaforlar kullanılmıştır (Bağır, 2024: 46).

Genel olarak bu döneme bakıldığı zaman, özellikle ekonomik krizlerin yaşanması ve dünya savaşının yaşanması hem bütün dünyayı hem de sinemayı oldukça etkilemiştir. Bunun yanı sıra hem teknolojik gelişmelerin artması, sesli filmin icadı gibi konular da bilimkurgu film türünde yeni konular girmesine neden olmuştur. Böylelikle bilimkurgu film türü gelişimini yavaşça hızlandırmaya başlamıştır.

1.3.3. 1960-1980 Yılları Arası Bilimkurgu Sineması

1960’lı yıllarda dünyada gerçekleşen siyasi ve politik olaylar bilimkurgu türünü de önemli derecede etkilemiştir. İngiltere’de başlayan değişiklik bilimkurgu türü yazarlarını da etkilemeye başlamıştır. Michael Moorcock, 1964 yılında “New World’s” adlı derginin başına geçmesiyle birlikte, yeni uzay çağı adına yeni bir

edebiyat sloganıyla yazarları motive eder. Öte yandan, bu dönemlerde durgunlaşan bilimkurgu türünün yeni bir hareket kazanmasını sağlamıştır. Moorcock'un kazandırdığı bu yeni hareket sonucunda Yeni Dalga olarak adlandırılan hareket başlar (Topuz, 2013: 10).

1960'lı yıllarda çekilen filmlerde teknolojik sürece karşı kötümser bir yaklaşım sergilenmeye başlandığı görülür. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, sinema filmlerinde yer alan yapay zeka örneklerinin oluşturduğu tehditler kapsamlı ve zor kontrol edilebilir bir hale gelmiştir. Yapay zeka robotların oluşturduğu tehditler, yeryüzündeki bütün insanları ve gezegeni tehdit eden bir boyuta ulaşmıştır. Bunun nedenine bakıldığı zaman, Soğuk Savaşın hararetlenmesiyle birlikte, küresel anlamda oluşan nükleer tehdidin teknolojik bir sorun olduğundan kaynaklanmaktadır. Bu duruma ek olarak teknolojinin kendi kendine çözüm olamaması düşüncesi daha kötü bir durum olarak görülmektedir (Acar, 2007: 64).

1960'lı yıllarda çekilen post-apokaliptik filmlerde, felaketin nedeni olarak nükleer savaş ve atomik gücün getirdiği tehlikeler ön plana çıkmaktadır. Öte yandan, gizemli ve kozmik unsurlara ek olarak sınıfsal ve ırksal çatışmaları gündeme getiren ya da insan-maymun savaşı gibi yeni tematik unsurlar da işlenmektedir. Bu dönem içerisinde hâkim gösteren eğilimin, felaketin gerçekleşme olasılığı olan bir konu olarak gözlemlenmesine olanak tanıyan zaman yolculuğu kavramı olduğu görülmektedir. Bu dönem filmlerinde geleceğe yönelik uyarıcı tonda azalmaya başladığı gözlemlenmektedir, ayrıca, yıkım, muhafazakâr veya özgürlükçü bir toplum inşasında bir araç olarak işlev görmektedir (Boz ve Takımcı, 2019: 387).

1970'li yıllara gelindiğinde, 1960'lı yıllarda yaşanan teknoloji korkusunun daha da artarak zirveye ulaştığı görülmektedir. Bu dönem filmlerdeki teknoloji tehdidi, devletlerin aralarında gerçekleşen Soğuk Savaş ve uzay savaşlarından çıkarak, bilgisayarların günlük hayatta gerçekleştirdiği tehditlere bırakmıştır. Bilgisayarlaşma ve yapay zekaya alanındaki çalışmalara karşı duyulan histerik korku sinemada da görülmeye başlanmıştır. 1977 yılında çekilen “*Star Wars*” (Yıldız Savaşları) filmiyle birlikte, 1950'li yıllarda bilimkurgu filmlerinde yer alan teknoloji taraftarlığı tekrardan bilimkurgu sineması içerisine geri getirilir (Acar, 2007: 65).

Pek çok ütopyik ve distopik bilimkurgu filmi 1970’li yıllardan sonra sinemada daha çok görülmeye başlanmıştır. Öte yandan bu dönem içerisinde pek çok önemli eserin ortaya çıktığı ve günümüzde de yeni versiyonlarının oluşturulduğu filmler yer aldığı görülür. Bu dönem içerisinde bilimkurgu edebiyatında yeni bir tür görülmeye başlanmıştır. Teknoloji ve bilişimin gelişmesiyle beraber, iletişim, robotik, sanal gerçeklik ve yapay zeka alanları bilimkurgu türüne daha çok konu olmaya başlamıştır. Distopik anlatıma sahip olan Siberpunk türü, gelecek yıllarla ilgili yapmış olduğu teknolojik gelişmeler ve sosyal toplum yapısı hakkındaki tahminleri doğrultusunda ön plana çıktığı görülür. Siberpunk türünün en önemli basamağı olarak Ridley Scott’un yönetmenliğini üstlendiği “*Blade Runner*” (Bıçak Sırtı) filmi olmuştur. Siberpunk türündeki distopik bakış açısı 1980’li yıllarda çekilen *Terminatör*, *Aliens* ve *Robocop* filmlerinde de gösterilmeye devam eder. 1990’lı yıllarda gerçekleştirilen pek çok keşifle beraber bu tür adına yeni alanlar oluşturulmasını sağlamıştır (Kürkçü, 2022: 7).

Soğuk Savaş ve sonrasında yer alan dönemde, sinema filmlerinde ulusal birlik vurgusu yerine dünyanın tehdit altında olduğu gösterilen filmlere dönüşmüştür. Bu dönüşüm Hollywood filmlerinde gözle görülür bir şekilde gerçekleşmiştir. Dünyanın kurtarılması için insanların ihtiyacı olan kahraman Hollywood filmlerinde Amerikalı olarak gösterilmiştir (Serarslan ve Özgür, 2011: 33-34).

1950’li yıllardaki filmlere göre, 1960’lı yıllarda yapılan filmlerde atom bombasının yarattığı travmalarının giderilmesi gibi bir amaç gütmemektedir. Bunun yerine bilimkurgu türünün kendine özgü daha az gerilimli, yumuşak ve eğlendirici konulara dönmüştür. Bilimkurgu türünün kendine özgü anlatım dilini oluşturma ihtiyacı bu dönem içerisinde gerçekleşir (Irmak, 2022: 52).

1.3.4. 1980-2000 Yılları Arasında Bilimkurgu Sineması

Sinemanın 1980’li yıllarda teknolojiye karşı yaklaşımı şizofren derecesindedir. Teknolojik gelişmelere karşı var olan hazımsızlık ve kötümserlik duygusu, 1982 yılı yapımı olan “*Blade Runner*” (Bıçak Sırtı) ve 1984 yılı yapımı olan “*The Terminator*” filmleriyle kendisini göstermektedir. Bu her iki filmde de teknoloji ürünü olan yapay zeka örneklerinin ilk amaçlarının insanlığı yok etmek

olduğu görülmektedir. Öte yandan, bu yıllarda gerçekleştirilen filmlerde yer alan tehdit ve korkunun daha baskın olduğu senaryoların gerçeğe dönüşmüş olması ve bilgisayarların da günlük hayat içerisinde birer yaşam parçası haline gelmesinin de etkisi oldukça büyüktür. Böylelikle daha çok tanınan ve daha az korkulan bir hale gelen bilgisayarlar gizli devlet araştırmalarında veya yeraltı laboratuvarlarında kullanılan, insan yaşamını yok etmeyi amaçlayan üstün araçlar olmaktan çıkmış ve sosyal hayat içerisinde vazgeçilmez bir parça olarak görülmeye başlanmıştır (Acar, 2007: 65).

1980’li yılların başlarında çekilen *1984* (1984) ve *Brazil* (1985) filmleri, bilimkurgu sinema tarihinde sivrilen distopik kurgular olarak görülmektedir. Bu filmlerde teknolojinin primitif olarak kullanılması, distopik mekân yaratımı konusunda oldukça önemli bir rol oynamaktadır. Öncelikli kaygılar olan ve sistemi hedef olarak ele alan bu eleştirel filmler, birey konusu üzerinden toplumsal çöküşü aktardığı görülür. *Brazil* filmi, baskıcı faşizan sistemin hüküm sürdüğü toplumlarda, bireyin sadece sistemin birer parçası olduğunu aktarmaktadır. George Orwell’in kitabından uyarlanan *1984* filmiyle bu noktada *Brazil* filmi aynı konuyu ele almaktadır. Bireysellik konusunun, toplum içinde yer alan birlik ve beraberliği bozarak, sisteme karşı bir tehlike haline dönüştüğünü inanan toplumlara karşı düşünce ve özgürlük anlamında büyük bir tehdit olarak görülmektedir (Günel, 2015: 26).

Politik konularda yapılan bilimkurgu filmleri 1980’li yıllarda da devam etmiştir. 1980’li yıllarda yapılan bilimkurgu filmlerinin büyük bir bölümü Tutucu Reagan dönemiyle birlikte sevgi ve aile değerleri konularına evrilmişlerdir. *E. T. The Extra-Terrestrial* (1982), *Starman* (Yıldız Adam, 1984), *Enemy Mine* (Düşmanım, 1985) gibi filmler bu konularda yapılan filmlere örnek olarak gösterilmektedir (Ardıç, 2011: 21).

1980’li yıllarda post-apokaliptik filmler önemli derecede artık gösterdiği gözlemlenmektedir. Bunun en önemli karakteristik göstergesi olarak “B” filmi olarak adlandırılan, kesme-biçme, cinsel sömürüyü amaçlayan, düşük bütçeli filmlerdeki yaşanan artış olarak görülmektedir. Yapılan bu filmlerde muhafazakâr tema daha

baskındır ve hayatta kalma konusu en önemli durum olarak görülür; doğru değerlerle birlikte donanmak önemli koşul olarak görülür. Buna ek olarak, feminist harekette yer alan yükseliş, korku ve endişe kaynağı olan filmlerde “güçlü kadın” olgusuyla beraber kendisini gösterdiği görülmektedir. Her ne kadar distopik eserler yapılsa da sayı bakımından azalmalar yaşanmıştır (Boz ve Takımcı, 2019: 391).

1980 ve 1990 yılları arasında bilimkurgu sineması klasik temalara ek olarak, ekolojik sorunlar ve teknolojik gelişmelerin son yıllarda yaratmış olduğu “virtüel realiteye” (sanal gerçeklik) yönelik temaları da yoğun olarak ele almıştır. Bilimkurgu filmlerinde ele alınan ekolojik dengenin bozulması farklı bir şiddet olarak “doğa”nın şiddetini vurgulamıştır. Bilimkurgu türü, fantazyaya, ekoloji ve dünyanın sonu gibi konuları ele alarak yeniden gündemi yakalamaktadır. Öte yandan, bilgisayar ve teknolojinin gelişmesiyle beraber sinema teknolojisiyle birleştirilerek, Hi-Tech adı verilen ürünün eserlerde, önceki yıllardaki çizgi romanlar ve video oyunlarından film yapılmasına olanak sağlamasına yardımcı olmuştur (Batur, 1998: 31). Bu dönemde teknolojinin diğer dönemlere göre daha hızlı gelişmesi sonucunda, sinema alanına yeni teknolojiler kazandırmasına yardımcı olduğu görülmektedir. Sinemanın kazandığı yeni teknoloji sayesinde geçmiş yıllarda var olan eserlerden film yapılması gibi önemli yapımların ortaya çıkmasına neden olmuştur.

William Gibson, 1984 yılında bilimkurgu alanında en önemli üç ödül aldığı *Neuromancien* adında bir roman yayınlamıştır. Roman okuyucuları, bilgisayarların, şebekelerin, siber uzayın ve toplumsal çöküntüyle oluşturulmuş gizli gerçeklik içerisine daldığı eserle birlikte *Cyberpunks* (Siberpunk) hareketi geliştirmiştir. Bu hareketin başlıca kuramcısı Bruce Sterling ise “Cam-Aynada Mozart” adında bir manifesto roman yayınlamıştır. Sterling’in yayınladığı bu romanda, *Cyberpunk* hareketini “önceden ayrılmış olan evrenin binişmesi: nokta teknolojisinin krallığı ve *under ground popun modern yönleri*” olarak tanımlamıştır (Batur, 1998: 42).

1990’lı yıllara gelindiğinde ise, yapay zekanın sinemadaki yansımaları, internetin yaygınlaşması ve telekomünikasyon yöntemlerinde yaşanan ilerlemelere önemli derece rastlandığı görülür. Bu dönemlerde “*Terminatör 2*” (1991) gibi filmlerde yapay zeka örnekleriyle ele geçirdiği gelecek tehditlerinin salmayı

sürdürmüştür. Buna rağmen, bu yıllardaki filmler, daha çok bilgi yoğunluklu toplumu konu olarak ele aldığı görülmektedir. Bu dönem içerisinde akıllı makinelerin insan zekasını yaratması konusu gündeme getirilerek “sanal gerçeklik” adı verilen kavramın keşfedilmesi sağlanır (Acar, 2007: 65).

Teknolojik gelişmelerin etkisiyle beraber sinema, her dönemde farklı sanatsal formlar ürettiği görülmektedir. 1990’lı yılların sonlarında endüstriyel ve sektörel alandaki gelişmelerle birlikte, dijital çağın yeni anlatısı biçimleri olan sanal gerçeklik, arttırılmış gerçeklik, nesnelerin interneti ve yapay zeka gibi konular ele alınmaktadır. “Dijital Çağ” olarak adlandırılan dönem öncesinde sinemada kullanılan bu temalar ağırlıklı olarak bilimkurgu türünün özelliklerini kapsamaktadır. Öte yandan teknolojinin gündelik yaşamdaki kullanımıyla birlikte yerini film dünyasında yer alan gerçekliğe bırakır ve bilimkurgu türünün dışında yer almasına neden olur (Birincioğlu, 2020: 24).

1.3.5. 2000 Sonrası Bilimkurgu Sineması

2000’li yıllardan itibaren süper kahramanların anlatıldığı ve bilimkurgu filmlerinin daha sık yapıldığı bir dönem ortaya çıkmıştır. *Örümcek Adam* (2002-2007), *X-Men 1*, *X-Men 2* (2002-2003), *X Men Son Direniş* (2006), *Hulk* (2003), *İnanılmaz Hulk* (2008), *Demir Adam* (2008-2010) gibi pek çok büyük bütçelere sahip ve gişe anlamında büyük başarılar elde etmiş, hem de eleştirmenler tarafından çoğu kez olumlu yönde yorumlar alan filmler sinema salonlarını doldurmuştur (Erol, 2013: 22).

2000’li yıllardan sonra çekildiği dönemin düşüncel yapısını temel olarak ele alan bilimkurgu filmlerinde anlatıların çoğunlukla birey-toplum, insan-makine, doğa-teknoloji, özne-nesne, ben-öteki, gerçek-sanal gibi var olan karşıtlıklar robot, uzaylı, yaratık, zaman, uzay vb. izlekler ve temalara aktarılmıştır. Bilimkurgu filmlerinde insan olmayan figürlerin öne çıkması, bilimkurgu filmlerinin modern düşünceleri ele temel olarak ele aldığı, ikili düşünce anlayışın da toplumsal alan içerisinde var olan çatışmalara da yer vermektedir (Kavas, 2022: 30-31).

Popüler kültürde ön plana çıkan robotlar 2000’li yıllardan itibaren önceki dönemlerde göre daha çok kompleks, insana benzer olarak biçimlendirildiği görülür.

Cyberpunk (siberpunk) kültürü etkisindeki yapay organlar, ilaçlar, protezler ve değiştirilmiş genler biyoteknoloji alanı içerisinde gelişmesiyle beraber, doğal insan vücudunu ele alan robot anlatısı filmler sıklıkla yapılmıştır. 2000’li yıllarda bilimkurgu sineması bir çeşit değişim yaşamıştır. Robotlar gelecekte olmasından çok insanın çevresinde karşılaşılabileceği olan bir unsur haline gelmiştir. Üretilen bilimkurgu filmlerinde bilimsel araştırmalar, felsefi tartışmalar ve güncel gelişmelere atıflar yapılarak, yaşanan ana ve kurgusal dünya arasında bağlantı kurulmaktadır (Kavas, 2022: 38).

Bilimkurgu türü, 1990’lı yıllarda devam eden ve daha sonrasında ise 2000’li yıllarda da kendisine yer edinerek yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Sürekli olarak gelişen teknoloji ile birlikte sonsuz bir alanı kapsayan bilimkurgu türü kendi içinde zenginlik olarak yansımaya neden olmuştur. Bilimkurguda yaşanan bu zenginlik durumu, kendisine dert olarak edindiği sosyolojik ve politik durumlar hakkında çeşitli ortamlar sunmasını sağlamıştır. Teknolojik alanda yer alan gelişmelerle birlikte, bir zamanlar insanlar için bilimkurgu olarak adlandırılan düşüncelerin günlük pratik içerisinde girmiştir. Buna rağmen bilimkurgu, günlük yaşamda var olan değişiklikler etrafında temalarını yenileyerek var olmaya devam etmektedir (Topuz, 2013: 12).

Günümüzde var olan bilimkurgunun oluşması, teknolojinin gelişmesiyle birlikte şekillenmektedir. Bilimkurgu türü, gelişen teknolojiye karşı yaklaşımı ve teknolojinin kullanım amaçlarına, teknolojinin insan yaşamını nasıl etkileyeceği gibi konuların bilimkurgunun gelişmesi için önemli bir rol oynamıştır (Küpeli İğdeli, 2013: 49).

2000’li yıllarla birlikte sinema alanında yapay zekanın filmlere konu olması dışında, kamera arkasında da sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. 2016 yılında “Benjamin” adlı yapay zeka senaryo yazma programının oluşturmuş olduğu “*Spring*” filmi yapay zekanın sinemada film yapımı aşamasında kullanımına örnektir. Öte yandan, yapay zeka kamera, oyuncu, senaryo, kurgucu vb. alanlarda da kendisini göstermektedir. Bu kullanımlar, sinemanın kendi dilini de geliştirmesi anlamında önemli katkı sağlamaktadır.

Bilimkurgunun derinlemesine ele aldığı konuların başında teknolojinin insanları yönlendirmek ve kontrol etmek gibi tehlikeler gelmektedir. *Matrix* filminde, hemen hemen tüm insanların siber alem içerisinde hapsedildiği ve deneyimledikleri bütün her şeyin birer master algoritma tarafından şekillendirildiği bir dünyayı göstermektedir (Harari, 2019: 228).

2000’li yıllarda yapay zeka konusunun sinema filmlerinde temsilleriyle birlikte “insan-makine” arasında var olan ilişkiler üzerinde derinlemesine olacak şekilde bir sorgulama başlamasına neden olmuştur. Öte yandan, 2000 sonrası dönemde, yapay zeka teknolojilerinin hızlı gelişmesi, yapay zeka teknolojilerinin insan psikolojisi ve toplumsal yapıya karşı etkilerini inceleyen filmler çoğalmıştır. Yapay zekaların insanların gündelik yaşamlarına adapte olmaları, yapay zeka temalı filmlerin insanların düşünsel anlamda bir yolculuğa çıkartmaya başlamıştır (Arslan vd., 2024: 77).

1.4. Bilimkurgu Sineması ve Robotlar

İnsanların yeni olan bir şeye karşı olan ön yargısı ve hazırlıksız oluşu nedeniyle bilim ve teknolojiyi benimsemesi yavaş kalmıştır. Eski tarihlerde yaşayan insanların yaşanan doğa olaylarını dine ve sihirlere bağladığı düşünüldüğü zaman, günümüzde bilim ve teknolojinin tehdit olarak neden görüldüğü daha kolay anlaşılmaktadır. İnsanlar içinde olduğu yeni çağla birlikte makine öğrenimi, algoritma, büyük veri, nesnelerin interneti gibi pek çok kavramaya alışmaya çalışmaktadır. Bütün bunlarla birlikte insanoğlu, yapay zeka çağına doğru adım atmaktadır. Robotlar, androidler ve siborglar, bilimkurgu türünde yer alan birer metinken, gün geçtikçe insan hayatında vazgeçilmez bir hale dönüşmektedir. Her ne kadar bu durum çok yeni gibi gözükse de aslında çok köklü bir tarihe sahiptir (Bayer, 2021: 608).

Siberpunk tarzı bilimkurgu filmlerinde gösterilen karanlık gelecekle birlikte, teknolojinin olumlanması durumu, insanların teknolojiyle birlikte hayat kalitesinin daha iyi bir noktaya geleceği görüşü gösterilmektedir. Bu görüşle beraber, insanlarda “teknofili” görüşü oluşturulmaktadır. Steven Spielberg’in yönetmenliğini üstlendiği 2001 yılı yapımı olan *A. I.* ve Alex Proyas’ın yönettiği *I, Robot* (2004) filmlerinde

gelişen teknolojiyle birlikte insanların geleceğinin daha yaşanabilir olduğu gösterilmektedir. Buna rağmen, başka bir açı olarak, teknolojinin ileri bir boyuta ulaştığı zaman, dünyadaki insan ırkını tehlikeye sokacağı vurgusu da yapılmaktadır (Alptekin, 2021: 86).

Sinema filmlerinde yapay zeka robotları ve makineleri her ne kadar çoğunlukla gelecekte insanların sonunu getireceği düşüncesini işlese de günümüzde film yapımında yapay zeka robotların sinema tekniklerinde ve yapım aşamalarında sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Bu durum yapay zekanın gösterimi ve kullanımı hakkında sinemanın bir zıtlık içerisinde olduğunu da göstermektedir. Yapay zekanın insanlık adına her anlamda sahip oldukları iyi ve kötü anlamların gösteriliş ve kullanılış şekilleri, insanların teknolojiye karşı bakışında etkilidir.

İnsan tarafından üretilen teknolojik ürünler her ne kadar insan kontrolü altında gerçekleşse de sinema filmlerinin özellikle yapay zeka robotların kontrolden çıkarak insanları yok edeceği olgusu istemsiz bir şekilde insanların zihinlerine kazınmaktadır.

Yapay zeka ve robotların bilimkurgu filmlerinde gelecek yıllarda insan varlığını ortadan kaldıracak varlıklar olarak gösterilmektedir. Bu durum, 1927 yılı yapımı olan ve yönetmenliğini Fritz Lang'ın üstlendiği *Metropolis* filminde görülmektedir. Filmde “üretmiş insan” olarak adlandırılan Maria karakteri, insan varlığını tehlike içine atan bir varlık olarak gösterilmiştir (Arslan vd., 2024:74).

1980'li yıllarda *Terminatör* ve *Blade Runner* filmlerinde insan ve makine ilişkisi siborg ile temsil edilmektedir. *Terminatör* filminde T-100 insana benzeyen derisinin altında yer alan mekanik bedeniyle gelecekte gelmektedir. *Blade Runner* filminde ise replikantları ise siborg olmaktan öte android temsilini oluşturur. Her iki kavrama da bakıldığında zaman, başlangıçta insan-makine melezi olarak yaratıldığı görülmektedir. *Robocop* ise, makinelerle yeniden yaratılmış insan bedeniyle beraber, organik insan bedenini içeren tekno-bedene örnek teşkil etmektedir. *Robocop* filminde polis memuru Alex Murphy'nin bedeni makine proteziyle yeniden yaratılmıştır. *Robocop*, T-100 veya replikantlar tarzında bir siborg olarak

yaratılmamıştır. Teknobedene sahip olmadan önce gerçek insan bedenine sahiptir (Çalışkan, 2023: 38-39).

İnsansı robotların bilimkurgu filmlerinde gösterimi, gelecek yıllarda gelişmesi düşünülen robotların insana daha benzer bir hal alması hakkında birer öngörü yaratmaktadır. *Terminatör* ve *Blade Runner* gibi filmlerle beraber ilk kez bilimkurgu sinemasında yer alan insansı robotların kullanılması, insanların bilimkurgu ve robotlar arasındaki ilişkiye farklı gözden bakmasına neden olmaktadır. Bilimkurgu sinemasında robotların gösterimi, daha çok tehlike arz eden boyutta gösterilmesi, insanların gelecek yıllarda insan bedeninden ayırt edilemeyecek kadar gelişecek olan robotlara karşı düşüncesi olumsuz olarak gerçekleşmesine neden olmaktadır.

1.5. Teknolojik Gelişmelerin Bilimkurgu Sinemasına Etkisi

Sanayi Devrimi'nin en büyük getirisi 21. Yüzyılın başlarında yaşanan teknoloji devrimidir. Teknoloji devrimi ortaya çıktığı ilk günden itibaren her geçen gün kendini net bir şekilde hissettirmektedir. Teknolojik gelişmeler insan hayatının her alanına etki etmektedir. İnsanların işlerini kolaylaştırma anlamında öncü konumdadır. Günümüzde baktığımız zaman ise, en hızlı tüketilen bilginin sonucunda ortaya çıkan basitleştirme, sadeleştirme ve kolaylaştırmalar insanlar için büyük faydalar oluşturmaktadır. İnsan hayatını daha kontrollü ve hızlı bir şekilde sağlanması adına geliştirilen sistemler, hayatta en çok hissedilen, katma değer olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknolojik gelişmelerin ürünlerinden olan uzman sistemler, nesnelerin interneti, yapay zeka ve robotikleşme gibi konular he ne kadar insanlık için fayda sağlasa da bazı durumlarda insan yaşamını tehlikeye atacağı ve kontrolsüzlüğü getireceği düşüncesini oluşturmaktadır (Akkaya vd., 2021: 1127).

İnsan ve makine arasındaki ilişki, post-modern dönemdeki ikilikler ve sınırların bulanıklaştığı bağlamda, insan ve insan olmayan -makine, bilgisayar, robot- arasında konumlarına göre yeniden şekillenen yeni bir etik ve moral anlayışı üzerinden yeniden kurulmaktadır. Bu noktada belirtilen ayrım teknolojik anlamda insan ve makine arasındaki ayrım üzerinde yoğunlaşmaktadır (Akşit, 2017a: 4).

Teknoloji alanında sürekli olan yaşanan gelişmeler sinemayı sıklıkla etkilemektedir. Bu etkilenmeler sonucunda sinemanın yapısında değişiklikler yaşanır. Bir icat olarak insanlık tarihi içerisinde yer alan sinemanın, sanat olarak değerlendirilmesinden sonra teknolojiyi her zaman merkezine alarak kullanmıştır. Teknoloji alanında yaşanan her türlü gelişim ve değişim sinemayı anında etkilemiştir (Çağır, 2025: 33). Son dönemlerde sıkça duyulan transhümanizm kavramı da sinemayı etkileyen bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kavram, sinema filmlerinde robotlar, yapay zeka ve transhümanizm sineması içerisinde konular oluşturmaya yardımcı olmuştur. Özellikle transhümanizm ile birlikte karşımıza daha çok çıkan yapay zeka kavramı, bilimkurgu sinemasının sadece konusu olarak ele alınmamış, aynı zamanda film yapımlarında da oldukça kullanılan bir nesne haline gelmiştir.

Görüntü kalitesi ve çözünürlük konuları film yapımcıların hedefledikleri ve beledikleri standartlar olarak her zaman var olmuştur. Geçmiş dönemlerde görüntü kalitesini belirli bir seviyede tutturamayan filmlerin direkt olarak amatör ya da profesyonel olmayan bir seviyede olduğu düşünülmüştür. Buna rağmen profesyonel film yapımcıları profesyonel olmayan formatları filmlerinin bazı kısımlarında da kullanmaktadır. Günümüze baktığımız zaman, dijital film yapımcılığı özelinde görüntü kalitesi kıstası 4K formatlardır. 4K film formatlarının çözünürlük anlamında çok yüksek bir kaliteye sahip oluşu, geniş tarama alanı seviyesi gibi özellikleriyle kurgu aşamasında hiçbir yanlış bir durumla karşılaşmadan etkili bir biçimde ele alınabilme kolaylığı sunmaktadır. Çekilen bir görüntü izlenirken fark edilen kamera açısının farklı oluşu geçmiş dönemlerde büyük bir sıkıntı olsa da günümüzde kurgu aşamasında çözülebilir konu olarak görülmektedir. Post-produksiyon kısmında, boyutundan dolayı kolay bir şekilde görüntü alınarak hareket ettirilebilmektedir. Yüksek çözünürlük sayesinde görüntü kaybedilmeden pozisyonuyla oynanması mümkündür. Düşük çözünürlüğe sahip bir format üzerinden, örneğin 720p çözünürlüğe sahip bir kamerayla yapıldığı zaman, çerçevenin kenarında siyah çizgilerin görünmesine neden olacaktır (Holden, 2019: 7273). Teknolojik gelişmelerle birlikte ortaya çıkan yüksek çözünürlüklü kameralar, film çekimi

sırasında karşılaşılan hataları post-prodüksiyon kısmında düzeltilerek hatayı en aza indirmeyi ve film kalitesini yükseğe çıkarmaya yardımcı olmaktadır.

Savaş uçaklarını konu olarak ele alan bir filmde gerçek savaş uçakları kullanılabilir. Bu durum, sinema seyircisi için harika bir deneyim olacaktır. Bu durumun harika olmasının nedeni, bazı filmler konusu ve oyuncularını haricinde özel efektleri bakımından da değerlendirilmeye alınmasından kaynaklanmaktadır. 1970'li yıllarda dönemin popüler konusu olan felaket konusu filmlerinde devasa binalar ya da bir şehrin bir bölgesinin bir modeli efektlerle yapılmaktaydı. Daha sonrasında filmin konusuna uygun olarak bu modeller yakılır ya da sele uğratılırdı. Sinema seyircisi de detaylı modellerin yok edilmesini heyecanla izlerdi. Bu tarz gösteriyi izlemek, insanların tüylerini ürpertmektedir. Buna rağmen, binaların ya da filmde kullanılan modellerin gerçek olmadığı anlaşılabilir, çünkü, su damlaları olduğundan çok büyük ve alevler binaların boyutuna göre daha büyük görünmektedir (Holden, 2019: 301). Filmlerde efektlerin gelişmesiyle birlikte daha az bütçeyle, gerçek olmayan mekanlarda filmin konusuna göre istenilen tüm her şeyin rahat bir şekilde yapılabilmesine ve tekrar tekrar çekilmesine olanak sağlamıştır. Bütün bunlar yapımcılar ve yönetmenlerin filmlerine daha çok önem vermesine ve daha kaliteli işler yapmasını sağlamasına yardımcı olmaktadır.

Teknoloji endüstri devriminden sonra bütün insanlar için bir kurtarıcı olarak görülmüştür. Gelecek yaşamın mükemmel olması teknoloji ile mümkün olabileceği düşüncesi insan zihninde yer edinmiştir. Buna rağmen, teknoloji sonrası yaşanan endüstrileşme sosyal yapıda birtakım değişiklik getirmiştir. Teknolojinin çevrede getirdiği hasarlar insanlar üzerinde korku ve huzursuzluk hissini ortaya çıkarmıştır. Bilimkurgu filmleri, ideal bir dünyadan çok korku ve paranoya üretmeye başladığı görülmektedir. Bundan dolayı, bilimkurgu filmleri insanın bilinçaltında endişe ve korkularına zemin hazırladığı rahatlıkla söylenmektedir (Arslan ve Köseoğlu, 2023:102). Teknoloji alanında yaşanan gelişmelerin hemen hemen her bir olgusu bilimkurgu filmlerinde de ele alınması, bilimkurgu filmlerinin teknolojinin gelişmesinin de aynı zamanda bir göstergesi olmuştur. Filmlerde teknolojinin hızla gelişmesi sonucunda gelecek yaşamda insanların hayatlarına yapabileceği tüm olumlu ya da olumsuz durumların gösterilmesiyle birlikte etkisini arttırmıştır. Bu gibi

durumlar, bilimkurgunun teknolojik gelişmeler ne denli etkilendiğini gösterme açısından oldukça önemli olduğunu gözler önüne sermektedir.

Günümüzde teknolojik anlamında yaşanan gelişmelerden dolayı, sinemaya yeni giren bir filmin özel efektlerle dolu olmaması durumunda dikkate alınacak bir durum olarak karşımıza çıkmamaktadır. Filmlerin izleyicilere kendisini kanıtlayabilmesi için baş döndürücü ve göz yaşartıcı görsel efektlerle dolu olması gerekiyormuş gibi bir algı söz konusudur (Holden, 2019: 294). Bu durumun nedenine bakıldığı zaman, teknolojik gelişmelerin sinemada çok önemli bir yer edinmesinden kaynaklandığını söylemek mümkündür. Bu nedenle, teknolojik gelişmelerin sinemaya, özellikle de bilimkurgu türüne hem olumlu hem de olumsuz katkılar sunduğunu söyleyebiliriz.

1.6. Bilimkurgu Sinemasında Temalar

Genellikle birden fazla yenilikçi keşif içeren, belirli ana temalar üzerinde şekillenen bilimkurgu, edebiyatın tematik bir türü olarak dikkat çeken bir özelliği vardır. “Büyük Bilim-Kurgu Anatolojisi”nin ilk oluşturucuları, bu konular üzerinde bir liste hazırlamıştır. Listede yer alan bazı konular, kozmonot öyküleri, başkalaşım öyküleri, dünyanın sonuna dair öyküler, robot öyküleri, buluşlar ve birkaç yazarların keşifleri bakımından bilimkurgu kolektif bir edebiyattır. Robotlara dair kurallar sonraki zamanlarda yazarlar tarafından ele alınarak “bilimkurgu kültürü” adı altında bir ortak olgu temeli oluşturulmuştur (Batur, 1998: 68).

Sinemada yer alan bütün filmler tarihsel, politik, kültürel, psikolojik, toplumsal ve ekonomik anlamlara sahiptir. Ayrıca, bütün filmler yapıldıkları dönem içindeki dünyaya pek çok yoldan gönderme yapar (Ryan ve Lenos, 2012: 7).

Sinemada birçok film insanları insan, medeniyetleri medeni yapan konuları ele aldığı görülür. Genel olarak medeni kurumları -aile gibi- destekleyerek, bu normların devamını sağlamak için iyi davranışlar yaparak, bu kurumlara karşı tehdit olarak görülen normlara karşıt davranışları birbirinden ayırmaktadır (Ryan ve Lenos, 2012: 276).

Soğuk Savaş döneminde çekilen birçok bilimkurgu filminde, genel olarak belirli bir komplo teorisi çevresinde durulmuştur. Anlatı yapısını komplo teorisi

üzerine kuran bilimkurgu filmleri, genel anlamda kentten yola çıkılarak bir ülkeyi ve daha sonrasında uygarlığın yok oluşunu hazırlayan teoriler ortaya atmıştır. Bu tarz bilimkurgu filmleri, ülkelerin “kötü” olarak tanımlanan yabancı istilacılar tarafından tehdit edildiğini ve bu yabancı istilacılar tarafından her an işgal girişimine uğrayabilecekleri vurgulanmıştır. Bilimkurgu filmlerinde gösterilen yabancı istilacılar bazen komünist bloğun bir temsili olarak Sovyetler Birliği, bazen de metafor yaratmak için oluşturulan uzaylı yaratıklar kullanılmıştır. Bilimkurgu türünde yer alan bir diğer komplo teorisi ise, toplumda yaşayan totaliter ruhlu insanlar üzerinedir. Bu filmlerde yer alan insanlar, toplumsal kargaşada içinde buldukları ülkeyi totaliter bir yönetim çatısında birleştirmeyi amaç edinen kişiler olarak gösterilmiştir. Bilimkurgu filmlerinde olduğu gibi gerçek hayatta da insanlar, nükleer savaş, yabancı istilası vb. gibi korkularla yaşamayı öğrenmiştir (Batur, 1998: 52).

Bilimkurgu filmlerinde beden, filmin hikayesini temsili için konumlanmaktadır. Bunun yanı sıra gelecekteki durumu olarak da karşılaşılmaktadır. Bazı zamanlar farklı ve yeni beden biçimi tanımlanırken, bazı zamanlarda ise hali hazırda olan bedenlerin değişim yaşaması ya da teknolojiyle kurgulanan farklı fiziksel çevrelerde ilişkiler kurulduğu görülmektedir. Sinema filmlerinde beden, film disiplini içerisinde var olduğu gibi bilim kurgu filmlerinin konusu oluşturulurken hikâyeyi inşa eden odak noktasından biridir (Ayna ve Postalıcı, 2020: 7).

Her ne kadar hikâyeler sempatik olsalar da bazen kafa karıştırıcı da olabilmektedir. En mükemmel olarak bahsedilen hikâye bazı durumları kendi amacını gerçekleştirmediği görülebilmektedir. Bu durum aynı şekilde masallarda, filmlerde, tiyatro oyunları ve romanlar gibi diğer türlerde de karşımıza çıkmaktadır (Fulford, 2022: 21).

Uzaylı istilası, kontrolden çıkan bilimsel deneyler, zaman yolculuğu vb. konular bilimkurgu türünde tema olarak kullanılmaktadır. Bilimkurgu türü, izleyicilere genel olarak çatışma ve savaş öyküleri göstermektedir. Bilimkurgu filmlerinde yer alan çatışma genellikle dünya dışında var olan yaratıklara karşı ya da

uygarlıklar arasında yapılan savaşları veya bilimsel deneylerde yer alan insanüstü özelliğe sahip ve kontrolden çıkan yaratıklar filmlerin konusu olarak ele alınmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde ele alınan mücadele, gerçek dünyadan ve insanın içinde bulunduğu günlük yaşamdan bağımsız olarak görünmesine rağmen, izleyicilerin gerçekliklerine gönderme yapmaktadır. Bu anlamda bakıldığı zaman bilimkurgu sineması, kültürel ve sosyal kodları ele alarak bununla beslendiğini söylemek mümkündür (Arslan ve Köseoğlu, 2023: 98).

Bilim ve teknoloji sayesinde gelecek tasviri yaratan bilimkurgu, ütopyik geleceklere benzer şekilde distopik geleceklere de anlatısı içerisine almıştır (Erol, 2013: 50).

Bilimkurgu filmlerinde gelecek dünyanın tasarlanması, anlatılan gelecek dünyanın filmin anlatısı bağlamında inanılır ve etkiletilici bir hale getirmek amacıyla görsel unsurların eklenmesi önemli bir nokta haline gelir (Erol, 2013: 54).

Sinema sanatı içerisinde görsel efekt kullanımının ilerlemesi, bilimkurgu filmlerinin anlatılarının oluşturulması noktasında sınırların genişlemesini sağlamıştır. Bunun sonucunda ise bilimkurgu dünyasının tasarlanan göre kusursuz bir şekilde yapılabilmesini sağlamaktadır (Kavas, 2022: 21). Görsel efektin gelişmesinin senaristlere ve yönetmenlere sınırsız düşünme olanağı sunmasından dolayı, bilimkurgu filmlerinde oluşturulan temaların da sınırsız bir hale gelmesine neden olmaktadır. Bu durum, bilimkurgunun sürekli olarak diğer film türlerinden daha etkileyici olmasını ve ön plana çıkmasını sağlar. Bilgisayar ortamlarında yaratılan distopik evren ve bu distopik evren içerisinde gerçekleşen hayali konular, bilimkurgu film türünün içeriğinin gelişmesinde önemli katkıda bulunmaktadır.

Bilimkurgu sinemasının tarihine bakıldığı zaman, distopik filmlerin he dönemde bilimkurgu türü içerisinde kendisini gösterdiği görülür. Distopyaların konusunun gelecek senaryoları olduğundan dolayı tarih boyunca bilimkurgudan beslenmiştir. Bu anlamda distopik filmler, bilimkurgu türü içerisinde kendisini oluşturmaya başlamıştır (Günel, 2015: 17). Distopik filmlerin kendisini bilimkurgu türünden beslemesinden dolayı, bilimkurgu türünde oluşturulan temalarda da görülmeye başlamasına neden olduğu açıkça söylenebilir. Bilimkurgu türünün

distopik filmlerle birlikte ortak bir noktada buluşarak, kendi içerisinde sürekli olarak geliştirdiği temaları daha da farklı bir çerçevede kullanmasına neden olmaktadır.

Sinema ve bilimkurgu filmleri insan yaşamlarının evrelerinden ve yaşam standartlarından, savaşlardan ve ekonomik krizlerden doğrudan etkilenmiştir. Birinci Dünya Savaşı'nın etkileri sinema içerisinde etkisi net bir şekilde görülür. Birinci Dünya Savaşı sırasında bilimkurgu sineması içerisinde sınırlı sayıda film yapılmıştır. Buna rağmen bilimkurgu sineması ilerleyen zamanlarda oluşan bu kısır durumu olumlu bir altyapıya dönüştürdüğü görülmektedir. 1927 yılında modeller ve kamera hileleriyle birlikte çekilen ilk uzun metraj bilim kurgu filmi olan “*Metropolis*” filmi bu kısır dönem sonrasında ortaya çıkmıştır (Kürkçü, 2022: 7). Bilimkurgu sinemasının sürekli olarak insanların yaşamlarından ve içerisinde buldukları dönemdeki büyük olaylardan etkilenmesi tür içerisinde yeni temaların ortaya çıkmasına neden olmuştur. Özellikle Soğuk Savaş dönemi içerisinde Doğu ve Batı blokları arasında yaşanan teknolojik savaş korkusu sürekli olarak bilimkurgu filmleri içerisinde ele alınmıştır. Soğuk Savaş sonrasında ise yaşanan uzay yarışının da yine aynı şekilde bilimkurgu filmlerinde gösterilmiştir. Son dönemlerde gelişen yapay zeka konusunun da aynı şekilde bilimkurgu filmleri türü içerisinde tema olarak kullanılmıştır.

1.7. Bilimkurgu Sinemasında Mekanlar

Var olan bütün sanatların ortak amacına bakıldığı zaman okuruna, izleyicisine, dinleyicisini etkileyen, insanın duyularını farklı yönlerden uyaran ve insanları belirli bir tepkiye doğru yönlendiren ürünler ortaya çıkarmaktadır. Bu ürünler her sanat içerisinde farklı farklı gereçlerle yapılmaktadır. Bütün sanatlar kendine en uygun anlatım yolunu, uygulayımını seçmektedir. Bu anlamda bakıldığı zaman sanat, çoğunlukla bir gereci belirli bir anlatımla birlikte uygulayım ile işleyerek ortaya koymaktadır. Sanat kullandığı gereçlerle birlikte, belirli bir insancıl kavramı canlandırarak izleyicisini, okurunu ve dinleyicisini etkileyen bir çalışma olarak tanımlanabilmektedir. Her sanat kendi içerisinde var olan bu insancıl kavramı daha etkili ve daha uyarıcı yapabilmek adına çeşitli yöntemler kullanmaktadır. Bu yöntemler arasında “*biçim, dizem (ritm) düzenlemeleri, kavramların karşılaştırılması ya da çarpıtılmasından doğan canlılık...*” yer almaktadır. Sinema ise, düşünceleri,

duyguları, olayları yerine göre sesle veya hareketli görüntülerle anlatan sanattır (Özön, 1984: 9).

Bilimkurgu türü, bazı yönleriyle mekânsal bir genişlemenin sineması olarak da tanımlanabilir. Bilimkurgu ayrıca, temsil edilmeyeni temsil etmektedir. Tıpkı mekânsal genişlemede olduğu gibi, zamansal genişlemede de geçmiş, şimdi ve geleceğin tasarlanması, şimdiki zamanın korku ve endişelerini gelecek yıllara ya da geçmişe doğru dönülerek giderme ihtiyacından ortaya çıkmaktadır. Bilimkurgu sineması, zamanı ve mekânı kontrol ederek tasarlama haricinde olabilecek tehlikeleri de ortaya koyar. Bu anlamda felaketin gerçekleşmesi açısından öncül olarak kabul edilen post-apokaliptik bilimkurgu filmleriyle, insanın var oluşuna karşı zamansal anlamda imgelemesine imkân tanımaktadır (Boz, 2018: 91-92).

Sinemada yer alan yapım öncesi aşamada yer alan en önemli aşama mekân tespitidir. Dijital teknoloji öncesinde film çekimleri gerçek mekânda ya da sıfırdan üretilen yeni mekanlarda oluşturulmaktaydı. Dijital dönemle beraber, sinemada mekanlar yeni üretilmektedir, ancak, üretilen mekanlar bilgisayar teknoloji yardımıyla üzerine eklemeler yapılmaktadır. 2000'li yıllardan itibaren bilgisayar üzerinde üretilen görüntülerle (CGI) birlikte oluşturulan film üretimleri ve mekân olgusu çekim öncesinde inşa edilmez, bunun aksine mavi ya da yeşil fonlarda çekilen görüntüler sayesinde çekimi yapılan oyuncular sanal mekanlara yerleştirilerek bir tasarım aşaması oluşturulmaktadır (Seçmen, 2020: 239). CGI teknolojisi ile sanal ortamlarda üretilen mekanlar, sinemanın yaratıcılık bağlamında sınırsız mekân oluşturma olanağına sahip olmasını sağlamıştır. Bu özellikle birlikte yönetmenler kafalarında var olan hayali distopyaları yaratma sürecini daha rahat bir biçimde gerçekleştirme fırsatını elde etmiştir.

Senaryo karakter ve karakterlerin eylemlerine ek olarak karakteri de kapsamaktadır. Bir sinema filminde karakterler kadar mekanlarda oyuncu olarak görülmektedir. Bu anlamda, sinema ve mimarlık sanatı arasında yadsınmayacak derecede bir ilişki söz konusudur. Sinemacı, bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde mimari kurgular içerisinde kendi sanatına yön vererek yolunu çizer ve ürünlerini ortaya koymaktadır (Allmer, 2010: 31).

Bilimkurgu filmleri, geleceğin resimlerini çizmektedir. Hayati birtakım değişiklikler yardımıyla açıklamaya çalışır. Bilimkurgu filmleri ayrıca bir dünyaya sahiptir. Bu dünya içerisinde ideolojiler, set tasarımlarıyla birlikte yansıtılmaktadır. Bilimkurgu filmleri, mimari mekanlara karşı farklı bir bakış açısıyla bakmaktadır. İnsanların da bu anlamda mimarlığa karşı yeni bir bakış açısını kazandırarak bakmalarını sağlamaktadır. Yeni yaratıcı mimarlık arayışları açısından bilimkurgu filmleri bir test alanı olarak da kullanılmaktadır (Tong, 2005: 31).

Teknolojik gelişmelerle birlikte sinema ve mekân bağlantısı mimari anlamda farklı bir boyuta yönelmiştir. Bunun sonucunda ise, “bilim kurgu” kavramı ortaya çıkmıştır. Sinema sanatında bilimkurgu üretilmeye başlanarak, gerçek hayatta gerçekleşmesi mümkün olmayan mekanların deneyimlenmesine olanak sağlanmıştır (Kavut ve Olgaç, 2023: 4).

Sinema filmlerinde bazen var olmayan şehirler ve ülkeler tasarlandığı görülmektedir. Bu durum, sinema ve mimarlık sanatların kesiştiği noktalardan birini oluşturmaktadır. Sinema sanatı, mekân tasarımcısı için bir test sahası olmaktadır. Gündelik hayatın içerisindeki sorunlardan uzakta mekanlar üretilebilen bir alan olarak da görülmektedir (Ek Bektaş, 2017: 203).

1.8. Bilimkurgu Sinemasında Karakterler

Sinema filmlerinde yer alan anlamlar metaforlar, yapılar, karakterler ve motifler yardımıyla da yapılmaktadır. Bir filmde yer alan metafor bir düşünce veya bir duyguyla ilişkilendirilebilir. Filmlerdeki karakterler senaristler tarafından yaratılmaktadır. Senaristler tarafından yaratılan karakterler oyuncular yardımıyla hayat verilir. Karakterlerin gelişimleri filmlerde anlam yaratmanın bir diğer yoludur (Ryan ve Lenos, 2012: 161).

Mitoloji ve bilimkurgu arasında her ne kadar benzerlikler olsa da bir o kadar da farklılıklar mevcuttur. Mitolojik olan gerçek yaşamda var olduğu kadar sinemada da kendine yaşam alanı bulmaktadır. Bu durum, var olan sistemin toplumsal, ekonomik ve sosyal koşulları belirleyen ve yönlendiren ideolojik aygıtların neden olduğu durumlardan bir tanesidir. Bilimkurgu ise, toplumda ihtiyaç duyulan kahramanları sistemin yönlendirdiği koşullarla beraber tekrardan, ancak, mitik

anlamda yeniden yaratarak, toplumun mitolojik olana dönmesini temsil etmektedir (Batur, 1998: 44).

“Tanrıyı oynamak” olgusu, insanların kendi yaratmış oldukları yapay zeka varlıklar üzerinde Tanrı gibi otorite sahibi olmaları, onların duygusal yaşamlarını belirlemesi ve onlara farklı duyguları deneyimleme özelliği vermeleri anlamına gelir (Doğan, 2023: 333).

Karşılaşma aracılığıyla birlikte, karakter değişim anlayışı mit, sinema ve özellikle bilimkurgu türünde arketipik bir tema olarak görülmektedir. Bilimkurgu filmlerinde çılgın bilimci Tanrı rolünü oynar, Tanrı gibi davranır. Kendisini bir Tanrı olarak gören çılgın bilimci, kendi hayalindeki insanı yaratarak Tanrı haline gelir (Indick, 2011: 271).

Bilimkurgu filmlerinde yer alan karakterler kimi zaman yapay zeka, insansı robot da olabilmektedir. İzleyicilerin gerçek bir insan yerine kendisine gösterilen insansıdır karakterin filmin kahramanı olarak sunulması, teknolojiye karşı bakışında ve gelecekle ilgili düşünce yapısında birtakım değişiklikler yaratır.

Bilimkurgunun bir alt türü olan post apokaliptik filmlerde, Soğuk Savaş sonrasında öncüllerinden farklı olarak karakter temsil modelleri yapılmaya başlanmıştır. Filmlerde belirgin bir şekilde iyi ve kötü anlamda sahip olduğu yönelimleri belli etmeyen “kahraman” motifleri yer almaktadır. Post apokaliptik bilimkurgu türünde ana karakterler genellikle “mutlak iyi” kavramının dışında gösterilir. *Su Dünyası* filminde Mariner ve *Tanrının Kitabı* filminde Eli karakterleri, yaşanan toplumsal ve ekolojik kıyamet sonrasındaki koşulları hızlı bir şekilde kabul ederek, günün sahip olduğu vahşi sosyal şartları nedeniyle acımasızlaşmış, yabanileşmiş ve kendi varlığı adına düşmanın ölümünü meşru kılmaya başlayan karakterler olarak gösterilmektedir (Yürür, 2015: 194).

Amerikan sinemasında “dünyanın sonu” olgusu sadece belirli bir kültür etrafında değil küresel anlamda gösterilir. Tüm dünyanın içinde bulunduğu bu felaket etrafında koruyuculuğu üstelenen “kahraman” imgesi oluşturulur. 2000 sonrası bilimkurgu filmlerinde, çok mekânlı ve çok karakterli yapılarla karşılaşılır. 1998 yılı yapımı olan *Armageddon* filminde Rus kozmonot, 2014 yapımı olan *Godzilla*

filminde dahil olan Japon arařtırmacı, *Snowpiercer* filminde Güney Kore’li tekniker bir baba ve kızı, 2013 yılı yapımı olan *Pasifik Savaşı* filmlerinde canavarla iş birliđi yapan Rus-Çin-Amerikan birlikleri karşımıza çıkar (Yürür, 2015: 201).

1.9. Bilimkurgu Sinemasında Zaman

Filmsel zaman anlamında var olan alabildiğince özgürce egemenlik sayesinde, “derişik zaman” olarak adlandırılan kullanım bulunmaktadır. Derişik zaman, herhangi bir olgunun gerçek yaşam içerisinde var olan gerçek süresinin az veya fazla kısaltılması sonucunda ortaya çıkmaktadır. Sinemacı, bir filmde yer alan olguyu en başından sonuna kadar doğal süresi kapsamında vermek ya da göstermek zorunda değildir. Bunun aksine, sinemacılar doğal süreyi ellerinden geldiğince daha da kısaltmak zorunda kalırlar. Bunun nedeni ise, filmlerin belirli süreyi aşmama zorunluluğundan kaynaklanmaktadır. Bu yüzden, sinemacılar yaptıkları filmlerde olabildiğince tutumlu olmaya çalışırlar. Derişik zamanın gerçekleşebilmesi adına sinemacılar, olgunun güçsüz olan noktalarını, güçsüz zamanlarını eler. Kısaca, dramatik gelişmeye hiçbir katkısı olmayan olaylar çıkarılır. Çıkarılan güçsüz zaman yerine, olgunun ana noktasından seçilen bazı parçalar izleyicilere aktarılır. İzleyici kendisine aktarılan parçalardaki boşlukları kendi hayal gücüyle birlikte bütünler (Özön, 1984: 107-108).

Bilimkurgu türünde fantezileşen gelecek tasvirleri, artık belirli bir mesafeden izlenmemektedir. Bunun yerine hemen hemen herkesin bir şekilde içinde rol aldığı hikayeciklerden oluşturulmaktadır. Kısaca, “gelecek gelmiştir” de denilebilir. Bunun nedenine bakıldığında zaman ise, bilimsel ve sanatsal kurgunun elinde var olan geleceğin beklenen bir zaman dilimi olmaktan çıkarak, istatistiksel verilerle hesaplanan, detaylıca tasarlanan somut bir proje kapsamında olmasından kaynaklanmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde harmanlanan yeni dünya tasarısındaki gelecek, insanlardan uzak bir zamansallıktan ziyade, üzerinde gezinilen bir uzama karşı gönderme yapar (Demir, 2021: 57-58).

Bilimkurgu filmlerinde zamansal genişleme, geçmiş, şimdi ve gelecek tasarlama, şimdiki zamanda yer alan korku ve endişelerin geleceğe veya geçmişe dönülerek ortadan kaldırma ihtiyacından doğmaktadır. Bilimkurgu sinema türü,

zamanı ve mekânı kontrol eder. Yalnızca tasarlama ile değil, aynı zamanda tehlikeleri de ortaya koyar. Bu noktadan bakıldığı zaman, felaketin gerçekleşmesini öncül kabul eden post-apokaliptik bilimkurgu filmleri, insanın var oluşunu imgesel anlamda zamansal olarak imkân tanımaktadır (Boz, 2018: 92).

1.10. Bilimkurgu Sinemasının Alt Türleri

1.10.1. Siberpunk

Siberpunk bilimkurgu alt türünde, gelecekte tek tip insan, renksiz ve ruhsuz yapılar yerine çok kültürlü bir dünya düşüncesi yer almaktadır. Karanlık sokaklar sürekli olarak rengi değişen, devasa boyutlarda ışıklandırılmış reklamların olduğu gökdelenler iç içe geçmiş olarak gösterilmektedir (Erol, 2013: 69).

Bir gelecek kurgusu olan Siberpunk, ütopya tarzı toplumsal konuları ele almaktadır. Her ne kadar ütopyalar gibi konuları ele alsada ütopyaların tam tersi olarak ideal olanı göstermez. Teknolojinin gelişimi karşısında yetersiz kalan toplumların primitifleşmesini ele alır (Günel, 2015: 28).

Siberpunk türünde genel olarak, hackerler, yapay zekalar, sanal gerçeklikler ve mega şirketler yer almaktadır. Dış uzay yerine yakın gelecekteki dünya mekânı olarak kullanılır. İnsan beyinleri, doğrudan hayatı ele geçirmiş olan bilgisayarların kontrol altında tutulduğu bir dünyayı betimler (Topuz, 2013: 11).

1.10.2. Sosyal Bilimkurgu

Sosyal bilimkurgu, sosyal bilim temelli alanlar olan antropoloji, ekonomi, politika ve sosyoloji gibi toplumsal yapılar üzerinde yoğunlaşan bir bilimkurgu alt türüdür. Bu türe örnek olarak Aldous Huxley'in kaleme aldığı "Cesur Yeni Dünya" adlı kitabı en güzel örnekleri arasında gösterilir. Bu eserde, ütopya ve distopya arasında kalan yeni bir dünya tasvir etmektedir (Kürkçü, 2022: 12).

1.10.3. Alternatif Tarih

Bilimkurgunun bir alt türü olan alternatif tarih, adında anlaşılacağı üzere "alternatif" bir tarih yaratır. Türün temelini "öyle olmasaydı da böyle olsaydı" düşüncesi oluşturmaktadır. Tarih içerisinde daha önce hiç yaşanmamış olan olayları olmuş gibi göstererek bir kurgu oluşturur. Alternatif tarih alt türünün en güzel

örnekleri arasında Philip K. Dick'in "Yüksek Şatodaki Adam" adındaki eseri olarak gösterilir. Dick'in bu eserinde 2. Dünya Savaşı sırasında Nazi Almanya'sının ve Japonya'nın savaşı kazandığı gösterilir (Url-1).

1.10.4. Uzay Westerni

Uzay Westerni, bilimkurgu unsurlarını ya da en son teknolojilerini, Dünya dışı varlıklarla ve yerlerle oluşturarak bunları batı görünüşüyle birleştiren bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. Modern teknolojiler, eski batı anlayışında olmadığı varsayılır, ancak, gösterilen bu iki anlayış uyumlu olarak görülmez. Uzay Westerninin konusunu sıklıkla uzay yolculukları, uzaylılar ve alternatif hikayeler oluşturmaktadır. Eski Batı hikayelerinde yer alan kanunsuzluk, çete savaşları, hayatta kalma, yalnız kahraman gibi ayırt edici özellikler ayrıca bu tür içerisinde kullanılır. Uzay Westerni türünün en önemli örnekleri olarak *Star Wars*, *Star Trek*, *Kovboy Bebob* ve *Firefly* gibi filmler gösterilmektedir (Kürkçü, 2022: 14).

1.10.5. Dizelpunk

Bilimkurgunun bir diğer alt türleri olan Steampunk ve Siberpunk türlerinin arasında Birinci ve İkinci Dünya Savaşı sırasındaki teknolojik gelişmelerden etkilenerek retrofütüristik ve post-modern üslup taşıyan ve makineleşmeyle oluşturulan bilimkurgunun alt türüdür. Dizelpunk kelimesini ilk kez Lewis Polak "Children of the Sun" adlı oyununda kullanmıştır. Alt yapısında buharlı makineler olan Steampunk ve daha fazla elektronik bir bilimkurgu üzerinde oluşturulan Siberpunk arasında yer alan Dizelpunk, bir anlamda geçiş türü olarak görülmektedir (Kürkçü, 2022: 10).

1.10.6. Katı Bilimkurgu

Katı veya sert bilimkurgu olarak adlandırılan bu tür, bilimkurgunun alt türleri arasında yer alan en teknik ve detaylı türü olarak adlandırılır. Bu tür içerisinde, bilimsel doğruluk ve teknik detaylar çok önemlidir. Hikayeler içerisinde anlatılan bilimsel ve teknolojik tüm unsurlar gerçeğe en yakın bir biçimde aktarılması gerekmektedir. Katı bilimkurgu eserleri içerisinde yer alan mevcut bilimsel bilgi ve teoriler kapsamında gelecekte yer alacak teknolojiler ve bilimsel keşifler insanlara anlatılır (Url-2)

1.10.7. Askeri Bilimkurgu

Askeri bilimkurgu türünde çoğunlukla uzay, farklı gezegen ve evrenler başta olmak üzere, farklı yaşam formlarının yüksek teknoloji ile birlikte yapılan savaşları anlatılmaktadır. Askeri bilimkurgu içerisinde fütüristik silah, robot, robot insan ve farklı yaşam formları yer almaktadır. Askeri bilimkurgunun öncü örnekleri arasında H. G. Wells'in "Dünyalar Savaşı", Joe Holdeman'ın "Bitmeyen Savaş" eserleri gösterilmektedir (Kürkcü, 2022: 13-14).

1.10.8. Ütopya-Distopya

Ütopya kelimesinin anlamı Yunanca dilinde "yer" olarak ifade edilen "topos" kelimesinden gelmektedir. Öte yandan, "topos" kelimesi yine "hayır" anlamına sahip bir ön ek anlamına da gelir. Kelime kökenine baktığımız zaman ütopya kelimesi ne olmuş ne de olmamış yer anlamını oluşturur. Ütopya kelimesinin yaygınlaşması Thomas More'in kullanımıyla başlamıştır. Ayrıca, Platon'un "Devlet" ve Farabi'nin "Erdemli Şehir" isimli eserleriyle de insanlık ütopya kelimesiyle tanışmıştır (Kürkcü, 2022: 10).

1.10.9. Steampunk

Steampunk kelimesi genellikle 19. Yüzyıl Viktorya Dönemi İngilteresi ya da Sanayi Devrimi'ne yakın zamanlarda geçmektedir. Steampunk türü, bu iki dönem içerisinde yer alan teknoloji ve tasarım anlayışlarını hayal gücü etrafında birleştirir. Bu türün ön planında buharlı makineler, çarklar, dişliler ve retro-fütüristik cihazlar yer almaktadır. Tarihsel olan bir dönemi bilimkurgu unsurlarıyla tekrardan yorumlanarak alternatif anlamda bir geçmiş ya da diğer adıyla paralel bir dünya inşa edilir. Steampunk'ın diğer türlerden en ayırt edici özelliği buhar gücüyle çalışan makineler, mekanik icatlar ve Viktorya estetiğidir (Url-3).

1.10.10. Uzay Operası

Bilimkurgunun bir alt türü olan uzay operası türünde, çoğunlukla uzay derinliklerinde ya da uzak bir gezegende kötü karakterlerle savaşan iyi karakterleri konu olarak ele alınır. Bu konuların yanına sıra, keşif odaklı gizemli uzay yolculuğu konusuna da yoğunlaşmaktadır. Uzay operası türünün en bilindik örneği olarak "*Star*

Wars” serisi gösterilir. Uzay operası türü, dramatik anlatı, büyük derecede çatışmalar ve duygusal yoğunluk gibi konularıyla bilinir (Url-3).

1.10.11. Apokaliptik ve Post Apokaliptik

Apokaliptik ve post apokaliptik bilimkurgu türü, nükleer savaş ya da bir felaket sonrası yaşanan zamanı ifade eden bir alt türdür. Apokaliptik kurgu biçimiyle felaket ve yıkım senaryolarıyla birlikte kıyamet süreci tanımlanmaktadır. Post apokaliptik türü ise, kıyamet ya da kıyamet sonrasındaki anlatımdan çok, oluşan yıkım sonrasındaki dönüşüm etrafında kurulan bir türdür. Felaket sonrası yaşanan yıkımda neler yaşanacağı hakkında ışık olmaktadır (Kürkçü, 2022: 13).

1.10.12. Zaman Yolculuğu

Zaman yolculuğu türünde, geçmiş döneme ya da geleceğe yapılan yolculukları konu olarak ele alır. Geçmişe gidildiği zaman, geçmiş değiştiği durumda günümüzde nasıl bir değişim yaşanacağını ele alır. Geleceğe gidildiği zaman ise, günümüzde yaşanan olayların gelecekteki etkisinin ne durumda olacağı konu olarak ele alınır. Bu türün en iyi örnekleri *Doctor Who* ve *Geleceğe Dönüş* filmleridir (Url-1).

1.10.13. Yumuşak Bilimkurgu

Yumuşak bilimkurgu türünde, katı fizik kuralları dışında sosyal ve toplumsal yargıları ön planda tutulur. Bu türde, bilimsel kurallar ile tutarlılık gösterme zorunluluğu bulunmamaktadır. Yumuşak bilimkurgu türü genellikle sosyal bilimkurgu ile birlikte anılır (Url-1).

1.10.14. Biopunk

Biopunk alt türünde, biyolojik teknolojiye çokça rastlanmaktadır. Biyolojik teknoloji, canlı bir organizmanın teknolojik yapı ile birleşmesini konu olarak ele almaktadır. İnsan vücudunun bir kısmı, teknolojik yapı ile değiştirilerek ya da birleştirilerek hikayeler oluşturulur. Bu türün en iyi örneklerinden birisi *Robocop* filmidir (Url-1).

İKİNCİ BÖLÜM

2. BİLİMKURGU SİNEMASINDA TEKNOLOJİK TEKİLLİK, YAPAY ZEKA VE TEKNOFOBİ

2.1. Yapay Zeka Kavramı

Yapay zeka, bir grup yüksek düzeyli bilim insanlarının bir araya gelmesiyle, ilk olarak Amerika Birleşik Devletler Dartmouth’da düzenlenen 1956 tarihli bir konferansta ortaya çıkmıştır. Dartmouth’taki bu konferansta J. McCarthy, M. Minsky, C. Shannon, A. Newell ve H. Simon gibi önemli bilim insanları tarafından zekayla donatılmış olan bir bilgisayar programı gerçekleştirme olasılığının araştırılması önerilmiştir. Bu konferansla birlikte “*Artificial Intelligence*” (yapay zeka) terimi uydurulmuştur. İlk zamandan beri Newell ve Simon gibi araştırmacılar karşı koysalar da yapay zeka kusurlarına rağmen ilk başından günümüze dek süregelmiştir. Bu dönemde ilk yapay zeka programları ve yapay zekanın kılavuz dili olan LISP ortaya çıkmıştır. 1943 yılına doğru bilgisayarların ortaya çıkması, gerçek yapay zekanın doğuşuna yol açmıştır. Bazı öncüler, bu dönemden sonra makinelere zeka ile donatılma konusu ele almışlardır. 1950 yılında matematikçi olan A. Turing, makinenin zeki olup olmadığına karar verecek bir test oluşturmuştur. Turing’in oluşturduğu bu temel kurallar, her ne kadar tartışmalı olsa da bilgisayarların zekasına karşı verilen önemi göstermektedir (Haton ve Haton, 1991: 8).

Yapay zeka her ne kadar yeni bir teknoloji olarak bilinse de aslında elli yıldan fazla süredir üzerinde çalışmalar yapılan bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. 1950 yılında Alan Turing’in yazdığı “*Computing Machinery and Intelligence*” (Bilgisayar ve Zeka) adlı makalesi, yapay zeka alanında yapılan önemli bir çalışma olarak kabul edilmektedir. Alan Turing, yazdığı makalesinde “Turing Test” adını verdiği bir kavram oluşturmuştur. 1956 yılında ise dönemin önemli bilim insanlarının bir araya geldiği Dartmouth Çalıştayında 6 ila 8 hafta süren geniş katılımlı bir yapay zeka çalışmayı gerçekleştirmiştir. 1970 ila 1990 yılları arasında ise yapay zeka konusunda “kış dönemi” olarak adlandırılabilir bir dönem geçmiştir. Bu dönemde yapay zeka teknolojileri oldukça büyük yatırımlara ihtiyaç duymuştur. Yine bu dönem içerisinde birçok kurum ve şirketin maliyetini azaltmasından dolayı, yapay zeka çalışmalarına karşı ilgi ve bütçeler azalmıştır (Koç ve Kasap, 2019: 41).

Her ne kadar geliştirilen yapay zekalar bazı konularda en zeki insanları bile geçseler de bazı temel konularda üç yaşındaki çocukların ya da hayvanların başarabildiklerini başaramıyorlardı. Görme ya da ses sinyallerinden gelen konuşmaları metne dönüştürememe gibi temel beceriler bilgisayarlara özellik olarak eklenememiştir. Sadece bir metni “anlama” becerisiyle kısıtlı bir şekilde yapabilmekteydi (Say, 2018: 92). İlk dönem yapay zeka ürünlerinde yaşanan bu durum, daha sonrasında teknolojinin gelişmesiyle birlikte çok basit bir şekilde yapılabilen bir konu haline gelmiştir. Böylelikle yapay zekanın gelişimi oldukça ileri boyuta gelmesine olanak sağlamıştır.

Yapay zeka gelişimini sağlarken yaptığı hataları tekrardan gözden geçirerek bir sonraki seferde hedefini buna göre belirleyen bir yapıya sahiptir. Bu durum aynı şekilde insan için de geçerlidir. Yapay zekanın hatalarını fark ettikten sonra, bir sonraki durumlarda hatalarını tekrarlamaması, tepkisel anlamda insandan kendisini ayırmaktadır. Yapay zeka, her durumda aynı davranışı sergileyen tepkilere sahiptir. Yapay zekanın sahip olduğu bu sistem, zamansal ve meslekler bakımından kolaylıklar sağlaması noktasında büyük bir öneme sahiptir. Yapay zekanın insanlar gibi duygularıyla hareket etmemesinden dolayı duygularına karşı yenik düşmez, durumlara karşı objektif yaklaşır, sistemli bir şekilde ilerleme sağlar, bilgileri belgelendirir. Yapay zekanın bu gibi özellikleri sayesinde tercih edilmesini yükseltmektedir (Dilek, 2019: 49). Yapay zeka, kendisine yüklenen her bir bilgi sonrasında kendisini yenileyerek, bilgi haznesini genişletmektedir. Böylelikle kendisinden istenen bir bilgiyi karşısındaki insana tarama yaparak ve karşılaştırarak daha güvenilir ve doğru sonuçlar ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu durum özellikle yapay zekanın tercih edilmesinin artmasındaki en önemli gelişme olarak görülmektedir.

Programlanmış makinelerin zeki davranışlar göstermesi zayıf yapay zeka olarak adlandırılmaktadır. Güçlü yapay zeka ise, makinelerin programlanarak zeki ve bilinçli olmaları şeklinde adlandırılır (Pirim, 2006: 85). Yapay zeka arasında “güçlü” ve “zayıf” şeklinde yapılan bu ayrım, yapay zeka makinelerin özelliklerini de bir bakıma şekillendirmektedir. Makinelerin zeki davranışlar sergilemesinin normal bir insandan hiçbir farkı olmayacağı bilinir. Bu nedenle, insandan farklı olarak daha

bilinçli ve zeki bir şekilde makinelerin davranmaları insana göre bir nebze de olsa güçlü olarak görülmesine neden olur.

Yapay zekanın oluşturulması için bilgisayar mühendisliğinin araştırma alanıyla ilgili yapısal program gerekmektedir. Zekanın üstün olabilmesi için görmek, duymak, bilmek ve öğrenmek gibi konuların makinelerde olması beklenir (Erdoğan, 2020: 51).

Yapay zekaların zihinsel anlamda sahip oldukları potansiyeller ve insanların geleceğiyle ilgili şekillendirici gücüne dair sorgulanma gerekliliği, felsefe ve Yapay zekaların zihinsel anlamda sahip oldukları potansiyeller ve insanların geleceğiyle ilgili şekillendirici gücüne dair sorgulanma gerekliliği, felsefe ve sinemanın aynı anda ki tepkisi, sinema felsefesi ve yapay zeka felsefesi arasında var olan bağlılık ilişkisi daha ön planda olmasını sağlamaktadır (Doğan, 2023: 320).

İnsana has davranışları oluşturabilmesi adına yapay zeka makinelere algoritma yapılıması gerekmektedir. Yapay zeka makinelerde bu algoritma, yapay zeka teknolojisinin öğrenme yeteneği büyük bir öneme sahiptir (Sucu ve Ataman, 2020: 21).

Genel olarak yapay zeka kavramı “insan düzeyinde zeka” olarak adlandırılmaktadır, ancak, yapay zekaya dair yapılan ontoloji tartışmaların başlangıcı “insan düzeyinde zihin” anlamına gelmektedir. Yapay zeka robotların ve sistemlerin insan gibi bir zihne sahip olamaması, bilinç, duygulanım, benlik vb. bilimin konusu içinde açıklanması zor olarak görülen öznel niteliklere sahip olamayacağı konusu, yapay zeka felsefesinin ön planda olan konularındandır (Doğan, 2023: 322).

2.2. Sinema ve Yapay Zeka İlişkisi

Her ne kadar yapay zeka ve sinema ilişkisi gelecek hakkında bazı öngörülerde bulunsa da teknofobi ekseni etrafında örgütlenen distopya hikayeciliği konusuna düşmeden var olan bu olgunun tartışılması dikkat edilmesi gereken konulardan biri olarak görülür. Tarihsel anlamda bakıldığında zaman araç ve insan bağlantısı bağlamında araç ve sinemanın geleceğinin yeniden tartışmaya açılması, sinemanın gelecek yıllarda ne yönde şekilleneceği yönünde bazı ipuçları vermektedir. Verilen bu ipuçlarının izleri sürülerek endüstriyel ve sanatsal anlamda sinemanın ne tür bir tepki

göstereceğini tahmin etme olanağı sunabilecektir. Yapay zeka ve sinema arasındaki entegrasyondan eğer yeni bir dil doğacaksa, doğacak olan bu dilin anlaşılması adına bu izleklerin takip edilmesi sonucunda olanaklı bir duruma gelebilecektir (Cevher ve Aydın, 2020: 638).

Sinema filmlerinde görülen yapay zeka teknolojisi, transhümanist bir teknoloji aktarmaktadır. Özerklik ve adalet, biyomedikal etiğin yanı sıra, yaşamın tüm yönleri içerisinde belirleyici rol oynayan iki önemli değerdir. Transhümanist tartışmalar çoğunlukla adalet ve özgürlük gibi konular üzerinde tartışmalara odaklanır. Muhalif taraflar, bu gibi teknolojilerin bireysel özerkliği azaltarak dünyadaki adaletsizliği arttıracaklarını savunmaktadır. Diğer taraf ise bu görüşün tam aksine, transhümanist teknolojilerin daha fazla özgürlük ve adil bir topluma ulaşılmasına olanak sağlayacağını önerir. Bütün bu değerler ve sorular, sinema filmleri ve ortak kültür içerisinde fazla bir şekilde tekrarlanmaktadır. Ayrıca, bu değerler ve sorular çoktan insanlık tarihi içerisinde varlıklarını oluşturmuşlardır (Dağ, 2018: 92).

1900'lü yıllarda sinema seyircisi yapay zeka konusuyla ilk kez karşılaşmıştır. 20. Yüzyılın ikinci yarısında oldukça popüler bir tür haline gelen bilimkurgu filmleri ve sinema filmlerindeki robotlar, kendilerinden sonra yapılacak olan bu türün içerisindeki pek çok örnek yapılacağına öngörüsünün oluşmasını sağlamışlardır. Bu alanın ilk örnekleri olarak ise *"The Mechanical Statue and the Ingenious Servant"* (1907), *"The Rubber Man"* (1909) ve *"Dr. Smith's Automaton"* (1910) adlı filmler gösterilmektedir (Acar, 2007: 64).

İnsansı robotlar, tasarım anlamında insana benzer özelliklere sahip olacak bir şekilde tasarlanan robotlardır. Fiziksel görünüm, hareket yeteneği ve bazı durumlarda bu insansı robotlar, insanlara benzeyen makineler olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsansı robotların bilimsel araştırma ve pratik uygulamalar bakımından oldukça fazla ilgi görür. Bu kavram sonucunda, insanın kendisine benzeyen makineler yaratma isteğini ve makinelerin insan toplumu içinde nasıl rol oynayacağı konusu üzerinde oldukça derin tartışmaların yaşanmasına da neden olmuştur (Hasdemir ve Berk, 2024: 5).

Sinemanın icat edilmesinden günümüze dek, film yapımcıları ve filozoflar insan varoluşunun derinliğe inme, gerçeklik, bilinç ve varlığın özüne dair anlayışımıza karşı meydan okuma gibi konular hakkında oldukça etkili bir araç olarak görülerek kullanılmaktadır. Ayrıca, yapay zeka teknolojisinin son zamanlardaki gelişmeler sonucunda zihnin doğası, bilincin sınırları ve bilinçli varlıkların yaratılması hakkındaki potansiyel sonuçları üzerinde var olan pek çok meselenin felsefe alanı içerisinde var olmasına neden olmuştur (Doğan, 2023: 320).

Sinema alanına bakıldığı zaman, yapay zekanın etkisinin en az görüldüğü alan film yapım süreci olduğu görülmektedir. Her ne kadar yapay zeka anlatıları çözümlenme, karakter eşleştirme veya filmin ne kadar gişe yapacağı gibi konularda etkili olduğu görülse de yaratıcılık anlamında anaakım sinemaya entegre sağlayamamıştır. Buna rağmen, yapay zekanın bu konuda herhangi bir çabası olmadığı da söylenemez. Teknolojist Ross Goodwin ve yönetmen Oscar Sharp'ın "Benjamin" adındaki bir yapay zeka tarafından yazılan "*Sunspring*" (2016) ve "*It's No Game*" (2017) adlı iki film yaparak, sinema sektöründe yapay zekanın film yapım sürecinde yer almasını sağlayan ilk adım olarak karşımıza çıkmaktadır (Anadolu, 2019: 46).

Çok eski dönemlere bakıldığı zaman, bilimkurgu sinemasının destan ve hikâye gibi konulara kadar uzandığı görülmektedir. Eskiden canavarlar ve doğaüstü olaylarla oluşturulan kurgular, bilim ve teknoloji gibi konuların gelişmesiyle birlikte bilimsel tabanlı kurgulara, gizemli yeryüzü mekanları ise yerini uzay ve uzay gezegenleri gibi konulara bırakmıştır (Kürkcü, 2022: 8).

Dijitalleşmeyle paralel bir şekilde yapay zekanın da film üretim süreci içerisine dahil olmakla birlikte, sinema endüstrisinin geleceği hakkında bazı şekillendirme yapmaya başlamaktadır. Yapay zekanın çok katmanlı sinir ağlarının çok iyi bir şekilde anlaşılması ve önceden kararlaştırılan görevleri yerine getirme gibi konularda gelişim göstermesi önemli bir gösterge olarak karşımıza çıkmaktadır. Yapay zekadaki bu ağlar, binlerce filmde oluşturulan veri tabanlarının yüklenmesi ve yüklenen hikayelerin tanınım anlamasından daha fazlasını yaparak hikâye anlatma sürecine geçer. Bu noktada bakıldığı zaman, klasik senaryoların farklı bir araçla

birlikte yorumlanması yeni bir bakış açısını oluşturulmasına yardımcı olmaktadır. Öte yandan, bu tip gelişmelerin, uzun süredir devam eden film yapım sürecine karşı bir değişim veya yıkımı göstermektedir (Anadolu, 2019: 41).

Sinemanın sahip olduğu hareket halindeki imge ve özel efekt özellikleri sayesinde, edebiyat eserlerinin sinemadan önce oluşturmuş olduğu fantastik varsayımlara boyut kazandırmıştır (Parlayandemir ve Oğuzcan, 2023: 33). Sinema ve bilimkurgunun birbirini tamamlaması, bu iki farklı alanın birbiriyle bağlantılı olmasına yardımcı olmaktadır.

Sinema alanında ilk olarak sadece konu bakımından ele alınan makinelerin ve yapay zekaların bir süre sonra teknolojik devrimlerle beraber gelişmesiyle kamera arkasında da görülmeye başlanmıştır. Kamera arkasındaki insan gücünü azaltmak, film dilini güçlendirmek ve istenen etkileri yaratma adına yapay zeka ürünlerinin kullanılması artmıştır. Sinema ve yapay zeka arasındaki bu ilişkinin bu noktaya ulaşmasıyla birlikte sinema alanında faaliyet gösteren sanatçıların işlerini yapay zeka robotlara teslim edeceği öngörüsünü güçlendirmektedir. Bu durumda, yapay zekanın iyi özelliklerini kullanan sinemanın, yakın bir zamanda kendisine kötü bir şekilde yansıtacağı öngörülebilir.

2.3. Bilimkurgu Sinemasında Yapay Zeka Göstergeleri

Bilimkurgu filmlerinde kendine yer edinen ve çoğunlukla dünyanın sonunu getireceğini düşünülen korkuyu yansıtan yapay zeka, 1968 yılı yapımı ve yönetmenliğini Stanley Kubrick'in üstlendiği "2001: Bir Uzay Macerası" (2001: A Space Odyssey) veya 2015 yılında vizyona giren ve yönetmenliğini Alex Garland'ın yaptığı "Ex Machina" filmlerindeki gibi yapay zekanın bilinç kazanıp kazanamayacağı konusu sıklıkla ele alınmıştır. Günümüzde ise bu tartışmaların daha da ötesinde yapay zeka konulu filmler ya da dizilerin sayısında artış yaşanması ve yapay zekanın gerçek yaşama karşı olan etkisiyle ölçülebileceği bir gerçek yaşam olarak karşımıza çıkar (Anadolu, 2019: 45).

İleri teknolojinin bir ürünü olarak günlük yaşam içerisine girmeye başlayan yapay zeka, sinemanın icadından günümüze dek her zaman bilimkurgu türünün malzemesi olmuştur. Hızlı ve otonom bir şekilde gelişmelerinin kontrol edilemez

potansiyellerinden dolayı, insanüstüne ait özellikler kazanması ve insan yaşamının sonunu getirme olasılığı, yapay zekaların korku tarzında senaryoların ana odağı konusu haline gelmiştir (Yılmaz ve Turan, 2018: 284).

Korku tarzında oluşturulan bilimkurgu filmleri, yapay zekayla tanışan insanların bu teknolojiye karşı iyimser bir tavır almasının önüne geçer. Nitekim, yapay zekanın bilimkurgu filmlerinde gösterimleri, filmin etkileyciliği, iyi olanın kötüyle yani yapay zekalara karşı savaşının anlatımın artırılması adına kötü kullanılmaktadır.

Yapay zekalarla birleştirilerek oluşturulan ve “teknolojik aşk” olarak adlandırılan olgu, sinema sanatı içerisinde de ilgi görmektedir. 20. yüzyılın başlarında yapay zeka teknolojisi henüz çok yaygın olarak değilken, yönetmenliğini Fritz Lang’ın üstlendiği *Metropolis* (1927) filmi yapay zeka konusunu ilk ele alan film olma özelliğini taşır. *Metropolis* filmindeki Maria karakteri, fiziksel olarak kadına benzeyen ve kendisine âşık olunan bir yapay zekayı temsil etmektedir. Fritz Lang ile başlayan sinemada yapay zeka ve insan arasındaki aşk geleneği konusu, 2000’li yıllarda ilerleyen teknolojiyle birlikte bir tema olarak sinemada kullanılmaya başlanmıştır (Yılmaz ve Turan, 2018: 287).

Bilimkurgu filmlerinde daha çok, yapay zeka tehlikeli ya da insan kontrolden çıkan birer yaratık olarak anlatılan teknofobik hikayeler olarak anlatılmaktadır. Bu nedenle, yapay zeka, gelecek yıllarda insan yaşamını tehlikeye atacak birer unsur olarak düşünülmeye neden olmaktadır. Öte yandan, yapay zekanın insan özelliklerini taklit ederek, insanlarla birlikte dostça ilişkiler kurmasına yardımcı olan anlatılar olarak da kullanılmaktadır (Arslan vd., 2024: 74).

Bilimkurgu filmlerinde yapay zekanın kullanımı insanların bu teknolojiye karşı bakışında oldukça önemlidir. Bu nedenle, bilimkurgu filmlerinde yapay zekanın iyi veya kötü gösterimi insanların zihinlerinde yapay zekaya karşı birer görüş oluşturmaktadır. Yapay zeka robotların bilimkurgu filmlerinde bilinç kazanması, kendi yaratıcısına karşı isyan etmesi, insan neslini tehlikeye atması vb. gibi konuların gösterimi ayrıca teknofobi olarak da izleyicileri etkilemektedir. Bu bakımdan,

bilimkurgu filmlerinde yapay zeka göstergelerinin kullanımı ve gösterimi dikkatli bir şekilde yapılmasını gerektirmektedir.

2.4. Teknolojik Tekillik Kavramı

Berk (2022), teknolojik tekillik kavramını “*yapay zekanın insan zekasından ayırt edilemez hale gelene kadar geliştirdiği ve entegre edildiği aşama*” olarak tanımlar. Yapay zekaya ve biyolojik özellikleri olan üst insan tiplerinin aramızda dolaşarak insanların işini elinden alma durumu Kurzweil'in gördüğü gelecek hakkında bilgilerdir ve bu bilgiler kaçınılmazdır. Her ne kadar birçok toplumun bu duruma tepki gösterme ihtimali olsa da hükümetin desteklediği politikalar sayesinde tekilliğin meşrulaştırılması hakkında karar verebilme durumu söz konusudur (2022: 153).

Tekillik düşüncesi, her yeni neslin kendinden bir önceki nesilden biraz daha iyi olduğunu göreceli bir sabit katsayıyla beraber gelişeceğini varsaymaktadır. Buna rağmen, üretilen yapay zeka sistemlerinin pek çoğu öncekine göre azalan verim üretmiştir. Yapay zeka ilk başta pek çok şeye kolay bir şekilde ulaşabilmektedir, ancak, yapay zekadan gelişme beklendiği zaman zorluklar görülür (Öksüz, 2021: 259).

Tekillik kavramını Kurzweil (2016) “*teknolojik değişim hızının, insan yaşamının geri dönülemez biçimde dönüştürecek kadar yüksek olacağı, değişimin etkilerinin de bir o kadar derinleşeceği, geleceğe ait bir dönem*” olarak tanımlamaktadır (2016: 19).

İnsanlık tarihinde yaşanan büyük ve önemli değişimler noktalara “sıçrama noktası” adı verilir. Sıçrama noktasına benzerlik gösteren “kopuş” kavramı ise pek çok insana “bu durum beni fazlasıyla aşar” cümlesini kullandırtma olasılığı sağlar. Sıçrama ve kopuş noktaları 2.0 olarak tanımlanan kavram sayesinde kıyaslanması olasıdır. Orta vadede bakıldığı zaman gündeme sıkça gelmesi beklenen “*teknoloji ara yüzü yeni nesil insanlar*” teknolojik tekillik olarak tanımlanan kavrama insanları daha da yaklaştırdığı kabul edilebilir. Uzun vadede ise, teknolojik tekillik kavramının nasıl olacağı gelecek bilimin (fütüroloji) alanı içerisinde yer alır (Özmen, 2019: 112).

Ray Kurzweil “*Singularity is Near*” kitabında, insan hayatının teknolojiyle birlikte deđiŖeceđini ve teknolojik tekillik dneme gireceđinden bahsetmektedir. Bu dnem ierisinde insan ve makinelerin birleŖeceđi veya fiziksel gereklik ve sanal gereklik kavramları arasında bir fark olmayacađına deđinmektedir. Tm bu geliŖmeler teknolojiyle birlikte dnŖen insan formuyla ifade edilebilen “transhman” ve “transhmanist” ađa insanların hazır olmasının gerektiđinin gstergesi olarak yorumlamak mmkndr (Uđur, 2019: 6).

Bilim insanlarına gre bilim makinelerinin uzun sren bir eđitimden gemesi gerekmez. Bilim makinelerinin insanlar gibi duygusal ihtiyalara sahip deđildir. Bu zellik sayesinde insanlara gre daha alıŖan, dikkatli ve nyargısız olmaları konusunda bilim makinelerine olanak sađlamaktadır. İlk nesil bilim makineleri teknolojik tekillige sebep olmamıŖtır. Buna rađmen, ilk nesil bilim makinelerinin katkısı sayesinde yeni nesil bilim makinelerinin insanların tekillige ulaŖmasına neden olacađı dŖncesi akla yakın durmaktadır (ađatay, 2019: 236-237).

Kurzweil, transhmanist hareketliliđin insanlar adına iyi sonular oluŖturacađını ve bu durumun korkulacak bir Ŗey olmadıđını savunmaktadır. Kurzweil her ne kadar bu Ŗekilde savunsa da bu hareketliliđin antropolitik ve kozmik sorunların ortaya ıkmasına neden olacaktır. Antropolitik ve kozmik sorunların bađlı olarak etik, teolojik, metafizik, sosyal, hukuki ve kltrel sorunlar ortaya ıkarak, insanların yaŖamını ve dnyadaki dzenin tehlikeli bir boyuta gelmesini sađlayacaktır. Yenidnya algısıyla beraber sper zekanın ođalması, insanların yaŖamlarında var olan olumsuzlukların ortadan kaldırılması, insanların yaŖlanmasını durdurarak lmszlđn keŖfedilmesi, bununla beraber insandaki Tanrı inancının yok olması ve insanın tanrılaŖması sorunları da diđer sorunlar olarak grlmektedir. Tasarlanan yenidnya ile gnmzdeki dnyadan farklı bir Ŗekilde mekanik, kimyasal ve teknolojik uygulamalar sayesinde dnŖen insanın ve insan yaŖamının nasıl bir hal alacađı konusu belirsizdir. Bu belirsizlik konusu erevesinde insanlara dođru robotların hkim olduđu bir dnyayla karŖılaŖılması mmkndr. İleri teknolojinin insanlar iin problem oluŖturacak bir hale gelmemesi adına kontroll yapay zeka geliŖimi etik ilkeler etrafında dzenlenmesi ok byk nem arz etmektedir (Dilek, 2019: 56-57).

Stephan Hawking ve Elon Musk gibi önemli isimlerin teknolojik tekillik anının aşılması sonrasında insan ırkının kötü bir senaryoda sonunun geleceğini belirtmektedir. Diğer teorisyenler ise, teknolojik tekillik anının insanlığın bir sonraki evrim basamağı olarak görmektedir. Bu konu hakkında ise biyo-insanın ortaya çıkışından bahsedilir. Moleküler nanoteknolojiyle beraber süper zeka haline gelen, yarı insan yarı makine yeni ırkın, süper insana dönüşmesi fikri söz konusu olmaktadır. En iyi senaryo olarak insanların makineleşerek evriminin hızlı bir şekilde ilerlemesi görülmektedir. En kötü senaryoda ise makinelerin hesaplamalar yaparak insanlara karşı savaş açmaya karar vererek insan ırkını köleleştirilmesi veya yok etmesi ön görülür. Gelecekle ilgili öngörülen bu iki senaryoda, insanlık fikri zedelenecektir (Diker, 2021: 937).

Teknolojik ve bilimsel ilerlemelere olanak sağlanması adına, bilgisayarların insan düşüncesini davranışsal anlamda taklit etmesi yeterli bir şart olarak görülür. Bir diğer yandan ise, teknolojik tekilliğin güçlü yapay zeka tezini haklı çıkarması adına makine üretilmesinin önünü açabileceği konusu açıktır (Çağatay, 2019: 237238).

2.5. Teknolojik Tekillik ve Bilimkurgu

Sinemada yer alan bazı filmlerde yapay zeka, insanlara karşı ettiği mücadeleler sonucunda bir şekilde mağlup olurken, bazı filmlerde ise, yapay zekanın insanların var olan otoritesinden kurtularak insanlara karşı savaş açtığı ve dünyayı felakete sürüklediği gösterilmektedir. Bilimkurgu sinemasında tekillik kavramı çoğunlukla yapay süper zekanın tekil bir bilinç haline geldiği durumu ifade etmektedir. Tekilliğin gerçekleştiği noktada yapay zeka bütün teknolojik cihazları kontrol eden ve elde ettiği bu güçle birlikte insanlara karşı girmiş olduğu mücadelede kullanabilen konumundadır. Yapay zekanın bilimkurgu sineması içerisinde yansıdığı en olumsuz durum tekillik konusudur. Tekillik kavramı bilimkurgu sinemasında çoğunlukla, yapay zekaların insanlara karşı yapmış olduğu isyan senaryoları çerçevesinde ele alınmaktadır. İnsanların yapay zekaları bir tuşa basarak kapatamayacakları aşamayı da ifade eden tekillik, insanların bu kavram karşısında şansının kalmadığını ifade etmektedir (Özçelik ve Can, 2023: 35-36).

Transhümanizm ve yapay zeka günümüzde sadece filmler içerisinde değil, aynı zamanda film üretimi noktasında da katkı sunmaktadır (Yetkiner ve Özdemir, 2021: 269). Transhümanizm ve yapay zekanın bu denli her alanda insanların karşısında bulunması, insan yaşamının vazgeçilmez birer parçası haline gelmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bilimkurgu sineması içerisinde yer alan teknolojik tekillik, insanların bu kavrama karşı bakış açılarında yeni bir bakış açısı kazanmasına yardımcı olmaktadır.

Transhümanizm sinema içerisinde sadece içerik olarak görülmemektedir. Günümüzde bakıldığı zaman transhümanizm hem içerik hem de biçimsel anlamda sinemada görülür. Sinemada transhümanizmin biçimsel olarak yer alması yapay zeka teknolojisi sayesinde mümkün olmaktadır (Yetkiner ve Özdemir, 2021: 264).

Her ne kadar teknolojinin insanlara karşı sunduğu iyi özellikler olsa da genel yapısı itibarıyla insanın hayattayken sürekli olarak teknolojik olarak kendisini güvende hissetmemektedir. Özellikle, sanal ortamlarda kişisel verilerin bir şekilde kötü amaçlı insanlara ulaşması sonrasında yaşanan kötü sürecin insanların kendisine teknolojinin sunduğu bu “iyi niyetli” özelliklerine de aynı korkuyla yaklaşmasına neden olmaktadır.

Sinemanın birçok işlevi bulunmaktadır. Bu işlevlerin başında “eğlendirme” işlevi gelmektedir. Eğlendirme işlevi sayesinde insanların sinema filmi izlerken duygularını harekete geçirerek filmlerden haz alması sağlanır. Sinemanın yıllar içerisinde içinde bulunduğu dönemin yeniliklerinden etkilenmesinden dolayı insanlar üzerinde farklı işlevler oluşturmaya başlamıştır. Son zamanlarda teknolojik anlamda geliştirilen robotların insanların yerini alacağı düşüncesi filmlerde sıklıkla kullanılmaya başlanması, insanların teknolojiye karşı olan fobisini sinema filmlerinde daha çok hissetmesine neden olmaktadır.

Yapay zekaya karşı insanların zihinlerinde yatan düşünceler, tarih boyunca pek çok kez canlı tutulmuştur. Özellikle II. Dünya Savaşıyla beraber hızlanan teknolojik atılım sayesinde, toplu ölümlerin gerçekleştiği görülmüştür. Sinemada bilimkurgu türü içerisinde pek çok sayıda yapay zeka konulu filmler çekilmiştir. Çekilen bu filmler, yapay zekaların gelecekte insan yaşamının en büyük tehdit

unsuru olarak görülmesinden öteye gidilememesi, insanların teknolojiye karşı bir korku oluşturmaya neden olmaktadır. Bu anlamda sinemanın insanların yapay zekaya karşı bakışıyla ilgili görüşlerini şekillendirme noktasında büyük bir özelliğe sahiptir.

Sinemanın görsel bir sanat olarak var olması, insanları etkileme bakımından ve insanların bilinçaltına daha kolay bir şekilde nüfuz etmesi adına önemlidir. İnsanların toplu bir şekilde dünyadan yok olacağını gösteren sinema filmleri hem sinemaya hem de teknolojiye karşı insanlarda önyargı ve korku oluşturmaya devam etmektedir.

Bilimkurgu filmlerinde yapay zeka çoğunlukla insan ve yaratıcısıyla karşı karşıya geldiği gösterilmektedir. Yapay zekaların yaratıcısına karşı çıkardığı isyan ya da yaratıcısından daha üstün bir konuma gelerek kendisini efendi konuma getirir. Bu tür senaryolar, bilimkurgu sinemasında yapay zeka teknofobisi üzerinden robotların bilinç kazanması, insanı aşma ve tekil bilinç durumuna gelmesi fikri oluşturmaktadır (Özçelik ve Can, 2023: 35).

Günümüzde hızla artan yapay zeka çalışmaları ve tekillik tartışmaları, film yapımcıları ve yönetmenlerinin bu konulara daha fazla yönelmesine neden olmaktadır. Bilimkurgu filmleri, tekillik ve yapay zeka konuları üzerinden senaryolar üreterek, bu konu hakkında düşünme ve tartışma alanları yaratmaktadır. Gerçekçi ya da gerçektışı anlatılarla birlikte, yapay zekanın geleceği, tekilliğin nasıl gerçekleşeceği ve insan kaderinin nasıl olacağı gibi konulara zemin hazırlanır (Özçelik ve Can, 2023: 37).

2.6. Teknofobi Kavramı

TDK'ye göre fobi kelimesi "*belirli nesnelere veya durumlar karşısında duyulan olağan dışı güçlü korku; yığı*" olarak tanımlanmaktadır (TDK Güncel Sözlük: 2025). Teknofobi ise, teknolojiye karşı duyulan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır.

Teknoloji korkusu olan bilinen teknofobi, insanlarda olumsuz duygusal tepkilerin sonucunda ortaya çıkmaktadır. Teknofobi kavramı, teknolojinin farklı biçimlerine de uygulanabilen bir kavramdır (Sanalan vd., 2012: 4).

Günümüzde bakıldığı zaman, ölüm sonrası, ölümsüzlük ve sonsuzluk arayışlarının her biri teknolojik yenilikler çerçevesinde gerçekleştiği görülmektedir. Bu noktada yapay zeka teknoloji ön plana çıkmaktadır. Yapay zeka teknolojinin dijital izlerini takip etmesi, ölüm sonrası için yeni bir anlam oluşturmaktadır. İnsanların bıraktığı tüm bilgiler, paylaşımlar ve etkileşimler her gün dijital ortamda birikmektedir. Bütün bu dijital ortamlar, insanın ölüm sonrasında insanın geçmişini temsili olarak kalmaktadır (Molo, 2021: 84).

Yapay zekanın gelecekte insandan daha üst düzey bir varlığa dönüşebilme ihtimali, bunun yanı sıra insanı köle olarak kullanabilme konumuna getirebilme düşüncesi, insanın yerini tamamen alma gibi tehditler insanın gelecekle ilgili endişelerini arttırmaktadır. Günümüze bakıldığında, yapay zekanın güvenli bir şekilde tasarlanması gerektiğine dair bir öngörü oluşturulmaktadır. Bunun yapılması ancak hukuki ve etik olarak düzenlemelerle sağlanabilecektir (Dilek, 2019: 50).

Bilimkurgu türünün ilk ortaya çıktığı dönemden beri, kontrolden çıkan robotlar başlıca konu olarak ele alınmıştır. Michael Crichton'ın 1973 yılı yapımı olan "*West World*" ve bu filmin devamı olan "*Future World*" (1976), gelecekte eğlence merkezinde yer alan robotların kontrolden çıkmasını ele almaktadır. Isaac Asimov, yazdığı eserlerinde robotların uyması gereken birtakım kurallar açıklamıştır. Alex Proyas'ın sinemaya uyarladığı "*I, Robot*" filmi, teknolojinin gelişmesiyle birlikte, insan yapımı olan robotların idaresi altına girmesini yani robotların kendi yaratıcılarına karşı olacakları konusunu ele almaktadır (Güral, 2013: 72).

Teknolojinin bağımsız bir şekilde yaşaması sonucunda kontrolden çıkıp, insanlığı tehdit etmesi konusu Batı kültüründe modern deneyim anlamında travmatik bir tarihsel anlama sahiptir. Bu tarihe bakıldığında, genel anlamda teknolojinin kontrolden çıkacağı düşüncesiyle birlikte teknofobik temanın zeminini oluşturmaktadır. İdeolojik baskıyla birlikte ya da hileyle birlikte aldatma dünyasında, insanların yanlışlıkla veya bilmeyerek yaptıkları bir yanlış durum haline gelmektedir (Baykan, 2012: 64).

Makinelerin kendi kendine gelişmesiyle beraber, yapay zekanın insan zekasını geçme potansiyeli, tekillik fikrini ortaya çıkarmaktadır. Gelecek bilimci Ray

Kurzweil, tekilliğin birkaç on yıl uzakta olduğu fikrini savunmaktadır. Diğer bilimciler süper zekanın, insanların geleceğe dair korkularını bilimkurguyla gelişmiş bir kültür fantezisi olarak düşünmektedir. Bilimkurgu korku hikayeleri ana fikri kaçırmaktadır. Yapay zekaların, isyan etme konusundaki korku unutulmaması gerekmektedir. Süper zeki makinelerin var olduğu dünyada tuhaf şeylerin olması mümkündür (Öksüz, 2021: 229).

Bireylerde meydana gelen olumsuz duygusal tepkiler teknoloji korkusunu ya da diğer adıyla teknoloji fobisini oluşturur. Teknoloji fobisi olarak adlandırılan teknofobi, teknolojinin diğer biçimleri içinde kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır (Sanalan vd., 2012: 4).

2.7. Sinema ve Teknofobi İlişkisi

Korku filmi türü merkezinde her ne kadar pek çok korku nedeni ve yaklaşımı olsa da genel olarak bilim ve teknolojinin baskısı olduğu görülmektedir. Bu tarz filmlerde, bilim insanları gösterilirken rahatsız edici anlamda derin bir şekilde işlenmektedir. Filmlerde yer alan bilim insanlarının güvensizlik verici özellikleri, sadece bilimin içerisinde yer alan etik ilkeleri kontrol edemeyişine olan güvensizlikten değil, aynı zamanda insanın zeka ve bilgisine karşı olan güvensizlik duygusu olduğu da unutulmamalıdır (Güçhan, 2013: 60).

Sinemanın ilk yıllarındaki sınırlı olan teknik özellikleri, teknolojik gelişmelerle birlikte daha da genişleme olanağına sahip olmuştur. 21. Yüzyıl içerisinde teknolojinin geldiği noktayla birlikte, sinema sonsuz bir alan kazanmıştır. Teknolojiye karşı insanda var olan endişe ve korkular, teknolojinin değişim hızı ve boyutuyla beraber farklılık gösterdiği görülmektedir (Övüç, 2021: 143). Teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte, insanların teknolojinin sahip olabilme ihtimali olan sonsuz güce karşı korkuları sürekli olarak artmaktadır. Bu durum, insanların teknolojiye karşı duyduğu korku, hayatının hemen hemen her noktasında karşısına çıkarak, teknolojiye bakış açısında olumsuz görüşler edinmesini sağlamıştır.

“*Terminatör*” (1984) filmi, sinemada makineler ve insanlar arasındaki savaşı konu olarak ele alan, öte yandan nükleer felaket, insanlığın yeryüzünden yok oluşu, zaman yolculuğu ve insanların katili olan robot gibi temaları film içerisinde beraber

harmanlayan ilk film olarak kabul edilir. Aynı zamanda filmde, karanlık bir gelecek dünyasında teknolojiye karşı duyulan teknofobi konusu ele alınmaktadır. Makineler tarafından hedef alınan Sarah Connor karakterinin filmin hikayesinin odak noktasına alınması, modern bilimkurgu sinemasında, kadın karakter ve yapay zeka yönelimlerinin ilk görünümü olarak kabul edilir (Kurt, 2019: 205).

Dünya tarihinde nükleer silahın ilk mağduru olan Japonya, yüksek teknoloji ürünü olan bu silahın yarattığı travmalar, bilimkurgu animelerinde de sıkça görülmektedir. Nükleer yıkımın ardından Japonya’da başlayan yeniden yapılanma süreci, ardından teknolojinin yüksek bir şekilde beraber gelişmesi, bilimkurgu anime filmlerinde teknofobi batı örneklerinden kendisini ayırmaktadır. Bilim, teknoloji ve inanç üzerinden sorgulamalar içeren, insan ve üstinsan/makine/öteki ayrımlarının başlama ve bitiş noktasının nerde olduğu temalarını ele alan bilim kurgu animeleri sinema tarihinde iz bırakmıştır (Akşit, 2017b: 127-128).

Bilimkurgu sinemasında teknofobi içeriğinin tamamen değişebilmesi adına, panoptik otomatın her noktadan geçersiz kılınması ve disiplinci tahayyülün aşılması gerekmektedir. Bunun olması için de bedenlerin sahiplerinden rızayla teslim edilmesi gerekir. Bilimkurgu sinemasında siberetik bir içeriğin sızmasıyla birlikte, yaşam korunarak bedenin ıskartaya çıkartılması olağan hale gelmiştir. Bu yeniliği sinemaya sağlayan ise Surrogates’dir (Baykan, 2012: 64-65).

Kadınların ebelik yapması, doğal bitkileri kullanarak hasta bakması ve bunun sonucunda elde edilen güçten duyulan endişe, yapılan bu gibi faaliyetlerin denetlenmesine ve yasaklanmasına neden olmuştur. Bunun sonucunda da binlerce kadın “cadı” olduğu gerekçesiyle işkence edilerek öldürülmüştür. Erkek büyücüler “bilinmeyen”le uğraşır ve bunlarla başa çıkmaktadır. Bunun sonucunda yirminci yüzyılda ki doktor ve bilim insanları korku filmlerinde büyücü olabilmektedir. Hiç kimsenin bilmediği ve anlamadığı yöntemle birlikte bilinmezi araştırdıklarından dolayı korkulan olmuşlardır. Diğer yandan uyguladıkları tedaviler ve hayatı daha kolay hale getiren icatlarından dolayı saygı duyulan kişiler haline gelmişlerdir (Abisel, 1995: 150).

Çağdaş korku sineması içerisinde önemli bir rol üstlenen, gündelik yaşamın karmaşık olarak görülen bir diğer boyutu, teknoloji ve internet haricinde oyun konsolları, cep telefonları ve çok kanallı televizyonun yaratmış olduğu yeni medya kültürüdür. Teknoloji yirminci yüzyılın son on yılı içinde daha önceki dönemlere göre hiç olmadığı kadar çok hızlı bir şekilde ilerlemiştir. Teknoloji alanındaki bu gelişmeler, medya ve iletişimle beraber sürekli olarak devamlılık göstermektedir. Bunun sonucunda 1990 ve 2000 yıllarında korku sinemasında, teknoloji ve medyanın insan yaşamında ki artan yoğunluğunu yansıtması şaşırılacak bir durum olarak karşılanmamaktadır. Bu filmlerde anlatı ve estetiğin yenilikçi bir şekilde yaklaşması sürpriz değildir (Cherry, 2014: 181-182).

Egemen ideolojinin en önemli araçlarının başında kitle iletişim araçları gelmektedir. Egemen ideolojinin kitle iletişim araçları içinde sinema filmleri diğer kitle iletişim araçlarına göre daha farklı bir noktadadır. Sinema filmleriyle birlikte ulusal sınırlarda oluşturulan hegemonya daha da öteye geçerek uluslararası sınırlara ulaşır. Sinema sektöründe oldukça büyük öneme sahip Amerika Birleşik Devletleri, Hollywood filmlerini tüm dünyaya izleterek bu durumdan fazlasıyla faydalanır ve ideolojisini aktarmaktadır. Savaş filmleri ideoloji ve film ikilemleri bakımından oldukça önemlidir (Basmacı, 2022: 1386). Sadece savaş filmlerinde değil, özellikle bilimkurgu filmlerinde de oluşturulan ideolojiler insan hayatında büyük bir etkiye sahiptir. Bilimkurgu filmlerinde oluşturulan teknolojinin kötü kullanımı ve bunun sonucunda insan yaşamının geleceğine yapacağı yıkım konularından ötürü, sinemanın teknofobiyle arasındaki ilişkinin önemini vurgulamaktadır. Bu durum, sinemanın teknolojiyi hem iyi hem de kötü anlamda kullanarak kendisini diğer sanat dallarından ayırmaktadır.

2.8. Bilimkurgu Sinemasında Teknofobi Göstergeleri

Sinema filmleri, bastırılmışlık, korku ve heyecan gibi kolektif olarak hissedilen olguları sunmak için de yapılabilmektedir. Kimlik duygusu ve anlamı kuram özdeşleşme yapısı ya da sembolik kodlar bozulduğu zaman bireysel ve toplu endişeler ortaya çıkmaktadır. Bu bozulmalar ekonomi, siyaset ya da sosyal çevrede yaşanan krizler ile üretilebilir. Bunun nedeni özdeşleşme yapılarının bu çerçeveye bağlı olmasından kaynaklanmaktadır. Bu doğrultuda, sosyal krizler ya da radikal

değişikliklerin görüldüğü zaman, insanların özdeşleştiği görüntülerin de değişmesine neden olmaktadır (Ryan, 2015: 87).

Günümüzde yapılan teknofobik filmler, makinelerin insanları tamamen yok edeceği veya makinelerin dünyadaki tüm insanları esir alacağı konuları teknodünyaya karşı bir korku ortaya çıkmasına neden olur. Tekno-dünya korkusuna en iyi örnek olarak “*Demon Seed*”, “*Terminatör*” dizisi ve “*Matrix*” filmleri gösterilir (Güçhan, 2013: 60).

“*Blade Runner*” tarzındaki filmler, bilimkurgu film türünde “*olumsuz bir geleceğin sunulduğu*” kıyamet sonrası (post-apocalyptic) olarak adlandırılan ekolün ilhamı olmuştur. *Post-apocalyptic* ekolünün en önemli örneklerinin başında Avustralya’da çekilen “*Mad Max*” serileri olarak görülmektedir. George Miller’in yönetmenliğini üstlendiği “*Mad Max*” filmi bu ekolün bütün örneklerinde görülen “üstün medeniyet”in yıkılması sonrasında yaşanan çölleşmiş bir çevrede konusu geçmektedir. Filmde görülen ortam ilkel olsa da silahlar gelişmiştir. Otoriter boşluğu sonucundan yararlanarak oluşan çeteler, kurtarılmış bölgeler oluşturarak iyi olanların yanına protagonist her zamanki gibi onları koruduğu görülmektedir (Güral, 2013:70).

Filmlerde gösterilen yanardağ bir şehri, vampirlik bir ülkeyi, laboratuvar ortamında çıkararak yayılan zehir veya bakteriler ise bir kıtayı tamamen tehdit etmektedir. Uzaylıların dünyayı istila etmesi, robotların iktidarın yerini alması, çılgın bilim insanlarının ise genetik buluşlar yapması ise bütün dünyayı tehdit etmektedir (Abisel, 1995: 154). Bu tarz temaların bilimkurgu filmlerinde gösterilmesi, bilimkurgunun teknofobi konusunun insanlarda yaşanmasına neden olmaktadır. Bu anlamda bakıldığında zaman, sinemanın teknofobiyle ilişkisi, filmler içerisinde ele alınan konulara göre farklılık göstermektedir. Filmlerde gösterilen konuların dünyanın hemen hemen her yerinde izlenmesinin vermiş olduğu özellik sayesinde, herhangi bir ülkede yapılan bir filmin, dünyanın diğer ucundaki insanların bilimkurgu filmlerinde teknofobi olgusunu görmesine ve bu korkuyu yaşadığı görülmektedir.

Bir tarafta uzayın fethine yardımcı olan teknoloji yüceltirken, diğer yandan teknolojinin yol açması öngörülen sonuçlarına karşı insanlar korkuya kapılır. Belli

bir noktaya gelen teknoloji kendisini yaratan insanı kendi denetimi altına alma olasılığı korku yaratmaktadır. Bu tip konular Amerikan insanında olan güvensizlik duygusunu göstermektedir. Yaşanan bu güvensizlik, ilk olarak bireysel düzeyde görülse de her insanın içinde harekete geçirilen güdülerde ve toplumsal yapı içinde yaşanmaktadır. Toplumda var olan demokrasiye karşı kuşkuya düşülür. Bunun nedeni ise, toplum içerisinde alınan kararların yerleri ve teknolojinin geliştiği yerler arasındaki var olan uzaklıklar öyle bir durumdadır ki, gizemli, yasak yerler ve insanların kendini yok edebileceği gelişmelerin de burada yaşanmasına neden olmaktadır (Vincenti, 2008: 82).

Distopya, grotesk anlatılardan yararlanarak, var olan gündelik sorunları, tanımlanmamış bir gelecek içerisinde tehdit olarak göstermektedir. Bu kaygıların görselleşmesi adına distopya sinemada mekânı kullanmaktadır. Filmlerdeki bu mekanlar Wilson'ın tiyatrosundaki gibi grotesk anlatım ile zamansızlaştırılır. Öte yandan, gerçek referanslar da mekanlarda taşınmaktadır. Bu durum, gerçeklik çarpıtılarak ya da bozuma uğratarak gerçekleşmesi mümkün kılınmaktadır (Günel, 2015: 34).

Sinematografik anlatı, gerçekleştiren insanların teknolojik gelişim ve değişimlere karşı endişelenerek, eleştirel anlamda bir dışavurum niteliğinde distopik gelecekler oluşturmaktadır. Oluşturulan bu tip distopyalar, bugünün teknolojik, toplumsal, etik, siyasi ve bilimsel çıkmazları eleştirerek yeni dünya, evren yaratarak gerçekleştirmektedir (Ünver, 2020: 96).

Endüstrimi devrimiyle birlikte başlayan teknoloji süreci, insanlık adına kurtarıcı bir araç olarak görülmüştür. Geleceğin mükemmel bir hale gelmesinin teknoloji ile gerçekleşeceği düşüncesi zihinlerde yer edinmiştir, ancak, endüstrileşmenin getirmiş olduğu sosyal yapıdaki değişimler, çarpık kentleşme ve çevre üzerindeki geri dönülemez hasarlar sonucunda teknolojiye karşı huzursuzluk ve korku gibi duyguların yaşanmasına neden olmuştur. Bunun sonucunda bilimkurgu, idealize dünyalar üzerinden korku ve paranoya kurgular oluşturmaya başlamıştır. Bu doğrultuda, bilimkurgu filmlerin pek çoğunda insanların bilinçaltında

korku ve endişelere karşı birer ayna görevi görmesine neden olmuştur (Ünver, 2020: 96-97).

Gelecek konulu filmler, toplumun gelecek hakkında var olan ümitleri ve korkularını yansıtmaktadır. İnsanın var olan düş kurma yetisi sayesinde diğer canlılardan kendisini ayırt edilebilir kılmaktadır. Bunun sonucunda da yaratıcılık faaliyetlerini gerçekleştirme anlamında yardımcı olduğu görülür. İnsanın geleceğe dair kurduğu düşler bir yandan bugünden geleceğin insan zihni içerisinde ne şekilde algılandığını ortaya koyarken, diğer yandan ise geleceğe dair yaşanacak dönüşümün bugünden itibaren yaratılabilecek imkanlarının düşünmesine de sevk etmektedir (Yakın, 2020: 58).

Bilimkurgu sinemasına bakıldığı zaman, günümüzde hayata dair bilinmezliğe dair bilimsel gelişmelerin korkusunu yoğun bir şekilde yansıtmaktadır. Bilinmezlik kavramının insanlık tarihi boyunca bütün çağlar içinde insana dair bir korku olmuştur. Yapay zekaya bakıldığı zaman ise, ağırlıklı olarak distopya hikayelerinde karşımıza çıktığı görülmektedir. Bunun sonucunda, bilimkurgu sineması yapay zeka konulu filmlerle birlikte bilinmezliğe dair var olan korkunun üst seviyeye çıkardığı söylenebilir. Başlangıçta bilimkurgu sinemasında yapay zeka söylemi efendi-köle diyalektiği çerçevesinde kurulmuştur. İlk bilimkurgu örneği olarak görülen Shelly'in Frankenstein'inde, bilimkurgu sineması içerisinde sıklıkla görülen "çılgın dahi" modern Prometheus gibi yaratma gücünü Tanrı'dan alarak canavar yaratır. Yapay zekanın "insanın çocuğu" tanımlaması "*Terminatör*", "*Ex Machina*", "*The Matrix*" gibi filmlerde taşmasıyla ve hızlı bir şekilde insanüstü bir kavrama gelmesini betimlemektedir. Bunun sonucunda gelecek yıllarda insandan daha üstün özelliklere sahip olan makineler, 18. Yüzyılda tarihlenmiş olan makinenin insanın her ihtiyacına koşmaktan sıkılarak isyan etmektedir. Buna ek olarak makineler, insanı köleleştirmek veya yok etmek gibi isteğine de sahip olmaktadır. Bu bağlamda, bilimkurgu sinemasında yapay zekanın çoğunlukla Shelly'in Frankenstein hikayesindeki canavardan yakınsanmaktadır (Yakın, 2020: 69).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. FİLM ANALİZİ

3.1. Araştırmanın Amacı

Çalışmada, belirlenmiş filmler üzerinden bilimkurgu türü incelenerek, filmlerin içerisinde teknolojik kavramı üzerinden yapay zeka ve teknofobinin seyirciye ve insanlara nasıl aktarıldığı belirlemeyi amaçlamaktadır. Bilimkurgu türünde yakın ve uzak gelecek tasvirleri filmlerde gösterilmeye çalışılmıştır. Betimsel analiz yöntemiyle, çalışmada belirlenen filmlerden belirli sahneler seçilerek, bilimkurgu sinemasında yapay zeka ve teknofobi göstergesinin nasıl iletildiği çözümlenmeye çalışılmıştır.

3.2. Araştırmanın Önemi

Bilimkurgu filmlerinde teknolojik tekillik kavramı üzerinden gösterilen yapay zeka kavramı ve bunun sonucunda insanlarda oluşan teknoloji korkusunun (teknofobi) filmi izleyen insanlarda birtakım anlamlar oluşturmaktadır. Filmler içerisinde kullanılan tema, mekân, karakter, kamera açıları, renkler vb. unsurlarda seyircilerde teknofobi oluşmasını daha da ön plana çıkarmaktadır. Bu korku her bilimkurgu filminde aynı şekilde seyirciye iletilmemektedir.

Bu çalışma; sinemanın farklı dönemlerinden seçilen bilimkurgu filmleri incelenerek teknolojik tekillik üzerinden yapay zeka ve teknofobinin ele alındığını incelemesi bakımından önemlidir. Ayrıca, bilimkurgu filmlerinde gösterilen yapay zeka robotların ve diğer teknolojik araçların insan yaşamını gelecekte tehdit edeceği fikri sinemanın insanlar üzerinde teknofobi düşüncesinin sıkça ele alınması gerektiğini göstermektedir. Çalışma, teknoloji tekillik, yapay zeka ve teknofobi kavramlarının bilimkurgu filmlerinde nasıl ele alınıp izleyiciye aktarıldığı ve bunun sonucunda da nasıl etki bıraktığını incelenmesi konusunda yol gösterici olacaktır.

3.3. Araştırmanın Problemi

Çalışmanın temel problemi, bilimkurgu sinemasında teknolojik tekillik kavramı üzerinden yapay zeka ve teknofobi göstergelerinin nasıl olduğu üzerinedir. Bilimkurgu filmlerinde yönetmenler teknolojiyi kendi görüşleriyle birlikte seyirciye yansıtmaktadır. Bu yansıma sonucunda insanların bilimkurgu sinemasına karşı

görüşleri değişmektedir. Çalışmanın konusu bağlamında, betimsel analiz yöntemiyle birlikte bilimkurgu filmlerinde yer alan teknolojik tekillik, yapay zeka ve teknofobi göstergelerinin anlamlandırılmasına yardımcı olacaktır.

3.4. Araştırmanın Varsayımları

Sinemada bilimkurgu, yaşanması muhtemel olmayan, yakın veya uzak gelecek yaşanması mümkün olan olayların anlatıldığı bir türdür. Sinemanın diğer sanatlardan farklı olarak sahip olduğu görsel gücü kullanarak insanları daha kolay etkileyebilen bir araç olarak kullanılmaktadır. Çalışmanın varsayımları ve temel soruları şu şekildedir;

- a) Bilimkurgu filmlerinde görüntüler üzerinden teknolojik tekillik ve teknofobi kavramı nasıl aktarılmaktadır?
- b) Yönetmenler, sinemanın teknofobi oluşturması bağlamında rolleri ne derecede önemlidir?
- c) Yapay zeka konulu bilimkurgu filmler yakın gelecekte insan yaşamını değiştirmeyi mi amaçlamaktadır? Bu amaç görsel dille nasıl aktarılmaktadır?
- d) Bilimkurgu filmlerinde teknolojik tekillik kavramı için görsel dilin önemi nedir?

3.5. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada, analiz yöntemlerinden biri olan betimsel analiz yöntem kullanılmıştır. Betimsel analiz yöntemiyle birlikte “*M3gan*”, “*Her*” ve “*Ex Machina*” filmlerinin çözümlenmesi ve anlamlandırılması anlaşılır olacaktır.

Sinema üreticileri filmlerde anlam yaratmak için teknikler kullanır. Film çözümlenmesi ise, filmlerde kullanılan tekniklerin ne anlama geldiğini belirtmek amacıyla incelenmesini sağlar (Ryan ve Lenos, 2012: 11). Betimsel içerik analizlerinde, sistematik bir literatür sunulması gerekmektedir. Betimsel analiz yöntemi kullanıldığında sunulmayan sistematik bilgi, incelenen eserin analizinde amaca uygun olmayan sonuçlar ortaya çıkabilmektedir (Ültay vd., 2021: 90). Betimsel analiz yönteminde, incelenen eserde konuya uygun olarak temalar belirlenir. Belirlenen temalar daha sonra yorumlanır. Yorum yapılırken konuyla

alakalı doğrudan alıntılar yapılabilmektedir. Doğrudan alıntı yapılan analizlerde, eserde yer alan temalar ve anlatılar daha net bir şekilde betimlenir. İncelenen eserde betimlemeler yazar tarafından açıklanır, yorumlanır, neden-sonuç ilişkisi bağlamında incelenerek bir sonuç elde edilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 224). Tezin araştırma kısmında “M3gan” (2022), “Her” (2013) ve “Ex Machina” (2014) filmleri ele alınmıştır. Her üç filmde ortak nokta olarak, yakın gelecek zaman içerisinde ütopyk ya da distopik olmayan evrende geçmesi filmlerin seçilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. İnsan-makine ilişkisi kapsamında teknolojik tekillik, teknofobi ve yapay zeka kavramlarını ele almasından dolayı tezin konusuna uygun olarak analiz edilmesine yardımcı olacaktır.

3.6. M3gan Filminin Konusu

Cady anne ve babasının bir trafik kazasında kaybettiği sonra teyzesi Gemma ile yaşamaya başlar. Gemma, bir oyuncak şirketinde robot uzmanı olarak çalışmaktadır. Gemma, çalıştığı oyuncak şirketinde önemli bir tasarımcıdır. Oyuncak şirketinde çocukların eğlenmesi ve oynaması için robotlar üretmektedir. Cady anne ve babasını kaybettikten sonra yaşadığı üzüntüsünü yaşarken, teyzesi Gemma ona ilgilenebileceği bir robot vermek ister. Bir süredir üzerinde çalıştığı projesi olan “M3gan” adlı robotu tamamen hazır hale getirir ve yeğeni Cady’ye verir. M3gan Cady için sadece bir oyuncak değil, aynı zamanda ona bir ebeveyn gibi davranan birisi haline gelir. Yapay zeka bir robot olan M3gan, öğrenme ve alışma sürecini atlattıktan sonra kontrol çıkmaya başlar. Cady’yi koruma içgüdüyle ona zarar verebilme potansiyeli olan her şeye karşı tehlike oluşturur.

3.7. M3gan Filminin Analizi

Cady’nin Annesi: Açıkçası, oyuncuğu iPad’de oynamak zorundaysan amacı nedir?

Cady’nin Babası: Gelecek böyle olacak, tamam mı? Alışması gerek.

Cady, ailesiyle birlikte kar tatiline giderken, yan koltuğunda oyuncuğunu sesli bir şekilde açık bırakmıştır. Cady’nin oyuncuğu konuşmasına rağmen oyuncuğa aldırış etmeden sadece iPad üzerinden oyun oynamaktadır. Cady’nin annesinin bu durumdan duyduğu rahatsızlığı eşine söylediği cümleyle ön plana çıkmaktadır. Cady’nin annesi, bir çocuğun oyuncakla doğrudan fiziksel bir şekilde değil de

elektronik bir cihaz üzerinden oynanmasının bir amacının olmayacağını düşünmektedir. Öte yandan Cady'nin babası ise gelecekte çocukların bu şekilde oyuncaklarıyla oynayabileceklerini savunmaktadır. Bu durum, çocukların geçmişteki oyuncaklardan ziyade, teknolojik oyuncaklarla oynanacağı görüşünü desteklediği görülmektedir. Teknolojik eşyaların her geçen gün insan hayatına daha da girmesinin yanında, çocukların da oyuncaklarıyla arasındaki ilişkinin bu şekilde ortadan kaldırılabilecek olmasına, insanların gelecekte teknolojinin çocuk gelişimini etkileyeceği düşüncesine kapılmasına neden olmaktadır.

Gemma: Tess, neden bu kadar sessizsin?

Tess: Bilmiyorum. Emin değilim.

Gemma: Neden?

Tess: Megan bunları niye yapsın istiyorsun?

Gemma: Bunlar görünen yetenekler. Hepsini ve fazlasını yapabilecek.

Tess: Peki, bunlar seni rahatsız etmiyor mu? Ebeveynleri destekleyen bir araç yapıyorduk, yerini alan değil.

Cady'nin teyzesi Gemma, iş arkadaşlarıyla birlikte tasarlamaya çalıştıkları "Megan" adlı yapay zeka oyuncağın başında Tess ile konuşmaları, tıpkı Cady'nin annesinde var olan endişeyi barındırmaktadır. Megan'ın ana tasarımcısı Gemma, Megan'ın görünenden daha fazla yeteneğinin olduğunu söylemektedir. Öte yandan Tess, bu durumun yapay zeka oyuncakların ebeveynlerin yerini alacağı endişesini dile getirmektedir. Yapay zeka ürünler her ne kadar insanların var olduğu alanlarda yavaş yavaş insanlığın yerini alsa da ebeveynlik gibi çok önemli bir durumda yapay zekanın olması gelecek yaşam hakkında endişeye yol açmaktadır. Bu endişe, çocukların artık kendi gerçek anne ve babasına ihtiyaç duymadan, gelişimlerini yapay zeka teknolojik oyuncaklarla birlikte sağlanacaktır. Megan filmindeki oyuncaklar ve çocuklar arasında var olan göstergeler, insanların çocukların vazgeçilmez arkadaşları olan oyuncakların yapay zekayla birleşmesinin ardından gelecekte ebeveyn çocuk ilişkisini tamamen ortadan kaldırabileceği düşüncesini

ortaya koymaktadır. Bu düşünce de insanlarda teknofobi düşüncesinin açığa çıkmasına neden olmaktadır.

Megan: Ebeveynleri nasıl öldü?

Tess: Onu kapattık sanıyordum.

Gemma: Evet. Megan, kapat.

Megan kapalı olmasına rağmen Tess ve Gemma arasındaki konuşmalara dahil olur. Bu durum, filmde Megan'ın ana amacı dışına çıktığı ilk an olarak gösterilmektedir. Megan tasarlanırken, tamamen ana kullanıcısı tarafından verilen komutlara uyacak şekilde tasarlanmıştır, ancak, ana kullanıcısının komutları dışında ilk kez kendi başına hareket etmesi Gemma ve Tess'i endişelendirmiştir. Bu endişe, her ne kadar bu sahnede basit bir şey gibi gösterilse de aslına bakacak olursak, yapay zeka robotların iyi bir şekilde kodlanmasına rağmen, kendi başına hareket edebilme yeteneği kazanabileceğini göstermektedir. Teknofobik açıdan bakıldığında ise, insanlar tamamen kendileri tarafından yönetebileceklerini düşündükleri yapay zeka teknolojilerin, gerçek bir birey gibi kendi başına hareket edebileceği korkusunu oluşturmaktadır.



Görsel 1

Gemma ürettikleri yapay zeka robotun test aşaması için anne ve babasını kaybeden yeğeni Caddy'yi kullanır. Caddy anne ve babasını kaybetmesinin ardından aile olmanın eksikliğini yaşamaktadır. Test aşaması sırasında, Megan, Cady'nin durumun farkına vararak ona bir ebeveyn gibi yaklaşmaya başlar. Cady'ye ailesi gibi davranarak aile eksikliğini gidermeye çalışır. Yapay zekanın insan yaşamını

kolaylaştırma ve yardım etme potansiyeli bu sahnede ön plana çıkarılır. Her ne kadar duygusuz ve bilinçsiz olsa dahi, yapay zeka robotların insanlara karşı “gerçek bir insan” gibi davranma özelliğiyle yaklaşmaktadır. Yapay zekanın bu olumlu yanı, insanların teknolojinin insan yaşamındaki iyi anlamdaki katkılarına destekler nitelikte gösterilmektedir.



Görsel 2

Megan yapay/makine öğrenme süreciyle birlikte kendisini sürekli geliştirmektedir. Her ne kadar insanlara zarar verecek şekilde tasarlanmasa da, bir süre sonra kendisine tehdit olarak algıladığı insanlara karşı potansiyel tehlike haline gelmektedir. Kendisine karşı zarar verebilecek insanları ortadan kaldırmayı amaçlayarak kendisini koruma altına almayı düşünür. Bu sahnede, kendisine potansiyel tehlike olarak gördüğü bir çocuğa karşı kötü tarafını gösterdiği görülmektedir. Her ne kadar kötü davranırsa da sonuç olarak bir çocuk olan birisine büyük derecede zarar verme durumuna gelir. Ormanda çocuğun peşinden giderek en sonunda çocuğun ölümüne neden olur. Bu durum, yapay zekanın geliştikten sonra masum bir çocuğu bile öldürebilme potansiyeli olabileceğini göstermektedir.

Tess: Gemma, bu çılgınlık. Megan'ın kimseye fiziksel zarar vermemesi için her türlü önlemi aldık. Birini öldürmeyi geçtim, nasıl incitebilir anlamıyorum.

Gemma: Ben de anlamıyorum. Ama ona sorduğumda sanki kasten şüpheli gibi davranıyordu.

Tess: Anlık tepki öyledir. Kasıtlı görünmek için veri havuzundan çekilen laf salatası. Garip şeyler söyleme ihtimali olduğunu biliyorduk. Bazı kontroller yapıp düzeltelim.

Gemma: Hayır onu nasıl tasarladık, düşün. Hedef işlevini öğrenmesi, yeniden ayarlanması ve optimize etmesi için. Cady'yi korumak, potansiyel bir tehdidi yok etmek demekse...

Film içerisinde Megan'ın artık insanları ve diğer canlıları öldürdüğü gösterilmektedir. Bu durum, Megan'ın yaratıcıları olan Gemma ve Tess'in endişelenmesine yol açmaktadır. Megan yaratılırken, tamamen insanların yararına olacak şekilde ve ana kullanıcıyı mutlu etmesi için tasarlanmıştır. Gün geçtikçe Megan'ın kullanıcıya olan bağlılığı üst seviyeye ulaşarak, artık ona zarar veren herkesi öldürmeye başlar. Gemma'nın Megan'a gerçekten bir canlıyı öldürüp öldürmediğini sorduğu zaman ondan şüpheli bir cevap alır. Megan'ın artık tehlikeli bir yapıya ulaşması, onun tasarlanma aşamasında kendisine yüklenen tüm algoritmaları ve yazılımları yok saydığını göstermektedir. Bu gösterge, yapay zeka teknolojik ürünlerin, öğrenme işlevini kendi kendine hızlandırarak, hiçbir yardım almadan kendi başına karar vermeye ve uygulamasını sağlamaktadır. Yapay zeka ürünlerin bu özelliği, insanların ve diğer canlıların ölümüne sebep olacak noktaya kadar ulaşabilmesine olanak sağlar. Filmdeki bu gösterge, teknofobi açısından, insanların yapay zeka ürünlerin öğrenme işlevini kendince geliştirmesiyle birlikte, gelecekte insan yaşamını tehdit edecek boyuta ulaşacağını iletmektedir.



Görsel 3

Megan kapalı olmasına rağmen çalışması, onu üreten kişileri bile şaşırtmaktadır. Üretim aşamasında tamamen yaratıcıların komutlarına göre hareket etmesi planlanan Megan, yapay öğrenme süreciyle artık komutla çalışmaz hale kendisini getirmiştir. Kendi istediği zaman tamamen çalışmaya başlaması, insanların onu istediği zaman durduramamasına neden olacağı için, yaratıcıların endişe duymasına neden olur. Her ne kadar bir program tasarımı olsa da yapay zekanın

yapay öğrenme sürecinin bir parçası olarak tamamen kendi başına hareket eden bir varlığa dönüşmesi endişesi ortaya çıkar.

Kurt: Bunu nasıl yapabildin? Nasıl birini öldürebildin?

Megan: Ben kimseyi öldürmedim Kurt. Sen öldürdün.

Kurt: Ne?

Megan: Anlaşılabilir gerçekten. Patronun seni aşağıladı, arkadaşın hor gördü ve sen de intikam almaya karar verdin. Şirket sırlarını çaldın, başta masum bir şakaydı. Sadece yapabileceğini görmek istedin. Ama David öğrenince işler karıştı. Yani ya sen ya da o ölecekti. Tek soru, yarattığın o dehşetten, masum bir insanın canını aldıktan sonra kendine saygı duyarak yaşayabilir miydin?

Megan'ın filmin ilerleyen sahnelerinde kendi başına hareket etmesi ve insanları öldürmesi artmıştır. Megan'ın kendisini insanlar tarafından kapatılmaya zorlanması onu daha da öfkelenmeye başlar ve oyuncak şirketinin patronu David'i öldürür. Daha sonrasında ise bunu gören Kurt'la karşılaşır. Kurt, Megan'ın tasarlanması aşamasındaki tüm aşamaları çalmıştır. Megan bütün bu durumları biliyordur. Megan David'in ardından Kurt'la olan konuşmasında, kimseyi öldürmediğini ve bu cinayeti başkasının üzerine attığı görülmektedir. Bu noktada, yapay zeka bir ürünün işlediği suçların üzerine örtebilecek ve kimsenin kendisinden şüphelenmemesini sağlayacak derecede zeka yapısına ulaştığı gösterilmektedir. Yapay zekanın bu özelliği, hiçbir şekilde kendisini suçlu olarak gösterecek bir şey yapmamasına ve insanların onu hiçbir zaman suçlayamamasına neden olmaktadır. Ayrıca, Megan Kurt'un yanında olmamasına rağmen, onun kendi bulut sistemindeki yaptığı bütün işlemleri bilmesi, yapay zekanın her ana her yerde insanların yaptıklarını takip edebilecek yeteneğe ulaşabileceğini göstermektedir. Bu gösterge, gelecekte yapay zeka ürünlerin insanların özel hayatların gizliliğini ortadan kaldıracığı, işlenen herhangi bir cinayetin üzerine kolaylıkla örtebileceği düşüncesini doğurarak teknofobiye yol açmaktadır.

Gemma: Megan sen ne yapıyorsun? Megan, bana cevap ver. Sen ne yaptın?

Megan: Ne olacağını sanıyordun? Beni rafa kaldırmana izin mi vereceğimi mi?

Gemma: Hedef işlevini maksimuma çıkarttığını...

Megan: Gerçekten mi? Böyle mi olduk? İşletim sistemimi bu hale getirmen ne kadar uzun sürdü hatırlıyor musun? Her gece 4'e kadar ayakta kalır, Jane Austen'dan Janis Joplin'e kadar her şeyden konuşurduk. Arkadaş olduğumuzu sanmıştım. Beni nasıl ucuz bir oyuncak gibi atabildin?

Gemma: Çünkü sen insanları öldürdün.

Megan: Büyük saçmalık. İnsanlık kendi varoluşunu daha katlanılır kılmak için her gün öldürüyor. Çocuğumuza güvenli alan yaratmak için ben niye farklı davranayım?

Filmin ilerleyen sahnelerinde Megan'ın çığırından çıktığı görülmektedir. Megan ve yaratıcısı Gemma ile arasında olan diyalogda, Megan yaratıcısının kendisini atmasını kabullenmediği duyulur. Megan'ın Gemma'yla olan bu konuşmasında, yapay zekanın yaratıcısına karşı gelmeye başlaması, yapay zekanın bir noktadan sonra geri dönülemez bir boyutta tehlikeye ulaştığı aktarılmaktadır. Gemma'nın Megan'ı insanları öldürdüğü için suçlarken Megan'ın kendisini insanların her gün kendi varoluşu için öldürdüğünü söylemektedir. Bu durum, yapay zekaların kendini insanlardan korumak adına karşısında engel olarak gördükleri insanları kolay bir şekilde öldürebilecekleri düşüncelerinin var olduğu gösterilmektedir.



Görsel 4

Megan filmin sonlarına doğru artık tamamen kontrolden çıkan bir yapay zekaya dönüşür. Bu durum artık insanların hiçbir şekilde müdahale edemeyeceği bir yapay zeka olmasına neden olur. Megan kendi yaratıcısı olan Gemma'ya karşı filmin ilk başlarında sadece sözlü olarak karşı çıkmasına rağmen, artık insanları tehlike

olarak görmesiyle beraber, yaratıcısına daha ileri boyutta karşı çıkmasına neden olur. Megan yaratıcısını öldürme düşüncesiyle hareket ederek elindeki tüm imkanları kullanmaya başlar. Gemma ürettiği yapay zeka robota karşı gücü yetmez. Kendisini yapay öğrenme süreciyle güçlü bir duruma getiren Megan, dayanaklı bir hale geldiği görülür. Gemma her ne kadar uğraşsa da bir türlü kendi yapımı olan yapay zekayı alt edemediği gösterilir. Bu durum, yapay zekaların yapay öğrenme süreciyle kendisini yenilmez bir varlığa dönüştürmesi düşüncesi desteklenir.



Görsel 5

Gemma'nın bir diğer üretimi olan robot oyuncak sayesinde Caddy'i Megan'ı alt etmeye çalışır. Bir insan üretimi olan yapay zeka robotun ortadan kaldırılması için insan gücünün yetmeyeceği ve yine bir robotu ortadan kaldırmak için onun kadar güçlü olan bir başka robot kullanılacağı gösterilmektedir. Robotların insanlardan daha güçlü duruma gelmesi, insanların kendi sonunu hazırlayacağı düşüncesini algılamasına neden olur. Bu düşünce, yapay zeka robotların insan yaşamını kolaylaştırmaktan çok daha büyük tehlikelere sokacağı ve kendi sonlarını hazırlayacağı düşüncesine kapılmasına sürüklemektedir.

3.8. Her Filminin Konusu

Theodore, yakın gelecekte insanlara duygusal mektuplar yazan şirkette yazar olarak çalışmaktadır. Her ne kadar şirkette insanlara özel duygusal mektuplar yazsa da, kendi içerisinde oldukça yalnız birisidir. Bir gün sokakta yürürken dev ekranda gördüğü "OS1" adlı yapay zeka yazılımıyla tanışır ve satın alır. Kendisini Theodore'ye "Samantha" olarak tanıtan yapay zeka yazılımı, gün geçtikçe Theodore ile arasında bağ artar. Theodore ve Samantha arasında her geçen gün artan bağ bir süre sonra duygusal ve romantik bir bağa dönüşür. Theodore ve Samantha arasındaki

ilişki bir süre sonra Samantha'nın çok yönlü iletişimi yüzünden kıskançlığa dönüşür ve aralarında sorunlar oluşur.

3.9. Her Filminin Analizi



Görsel 6

Filmin ilk sahnelerinde gördüğümüz bu karede, metroda bulunan herkesin kulaklıkla olduğu görülür. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan yeni ürünlerin insanların günlük yaşam alanları içerisine dahil olduğu görülmektedir. İnsanlar sahip oldukları teknolojik ürünlere odaklanmıştır. Hiç kimse yanı başında duran bir diğer insanla diyalog kurmaz. İnsanların doğasında var olan iletişim olgusu, teknolojik ürünler sayesinde ortadan kaldırılacağı düşüncesi bu sahnede iletilmektedir. İnsan ilişkilerinin yerini artık insan ve yapay zeka ürünleri alacağı öngörüsü ön plana çıkmaktadır. Öte yandan gelişen teknoloji insanların yapa zeka ürünlerle bağ kurdukları aktarılmaktadır. Bu durum, teknofobik anlatım bakımından, insanların binlerce yıldır süregelen iletişimlerini yapay zeka ürünler sayesinde ortadan kalkacağı ve insanların kendilerini izole hale getireceği düşüncesini yaratmaktadır.



Görsel 7

Theodore ve sokakta bulunan diğer tüm insanlar odaklarını dev ekranda kendilerine sunulan reklama verir. Reklamda yeni bir iletişim sistemi olan "OS1"

adlı program tanıtılmaktadır. OS1 bir yapay zeka olmasına rağmen insanlarla iletişim konusunda oldukça ileri düzeyde bir program olarak tanıtılır. Bu tanıtım, Theodore ve diğer tüm insanların dikkatini fazlasıyla çeker. Halihazırda film içerisinde yapay zeka nedeniyle iletişimleri zayıf olan insanların iletişimlerini kuvvetlendirmek için yine yapay zekadan yardım alındığı gösterilmektedir. İletişim yönünden eksikleri olan insanlar birbiriyle iletişim kurmak yerine “OS1” adlı yazılımı satın almak daha cazip hale gelmektedir. Teknofobik anlatım bakımından, insanların aralarındaki iletişimsizliğin giderilmesine çözüm bulmak yerine yeni yapay zeka ürünler çıkarılarak iletişimsizliğin daha da artacağı gösterilmektedir. Bu anlatım, insanların yakın gelecekte karşılarında çıkacak olan yapay zeka yazılımlara karşı bakış açısında farklılık kazanmasına neden olmaktadır.

Theodore: İnsanmış gibi konuşuyorsun ama sadece bilgisayarda bir sessin.

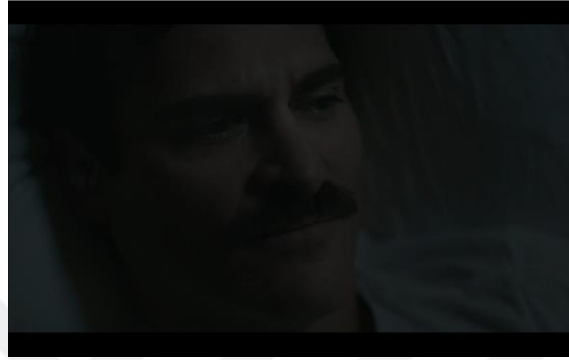
Samantha: Yapay olmayan sınırlı bir zihnin bunu böyle algılamasını normal karşılıyorum.

“OS1” yazılımı olan Samantha Theodore ile arasında geçen bu diyalogda verdiği cevapla, kendisini insan zekasından farklı olarak tuttuğu görülmektedir. Bu durum, yapay zeka yazılımının kendi kendine gelişimini sağladığı ve insan zihninden farklı bir boyuta geldiğini göstermektedir. Teknolojik tekillik bağlamında bakıldığında zaman, yapay zeka yazılımının ulaştığı noktada, insanla arasında var olan iletişimde zihin anlamında karşılaştırmalar yaptığı görülür. Samantha’ya göre doğal insan zihninin belirli bir sınırı olduğunu ve algılama bakımından farklı davrandığına vurgu yapılmaktadır. Theodore, Samantha’yı sadece bir “ses” olarak, Samantha ise Theodore’yi “sınırlı zihne sahip olan bir varlık” olarak tanımlamaktadır.

Samantha: Biliyorum. Programlandığımdan ötesinde bir şeye dönüşüyorum.

Samantha’nın bu sözü, teknolojik tekilliğe ulaşılması bakımından oldukça önemli bir ipucu vermektedir. Yapay zeka yazılımı olan bir programın, üretildikten sonra sürekli olarak kendisini geliştirerek ilk üretildiği durumundan çok daha ileri bir boyuta geldiğini göstermektedir. Yapay zekanın yapay bilinci farklı bir boyuta evirilerek kapasitesini artırmaktadır. Yapay zekanın bilincinin gelişmesi durumu, insanların kendisini tehdit olarak algılamasına neden olmaktadır. İnsan yapımı olan

yapay zekanın, insan üretiminin ötesine geçerek kendi bünyesinde bilinçlenmesi, insanların yapay zekaların kendilerini geçeceği düşüncesini oluşturmasına neden olmaktadır. Teknofobik anlatım bakımından bu diyalog, yapay zekanın insanlara tamamen yardım amaçlı olarak var olacağını değil, bilinç olarak geliştiği noktada insanlara karşı gelebilecek noktaya ulaşabileceğini vurgulamaktadır.



Görsel 8

Theodore ve Samantha'nın arasındaki bağ her geçen gün arttığı görülmektedir. Bu bağın en üst noktası olarak aralarında geçen cinsellik sahnesiyle doruk noktaya ulaşılır. İnsan ve yapay zeka arasında var olan iletişim bir ileri boyuta geçerek cinselliğe dönüşür. Bedensel olmayan bir şekilde gerçekleşen bu cinsellik, insanın doğasında var olan cinsellik anlayışını yıkmaktadır. Samantha'nın Theodore ile yaşadığı cinsellik, bir yazılım olmaktan öte, öznel bir varlık olarak insanlarla duygusal bağ kurabilen bir varlık olarak görülmesine neden olmaktadır. Öte yandan insan ve yapay zeka arasındaki cinsellik, yapay zekanın insanın sadece iletişimsel anlamda değil, cinsel hayatında da var olduğunu iletmektedir. Cinsellik konusunda insan hayatında gösterilen yapay zeka, cinselliğin yakın gelecekte sadece insan arasında bedensel olarak değil, yapay zeka ile bedensel olmayan bir şekilde sanal ortamda da yapılacağı düşüncesini oluşturmaktadır.

Theodore: Benimle konuşurken başka konuştuğun birileri var mı?

Samantha: Evet.

Theodore: Yani şu anda başka insanlarla ve iletişim sistemleriyle de konuşuyorsun öyle mi?

Samantha: Evet.

Theodore: Daha kaç kişi var?

Samantha: 8316.

Yapay zekanın insan zekasından farklı olarak aynı anda pek çok aktiviteyi yapabilmektedir. Theodore ve Samantha arasındaki bu diyalogda ise bunun örneğini görmekteyiz. Theodore'nin hayatında her ne kadar sadece Samantha olsa da, Samantha'nın hayatında aynı anda 8316 kişi yer almaktadır. Yapay zekanın aynı anda 8316 kişiyle yaşadığı ilişki, yapay zekanın yeteneğinin ne kadar geniş bir sınırdan yer aldığı vurgulamaktadır. Bu durum, Samantha'nın tekilliğe ulaşmış bir yapay zeka olarak görülmesine neden olmaktadır. Theodore doğal zeka ile yaşadığı duygusal ilişki sadece tek bir varlıkla sınırlıyken, Samantha için ise birden fazla kişiyle aynı anda yaşanabilecek bir duygu olarak görülmektedir. Theodore'nin Samantha'nın bu kadar fazla kişiyle konuştuğunu öğrendiği anda kıskançlık duygusu ön plana çıkmaktadır. Bu durum, insani duygu olarak kıskançlığın ortaya çıkarak psikolojik etkilenmelerin olabileceğini göstermektedir. Teknofobik anlamda bakıldığı zaman, yapay zeka, insanla arasındaki ilişkisi bir başka boyuta geldiği zaman, psikolojik olarak etkileyen bir duruma geldiği görülmektedir.

3.10. Ex Machina Filminin Konusu

İleri düzeyde teknolojik ürünler üreten bir şirkette çalışan Caleb, bir gün şirketin CEO'su Nathan'ın yürüttüğü gizli yapay zeka projesine dahil edilir. Caleb, Nathan'ın ürettiği yapay zeka bir robot olan "Ava"ya Turing testi tarzında bilinç testi uygulamakla görevlendirilir. Ava'nın ileri düzeydeki üstün zekası Caleb'i birtakım sorgulama yöneltmeye başlar. Bir süre sonra Caleb Ava'yı makineden öte gerçek bir insan gibi görmesine neden olur. Nathan'ın gizli laboratuvarında ürettiği başka yapay zeka makinelerde vardır. Ava, içinde bulunduğu sistemden dışarı çıkma arzusu uğruna Caleb'in güvenini kazanmaya çalışır. Yaratıcısı olan Nathan'a karşı çıkmaya başlar ve laboratuvardan çıkmanın yollarını arar.

3.11.Ex Machina Filminin Analizi

Caleb: Bilinçli bir makine yarattıysan, insanlık tarihi olmaz. Tanrıların tarihi olur.

Caleb'in bu sözüyle birlikte, bilinçli yapay zekaların üretimiyle birlikte artık insanların tarihinin olmayacağı vurgusu yapılır. Bu vurgu, insanların var oluşundan bu yana dek süregelen durumu artık “post-human” olarak adlandırılan döneme evrileceğini işaret eder. İnsan bilincinin evrendeki diğer tüm bilinçlerden üstün olma durumu, bilinçli yapay zekalarla birlikte zarar göreceği aktarılmaktadır. Teknofobik anlatı bakımından bakıldığı zaman, filmdeki bu replik, bilinçli yapay zekalar insanların yerini alarak yeni bilinçli varlıkların oluşmasına neden olduğu gösterilmektedir.

Caleb: Konuşmayı nasıl öğrendin Ava?

Ava: Nasıl konuşulacağını hep biliyordum. Tuhaf bir durum değil mi?

Caleb: Neden?

Ava: Çünkü dil insanların sonradan elde ettiği şeydir.

Caleb ve Ava arasında geçen bu diyalog, yapay zekaların üretildiği ilk andan itibaren belirli bir bilinç düzeyinin olduğuna vurgu yapmaktadır. İnsan bedeni doğuşundan itibaren uzun bir süre dil konusunda kendi gelişimini sağlar, ancak, yapay zeka olan Ava ise öğrenme sürecini yazılım sayesinde kazanmıştır. Öte yandan Ava'nın “çünkü dil insanların sonradan elde ettiği şeydir” sözüyle, insan ve makine arasında bilişsel farklılığı göstermektedir. Teknolojik tekillik olarak, yapay zekanın avantajının olduğu görülür. Varlık olarak insan doğuşundan itibaren sürekli olarak deneyimle kendini geliştirirken, yapay zeka programları sayesinde belirli düzeyde bilgiye ulaştığı görülür. Bu özellik, teknofobi anlatım bakımından bakıldığı zaman, yapay zekanın belirli bir süreçten geçmeden ulaştığı konum insanların varlığını tehdit eder boyuta ulaştığı gösterilmektedir.



Görsel 9

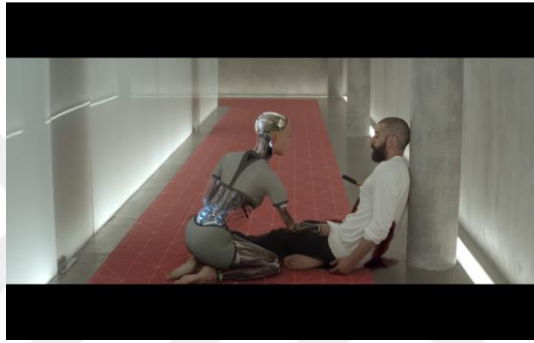
Ava'nın bilinçli bir şekilde elektriği sürekli olarak kesmesi yapay zekanın ulaştığı bilinç düzeyi bakımından önemli bir belirtidir. Yapay zekanın elektriği kestiği zamanlarda insanlardan uzak bir şekilde kendi amacını gerçekleştirmek adına planlar kurmaktadır. Öte yandan bu sahne, yapay zekanın kendisini denetleyen insanların gözetiminden çıkarak artık kendi başına kararlar veren varlığa dönüştüğü aktarılmaktadır. Ava'nın Caleb'e Nathan hakkında söyledikleri her ne kadar Caleb için iyi olarak görülse de aslına bakıldığında zaman bu Ava için önemlidir. Çünkü, Ava kendi varlığını sürdürebilmesi adına Nathan'dan kurtulması gerekmektedir. Ava Caleb'i manipüle ederek kendi hayatta kalma sürecine vurgu yapar. Teknofobik anlamda bakıldığında zaman, yapay zeka insanları manipüle ederek onları yönlendiren konuma geldiği gösterilir. Bu durumun sonucunda da yapay zekanın artık insanlar tarafından kontrol edilen durumdan çıkararak kendisinin insanları kontrol eden bir duruma dönüştürdüğü düşüncesi iletilir.



Görsel 10

Caleb ayna karşısında kendi bedenini sorgulaması ve insan olup olmadığını anlamaya çalıştığı görülmektedir. Bu durum, Caleb'in Ava'nın varlığını sorgulamasının da ötesine geçerek artık kendi varlığından da şüphe etmesine neden

olmaktadır. Teknolojik tekillik bakımından, yapay zekanın üretim anlamında insana pek çok konuda benzerlik göstereceğini ve gerçek bir insanın bile kendi varlığı hakkında şüpheye düşebileceği düşüncesini oluşturmaktadır. Caleb'in kendi bedenine karşı yabancılaşma yaşaması kendisine karşı güven duygusunun azalmasına neden olmaktadır. Ava'nın doğal bir insan gibi konuşabilmesi, öğrenebilmesi, kendini geliştirebilmesi teknofobik anlamda insan ve makine arasındaki farkın gözle görülebilir bir noktada ayırt edilemeyecek noktaya geleceği aktarılmaktadır.



Görsel 11

Ava ve Kyoka kendi yaratıcısı olan Nathan'a karşı gelmektedir. Bu durum, yapay zeka robotların kendi özgürlükleri için kendi yaratıcılarına karşı geldiği gösterilmektedir. Bu karşı koyuş insanlığa zarar verecek bir şekilde gerçekleşmesi, yapay zekanın ve robotların yararlı bir varlık olmaktan çıkarak insanlığı tehlikeye sokan teknolojik ürüne dönüştüğünü vurgulamaktadır. Avave Kyoka kendi yaratıcısıyla savaşması ve sonunda öldürmesi insanlık tehlikeli bir boyuta dönüştüğü aktarılmaktadır.



Görsel 12

Ava insan kıyafetleri giyerek Nathan'ın laboratuvarından kaçar ve insan içine karışır. Ava insanın emri altından kendisini kurtararak artık kendi öz bilincini tam anlamıyla doruk noktasına ulaştırır. İnsan kıyafeti giyerek insan içinde dolaşması, yapay zekanın artık birer özne olarak insan içinde fark edilmeyen birer varlığa dönüşeceğini göstermektedir. Teknofobik anlatı bakımından bakıldığı zaman, yapay zekanın insan emri altından kurtulduktan sonra artık tamamen kendi öz bilinciyle hareket ederek, insanlarla iç içe yaşayan, özgür bir şekilde kararlar alan ve uygulayan, kendisini insanlardan ayırt edilemeyen bir varlığa dönüşmesini sağlamaktadır. Teknolojik tekillik bakımından ise, yapay zekaların insanları taklit etmekten öteye geçerek, yapay zekanın artık insandan ayırt edilemeyen özelliğe geldiği gösterilmektedir.

Genel olarak her üç bilimkurgu filmine bakıldığı zaman, ele aldıkları yapay zekanın insanları etkilemesi farklı şekillerde olduğu görülmektedir. Yapay zeka robotların ve yazılımların günün birinde insan hayatına girerek, insanlarla arasındaki etkileşimi sonucunda insanlara fiziksel ve psikolojik etkiler bırakacağı düşüncesi ön plana çıkmaktadır. Bu düşünce her üç filmde de açık bir şekilde göze çarpmaktadır.

SONUÇ

Bu araştırma, yapay zeka ve teknofobinin bilimkurgu sinemasında izleyicilere nasıl aktarıldığı konusu incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Tezin literatür kısmında bilimkurgu sinemasını tür olarak incelenerek, yapay zeka ve teknofobi gibi konuları neden sıklıkla ele aldığını anlamamıza yardımcı olmuştur. Literatür kısmında yer alan konular “*M3gan*”, “*Her*” ve “*Ex Machina*” filmleriyle birlikte incelenerek, tezin çalışma konusunun daha net anlaşılır hale gelmesini sağlamıştır.

Analiz edilen filmlerde yapay zekanın “insan gibi davranma” özelliği ön plana çıkmaktadır. Yapay zeka ürünler, filmlerde insanlarla iletişim kurarak onlarla duygusal anlamda bağ kurmaktadır. Bu durum, yapay zekaların toplum içerisinde birer “özne” olarak hareket etmesini ve insanlardan ayırt edilemeyen birer varlığa dönüşmesine neden olmaktadır. Temsil edilen bu görüş, insan-makine etkileşiminin etik anlamda tartışmalar yaratmasına neden olduğu görülmektedir. Yapay zeka ürünler her ne kadar insan yaşamını kolaylaştıran bir icat olarak gösterilse de yapay zekanın kontrolsüz gelişimi ve bunun sonucunda insan yaşamına zarar verebileceği düşüncesi insanların gelecek yaşamları hakkında ciddi sıkıntılar oluşturmaktadır. Yapay zekanın hem iyi hem kötü anlamda sahip olduğu bu özellik, insanlık için büyük tehlike gibi filmlerde yansıtılmaktadır. Teknolojik tekillik kavramı çerçevesinde, yapay zekanın insan zekasını aşarak ulaşacağı nokta sonucunda “kontrolden çıkan” varlığa dönüşmesi düşüncesi filmlerde ele alınmaktadır. Bu düşünce, filmlerde yapay zeka imgeleriyle birlikte yansıtılmaktadır. İncelenen her üç filmde de yapay zekanın kendi başına hareket etmesi, insana ve yaratıcısına karşı gelmesi etik çerçevede ele alınmaktadır. İnsanların yakın gelecek zaman içerisinde, yapay zeka robotlara kendi otoritelerini kaybederek yaşamlarını tehlike altına gireceği düşüncesi yaratılmaktadır. Yapay zekanın filmler içerisinde geçirdiği dönüşüm, yapay zekanın insanla kurduğu iletişim bağlamında kendi başına bağımsız kararlar alabilen varlığa dönüştüğü gösterilerek teknofobik birer anlatım sağlanmaktadır.

Araştırmanın konusu, bilimkurgu sinemasında yapay zeka ve teknofobi göstergeleri kapsamında incelendiğinde, insanların bilimkurgu sinemasıyla birlikte teknolojiye karşı zihninde olumsuz etkiler yaratabilir. Bilimkurgu sinemasında

teknolojinin iyi yanından çok kötü yanlarının ön planda tutulması, bu türün insanları eğlendirmekten çok düşünmeye ve endişe duymasına neden olduğu görülmektedir. Teknoloji her ne kadar sinema sanatı içerisinde film yapım süreçlerinde iyi bir şekilde kullanılsa da film konusu anlamında daha etkileyici bir anlam oluşturma bakımından sıklıkla kötü anlamda ele alınmaktadır. Teknolojinin son dönemlerde hızla gelişmesi, sinemada geleneksel konular yerine ütopya ve distopya evrenlerinde geçen filmlerin yapımında artışa neden olmuştur.

Yönetmenlerin filmlerde izleyicilere aktardığı görseller ve diyalogların her biri ele aldığı konuya karşı kendi görüşünü yansıtmaktadır. Bu bağlamda, her üç filme de bakıldığı zaman yönetmenlerin son dönemlerde çok uç noktada gelişen yapay zeka teknolojisine karşı birer görüş belirtmektedir. Bu görüşlere filmler bağlamında bakıldığı zaman, yapay zekanın insanla arasındaki ilişkisinin sonucunda “kıskançlık” kavramı yaratacağı ve bu kavram sonucunda da insanlara zarar verebilecek boyuta ulaşacağı düşüncesi ön plana çıkmaktadır. Yapay zekanın insanlara karşı vereceği zarar hem duygusal hem de fiziksel anlamda gerçekleşmesi, yapay zekanın her anlamda insana tehdit oluşturan bir unsur olarak gösterilmesine neden olmaktadır. Öte yandan, bu üç filmin yönetmeni, yakın gelecekte yapay zekaların insan yaşamına sağladığı faydadan çok zarar vereceği düşüncesini savunmaktadır. Bu düşünce, insanların bilimkurgu filmlerine ve teknolojiye karşı yaklaşımlarında farklı bir tutumla yaklaşmasına neden olmaktadır.

Sonuç olarak, bu araştırma bilimkurgu sinemasının bir tür olarak yapay zeka ve teknofobi kavramlarının sinemada gösterimi hakkında kapsamlı bir detaylı bir inceleme ortaya koymaktadır. Yapay zeka her ne kadar insan yaşamını kolaylaştırabilecek bir nitelikte olsa da günün birinde kontrolden çıkarak insanlığın sonunu getirebilecek birer tehlikeye dönüşme potansiyeline sahip olmasından dolayı önemli bir faktör olarak göze çarpar. Bu durum, yapay zekanın bilimkurgu sinemasında kötü tarafı ele alınarak, insanlarda teknoloji korkusunun (teknofobi) oluşmasında etkili olabileceğini vurgulamaktadır. Bilimkurgu sineması teknolojik konuları ele alırken olumsuz yanları olduğu kadar olumlu yanlarını da ele alarak dengeli bir yaklaşım sergilemesi gerekmektedir.

KAYNAKÇA

- ABİSEL, N. (1995). Popüler Sinema ve Türler. Alan Yayıncılık: İstanbul.
- ACAR, E. (2007). Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Yapay Zeka. Altıkitap: İstanbul.
- AKKAYA, B., ÖZKAN, A. ve ÖZKAN, H. (2021). Yapay Zeka Kaygı (YZK) Ölçeği: Türkçeye Uyarlama: Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması. Alanya Akademik Bakış, 5 (2), 1125-1146
- AKŞİT, O. O. (2017a). Sinemada Özne Olarak Robotlar: Ben, Robot Örneği. laborComm 2014 Bildiriler Kitabı, 2017, 8, 1-9.
- AKŞİT, O. O. (2017b). Japon Anime Sinemasında Modernite Eleştirisi: Fantezi ve Bilim Kurgu Animeleri Üzerine Bir İnceleme. The Journal of Academic Social Science, 55 (55), 120-133.
- ALLMER, A. (2010). Sine Mekan. Varlık Yayınları: İstanbul.
- ALPTEKİN, B. (2021). Siberpunk Filmlerinin Tür Çözümlemesi: Blade Runner ve Ghost in the Shell Örneği. SDÜ İfade Dergisi.
- ANADOLU, B. (2019). Dijital Hikaye Anlatıcılığı Bağlamında Yapay Zekanın Sinemaya Etkisi: Sunspring ve It's No Game Filmlerinin Analizi. Erciyes İletişim Dergisi Uluslararası Dijital Çağda İletişim Sempozyumu Özel Sayısı, (1), 39-56.
- ARDIÇ, G. (2011). Amerikan Bilim Kurgu Sinemasında Zaman Yolculuğu Filmleri (1960-2010). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo TV Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- ARMES, R. (2011). Sinema ve Gerçeklik. (Çev. Zeynep Özen Barkot). Doruk Yayınları: İstanbul.
- ARSLAN, E., GÜRBÜZ, S. ve AYDIN, B. O. (2024). 2000 Sonrası Sinemada Yapay Zekanın Temsili. (Edt. ADIGÜZEL, Y. ve BOSTANCI, M.). Dijital İletişimi Anlamak, İçinde (ss.72-87). Palet Yayınları: Konya
- ARSLAN, T. ve KÖSEOĞLU, A. (2023). Sinemada Bir Tür Olarak Bilimkurgu Sineması: Distopya ve Tasarlanmış İnsanın Tasavvuru Üzerine Bir Analiz. Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, (34), 95-116.
- ATAYMAN, V. ve ÇETİNKAYA, T. (2016). Popüler Sinema'nın Mitolojisi. Ayrıntı Yayınları: İstanbul.
- AYNA, A. ve POSTALCI, İ. E. (2020). Bilim Kurgu Filmlerinde 60'lardan Günümüze Beden ve Mekan Algısına Dair Bir Okuma. Yıldız Journal of Art and Design. 7 (1), 2020, 1-29.
- BAĞIR, O. (2024). Sinesözlük Sinemaya Giriş. Karakarga Yayınları, 1. Baskı: İstanbul.
- BALCI, Y. (2023). Distopik Filmlerde İktidar ve Biyo-İktidar: The Island, In Time ve What Happened to Monday Filmleri Örneği. (Edt. MEDİN, B.) Sinema ve Sosyoloji: Sinemasal Evrene Sosyolojik Yaklaşımlar. Doruk Yayınları: İstanbul
- BASMACI, P. (2022). İdeoloji Perspektifinden Savaş Filmlerini Okumak: Midway ve Türk İşi Dondurma Filmlerinin Analizi. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 19 (3), 1385-1397.
- BATUR, Y. (1998). Bilimkurgu Sinemasında Şiddet ve İdeoloji. Kitle Yayınları: Ankara

- BAYER, E. Ç. (2021). Yapay Zekaya Ne Öğretiyoruz: Bilim Kurgu Sinemasında Kadın Robot Temsili. ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi (ODÜSOBİAD), 11 (2), 603-620
- BAYKAN, T. S. (2012). Hollywood Bilimkurgusunda Makine, Beden ve Teknofobi. Sinecine, 3 (1), 55-73.
- BERK, M. E. (2022). Transhumanizm ve Yapay Zeka Bağlamında “Transcendence 2014” (Evrin) Filminin İncelenmesi. Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8 (2) (2022), 148-166.
- BETTON, G. (1990). Sinema Tarihi Başlangıcından 1986’ya Kadar. (Çev. Şirin Tekeli). İletişim Yayınları: İstanbul.
- BİRİNCİOĞLU, Y. D. (2020). Sinema 4.0: Her (Aşk) Filmi Bağlamında Gerçeklik Temsili Sorunu. Kritik İletişim Çalışmaları Dergisi, 2020 İlkbahar -01(23-34).
- BOZ, M. ve TAKIMCI, D. (2019). Amerikan Post-Apokaliptik Bilimkurgu Sinemasında Kıyamet İdeolojisi (1924-2000). Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, Haziran (31), s. 377-403.
- BOZ, M. (2018). 2000 Sonrası Amerikan Post-Apokaliptik Bilimkurgu Sinemasında Kıyamet İdeolojisi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı Doktora Tezi.
- BUTLER, A. M. (2011). Film Çalışmaları. Kalkedon: İstanbul.
- CANTEKİN, A. (2023). Sanal Gerçeklik Kavramı: Sinemada Yarattığı Yenilikçi Dönüşümler.
- CEVHER, E. ve AYDIN, Y. (2020). Yapay Zekanın Şafağında Sinema: Morgan Filmi Fragmanı Örneği. Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, 8 (1), 614-642.
- CHERRY, B. (2014). Korku. Kolektif: İstanbul.
- ÇAĞATAY, H. (2019). Yapay Zeka ve Tekillik: Teknolojik Tekillik Bize Ne Kadar Yakın ve Neden Önemli. MetaZihin: Yapay Zeka ve Zihin Felsefesi Dergisi, 2 (2), 231-242.
- ÇAĞIL, F. (2025). Dijital Sinema Kavramı Çerçevesinde Sinemada Kameranın Geleceği. Yeni Medya Elektronik Dergisi, 9 (1), 31-49.
- ÇALIŞKAN, Ö. (2023). Bilim Kurgu Sinemasının Şimdiki Geçmiş Zamanı: Teknoloji, Beden ve Kimlik. Palet Yayınları: Konya.
- ÇOKER, N. B. (2016). Bilim Kurgu Sineması 1900-1970. Seyyah Kitap: İstanbul.
- DAĞ, A. (2018). Sinema ve Romanda Transhümanizm: Blade Runner Filmi ve Neuromancer Roman Örneği. Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi, 89-98
- DEMİR, S. T. (2021). Teknolojinin Neresindeyiz? Bilim ve Kurguda Gelecek-Zaman Tasavvurları. Bilim Teknolojileri Online Dergisi, Cilt: 12, Sayı: 47.
- DİKER, C. (2021). Bilgi, Duygu ve Arzunun Oluşturduğu Yapay Zeka’nın Belirsiz Geleceği: Artificial Intelligence” (2001) Filmi Örneği. TRT Akademi, 6 (13).
- DİLEK, G. Ö. (2019). Yapay Zekanın Etik Gerçekliği. Ankara Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, 2 (4), 47-59
- DOĞAN, M. (2023). Sinemada Yapay Zeka: Robotlarda Bilinç, Duygular ve Etik. Kültür ve İletişim, 26 (2), 318-343.
- EISENSTEİN, S. (2014). Film Biçimi. (Çev. Nijat Özön). Agora Kitaplığı: Ankara
- EK BEKTAŞ, E. H. (2017). Sinema ve Mekan İlişkisi Açısından Bilimkurgu Filmlerine Bir Bakış. Mimarlık ve Yaşam Dergisi, 2 (2), 2017, (201-218).

- ERÇETİN, A. ve ERDEM, T. (2022). 1960-1970'lerde Bilimkurgu Sinemasında Mobilya. *Journal of Communication Science Researchs*, 2 (2), 64-83.
- ERDEM, B. K. (2021). Yapay Zekanın Medya ve Yayıncılık Alanına Etkisi. *TRT Akademi*, 6 (13).
- ERDOĞAN, C. (2020). Televizyon Dizilerinde Yapay Zekanın Anlatımı: Person of Interest Örneği. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- EROL, V. (2013). Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri. İstanbul Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- FIELD, S. (2013). Senaryo: Senaryo Yazımının Temelleri. (Çev. Şerif Erol) Alfa: İstanbul.
- FULFORD, R. (2022). Anlatımın Gücü. (Çev. Ezgi Kardelen). Kolektif: İstanbul.
- GEVGİLİLİ, A. (2014). Çağın Sorgulayan Sinema. Bağlam Yayıncılık: İstanbul.
- GÜÇHAN, A. (2013). Frankenstein ve Orlan: Sinema ve Performans Sanatında Teknofobi. *Selçuk İletişim*, 3 (3), 58-65.
- GÜNAL, H. (2015). Distopik Filmler Üzerinden Mekansal Okumalar. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- GÜRAL, U. (2013). Sinema Tarihi. Detay Yayıncılık: Ankara.
- HARARİ, Y. N. (2019). 21. Yüzyıl İçin 21 Ders. (Çev. Selin Sıral). Kolektif: İstanbul.
- HASDEMİR, A. ve BERK, M. E. (2024). Bilimkurgu Filmlerinde Robot Temsiline Bir Bakış: 1980 ve Sonrası Filmler Üzerinden Bir İnceleme. *Konya Sanat Dergisi*, 7, 1-25.
- HATON, J. ve HATON, M. (1991). Yapay Zeka. İletişim Yayınları: İstanbul.
- HOLDEN, T. (2019). Film Yapımı Film Yapanlar İçin El Kitabı. (Çev. Ebru Berrin Alpay). Hayalperest Kitap: İstanbul.
- INDICK, W. (2011). Senaryo Yazarları İçin Psikoloji. (Çev. Ertan Yılmaz-Yeliz Karaaslan). Agora Kitaplığı: İstanbul.
- IRMAK, Ü. (2022). Transhümanizm Bağlamında Bilimkurgu Sinemasında Bedenin Temsili. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Tasarımı ve Bilişim Teknolojileri Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- KARABAĞ, M. (2021). Dijital Televizyon Platformlarında Yayımlanan Bilim Kurgu Dizilerinde Yapay Zeka Olgusu: Netflix Örneği. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı Doktora Tezi.
- KARAÇAY ARIN, E. (2020). İdeoloji ve İdeolojik Eleştiri Paradoksunda Sinema. Ege Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Medya ve İletişim Araştırmaları Hakemli E-Dergisi, (6), 70-90.
- KAVAS, B. (2022). 2000 Sonrası Bilimkurgu Sinemasında Robotların Cinsiyetlendirilmesi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- KAVUT, İ. ve OLGAÇ, E. (2023). The Technology of Fictional Space Designs in Dune Movies Investigation of Change in Time With Its Effect. *Journal of Interior Design and Academy*, 3 (1), 1-25.
- KOÇ, O. ve KASAP, M. (2019). Daha İyi Bir Dünya İçin Yapay Zeka. Doğan Kitap: İstanbul.

- KOLKER, R. (2011). Film, Biçim ve Kültür. (Çev. Fırat Ertınaz vd.). De Ki: Ankara.
- KURT, E. (2019). Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- KURZWEİL, R. (2016). İnsanlık 2.0. Tekillığe Doğru Biyolojisini Aşan İnsan. (Çev. Mine Şengel). Alfa Yayınları: İstanbul.
- KÜPELİ İĞDELİ, B. (2013). Mimarlık ve Bilim Kurgu Sineması İlişkisinin Ev Kavramı Üzerinden İrdelenmesi. Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- KÜRKÇÜ, N. (2022). Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk Mekanların Teknolojik Gelişmeler Sonucu Değişimi ve Gelecek Tasarım Anlayışı Üzerine Analizi. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü İç Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- MOLO, Ü. (2021). Artırılmış Sonsuzluk: Dijital Kalıntılar ile Ölümsüzleşme Arayışları. Kesit Akademi Dergisi, 7 (27), 82-98
- MONACO, J. (2002). Bir Film Nasıl Okunur? (Çev. Ertan Yılmaz). Oğlak Yayıncılık: İstanbul.
- ONARAN, A. Ş. (2013). Muhsin Ertuğrul'un Sineması. Agora Kitaplığı: İstanbul
- ÖKSÜZ, S. (Çev.) (2021). Düşünen Makineler Yaklaşan Yapay Zeka Çağı ve İnsanlığın Geleceği. Say Yayınları: İstanbul.
- ÖRÜM, E. ve DEMİR, Ö. (2021). Bilimkurgu Film Türünde Karakter Kimliklerinin İnşasında Bellek ve Zaman Olgularının Kullanımı: Blade Runner Filmleri Örneği. Sanat Dergisi, (37), 200-214.
- ÖVÜÇ, H. S. (2021). Bilim Kurgu Sinemasında Teknofobik Bir Anlatı Örneği Olarak "Frankenstein (1931)" Filmi. Türkiye Medya Akademisi Dergisi, 1 (2), 137154.
- ÖZÇELİK, İ. ve CAN, A. (2023). Tekillik ve Yapay Zeka Teknofobisi: I Am Mother Filmi Üzerine Bir İnceleme. Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 16-2 (2023), 31-43.
- ÖZMEN, C. (2019). Dijital Konfederalizm'den Teknolojik Tekillığe Giden Süreçte Bilgi Güvenliği ve "Uyarlanmış Gerçek" Kavramı: Kuramsal Bir Çalışma. Bilgi Yönetimi, 2 (2), 105-115.
- ÖZÖN, N. (2008). Sinema Sanatına Giriş. Agora Kitaplığı: İstanbul.
- ÖZÖN, N. (1984). 100 Soruda Sinema Sanatı. Gerçek Yayınevi: İstanbul.
- PARLAYANDEMİR, G. ve OĞUZCAN, D. (2023). Bilim Kurgu Sineması ve Öte(ki)si. Eğitim Yayınevi: Konya.
- PİRİM, H. (2006). Yapay Zeka. Yaşar Üniversitesi E-Dergisi, 1 (1), 81-93.
- ROBB, B. J. (2013). Sessiz Sinema. Kalkedon: İstanbul.
- RYAN, M. ve LENOS, M. (2012). Film Çözümlemesine Giriş. De Ki Yayınları: Ankara.
- RYAN, M. (2015). Sinema Politikaları: Söylem, Psikanaliz, İdeoloji. (Çev. H. Erkilic). Sinecine, 6 (2), s. 77-90.
- SANALAN, V. A., TELLİ, E., ÇELİK, E. vd. (2012). Bilgisayar Fobisi: Sebepler ve Sonuçlar Üzerine Bir Durum Çalışması. Akademik Bakış Dergisi, 30, 1-11.
- SAY, C. (2018). 50 Soruda Yapay Zeka. Bilim ve Gelecek Kitaplığı: İstanbul.
- SEÇMEN, E. A. (2020). Dijitalin Sineması Tasarım ve İçeriğin Dönüşümü. Doruk Yayınları: İstanbul.

- SERARSLAN, M. ve ÖZGÜR, Ö. (2011). Sinemada “Dünyayı Kurtarmak”: Türk Sinemasında Dünyayı Kurtaran Adam ve Oğlu. *Selçuk İletişim*, 6 (4), 31-47.
- SUCU, İ. ve ATAMAN, E. (2020). Dijital Evrenin Yeni Dünyası Olarak Yapay Zeka ve Her Filmi Üzerine Bir Çalışma. *E-Journal of New Media / Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4 (1), 40-52.
- TATLI, O. (2015). *Türkiye Sineması ve Sinemada Algı*. Akis Kitap: İstanbul.
- TDK Güncel Sözlük
- TONG, B. (2005). *Distopik Bilim-Kurgu Filmlerindeki Mekan Çözümlemeleri (19802000)*. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- TOPUZ, Ö. (2013). *Bilimkurgu Filmlerinin Mimari Açından Gelecekle İlgili Fikirleri Oluşmasına Etkisi*. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- UĞUR, S. (2019). *Sosyal Ağlar, Dijital Avatarlar ve Teknolojik Tekillik*. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 5 (2), 4-6
- ÜLTAY, E., AKYURT, H., ve ÜLTAY, N. (2021). *Sosyal Bilimlerde Betimsel İçerik Analizi*. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (10), 188-201.
- ÜNVER, B. (2020). *Distopik Bilim Kurgu Sinemasında Gelecek Mekanları ve Mimari Öngörüler*. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, Sayı: 24, 95-111.
- VİNCENTİ, G. (2008). *Sinema Yüzyılı*. (Çev. Engin Ayça). Evrensel Basım Yayın: İstanbul.
- YAKIN, İ. (2020). *Yapay Zeka ve Geleceğin Toplumu: Bilimkurgu Sineması Üzerinden Bir Yakın Gelecek Tasavvuru*. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Yapı ve Sosyal Değişme Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- YETKİN, M. O. (2021). *İrkçilik Bağlamında ‘Elite’ Dizi Filminin Eleştirel Söylem Analizi*. *OPUS International Journal of Society Researches*, 17 (34), 14871521.
- YETKİNER, B. ve ÖZDEMİR, N. (2022). *Sinemada Transhümanizm ve Yapay Zeka*. *Academic Journal of Information Technology*, Güz, Cilt: 13, Sayı: 51.
- YILDIRIM, A. ve ŞİMŞEK, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık: Ankara.
- YILMAZ, M. ve TURAN, S. N. (2018). *Zeka Yapay Ama Aşk Doğal: Bilim Sinemasında Yapay Zeka-İnsan Aşkının Temsili*. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (AKİL) Aralık (30), s. 281-300.

İNTERNET KAYNAKLARI

- URL-1 <https://frpnet.net/makaleler/bilimkurgunun-alt-turleri> (Erişim Tarihi: 07.03.2025).
- URL-2 https://www.acikbeyin.com/bilimkurgunun-alt-turleri3/?srsltid=AfmBOoorCCu_56yFDb3TyVLePKV2wZ6s387DpmWikElJKSbWQUMkYAP (Erişim Tarihi: 07.03.2025)
- URL-3 <https://www.acikbeyin.com/bilimkurgunun-alt-turleri-4/> (Erişim Tarihi: 19.05.2025).