



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

# 2000 SONRASI BİLİM KURGU FİMLERİNDE TEKNOFOBİ VE NOSTALJİ

Pınar DÜNDAR

Doktora Tezi

Ankara, 2024



2000 SONRASI BİLİM KURGU FİMLERİNDE TEKNOFOBİ VE NOSTALJİ

Pınar DÜNDAR

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü

İletişim Bilimleri Anabilim Dalı

Doktora Tezi

Ankara, 2024

## TEŞEKKÜR

Yaşamdaki her tür mücadele gibi bu tez de yalnızca tek bir kişinin yalın bir akademik çalışmasının değil, bir dayanışma ve paylaşımın sonucu aynı zamanda. Bu nedenle hem akademik hem de manevi anlamda bana destek olan herkesin bu tezde emeği var.

Öncelikle, tüm süreç boyunca beni adım adım destekleyen ve yol gösteren tez danışmanım Çağla KARABAĞ'a sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Tez izleme komitesinde yer alan ve beni her zaman teşvik eden Prof. Dr. Semire Ruken Öztürk'e ve Dr. Öğr. Üyesi Göze Orhon'a, tez jürisinin diğer üyeleri Doç. Dr. Eren Yüksel'e ve Doç. Dr. Evren Sertalp'e değerli öneri ve eleştirileriyle teze sundukları önemli katkılar için çok teşekkür ederim.

Sevgili dostlarım Bedia GEYİKÇİOĞLU ERBAŞ'a, Levent İLKAY'a, Burcu AKYOL'a, Oğuzhan GÜNAYDIN'a, Murat ERDEREN'e ve Buket BAŞMANAV'a her zaman yanımda oldukları ve en umutsuz zamanlarımda beni destekledikleri için sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. İyi ki varsınız.

Enerjisi ve moral desteğiyle doktora başlamamda etkili olan ve bu süreçte desteğini hiç esirgemeyen Kübra GÖKDEMİR'e, zor zamanlarımda beni yalnız bırakmayan Özlem AK'a ve İlay SEZER'e,

Konu nesnesini kaçırdığımda beni bıkmadan usanmadan uyararak, tanımış olmaktan büyük mutluluk duyduğum değerli ve bilge dostum Bayram YILMAZ'a,

Bu süreçte benden hiç vazgeçmedikleri için iş arkadaşlarım Murat KÖREKE'ye ve Ebru SOYUYÜCE AYDIN'a,

Birlikte ders aldığım, tez yazım sürecini benimle birlikte aynı zaman diliminde deneyimleyerek akademik paylaşımlarıyla bana destek olan arkadaşım Sinem ŞAHİN YEŞİL'e çok teşekkür ederim.

Ve tabii ki bu zorlu süreci benimle paylaşan ve her zaman yanımda olan sevgili ve çok değerli anneme, babama, ağabeyime, Candy'ye ve tatlı tontişim Ayla'ya varlıkları için şükran borçluyum. Onların sevgisi ve güveni olmadan bu başarıya ulaşamazdım.

## ÖZET

DÜNDAR, Pınar. 2000 Sonrası Bilim Kurgu Filmlerinde Teknofobi ve Nostalji, Doktora, Ankara, 2024.

Bu çalışmada 2000 sonrası distopik bilim kurgu filmlerinde teknofobinin nasıl ve neden ortaya çıktığı tartışmaya açılacaktır. Tartışmada teknoloji karşısında duyulan korkunun başlıca kaynağının sınırların "ihlal edilmesi" ya da belirsizleşmesi olduğu varsayımından yola çıkılmaktadır. Bilim kurgu filmlerinin birçoğunda söz konusu sınırlardan kasıt özellikle insan-yaratıcı ve insan-insan olmayan arasındaki sınırlardır. Teknoloji korkusunu işleyen temsillerde her iki sınırın da belirsizleşmesi insanın genel anlamda kurulu "doğal" düzeni ve "doğal olan"ı "bozmasıyla" sonuçlanmaktadır. "İnsan ve "insan olmayan"ın karşılaşması bilinmeyenin tekinsizliğine işaret ettiği gibi insanın yaratıcı rolüne girmesi de benzer biçimde öngörülemeyen sonuçlara yol açması bakımından tanımlanamayan bir tehlike içerir. Dolayısıyla, doğallığın bozulması etrafında biçimlenen teknofobi temalı metinlerin vurgusu genellikle "bilinmeyen"in yarattığı tehlike ve bu tehlikenin ya insanlığın sonunu getireceği ya da 'alşıldık olan/bilinen'in dışında, risk dolu bir yeni düzen yaratacağı endişesi üzerindedir. Her iki sınırın ihlal edilmesi "yitirilmiş" olanın yeniden çağırılmasına yönelik bir çabayı ortaya çıkarmaktadır. Bu çaba "nostalji" tanımıyla paralellik göstermekte ve buna bağlı olarak muhafazakârlık tartışmasını beraberinde getirmektedir. Çalışmaya konu olan filmler incelendiğinde, 'zaman ve mekân', 'bellek, 'kimlik', 'beden' ve 'duygu' kavramlarının nostaljik yönelimde merkezî bir yerde durduğu, bu kavramların eklemlendiği ruh, duygu ve "öz"e yapılan vurgunun, "doğal" olanı koruma güdüsünü ve filmlerin modernite ile birlikte postmodernite eleştirisini de besleyen bir role sahip oldukları görülmüştür. Öte yandan, teknofobi temalı distopik kurguların, eleştirisini teknolojiye ve onun yarattığı distopik sonlara yöneltmesi ve buna bir çözüm olarak geçmişi çağırması muhafazakâr söylemleri pekiştirirken, geleneksel kabullerle birlikte gelen ayrımcılık pratiklerini de yeniden üretmekte, 'şimdiki zaman'ın "risklerinin" altında yatan ve geçmişten gelen nedenlere dair eleştirel bakışı kapatmaktadır.

### Anahtar Sözcükler

Bilim kurgu, teknofobi, nostalji, sınır, muhafazakârlık

## ABSTRACT

DÜNDAR, Pınar. *Technophobia and Nostalgia in the Post-2000 Science Fiction Films*,  
Doktora, Ankara, 2024.

In this study, it will be discussed how and why technophobia emerged in dystopian science fiction movies produced after the year 2000. The discussion is initiated based on the assumption that the primary source of fear in the face of technology is the transgression or blurring of boundaries. In most science fiction films, these boundaries are chiefly understood as distinctions between humans and their creators, as well as between humans and non-human entities. In representations with technophobic themes, the blurring of both sets of boundaries inevitably results in the disruption of the overarching 'natural' order and the disruption of what is considered 'natural.' The encounter between 'human' and 'non-human,' as well as the entry of humans into creative roles, is not only alluded to as indicative of the uncanniness of the unknown but is also seen as encapsulating an unforeseeable danger. Thus, the emphasis in technophobic representations, shaped around the disruption of naturalness, is often placed on concerns related to the threat posed by the 'unknown,' and the concern that this peril may either herald the end of humanity or usher in a novel, risk-laden order outside the realm of the familiar and the known. The transgression of both sets of boundaries prompts the concerted effort to rekindle what has been 'lost.' This effort bears a parallel to the notion of 'nostalgia' and, consequently, brings discussions surrounding conservatism to the fore. Upon an examination of the films under scrutiny, it becomes evident that concepts such as 'time' and 'space,' 'memory,' 'identity,' 'body,' and 'emotion' occupy a central position within the nostalgic orientation. The emphasis placed on the soul, emotion, and the 'self' where these conceptual domains intersect significantly contributes to the impulse to preserve the 'natural' and concurrently fuels critiques of modernity, complementing postmodern critiques within these cinematic works. However, it is crucial to note that dystopian narratives with technophobic themes, while directing their criticism towards technology and its resulting dystopian conclusions and evoking the past as a potential solution, inadvertently reinforce conservative discourses. Simultaneously, they perpetuate discriminatory practices that accompany traditional conventions, thereby obscuring a critical perspective on the underlying reasons for the 'risks' of the 'present' and the historical factors contributing to such discriminatory practices.

### Keywords

Science fiction, technophobia, nostalgia, boundary, conservatism

## İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR .....	i
ÖZET .....	ii
ABSTRACT .....	iii
İÇİNDEKİLER .....	iv
ŞEKİLLER DİZİNİ .....	vi
GİRİŞ .....	1
<b>1. BÖLÜM: TÜR OLARAK BİLİM KURGU .....</b>	<b>17</b>
<b>1.1. BİLİM KURGUNUN KÖKLERİ VE BİLİM KURGU SİNEMASININ GELİŞİMİ .....</b>	<b>17</b>
1.1.1. Bilim Kurgunun Tanımı ve Temel Özellikleri .....	17
1.1.2. Tür Filmleri ve Sinemada Bilim Kurgu .....	21
1.1.3. Bilim Kurgunun Toplumsal Yönü .....	26
<b>1.2. BİLİM KURGU SİNEMASININ ÜTOPİK VE DİSTOİK EVRENLERİ .....</b>	<b>29</b>
<b>1.3. “VAR”LIĞIYLA VE “YOK”LUĞUYLA TÜRKİYE’DE BİLİM KURGU SİNEMASI .....</b>	<b>35</b>
<b>2. BÖLÜM: ZAMANIN RUHU OLARAK TEKNOFOBİ, NOSTALJİ VE MUHAFAZAKÂRLIK .....</b>	<b>45</b>
<b>2.1. İLERİ TEKNOLOJİ VE KORKULAR .....</b>	<b>45</b>
<b>2.2. POSTMODERN ÇAĞDA TEKNOFOBİ .....</b>	<b>59</b>
<b>2.3. TEKNOFOBİ VE BİR ÇATIŞMA ALANI OLARAK POST HÜMANİZM: İNSAN-MAKİNE VE İNSAN-YARATICI SINIRI .....</b>	<b>66</b>
<b>2.4. TEKNOFOBİ, NOSTALJİ VE MUHAFAZAKÂRLIK .....</b>	<b>74</b>
<b>3. BÖLÜM: 2000 SONRASI BİLİM KURGU FİLMLERİNDE TEKNOFOBİ, NOSTALJİ VE MUHAFAZAKÂRLIK .....</b>	<b>90</b>
<b>3.1. FİMLERDE ZAMAN-MEKÂNIN İNŞASI VE NOSTALJİ .....</b>	<b>98</b>

<b>3.2. FİLMLERDE İNSANIN ÖZÜ: BELLEK, KİMLİK VE NOSTALJİ.....</b>	<b>114</b>
<b>3.3. TEKİNSİZLİĞİN UNSURLARI OLARAK DUYGU VE BEDEN .....</b>	<b>128</b>
<b>SONUÇ .....</b>	<b>150</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>159</b>
<b>EK 1. FİMLERİN KÜNYELERİ .....</b>	<b>176</b>



## ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: Nathan'ın bakir doğa içindeki "modernlik anıtı" evinin uzaktan görüntüsü. Görüntüde yer alan çanak anten, teknoloji yapıntısı olarak, ağaçlarla tam bir zıtlık oluşturmakta ( <i>Ex Machina</i> , 00s: 11 dk: 20s).....	102
Şekil 2: Gün doğumu ( <i>Promethes</i> , 01s:04dk:20s).....	103
Şekil 3: Klon Kohei'nin, çocukken ölen kardeşini aramak için çıktığı yolda gördüğümüz manzaralardan biri. ( <i>Clone Returns Home</i> , 1s.00dk.16s.) .....	104
Şekil 4: <i>Buğday</i> 'da Erol ve Cemil'in yolculukları sırasında karşılaştıkları çorak arazi görüntülerinden biri (00s:43dk:17s).....	104
Şekil 5: Yabancı kadın ve kızın anne droidden kaçıışı sırasında geçtikleri arazi. Dış mekân tamamen kurumuş ağaçlar üzerinden yoklukla betimlenmiş ( <i>I am Mother</i> , 01:18:46).....	105
Şekil 6: Nathan'ın evindeki yeraltı koridorlarından biri ( <i>Ex Machina</i> , 01s:00dk:43s). .....	106
Şekil 7: <i>Buğday</i> 'da, filmin başında Fida adlı kız çocuğunun teste götürüldüğü koridor ( <i>Buğday</i> , 00s:02dk:15s). .....	106
Şekil 8: Android David'in uzay gemisi içindeki koridorlardan birinde, arkadan görünümü ( <i>Prometheus</i> , 00s:09dk:41s).....	107
Şekil 9: Droid anne ve kızın içinde yaşadığı steril ve teknolojik üs benzeri mekânın geometrik yapıdaki koridorları ( <i>I am Mother</i> , 01:14: 40).....	107
Şekil 10: Kaza sonucu uzay boşluğuna savrulan Kohei ( <i>Clone Returns Home</i> , (00s:37dk:35s). .....	109
Şekil 11:Kohei'nin, ölen ikiz kardeşi yerine koyduğu kendi astronot kıyafetini eve götürme yolculuğu ( <i>Clone Returns Home</i> , 1s.17dk.20s).....	113

Şekil 12: <i>Clone Returns Home</i> 'da aynı yolculuktan bir başka sahne (1s.46dk.00s).....	113
Şekil 13: Geniş açılı bu çekimde, Dr. Erol Erin ve Cemil'in yolculuğu sırasında başlayan asit yağmuru ile birlikte kasvetli bir atmosfer oluşur ( <i>Buğday</i> , 01s:12dk:28s). .....	113
Şekil 14: Klone Kohei'nin uyanışı. ( <i>Clone Returns Home</i> , 01:20:59) .....	133
Şekil 15: Ava'nın kendini dışarıda hayal ettiği sahne ( <i>Ex Machina</i> , 00:51:46).133	
Şekil 16: David'in elinin ucunda, daha sonra Charlie'nin içkisine atacağı DNA örneğini taşıyan bir sıvı vardır. Parmak ucunda bu sıvıyı tuttuğu karede hem tüm odağı parmağa ve bir DNA parçasına alması ve yaratımın bu parçayla başladığını vurgulaması hem de aslında bir Android olan David'in tüm kıvrımlarıyla birlikte sahici parmak görünümü çarpıcıdır ( <i>Prometheus</i> , 00s:51dk:57s). .....	134
Şekil 17: David'in parmak ucunda tuttuğu sıvının yakından görünümü ( <i>Prometheus</i> , 00s:51dk:53s).....	134
Şekil 18: Ava'nın ayna karşısında farklı açılardan görüntüsü ( <i>Ex Machina</i> , 01s:35dk:59s). .....	139
Şekil 19: Ava'nın ayna karşısındaki görüntüsü ( <i>Ex Machina</i> , 01s:36dk:54s). .139	
Şekil 20: Sürekli gözetim altındaki Ava'nın şeffaf duvarlar ardında bir odada tutulması ve filmin önemli bir süresince Ava'nın ne kadar "insan" olup olmadığını anlaması için oraya gönderilen Caleb'la Ava arasındaki tek engelin yalnızca bu şeffaf paravan olması, makine ile insan arasındaki kalın sınırların ortadan kalkmasının bir sembolü olarak okunabilir. ( <i>Ex Machina</i> , 00s: 50dk:48s). .....	141

## GİRİŞ

Kavramsal ifadeler tarih boyunca yaşanan krizlerin, ekonomik ve teknolojik ilerlemelerin yol açtığı huzursuzlukla birlikte, önceden sabitlenmiş ya da alışlagelmiş düşünce ve yaşam tarzlarının yerinden edilmesine verilen yanıtlarla ilişki içindedir. Bu yanıtlar belki de en radikal bireysel ya da toplumsal kararlara ya da dramatik tepkilere neden olabilecek korku ve kaygı gibi güçlü duygulardan beslenir. Bu duyguları uyandıran unsurlar elbette tarihsel ve kültürel koşullara göre çeşitlilik gösterebilir. Nasıl ki iletişim biçim ve araçlarının kökten değişimiyle kitle kültürünün sosyal ve ideolojik etkilerine yönelik endişeler 'kültür endüstrisi' kavramını ortaya çıkardıysa, modernite ve sonrasında teknolojinin hızla değişmesi ve insanın kendi yarattığı risklerle kuşatıldığı görüşü 'risk toplumu' kavramını gündeme getirmiştir. Bu çalışmanın ortaya çıkışında ise teknolojinin insanlığı tehdit eden bir risk faktörü olarak görülmesi etkili olmuştur.

Özellikle 2000 sonrasındaki teknolojik gelişmelerin, etik sorunlar ve komplo teorileri etrafında dönen ve bir güvensizlik hattında ilerleyen tartışmalara konu olmasının, beni teknolojinin bir korku unsuru olarak ele alınması üzerinde düşünmeye ittiğini söyleyebilirim. Bu itkinin merkezinde ise bu tartışmaların kötümser tarafında olanların çözümü geçmişe öykünmede bulmasının ne tür anlamları yeniden ürettiği yatıyordu. Böyle bir düşünce sürecinde, son dönemde hızla alevlenen söz konusu tartışmaların zeminini oluşturan gelişmeler, 'zamanın ruhu'nu anlamak açısından önemli bir referans noktasıydı. Bunların en başında sosyal medya, dijital bilgi depolama ve biyoteknoloji alanındaki gelişmeler geliyordu. Bu gelişmelerin etrafında dönen tartışmalar ve ilişkilendirildikleri olumsuzluklar "şimdiki zaman"ın kaygılarını bütünsel olarak görmemi sağlarken, geçmişin sağaltıcı rolüne yapılan göndermelerin de nereden beslendiğini anlamak açısından önemliydi.

Her şeyden önce, insan artık yalnızca kapladığı fiziksel alan olarak bir popülasyonun değil, dijital bir evrenin de parçası. Bu durum, alışkın olunan

dünyanın dışında, başka türden bir evrenle “tanışma”nın bilinmezliklerinden doğan tartışmaları beraberinde getirmekte. Örneğin, Facebook (2004), Twitter (2006) ve diğer sosyal medya platformları, insanların dünya genelinde iletişim kurma biçimi ve içerik paylaşımında yeni bir alan açarken, YouTube, Google gibi platformlar bilgi edinme ve bilginin paylaşım biçimini de değiştirdi. Böyle bir süreçte, bilgi ve haber kaynakları gazete, televizyon ve kütüphanelerden arama motorlarına, çevrimiçi gruplara ve sosyal medya ağlarına dönüştü (Kalogeropoulos, 2019; De Lara vd., 2017; Walker ve Matsa, 2021). Ancak bu gelişmelerin yarattığı bilgiye erişimde çeşitlilik ve kolaylık ilk başta bir fırsat olarak görülse de yeni iletişim teknolojilerinin getirdiği bu olanaklar günümüzde ‘yankı odası’<sup>1</sup> (Sunstein, 2007), ‘filtre balonu’<sup>2</sup> (Pariser, 2011, s. 12-13), ‘dezenformasyon’ (Paavola vd., 2016, s. 102-104; Allcott & Gentzkow, 2017, s. 2; Iyengar ve Massey, 2019, s. 7657) ve kutuplaşma (Meeker, 2019, s. 180; O’Callaghan vd., 2015) gibi kavramlar etrafında dönen tartışmalara ve yalnızca dijital medyanın değil, geleneksel bilgi kaynaklarına olan güvenin de sorgulanmasına neden olmaktadır.

Verilerin internet üzerinde depolanmasına ve erişilmesine olanak sağlayan Google Cloud gibi bulut bilişim sağlayıcıları ise verinin “hamallığının” ortadan kalkması açısından yaşamı kolaylaştıran bir başka teknolojik yenilikti. Ancak kısa sürede, veri depolarında ve sosyal medyada paylaşılan kişisel verilerin şirketler ve hükümetler tarafından kullanımı, mahremiyeti erozyona uğratarak veri gizliliğine ilişkin endişelerin hedefi oldu. Nitekim, bir yandan kişilerin verilerinin kâra dönüştürülecek bir yatırım olarak görüldüğü yeni bir kapitalizm biçimi ortaya çıkarken, diğer yandan, bu veriler gizliliğin ihlali ilkesi ile birlikte ‘veri sömürgeciliği’ (Couldry ve Mejias, 2019a, s. xiii) ve ‘gözetleme kapitalizmi’

<sup>1</sup> Terim, temel olarak homojen bir içeriğe maruz kalmak olarak tanımlanabilir. Sunstein'a göre internet başta olmak üzere yeni teknolojiler kişilerin sürekli kendi fikirlerine benzer ya da bu fikirleri destekleyecek içeriklere maruz kalarak “kendi seslerinin yankılarını duymasına”, böylelikle toplumun farklı düşünen diğer gruplardan izole olmalarına neden oluyor (2007).

<sup>2</sup> Eli Pariser tarafından popülerleşen terim, insanların kim olduğunu ve bundan sonra ne yapmak istediğini bilen bir dünya illüzyonunda, pek çok internet platformunun tahmin/öneri motorları olarak görev yapan internet filtrelerinin etkisini tanımlamak için kullanılıyor (Pariser, 2011, s. 10). Bu öneriler yoluyla, platformun kullanıcılarına sürekli önceki seçimlerine benzer içerikler sunuluyor.

(Zuboff, 2015) gibi sorunsalların öznesi haline dönüştü. Bu durum, kimilerine göre insan yaşamının özerkliğinin ve özgürlüğün temelini tehdit edecek şekilde zayıflatılması anlamına gelirken (Couldry ve Mejias, 2019a, s. xiii), kimilerine göre ise “meşru otoritenin yokluğu” ‘Büyük Öteki’ne alan açarak, ona yaptırım ve denetlemeden bağımsız bir kontrol etme olanağı sağlıyordu (Zuboff, 2015). Bunun yanı sıra, devlet destekli bilgisayar korsanlığı da kişisel ve kurumsal verilerin güvenliğine ilişkin korkuları artırmış ve çevrimiçi sistemlere olan güveni zayıflatmıştı (Rosen, 2013; Clarke ve Knake, 2010).

Bu gelişmelerin yanı sıra, bu çalışmanın da konusu ile doğrudan ilişkili olan en önemli gelişmeler belki de yapay zekâ ve biyoteknoloji alanlarında gerçekleşti. Öyle ki, 21. yüzyılda sağlık hizmetlerinden finansa, içerik üretiminden anlık çeviriye kadar birçok sektörde önemli uygulama alanları bulan yapay zekâ, öngörülenden daha hızlı bir şekilde gündelik yaşamın bir parçası haline geldi. Ancak geçtiğimiz süreçte, bir yandan verimlilik artışı ve yenilik vaat ederken, diğer yandan insan iş gücüne olan ihtiyacı azaltma (McClure, 2018) ve insan gözetimi olmadan “özerk” kararlar alma potansiyeli, ‘algoritmik adalet’<sup>3</sup> (Chen vd., 2023) ve önyargı temelli tartışmalar yapay zekânın uygulama alanları ve denetimi ile ilgili endişeleri gündeme getirdi. Bu konuda son dönemde hakkında en çok konuşulan gelişme Türkçeye “Üretken Önceden Eğitilmiş Dönüştürücü” olarak çevrilen GPT adlı yapay zekâ modelleri oldu. Son birkaç ay içinde milyonlarca kullanıcı sayısına ulaşan bu modellerin ürettiği içeriklerin telif hakkı sorunu, önyargıları pekiştiren içerik üretimi ve içeriğin kötü niyetle kullanımı hala tartışılan konular arasında. Yapay zekâ alanındaki gelişmeler, insanın yaptığı pek çok işi zihinsel olarak yapabiliyor olması nedeniyle insan tanımına ve kabul gören değerlerin yitimine yönelik soruları da gündeme getirdi.

Biyoteknolojide ise CRISPR-Cas9<sup>4</sup> gibi genom düzenlemeyi de içeren teknolojiler özellikle tıp ve tarım uygulamalarında bir devrim oldu. Bir

<sup>3</sup> Kavram, bireylere veya gruplara orantısız zarar verebilecek makine öğrenimi tahminlerinden kaynaklanan adaletsizliği tanımlamak, ölçmek ve azaltmak için kullanılıyor (Chen, 2023, s. 721).

<sup>4</sup> Genetik düzenleme veya gen düzenleme olarak bilinen bir teknoloji seti olan genom düzenleme, bilim insanlarına bir organizmanın DNA'sını değiştirme olanağı sunmaktadır. Bu

organizmanın DNA'sını değiştirmeye imkân veren bu teknolojiler, iklim değişikliği ve tarım arazilerinin azalması tehdidi karşısında yüksek verimle ürün elde etmenin yolunu açmıştı. Ancak genetiği değiştirilmiş tohumlar, toprak ve canlılar üzerindeki olumsuz etkileri etrafında dönen ve biyoçeşitliliği de içine alan tartışmaları doğururken, bu sorunlar aynı zamanda ekolojik kaygılara da sirayet ederek zaten var olan iklim değişikliği tartışmalarına eklemlendi. Böyle bir teknolojinin tıp alanında sağladığı en önemli olanaklardan biri ise genetik hastalıkları tedavi etme potansiyeli taşımasıydı. Bunun bir sorunsal olarak etik tartışmalara dahil olması da gecikmedi elbette. Genomda istenmeyen değişikliklerin oluşması, bilgilendirilmiş onamların kimden ve nasıl alınacağı (Shinwari vd., 2018), embriyo genomu düzenlemesi yoluyla “normal” insan özelliklerinin “geliştirilmesi”, diğer bir ifadeyle “tasarlanmış bebeklere” izin verilip verilmeyeceği ve bu teknolojilerin olası kötüye kullanımı, hala söz konusu tartışmaların merkezinde yer alıyor.

Sonuç olarak, 21. yüzyıla geldiğimizde, yaşamı çeşitli yönlerden dönüştüren teknolojik yeniliklerde az önce de örneklerini verdiğim, benzeri görülmemiş bir artış ve çeşitliliğe tanık olduk. Bu dönüşüm, sağladığı yararlar nedeniyle bir yandan coşkuyla kutlanırken, öte yandan korkuyu ve güven erozyonunu da beraberinde getirerek, kurumların ve bireylerin teknolojiyle karmaşık bir etkileşime girmesine yol açtı. Bir yandan geleneksel kurumların otoritesi sarsılmaya ve merkezî denetim parçalanmaya başlarken, diğer yandan gelişen değişim ve dönüşüme dirençle birlikte “geçmiş” vurgusu her zaman gündemde oldu.

Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda, insanlığın günümüzde etik değerler, kişisel verilerin korunması, teknolojinin küresel ölçekte neden olduğu

---

teknolojiler, genetik materyalin belirli noktalara eklenmesine, çıkarılmasına veya değiştirilmesine olanak tanır. CRISPR-Cas9 bu türden genom düzenleme yaklaşımları arasında en bilineni. Kısaltma, clustered regularly interspaced short palindromic repeats (kümelenmiş düzenli aralıklı kısa palindromik tekrarlar) ve CRISPR ile ilişkilendirilen protein 9'a (CRISPR-Cas9) karşılık gelmekte. CRISPR-Cas9 sistemi, diğer genom düzenleme yöntemlerinden daha doğru ve verimli olması, aynı zamanda daha hızlı ve ekonomik olması nedeniyle bilim dünyasında büyük bir ilgi uyandırmıştır. Daha fazla bilgi için bkz: <https://medlineplus.gov/genetics/understanding/genomicresearch/genomeediting/>

ekolojik felaketlere topyekûn maruz kalma, iklim krizi ve teknolojiye uyumlanma sırasında “biricikliğini koruma” gibi birbirinden farklı ancak aynı zamanda birbirini besleyen kaygı unsurları arasında bir denge kurmakta zorlandığı bir çağı yaşadığı söylenebilir. Böyle bir ortamda, tüm dünyada ifade özgürlüğü ve alternatif yaşam tarzlarına karşıt bir konumda yükselişe geçen yeni sağ hareketlerin de bu tür kaygıları körüklediği bir gerçek. Bu bağlamda, yeni sağ politikaların çağırdığı göçmen karşıtlığı, insan merkezilik ve homofobik söylemler ile teknolojiyle yerinden edildiği iddia edilen değerlere kavuşmanın ancak geçmişe dönüş yoluyla mümkün olacağı inancı arasında bir paralellik kurmak mümkün. Yeni sağ hareketlerin politik platformlarına ve söylemlerine sıkça dahil edilen “ayırıcı ve dışlayıcı ideolojilerin teknoloji ve onun yarattığı sonuçlar” kılıfı altında yeniden canlandırılması da bir o kadar olası. Böyle bir perspektifte, insanın biricikliğinin de temel bileşenlerinden olarak görülen bedenle birlikte yaratım ediminin, muhafazakârların elinde işlevsel bir araca dönüşmesi tesadüf değil. Teknolojinin böylesi bir ortamda “doğallıktan kopuş”un sorumlusu olarak gösterilmesi, bunun asıl sorumlu özne olan insanı görünmez kılma girişiminin bir parçası mı olduğu sorusunu akla getirmekte.

Dolayısıyla, bu çalışmanın çerçevesi, teknolojiye karşı kaotik olarak nitelendirilebileceğim böyle bir gelişmeler zinciri ve etraflarında dönen tartışma bulutu içinden süzülerek çıktı. Böyle karmaşık bir etkileşimin hem öznelerinden biri hem de izleyicisi olarak girdiğim düşünsel süreçte, bugünün korku unsurlarının geçmişte tartışılan unsurlara göre hem çok çeşitli olması hem de hızla değişmesi ve dönüşmesi 2000’li yıllardaki teknofobi tartışmasını çok boyutlu bir hale getiriyor ve üretilen anlamları daha katmanlı bir zeminde ele almama olanak sağlıyordu. Öte yandan, tartışmayı yalnızca günümüz çağını içeren dar bir tarihsellik içine kapatmak, çalışmanın teorik bölümünü eksik bırakacaktı. Nitekim, bilimsel gelişmelere ve teknolojiye karşı direnç 2000 sonrasına özgü bir durum değildi.

Sanayi Devrimi bilimin gündelik hayatta belirgin biçimde görünür hale geldiği, dolayısıyla toplumu nasıl dönüştürdüğünün yoğunlukla tartışıldığı bir dönemdi.

Bu dönem, Castells'in de belirttiği gibi, doğal kaynaklardan insan yapımı makineler yoluyla enerji üretme yeteneğine dayalı bir teknolojik dönemi ifade ediyordu; doğaya bağımlılık azalmış, insanların doğa üzerindeki etkileri ise giderek artmıştı. Böyle bir ortamda, köyden kent yaşamına geçişle birlikte toplumda "yitirilenlere" dair endişelerin bir benzerini Durkheim'ın toplumdaki normatif kural ve değerlerin zayıflamasına karşı kullandığı 'anomi' kavramında, Simmel'in sanayileşmeyle birlikte bürokratikleşme karşısındaki çekincelerinde (Wilson, 2015, s. 482), Weber'in (2004) "dünyanın büyüünün bozulması" ifadesinde ya da Giddens'in 'risk toplumu' (2002) kavramında görmek mümkündür. Bu nedenle, pek çok sosyal teori düşünürü, modernite ile birlikte bilimsel ilerlemenin toplumdaki etkilerini kaygıyla karşıladığından, burada kısaca teknoloji korkusu olarak tanımlayacağım teknofobiyi tartışmak, aynı zamanda modern endüstri toplumunu ve teknoloji ile birlikte geçirdiği dönüşümü birlikte düşünmeyi gerektiriyordu. Nihayetinde, sorumlu özne olarak sunulan unsurlar değişse de tüm zamanlarda teknolojiye karşı direnç korkuyla birlikte bir geçmişe dönüşü çağırıyor ve üretilen anlamların muhafazakâr değerlerle ilişkisi paralellik gösteriyordu. Dolayısıyla, bu türden bir tarihsellik, çalışmanın teknofobi tartışması ve nostalji ile ilişkisinin moderniteden başlayan ve postmodernizme uzanan bir hatta kurulmasının daha uygun olacağına karar vermemde etkili oldu. Bu doğrultuda teknofobi, teknolojinin distopik bir sonun başlangıcı olduğu varsayımına farklı bir yerden bakmak için çalışmanın merkezî kavramı olarak seçildi.

Teknofobi, Aydınlanma eleştirisinden yapay zekâ uygulamalarına uzanan bir hatta, uzun bir tarihsel süreç içinde gelişen ve bilimsel ilerlemenin getirdiği teknolojinin insanın kontrolünden çıkacağına dair varsayımdan beslenen kaygı ve korkuları imler. Bu bağlamda, ilkin bilgisayar korkusu olarak literatürde kendine yer bulan teknofobi, kabaca yeni teknolojilerin reddine ve bu teknolojilerin kullanımından kaçınma haline karşılık gelmektedir (Osiceanu, 2015, s. 1138). Bu çalışma ise 2000'li yıllarda çekilen bilim kurgu filmlerindeki teknofobinin başlıca kaynağının sınırların "ihlal edilmesi" ya da belirsizleşmesi olduğu varsayımından yola çıkmaktadır. Öte yandan, filmlerin ihlal edildiği ya da



belirsizleştirdiğini iddia ettiği sınırı nerede başlatıp nerede bitirdiğini, diğer bir ifadeyle, o sınırı belirleyen “doğal” tanımını nerede kurduğunu tartışmaya açmak önemlidir. Çünkü filmlerin “doğal” tanımı, aynı zamanda bu tanımı paylaşanları kendi içinde birleştirirken, tanımın dışında kalanları “öteki”leştirdiğinden, “öz”cülüğe ve ayrımcılığa kapı açan bir role sahiptir.

Son dönemde distopik kurguların popüler olmasına da dayanarak, filmlerin, “muhtelif temsil biçimlerinin, toplumsal gerçekliğin nasıl kavranacağını, daha da fazlası, ne olacağını belirlemek için birbirleriyle yarıştığı bir kapışma zemini olması” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 37-38), bu çalışmada araştırma malzemesi olarak bilim kurgu filmlerini seçmemde etkili olmuştur. Filmler, Ryan ve Kellner’in de belirttiği gibi “ülkelerin ekonomik, politik ve toplumsal kriz dönemlerinde yaşanan kaygı, gerginlik, umut ve korkuların uç noktalarını resmederler; hem toplumsal değişimde yer alır, hem de bu değişimi körüklerler” (2010, s. 26). Bununla ilgili olarak, nasıl ki 1970’li yıllarda *Baba* filmleri (Francis Ford Coppola, 1972, 1974) kültürel modernleşmeye karşı gelişen muhafazakâr tepkiye ve Amerikan ekonomik yaşamına dair içgörüler de sunmuşsa (Ryan ve Kellner, 2010, s. 114) günümüzde de bilim kurgu filmlerindeki teknofobi unsurlarının, teknolojiye yönelik kaygı ve korkularla tarihsel koşullar ve muhafazakâr yönelimler arasındaki ilişkiyi tartışmaya olanak sağlayacağı düşünülmektedir. Filmleri bu perspektiften çözümlenmeye çalışmak, yukarıda sözü edilen krizlerle mücadele eden veyahut bu krizlere savaş açan bir kültürü de incelemek için bir adım olacaktır. Dolayısıyla, bu çalışmada sosyal teori düşünürlerinin kavramlarından da faydalanarak sinema ve zamanın ruhu arasında Diken ve Laustsen’in (2010, s. 24) deyişiyle “bir titreşim bulunmaya” çalışılacak, bu titreşimin yarattığı anlamlar tartışmaya açılacaktır.

Bilim kurgu filmlerindeki teknoloji karşıtlığı genellikle insanın doğaya hâkim olma arzusunun yıkımla sonuçlanacağına dair öngörüden hareket eder. Bu durum, hem Frankenstein'dan *Blade Runner 2049*'a (Denis Villeneuve, 2017) ilerleyen bir süreçte bilim kurgu anlatılarının ortak noktasını oluşturan makinelerin kontrolden çıkarak insanla çatışmaya girmesine hem de doğa ile birlikte "doğal

olan"ın tanımını tahrip eden koşullara karşılık gelişen ve teknoloji reddine varan bir tepkiyi içerir. Burada "doğa"ya ilişkin olarak Ryan ve Kellner'in ileri sürdüğü şekliyle, muhafazakârların doğa tanımından yola çıkılmakta ve doğa "metaforik bir temsil yapısı ile yaratılan ve tarihsel olumsuzluğun ardında bir tür saklı anlamın, bir tür gerçek kimliğin ya da temel katmanın yattığı duygusunu uyandıran" (Ryan ve Kellner, 2010, s. 78), "düzenlenmişliğin, yapıtısallığın, teknolojinin dışında kalan şey" (Ryan ve Kellner, 2010, s. 382) olarak tanımlanmaktadır. "Doğal olan" ise daha geniş bir anlamda, toplumsal düzenlemelerle birlikte deneyimlerin ve geleneklerin biçimlendirdiği, insan tanımı ve insan-yaratıcı ilişkisine dair "bilindik" ve "kabul gören" anlamında kullanılacaktır. Burada "bilindik" ve "kabul gören", kaçınılmaz olarak geçmiş zamana gönderme yapmaktadır. Böyle bir göndermenin çalışma açısından kritik önemi, yalnızca toplumsal kabullerin tahribine yönelik tehdit değil, aynı zamanda bu kabullerin yitimine yönelik 'yas'ın filmlerde nasıl bir anlatı içinde ele alındığıdır. Dolayısıyla, "kabul gören"ın yitimi sonucunda toplumdaki güven duygusunun sarsılması geçmişe öykünmeyi de beraberinde getirirken, bu öykünmenin çağırdığı toplumsal düzenlemeler ve gelenekler nostaljinin muhafazakârlıkla olan bağını oluşturmaktadır. Teknofobik söylemin bilim kurgu filmlerinde nasıl inşa edildiği ve doğal" olana dair nasıl nostaljik bir bakış sunduğu, bu türden bir bakışın ne tür söylemlere kapı araladığı, bu tez çalışmasının temel konusunu oluşturmaktadır. Çalışma kapsamında şu sorulara yanıt aranacaktır:

İnsan-makine, insan-yaratıcı arasındaki sınırların belirsizleşmesi ya da "ihlal edilmesi"nden kaynaklanan korkular 2000 sonrası bilim kurgu filmlerinde ne şekilde ve neden karşımıza çıkmaktadır?

Filmler teknolojinin, doğal olanın bozulmasının ve bilinmeyenle karşılaşmanın yarattığı sorunlar, yıkım ve felaketler karşısında ne tür "çözümler" önermektedir? Bu çözümler muhafazakârlık anlamları yeniden üretir mi?

Filmlerde teknofobiyi besleyen koşullar nelerdir? “Öz”ün yitilmesi ya da bozulmasıyla ilişkilendirilen bu korkunun nostalji ve muhafazakârlık kavramları ışığında irdelenmesi bize neler söyler?

Çalışmada incelenecek olan filmlerin ortak noktası, teknolojik ilerlemeyi belirsizlik ve korku etrafında işlemeleri ve bir felaket senaryosu üzerinden ilerlemeleridir. Dolayısıyla, ele alınan tüm filmlerin distopik bir evren sunduğunu söylemek mümkündür. Nostalji ise bu bağlamda, filmlerin teknolojiye dair korkularına yönelik güvenli liman arayışı olarak işlevseldir. “Kolektif bellek bugünün ihtiyaçları temelinde geçmişin yeniden inşasıdır” der Maurice Halbwachs (1992, s. 34). Bu doğrultuda, incelenen filmlerin distopik kurguları ve nostaljik yönelimleri de insanların ileri teknoloji ile olan deneyimlerinden doğmaktadır denebilir. 2000 sonrasında mahremiyet, güvenlik ve teknolojinin etik kullanımına ilişkin endişelerden temellenen ve kontrol ve güven kaybı etrafında dönen yukarıda değinilen tartışmaların, bu çalışmanın da kavramsal çerçevesini oluşturan nostaljik çabayı tetikleyen bir rol oynadığı söylenebilir. Buna karşın, bu çalışma, ilk bakışta bir tür savunma mekanizması olarak da okunabilecek nostaljik yönelimin naif bir geçmişe özlem eylemine kapatılmaması gerektiğini söylemektedir; bu kapsamda, nostaljinin “doğal”lığın hatırlatılması saikiyle ne tür anlamları yeniden ürettiği tartışmaya açılacaktır.

Bauman (2018) günümüzde bireylerin geçmişe özlemini “retropya” kavramı ile açıklar ve bunu çağdaş toplumlarda itaat ve disiplinin kısıtlamalarından kaçınmanın bir yolu olarak benimsenen bireysel ilerleme ve kişisel gelişim arayışı ile ilişkilendirir. Ona göre bireylerin bu türden bir bağımsızlık arayışı, devlet koruması ve sosyal hizmetler gibi güvencelerden yoksun kalması ile sonuçlanmış, bunun açtığı boşluk ise yeni kaygılarla dolmuştur. Buna göre, belirsiz gelecekte ziyade geçmişin istikrarına yönelmesine neden olan bu kaygılar bireysel özerklik ile kolektif refah arasındaki gerilimlere ilişkin incelikli bir bakış açısını yansıtarak, özgürlük ve güvenlik değerlerini dengelemeye çalışan “retropya”nın da temelini oluşturur. Buna göre retropyanın amacı, önceki ilerleme vizyonlarının yapamadığını yapmak, güvenliği özgürlükle uzlaştırmaktır

(2018). Bununla ilgili olarak Salmose da toplumların her yeni teknolojik gelişmeyle birlikte kolektif geçmişiyle bir kopukluk yaşadığını, bu durumun siyasi ve kültürel alanlarda belirgin biçimde görüldüğünü söyler. Bu durumu, IŞİD gibi aşırı nostalgik güçlerin yükselişi ve Avrupa siyasetinde aşırı sağ hareketlerin yeniden dirilişi ile örnekendirir. Benzer şekilde, kültürel üretim ve tüketimin, tarihin önemli anlarını yeniden deneyimlemek amacıyla huzursuz ve tatmin etmeyen biçimde yeniden ziyaret edilmesinde ve günümüzün kritik bir sorunu olan iklim değişikliği ve “antroposen”<sup>5</sup> tartışmalarında da kendini gösterdiğini belirtir (2019, s. 1).

Siyasi ve kültürel alandaki bu değişimlere ek olarak, muhafazakâr ekonomik değerlerin yükselişe geçmesi, Ryan ve Kellner’in (2010) belirttiği gibi teknik ölçütlere dayalı verimliliğin önem kazanmasına yol açmış, liberal politikalar sonucu pahalı insan emeğinin yerini makinelerin alması, muhafazakârların önemle vurguladığı bir alana dönüşmüştür. Gelişmiş teknolojilerle birlikte bilgi çağının üretim alanında da kendini gösterdiği böyle bir ortam, muhafazakârlığın beslendiği eski biçim ve kurumları koruma arzusunu tehlikeye sokan bir hipermodernizasyon yaratmış, bu yeni teknolojiler yeni kurum ve yaşam biçimlerinin kökünden değişimini de olanaklı kılmıştır (2010, s. 390). Böyle bir ortamda filmlerin “dolaysız ve doğal bir dünyaya duyulan özlem” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 390) olarak gösterilen nostaljisi, bu çalışmaya göre Baumann (2018) ve Salmose’un (2019) “kaybedilen ve özlenen yaşam biçimini kısmen de olsa tekrar deneyimlemek gibi bir istekten doğan ve bir işlevsellik atfedilen” geçmişe özleminden tam da bu noktada ayrılmaktadır. Bu anlamda Löwenthall’ın 19.yüzyılda nostaljinin ilk kurbanlarının “orduda ya da kentlerin kalabalığında kaybolan kırsal kesimin korku yaratan bu anonimliğe karşı kapalı, tanıdık ortamlara yönelmesi” biçiminde deneyimlediği (1975, s. 2) nostaljinin, bu çalışmada incelenen filmlerde “doğallık” olarak kodlanan muhafazakâr

---

<sup>5</sup> İnsanlığın yaşadığımız gezegen üzerinde önemli ölçüde etkili olduğu bir jeolojik zaman anlamında kullanılan kavram, insanın küresel bir sistemin parçası olduğunu vurgular. Kaynak: <https://www.nhm.ac.uk/discover/what-is-the-anthropocene.html#:~:text=The%20Anthropocene%20is%20sometimes%20used,on%20it%20has%20become%20clear>. [Erişim tarihi: 23.03.2023]

değerlere yönelim arzusundan beslendiği düşünülmektedir. Bu nedenle, filmlerin yaratım eylemi üzerinden insan merkezilik başta olmak üzere cinsiyet, aile ve inanca yönelik vurgular içermesi ve bu yolla ayrımcılığı pekiştirmesi muhafazakâr değerlerin filmlerdeki görünürlüğü tartışmayı gerekli kılmaktadır. Bu kapsamda, “doğallık” bağlamında teknolojiyi sorunsallaştıran beş film, nostalji ve muhafazakârlık bağlamında tartışmaya açılacaktır.

2000 sonrası çekilen pek çok bilim kurgu filmi saymak ve bunlar arasında insansı makine ya da yaratıcı rolüne giren insan karakterleri görmek elbette mümkündür. Ancak bu filmler arasında, aksiyon, macera, fantastik ya da korku türünde değerlendirilmesi daha uygun olabilecek anlatılar dışarıda bırakılmış, teknoloji sorunsalı üzerinden ilerleyen ve anlatılarını bu sorunsalı oluşturan sınır ihlali üzerinden kurgulayan distopik filmler tercih edilmiştir. Filmler, 2000 sonrası teknolojik gelişmelere paralel olarak sınır ihlalini işleyen yapımlar arasından ve farklı ülkelerden seçilmiştir. 2000 sonrası çekilen filmler arasında, çalışmada yer alan filmlerin anlatısıyla kısmen örtüşen, muhafazakâr yönelimli filmler (*Surrogates*, Jonathan Mostow, 2009; *Her*, Spike Jonze, 2013) ya da teknoloji üzerinden ayrımcılığı sorunsallaştıran ve muhalif olarak adlandırılabilen film ve dizi örnekleri (*District 9*, Neill Blomkamp, 2009; *High Life*, Claire Denis, 2018; *The Handmaid's Tale*, Bruce Miller, 2017) görmek de mümkündür. Hollywood yapımları başta olmak üzere, 2000 sonrasında çekilen, distopik kurguya sahip pek çok bilim kurgu dizi ve film örneği, ilgiyle izlenen popüler örnekler arasına girmiştir.<sup>6</sup> Ancak bu çalışmada 2000 sonrası çekilen bilim kurgu filmlerinde teknoloji korkusunun belirgin olarak işlendiği filmlere odaklanılmış, nostalji ve muhafazakârlık bağlamında bir analize imkân veren ve farklı ülke yapımlarından oluşan filmlerin seçilmesinin tartışmayı kültürel kodlara hapsetmemek adına da anlamlı olacağı düşünülmüştür.

---

<sup>6</sup> *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011), *Real Humans* (Lars Lundström, 2012), *Westworld* (Jonathan Nolan ve Lisa Joy, 2016) ve *The Handmaid's Tale* (Bruce Miller, 2017) distopik kurguya sahip diziler olarak popülerleşirken, *The Matrix* serisinin son iki filmi (Lana Wachowski ve Lilly Wachowski, 2003), *The Island* (Michael Bay, 2005), *Children of Men* (Alfonso Cuarón, 2006), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014) ve *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) 2000'lerin popüler distopik bilim kurgu filmleri arasında yerini almıştır.

Bu çalışmanın sorunsalı, hem filmlerin teknolojiyi distopik bir gelecekle ilişkilendirirken dayandığı “doğallık” teması hem de bu ilişkilendirmeyi teknolojiyi insandan bağımsızlaştırıp aşkınlaştırarak yapıyor olmasıdır. Öte yandan, insanın teknoloji aracılığıyla yaratıcı rolüne bürünmesi, kendi teknoloji yaratılarının kendini “aşması” karşısındaki korkuyla ilişkilidir ve bu ilişki, insanın tanımına dair “özcülük” tartışmasını da beraberinde getirmektedir. Bu filmlerin, dünyanın farklı yerlerinde bir “öz”e dönüş paterni etrafında birleşiyor olması, örneklemin beş filmle sınırlandırılmasında etkili olmuştur. Filmler niteliksel içerik analizi yöntemi kullanılarak çözümlenecek ve bu çözümlenmede Ryan ve Kellner’in (2010) *Politik Kamera* ile Bülent Diken ve Carsten Bagge Laustsen’in (2010) *Filmlerle Sosyoloji* kitaplarında yer verdikleri, toplumsal olanla sinemayı diyalektik biçimde düşünen yaklaşımları temel alınacaktır.

Çalışmada incelenecek filmler şunlardır:

*The Clone Returns Home*, Kanji Nakajima, 2008 (Japonya)

*Prometheus*, Ridley Scott, 2012 (ABD, Birleşik Krallık)

*Ex Machina*, Alex Garland, 2014 (Birleşik Krallık)

*Buğday*, Semih Kaplanoğlu, 2017 (Türkiye, Almanya, İsveç, Fransa, Katar)

*I am Mother*, Grant Sputore, 2019 (Avustralya)

*Buğday* (2017), Türkiye’de bilim kurgu filmi açısından az sayıda yer alan örneklerden biridir. Ayrıntıları çalışmanın 1. Bölüm’ünde de tartışılacak olan Türkiye yapımı bilim kurgu filmlerinin “yok”luğuna ilişkin bir diğer tespit ise var olan örneklerin genellikle konuyu mizahla anlatmayı tercih eden filmler olmasıdır. *Buğday*, hem yönetmenin medyadaki görünürlüğü hem de sinematografik özellikleri ve anlatısıyla diğer örnekler arasından sıyrılmaktadır. Filmi, ilkinin 2007 yılında çektiği ‘Yusuf Üçlemesi’ ile uluslararası basında da adından söz edilen Semih Kaplanoğlu yönetmiştir Uluslararası oyuncu kadrosuna sahip olan *Buğday*, insanın teknoloji yoluyla doğaya “acımasızca ve açgözlülükle” müdahalesini konu edinmesine ve dolayısıyla bilim kurgu türünde yer almasına

karşın, filmin anlatısı tasavvuf öğelerini de içermektedir. Bu yönüyle film hem anlatısı hem de yönetmenin pek çok röportajında inanca yaptığı vurgu nedeniyle üzerinde konuşulan bir film olmuştur. Türk sinemasında belirli bir sorunsal üzerinden ilerleyen eleştirel bilim kurgu örneklerinin azlığı ve filmin muhafazakâr değerlere yönelik anlatısı göz önünde bulundurulduğunda, film bu çalışma açısından önemli bir noktada durmaktadır.

2014 yapımı *Ex Machina*'nın, beden vurgusunu merkeze alan ve yapay zekânın gelişimi ile birlikte insan yaratısı makinenin insanı alt edeceği kurgusu açısından, çalışmanın sınır ihlaline ilişkin tartışmasını yapmak için uygun bir örnek olacağı düşünülmüştür. Film, bir fenomene dönüşen 2011 yapımı *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011) serisinde işlenen korkuların bazılarına karşılık gelen örnekleri içermesi açısından da önemli bir örnektir.

2019 yapımı *I am Mother* ise insanlığın yok oluşunun ardından bir teknoloji yaratısının insan neslini *Cesur Yeni Dünya* (Aldous Huxley) kurgusuna benzer biçimde, öjenik olarak tekrar "üretmesi"ni konu alır. Film, hem anneliği teknoloji yaratısı üzerinden işlemesi hem de yaratımla birlikte doğuma ilişkin kabulleri yerinden oynatan bir gelecek kurgusu ile ilerlemesi nedeniyle, sınır ihlali ve muhafazakâr değerlere yönelik vurguları tartışmak için elverişli bir örnektir.

Örnekleme yer alan *Prometheus*'un (2012) yönetmeni ise *Alien* (1979) ve *Blade Runner* (1982) filmlerinin yönetmeni Ridley Scott'tır. Anlatısı, diğer filmlerden farklı olarak hem yaratıcıyı arama hem de insan yaratısının insan tanımına dair çağırdığı endişeleri işlemesi bakımından çok boyutlu olduğundan çalışmaya dahil edilmiştir. Örneklemin son filmi olan ve felsefi bir yoğunlukta ilerleyen *Clone Returns Home* (2008) ise Japonya yapımı bir bilim kurgu filmidir. Film, örnekleme önemli bir Uzakdoğu bilim kurgu örneği olarak dahil edilmiştir.

Çalışmanın ilk bölümünde bilim kurgu sinemasının temel özelliklerine bir giriş yapılacak ve bilim kurgunun bir tür olarak toplumsal değişim ve dönüşümlerle ilişkisi irdelenecektir. Bunun yanı sıra, bilim kurgu türünün ne tür içerikleri

ütopyan ve distopyan kurgularda ele aldığı incelenecektir. 1. Bölümün sonunda ise, aslında *Buğday*'ın örnekleme seçilmesi sırasında bu çalışmaya eklemeye karar verdiğim, bilim kurgu türünün Türk sinemasındaki yeri tartışmaya açılacaktır.

2. Bölüm, çalışmanın teorik çerçevesini oluşturan teknofobi, nostalji ve muhafazakârlık kavramları etrafında ilerleyecektir. Bu bölümde öncelikle teknoloji ve korkunun ilişkisi üzerinde durulacak, sonrasında postmodern çağda korkuları oluşturan etkenler incelenecektir. Ardından, insan-makine ve insan-yaratıcı sınırının ihlali posthümanizm bağlamında tartışılacaktır. Bölüm sonunda teknofobi, nostalji ve muhafazakârlık ilişkisi üzerinde durulacak, çalışmanın nostalji ve muhafazakârlığı nasıl bir çerçevede ele aldığı açıklanacaktır.

Çalışmanın son bölümünü oluşturan 3. Bölümde ise öncelikle bir yöntem olarak metin analizinin sinemada kullanımına yer verilecek, ardından seçilen beş film, 'zaman ve mekân', 'bellek ve kimlik' ve 'duygu ve beden' başlıkları altında çözümlenecektir. Filmlerde yer alan teknofobik unsurlarla birlikte sınır ihlalleri nostalji ve muhafazakârlık bağlamında tartışmaya açılacaktır.

Çalışmanın literatür taraması süresince Türkiye'de tez konusu ya da adı özelinde, teknofobinin doğrudan ele alındığı bir doktora çalışmasına rastlanmamış, üç yüksek lisans tezine erişilebilmiştir. Bunlar arasından yalnızca ikisi sinema filmleri üzerinedir: İsmail Özçelik'in Selçuk Üniversitesi'nde sunduğu "Bilimkurgu filmlerinde teknofobik bir anlatı unsuru olarak yapay zekâ" başlıklı tezi ve Kürşat Doğan'ın yine Selçuk Üniversitesi'nde sunduğu "Tekno-noir filmlerde teknofobi olgusu" başlıklı yüksek lisans tezi. Literatür taramasında, bilim kurgu filmleri özelinde yapılan çalışmaların ise ağırlıklı olarak beden, cinsiyet ve posthümanizm bağlamında incelendiği görülmüş, filmleri nostalji kavramıyla ilişkilendiren doktora tezi düzeyinde bir çalışmaya erişilememiştir. Literatürdeki bu eksiklik göz önüne alınarak, tezin bilim kurgu filmlerinde distopik kurguların muhafazakâr anlamları üretme potansiyeli hakkındaki tartışmalara katkı sağlaması amaçlanmıştır.



Farklı yapılarda metinler (görüntü, diyalog, müzik, çizim vb.) farklı analiz birimleri içereceğinden, özellikle edebiyat ve çizgi roman uyarlamalarının kaynak metinle film arasındaki bir karşılaştırmayı da gerektirmesi ve bunun başlı başına bir tez konusu olması nedeniyle edebiyattan uyarlanan filmler örnekleme dâhil edilmemiştir. Devam filmleri ise seriyi oluşturan tüm filmlerin, çekildikleri zamanın toplumsal ve kültürel koşullarıyla ilişkilendirilmesi ve kendi içlerinde bir karşılaştırmayı da gerektirmesinden dolayı örneklem dışında bırakılmıştır. Bu nedenle, *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve) ve *The Matrix* (Lana Wachowski ve Lilly Wachowski) serisinin 2000 sonrasında çekilen örnekleri bu çalışmaya dahil edilmemiştir. Bunun yanı sıra, sadece 2000 sonrasında üretilen filmlerle sınırlandırmak, önceki yıllarda çekilen filmleri dışarıda bıraktığından, bu durum çalışmanın sınırlılığı olarak değerlendirilebilir. Çalışmanın bir diğer sınırlılığı ise metin analizinin kısıtlı bir teorik tartışmaya imkân vermesidir. Bu nedenle, bundan sonraki çalışmalara bir öneri olarak, izleyici alımlama çalışmasının bu anlamda daha katmanlı bir tartışmaya olanak sağlayacağı düşünülmektedir. Bu türden bir çalışmanın, izleyicide anlamı üreten mekanizmaların, izleyicinin teknolojiyi kullanma deneyimleriyle birlikte düşünülmesini beraberinde getireceği ve çalışmanın teorik tartışmasını besleyeceği düşünülmektedir.

Sonuç olarak, 2000 sonrası çekilen bilim kurgu filmlerini nostalji ve muhafazakârlık kavramları ışığında incelemenin önemli olanaklar sunacağı düşünülmektedir. Öncelikle, filmlerin teknofobisini oluşturan unsurlarla siyasal-kültürel ortam ve dönüşümler arasındaki bağlantıları tartışmaya açmak üzere bu malzeme son derece elverişlidir. Türk sinemasında bilim kurgu türünün nadir örneklerinden olan Semih Kaplanoğlu'nun *Buğday* (2017) filmi üzerinden düşünüldüğünde (film etrafında dönen tartışmaları da göz önünde bulundurursak) bu imkânı net bir şekilde görmek mümkündür.<sup>7</sup> Filmlerin

<sup>7</sup> Daha fazla bilgi için bkz: <https://variety.com/2017/film/festivals/sarajevo-film-festival-grain-semih-kaplanoglu-dystopian-human-condition-1202525776/>  
<https://t24.com.tr/yazarlar/atilla-dorsay/ilk-ciddi-bilim-kurgu-denememiz-ve-bir-sufi-bakisi,18595>  
<https://www.youtube.com/watch?v=aG59qnVG89E>

teknolojinin toplumsal ve kültürel yaşamda gelecekteki olası sonuçlarına ilişkin varsayımları, bu anlamda zengin bir tartışma zemini oluşturmaktadır. Çalışmanın amacı, söz konusu örnekler üzerinden toplumu kendi dinamikleri içinde kavramaya çalışırken, eleştirel bir perspektifle 'şimdi'ye bakmak, alternatif bakış açısı temelinde teknoloji politikaları ile ilgili düşünsel pratikler geliştirmek gerekliliğini göstermektir.

## 1. BÖLÜM

### TÜR OLARAK BİLİM KURGU

#### 1.1. BİLİM KURGUNUN KÖKLERİ VE BİLİM KURGU SİNEMASININ GELİŞİMİ

##### 1.1.1. Bilim Kurgunun Tanımı ve Temel Özellikleri

Bilim kurgunun hangi yapısal ve belirgin özelliklere sahip olduğu ve ne tür metinlerin bilim kurgu adı altında ele alınabileceği onlarca yıldır süren bir tartışmadır (Cornea, 2007, s. 2). Tartışmanın temellendiği sorulara yanıt bulabilmek için ise bilim kurgunun edebiyattaki doğuşundan ve gelişiminden başlamak yerinde olacaktır.

Bilim kurguyu bilim ve teknoloji karşısında insanın verdiği yanıtları konu alan bir edebiyat dalı olarak tanımlayan Asimov'da ya da geleneksel bilimsel yöntemler yoluyla gelecekte insanı bekleyen varsayımsal gerçekliği konu edinen spekülatif bir kurgu olarak gören Merril'de bilim kurgunun edebiyat içinden gelen öncü tanımlarını görmek mümkündür (Cornea, 2007, s. 2). Öte yandan, bu tanımlar her ne kadar türün tanımına ilişkin bir yol açsa da bilim kurgunun tuhaf ve şaşırtıcı yanını yeterince kapsamaz. Bu nedenle Cornea, Todorov'un edebiyatta fantastik tür üzerine çalışmasındaki tanımını, bilim kurgunun gerçek dışı olanla ilişkisini de kapsamaya bakımından daha anlamlı bulur. Çünkü Cornea'ya göre böylelikle bilim kurgunun bilişsel yönüne de vurgu yapılmış olur (2007, s. 3). Todorov (1973) fantastiğe dair çalışmasında bu türün tuhaf olayları içermesinden çok, bu tuhafıkların okur tarafından nasıl algılandığına vurgu yapar ve okurun algısını iki farklı sonuçla tanımlar: "olağüstü" ve "tekinsiz". Todorov'a göre okur fantastik türde işlenen olayların algılanmasında, kısaca doğüstü bir olay karşısında, gerçeklikle düşsel olan arasında bir karasızlık halindedir. Bu durumda iki seçeneği vardır. Okur, içinde bulunduğu dünyanın yasaları bu olayı açıklamaya izin verirse olağüstü alana geçiş yapar. Ancak

doğaüstü olayın içinde bulunduğu doğanın dışında başka yasalarla açıklanabileceği sonucuna varırsa okur bu durumda tekinsiz alana yönelir. Diğer bir ifadeyle Todorov'a göre fantastik alan, sözünü ettiğimiz diğer iki alanın öncülüdür ve bir anda yok olma tehlikesi içindedir çünkü okur, okuma deneyimi sonunda ya olağanüstüne ya da tekinsize geçer (Todorov, 1973, s. 41). Bu çalışmada bilim kurgunun hem olağanüstü olayları işlemesi hem de izleyicinin bu olağanüstü durumları nasıl anlamlandırıldığının tartışılmasında Todorov'un fantastik açıklamasında yer verdiği "tekinsiz" durumun bilim kurgu türünün tanımında önemli bir çıkış noktası olacağı düşünülmektedir. Bu noktada, bilim kurgunun tanımı hem edebiyatta hem de sinemada keskin tanımlar üzerinden değil, diğer türlerle ilişkisi üzerinden yapılacaktır.

Bilim kurgunun fantastik olanla ilişkisi tarihsel ve kültürel koşullarla biçimlenmeye başlar. Sanayi devrimi nihayet teknolojinin sınırsız olanakları ile birlikte gelerek, geleceğe yönelik umutları estetik bir dille anlatan ve bu umutları kitlesel olarak yaygınlaştırabilecek yeni bir edebiyat biçiminin oluşumuna yol açar (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 36). Başlangıçta klasik gezi romanları ve fantastik romanlar üzerinden ilerleyen bu yolda, okurlar önce Verne'in eserleri ile Ay'a (*Autor de la lune*, 1869), yerkürenin merkezine (*Voyage au centre de la terre*, 1864) ve denizlerin derinliklerine (*Vingt mille lieues sous les mers*, 1869) seyahat eder (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 37). Artık gezi anlatısı yeni hedefler içermekte ve bunları yeni yöntemlerle işlemektedir. Örneğin, Verne'in romanlarında roman kahramanlarının teknolojiye duydukları hayranlıkları açık biçimde görülür. Buna karşın, yine de eserlerinde teknoloji fantastik olanla iç içedir ve yeni, bilinmeyen yerlere gitmek için bir araç olarak yer alır (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 38).

Herbert George Wells ise teknolojiye ilgi duymakla birlikte Verne gibi teknolojik olanaklara vurgu yapmakla ilgilenmez. Onun ilgisi teknolojik ürünler değil, insanların alışıldık olmayan bu 'yeni dünya'ya verdikleri tepkilerdir. Bu nedenle teknoloji 'yeni olanaklar sağlayan bir araç' tanımının dışına çıkar ve teknoloji toplumun sorunsalları ile birlikte işlenir, Wells okuyucuyu bu sorunsallar

üzerinde düşünmeye çağırır. Bu açıdan Rolof ve Seesslen'in 'bilimsel roman' olarak adlandırdığı 'scientific romances' yapıtlarında, Wells eğlendirici ve öğretici olma sentezi içinde, edebiyat yoluyla okura seslenir (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 40).

Edebiyat alanında bilim kurgu türünün gelişimindeki bir diğer önemli isim ise Edgar Allan Poe'dur. Poe, bilim-kurgu unsurları içeren yapıtlarında daha sonra söz konusu türün temel bir bileşeni haline gelecek olan "kapalı, özerk mikro-dünyaların" üretilmesine olanak sağladığından, Rolof ve Seesslen tarafından da "bilim kurgunun babası" olarak nitelendirilir. Kimi zaman çağdaşlarının aksine teknolojiye duyulan inancı da karikatürize eden Poe, serüven ile gezi romanını spekülatif ayrıntılarla bir araya getirerek ilk bilim-kurgu romanlarının anlatı yapısının oluşturulmasına katkı sunar. (1995, s. 34-35). Zaman içinde benzer diğer edebiyat örneklerinin de etkisiyle bilim-kurgu türünün içeriği ve biçimsel yapısı da belirginleşmeye başlar:

Spekülatif bir hayal gücü; doğabilimsel-teknolojik yapıların işin içine katılması; romantik dönemden beri özellikle cazip bir hal alan bilimsel sınırfenomenlerinin (bilimin uç olaylarının) ilgi alanına girmesi; düşünce içerikleriyle gönlünce oynama; daha önce mitolojinin ya da ilkece gizli, esrarengiz alanların içinde yer alan şeylerin, akla dayalı açıklamayla çözülebileceğine ve izah edilebileceğine duyulan inanç ve bu yöndeki varsayım ve nihayet ve her şeyden önce, insanın geleceğiyle, gelecekteki olasılıklarla sürekli ilinti içinde olmak (Leiner/Gutsch'den aktaran Rolof ve Seesslen, 1995, s. 42).

Ancak yine de bilim kurgu türü, bilim ve teknolojinin fantastik, korku, mitoloji ve gotik türde edebiyat örnekleri içinde yer almasından dolayı uzun süre bu türlerle kol kola tanımlar içinde kendine yer bulur. Öte yandan, bilim kurgunun diğer türlerden farkı konusunda Suvin'in tespiti önemlidir. Ona göre, edebiyatta bilim kurguyu mitolojik öykülerden, sihirli peri masallarından, korku ve fantazyalardan ayıran en önemli özelliği, modern bilim felsefesinden farksız olarak, insanın bilişsel yönüne seslenmesidir (Suvin, 1979, s. 65). Bilim kurgunun bu özelliği aynı zamanda mitoloji ile arasındaki en temel farklılığı oluşturur. Mitolojiler bir topluluğun tümünde geçerli olan, durağan bir dünya anlayışını yansıtır. Bu

nedenle fenomenleri görünüşte sabit olan motifleri mutlaklaştırır ve hatta kişileştirir, onların ebedi özünü açıklamaya girişir. Ancak bilim kurgu, bu anlayışın aşılması için geliştirilmiş bir kurgu türüdür. Burada Suvin, matematiksel bir benzetme yaparak mitlerin sabit motifler, bilim kurgunun ise değişken motiflere yöneldiğini söyler. Elbette gerçek bilim kurgular<sup>8</sup> da mitolojideki karakterleri kullanabilir ancak bu durum, eserin bir kurgu olduğunun bilişsel olarak göz ardı edilmesine neden olmaz. Örneğin Kafka *Dönüşüm* adlı eserinde her ne kadar mitolojik figür ve varlıklar kullansa da amaç kolektif, durağan bir dünya görüşünü savunmak ya da iletmek olmadığından, eserin anlatısı dinsel ve mitolojik mitlerden farklıdır (Suvin, 1979, s. 26). Bu özelliği bilim kurgu türünü yalnızca edebiyatta değil sinemada da eleştirel bir konuma getirir. H. G. Wells'in 1897 tarihli bilim kurgu romanı *Görünmez Adam*'ın baş kahramanı Griffin, bu anlamda önemli bir önemli bir örnektir. Optik alanında araştırmalar yapan bir bilim insanı olan Griffin'in deneyleri onun görünmez olmasına yol açar. Başkaları tarafından görünebilmek için vücudunu bandajlarla saran Griffin, görünmezlik sürecini tersine çeviremeyince deliliğe sürüklenir ve bir suçluya dönüşür. Williams'ın (2007) ifadesiyle, filmde Griffin'in canavarlaşması, Mary Shelley'nin Frankenstein karakterinden farklı olarak yalnızca bedensellik (ya da onun yokluğu) sorunu ile sınırlı değildir. Sorun aynı zamanda onun kendi yaratımı ile birlikte geride kalanlara karşı tutumunu da kapsadığından, bu durum, iktidarı ele geçirme amacı taşıyan bir terör planına karşılık gelir. Bu tespiti, Williams'ın gözünde Wells'i modernitede teknoloji ve terörizm arasındaki ilişkileri göstermesi açısından önemli bir konuma getirerek modernite koşullarında totaliter bir potansiyeli de Griffin figürü üzerinden somutlaştırır (2007, s 67).

Bu çalışmanın neden bilim kurgu filmleri özelinde yapıldığı, bilim kurgunun tanımlayıcı bir özelliği olan ve Suvin'in yukarıda sözü edilen "bilişsel yabancılaşma" kavramıyla da ilintilidir. Bu kavrama göre, gündelik yaşamdaki belirli bir durumun dönüştürülmesi yoluyla okuyucunun/izleyicinin doğal olana yönelik bir yabancılaşma deneyimlemesi ve bunun sonucunda gerçek doğaya

---

<sup>8</sup> Burada Suvin'in kastettiği bilişsel yönü olan ve eleştirel bilim kurgu örnekleri kastedilmektedir.

ve gündelik olanın önemine yönelik bir tepki geliştirmesi beklenir (Heyck, 2011, s. 233). Bu nedenle, analize konu olan filmlerin teknolojiye ilişkin distopik kurgular üzerinden doğallık ve geçmişe dönüş vurgusu, teknolojinin sorunsallaştırılma biçimini tartışmayı mümkün hale getirmektedir. Bu da otomasyonla birlikte teknolojinin toplumsal ve kültürel olarak zaman içinde ne şekilde anlamlandırıldığı ve bu anlamların evrimi ile yakından ilgilidir.

### 1.1.2. Tür Filmleri ve Sinemada Bilim Kurgu

Bilim kurgu türünü sinema bağlamında düşündüğümüzde her şeyden önce film türleri ile edebi türler arasındaki en önemli farkın, tür filmlerinin doğrudan ticari amaçlarla üretilmesi olduğunu belirtmek gerekir. Toplumsal koşullarla bağlantılı olarak film yapımı, dağıtımı ve gösterimi ilk günlerinden itibaren kâr amacı güden bir iş alanı olmuştur (Abisel, 1995, s. 41). Popüler sinema çerçevesi içinde yer alan tür filmleri bir “üretim stili, mekanizması ve estetiği”ne, “bir sinema yapma pratiği”ne (Kirel, 2011, s. 243) karşılık gelir. Tam da bu nedenle, popüler sinema seyircisinin beğenisi temelinde şekillenen, gişe gelirinin en önemli motivasyon kaynağı olduğu bir üretim alanıdır. Benzer biçimde Neale (2000, s. 20) de bilim kurgu teriminin sanayileşme, seri üretim, yeni teknolojiler, yeni sermaye ve yeni popüler kültürün öncülü olduğu yeni kitle kültürünün oluşumuyla ortaya çıktığını söyler.

Abisel’in de belirttiği gibi, 1. Dünya Savaşı’nın ardından Hollywood’un tekelci “Stüdyo Dönemi”nin başlamasıyla birlikte stüdyolar rekabetçi bir ortamda fark yaratmak için izleyicilere sunmak üzere çarpıcı ve yeni konular peşinde koşar. Bunun sonucunda Amerikan sineması türler, alttürler ve tarzlar açısından çeşitlenir. Bu durum, yıllar içinde yapılan filmlerin hem stüdyoların yıllık yapım planlarında hem de tanıtım amaçlı hazırlanan belgelerde belirli başlıklar altında gruplandırılmalarını gerektirir. Bu sınıflandırma işlemi tanıtımla birlikte film kiralama işlemlerinin hızlanmasını sağlarken öte yandan izleyicilerin bu belirli film gruplarına yanıtının değerlendirilmesini kolaylaştırmıştır (Abisel, 1995, s. 42-43). Diğer bir deyişle film türleri, asıl motivasyonu kârını artırmak, tüketici

piyajasını tanımak/tanımlamak ve verimli bir üretim ve pazarlama stratejisi geliřtirmek olan bir endüstri tarafından, tüketici arzını karřılamak üzere yaratılmıřtır. Bu durum, film çalıřmaları yapan akademisyenlerin belirli bir türün yapı, tema, anlatı stratejileri ve ikonografi açasından incelemelerinin de yolunu açar (Cornea, 2007, s. 5).

1950'li yıllar film sektörünün düşük bütçeli, B sınıfı film üretiminden uzaklařtıđı, daha önce olmadıđı kadar çok sayıda uzun metrajlı filmin yapıldıđı ve Amerikan yapımı "klasikler" in etkisiyle birlikte bilim kurgu filmleri özelinde bir "altın çađ" dır (Cornea, 2007, s. 30-31). 1960'larda ise iki dünya savařının ardından bilimsel ilerleme ütopyasının yıkılmasıyla birlikte artık bařka bir anlatı bařlar: uzay yarıřı. Rus ve Amerikan süper güçleri arasındaki bu yarıř hem bilim ve teknolojiye sahip olduđu saygınlıđı tekrar kazandırması hem de özellikle 2. Dünya Savařı sonrasında iřlenen karamsar istilacılar paranoyasına karřı umut vermesi açasından işlevsel bir konumdadır (Cornea, 2007, s. 76-77). 1970'lerden itibaren ise *Yıldız Savařları* (George Lucas, 1977), *E.T.* (Steven Spielberg, 1982) gibi bilim kurgu filmlerinin elde ettiđi bařarılar yepyeni bir bilim kurgu biçiminin dođmasını sađlamakla kalmaz, söz konusu türün sinematografik ve edebî açalardan tartıřılmasını da beraberinde getirir. Rolof ve Seesslen bu durumu edebiyatta bilim-kurgu ile sinemada bilim kurgu arasında ilk kez deneyimlenen bir yer deđiřtirme iliřkisinin geliřtiđi řeklinde yorumlar (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 48). Bu geliřme, ikide bir de "yazınsal" bilim kurgunun salt filmsel bir gösterimi olma tehdidi altında kendini kanıtlamaya çalıřan bilim kurgu sineması için önemli bir adım olmuřtur (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 128). Ancak zaman içinde yazınsal bilim kurgu bařta olmak üzere diđer film türlerinden daha belirgin biçimde ayrılrsa da bilim kurgu sineması da Krutnik'in belirttiđi gibi diđer türlerle iliřkileri üzerinden anlamlıdır, dolayısıyla tür sisteminin bir parçası olarak görülmelidir (2001, s. 9). Bu nedenle bilim kurgu sinemasını tanımlamaya tür filmlerinin ortak özellikleriyle bařlamanın yerinde olacađı düşünölmektedir.

Tür filmlerinin en önemli özelliđi daha önce de söz edildiđi gibi popüler olmaları, sinema endüstrisinin belirlediđi kurallar yoluyla izleyicilere ulařtırılmalarıdır.



İkinci ortak özellikleri, söz konusu türdeki bir filmin diğer filmlerle birlikte düşünüldüğünde barındırdığı farklılıkların, tür içinde, kendinden sonrakiler aracılığıyla düzenlenir olmasıdır (Abisel, 1995, s. 57). Bir diğer ortak özellikleri ise temel anlatısal öğeleri olan öyküyü "sinematografi"nin özgün olanaklarını kullanarak anlatmaları (Abisel, 1995, s. 57), türdeş filmlerle farklılıklarını biçimsel olarak da kurlarıdır (Abisel, 1995, s. 59). Dolayısıyla filmde yer alan karakterleri de kostümler, nesnelere, aletler, mekânsal düzenlemelerin dahil olduğu ikonografik araçlarla birlikte oluştururlar (Abisel, 1995, s. 63). Bu, sinemada her yeni türün hem teknik hem de estetik açıdan farklı bir dil kullanmasıyla da ilişkilidir. Bu perspektifte örneğin western, doğal-kırsal manzarayla; tarihsel sinema, kostümler ve mimari dekorlarla; melodram ise romantik bakış ve jestlerle anılan bir türdür (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 127).

Ancak tür sınıflandırması bu kadar keskin hatlarla ilerlemediğinden ve kimi zaman belirli bir türde başat olan biçimsel bir özelliğe başka bir türde de rastlanabileceğinden, bir türü içerik ve biçimsel özellikleri yalnızca kendine özgüymüş gibi, yekpare bir kalıp olarak tanımlamak imkânsızdır. Andrew M. Butler (2011, s. 121) bu durumu şu şekilde özetler:

“Bilim kurgu uzay gemileri içerir; Metropolis ve Alphaville’de yoktur. Uzaylılar vardır; Gattaca’da yoktur. Bilim kurgu, insan ile teknoloji arasındaki ilişki hakkındaki anlatılar dizisidir; o hâlde, Apollo 13 (1995) ve The Dish (2001) filmlerini de bilim kurgu olarak düşünmemiz gerekir. Bu filmlerin birçoğu aynı zamanda başka şeylerdir de: Metropolis, bir distopya; The Day The Earth Stood Still’i, gerilim/alegoridir. Star Wars, bir Western, komedi ya da savaş filmidir ve Gattaca cinayet romanıdır. 1930’ların Universal filmlerinden 1950’lerin canavar filmlerine, Alien (1979) ve Pitch Park (2000) gibi filmlere değin, çoğu bilim kurgu filmi aynı zamanda korku filmi olarak da düşünülebilir.”

Bilim kurgunun genellikle korku ya da fantastik türlerle birlikte anılmasının nedeni de türün sabit bir kalıp içinde düşünülmesinin zorluğundandır (Mair, 2002, s. 40). Örneğin, 1930’lu yıllarda Amerikan fantastik sinemasında sıklıkla yer verilen kötü niyetli, ruhsal dengesi bozuk bilimadamı figürü, dönemin ‘mad

scientist' (çılgın bilim adamı<sup>9</sup>) temasının önemli bir parçasıdır. Çılgın bilim adamı temalı filmlerdeki bu figür hem tıpkı Faust gibi, şeytanla iş birliği yapan ve insanlık için tehdit oluşturan korkutucu bir rolde hem de bilimsel bilgisi bakımından dahi olarak nitelendirilebilecek donanımdadır. Ancak yine de bu tür Amerikan filmlerindeki 'mad scientist'in asıl ilgisi teknolojiyle değil insanla ilintili bir düzenleme, biyolojik ve anatomik açıdan bambaşka insanlar yaratma çılgınlığına yöneliktir (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 172). Öte yandan, teknolojiye dayanarak güç elde edip iktidarı arzulayan 'mad scientist'ler bilim kurgunun komşusudur. Burada fark, korku türünde bilim adamının sahip olduğu çılgın bilginin amacı insanlara korku salarak onları hakimiyeti altına almaktır. Bilim kurguda ise vurgu, her ne kadar her türlü kötü karakter özelliğini taşısa da 'mad scientist'in karakteri üzerinde değil, filmin "dünyayı ele geçirme, yönetme" ütopyasının peşinde, yıkım ve tahribatin itici gücünü oluşturan bilimsel ve teknolojik olan yanındadır. Bu, bilim kurgu türündeki 'mad scientist'i korku türündeki benzerinden ayıran en önemli özelliktir (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 174).

Grant de (2007, s.17) benzer biçimde bilim kurgu ve korku filmlerinin her ikisinin de gerçek dünya üzerinden kurgulandığını ancak korku filminin bu kurguyu normal olanın karşısına korkutucu olanı getirerek yaparken, bilim kurgunun bunu bilimsel yöntem ve bilgi üzerinden yaptığını söyler. Korku filmleri de kimi zaman insan-insan olmayan arasındaki dönüşümü ve insan olmayanın yok edici yanını vurgularken bilim kurgu bunlara ek olarak teknoloji yaratisının potansiyel değerine, insanın ondan bir şeyler öğrenebileceği düşüncesine de kapı aralayabilir (Kawin, 2013, s. 40). Fantastik filmlerin ise anlatısı ne doğa ne de doğaüstüdür, onlar doğaötesiyle ilgilenir (Grant, 2007, s. 17). Bu nedenle fantastik filmler "alternatif imkânsızlıkları" sunarken (del Rey, 1979, s.9), bilim kurgu ve korku filmlerinde gerçek dünyayla bağlantılı bir durumu deneyimleriz. Öte yandan, gerçek dünyayla olan bu deneyim, bilim kurgu filmlerinin, korku filmlerinden farklı olarak, düşünsel bir pratiği tetikleme açısından filmlerin

---

<sup>9</sup> Cinsiyetçi bir ifade olmakla birlikte söz konusu filmlerdeki karakterlerin erkek olması nedeniyle bilim insanı yerine bu ifade kullanılmıştır.

toplumsalla bağında önemli bir yerdedir. Bu bağlamda, bilim kurgunun çağrısının “bilişsel”, korku türünün çağrısının ise “duygusal” olması (Grant, 2007, s. 17) korku ve bilim kurgu türü arasında vurgulanması gereken bir farktır. Çünkü bilim kurgu ses ve efektler yoluyla izleyicinin korku ve merakını tetiklerken aynı zamanda izleyiciyi geleceğin büyümlü teknolojileri üzerinde düşünmeye iter (Kuhn, 1990, s. 7). “Gezegenin tüm yüzeyi bir gün beton ve çelikle kaplanana kadar teknolojiye teslim olmalı mıyız? Yapay zekâ yönetimi ele geçirecek mi ve bunu gerçekten istiyor muyuz? Uzay fethetmemiz gereken bir yer mi?” (Aldiss ve Wingrove, 1988, s. 16) gibi sorular bu türden bir düşünce sürecinde bilim kurgu filmlerinin tetikleyebileceği sorulara örnek olarak verilebilir. Korku filmlerinde norm olan, canavar görünümlü bir yaratık bedeniyle ihlal edilirken, bilim kurguda bu ihlal farklı bir yaşam formunda (android gibi insanüstü fakat insana benzer teknoloji yaratıları) görülür. “Öteki”nin temsil edilme biçimindeki farklılık sonucunda, korku türündeki canavarlar doğal düzeni, bilim kurgudaki yaratıklar ise toplumsal düzeni bozar (Sobchack, 1980, s. 30). Bu nedenle, bilim kurgu türünün birbirine benzer kurgusal dünyaları ve tipleri kendi anlatı “dilinde” nasıl görselleştirdiğinin yanıtı tür eleştirilerinde önemli bir rol üstlenir (Kuhn, 1990, s. 6).

Bunların yanı sıra, tüm kuramsal tartışmalar bir yana, kimi zaman filmlerin hangi tür altında değerlendirileceğinin belirlenmesinde öznel tercihler rol oynayabilir. Örneğin, olay örgüsü Vahşi Batı teması üzerinden kurulan bir filmde anlatının şarkılarla kesintiye uğraması ve bu şarkıların kurmacayı oluşturan öğelerden birinin olması filmin müzikal olarak ele alınmasını gerektirir (Abisel, 1995, s. 53). Sobchack, filmlerdeki nesnelere ve görüntülerin de farklı türlerde farklı anlamlar oluşturduğunu, bu nedenle tür filmlerinde defalarca gösterilen nesnelere zamanla o türün simgesi haline geldiğini söyler. Bunun sonucunda, örneğin Western filmiyle özdeşleşen çöl ikonu bilim kurgu filminde görüldüğünde, izleyicide farklı bir anlam çağrıştırır. Diğer yandan, ikonlar, türe göre farklı anlamlarda da temsil edilebilirler. Bu anlamlar kimi türlerde sabit kalırken başka bir türde farklılaşabilir, dolayısıyla dinamiktir. Örneğin, Western filmindeki demiryolunun anlamı sabitken, bilim kurgu filminde yer alan uzay gemisi iyimser

ya da kötümser bir anlam çerçevesinde temsil edilebilir (Sobchack, 2007, s. 4-5). Benzer biçimde Butler da türlerin anlambilimsel ve sözdizimsel özelliklerine vurgu yapar ve bu özelliklerin türleri tanımlamadaki işlevsel rolünü vurgular. Buna göre anlambilimsel türlerde, izleyici belli bir dizi bileşeni görmek ister. Örneğin, bir Vahşi Batı kasabasında beklenen imajlar “şerif, iyi ve kötü kovboylar, baskın yapan Kızılderililer, çöller, altıpatlar silahlar ve atlar”dır. Bu beklentiyi karşılayan bir film, Western filmi olarak tanımlanır (2011, s. 123).

Böyle bir beklenti içinde, belirli bir türe ait film de Kuhn’un ifade ettiği gibi, o türün gerektirdiği özellikleri taşımayı “taahhüt etmiş” olur. Bu, bir anlamda seyirci ve sinema izleyicisi arasında bir sözleşmedir (1990, s. 2). Sözdizimsel türde ise belli bir anlatı yapısı belirleyicidir. Örneğin, “bir kadının hoşlanmadığı bir erkekle tanıştığı ve fakat sonrasında ona âşık olduğu tür, bir romantik komedidir” (Butler, 2011, s. 123). Sonuç olarak, tür sınıflandırmalarının birden fazla yolu olsa da bilim kurgu da diğer türler gibi yalnızca ele aldığı konular ve temalar üzerinden değil, ancak bir bütün olarak, bu konu ve temaları belli bir atmosfer içinde belli bir teknikle işleyişindeki kendine özgü yanlar ile birlikte tanımlanabilir (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 52).

### 1.1.3. Bilim Kurgunun Toplumsal Yönü

Bilim kurgu türünün gelişiminin teknolojinin ve doğa bilimlerinin ilerlemeleriyle bağlantılı olduğundan, toplumsal koşullardan etkilendiğinden daha önce söz edilmişti. Bu bağlamda, dünyanın yeni büyük güçler arasındaki rekabetin ve bu rekabet sonucunda gelişen uluslararası anlaşmazlıkların şekillendirdiği siyasal gelişmeler bilim kurgu türünde işlenen temaların önemli bir parçasını oluşturur. Dünya sosyalizm, kapitalizm ve tırmanmakta olan faşizm çatışmalarının etkisindeyken ve geleneksel tahakküm ve egemenlik biçimlerinin artık geçerliliğini yitirdiği bir dönemde önceleri fetihlere, istilalara, keşiflere ve sömürgeleştirmeye harcanan enerji, artık ekonomik verimliliğin artırılmasına ve teknolojik, siyasal ilerlemeye harcanmaya başlar (Rolof ve Seesslen, 1995, s.

163). Böylece sömürge dünyasının kahramanı, ideal bir erkek imajındaki teknoloji devrimcisine dönüşür (Rolof ve Seesslen, 1995, s. 164). Bu süreçte, bilim kurgu filmleri zamanla kendini söz konusu devrimin yarattığı öngörülemeyen durumların içinde bulan modern insanı anlamaya çalışmanın önemli bir mecrası haline gelir (Oğuzhan, 2015, s. 10). Bu anlamda, bilim kurgu giderek artan karmaşık kültürel yapımızın hem bir aynası hem de bu yapıya (kimi zaman eleştirel) bir erişim yoludur (Telotte, 2004, s. 203).

Williams'ın (2007) belirttiği gibi zaman 1880 öncesinde gelenekler ve ritüeller yoluyla belirleniyorken, telgraf ve telefonun ortaya çıkması ve Dünya'nın Greenwich'e göre belirli saat dilimlerine bölünmesi bir reformun da başlangıcı olmuştur. Buna bir de sanayileşme ile birlikte işçi verimliliğinin artırılması için seri üretim ve dolayısıyla "hızlandırılmış" zaman hareketi eklenince teknolojinin getirdiği hız, gündelik yaşamda yakından deneyimlenmeye başlanır. (2007, s. 3). Böyle bir zamanda, sinema ve kentsel modernlik yaratıcı bir ilişki içinde gelişmiş, yönetmenler şehri hızlandırılmış bir tempoda, parçalanmış bir sinematik 'mekân' olarak görmeye başlamıştır. Bu sinematik şehir, Wells'in kurgusunda olduğu gibi, aynı zamanda modernitenin taşıyıcısı olduğu sosyoekonomik koşullara, eşitsizliklere ve kitlesele yabancılaşmaya yönelik ideolojik mücadelenin de mekânı olmuştur. Sinemadaki bu şehir imajı ise bu anlamda hızlandırılmış zamana yönelik kaygıyla başa çıkmaya yarayan bir görsel alan olmuştur (Williams, 2007, s. 17-18).

Soğuk Savaş döneminde ise politik gerilimlerin bir yansıması olan uzay filmleri, biyomedikal alandaki gelişmelerle ilişkilendirilebilecek ölümsüzlük temalı filmler ve klonlama ve yapay zekâ konusundaki gelişmelerle birlikte "insan olma"nın anlamını düşünmeye çağıran filmler ortaya çıkar. Dolayısıyla, her ne kadar diğer türlerde de felsefi sorulara göndermeler yapılırsa da bilim kurgu türünü ayıran, "insan olmak nedir?", "kimliği oluşturan şeyler nelerdir?" ya da "belleğin insan varoluşundaki rolü nedir?" gibi soruların özellikle bu tür filmlerde karşımıza çıkmasıdır (Knight ve McKnight, 2008, s. 26-27).

Bilim kurgu türü içerisinde, özellikle son yıllarda teknofobik temsillere yer veren filmlere sıklıkla rastlamak mümkündür. Bu filmler geleceğe dair kötümser bir senaryo içerir ve geçmişe dair özlemi pekiştirebilir. Bu yönüyle bilim kurgu hem geçmişle bugün arasında bir karşılaştırma hem de geleceğe yönelik eleştiriler barındırır, dolayısıyla bireysel ve kolektif korkuları, paranoyaları, toplumdaki kültürel ve siyasal dönüşümleri temsil edebilir ve yeniden üretebilir (Grant, 2007, s. 38). Bu açıdan, bir türün anlatı yapısının daha geniş sosyokültürel bağlamlarla nasıl bir ilişkisi olduğu önemli bir sorudur. Lotman'a göre "sinema, kendi çağındaki kültürün, sanatın ve ideolojik savaşımın bir bölümü"dür (1999, s. 71). Bu nedenle, tıpkı şehrin sokaklarında suçun kol gezdiği bir zamanda süper kahraman filmlerine yer vermenin uygun bir fantezi olması gibi (Edgar-Hunt vd., 2012, s. 71) kayıp geçmişin ve onunla ilgili değerlerin yitimi karşısındaki korkunun teknofobi üzerinden gösterilmesi de politik ve kültürel ortama karşı belirli bir tutumun göstergesi olarak okunabilir. Örneğin, bilim kurgunun alt türü olan siberpunk<sup>10</sup> genetik alanda gerçekleşen gelişmeler sonucunda insanlığın yakın gelecekte karşı karşıya kalacağı karanlık zamanlara gönderme yapar. Bu zamanların en öne çıkan unsuru ise gerçeğin ve yapay olanın (bu karşılaştırma filmlerde genellikle insan ve replikant arasında yapılır) birbirinden ayırt edilemeyecek olmasıdır (Knight ve McKnight, 2008, s. 22).

Bu yönüyle siberpunk genellikle insan-teknoloji ilişkisini distopik bir kurguda ele alır ve teknolojik gelişimin kontrolsüzlüğüne karşı "uyarır" (Magerstädt, 2014, s. 8).

Bu çalışmada seçilen bilim kurgu filmleri de benzer biçimde teknolojinin sinemada bir korku unsuru olarak gösterilmesi etrafında birleşmekte, yanı sıra 'geçmiş' dolayısıyla bir "öz"e dönüş paterni göstermektedir. Bu bağlamda, filmlerin insan-makine ve insan-yaratıcı sınır ihlali bağlamındaki "uyarı"sını

---

<sup>10</sup> Siperpunk, 1980'li yıllarda bilimkurgu sineması ve edebiyatında ortaya çıkan alt bir türdür. Adı, canlı türler ve makineler arasındaki iletişimi inceleyen "sibernetik" ve hem bir İngiliz rock müzik akımına hem de bir yaşam tarzına adını veren "punk"ın birleşiminden -melezliğe de atıf yapar biçimde- oluşmaktadır. Genellikle "ileri teknoloji, sefil hayat!" sloganıyla tanımlanır (Oğuzhan, 2015, s. 13).

nereden kurduğunun, tarihsel ve kültürel koşullarla ilişkisinde merkezî bir konumda olduğu düşünülmektedir.

## 1.2. BİLİM KURGU SİNEMASININ ÜTÖPİK VE DİSTÖPİK EVRENLERİ

Skoble (2008, s. 91) bilim kurgu filmlerini “bilim ve teknolojinin insanın durumu üzerindeki etkisi ya da insanın durumunu bilim yoluyla inceleyen, ütöpk ya da distöpk filmler” olarak tanımlar. Bilim kurgu türünde teknolojinin insan yaşamındaki rolü, doğaya etkileri ve gelecekte yol açacağı muhtemel sorunlar önemli bir konumda olduğundan ve geleceğe dair her tür gösterim bir varsayıma dayandığından, bilim kurgu filmlerinin kabaca iyimser (ütöpyan) ve kötümser (distöpyan) senaryolar üzerinden ilerlediklerini söylemek mümkündür. Oskay’ın deyimiyle ütöpyan filmler geleceğin dünyasını bugünün dünyasına tercih ederken, distöpyan filmler gelecekte beklenene bir şey olmadığını savunur (2014, s. 180). Bilim kurgu filmlerinin bu yönü bilimin “büyü”yle benzeşen yanına vurgu yapar: “ikisi de insan için bir yandan ‘olağanüstü’ faydayı sağlayacağını iddia ederken, diğeryandan çok tehlikeli olma potansiyeline sahiptir” (Schelde, 1993, s. 5). Öte yandan, büyü gerçeküstü bir duruma atıf yaparken, ütöpya ve distöpyanın o andaki gerçekle bir bağı vardır ve gerçekleşmesi olası durumlara gönderme yaparlar.

Bununla ilişkili olarak, Di Minico (2017) ütöpyayı adalet, eşitlik, barış ve mutluluk üzerine kurulu toplumsal, etik ve politik bir proje olarak tanımlar. İçinde yaşadığı çağdan ve gündelik yaşamından hoşnut olmayan insanlar daha iyi bir gelecek için mutlu, sağlıklı bir ölümsüzlük düşü yaratır ve bu düşün peşinden gitmek ister. Dolayısıyla, aslında her insan yaratısında olduğu gibi ütöpyan düşler de insanın kendine sorduğu bazı sorularla ortaya çıkar ve şekillenir. Örneğin, ütöpyalarda temel soru hayatın daha “iyi” yaşanıp yaşanamayacağını mümkün olup olmaması sorusudur. Bu soru, bugünün yaşamı ile düşlenen yaşam arasında bir karşılaştırmayı barındırır ve ütöpya, içinde bulunulan çağın

“yanlıklar”ını tespit ederek bunların düzeltilmesi için neler yapılması gerektiğini söyler (Sargent, 2010, s. 3). Bunu da “daha iyi” yerlerle ilgili bir düşünce sunarak ve okuyucuyu bu düşünceye gerçek olduğuna inandırarak yapar (Suvin, 1979, s. 37). Tam da bu yönüyle ütopyalar, edebi refahın hüküm sürdüğü Hıristiyan Cennet Bahçesi, Yunan Altın Çağı, Atlantis gibi mistik bir zaman ve mekâna aittir (Di Minico, 2017, s. 68). Dolayısıyla sözcük, tanım olarak mükemmel/ideal bir mekânı tasvir ederken aynı zamanda bu mekânın hayali ve ölçülemeyecek kadar uzak olduğunu da belirtir.<sup>11</sup>

Bu anlamda ütopyanın aslında insanların bakışını bir yerden başka bir yere çekmesi, daha uzaklarda daha güzel bir yaşam sunması bakımından bir seyahat haline de gönderme yaptığı söylenebilir (Suvin, 1979, s. 37). Böylelikle kişi, gündelik hayatındaki hoşnutsuzluklarından çıkarak düşünde daha mutlu olduğu bir yere gider. Ancak ütopyaları yalnızca basit bir “hayal kurma” eyleminin içine kapatmak yanlış olur çünkü ütopya bu türden bir hayal kurmanın ötesinde, daha iyi ve güzel olana ulaşmak için bir düzenlemeyi içerir. İçinde yaşanan toplumdaki tümüyle farklı bir toplum tahayyülü, ekonomik, politik ve toplumsal yaşamla birlikte gündelik yaşamın da belirli bir biçimde farklılaştırılmasını gerektirir (Sargent, 2010, s. 3). Booker’a göre bu anlamda ütopyacı düşünce için en önemli esin kaynakları arasında, başta More’un 16. yüzyılda kavrama adını veren metni olmak üzere, Bellamy’nin *Geçmişe Bakış* gibi 19. yüzyıl vizyonları, Ursula K. Le Guin’in *Mülksüzler*’i (1974) ve Ernest Callenbach’ın *Ekotopya*’sı (1975) yer alır. Her ne kadar geleceğe dair bir düşünce temsil etse de ütopyaların gerçeklikle ilişki içinde olduğunu belirten Booker bu ilişkiyi toplumsal ve politik anlamda çalkantılı bir dönemde yazılan More’un kitabının belirli alanlardaki değişimler üzerinden kendi tarihsel dönemini etkilediği, Bellamy’nin metninin ise Milliyetçi Parti’nin kuruluşuna zemin hazırladığı şeklinde örneklendirir (Booker, 2012, s. 43).

<sup>11</sup> Sözcüğün Cambridge sözlüğü’ndeki tanımlarından biri “an imaginary and indefinitely remote place”dir. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/utopia> Erişim tarihi: 28.01.2022.



“Distopya” sözcüğü ise “kötü yer” anlamına gelir ve ütopyalardaki umudun yerini distopyalarda uyarı ve endişe alır (Di Minico, 2017, s. 68). Bu nedenle distopyan nitelikteki metinler genellikle toplumsal ve siyasi açıdan ürkütücü senaryolar üzerinden ilerler. İlk kez 1747’de Henry Lewis Younge tarafından kullanıldığı tahmin edilen distopya sözcüğünün terim olarak kullanımı ancak 20. yüzyılda yaygınlaşır. 1. ve 2. Dünya Savaşları, salgınlar, Büyük Buhran, Kore Savaşı, Vietnam Savaşı ve 20. yüzyılın diğer toplumsal ve siyasi olaylarıyla birlikte distopyalar edebiyatta giderek baskın hale gelir (Sargent, 2010, s. 3). Alternatif toplum kurgularında distopyacı kutba doğru belirgin bir yönelim olduğu 20. yüzyılın bu alandaki önemli örnekleri arasında Yevgeni Zamyatin’in *Biz* (1924) ve Huxley’nin *Cesur Yeni Dünya* (1932) adlı eserleri yer alır (Booker, 2012, s. 44).

Sargent’a göre ütopya ve distopya arasındaki farklılıklardan biri distopyalarda ütopyalarda olduğu gibi anlatının dışarıdan değil içeriden bir göz üzerinden kurulmasıdır. Tıpkı ütopyada olduğu gibi distopyan anlatılar da yazıldıkları dönemle bağlantılıdır ve ütopyada belirtilen düzenleme hali distopyada da kendini gösterir. Ancak onun “şimdi”yle bağlantısı genellikle “şimdi bunu yapmazsak sonrasında böyle olur” şeklinde bir uyarı niteliği taşır (2010, s. 20). Nitekim, distopik kurmacanın temel tekniği de toplum eleştirilerini günümüzden uzak bir mekân ve zamanda kurgulayarak bilindik olana yabancılaştırmadır. Bu yolla verili olarak kabul edilen toplumsal ve siyasal sorunlara başka bir bakış sunulur (Booker, 2012, s. 46).

Öte yandan Booker’ın da belirttiği gibi distopyacı düşünceyi ütopyacı düşüncenin karşısında konumlandırmak yerine, ikisini de birlikte işleyen düşünceler olarak ele almak gerekir. Sonuçta distopyacı düşünce bir anlamda ütopyacı idealleri sorgulayarak hem bu idealleri canlı tutmakta hem de dogmalaşmalarını önlemeye hizmet etmektedir (Booker, 2012, s. 46). Dolayısıyla ütopya ve distopya birbirinden bağımsız kavramlar değil, kimi zaman bir döngü içinde birbirini takip eden, dinamik kavramlardır. Buna göre distopyayı bir ütopya takip edebileceği gibi ütopyalar da distopyalara dönüşebilir

(Huang, 2017, s.19). Bunun belki de en çarpıcı örneklerinden biri bir ütopya olarak başlayan modernite düşünün zamanla distopyaya dönüşmesidir.

Bilim, modern anlamıyla ortaya çıktığı 17. yüzyıldan beri ütopyacı düşüncede ve ütopya ile distopya arasındaki dönüşler ve etkileşimde önemli bir rol oynar. En önemli rollerinden biri de özellikle ütopyacı düşünce ile ilintili olarak ideal topluma bir amaç ve yön vermesidir (Booker, 2012, s. 37). Öte yandan, 19. yüzyıla geldiğimizde teknolojik ilerleme sonucunda umutla karşılanan Sanayi Devrimi'nin özgürleşmeye değil teknoloji yoluyla işçi kitlelerinin sömürülmesine yol açması ve iki büyük dünya savaşı sınırsız ilerleme gibi Aydınlanma nosyonlarını tehlikeye düşürür (Booker, 2012, s. 37). Devamında, tıpkı edebiyat eserlerinde olduğu gibi bilim kurgu filmlerinin konusu ve sorunsalları da bu toplumsal ve kültürel dönüşümlerden nasibini alır.

2. Dünya Savaşı ile birlikte teknolojik ilerlemeyi kurtarıcı bir konuma sokan anlayış, yerini kimilerinde daha şüpheci ve kötümser bir yaklaşıma bırakmış olsa da kimileri hala ütopyan alternatif bir dünyanın mümkün olduğuna inanmaktadır. Böyle bir ortamda bilim kurgu sineması, ütopyan ve distopyan bu yaklaşımlara fütüristik bir mimarisi olan şehirler, karmaşık bir teknolojiye sahip dev uzay gemileri ya da insansı davranışlara sahip biyomekanik androidler gibi görünüşler üzerinden gönderme yapar (Fahlenbrach, 2014, s. 83). Dolayısıyla, her zaman içinde bulunduğu zamanın toplumsal korku ve tutumlarından etkilenen bilim kurgu sineması 1960'lardaki ütopyan ve distopyan tutumları *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965), *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1966) ve *2001: Bir Uzay Macerası* (Stanley Kubrick, 1968) gibi filmler üzerinden yansıtır (Fahlenbrach, 2014, s. 84). Öte yandan, 1980'li yıllarda kişisel bilgisayarın yaygınlaşmasıyla birlikte bilgisayar bilimi bilim kurgu filmlerinde yaygın işlenen bir tema olarak ortaya çıkar. İnsanlığın bilgisayar destekli siberetik organizmaların hakimiyetinde olduğu bir ortamı sorunsallaştıran *Dünya Savaşları* (WarGames, John Badham, 1983) ve *The Terminator* (James Cameron, 1984) ya da insan-robot sınırını sorunsallaştıran *Blade Runner*

(Ridley Scott, 1982) ve *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987) bu dönemin önemli örnekleri arasındadır (Kirby, 2014, s. 110).

1990'lı yıllar ise alzheimer (*Deep Blue Sea*, Renny Harlin, 1999) kanser araştırmaları (*The Fountain*, Darren Aronofsky, 2006) gibi sağlık/biyoloji bilimi ile ilgili konuları işleyen filmlerin ön plana çıktığı bir dönem olur. 1996'da koyun Dolly'nin klonlanmasını takip eden 2000'li yıllarda ise nanoteknolojinin yaygın kullanımıyla artarak devam eden genetik çalışmaların toplumda kültürel anlamdaki etkileri sinemada tartışılmaya başlanır (Kirby, 2014, s. 111). Genellikle insan-hayvan ya da insan-uzaylı DNA'sının bileşiminin yarattığı rahatsız edici, tekinsiz ve çoğu zaman saldırgan yaşam formlarının ortaya çıktığı filmlerde işlenen genetik "sorunlar" geleneksel doğa/kültür, insan/insan olmayan ve gerçek/yapay ikiliklerini tartışmaya açar (Stacey 2010, s. 139). İnsan klonlamanın filmlerde genellikle korku, iğrenme ve tekinsizlikle ilişkilendirilmesi, aynı zamanda klonlamanın genetiğin değiştirilmesi, canlının birebir kopyasının oluşturulması ve yaşamın yaratılması (golemler, Frankenstein) aracılığıyla korkunçlaştırılmasında işlevsel bir rol oynar (O'Riordan, 2008, s. 148). Burada ilginç olan, bu tarz birçok filmdeki tehdit unsurunun çoğunlukla insana benzer ya da tıpkı insan görünümünde olmasıdır. Palmer, bu durumu distopyaların gerçek hayatla olan ilişkisi ve gerçekliğin farklı biçimde sunumu olarak yorumlar. Ona göre kurguyu distopik yapan insan ve teknoloji yaratısı arasındaki benzerliğin, diğer bir ifadeyle kesişimin dışında kalan farklılık, bilinmezliktir (2008, s. 172). Filmleri bu tür benzerlikler ve farklılıklar üzerinden incelemek ise bir anlamda "hümanist eleştiri"ye<sup>12</sup> de olanak sağlar. Çalışmada seçilen filmlerde, bu bağlamda insan-yaratıcı ve insan-makine arasında gerçekleşen karşılaşmaların bilinmezliğe yönelik korkuyu tetiklerken, aynı zamanda buna konu olan öznelerin hiyerarşik konumlarına tehdit oluşturduğu varsayımından hareket edilmektedir. Diğer bir ifadeyle, söz konusu örneklerde Schelde'nin (1993, s. 5) sözünü ettiği tehlikenin potansiyeli

<sup>12</sup> Burada Bywater ve Sobchack'ın hümanist eleştiri tanımı temel alınmıştır. Bywater ve Sobchack hümanist eleştiriye kısaca "insan doğasını ve insanlığın nesnel dünyasındaki yerini anlamak için, 'biz kimiz?' ve 'yaşamın anlamı nedir?' gibi geleneksel sorular yoluyla, filmlerdeki insan deneyimlerinin ve insana atfedilen değerlerin nasıl temsil edildiğine bakmak" olarak açıklar (aktaran Telotte, 2004, s. 35).

“sınırların ihlali”nde kendini göstermektedir. Böylelikle, *Alien Resurrection*’ın (Jean-Pierre Jeunet, 1997) canavarımsı bedeninin yarattığı korku yerini insan bedenine tıpatıp benzeyen bir beden karşısında duyulan endişeye bırakır. Dolayısıyla başka pek çok distopik bilim kurgu örneğinde olduğu gibi, izleyici kendini *Cornea*’nın (2007, s. 4) ifadesiyle tanıdık ve “mantıklı” olan dünyanın uzantısı olarak tanımlanabilecek duruma bilinen dünyanın dışında kalan arasında bulur.

Bu bağlamda, teknolojinin bir “kurtarıcı” mı yoksa zaten var olan “kurtarıcı”ya bir koşturucu mu olduğu sorusunun filmin yapıldığı dönemdeki bilimsel gelişmeler ve endişelerden etkilenerek yanıtladığı söylenebilir. Özellikle Sanayi Devrimi sonrasında atom bombası gölgesinde giderek mekanikleşen hayata karşı gelişen kaygı, savaştan etkilenen insanların duyduğu korku ve paranoya bunun önemli bir örneğidir. Bilim kurgu sinemasındaki uzaylı istilaları, vampirler, süper kahraman ve çılgın bilim insanı temsilleri böyle bir ortamın etkisinde ortaya çıkar (Mamati, 2015, s. 114; Fhlainn, 2019, s. 20). Bu tür filmlerde kimi zaman yapısal dönüşümlerin neden olduğu bir istila, kimi zaman kusursuz bedenlerin yaratımı, kimi zamansa insanın yerine geçen bir bilgisayar yazılımı sorunun ana nedenidir (Oğuzhan, 2015, s. 14). Bu durum, insanın kendisini diğer tüm varlıkların üstünde tuttuğu dönemin bittiği endişesine dayanır (Uzunoğlu, 2019, s. 17-19). Bir yandan modernite öncesi sınırları net olan bir evrenin karşısına/yerine ideal bir alternatif evren olarak ütopya konulurken, diğer yandan bilim kurgu bu sınırsızlığı daha da genişleterek (Baudrillard, 2011, s. 168) distopik bir evrenin haberini verir. Bu anlamda distopyalar özelinde bilim kurgu filmleri, teknolojinin öngörülemez sonuçlarına dair sorular sorması açısından teknofobinin temsilinde önemli bir yer tutar (Dinello, 2005, s. 15).

Bugün birçok distopik bilim kurgu örneği Aydınlanmanın üzerine kurulduğu bilimsel düşüncenin altını oyarak yepyeni bir insan deneyimi ve doğa tanımlamaktadır (Palmer, 2008, s. 172). Possamai ve Possamai-Inesedy de Soğuk Savaş’tan bu yana bilimkurgu türünün, uzay operası öyküleri yoluyla bilimin ilerleyişini kutlayan naif bir tür olmaktan çıkıp zamanla riskler dünyasını

araştıran bir türe dönüştüğünü söyler. Bunlar içinde belki de en kışkırtıcı olanları, bu çalışmada incelenen filmlerin distopik kurgularıyla da paralel olarak, dünya dışı bir ırkla karşılaştığımızda inançlara ne olabileceğine veya tüm insanların ilahi güçlere sahip olması durumunda neler olabileceğine dair spekülasyonlarda bulunanlardır (Possamai ve Possamai-Inesedy, 2014, s. 98-99). Bu anlamda filmlerde teknoloji kimi zaman fetişleştirilerek bir arzu nesnesine dönüşürken kimi zaman eleştirel ya da teknofobik bir çerçevede sunulmaktadır. Ancak özellikle biyopolitika, yapay zekâ, sibernetik, bellek ve bilinç gibi temaları işleyen bilim kurgu örneklerindeki anlatıların, sanayileşmiş toplumların kaygılarını dile getiren teknoloji korkusu çerçevesinde şekillendiği söylenebilir. Dünyada yaşanan bilimsel gelişmelerle birlikte tarihsel ve kültürel koşulların sinemaya nasıl yansıdığına ilişkin söz konusu tespitler önemli olmakla birlikte, filmlerin, içinde buldukları toplumla da olan organik bağı düşünülürse, tam da burada Türkiye'deki bilim kurgu filmleri üzerine bir incelemenin, türün toplumsal ve siyasi koşullarla ilişkisini kurmak açısından gerekli olduğu düşünülmektedir.

### 1.3. “VAR”LIĞIYLA VE “YOK”LUĞUYLA TÜRKİYE’DE BİLİM KURGU SİNEMASI

Tarihleri kesin sınırlarla çizmek mümkün olmamakla birlikte, genel kabule göre Türk sineması belirli dönemlere ayrılır (Özön, 1968).<sup>13</sup> Buna göre, ilk dönem, ülkede ilk iki özel yapımevi olan "Kemal Film" (1922) ile "İpek Film" (1928) kuruluşuna da önyak olan Muhsin Ertuğrul'un hakimiyetinin görüldüğü 1939'a kadar olan dönemdir (Özön, 1968, s. 20). Bu dönemde Scognamillo sinemada Muhsin Ertuğrul'un hem nicelik hem de konu ve tür bakımından etkisi olduğunu belirtir. Ondan sonra gelen yönetmenlerin dahi bir bölümü bu etkiyi kısmen sürdürmüş, 1940'lı yıllarda da Ertuğrul'un denemeleri olan melodramlar, köy

<sup>13</sup> Dönemlere ilişkin adlandırma ve tarih aralıkları Nijat Özön'ün *Türk Sineması Kronolojisi* (1968) adlı kitabından ve Yavuz Özer'in *Sinemasal Anlamın Oluşumunda Mekânın Etkisi ve 2000 Sonrası Türk Sinemasında Mekân Kullanımı* (2013) adlı doktora tezinden alınmıştır.

filmleri, oyun ya da roman uyarlamaları sinemada görülmeye devam etmiştir (Scognamillo, 1998, s. 132). 1939-1950 arası ise 'Geçiş', ya da 'Tiyatrocular Dönemi' olarak adlandırılır. Halen endüstrileşmemiş olan, sahne uyarlamalarının sinemaya taşındığı ve ağırlıklı olarak tiyatro oyuncularının filmlerde yer aldığı (Özön, 1968, s. 18) bu dönemde amaç, Scognamillo'nun (1998, s. 131) ifadesiyle "salt sinema yapmak değil, Türk filmlerine susamış olan seyirciye film yetiştirmektir". Ardından gelişen 1950-1960 dönemi ise 'Sinemacılar Dönemi' olarak bilinir ve sinema dilinin oluşmaya başladığı dönem olarak tanımlanır. Her ne kadar 'Geçiş Dönemi'nde olduğu gibi yapımların "eski-yeni, heves-bilgi arasında giden karmaşık bir yapı"yı temsil ettiği dönem olsa da" (Scognamillo, 1998, s. 137) bu dönem, ürünlerin bir sanat olarak değerlendirilmeye başladığı, bir sinema dilinin oluştuğu yıllardır. Özön, bu dönemin, aynı zamanda sinema dışı olaylardan, toplumsal ve politik gelişmelerden etkilenmesi ve bunu sinemaya da yansıtması bakımından önemli olduğunu belirtir (Özön, 1968, s. 26). Tek partili dönemden çok partili sisteme geçilen bu dönemde, 1940'lı yılların sonunda getirilen Türk filmi gösterecek sinemalara vergi indirimi uygulamasının da etkisiyle (Arpad'dan aktaran Scognamillo, 1998, s. 137) seyirci ve sinema salonlarında artış yaşanmış, sinema kent sınırlarını aşmaya başlamıştır. Dönem, her ne kadar sinema diliyle anlatma çabaları yeterli seviyede olmasa da Lütfi Ömer Akad'ın yanı sıra, Atıf Yılmaz, Metin Erksan, Memduh Ün gibi isimleri ortaya çıkarmıştır (Özön, 1968, s. 28) Türk roman uyarlamaları, melodramlar, sulu güldürüler ve yaşam şartları, sınıfsal ayrışma gibi konuları ele alan filmler bu dönemin örnekleri arasında yer alır.

1960-1970 dönemi Yeşilçam Sinemasının kalıplaştığı ancak bir yandan sinemada yeni bir dil oluşturma arayışlarının da sürdüğü dönem olur. Yeşilçam sineması Scognamillo'nun ifadesiyle, belli türlere bağlı olan, dolayısıyla melodram, güldürü, tarihi ya da çağ filmleri, macera filmleri, arabesk ya da seks filmleri gibi çeşitlilik üzerine kuruludur (1998, s. 511). 1970'lerin ikinci yarısından 1980 darbesine kadar olan dönemi ise Özer, Yeşilçam'ın hem içerik hem de sinematografik anlamda kalite açısından 'yoz'laştığı dönem olarak tanımlar. Bu

dönemde 'arabesk' ve 'seks' türündeki filmler sinemaya hâkim olmaya başlamış, bunun yanı sıra bir diğer yeni tür olarak, Amerikan kültürüne ait kodların yerelleştirilerek uygulandığı 'Türk kovboy filmleri' tarihin bilimsel olarak değil, duygulanım yoluyla ele alındığı tarihi/popüler filmler ve dinî filmler de denemeler arasında yer almıştır (Özer, 2013, s. 122-123). 1990'lı yıllarda ise sinemada yöntemsiz bir yapılanma sonucu tür ayrımı tümüyle ortadan kalkar (1998, s. 511).

Sinemanın, ülkenin siyasal sistemi ve toplumsal yapısı, kültürü ile etkileşim içinde olduğunu belirtmiştim. Türkiye'de özellikle 50'li yıllardan sonra gelişen hızlı kentleşmeye bir yanıt olarak 70'li yıllarda "sahici toplumsal ilişkilerin çöktüğü inancı"ndan (Stauth ve Turner, 2005, s. 66) hareketle eskinin "mahalle hayatı"nın özlemlerini anan pek çok filmin çekilmesi bu duruma bir örnek olarak verilebilir (Beriş, 2010, s. 63). Göç ve kentleşme sürecinden doğrudan etkilenen seyircilerin bu filmler yoluyla girdiği "başı sonu belli" dünyalar, onlara sarsıntılı hayatlarından kaçabilecekleri güvenli bir liman sunar (Abisel, 1994, s. 203). Bunun yanı sıra, 1960 darbesinin ardından perdeye yansıyan "Toplumsal Gerçekçilik" akımı, sinemanın siyasal ve kültürel ortamlarla ilişki içinde olmasının Türk sinemasındaki bir diğer yansımasıdır. Bu dönemle ilgili olarak, Refiğ şu sözleri söyler:

27 Mayıs ve 61 anayasası benim sinemada düşündüklerimi yapmamda yardımcı oldu. O atmosfer içinde o zamana kadar, Türkiye'de sinema alanında yapılmamış olan bir şeyi yapma imkânı ortaya çıktı. Yani toplumsal gerçeklerimiz nedir? Türk toplumunda sosyal sınıflar var mıdır, yok mudur; aralarındaki ilişki nasıldır? Ekonomik ilişkiler, üretim şartları nelerdir? Oluşan yeni ortamda biz bunları anlatmaya gayret ediyorduk... (aktaran Türk, 2001, s. 120).

Özön'ün ifadesiyle, 27 Mayıs'ta kurulan yeni anayasa düzeninde belirli özgürlüklerin teminatı, geleceğe yönelik bir umut oluştururken, aynı dönemde Türk sineması da sinema dilinde gerçekleştirdiği ilerlemenin verdiği umudu taşımaktadır. Böyle bir dönemde hem sinema ve seyirci sayısı artmış hem de

yıllar içindeki endüstrileşmenin sonucunda, yönetmenleri, teknikçileri, oyuncularıyla kalabalık bir sinemacı kadrosu vardır (Özön, 1968, s. 33). 1960'ların ikinci yarısı aynı zamanda polisiye türü filmler, Bond tarzı ajan filmleri ya da güldürülerle de işlenen çete, gangster filmleri gibi Batı tarzına uyumlanmıştır (Scognamillo, 1998, s. 408). Televizyon izleyicilerinin ve bununla birlikte video sektörünün yükselişe geçtiği 1970'lerde sinema artık televizyonda izlenemeyecek filmlere yönelmiş, sinema salonları ailelerin terk ettiği boş koltukları, eğitimsiz ve çoğunluğu erkeklerden oluşan bir izleyici kitlesiyle doldurmaya çalışmıştır. Abisel de televizyonun yükselişe geçtiği bu dönemden sonra sinema sektörünün herhangi bir ciddi önlem planlayamadığını, siyasal ve ekonomik sorunlarla birlikte seyirci sayısının azalmasının yerli filmciliği çıkmaza soktuğunu söyler (1994, s. 186). Bu dönemde, halk arasında 'karate filmleri' olarak geçen Uzakdoğu filmleri ve erotik filmler, vizyonun baş aktörleri haline gelir. 1980'lerde gündelik yaşamdaki değişimlerin sinemaya yansması "arabesk, Ertem Eğilmez güldürüleri, köşeyi dönme, iletişimsizlik, yabancılaşma, kadın sorunu, 12 Eylül gibi temalar" etrafında kendini gösterir (Erkılıç, 2003, s. 140). Öte yandan, 1970'lerde sinema sektöründe başlayan krize rağmen, 1980'lerin ortasına kadar, az sayıda yönetmen, sınıfsal çelişkilerin, köyden kente göçün, feodal yapının neden olduğu ekonomik ve toplumsal sorunları tartışan "toplumcu gerçekçi" filmler yapmayı sürdürür (Suner, 2006, s. 32). *Arkadaş* (Yılmaz Güney, 1974), *Düşman* (Zeki Ökten, Yılmaz Güney, 1979), *Sürü* (Zeki Ökten, 1978) ve *Almanya Acı Vatan* (Şerif Gören, Zeki Ökten, 1979) filmleri bunlardan birkaçıdır.

1980-2000 arası dönem ise Özer'in de belirttiği gibi artık plansız ve kontrolsüz gecekondulaşmayla kent yaşamına dahil olan grupların geleneksel bağlarını kaybetmeye başladıkları ve çözüldükleri bir döneme karşılık gelmektedir. Böyle bir süreçte, toplumun gelenekler yoluyla baskıladığı bireyin kimlik sorunları, cinsel farklılıkları, bireysel talepleri gibi konular sinemada görünmeye başlar (2013, s. 126-128). Öte yandan, arabesk/şarkıcı türde filmler ağırlıklı olmak üzere, farklı alt türleri ile melodram filmler varlığını sürdürmeye devam eder (Özer, 2013, s. 127).



2000’li yıllar ise 1980’li ve 1990’lı yıllarla karşılaştırıldığında, yerli sinemaya ilgiyle birlikte yerli yapımların izlenme oranının arttığı yıllardır (Sevinç, 2014, s. 98). Bu yıllar, aynı zamanda 1990’ların ikinci yarısında başladığı kabul edilen “Yeni Türk Sineması”nın ortaya çıkışına da tanıklık eder. Dönemin genç bir yönetmen kuşağının temsilcisi olduğu “Yeni Türk Sineması”, özel görüntü, ses efektleri gibi biçimsel açıdan yeni tekniklerin kullanılmaya başlandığı, popüler sinema ve sanat sineması örneklerini içeren bir sinemadır (Sevinç, 2014, s. 116). Suner, “Yeni Türk Sineması”nı Türkiye’de aidiyet etrafında dolayımlanan öyküleri anlatan bir sinema olarak tanımlar ve bu sinemanın hayal edileni, yitirilene duyulan özlemi, idealleştirilen bir aidiyet tasavvurunu simgelediğini söyler (Suner, 2006, s. 15-16). Yavuz Turgul, Sinan Çetin, Yılmaz Erdoğan, Çağan Irmak, Yağmur ve Durul Taylan, Ezel Akay, Ömer Faruk Sorak, popüler sinema alanının önemli yönetmenleri arasında yer alırken, Derviş Zaim, Zeki Demirkubuz, Nuri Bilge Ceylan, Yeşim Ustaoglu’nu sanat sinemasının önemli temsilcilerindendir (Suner, 2006, s. 36-37). 2000’lerde kentlerin genişleyerek doğa ile bağını giderek daha fazla koparması, içinde yaşayan insanların da ilişkilerini etkilemiş, bunun sonucunda dayanışmadan bireyselleşmeye geçen yeni tür kentlilerle birlikte sinemada da bireyselleşme ve karakterlerin iç dünyaları ön plana çıkmıştır (Özer, 2013, s. 133-134).

Tüm bu süreçler göz önünde bulundurulduğunda, hem Türk sinemasının tekelden kurtulduğu 1960’lardan 2000’li yıllara kadar hem de teknolojinin gündelik yaşamın her alanına sızdığı 2000 sonrasında ve günümüzü de kapsayan bir süreçte bilim ve teknolojinin kurgusal olarak merkezde olduğu bilim kurgu örneğinin son derece az olduğu söylenebilir. Diğer bir ifadeyle, ‘yitirilene duyulan özlem’in ya da içinde bulunulan siyasi ve toplumsal koşulların bilim ve teknoloji dolayımıyla eleştirildiği ya da aktarıldığı bilim kurgu örneklerine Türk sinemasında pek rastlanmamaktadır. Bunun bir nedeni, Türk sinemasına yönelik ekonomik destek(sizlik)le ilişkilidir. Türk sineması her ne kadar dönem dönem farklı kanallardan destek bulsa da sürekli ve büyük bütçeli filmler yapmaya olanak sağlayan bir teşvikten yoksun kalmıştır. Erkılıç’ın ifade ettiği

gibi Türk Sineması, doğrudan bir banka, sanayi grubu ya da devlet teşvikiyle değil, sinemacı ve seyirciyle oluşmuş bir yapıdır. Yapımcılık alanında yeterli sermaye birikimi oluşturulamadığı için, finans çoğunlukla işletmeciler, televizyon, sponsorlar, Eurimages gibi sınırlı kaynaklardan sağlanır. Dolayısıyla, sinema ekonomisini de uzun süre seyircinin ilgi ve beklentileri belirlemiştir (2003, s. IX). Zira, ilk bilim kurgu örnekleri olarak nitelendirilebilecek filmler, teknik yetersizliklerle zor şartlarda çekilen, düşük bütçeli filmlerdir.

Özellikle 1990'lardan itibaren bilgisayar teknolojisinin sinemada kullanılması, dünyada bilim kurgu filmlerindeki gerçeklik duygusunu pekiştiren ve aynı zamanda izleyiciyi de sinemaya çeken bir rol oynar. Steven Spielberg'in *Jurassic Park*'ı (1993), Andy ve Larry Wachowski kardeşlerin ilkini 1999 yılında çektikleri *Matrix* üçlemesi ve George Lucas'ın *Star Wars* serisi, bilim kurguda teknolojinin ön planda olduğu önemli örnekler arasında yer alır. King ve Krzywinska, 2000'li yılların bilim kurgu sineması için şunları söyler: "Bilim kurgu, sinemanın en popüler janrlarından biri haline gelmiştir. Bir zamanlar B sınıfı filmlerle birlikte değerlendirilirken, artık milyon dolarlık bütçeler ve büyük özel efektlerle anılmaktadır" (2000, s. 1). Özellikle Hollywood sinemasında durum böyleyken, Türkiye'nin bilim kurgu sineması için bugün bile aynı şeyi söylemek zordur. Türk sinemasındaki ilk Türk bilim kurgu film örnekleri şu şekilde listelenebilir:

*Görünmeyen Adam İstanbul'da* (Lütfi Akad, 1955)

*Uçan Daireler İstanbul'da* (Orhan Elçin, 1955)

*Baytekin Fezada Çarpışanlar* (Şinasi Özonuk, 1967)

*Kilink Frenkeştayn'a Karşı* (Nuri Akıncı, 1967)

*Gökler Kraliçesi* (Şinasi Özonuk, 1970)

*Süper Adam İstanbul'da* (Yavuz Yalınkılıç, 1972)

*Yılmayan Şeytan* (Yılmaz Atadeniz, 1972).

*Turist Ömer Uzay Yolunda* (Hulki Saner, 1973)

*Sevimli Frankeştayn* (Nejat Saydam, 1975)

*Dünyayı Kurtaran Adam* (Çetin İnanç, 1982)

*Badi* (Zafer Par, 1983)

*Japon İşi* (Kartal Tibet, 1987)

*Homoti* (Müjdat Gezen, 1987)

Söz konusu filmlerin neredeyse tümü Hollywood uyarlamaları olduğundan, orijinal temalar kültürel kodlar eklenerek “yerelleştirilmiş” ve diyaloglar ile yeniden yorumlanmıştır. Bunun bir örneği, Steven Spielberg’in *E.T.* (1982) filminden esinlenerek çekilen *Badi*’dir (Zafer Par, 1983). Dünya’da yaşayan bir uzaylı “sevimli yaratık” ana karakteri üzerinden giden filmin teması, bilinmeyenden duyulan korkunun bir temsili olarak okunabilme potansiyeli taşısa da filmin Türk yorumunda böyle bir sorunsalın eleştirel bağlamda ele alındığını söylemek zordur.

Listede yer alan *Dünyayı Kurtaran Adam* ise Türk sinemasının kült bilim kurgu filmidir. Film Scognamillo ve Demirhan’ın deyimiyle, “tür olarak bir bilim kurgu filmi hatta bir ‘uzay operası’dır; Türk sinemasının az sayıdaki bilim kurgusal çalışmalarından biridir” (1999, s. 60). Filmde karakterler ve içerik olarak, orijinali 1977 yılında gösterime giren *Star Wars*’a (George Lucas) gönderme yapılır. Film, bilim kurgu filmlerinin klasikleşen temalarından biri olan, uzaylıların dünyayı ele geçirmeye çalışması ve kahramanların insanlığı kurtarma girişimini işler. Filmin kahramanları ise, bilinmeyen bir gezegene düşen iki Türk astronottur (Cüneyt Arkın ve AYTEKİN AKKAYA).

Her ne kadar bilim kurgu filmine özgü unsur ve temalar içeriyor olsalar da yukarıda listelenen bilim kurgu filmleri, bir tür kapsamında yer alıyor olmaktan çok, güldürü öğeleri içeren fantastik filmler ya da bilim kurgu-komedi filmleri olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda söz konusu filmler, dönemin beğenilerini bilim kurgu öğeleriyle birleştiren ancak kendi içinde bütünlüklü bir kurgusu ve bir “sorunsal”ı olmayan filmlerdir. Aşağıda yer verilen, 2000’li yıllarda yapılan bilim kurgu filmleri ise, yine her ne kadar büyük çoğunluğu komedi türü ile birlikte anılsalar da özel efektlerin kullanımı bakımından önceki yılların örneklerine göre çok daha ileridedir. Bilim kurgu filmlerinin önemli bileşenlerinden olan doğaüstü

varlıklar ise Türkiye’de 2000’li yıllarda İslami motiflere ağırlıklı olarak kullanılan ve "Korku Sineması" adı altında değerlendirilebilecek örneklerde yer almıştır (Çelik, 2022, s. 323-324).

*G.O.R.A.* (Ömer Faruk Sorak, 2004)

*Dünyayı Kurtaran Adam'ın Oğlu* (Kartal Tibet, 2006)

*Nekrüt* (Ulaş Ak, 2008)

*A.R.O.G* (Cem Yılmaz, Ali Taner Baltacı, 2008)

*Uzay Kuvvetleri 2911* (Michael Şahin Derun, 2014)

*Zaman Makinesi 1973* (Aram Gülyüz, 2014)

*Buğday* (Semih Kaplıanoğlu, 2017)

*Arif V 216* (Kıvanç Baruönü, 2018)

Bilim kurgunun hem ütöpik hem de distöpik yönü, başka bir dünyayı düşlemeyi içerir ve distöpik kurguda bu düşleme hali, çoğunlukla ‘şimdi’de olan’ın eleştirisiyle yapışık gelir. Bu nedenle, sinema Suner’in de belirttiği gibi, yalnızca içinden çıktığı toplumsal ve tarihsel koşulların bir tanığı değil, aynı zamanda bu koşulları eleştiren bir platform rolündedir (2006, s. 16). Türkiye’de özellikle yerli bilim kurgu filmlerine yönelik kapsamlı bir çalışmanın eksik olduğu görülmekle birlikte, Türkiye sinema tarihine ve yerli film temalarına bakıldığında bilim kurgunun öncelikli bir tür olmadığı, kavram olarak bilim kurgunun ise toplumsal ve tarihsel koşulların eleştirisi bağlamında, en azından öncelikli bir müdahale platformu olarak tercih edilmediği görülmektedir. Nitekim, 1950’li yıllar Amerikan sinemasında bilim kurgu filmleri açısından ‘altın çağ’a, 1960’lar ise Amerika ve Rusya arasındaki uzay yarışının etkisiyle uzay filmlerinin ön plana çıktığı bir döneme karşılık gelirken (Cornea, 2007, s. 30-77), Türkiye’de aynı dönemde toplumsal gerçekçi filmler ön plandadır. 1950-60’lı yıllar, Türk sinemasında, ulusal sinema dilinin yeni yeni oluşturulmaya başlandığı yıllardır. Bu yıllarda, ana akım, ulusal sinemamızın temellerini atan Lütfi Akad, Metin Erksan, Atıf Yılmaz Batıbeki, Memduh Ün, Halit Refig, Osman Seden’in gerçekleştirdiği melodramlardan oluşmaktadır (Zengin, 2006, s. 49).

Türkiye’de bilim kurgu sineması örneklerinin yetersizliğinde ya da var olan örneklerin taklit ya da komedi öğelerini ağırlıklı olarak içeren filmler olmasında, Türkiye’nin modernitenin sonuçlarından toplum ve birey özelinde sınıfsal ve kültürel bağlamda etkilenecek kadar gündelik yaşam deneyimine sahip olmaması da bir diğer etken olarak görülebilir. Tarım toplumundan sanayi toplumuna geçişini Batı toplumlarına göre daha geç tamamlayan bir ülke olarak Türkiye’de, bu bağlamda bilim kurgu sinemasının yokluğu, bilimin toplumsal yaşam içinde ne kadar yer aldığı ile ilişkilidir. Nitekim, bilim kurgu, Baudou’nun deyimiyle, bilimin ürettiği teorilerin hayal gücü ile yoğrulmuş kurgu malzemesine dönüştürülmesidir (2005, s. 123). Bilimle harmanlanan bilim kurgu türünde, kimi zaman fizik ve uzay hesaplamaları da içeriğe dahil olmakta, geleceğin olası olayları devlet, kültür, dil, mekân ve zaman gibi toplumsal yaşamı etkileyen her türlü bileşene yansıtılarak ele alınmaktadır (Tekşan ve Sarı, 2021, s. 2599). Glassy de “filmdeki bilimin gerçek olma olasılığı veya gerçeğe uygunluğu”nun bilim kurgu türüne özgü unsurlardan biri olduğunu, aksi halde bunun bir ‘bilim’ kurgu olmayacağını söyler (Glassy, 2001). Dolayısıyla, bilim kurgu kültürel anlamda bilimsel bir bilgi ile “beslenmeyi”, “bilim kültürü”nün oluşmasını gerektirir. Bu anlamda, düşünsel kültürün oluşumunda, bilim okur yazarlığı ile birlikte bilim kurgu edebiyatı, bu türe ait sinemanın öncülü olarak önemli bir yerdedir. Koçak ve Aydın’ın araştırmasına göre, bilim kurgu türü Osmanlı ve Türk edebiyatına ilk kez 19. yüzyılda, çeviri yolu ile girmiş ve “fennî roman” adı altında yayımlanmıştır. Türk edebiyatının ilk bilim kurgu dergisi ise 1971 yılında yayımlanmaya başlar. Antares adlı bu dergi, bilim kurgu türünde yazan ilk Türk genç kuşağın ortaya çıkmasına da olanak sağlamış olur. Antares’i Selma Mine’nin yayımladığı X- Bilinmeyen adlı bir bilim kurgu dergisi izler. Ardından, 1980’li yılların ortalarından itibaren bu türde yayımlanan dergi ve roman sayısında giderek artış yaşanır. Bunda aynı zamanda 1977 yılından başlayarak, kimi dergilerde bilim kurgu türüne yönelik düzenlenen yarışmaların da etkisi olduğu söylenebilir (Koçak ve Aydın, 2017, s. 31). Her ne kadar Tekşan ve Sarı’nın belirttiği gibi 1990’lı yıllarla birlikte önemli yerli bilim kurgu eserleri yayımlanmış olsa da (2021, s. 2597), günümüze kadar basılan yerli bilim kurgu

romanlarının sayısı çevirilere oranla hep daha az olmuştur (Koçak ve Aydın, 2017, s. 31).

Sonuç olarak, sinemadaki bilim kurguyu besleyecek yerel bir bilim kurgu edebiyatı da sınırlı imkânlarda gelişme olanağı bulmuş, nicelik olarak çeviri bilim kurgu eserlerinin önüne geçememiştir. Ekonomik anlamda deneysel çalışmaların önünü açabilecek sürekli bir destek mekanizmasının yetersizliği ve Türkiye'nin tarihsel koşulları da göz önünde bulundurulduğunda, Türkiye'nin politik ve ekonomik sorunların gölgesinde bir ülke olarak, sinemasının da bu sorunsalların işlenmesine öncelik verdiği görülmektedir. Türk sinemasının, mücadelesini ve geçmişe özlemini çoğunlukla içinde bulunduğu siyasi çalkantılar ve ekonomik krizler üzerinden kurduğu, yanı sıra popüler sinema alanında korku ve komedi filmlerine daha çok yer verildiği söylenebilir. Baykan da bununla ilgili olarak, "Türkiye'de gerçek ve simülasyon arasındaki ilişkiden bilimkurgu değil ancak parodi üretildiğine" dikkat çeker (2012, s. 61). Öte yandan, elbette bu durum, özellikle günümüz teknolojik gelişmeleri ve bu gelişmelerin gündelik hayatta deneyimlenme biçimleri düşünüldüğünde, distopik kurgulara yönelik söylemlerin Türkiye'de de dolaşımda olmasına engel değildir. Dolayısıyla, her toplumda doğrudan bilim kurgu sinemasında karşılığı görünmese de zamanın ruhuna uygun biçimde, korku nesnelere çeşitlendiren teknolojik gelişmelerin dolaylı bir sonucu olarak distopik kurguların nostaljiye ve muhafazakâr değerlere yönelik vurguları, küresel düzeyde bir tartışmayı gerektirmektedir.

## 2. BÖLÜM

### ZAMANIN RUHU OLARAK TEKNOFOBİ, NOSTALJİ VE MUHAFAZAKÂRLIK

#### 2.1. İLERİ TEKNOLOJİ VE KORKULAR

Bilim kurgu filmlerinde işlenen teknoloji karşıtlığı genellikle insanın doğaya hâkim olma arzusunun yıkımla sonuçlanacağına dair öngörüden hareket eder. Bu çalışmada yer alan filmlerin ortak noktası, “doğal”lığın karşısında konumlanan teknolojiyle somutlaştırılan ilerlemeyi belirsizlik ve korku etrafında işlemeleri ve yitirilmiş geçmişe “öz”e dönüş paterni üzerinden bakmalarıdır. Köyden kent yaşamına geçişle birlikte toplumda nelerin “kaybolduğuna” dair endişeleri Durkheim’ın gelişmiş toplumlarda mekanik dayanışmadan zorunlu ve uzmanlaşmış iş bölümü ile karakterize edilen organik dayanışmaya geçiş tespitinde, Simmel’in sanayileşmeyle birlikte bürokratikleşme karşısındaki çekincelerinde (Wilson, 2015, s. 482), Weber’in (2004) “dünyanın büyüünün bozulması” ifadesinde ve Giddens’in ‘risk toplumu’ (2002) kavramında görmek mümkündür. Klasik sosyoloji düşünürlerinin yabancılaşma ve anomi kavramlarıyla tartışmaya açtığı bu türden bir endişenin günümüz filmlerinde nasıl bir yerden doğduğu ve filmlerin söz konusu endişe karşısında bir çözüm önerisi olarak geçmişe dönüşü sunmalarının ya da geleceği temsil eden her şeye kötücül bir anlam yüklemelerinin nasıl bir anlama geldiği analiz bölümünde tartışmaya açılacaktır.

Nostaljide “yitirme” ve “yitirilen”i içinde barındıran “geçmiş” merkezî bir konumdadır. Burada “yitirme”, “bazı nitelik veya özelliklerin yok olması durumuna uğramak, kaybetmek”<sup>14</sup> anlamında kullanılmaktadır. Dolayısıyla yalnızca geçmiş zamanın ya da geçmişteki bir mekânın kaybedilmiş ve artık ulaşılamaz olması değil, nesnelere ve değerlerin zaman içinde değişime uğramasının da benzer bir yitime karşılık geldiği kabulünden yola çıkılmaktadır.

<sup>14</sup> Kaynak: TDK (2023). <https://sozluk.gov.tr/> [Erişim tarihi: 07.03.2023]

Bu yitirme, çalışmada analiz edilen filmlerde genel anlamda “doğal olan”ın yitimine, özelde ise tanımları kolaylaştıran ayrımların yitimine, diğer bir ifadeyle sınırların bulanıklaşmasına karşılık gelmektedir. Teknoloji ise bu bulanıklaşmaya neden olan başlıca aktör olarak gösterilmektedir. *Buğday* ve *Clone Returns Home*'da ana tema insan-yaratıcı sınırının ihlali iken, *Prometheus*, *I am Mother* ve *Ex Machina*, eleştirisini hem insanın yaratma eylemi hem de insanı makineden ayıran özellikleri üzerinden kurar ve teknofobiyi bu iki bileşen aracılığıyla sorunsallaştırır. Sınır ihlali anlatısı *Buğday*'da bir felaket senaryosu üzerinden Tanrı'laşmaya karşı bir eleştiriye dönüşürken *I am Mother*'da annelik üzerinden insanın yüceltilmesi ile son bulur.

Filmlerde insan-yaratıcı ve insan-makine sınırının teknoloji aracılığıyla bulanıklaşması, insanın “doğal”lığın devamını sağlamak için “uyması gereken kuralları çiğnemesi”nin bir sonucu olarak gösterilmektedir. Söz konusu temsillerin içinde işlediği söylemsel çerçeve ise bu çalışmanın iddiasına göre teknofobidir. Diğer bir ifadeyle, teknolojiyi distopik bir kurgu ile sorunsallaştıran filmlerin ardında insanın “doğal” olanı terk etmesiyle birlikte kendi sonunu getireceği, Tanrı'nın da insanı terk edeceği düşüncesi olduğu söylenebilir. “Dünyanın büyüsünün bozulması” olarak da okunabilecek bu durum, Weber'in öne sürdüğü maddi ve manevi dünyalar arasındaki kopuş haliyle paralellik göstermektedir. Weber'ci görüşle, yaşama ve bireysel yazgımıza anlam vermemizi sağlayan dinsel dünya görüşünün yerini sürekli ilerlemeden beslenen, bu nedenle de sorulara ancak zaman içinde ve kısıtlı yanıt verebilen pozitif bilimin alması (Aron, 2014, s. 388), söz konusu filmlerde, aşkın gücün ve onun bir yansıması olan “doğal düzen”in ve kimi zaman ruhla ilişkilendirilen “öz”ün yitirilmesi şeklinde karşımıza çıkar. Bu yitim karşısında, pek çok bilimkurgu filminde ileri teknolojinin yarattığı sonuçların göstergesi olarak çevresel felaketlere ve mekanikleşmeye gönderme yapılırken, doğum, ölüm, bellek gibi kavramlar aracılığıyla insanın doğadaki konumu hatırlatılır.

Makineler özelinde teknolojinin toplumsal yaşama etkisi ağırlıklı olarak Sanayi Devrimi'nin ardından başlayan bir tartışmadır (Di Minico, 2017, s.68).



Habermas'ın deyişiyile "modernite projesi" özgür ve yaratıcı biçimde ortaya çıkan bir bilgi birikimini, özgürleşmek ve refaha erişmek için kullanmaya yönelmiş, bilimsel yöntemler sayesinde doğa üzerinde kurulan hakimiyet, kaynakların kıtlığı, yoksulluk ve doğal afet gibi sorunlardan kurtuluşu vaat etmiştir (Harvey, 2010, s. 25). Ancak yirminci yüzyılda iki dünya savaşı ve atom bombaları ile birlikte, modernitenin kurtuluşu vaat eden iyimserliği de geçerliliğini yitirir (Harvey, 2010, s. 26). Bilim, insanlığı doğaya "muhtaç olmaktan" kurtarmak yerine, doğaya müdahalesinin sonucu olan yeni felaket biçimlerine karşı onu savunmasız bırakmıştır (Callinicos, 2015, s. 454). 2. Dünya Savaşı'nın sonlanması ile 1960'lar, nükleer güçte artışa, elektronik makine kullanımına ve eski imparatorlukların çokuluslu şirketler tarafından yıkılmasına tanıklık eder. Jameson, sanayi sonrası bu postmodern çağı kuşkuyla sorgulayarak "eskiye duyulan özlemin tutkulu dışavurumları" biçiminde tanımladığı nostalji ile karakterize eder (2011, s. 19). Modernite sekülerleşme ile Tanrı'nın sahneden çekilmesine ve bilimin başrole geçmesine tanıklık ederken, postmodernite ile birlikte "Tanrı'nın ölümü" gerçekleşmiş ve büyük anlatıların sonu gelmiştir (Lyotard, 1997, s. 12).

Tam da burada, bu çalışmanın temel çıkış noktasını oluşturan bir soruya dönmekte fayda vardır: 2000'lerde çekilen bilim kurgu filmlerinde neden nostaljik bir öze dönüş çağrısı söz konusudur? Bu sorunun yanıtı bu çalışmaya göre, büyük anlatıların yokluğunda kendi anlatısını yeniden kurmaya ve moderniteden hipergerçeklik çağına uzanan bir süreçte kaybettiği güven duygusunu muhafazakâr anlamları yeniden üreterek kurmaya çalışan nostaljik bir yaklaşımda yatmaktadır. Öte yandan, çalışmanın bu varsayımı aynı zamanda filmlerin teknoloji korkusu ile dışa vurdukları bu türden yaklaşımlarının neyi yeniden ürettiğini sorgulamayı da gerekli kılmaktadır. Bunun için öncelikle toplumsal korkuları yaratan tarihsel durumları incelemek yerinde olacaktır.

Modernite, modernizm ve modernleşme kimi zaman birbirleri yerine kullanılsa da aslında her biri farklı toplumsal ve kültürel koşullara karşılık gelir. Modernizm, 19. yüzyıl ortalarında, sanatçıların sanat eserleri yoluyla ve onlara

herhangi bir müdahalede bulunmadan, dış doğa ya da toplumu olduğu gibi “yansıtmayı” amaçladığı Avrupa gerçekçi geleneğine bir tepki amacıyla gelişen, estetik biçimlerle ilişkili, kültürel bir harekettir (Brey, 2003, s. 36). Karadoğan, bu yönüyle modernizmin bilinçli olarak geliştiğini, görünenin ardındaki saklı olan doğruya ulaşmanın üzerine önemle eğildiğini söyler (2005, s. 140). Endüstrileşme, bilim ve teknolojinin gelişimi, “dış dünya”ya dair düşüncelerimizi değiştiren büyük keşifler, göçleri takip eden hızlı ve sarsıntılı kentleşme gibi toplumsal yaşamın pratiklerini etkileyen ve değiştiren süreçler ise modernleşme olarak bilinir (Berman, 2016, s. 28). Bu yönüyle modernite, modernizm gibi kültürel bir durumla değil, toplumsal yaşam ya da toplumsal örgütlenme ile ilişkilidir ve sanayileşme, kapitalizm, rasyonalizasyon ve düşünümsellik gibi kurumsal yapılar ve süreçlerle tanımlanır (Brey, 2003, s. 37). Bazı eleştirmenler moderniteyi feodal hiyerarşilerin yıkımının başlangıcı, Protestanlığın yayılımı, kapitalizmin doğumu olarak görülen Rönesans süreci ile başlatırlarken, kimileri 18. yüzyıl sonları, 19. yüzyıl başlarını kapsayacak şekilde modern ulus-devletlerin doğmasına neden olan Fransız Devrimi, Britanya’daki sanayi devrimi ve psikoloji ve sosyoloji gibi modern bilimlerin doğuşu ile başlatır (Malpas, 2003, s.9). Genellikle teknolojinin gelişimi, refah ve adalete yönelik hareketleri temsil ettiği kabul edilen modernite bu yaygın kabullerin tümünde “ilerleme”yle ilişkilendirilir. Bilgi ve teknolojiye değişim bireylerin ve toplulukların kimliğini ve deneyimlerini de dönüştürür ve bu durumun toplumda devamlı bir yenilik ve gelişme yaratacağına inanılır (Malpas, 2003, s.10).

Modernitenin üst anlatısını “geçmişten kopuş” yoluyla bireyin özgürleşmesi oluşturur. Bu özgürleşme Readings’in ifadesiyle insanı Aydınlanma yoluyla batıl inançlarından kurtaracak, işçi sınıfı için devrimin yolunu açacak, insanlar teknolojik olanaklar sayesinde yoksulluktan kurtulacaktır (1991, s. 48). Burada modernitenin üzerinde yükseldiği Aydınlamacı düşünce, bilime ve akılcılığa yaptığı vurgu nedeniyle bilim kurgu filmlerindeki teknofobi ile ilişkisi bakımından da önemlidir çünkü moderniteyi hem var eden hem de ondan etkilenen de yine teknolojidir.

Aydınlanmacı düşüncenin amacı mit, önyargı ve hurafelerden beslenen “eski düzeni”<sup>15</sup> “iyi” ve “özgürleştirici” olan “akıl düzeni”ne dönüştürmektir. Bu nedenle Aydınlanma aynı zamanda “akıl çağı” olarak da adlandırılır (Çiğdem, 2017a, s. 15-16) ve kurumların akıl ilkeleriyle uyumlu olması gerektiği ileri sürülür. Buna göre bilgi yalnızca deneyim ve deneyler yoluyla edinilir: “Gerçeklik Tanrı’yla kavranamaz” (Swingewood, 1998, s. 51). Aydınlanma ile birlikte artık tarihte gerileme ve çöküş dönemlerine yer yoktur: gelecek yalnızca daha fazla “gelişme” vaat eder (Callinicos, 2015, s. 37). Bu dönemde insana daha iyi yaşam koşulları sağlamak adına, bilimsel düşünceye yaslanan deneyci ve duyumcu bir yaklaşım ön plandadır (Kayhan, 2007, s. 58).

Dönemin en öne çıkan anlayışı doğanın bilgisini insana aktararak doğayı kontrol edebilmek ve onu, insana daha iyi ve mutlu bir yaşam sunmak için değiştirmektir. Bu ise ön yargılardan, dinsel inançlardan ve skolastik akıl yürütmelerden sıyrılmayı ve insanı bilimsel bilgiye ulaştıracak deneysel yöntemi benimsemeyi gerektirmektedir (Çüçen, 2017, s. 250). Bu da bizi Aydınlanma düşüncesinin dayandığı temel kavramlardan biri olan pozitivismeye götürür. Pozitivizme göre bilgimiz ancak deney verileri ve bu verilerden üretilen yeni bilgilerle sınırlıdır, duyularımızla algıladığımızın ötesinde bir dünyada bilgiden söz edilemez. Böylelikle bilgi, duyu, algı, deney ve bilim verilerine indirgenir (Çüçen, 2017, s. 83). Bilginin sınırlarını bu şekilde belirleyen bilim ve olguların, kendini metafiziğin ve spekülasyonun karşısında konumlandırmasıyla birlikte inanç ve vahiy artık bilgi kaynağı değildir (Swingewood, 1998, s. 49). “Pozitif” ve “rasyonel” olana ulaşma amacıyla olan insan, bu yaklaşımdan yola çıkarak artık kozmosun iç düzenini de keşfetmek ister. Bunun için en iyi yol matematiksel analiz formuna başvurmaktır (Cassirer, 2007, s. 40-41). Öyle ki, Cassirer’a göre psişik olan bile her ne kadar maddi bir şey gibi parçalara ayrılmassa da bu yolla düşünce düzeyinde elemanlarına ayrılabilir. Burada yazar Condillac’ın heykel benzetmesine değinir ve “ruh”u tekil duyumların bedene (mermer heykele) tek tek işlenerek onu canlı hale getiren, beden bir yönü olarak tanımlar. Önemli olan bu işleme sürecinin düzenine ulaşmaktır

<sup>15</sup>Burada eski bir toplumsal düzenin varlığından çok herkesin yerinin belli olduğu, dolayısıyla mobilizasyonun imkânsız olduğu bir toplumsal düzen kastediliyor (Çiğdem, 2017a, s. 15).

çünkü bu sayede psişik varoluşun kurulması ve elemanlarına indirgenmesi sağlanabilir. Cassirer bu yolla ruhsal varoluşun maddeden kopuk olmadığını, ruhun “duyum” denilen temel elemanın dönüşümlerinden oluştuğunu göstermeyi amaçlar (2007, s. 47).

Cassirer'nın ruha ilişkin bu tanımı çalışma kapsamında incelenecek film örneklerinde yer alan ruhu ölümsüz ve bedenden daha üstün bir olgu olarak gören anlayışın karşısında konumlanmaktadır. Dolayısıyla modernitenin ruhu nesnelken, burada tartışılacak teknofobik kurgular, ruhu ölümsüz ve aşkın bir unsur olarak ele alır. Ancak Aydınlanma düşünürlerinin felsefi, toplumsal ve politik birçok konuda birbirinden farklı yaklaşımlara sahip olduğu göz önünde bulundurulursa Aydınlanmayı tek ve yekpare bir bütün olarak ele almanın mümkün olmadığını belirtmek gerekir. Dolayısıyla Aydınlanmacı düşüncüyü topyekûn din karşısında konumlanan bir söyleme kapatmak yanlış olur. Nitekim, Çiğdem Aydınlanmanın hiçbir zaman tamamen Tanrı'yı dışlamadığını şu şekilde ifade eder:

Evren hareket halinde maddeydi ve bu hareketin yasaları değişmez, matematiksel olarak ifade edilen güçlerce yönlendirilmekteydi. Yeryüzü, güneşin etrafında dönen gezegenlerden yalnızca bir tanesiydi. Ancak bu fiziksel düzenin işletilmesi yine de Tanrı sayesinde mümkün olmaktadır. Newton kendi kendine işleyen bir makine olarak evren tasarımına en büyük katkıyı yapmış olmakla birlikte, yine Tanrı'yı bu tablonun işleticisi olarak görmekteydi. Bir tarafta mekanik, açıklanabilir bir evren; diğer tarafta yaratıcı ama sık sık kendisine müracaat edilmesi gerekmeyen bir Tanrı (Çiğdem, 2017a, s. 69-70).

Becker ise Aydınlanmayı sadece Ortaçağ mirasının sekülerleştirilmesi olarak yorumlar. Ona göre Aydınlanma düşünürleri yaratılmış evren kavramını reddederken kilise ve İncil'in otoritesinin yerine doğanın ve aklın otoritesini koymuşlardır (aktaran Çiğdem, 2017a, s. 21). Dolayısıyla ister tanrıtanımaz ister tanrıcı olsun, Aydınlanma düşünürlerinin başlıca tartışma konusu din olmuştur. Aydınlanmanın savunduğu özgürlük ise yasalarla belirlenen, bilimsel öngörüler çerçevesinde gerçekleştirilebilecek bir özgürlüktür (Timuçin, 2007, s. 52).

Avrupa Aydınlanması'nın en önemli kaynağını endüstriyel süreçler oluşturur. Teknolojik yenilik ve değişimle simgelenen bir endüstriyel programda emek gücü ve sermaye makineleşmeyle birlikte çoğaltılabilir örüntüler haline gelir (Çiğdem, 2017a, s. 30). Teknolojik ilerleme sayesinde daha önce hayal bile edilemeyen gelişmelerin söz konusu olması aynı zamanda toplumun doğa üzerindeki tahakkümünü de bilim ve teknolojinin sunduğu rasyonaliteyle emniyet altına almasını sağlar (Çiğdem, 2017b, s. 162). Ancak modernite teknolojiyle şekillenmiş olsa da bir yandan modernitenin yaratacısıdır da; diğer bir ifadeyle modernite ve teknoloji sürekli etkileşim halindedir. Öte yandan Brey'e göre, modernite ve teknolojinin bu ilişkisine rağmen uzun yıllar literatürde ne modernite teorisinde ne de teknoloji çalışmalarında bir diğer kavramı derinlikli olarak tartışma içine dahil eden yeterli sayıda çalışma vardır. Ona göre modernite çalışmalarında teknoloji genellikle soyut ya da teknolojik belirlemci kavramlarla yer verilen bir 'karakutu' iken, benzer şekilde teknoloji çalışmalarında da toplum sosyokültürel ve ekonomik bağlamın yalnızca yan rol olarak yer aldığı bir karakutudur (Brey, 2003, s. 34).

Modernite kavramı ve teknoloji çalışmaları her ne kadar bu çalışmanın ilerleyen bölümlerinde, analize konu olan filmlerin tartışılmasında doğrudan yer almayacak olsa da tartışma kapsamında teknoloji, toplumsal ve kültürel koşullarla ilişkilendirilerek ele alınacağından, çalışmanın teknoloji çalışmaları ve modernite arasındaki Brey'in sözünü ettiği literatüre katkı sunacağı düşünülmektedir. Brey'e göre, modernitenin belli başlı teorilerinin çoğunda teknolojiye yalnızca kısa bir gönderme yapılır. Ancak bu tartışmalarda bile teknoloji genellikle rasyonelleşme (Weber) ya da üretici güçler (Marx) gibi daha geniş bir olgunun parçası olarak kendine yer bulur. Modernitenin oluşumunda üretim teknolojisine önemli bir rol veren Marksist teoride bile bu teknoloji hâlâ yalnızca ekonomik yapı üzerinde etkili olan, dışsal bir figür içine hapsedilir. Bu nedenle kültürel ve epistemolojik modernite teorilerinin birçoğunda teknoloji ya kültürel ve epistemolojik değişimlerin itici gücü olarak analiz edilir ya da bilgiye, dile veya fikirlere indirgenir (Brey, 2003, s. 55-56). Öte yandan, modernitenin yol açtığı ve günümüzdeki toplumsal pratikleri de kapsayan değişim ve dönüşümler

sonucunda din pratiğinin kişiselleşmesi, köy ve kentler arasındaki sınırların kırılması, cemaatlerin çözülmesi ile birlikte bireylerin atomize hale geldiği bir ortamla teknoloji karşısında duyulan ve bilindik olanı muhafaza etmeye yönelik korku ve mesafelenme arasında bir ilişki kurulabileceği düşünülmektedir.

“Yeni” olanla mesafelenmenin bir örneğini modernite karşısında verdikleri tepkilerle sosyal teori düşünürlerinde de görmek mümkündür. Diğer bir ifadeyle, yitirilenin yarattığı endişeye verilen yanıtlar, sosyal teori düşünürlerinin de incelemelerine konu olan daha eski bir tarihe dayanmaktadır. Yeni bir düzen ihtiyacı doğuran Fransız Devrimi’yle birlikte, 18. yüzyıl felsefesi, ilerlemeci bir toplum biliminin temellerini atar. Comte, Fransız Devrimi’nin sonuçları ile ilgili olarak Saint-Simon’un görüşünü paylaşır ve devrimin akıbetini manevi bir boşlukla birlikte, normsuz ve düzensizliğe karşılık gelen bir anomi durumuyla açıklar. Modern toplumun tutunumunun ise siyasi ya da ekonomik alandaki otoritelerden değil, ahlaki ve entelektüel güçlerden çıktığını öne sürer. Ona göre toplumsal uyum ancak sözünü ettiği, “manevi” bir unsur olan ahlakla sağlanabilir (Swingewood, 1998, s. 69).

Klasik sosyal teorinin önemli düşünürlerinden Durkheim’in toplum kavrayışında da yine ‘anomi’ kavramı merkezdedir. Durkheim (1952) anomiyi ticaret ve sanayi alanındaki toplumsal yaşamın “kronik” bir durumu olarak görür ve kavramı dinin ve mesleki birliklerin getirdiği disiplinin – diğer bir ifadeyle normların – olmadığı bir kriz durumunu ifade etmek için kullanır. Kavram bu yönüyle sanayinin gelişmesiyle birlikte artan tutku ve arzuların kontrol edileceği bir otoritenin olmayışını da kapsar (Durkheim, 1952, s. 249-258). Durkheim’a göre, modern toplumda anomik ve normsuzluğun yarattığı karmaşa ve uzlaşmazlıklar ancak ahlaksal düzenlemeler yoluyla aşılabilir; insanın tutkuları ancak saygı duyduğu bir ahlaki varlık tarafından dizginlenebilir (Callinicos, 2015, s.197). Bu, bireyin fiilen, yalnızca dışsal güçler tarafından kısıtlanabileceği, dolayısıyla kendi içinde onu kısıtlayacak güçten yoksun olduğu anlamına gelmektedir (Swingewood, 1998, s. 130-137). Öte yandan, bu dışsal güç ve taşıyıcısı olduğu ahlaki düzenleme, eskisi gibi geleneksel tipte olamaz

(Giddens, 2016, s. 177). Dięer bir ifadeyle, Durkheim aile, devlet ve dinin artık modern toplumu bir arada tutacak gte olmadığını ileri srer ve bunu Őu Őekilde açıklar: aile çağdaş toplumlarda işlevini ve ekonomik roln kısmen yitirdiđinden, bireyle topluluk arasında aracı olamayacak kadar klmŐtr; devlet birey iin ok soyut ve ok otoriter bir olgudur; din ise modern toplumlarda zorlayıcılık işlevini giderek yitirmekte, gemiŐte olduđu lde disiplin sađlayamamaktadır (Aron, 2014, s. 245). Durkheim'a gre "ahlaki birlik"i sađlayacak olan Őey meslek gruplarıdır. Durkheim meslek gruplarını "işverenleri ve işileri bir araya getiren, disiplin okulu oluŐturmak iin bireylere yakın, saygınlık ve otoriteden yararlanabilmek iin de herkesten nce yeterince meslek rgtleri" olarak tanımlar (Aron, 2014, s. 246). Durkheim her ne kadar Aydınlanmacı dŐncenin bireyin zgrlđne yaptıđı vurguyu ihmal etmese de "bu zgrlk hibir zaman dođaya karŐı isyan etmeyi iermez." Ona gre insanların zerk olması, uymaları gereken kuralları kabul etmeleri demektir (Callinicos, 2015, s. 215). Tam da bu yzden, tm kısıtlamalardan kurtulmak olarak ifade edilen zgrlk, ona gre bir anomidir. Bu durum, bireylerin doymak bilmez arzularına zincirlenmesi olarak sonulanacađı iin tam tersine bađımlılıđa yol aar (Giddens, 2016, s.191). Dolayısıyla insan, sahip olduđu her trl zgrlđ topluma yeliđi yoluyla elde ettiđi iin toplumun varlıđı iin gereken yerleŐik ahlaki dzenlemelere uymalıdır (Giddens, 2016, s.192).

Sonuç olarak, Durkheim modern toplumun ahlaki birlikteliđini ve dolayısıyla devamını sađlayacak "har"tan yoksunlaŐmasını, toplumun zlmesini kolaylaŐtıran bir tehdit olarak grr. Ancak Durkheim iin bu, modern toplumun kaınılmaz sonu deđildir. Onun moderniteye verdiđi yanıt karŐılıđını mistik bir otoritede ya da aŐkın bir din ya da dođa kavramında deđil ama Borlandi ve Boudon'un ifadesiyle "psişik, bilimsel aıdan analiz edilebilir ama aynı zamanda kendiliđinden bir dzenleme" olan işlevsel normlarda bulur. Bunu sylerken "toplumsal yaŐamın istikrarının akılcılık varsayımıyla aıklanamayacađını" da vurgular (Borlandi ve Boudon, 2011, s. 216).

Bir diğerk önemli sosyal teori düşünürlerinden Weber ise moderniteyi rasyonaliteyle ilişkilendirir ve rasyonalitenin modernitenin hem en önemli özelliğı hem de en büyük sorunu olarak niteler (Ritzer ve Goodman, 2003, s. 548). Bunun bir sonucu olarak bürokrasi, her şeyin kurallarla işlediğı bir sistemdir ve tekdüze işleyiş içinde biçimlendirilmiş, sürekli görevlere ve kariyere hazır, ufku dar, kendiliğinden ve yaratıcılıktan yoksun bireyler ortaya çıkarır (Weber, 2004, s.93). Weber burada bürokratikleşme sürecinin öznenen bağımsız düşünölemeyeceğıne vurgu yapar. Nitekim, bürokrasinin getirdiğı rasyonelleşme bir yandan insanlığın ekonomik, teknolojik ve politik açıdan gelişmesini sağlarken diğerk yandan insan ruhunun parçalanmasına, öznenin insani “öz”ünün boşaltılmasına yol açmıştır (Swingewood, 1998, s.228). Bu açıdan Weber, toplumu “ruhsuz ve inançlarını yitirmiş bir toplum” gibi görür (Slattery, 2008, s. 49). Bu anlamda Weber’in sözünü ettiği rasyonalizasyon süreci ve bununla ilişkilendirdiğı ‘demir kafes’ kavramı, Prior’ın ifadesiyle insanların gündelik yaşamından gizem ve merak gibi belirsizliğin taşıyıcısı olan durumları bertaraf etme çabasına da önemli bir alan açmaktadır çünkü rasyonalizasyon süreci ile birlikte gizem ve merak kavramları insan eyleminin gündelik dünyasından çıkar ve gündelik olaylar teknik olarak kontrol edilebilir biçimlere dönüştürölmeye çalışılır (Prior, 1997, s. 189). Öte yandan, bu çaba aynı zamanda yeni bir tür belirsizliğe de kapı aralar.

Burada her iki sosyal teori düşünürünün de moderniteye verdiği yanıtlar geleneksel toplumu oluşturan unsurların yitimine ve modern topluma içkin olan belirsizlik durumuna gönderme yapmaları açısından ortaklaşmaktadırlar. Dolayısıyla, toplumların değışim ve dönüşüm süreçlerinin taşıdığı bilinmezlik hem günümüzde hem de sanayi toplumuna geçişte korkunun önemli bir taşıyıcısı olmuştur. Belirsizlikler, Giddens ve Beck’in modernite eleştirisinde sözünü ettiği ‘risk toplumu’ tartışmasının da merkezî bir unsurudur.<sup>16</sup> Burada, risk toplumu kavramı ve bu kavramın üzerinde temellendiğı belirsizlik ve güven duygusu, çalışmanın teknofobi ile olan bağı ve toplumsal değışimlere verilen

<sup>16</sup> Risk, Furedi’nin tanımıyla, “belirli bir tehlikeyle bağlantılı olarak hasar, yaralanma, hastalanma, ölüm ve başka olumsuzlukların meydana gelme olasılığı”nı ifade etmektedir (2017, s. 45).



tepkilerle ilgili olarak, teknolojinin bu deęişimdeki rolü ve toplumda yarattığı korku özelinde önemli bir konumdadır.

Giddens'a göre toplum henüz postmodern deęil modernitenin son aşaması olan 'geç modernite' aşamasını yaşamaktadır (1994, s. 46-52). Bu aşamanın belirgin özelliklerinden, dięer bir ifadeyle modernitenin önemli sonuçlarından biri, toplumun güven duygusunu henüz sağlayamamış olmasıdır (Giddens, 2002, s. 31-35). Nitekim, teknolojinin gelişimiyle birlikte hem kendisinin hem de doğanın sonunun geleceğine yönelik kaygı ve endişeleri zamanla çeşitlendiren, hem doğanın hem de insanın öznesi olduğu risklerle karşı karşıyadır. Bu riskler modernite öncesi toplumlardakine kıyasla daha tehlikeli deęildir belki ancak risklerin sınıflandırmasına ilişkin denge bozulmuştur (Giddens, 2002, s. 47, 52). Bugün, insanın karşı karşıya olduğu tehditlerin birçoęu modern öncesi devrin doğal tehditlerine benzer görünse de sanayi toplumunun fiziksel çevreye etkisiyle dolaymlanan, toplumsal olarak düzenlenmiş bilginin sonucudur (Giddens, 1994, s. 100). Artık insanlar, doğanın öngörülemez risklerinden çok kendi yarattıkları risklerle kuşatılmıştır ve bunların sonuçlarından doğrudan etkilenmekte ve bu etki alanı herkesi kapsamaktadır (Giddens, 2002, s. 47, 52). Örneğin, bir nükleer savaş durumunda yalnızca savaşanlar deęil tarafsızlar da savaştan zarar görecektir (Giddens, 1994, s. 114).

Beck'e göre de geleneksel sanayi toplumlarının yerini alan bu yeni toplumda, riskler artık daha karmaşık ve öngörülemez hale gelmiştir. Teknolojik gelişmeler, çevresel sorunlar ve ekonomik krizler gibi faktörler, bireylerin yaşamlarını etkileyen riskleri daha da karmaşık hale getirmektedir. Beck, bu bağlamda, risk toplumunun bireyleri sürekli olarak gelecekteki belirsizliklerle başa çıkmaya zorladığını ve insanların artık kendi yaşamlarının kontrolünü kayb ettiklerini savunur (Beck, 1992, s. 45). Nitekim, COVID-19 salgınında dünyanın karşı karşıya kaldığı durum, "kontrol edilemeyen risklerin sınırının bulanıklaşması"nın (Bakkeli, 2023, s.2) bir sonucu olarak kontrolü kaybetme korkusuna yol açan ve güvensizlik yaratan bir 'kritik an' örneğidir. Giddens (2010), bireylerin yanı sıra farklı toplumların ve toplulukların tarihlerinde de

mevcut olan kritik anların riskle özel bir ilişki içinde olduğunu belirtir. Bu anlar, belirli bir ilişkisel durumun belirgin olaylar nedeniyle ani bir dönüşüme uğradığı aşamaları ifade eder. Bu kritik anlar, güven duygusuna bir tehdit oluşturur çünkü "her zamanki gibi davranma"nın getirdiği koruyuculuk, kaçınılmaz bir şekilde sürdürülemez hale gelebilir ve geriye dönülemezliğin ya da en azından eskiye dönmenin zor olduğunun kabulünü zorunlu kılar (Giddens, 2010, s. 149). Örneğin, yeni bir yaşamın bilinçli bir şekilde inşa edilmesi, tarih boyunca endişe konusu olmuştur. Bununla ilişkili olarak, teknolojik yeniliklerin bir insan yumurtasının beden dışında döllenmesine olanak sağlaması, cinsiyetin önceden müdahale ile değiştirilebilmesi, embriyoların dondurularak uzun süre saklanabilmesi "üreme"yi öngörülemez daha geniş etkilere sahip, değişken bir bireysel seçenek haline getirmiştir (Giddens, 2010, s. 275-276). Bu gelişmeler bir kez ortaya çıkıp insanların deneyimine dahil olduktan sonra artık zamanın geriye döndürülmesi ve teknolojinin yok sayılması beklenemez. Beck, bu durumu risk kavramının geçmiş, bugün ve gelecek arasındaki ilişkiyi tersine çevirmesi şeklinde özetler. Ona göre geçmiş, bugünü belirleme gücünü kaybederken, gelecek ise henüz var olmayan, inşa edilmiş ama gidişatı değiştirmesek gerçek olabilecek bir kavram olarak yerini alır (Beck, 2000, s. 214). İçinde yaşadığımız dünyayı ise 'melez dünya' olarak adlandırır. Burada melezliğin olumlu bir anlamdan ziyade olumsuz bir durumu anlattığını ve 'yeni' olanı anlamada yetersiz kaldığını söyler (Beck, 2000, s. 221). Riskin çok daha geniş ölçekli ve değerleri de kapsayan bir alana yayılması, kontrol ve güven duygusunu daha büyük ölçüde zedeler. (Beck, 2000, s. 216). Oysaki, böyle bir ortamda güven, benliği yaşamın gerçeklerine karşı kollayan "koruyucu koza" için çok önemlidir (Giddens, 2010, s. 14). Tam da burada gelenekler, yenilikleri gündeme getiren tekniğe direnç gösteren (Giddens, 2010, s. 186) ve bu anlamda kayıp güveni de temin etmeye yarayan bir konuma gelir.

Kader fikrinin etkisinin kaybolduğu böylesi bir ortamda (Giddens, 2010, s. 146), çalışmada incelenecek filmlerin distopik kurguları, hesaplanamayan eylemler karşısındaki çaresizlik ve buna bir çözüm olarak geçmişe, bilindik olana dönüş çağrısı olarak yorumlanabilir. Nitekim, risk tartışmaları çoğunlukla "ya bu şekilde

devam ederse...” gibi distopyan bir uyarıyı içerir (Levitas, 2000, s. 198). Teknofobi temalı kurgular bağlamında düşündüğümüzde, filmlerde henüz kesin olmayan ancak teknoloji ile birlikte yaklaşmakta olduğu düşünülen bir tehlike söz konusudur. Korku “şimdi ve burada” olana değil, daha çok yaklaşmakta olana yönelik olduğundan, “şimdi ve burada”nın olası senaryoları, var olan boşluğun istenildiği gibi doldurulmasına ve kehanette bulunulmasına alan açar.

Furedi, risk teriminin kullanımı dinamik bir yapıda olduğundan, riskin belirli bir toplum ve bağlam kapsamında değerlendirilmesi gerektiğinden söz eder. Bunun nedeni, o toplumun kültürünün riskin algılanma biçimine etki ediyor olmasıdır (2017, s. 46). Burada, bilim kurgu filmlerindeki distopik kurguların temelinde teknolojinin sınır ihlali riski taşıdığı varsayımından yola çıkılmaktadır. Furedi’nin de belirttiği gibi bizzat risk söyleminin varlığı hakimiyetin teknolojiye ait olduğu, dolayısıyla teknik etkenlerin toplumsal olanlara ağır bastığı görüşünü temsil eder (2017, s. 105). Bu anlamda, filmlerin teknofobisi “insanın özne rolünün küçültülmesi”ne (Furedi, 2017, s. 106), insanı acizleştiren ve onu “özel” kılan her unsurdan koparan teknolojik gelişmelere bir tepki olarak görülebilir. Bir diğer tepkinin ise insan-yaratıcı sınırının aşılmasıyla birlikte, “doğal düzen”in bozulacağına yönelik endişeden temellendiği düşünülmektedir. Özgünlüğünün taşıyıcısı olan özneliğin kaybolması riskiyle karşı karşıya olan insanın teknolojiye hakimiyetinin, bu riski kontrol etmesi için gereken hız karşısında yetersiz kaldığı (Loon, 2000, s. 172- 173) görüşü distopik kurgularda belirgindir. Korku ve endişeden beslenen söz konusu temsillerde, risk toplumunun yoksun olduğu güven duygusunu yerine koyma çabası, nostaljiyle birlikte bilindik olanla tekrar kavuşma bağlamında bir muhafazakârlık çağrısı olarak okunabilir.

Bu bağlamda Güler’in muhafazakarlık tanımında öne çıkardığı iki özellik, bu çalışmada incelenecek filmlerin distopik kurgularının nereden beslendiğini anlamak açısından önemlidir. Güler’in (2014) belirttiği gibi muhafazakâr anlayışın ekonomiyle olan uyumlu ilişkisi dışında, muhafazakârlık için temel iki özellikten bahsedilmelidir. İlki, “insan doğasına, köksüzlüğe ve denenmemiş buluşlara duyulan güvensizlik”, diğeri ise “tarihsel süreklilik ile geleneksel

çerçeveye duyulan güven”dir (Güler, 2014, s. 118). Bununla birlikte, incelenen bilim kurgu filmleri teknolojiyi sorunsallaştırarak muhafazakârlığın Birler’in ifadesiyle “Aydınlanma eleştirisi ve akılcılık karşıtı duruşunu koruyan” tutumunu da taşırlar (2015, s. 328). Aydınlanmanın önermelerinden olan doğaüstünün doğalla ve bilimin dinle yer değiştirmesi, buna ek olarak insanın mükemmelleştirilebileceği inancı ile birlikte insan soyunun gelişimi (Bierstedt, 2006, s. 19-20) bu çalışmadaki teknofobi temelli kurguların risk olarak tanımladığı, dolayısıyla korkunun temelini oluşturan, sınırları tehdit eden bir duruma ve anlayışa karşılık gelir. Korku bu anlamda, bir sonraki bölümde tartışılacak olan nostaljiye doğru ilerleyen yolculukta önemli uğraklardandır. Bu çalışmada incelenen filmlerin teknoloji korkusu/eleştirisinde anksiyeteye yol açan durumun tartışması, “kaybolan” karşısında duyulan “geçmişe dönüş arzusu” etrafında şekillenecektir. Dolayısıyla tartışmaların odak noktası, teknolojinin ne tip ve ne şekilde tahakküm kurumları yarattığı değil, bu yaratım sürecinde “doğal olan” diye tanımladığımız durum ve yaratıları ne yönde biçimlendirdiği ve bunun karşısında filmlerin ne tür çözümler önerdiği olacaktır. Hem moderniteye geçişi hem de modernitenin kendi içindeki dönüşümleri tetiklemesi nedeniyle, teknoloji bu tartışmaların çıkış noktasını oluşturmaktadır.

Burada, çok kabaca, teknofobik temsillerdeki felaket senaryolarını Aydınlanmacı aklın doğaya hâkim olma amacının bir sonucu olarak düşünürsek, incelenen filmlerde benzer biçimde insanın “uyması gereken kurallara uymamasının” “bedeli” gösterilmektedir. Durkheim’ın toplumdaki anomiyi düzenleme amacı nasıl bireyin toplumla ve doğayla uyum içinde olmasını sağlayacak kurumsal düzenlemelerden geçiyorsa bilim kurgu filmlerindeki teknofobik temsillerde de benzer biçimde “doğayla uyumlu olma” hali olumlanmaktadır.

## 2.2. POSTMODERN ÇAĞDA TEKNOFOBİ

Bugün içinde yaşadığımız toplumu tanımlarken Karadoğın'ın da ifade ettiđi gibi pek çok farklı adlandırma yapılmaktadır: "enformasyon toplumu, post-endüstriyel toplum, tüketim toplumu, medya toplumu, elektronik toplum, gösteri toplumu, high-tech toplum" bunlardan bazılarıdır. Bu kadar farklı kavramın kullanılma ihtiyacı hissedilmesi, elbette böylesi bir "çoğul" durumu tekilleştirmeyi ve toplumu "bütüncül" bir tanıma dahil etmeyi zorlaştırmaktadır (Karadoğın, 2005, s. 135). Tam da böyle bir anlam çokluđunu vurgulaması bakımından, postmodernitenin toplumlari anlamlandırmada işlevsel olduđu söylenebilir.

Postmodernite, 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren, özellikle kritik bir eşik olarak deđerlendirilen 2. Dünya Savaşı sonrasında komünizmin çöküşüyle başlatılan ve en genel ifadeyle modernite sonrası anlamına gelen tarihsel bir döneme karşılık gelmektedir. Kimi modernist düşünürler modernliđin henüz tamamlanmamış ancak kendi sınırlarını aşabilecek ve yıkıcı etkileriyle başa çıkabilecek gerekli kaynaklara sahip, gerçekleşme potansiyeli olan bir proje olarak görürken, postmodern toplumun savunucuları, gerçekleşen deđişim ve dönüşümlerin yeni bir toplumu, "postmodern toplumu" kurmakta olduđunu söyler. Böylesi bir tanımlama çabası içinde, postmoderniteye dair görüşleri öncelikle moderniteden farkı üzerinden ilerletmek gerekir. Nitekim, Best ve Kellner'in de söylediđi gibi, toplum medyanın, bilgisayarların ve yeni teknolojilerin hızlı gelişimi, kapitalizmin yeniden şekillenmesi, siyasi deđişiklikler ve isyanlar, yeni kültürel formların ortaya çıkması, zaman ve mekânın yeni deneyimlenme biçimleri gibi etkenler karşısında dramatik deđişimlerin gerçekleştiđi hissiyle baş başa kalmıştır. Dolayısıyla, günümüzdeki postmodern tartışmalar, modern toplumsal organizasyon biçimlerinin gerilemesiyle yakından ilişkilidir (2011, s. 10).

Pozitivist bir bilimsel düşünce çerçevesinde kendini kuran modernite, daha önceki bölümlerde de ifade edildiđi üzere, dünyaya ilişkin evrensel ve nesnel bilginin akıl yoluyla edinilebileceđini savunur, geleneđin normatif varsayımlarının

reddine dayanır. Postmodernite ise en genel anlamıyla, modernitenin varsayımlarını reddeden ve kendisini modernizm karşıtlığı üzerine kuran bir düşünceyi temel alır. Bu nedenle postmodern anlayış, geleneksel yapıların, normların ve değerlerin sorgulanmasını içerir. Bu yönüyle Eagleton'ın ifadesiyle, klasik hakikat, akıllı, kimliği ve nesnelliği sorgulayan bir yaklaşımdır. Dolayısıyla, akıl, bilim, evrensel ilerleme ve kurtuluş gibi Aydınlanma normlarına ve bilimsel açıklamanın sabit çerçevelerine karşıt olarak çeşitli, temelsiz ve karmaşık kültürlerden ve yorumlardan oluşan bir dünya tanımlar. Böylesine bir çoklu yorum tanımı normların nesnelliğine, doğanın verili oluşuna ve kimliklerin tutarlılığı gibi her türlü sabitlemeye de mesafelidir (Eagleton, 2011, s. 9-10).

Modernist anlayışa göre, “sözcükler de konuşanın zihninde önceden mevcut anlamların temsilidir.” Dolayısıyla dışsal bir hakikate, “aşkın bir gösterilen”e gönderme yapılır. Bu gösterilene ulaşmanın yolu doğa-kültür, akıl-beden, varlık-yokluk gibi ikilikler yoluyla düşünmektir. Postmodernist anlayış ise bilginin doğru ya da yanlış oluşunun dilin içinde üretilen bir şey olduğunu söyler (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014, s. 20-21). Evren ve insan üzerine genel geçer bilginin edinilemeyeceği savını destekleyen postmodern düşüncenin önemli aktörlerinden Derrida, bununla ilgili olarak, anlamın sürekli olarak başka bir anlama gönderme yaptığını, diğer bir ifadeyle, sonsuz bir gönderi sürecinde olduğunu söyler (1982, s. 12-22). Dolayısıyla herhangi bir düşüncenin veya argümanın bir diğerine göre daha doğru ya da yanlış olarak değerlendirilmesine neden olacak bir ilkenin varlığından söz edilemez (Çüçen, 2017, s. 237). Anlamın sonsuz olması tam da burada artık toplumsal değil, bireysel anlamların üretildiği gerçeği ile birlikte, evrensel, herkes için her yerde geçerli olan üst-anlatıların da reddini doğurmuş (Çüçen, 2017, s. 236), bir ifade türünün kendini otorite olarak dayatması durumunun da içini boşaltmıştır (Çüçen, 2017, s. 237). Kısaca postmodern durum, “insanlık tarihinin bütüncüllüğüne kapsamlı yorumlar sunan ‘üst anlatılar’ın yıkılışını” temsil eder (Callinicos, 2015, s. 442; Lyotard, 1997, s. 12). Bu durum, otoriter yapıların dayandığı üst anlatıların sunduğu “tek gerçekliğin” meşruiyetini tehlikeye sokması bakımından önemlidir. Teknolojiyle olan çatışmasını verili tanımlar ve geleneksel değerler üzerinden kuran distopik

temsillerin bu yönüyle muhafazakâr görüşün irtifa kaybetme korkusunu görselleştirdiği söylenebilir. Üst anlatıların reddi buna paralel olarak, bir “öz”ümüz ya da gerçek amacımız olduğu düşüncesinin de yıkılışı anlamına da geleceğinden, bir yandan nostaljik çabayı tetiklerken, diğer yandan muhafazakâr özcü düşünce açısından tehlikeli bir durum yaratmaktadır.

Jameson postmodern toplumu dört temel özelliklerle tanımlar: yüzeysellik ve derinliğin olmayışı, duygunun veya heyecanın azalması, tarihselliğin yitimi ve yeniden üretim teknolojilerinin egemenliği ile birlikte öznel biçimin ortadan kalkarak pastişin egemen olması (Jameson, 2011, s. 38-58). Jameson’ın postmodern toplumu tanımlamak için kullandığı bu ifadeler, Stauth ve Turner’ın nostaljinin bileşenleri olarak sıraladığı şu durumlarla paralellik göstermektedir:

- Tarihin bir çöküş ve yitirme olarak görülmesi; toplumsal teleolojinin ters yönde çalıştığı düşünülmesi.
  - Bütünlüğün ve ahlaki kesinliğin yitirildiği duygusu; katastrofik toplumsal süreçlerin her şeyi kaplayan dinsel kubbeyi ve kutsal değerleri zayıflattığını vaaz eden bir teorik tutum.
  - Bireysel özerkliğin yitirildiği ve sahici toplumsal ilişkilerin çöktüğü inancı.
  - Basitlik, kendiliğindenlik ve sahiciliğin yitirilmesi duygusu.
- (Stauth ve Turner, 2005, s. 65-67).

Bu nedenle, bilim ve teknoloji ile örülmüş ve “derinliğin yitimi” ile birlikte geçmişin vurgulandığı böyle bir dönemde, zamanın ruhu olarak postmodernitenin teknofobi ve nostalji ile ilişkisini kurmak önemlidir. Bu kapsamda, çalışmanın nostalji ile olan bağında Harvey’nin gelip geçicilikle ilgili görüşleri önemli bir yerdedir. Harvey, gelip geçiciliğin yoğun olarak hissedildiği dönemlerde bir tür ezeli ve ebedi hakikati keşfetme ya da imal etme ihtiyacının da güçlü olacağını söyler. Bunu da dinin 1960’lı yılların sonu ile birlikte güç kazanmaya başlaması, siyasi alanda ise milliyetçiliğin ve karizmatik ve "her kalıba girebilir" liderlere hayranlığın eşlik ettiği otantiklik arayışı ile örneklendirir. Aile veya topluluk gibi temel kurumlara artan ilgiyi veya tarihsel kökenlerin incelenmesine yönelik eğilimleri, sürekli değişen bir dünyada daha güvende

hissetme ve kalıcı değerler arayışının bir yansıması olarak yorumlar (Harvey, 2010, s. 326) Söz konusu arayış ile distopik kurguların teknoloji dolayısıyla muhafazakâr değerler, inançlar ve geleneklerin kaybedileceği iddiasının benzer bir yerden beslendiği söylenebilir. Yanı sıra, teknofobiye eklenen ve bu çalışmanın da konusu olan nostaljik yönelimin Stauth ve Turner'ın şu ifadesiyle de paralellik gösterdiğini söylemek mümkündür: “Yalnızca perspektiflerden oluşan bir dünyada yaşadığımızdan, etik ve değerler alanında istikrarın olmayışı kötümserliğe, büyüünün çözülmesine ve melankoliye varan belli bir yön yitimi duygusuyla sonuçlanır” (2000, s. 413). Öte yandan, bu çalışmanın sorunsalını böylesi bir yönelimin nasıl bir ortamdan beslendiğinden ziyade ne tür bir amaca hizmet ettiği oluşturduğundan, burada küçük bir parantez açarak, film çözümlerinin postmodern bir dünyada teknofobik kurguların ne tür anlamları yeniden ürettiği üzerinden ilerleyeceğini belirtmek gerekir. Postmodernitenin teknolojiyle olan kesişimi bu bağlamda kritik bir konumdadır. Erat da postmodernizmle ilgili olarak iki temel uzlaşma noktası olduğundan söz eder: bunlardan ilki, kavramın değişime göndermede bulunması, diğeri ise teknolojinin de bu değişim sürecinin hem izleyicisi hem de kaynağı olmasıdır (2018, s. 29).

Postmodern düşünürler, günümüzde yüksek teknolojinin merkezde yer aldığı medya toplumunda gerçekleşen değişim ve dönüşümlerin, yeni bir postmodern toplumun inşasına katkı sağladığını ileri sürer. Bu görüşe göre, bilgisayarlar, medya ve benzeri teknolojiler, yeni bilgi formları ve toplumsal ekonomik sistemin değişimiyle bir araya gelerek postmodern bir toplumsal oluşumu meydana getirir (Best ve Kellner, 2011, s. 16). Bilgisayarlar, iletişim sistemleri, genetik şifre çözümü ve genetik programlama artık Castells'in deyimiyle sadece insan zekâsını destekleyici araçlar değil, aynı zamanda onun uzantıları haline gelmiştir. İnsan zihninin makinelerle daha bütünleşik hale gelmesi, doğum, yaşam, öğrenme, çalışma, üretme, tüketme, hayal kurma, çatışma ve hatta ölüm biçimlerini temelden değiştirmektedir (Castells, 2004, s. 41).



20. yüzyılın karakteristik özelliklerinden biri olarak, bilimin ve özede teknolojinin toplumsal dönüşümün güçlü bir aracı olmasında aynı zamanda savaşların bilim üzerindeki baskısının askeri teknolojinin gelişimine etkisi de büyüktür (Erat, 2018, s. 37). Bauman'ın şu ifadesi, böyle bir gelişimin toplumsal ve politik alanda yol açtığı değişimi göstermesi bakımından iyi bir özetir: “Bu ‘akışkan çağ’da devletin modern zamanlardaki yeni yüzü olan ‘ulus’un nüfus üzerindeki egemenliği de tehlikeye düşmüştür. Ateşli bir vatanseverlikle beslenen askerlik hizmetinde gücünü kalabalıklığıyla gösteren orduların yerini yüksek teknolojiyle donatılan daha küçük ordular (ya da makineler) alır” (2017, s. 266). Baudrillard buradaki makine vurgusunu bir üst aşamaya taşır ve bilgisayar teknolojisi, bilgi işleme, sibernetik kontrol sistemleri ile toplumun simülasyon modelleri yoluyla yapılanmasının yeni bir toplumsal düzeni ortaya çıkardığını söyler. Ona göre toplum, metalürjik toplumdaki semiyürjik topluma geçmiştir (2011, s. 100-170). Bu modellerin hipergerçeklik ve gündelik yaşam arasındaki sınırı bulanıklaştırdığı ve simülasyonun gerçeğin yerine geçtiği bir dünyada (Baudrillard, 2011, s. 213), yeni bir insan modeli olarak makine yaratısı bedenler de bilim kurgu açısından insan-makine ve insan-yaratıcı sınırının bulanıklaşmasında önemli unsurlardandır. Filmlerin özellikle android bedenler üzerinden kurguladığı modeller, Baudrillard'ın, simülasyonun gerçeğinin yerine geçtiği yönündeki fikrini desteklemekte, “gerçeğinin üzerine gelip yapışan ve aralarında bir fark bulunduğunu saptayabilmenin imkânsız olduğu bir ikiz izlenimi bırakmaktadır” (Baudrillard, 2011, s. 172). Teknofobi temalı kurguların nostaljik yöneliminde vurguladığı öne sürülen insan ve doğa buradaki “gerçekliğe” karşılık gelmektedir. Bu bağlamda, bilinen tanımlara yönelik böyle bir tehdit, benzer biçimde zaman ve mekânın deneyimlenmesinde de kendini gösterir.

De Mul'a göre bilgisayar, bilinen mekânsal ve zamansal düzenlemeyi yapı söküne uğratarak yeniden yapılandırmıştır (2008, s. 48). Bunun en iyi örneklerinden biri iletişim teknolojilerindeki gelişmelerdir. İletişim artık aynı zamanda, aynı yerde bulunmayı gerektirmemekte, bunun yerine bilgisayarların uydu aracılığıyla saniyeler içinde birbirine bağlanması yeterli olmaktadır.

Küreselleşme adı altında sözü edilen bu yeni dönemde, artık iş yapmak da fiziksel koşullardan etkilenmek zorunda değildir. Nitekim, COVID-19 pandemisi, her yerden çalışabiliyor olmayı ve her zaman, herkesle iletişime girebiliyor olmamızı en belirgin biçimde kanıtlayan dönem olmuştur. Zoom üzerinden yapılan toplantılar, dersler, görüşmeler, sanal buluşmalar rutinleri farklı bir gerçekliğe taşımıştır. Böylelikle, teknoloji dolayısıyla imkânsızlıklar içinde imkân üretilirken, öte yandan bilinen zaman ve mekân algısı da kırılmıştır. Nitekim, modernitenin getirdiği ölçülebilir zaman içinde, fabrika, ofis gibi belirli alanlarda gerçekleştirilen işler evlerin içine taşınmış, çalışma saatleri dünyanın neresinde olduğumuza bağlı olarak giderek daha da “akışkanlaşmış”tır. Diğer bir ifadeyle, modern zamanın doğrusal, ölçülebilir, teknik, bilimsel zamanı karşısında insani bir yaratım olarak keyfi ya da belirsiz zaman anlayışına dönüşmüştür (Karadoğan, 2005, s. 139). Bu hızlı değişimlerle gelen imkânlılık, her şeye çabucak uyumlanmaya yol açarken, öte yandan, zaman ve mekân algısındaki değişim, bir anda fiziksel işgücüne ihtiyacın azalması olasılığını ya da her an ulaşılabilir olmanın sonucunda işgücünün sömürülmesi tartışmalarını da beraberinde getirmiş ve düzenlenmiş yaşama olan güveni ve bu yaşamın oluşturduğu güvenceyi sarsmıştır. Sonuç olarak, yaşadığımız dönem, mekân ve zaman deneyimlerinin değiştiği, öznel deneyimlerin çeşitlendiği bir dönem (Best ve Kellner, 2011; s. 16) olmakla birlikte aynı zamanda bu deneyimlerin toplumsal pratikleri değiştirdiği bir dönemdir. De Mul, bu deneyimleri Giddens’in (2002, s. 52) risk toplumunu tanımlarken söylediği, tehditlerin geniş ölçekte herkesi kapsayacağı görüşüne benzer biçimde, şu şekilde dile getirir:

“Günlük hayat ile siber-mekânın birbirlerinin alanlarına tecavüz etmesi, basitçe ‘ekrandan içeri’ girmeyi reddederek ya da bilgisayarlarımızı kapatarak sibermekândan geri çekilmemizi imkânsız kıldı. İsteyerek veya istemeyerek çevrimdışı kalanlar bile (dünya nüfusunun büyük bir bölümü hala bu ikinci gruba ait) giderek siber-mekânın etkileriyle karşılaşacaklar” (De Mul, 2008, s. 10)

İletişim teknolojilerindeki bu gelişmeler sonucunda her haber ve bilgiye her an ulaşılabilir olması olay ve gerçek zaman görüntüleri arasındaki zamansal

mesafenin kısalması, olayın tarihsel boyutunu elinden alan bir sanallık oluşturmakta, gerçekte görüntünün birbirine karışmasına yol açmaktadır (Baudrillard, 2005, s. 74-75). Bu türden bir durum, Stauth ve Turner'ın (2005, s. 65-67) belirttiği türden bir tarihselliğin yitimi tehlikesini doğurmakla birlikte, aynı zamanda bu "her şeyin her an her yerde olabilir"liği, distopik kurgulara göre teknolojinin yıkıcı sonuçlarına karşı korkuyu canlı tutması açısından işlevseldir.

Diğer yandan, postmodernitenin zaman ve mekânın sabit ve belirli sınırlara sahip olduğu geleneksel anlayışı reddetmesi, kimlik tanımına ilişkin çokluğu da beraberinde getirir. Kimlik artık sabit ve evrensel değil, sürekli değişen ve çoklu bir yapıdır. Postmodern toplumda öznenin yabancılaşmasının yerini öznenin parçalanması alır. Bu durum 'özne'nin ölümüne ve bununla birlikte, eskiden bir merkezi bulunan özne ya da ruhun merkezini yitirmesine vurgu yapar (Jameson, 2011, s. 52). Dolayısıyla, kimliğin sabit durumundan akışkan bir duruma geçiş söz konusudur (Bennet, 2013, s. 69). Bu dönemin kimlik tanımı, çeşitlilik ve farklılık temelinde biçimlenmektedir. Böyle bir ortamda, teknoloji ise sosyal medya gibi platformlar aracılığıyla insanların kimliklerini şekillendirmelerine ve yeniden tanımlamalarına olanak tanır. Sosyal medyanın günümüzde çoklu kimlikleri sanal ortama taşıması, bunun gündelik hayattaki en belirgin örneklerindedir. Aynı kişinin farklı kimliklerini sergileyebileceği çok sayıda dijital ortamın olması birbirinden farklı gerçeklik illüzyonları yaratmış, modernitenin sınıf, cinsiyet, etnik kökenle tanımlanan kimliklerinin yerine geçmiştir. Öte yandan, "kimlik arayışı akışkan olanı katılaştırma ve şekilsiz olana şekil verme çabası" olduğundan, insan "uyum, mantık ve bütünlük imgesi"ne ihtiyaç duyar (Bauman, 2017, s. 130). Bu nedenle, kimlik(sizlik) olgusu, teknofobiye besleyen unsurlardan biri olarak yerini alır. Beden, bellek, ruh gibi olgularla donatılan tanımlar hem insanın diğer canlılarla hem de yaratıcı ile olan farkını ve konumunu belirlemek açısından merkezî bir yerdedir. Teknofobinin derdi de postmodernitenin bu türden üst anlatıları reddiyedir. Herkesin kendini bir başkasından ayıran, dolayısıyla biricik yapan bir mekân işgal ederek (bir beden, bir yuva, insanı biçimlendiren bir topluluk, bir ülke) oluşturduğu yer-kimliğin artık zor tanımlanıyor olması istenmeyen bir durumdur

(Harvey, 2010, s. 337). İnsan, normatif olarak tanımını diğer yaratılarla hiyerarşik ilişkisi üzerinden kurduğundan, bedensel ve zihinsel olarak üstün ya da tabi olduğu varlıklara göre kendini konumlandırır. Buna göre, normatif bir yaklaşım temelinde, insan hayvandan üstün, Tanrı'dan ise daha alt bir konumdadır. Oysa postmodern bir toplumda artık modernitenin insanı her şeyin merkeze sabitleyen kabulünden söz edilemez. İnsanın teknoloji ile birlikte kimi zaman yaratıcı konumuna geçmesi, kimi zaman ise teknoloji yaratisına tabi olması, "doğallığı bozan" bir yer değiştirmeye yol açar. Bu durum, teknofobinin dayanaklarından biri olan kategorileştirmeyi ve bununla birlikte hiyerarşik ayrımları tehlikeye sokar. Bunun sonuçlarından biri olan sınırların bulanıklaşmasının sinemasal görünüşleri ise özellikle bilimkurgu filmlerinde kendine yer bulur. Risk toplumunu da hatırlatan "parçalanma, belirlenemezlik ve bütüncül söylemlere karşı derin bir güvensizlik"le (Harvey, 2010, s. 21) tanımlanan böyle bir ortamda, nostalji değişen bir dünyada güvenli bir liman arayışı olarak görülebilir elbette ancak bu çalışma böyle bir arayışın teknolojinin kötücülleştirilmesi yoluyla yapılmasının ne tür anlamları yeniden ürettiğini tartışmayı amaçlamaktadır.

### **2.3. TEKNOFOBİ VE BİR ÇATIŞMA ALANI OLARAK POST HÜMANİZM: İNSAN-MAKİNE VE İNSAN-YARATICI SINIRI**

Robotbilim, yapay zekâ, kök hücre çalışmaları, plastik cerrahi, yapay organların üretimi gibi gelişmeler, yalnızca yarım yüzyıllık bir süreyi kapsayan hızlı bir teknolojik devrimi tanımlarken aynı zamanda insanın organik yapısının makine bileşenleriyle örülebildiği yeni olasılıklar da yaratmıştır. Bu durum, aynı zamanda kendini doğanın yegâne merkezi olarak gören insan zekâsının kendi bedenini bir tür melezliğe açtığına da göstergesi olarak okunabilir. Böyle bir ortamda, insanın ne olduğu ve diğer canlılar arasında nerede durduğu tartışmalarının ortaya çıkması elbette kaçınılmazdır. Bunu, Ferrando'nun, sibernetik ve biyoteknolojik gelişmeler sonucunda insanın yeniden tanımlanması gerektiği iddiasında da görmek mümkündür (Ferrando, 2019, s.

21). Bu anlamda, Williams and Bendelow'un tıp bilimindeki teknolojik uygulamaların bedenini sorunsallaştırılmasında taşıdığı role ilişkin olarak bedenle ilgili şu tespitleri önemli bir başlangıç noktası olabilir:

- Bedenler daha plastik hale geldi; böylece estetik cerrahi ve diğer tıbbi prosedürlerle daha kolay bilenebilir, şekillendirilebilir ve şekillendirilebilir hale geldiler.
- Yapay kalçalar, kalpler, kalp pilleri ve benzeri sentetik makinelerin kullanıma sunulmasıyla birlikte daha biyonik hale geldiler.
- Organ bağıışı, nakil ve kök hücre arařtırmalarının hem 'meşru' hem de 'karaborsa' ticari girişimlere dönüşecek kadar başarılı olması anlamında, bedenler giderek daha fazla ortaklaşa veya değiştirilebilir hale geliyor. Sonuç olarak, insan vücudu giderek daha çok değiştirilebilir, standartlaştırılmış, metalaştırılmış, bozulan ve gerektiğinde değiştirilebilen parçalara sahip makineler gibi görülüyor.
- Domuz gibi hayvanlar yedek organ kaynağı olarak kullanıldığından ve diğer türler doku mühendisliği yoluyla insan organlarını büyötmek için kullanıldığından (örneğin, insan kulağı ile fare) vücutlar türler arasında daha fazla değiştirilebilir hale geliyor.
- Son olarak, bedenler daha sanal veya hipergerçek hale geldi, burada beden temsilleri giderek tıbbi teknolojinin eylem odağı haline geldi (1998, s. 80-86).

Bedenin bu şekilde dönüşümü, bir yandan yaşam sürelerinin uzamasını ve yaşam kalitesinin artmasını sağlarken, diğer yandan bu uygulamaların hangi noktada durması gerektiğine dair belirsizlik yaratmış, hatta yaşamın temel yapı taşlarını yerinden ederek 'Tanrı'yı oynama' kaygısını da beraberinde getirmiştir (Miller, 2020, s. 266). Teknolojik dönüşümle birlikte gelen tartışmaların sonucu olarak ortaya çıkan posthümanizm de insanın biyolojik sınırlarını aşma, makine ve insan arasındaki sınırları bulanıklaştırma ve hatta yeni bir insan-makine varlığı yaratma tartışmalarını içeren bir düşünce akımıdır.

Posthümanizm terimini ilk kez ortaya atan Hassan, insanlığı posthümanist kültüre götüren sürecin insan zihninin doğaya ve tarihe giderek daha fazla ve hızla müdahale etmesinin bir sonucu olduğuna, yaşamın maddesellikten arındırılması ve varoluşun kavramsallaştırılmasına bağlar. Buna göre insan biçimi de diğer her şey gibi sürekli bir değişim içindedir ve dolayısıyla insan tanımının yeniden sorgulanması gerekir (1977, s. 835-850). Tam da burada

posthümanizmin yalnızca insan bedeniyle sınırlı olmadığını, toplumsal, kültürel ve politik söylemleri de içine alan daha geniş bir sorgulama zemini sağlayan bir düşünce biçimi olduğunu belirtmek gerekir. Nitekim, Graham da posthümanizmanın önemini yeni teknolojilerin insan bedeni, iletişim, aile yapıları, üreme, ekonomi gibi somut alanlar üzerindeki fiziksel etkileri değil, bu teknolojilerin insan olmanın ne anlama geldiği hakkındaki varsayımlarımızı ve söylemlerimizi açığa çıkarma biçiminde yattığını söyler (Graham, 2021, s. 53) Posthümanizm, bu yönüyle kendini dönüştüren, parçalayan yeniden yapılandıran bir özneye atıf yapar. Hem öznenin parçalanması yönüyle hem de teknolojiye ileriye giden bir önceki bölümde de sözü edildiği üzere postmodern dönemde akıl almaz bir hızla gerçekleşmesi nedeniyle, posthümanizm, modernite ve postmodernitenin öncülü olduğu bir kavram olarak görülebilir. Bu bağlamda, posthümanizmanın kendini modernist hümanizmaya karşı konumlandığını söylemek yanlış olmaz.

Modernist hümanizm, akıl vurgusuyla insanın doğadan üstün olduğunu söyleyerek aynı zamanda onu evrenin merkezinde konumlandırır. Bu konumlandırmada, Descartes'a uzanan bir süreçte benimsenen insan ve dış dünya ayrımı ile birlikte ikilikler temelinde düşünmek işlevsel bir role sahiptir. Zihin-beden, hayvan-insan, organizma-makine, doğa-kültür gibi modernitenin vurguladığı dikotomik yaklaşım, evrendeki canlılar arasında bir hiyerarşinin yaratılması için uygun koşulları sağlaması bakımından kritiktir. Bu nedendir ki hümanizm tarihsel süreçte kolonileşmenin, sömürgelerin ve vahşi kapitalizmin dolaylı olarak gerekçesi olmuştur. Böylelikle, eylemler rasyonalite ve akla dayandırılarak meşrulaştırılabilmektedir. Bununla ilgili olarak Latour da dünyayı organik ile yapay, doğmuş ve imal edilmiş, yaratılmış ve yetiştirilmiş ikilikleri üzerinden istediğimiz biçimde ayırabileceğimiz düşüncesinin bir kurgu olduğunu belirtir (aktaran Graham, 2021, s. 54). Bu sayede bilim insanları, Graham'ın ifadesiyle "doğayı sekülerize etmiş ve hümanizmin serpilmesine olanak tanımış", bu işlem bir ideoloji gibi işlemiştir (Graham, 2021, s. 54). Haraway'in şu sözleri, bu ideolojilerin özellikle kadınlar üzerinde nasıl işlediğini somutlaştırır:

Zihin ile beden, hayvan ile insan, organizma ile makine, kamusal ile özel, doğa ile kültür, erkekler ile kadınlar, ilkel ile uygar arasındaki ikiliklerin hepsi ideolojik bakımdan sorunludur. Kadınların fiili durumu, tahakküm enformatiği denilen dünya çapındaki bir üretim/yeniden üretim ve iletişim sistemiyle bütünleşme ve o sistem tarafından sömürülme durumudur (Haraway, 2006, s. 34).

İnsanın kendi türü içinde uyguladığı tahakkümün yanı sıra diğer canlılarla kurduğu sorunlu ilişkiyi ise bu kez Braidotti Koyun Dolly deneyi ile örneklendirir. Braidotti'ye göre Koyun Dolly örneği, modern teknolojilerin biyogenetik yapısı ve bunların finans dünyasındaki etkilerinin sembolüne dönüşmüştür. Hayvanlar, bilimsel deneylerde kullanılan yaşayan materyal olarak işlevleri nedeniyle insanlar tarafından kontrol altına alınmakta, kötü muamele ve işkencelere maruz kalmaktadır. Ayrıca biyoteknolojik tarım, kozmetik endüstrisi, ilaç ve uyuşturucu sektörleri ve diğer ekonomik alanlarda daha üretken olmaları için genetik olarak yeniden şekillendirilmektedirler (Braidotti, 2021, s. 19).

Tüm bu uygulamalar, insanın kendini merkezde konumlandığı bir anlayışın ürünü olarak, tahakküme yol açan eylemlere olanak sağlamıştır. Belirli bir standardı tüm canlılara dayatan bir yaklaşım, standart dışında kalanlara yönelik ayrımcılığı da meşrulaştırılmasının temelini oluşturmaktadır. Bu nedenle, Braidotti'ye göre hümanizm, bir yandan “muazzam umut ve arzulara destek çıkarken” aynı zamanda “soykırımlara ve pek çok suça ortaklık etmiş” bir hümanizmdir (2021, s. 29). Posthümanist teori ise insan odaklı olmayan ve bu nedenle karşıtlıklara dayanmayan yenilikçi bir epistemoloji önererek insan, hayvan ve teknoloji arasındaki geleneksel sınırları yeniden düşünmeyi amaçlar (Bolter, 2016, s. 1). Ancak posthümanizmin derdi insanı alaşağı etmek değil, insan öznesine farklı kavramsallaştırmalar yoluyla alternatif bir yaklaşım geliştirmektir (Braidotti, 2013, s. 37). Bunu da öncelikle insanın bir “öz”ü olduğu anlayışını reddederek yapar (Alpay, 2019, s. 11).

Haraway'in canlılık içindeki ideolojik ayrımlardan ve tahakküm çemberinden çıkmanın bir çözümü olarak, feminist bir noktadan doğan ve özgürleştirici bir

kavram olarak önerdiği 'siborg' bu türden bir "özsüzlüğün" de sembolüdür. Ona göre siborg figürü "toplumsal cinsiyet sonrası (post-gender) dünyanın yaratığıdır" (Haraway, 2006, s. 5).

Siborg dünyasında geçerli olacak olan, kutupluluk ve hiyerarşik tahakküm ilişkileri dahil olmak üzere parçalardan bütünler oluşturan ilişkilerdir. Frankenstein'in canavarının umutlarından farklı olarak siborg, cenneti ayağına getirerek (yani, heteroseksüel bir eş imal edip onu tamamlanmış bir bütün, bir kent ve bir kozmos şeklinde tamamlayarak) babasının onu kurtarmasını beklemez. Siborg, organik aile modeline dayalı (ve bu keresinde, ödipal tasarımsız) bir topluluk hayali kurmaz. Siborg, Cennet Bahçesi bilmez; o, çamurdan yapılmamıştır, dolayısıyla toza geri dönmeyi de düşleyemez (Haraway, 2006, s. 6-7).

Burada Hayles'in de belirttiği gibi, insan sonrası yapının inşası olan posthumanın tam anlamıyla mekanik bir siborg olmasını gerektirmediğini vurgulamak gerekir. Bedene müdahale edilmiş olsun ya da olmasın, bilişsel bilim ve yapay yaşam gibi alanlarda ortaya çıkan yeni öznel modelleri, biyolojik olarak değişmemiş bir *Homo sapiens*'in bile posthuman olarak kabul edildiğini ima etmektedir. Bu nedenle posthumanı tanımlayıcı özellikler, biyolojik olmayan bileşenlerin varlığını değil, özneliğin inşasını içermektedir (Hayles, 1999, s. 4). Dolayısıyla siborg bir melez türdür. Hayles bu melezi "heterojen bileşenlerin bir koleksiyonu, sınırları sürekli olarak inşa ve yeniden yapılanma geçiren maddi-enformasyonel bir varlık" olarak görür (Hayles, 1999, s. 3). Burada insan ve makine birleşiminden doğan yapının melezeleşme olarak tanımlanması, her ikisinin de birbirinin parçasını içermesi anlamına gelir. Melez olanın orijinalliği, biricikliği söz konusu değildir çünkü onu tanımlamaya yarayacak "öz"den yoksundur. Bu yönüyle posthümanizm, insan tanımıyla birlikte bedene muhafazakâr bir perspektiften bakan anlayışa göre yapısal ve ontolojik ayrımlar arasındaki sınırları yerinden eden bir müdahaledir.

Balsamo'nun (1995) da söylediği gibi, insan bedeninin toplumsal algısı kültürel etkiden bağımsız düşünülemez. Bu nedenle, beden, fiziksel nesne ile o kültürdeki "beden" kavramının sembolik yapısı arasındaki etkileşim olarak kabul



edilir. Bu durum, bedenin fiziksel deneyimi ile toplumsal deneyim arasında sürekli bir anlam deęiş tokuşu olduęu anlamına gelir ve bu etkileşim sırasında her ikisi de birbirinin kategorik sınırlarını sorgular (s. 24). Toplumsal beden ve fiziksel beden arasındaki bu etkileşim bireyin bedenini deneyimlemesinde etkilidir.

Bedenin “kültürel deęerler ve toplumsal ilişkilerle tanımlanan” bir varlık olduęunu düşündüğümüzde, norm olarak bedenin, barındırdığı tüm tinsel özellikleriyle bir “öz”e sahip olduęu düşüncesi ve bunun korunması gerektiğine dair çaba şaşırtıcı olmayabilir. Sonuçta, Jameson’ın da belirttiği gibi, günümüz teknolojik ilerlemeleri gelecekteki yaşamın nasıl olacağına dair ufak ipuçları sunsa da uzun vadede bunların hepsi başka bir soruna, yani yabancı bedenin kendisine, yeni duyu organlarının dışsal gerçeğine ve onları nasıl hayal etmemiz gerektiğine dair temel sorunlara yanıt bulmakta yetersiz kalmaktadır (Jameson, 2005, s.120-121). Bu belirsizliğe ek olarak, nasıl ki posthümanizm yalnızca insan bedenine dair bir sorgulamayla sınırlı deęilse ve bununla ilişkili olarak tüm canlılık ilişkilerini ve hiyerarşisini sorguluyorsa, posthümanizme karşı gelişen endişe de bu sorgulamanın hedefi olan tüm bilindik deęerlere yönelik korumacı tutumu kapsamaktadır. Dolayısıyla, yalnızca beden deęil, beden dolayımıyla kurulan ve verili kabul edilen her türlü hiyerarşik ayrımın da tehlikeye girmesine dair bir korkuyu da içerir. Virilio (2000) da bu anlamda Baudrillard’ın simülakr kavramına gönderme yaparak, teknolojinin yarattığı sınır aşımına eleştiriyile yaklaşır. Ona göre bedenlerimizin imgesi elimizden alınıp manipüle edilerek sanal dünyaların aktörleri haline getirilmek istenmektedir (s. 32). Böyle bir yerden hareketle Virilio, Haraway’in bir bakıma kutladığı ve çeşitli özgürlükçü potansiyellere sahip olduęunu düşündüğü sınır ihlallerini eleştirir ve teknolojinin gelişmesiyle doğa ile kültür ve ütopya ile gerçeklik arasındaki ayrımın belirsizleştiğini, tek belirli kutupların doğum ve ölüm olduęunu belirtir (2000, s. 92-93). Bununla ilgili olarak, televizyon ve siber uzay arasında bir karşılaştırma yapar. Virilio, temelde sanal olanın gerçeği yıktığına, gerçeğin kazaya uğratıldığına; ama bunu yapan televizyon ile siber uzayın farklı bir mantıkla işlediğine işaret eder. Bir anlamda televizyon gerçeği kazaya maruz bırakır, onu

yıkar; fakat siber uzay, gerçeğin bir kazasıdır ve siber gerçeklik, gerçeklik kazasının kendisi olmaktadır (Virilio, 1994). Bu çalışmada incelenen bilim kurgu filmlerinde yer verilen makine yaratıları da bu “yeni gerçeklik”te insan-makine melezleşmesine karşılık gelmektedir. Kimi zaman android, replikant ya da biyonik insan gibi terimlerin yerine de kullanılan siborglar aslında postmodernitenin post-insan kimliklerinin figürleridir (Balsamo, 1995, s. 18). Sinemada bu yaratılar, insanlık tanımlarının çeşitliliğini ölçmenin etkili unsurları olarak rol oynamaktadır çünkü izleyiciyi bu yaratıların gerçekten 'insan' olup olmadığına karar vermek zorunda bırakırlar (Telotte, 1995, s. 131).

Di Minico da yapay zekânın kötücül eylemleri, makinelerin isyanı veya felakete yol açabilecek başarısızlıkları gibi teknoloji yaratılarıyla ilgili birçok olumsuzlukla örneklendirilen teknolojinin bilinen sınırlarını aşma olasılığının distopik anlatılardaki korkuları beslediğini söyler (Di Minico, 2017, s. 69). Burada korkunun en önemli unsurlarından biri söz konusu melezliğin organizma ve makineler arasındaki ayrımı silikleştirmesidir. Birçok geleneksel dinî inanç sisteminde Tanrı her şeyin nihai otoritesi ve yaratıcısı olarak görülürken, teknolojinin artan yetenekleriyle birlikte insanların aynı zamanda kendi kaderlerinin yaratıcısı ve denetleyicisi haline gelmesi geleneksel dinî inançlara meydan okumakta ve teknofobiyi beslemektedir. Böylesi bir kaygı, Foucault'nun *Order of Things*'de modernizmin icadı olarak gördüğü 'insanın merkezde olduğu' düşüncesinin yıkılışını ifade ettiği şu sözlerini akla getirmektedir:

Düşüncemizin arkeolojisi, insanın yakın tarihli bir icat olduğunu göstermektedir. Ve bu icat belki de sonuna yaklaşıyor. Eğer insana dair düzenlemeler ortaya çıktığı gibi kaybolursa, şu an sadece olasılığını hissetmekten başka bir şey yapamadığımız bir olay, onları (...) darmadağın ederse, o zaman kesinlikle insanın, denizin kenarında kumda çizilmiş bir yüz gibi silineceğine bahse girebiliriz (Foucault, 2005, s. 422).

Bu türden bir korkunun ortaya çıkışını, edebiyat eserlerinde de görmek mümkündür. Nitekim, 19. yüzyılda distopya edebiyatta ortaya çıktığında, yeni türün tanımladığı ilk kâbus, büyük oranda makineleri içeren bir kâbusken, 20.

yüzyılın başında insana benzer makinelerin ortaya çıkışıyla birlikte robotlar, androidler, siborglar, yapay zekâlar bilim kurgunun en önemli korku unsurları olarak görünmeye başlar (Di Minico, 2017, s: 68-69). Dolayısıyla, artık izleyicinin sınırlarını zorlayan unsurlar genişlemiş, çeşitlenmiştir. Organik ve teknolojik olan ayrımının bulanıklaşması, aynı zamanda insan deneyiminin tekelliğine ilişkin tanım yapma ihtiyacı doğurur (Magerstädt, 2014, s. 85).

Bu doğrultuda, Schelde (1993, s. 2) için bilimkurgunun derdi bilim, teknoloji ve geleceğe ilişkin bir “ya öyle olsaydı?” sorusunu sormaktan ziyade bilimin yarattığı şeyin insanla karşılaştığı noktada bilimin etkilerine odaklanmaktır. Dolayısıyla, teknofobinin sorunsalını da söz konusu karşılaşma hali oluşturur. Buradaki karşılaşma, öjenik arzuyu uyandıran bir rol oynadığı için önemlidir. Öte yandan, bu çalışma böyle bir karşılaşmaya yönelik korkuyu tartışmaya açmanın gerekli olduğunu söylemektedir. Nostalji, günümüz teknolojisinin postmodern yaratılarını, modernizmin insan doğasının mükemmelliğine yaptığı vurguya bir tehdit olarak görülmesi sonucunda başvurulan bir savunma mekanizması olarak görülebilir. Nitekim, Tanrı'nın ölümüyle özgürleşen özne artık teknolojinin Tanrılaşması tehlikesiyle karşı karşıyadır. Ancak burada, “öteki” olarak görülen teknoloji yaratısı bedenlerin “insanın Tanrılaşma arzusunun bir temsili mi yoksa “şeytani” yönlerini ayıklamaya yarayacak bir fırsat olarak mı yorumlanacağı kritiktir. Flanagan'ın (2018) otomasen olarak adlandırdığı bir çağda robotların işimizi elimizden alması karşısında anlamlı bir hayatın ne olduğu ve nasıl olması gerektiğini sorgulamamıza dair önerisini aynı şekilde daha iyi ilişkiler içinde bir canlı olmak için de değerlendirecek miyiz? Burada, posthümanizmin bir yanıt olarak nerede durduğuna dönmek gerekmektedir.

Braidotti posthümanizmin Batılı, bireyi odaklayan, ikiliklere dayanan ve akıl temelinde kendi kendini yöneten hümanist öznenin ve yaşamın ilişkisini incelemesine olumlu bir yerden bakar ve kavramın bu sayede toplumsal mekanizmaların oluşturulmasını destekleyen merkezî kimliklerin, kurumların ve uygulamaların eleştirilmesi için sağlam bir temel sunduğunu söyler (Braidotti, 2021, s. 13). Hatta şunu da ekler: “Her şeyin veya icat ettiği bilgi ve benlik

temsili biçimlerinin ölçüsü olan o "Erkek insan" karşısında hiç mi hiç nostalji beslemiyorum (...) İnsanlık için, kendini sadece kırılma ve korku üzerinden olumsuz bir biçimde değil, yaratıcılık ve güçlendiren etik ilişkiler aracılığıyla olumlu bir biçimde yeniden icat etmek için eşsiz bir fırsat olarak görüyorum" (Braidotti, 2021, s. 245). Oxford Üniversitesi felsefe profesörü ve İnsanlığın Geleceği Enstitüsü'nün Kurucusu Nick Bostrom da posthumanın önemli bir bileşeni olarak görülebilecek yapay zekânın sonsuza kadar kilitli tutamayacağımız bir yapı olduğunu ancak burada önemli olanın sistemden "kaçtığına" bile temelinde bize sadık olacak bir süper zekâ yaratmak olduğunu çünkü onun bizim değerlerimizi taşıyacağını söyler (2015).

Burada Bostrom'un (2015) verdiği şu örneğin teknofobinin teknoloji yaratıları ile olan sorunlu ilişkisine ve bu yaratıların tehdit oluşturdukları iddia edilen değerlerin korunmasına yönelik çabasında alternatif bir bakış olarak önemli buluyorum: "Önemli olan şudur ki, X'i gerçekleştirmek için bir süper zekâ yaratırsanız X tanımınızın önemseydiğiniz her şeyi içerdiğinden emin olmalısınız (...) Kral Midas dokunduğu her şeyin altına dönüşmesini ister. Kızına dokunur ve kızını altına dönüştürür. Yemeğine dokunur, altına dönüştürür. Bu olay konu ile çok alakalıdır. Aç gözlülüğe bir örnek olarak değil, en güçlü seviyesinde bir süper zekâyı yanlış anlatılmış ya da yetersiz belirtilmiş görevler vererseniz neler olabileceğinin bir örneğidir."

## 2.4. TEKNOFOBİ, NOSTALJİ VE MUHAFAZAKÂRLIK

Bireyin hatta toplumun teknoloji ile ilişkisinde durduğu yer bakımından Osiceanu'nun da belirttiği gibi iki uç konumdan söz edilebilir: teknofili ve teknofobi. Yunanca τέχνη - technē, "sanat/yapıt, beceri ve anlayış" ve φίλος - philos, "aşk" sözcüklerinden türeyen ve 1960'lı yıllarda ortaya çıkan teknofili, dönemin yeni teknolojilerinin kullanımına dair bir coşkuyu, olumlu ifade eder. Teknofobi ise ilkin bilgisayar korkusu olarak literatürde kendine yer

bulmuş olup, kabaca teknofilin tersine yeni teknolojilerin reddine ve bu teknolojilerin kullanımından kaçınma haline karşılık gelmektedir (Osiceanu, 2015, s. 1138).

Dünyanın özellikle son on yılda tanıştığı ve gelişmiş toplumların gündelik yaşam pratiklerine kısa zamanda dahil olan yapay zekâ, ve nesnelerin interneti gibi ileri teknoloji unsurlarının, iletişim ve üretim teknolojilerini inanılmaz bir hızda geliştirmesi, yaşam ömrü ve kalitesi üzerindeki olumlu etkilerinin yanında, insan gücünün devreden çıkarılmasıyla birlikte işsizlik artışı, Zuboff'un deyimıyla gözetleme mekanizmalarının kılcallaşması (2015; 2019) ve kişisel veriler yoluyla tüketim stratejilerinin belirlenerek kapitalizmin körüklenmesi (Couldry ve Mejias, 2019b) gibi farklı alanlarda ortaya çıkan tartışmaların öznesi konumunda yer alması, yukarıda sözü edilen iki farklı bakış açısını giderek daha da keskinleştirmiştir. Nitekim, ileri teknoloji ürünlerinin ulaşım ve iletişim alanlarındaki zaman kaybının önüne geçmesi ve sağlık alanındaki gelişmelerle bireylerin yaşam süresini de uzatması, teknoloji temelli bir toplumun geleceğine dair iyimser görüşlerin temelini oluşturarak teknofiliyi beslerken, her şeyin otomasyona dönmesi sonucu teknolojinin insanların işini elinden alacağı, alışveriş yönelimlerinden kişisel verilere kadar her türlü bilginin toplumsal denetim mekanizmalarına eklenmesi ve bireyin gözetlenmesini kolaylaştıran işlevsel araçlara dönüşmesi gibi korkularla birlikte bu çalışmanın konusu olan doğallığın bozulacağı ve alışılmış olan her şeyin insanın aleyhine değişeceği endişesini de kapsayan korkular ise teknofobinin temel gerekçelerini destekler hale gelmiştir.

Teknolojik gelişmelerin, inşa edilmesi nesiller süren toplumsal bir yapıyı tehdit edecek unsurlar taşıdığı ön kabulü, diğer bir deyişle korkunun teknolojik yeniliklere eşlik etmesi daha uzun bir tarihe dayanmaktadır. Nitekim, matbaanın ortaya çıkmasıyla insanların artık hiçbir şey hatırlamayacağını öne süren (Cheshir'den aktaran Oatman–Stanfor, 2015), sosyal medyanın demokratik toplumu nasıl kötü yönde etkileyeceğine dikkat çeken, zamanının “yeni medya”sı radyo ve özellikle televizyonu duyguların dengesini bozan araçlar

olarak yorumlayan, ya da telefonun evlere girmesiyle birlikte özel alan ile kamusal alan arasındaki sınırın bulanıklaşması tehdidi karşısında mahremiyet endişelerini dile getirenlerin (Rymarczuk, 2016, s. 40) benzer korkuları da kendi zamanlarına göre teknofobik tutumlar olarak değerlendirilebilir.

Beauchamp teknofobiyi teknofiliden ayıran temel unsurun teknolojiyi değer bağımsız olarak görmemesi olduğunu öne sürer. Tam da bu nedenle teknofobi için teknoloji, yaratıcı olan insandan bağımsızlaşıp, Frankenstein'da olduğu gibi onu "aşıp" ona hükmedebilecek potansiyele sahiptir (1986, s.3). Böyle bir güç karşısında teknofobinin karşılık geldiği ret ve kaçınma teknolojiye ilişkin duygusal bir tepkiden doğar; dolayısıyla terim irrasyonel bir korkuya (φόβος – phobos - fear) dayanmaktadır (Osiceanu, 2015, s. 1139). Teknofili ve teknofobiyi bu anlamda ayıran temel unsur, teknofilide teknolojinin ütopyik bir evrenin kapılarını açacağına olan inancın, teknofobide ise bu türden bir ilerlemenin önünde sonunda evreni distopik bir sona yaklaştıracağı ve nihayetinde yok edeceği endişesinin merkezde olmasıdır. Bu durum, bilim kurgu anlatılarındaki ütopyik ve distopik evrenlerin de temelini oluşturur. Bu anlamda distopyaların, ütopyanın idealize ettiği (ve aynı zamanda geçmişe de öykünerek kurduğu) gelecek düşünün, modernitede olduğu gibi tüm insanlığın değil yalnızca belirli grupların çıkarına hizmet edecek şekilde, tahmin edilemez boyutta sonlanıp bir anti-ütopya/distopyaya dönüşebilme potansiyeli taşıdığı öngörüsüyle hareket ettiği ve varlığını buradan beslenerek kurduğu söylenebilir. Bu anlamda Sargeant'ın da belirttiği gibi, ütopyalar insan zekâsı ve yaratıcılığının sınır tanımazlığına ve "olağanüstü" potansiyeline vurgu yaparken, distopyalar için bu sınır tanımazlığa insanın açgözlülüğü ve aptallığı eşlik eder (Sargeant, 2010, s. 15). Diğer bir ifadeyle "ütopyalar tarihten kaçışa işaret ederken, [...] anti-ütopyalar tarihe kaçış girişimini, yani, olumsuzluğun, çatışmanın ve belirsizliğin dünyasına kaçış girişimini imler." (Morson, 1981, s. 128). Dolayısıyla, teknofobi potansiyel distopyalara karşı bir tepki, bir tür savunma mekanizması olarak işlev görür. Buna bağlı olarak sinemada da teknofobiye dayanan kurgular, distopik anlatıların başlıca bileşenlerinden biri olarak yer alır.

En önemli örnekler arasında *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965) ve *Blade Runner*'ın (Ridley Scott, 1982) yer aldığı bilim kurgu sinemasında teknofobik kurguların altında yatan temel unsur, dönemin yeni teknolojilerinin yol açtığı, “doğal”lığın bozulması tehdidiyle birlikte gelen sınırların bulanıklaşması/aşılması endişesidir. Çalışmanın Giriş bölümünde de söz edildiği üzere, bu çalışmada “doğa”ya ilişkin olarak Ryan ve Kellner’in ileri sürdüğü şekliyle, muhafazakârların doğa tanımından yola çıkılmakta ve doğa “metaforik bir temsil yapısı ile yaratılan ve tarihsel olumsuzluğun ardında bir tür saklı anlamın, bir tür gerçek kimliğin ya da temel katmanın yattığı duygusunu uyandıran” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 78), “düzenlenmişliğin, yapıntısallığın, teknolojinin dışında kalan şey” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 382) olarak tanımlanmaktadır. “Doğal olan” ise daha geniş bir anlamda, toplumsal düzenlemelerle birlikte deneyimlerin ve geleneklerin biçimlendirdiği, insan tanımı ve insan-yaratıcı ilişkisine dair “bilindik” ve “kabul gören” anlamında kullanılacak, sınır ihlalleri “doğal”lığın tehdidi bağlamında incelenecektir.

Tarihte özellikle iletişim teknolojilerine karşı geliştirilen tepkinin temelinde yatan kişisel, profesyonel, kamusal ve özel alan arasındaki sınırların tehdidi (Rymarczuk, 2016, s. 40) zaman içinde yerini yeni teknolojik gelişmelerin yol açtığı düşünülen ve günümüzde pek çok bilim kurgu filminin de ana hattını oluşturan insan-yaratıcı ve insan-makine sınırlarının ihlali karşısındaki endişeye bırakır. Dolayısıyla söz konusu sınırlar, distopik bilim kurgu filmlerinde anlatının temel çatışma noktalarından birini oluşturmaktadır. İnsan-makine ayırımına ilişkin olarak, bedenin ve kimliğin mekanik müdahalelere uğraması bir ölümsüzlük düşü meydana getirirken (Akşit, 2012, s. 85) aynı zamanda insanın uğradığı genetik müdahalelerin belirsiz potansiyeline vurgu yaparak (Maio, 2006, s. 243) bir tekinsizliğe işaret eder. Bunun yanı sıra, Frankenstein'dan başlayarak pek çok bilim kurgu filminde android olarak karşımıza çıkan ruhsuz, “yapay insanları” yaratmak bir tür dine karşı gelme, kâfirlik olarak görülür (Maio, 2006, s. 243) ve insan-yaratıcı sınırını tehdit eder. Dolayısıyla, bu fikre yaslanan distopyalar insanın Tanrı'yı oynamasına karşı bir eleştiriyi içinde barındırır. Tanrı'yı oynamanın bir sonucu olan bilinemezlik/tekinsizlik ise bu eleştirinin

dayandığı korkuya eklemlenen önemli bir katmandır ve Furedi'nin (2017, s. 45) "belirli bir tehlikeyle bağlantılı olarak hasar, yaralanma, hastalanma, ölüm ve başka olumsuzlukların meydana gelme olasılığı" şeklindeki risk tanımında sözünü ettiği olasılığı her yönüyle taşır. Bu bağlamda düşünüldüğünde korku filmlerinde vampir, bilim kurgu filmlerinde ise sıklıkla uzaylı ya da siborg olarak karşılığını bulan tekinsiz, "istilacı" bedenler "öteki" olma halini bilinemezlikleriyle pekiştirir, toplumsal ve ahlaki çöküşün temsilcisi olarak toplumsal bir endişeyi haber verirler (Fhlainn, 2019, s. 1). Bu korkunun yarattığı kaçınma, robotların doğrudan bir tehlikenin kaynağı oluşturmamasından çok düşünemilmeleri, duygu üretebilmeleri gibi özelliklerinden dolayı insana eşdeğer bir konuma gelmelerinden, başka bir ifadeyle insan-makine sınırının daralmasından kaynaklanır (Roloff ve Seeblen, 1995, s. 65).

Son yıllarda yapay zekâ etrafında dönen bir tartışma olarak, insan ve makine ayrımının kaybolmaya başlamasından duyulan endişe bir yana, aslında organ nakilleri ve plastik cerrahi yoluyla insan bedenine yönelik uygulamalar yıllardır yapılmaktadır. Ancak insan bedenini tedavi etme ya da "iyileştirme"ye yönelik bu müdahalelerin bilim kurgu filmlerinde eleştirel düzeyde temsil edildiği örneklerle sık rastlanmamakta, aksine organ nakline ilişkin haberler medyada olumlu söylemlerle yer alabilmektedir.<sup>17</sup> Öte yandan, insan bedenine teknolojiyle ilintili diğer müdahalelerin bir sonraki adımı olarak düşünülen android bedenler distopya kurgulu filmlerde tekinsizlikle ilişkilendirilmektedir.

Bedensel bağlamda teknoloji yaratısına atfedilen tekinsizlikle ilişkili olarak Mori ve arkadaşları, insan benzeri androidlerin neden tekinsiz ve ürkütücü olduğunu bir "protez el" örneği ile açıklar. Buna göre her ne kadar "hayli insani" hareketlere ve görüntüye sahip olsa da protez ele dokunulduğunda, elin içinde

<sup>17</sup>Türkiye'nin ilk yüz naklinde 10'uncu yıl gururu: [https://www.akdeniz.edu.tr/turkiyenin-ilk-yuz-naklinde-10uncu-yil-gururu/#:~:text=%C3%96%C4%9Fretim%20%C3%9Cyesi%20Prof.-Dr.,d%C3%B6n%C3%BCm%C3%BCnde%20doktorlar%C4%B1yla%20bir%20araya%20geldi.İspanya'da ilk kez çifte bacak nakli yapılacak:https://www.bbc.com/turkce/haberler/2010/11/101118\\_spain\\_transplant](https://www.akdeniz.edu.tr/turkiyenin-ilk-yuz-naklinde-10uncu-yil-gururu/#:~:text=%C3%96%C4%9Fretim%20%C3%9Cyesi%20Prof.-Dr.,d%C3%B6n%C3%BCm%C3%BCnde%20doktorlar%C4%B1yla%20bir%20araya%20geldi.İspanya'da ilk kez çifte bacak nakli yapılacak:https://www.bbc.com/turkce/haberler/2010/11/101118_spain_transplant)



bildik anlamda bir yaşamın olmamasının huzursuz hissettirdiğini söyler. Ona göre, insan bu elle tokalaştığında elin dokusunun farklılığı ve soğukluğunun yanı sıra gevşek, kemiksiz kavrayışını hissetmesiyle birlikte irkilebilir ve bu da insanın ele tekinsizlik duygusuyla mesafelenmesine neden olur (Mori vd., 2012, s. 99). İnsanın bir tür kopya bedeninin üretilmesi ya da “insana özgü” duygu ve bellek gibi niteliklerin insan-makine geçişliliğinde kullanılması, bedene yönelik tıbbi müdahalelerden farklı olarak, teknofobik perspektiften eleştirilere yeni bir katman eklemektedir. Burada duygu, ruh ve belleği de içine alan bütüncül bir kopyalamanın, el, yüz, kol ve bacak gibi fiziksel uzuvlardan farklı olarak, insanın biricikliğini tehdit eden bir durum yarattığı düşünülmektedir. Buna göre, uzuvların yer değiştirilebilirliği fiziksel bir yer değiştirme olarak görülebilirken, duygu ve belleğin bir canlıdan başka bir canlıya aktarılması girişiminin teknofobik bir yaklaşımda daha mistik bir durumu “bozmak” olarak değerlendirildiği, dolayısıyla “doğal”lığa karşı bir tehdit olarak konumlandırıldığı görülmektedir. Filmlerin bu türden kurgularının insanın yalnızca “doğal olan” değil, aynı zamanda teknoloji yaratisi karşısında “üstün olan” konumunu yerinden etme tehlikesini barındırdığı düşünülmektedir.

Teknofobinin edebiyatta ele alındığı ilk örneklerden biri olarak görülen *Technology and the Dystopian Novel* adlı çalışmasında distopik romanların bir incelemesini yapan Beauchamp bu tür romanlarda insanın bir makineye dönüşmesinin ve bu makinenin her şeyin ölçüsü, insanın dönüşeceği bir model haline gelmesi olgusunun merkezî bir yerde durduğunu (Beauchamp, 1986, s. 59) vurgular. Bu durum, Ellul’un da paylaştığı “tekniğin insanın en derin girintilerine nüfuz ettiği [...] insanın özünü değiştirdiği” endişesine gönderme yapar (1964, s. 325). Bu tartışmanın temel sorularından biri ise bu özcü yaklaşımın muhafazakâr anlamları yeniden üretip üretmediği ve nostaljinin bu anlamda nasıl işlevsel bir konumda yer aldığıdır.<sup>18</sup>

<sup>18</sup> “Öz: **1.** Bir şeyi, her ne ise o yapan, kendisi olmadan, o şeyin var olamayacağı şey, bir şeyi, başka bir şey değil de her ne ise o şey yapan şey. Bu çerçevede içinde, öz, bir varlık, nesne ya da şeyin a) özsel ve zorunlu, tanımlayıcı özelliğini, b) bir şeyin, temel, ilk ve nihai gücünü, ya da c) bir şeyin zorunlu iç bağıntısı ya da fonksiyonunu tanımlar. **2.** Mantıkta, bir şeyin cins ve türsel ayırımı gözetilerek yapılan tanımında gündeme gelen öz, **3.** Epistemolojide, belirsiz bir yüklem kendisi hakkında olumlandığı, varoluşunu tasdik ettiği şeyi tanımlayan, akılla anlaşılır karakteri

Korumak, muhafaza etmek anlamına gelen, Avrupa’da ve Amerika Birleşik Devletleri’nde siyasal alanda 19. yüzyılda anılmaya başlanan muhafazakârlık (Marshall, 2005, s. 512), Bora ve Onaran’a göre (2006, s. 235) (her zaman ona karşıt olmasa da) modernle ilişki içerisinde ve ona göre konumlanan bir düşünce üslubudur. Bu çalışmada ise muhafazakârlık en kaba haliyle “aileye, yurtseverliğe, ekonomiye ve dine ilişkin eski dünya değerlerine yönelik korumacı” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 14) bir siyasal ve kültürel düşünce olarak tanımlanmaktadır.

Menheim’in da belirttiği gibi aslında muhafazakâr bilincin bir ütopyası yoktur; zira yapısı gereği egemen olduğu gerçeklikle tamamıyla uyum içindedir (2002, s. 251) Bu yönüyle muhafazakârlık, genel anlamda, bilinen dünyanın bilindiği haliyle devam etmesine yönelik bir tutuma (Belge, 2006, s. 100), “doğal” akışın olumlanmasına karşılık gelir. Ryan ve Kellner’in belirttiği gibi (2010, s. 378-380) yetmişli yıllarda “doğal” toplumsal düzenlemeleri tehdit eden her şeyin teknoloji metaforuyla temsil edilmesi ve bu tehditlere karşılık olarak özgürlük, bireycilik ve aile gibi doğayla bağlantılı muhafazakâr değerlere gönderme yapılmasında tam da böyle bir yönelim söz konusudur. Teknoloji doğa olgusuyla ilişkilendirilerek ve muhafazakâr değerlerin meşruiyetini yapısöküme uğratarak doğanın yeniden inşa edilebileceğini gösterir (Ryan ve Kellner, 2010, s. 380). Burada sözü edilen toplumsal düzen Mert’e göre kimi zaman ilahi bir düzenlemenin yansıması, kimi zaman ise insanın tarih boyunca edindiği tecrübelerden kalan mirasıdır; her ikisinin ortak noktası, insanın kavrayışının ve müdahalesinin ötesinde bir işleyişe dayanmalarıdır (1997, s. 59-60). Öte yandan, düzenin bu denli insan bağımsız, aşkın bir işleyişle ilişkilendirilmesi, her türden düzeni değiştirme girişimini kapatan ve bu türden bir çabayı beyhude olarak gören bir işleve sahiptir. Dolayısıyla Marshall’ın (2005, s. 512) muhafazakârlığın tipik bir özelliği olarak nitelendirdiği "iyi toplum"u tarif eden kapsamlı görüşlerden sakınma

---

ifade eder. Öz, felsefe tarihinde, varoluşla karşı karşıya getirilmiştir. Buna göre, özellikle İlk ve Ortaçağ felsefesinin bakış açısından, bir özü olmayan şey var olamaz. Bu çerçevede içinde, bir şeyin özü, o şeyin varoluşundan bağımsız olarak düşünülen doğasıdır” (Cevizci, 2005, s. 1296). Bu çalışmada yapılan tartışmalarda “öz” ile ilgili olarak Cevizci’nin sözünü ettiği birinci tanım temel alınmıştır.

haliyle uyumlu olarak muhafazakârlık, Mert'in deyimiyle büyük toplumsal idealleri, değişim özelemlerini anlamsız ve yararsız bulur (1997, s. 59-60). Bu durum düzenle birlikte düzenin oluşturulduğu "geçmiş"i tehdit eden "şimdiki zaman" ve onunla ilişkili değişimlere karşı bir tepkiyi de beraberinde getirmektedir. Bu anlamda geçmiş geleneğin, otantiğin, 'Asl'ın kaynağına karşılık geldiğinden (Bora ve Onaran, 2006, s. 235) muhafazakârlığın "eski dünya değerlerine yönelik korumacı" yanı (Ryan ve Kellner, 2010, s. 14) nostaljinin karşılık geldiği geçmişe özlemle yakından ilişkilidir.

Geleneksel olan muhafazakâr düşünce için önemli olduğundan, her zaman hatırlanmaya değer görülen "geçmiş", muhafazakârlığın önemli referanslarından birini oluşturur. Bu anlamda hem teknoloji korkusundan kaçıştan hem de alışıldık olanı koruma arzusundan beslenen geçmiş ve muhafazakârlık özlemi, bu çalışmanın nostaljiyle olan bağına oluşturmaktadır. Boym, nostos (eve dönüş) ve algia (özlem) kavramlarından oluşan (2009, s. 14) ve ilk kez 17. yüzyılda, İsviçreli doktor Johannes Hofer tarafından "kişinin kendi memleketine geri dönme arzusundan kaynaklanan üzgün ruh halini tanımlamak" için kullanılan (aktaran Boym, 2009, s. 25) nostaljiyi "artık var olmayan ve hiç var olmamış bir eve duyulan özlem" olarak tanımlar (2009, s. 14). Buna göre, nostaljinin duygusu yerinden edilmenin ve zamanın tersine çevrilemezliğinin karşısındaki yastır (Boym, 2009, s. 17), "geri dönüş acısıdır" (Cassini, 2018, s. 16). Bu müphem duygu, geçmiş görüntüleri yeniden yaratmak için teknolojik ilerlemelerden ve özel efektlerden yararlanan 20. yüzyıl popüler kültüründe sıkça karşımıza çıkar. Böylelikle parçalanmış bir dünyada sürekliliğe duyulan bir özlem, siberuzaya ve sanal küresel köye duyduğumuz hayranlığımızın karşısında konumlanır (Boym, 2009, s. 14-15). Boym nostaljiyi temelde iki farklı biçime ayırır: düşünsel nostalji ve yeniden kurucu nostalji. Düşünsel nostaljinin ana vurgusu algia'dır (özlemin kendisi). Bu tür bir nostaljide mutlak hakikat sorgulanırken eve dönüş çaresizce ertelenir. Yeniden kurucu nostaljide ise vurgu nostos üzerindedir ve yitirilmiş evin inşasına yönelik bir hareket söz konusudur (Boym, 2009, s. 20). Bu kapsamda, çalışmada incelenen filmlerin bir bölümü her iki nostalji çerçevesinde yorumlanmaya olanak veren anlatılara

sahip olsa da çalışma, tüm filmlerin teknofobi üzerinden geriye dönüş umudunu yeniden kurucu nostalji bağlamında okunabilecek anlatılar çevresinde ördüğünü ileri sürmektedir.

Boym'a göre nostaljinin sinemaya özgü imgesi aynı anda gösterilecek iki kare ya da iki imgenin (sıla ile gurbetin, geçmişle şimdinin, rüya ile günlük hayatın) üst üste bindirilmesidir. Zamansal ve mekânsal olarak birbirinden uzak bu iki imgenin tek bir imgeye sıkıştırılması çerçeveyi kırar ya da yüzeyde yanıklara yol açar (2009, s. 14). Distopik bir sonu olan pek çok teknofobi temalı filmde geçmişe ve "öz"e yapılan vurgunun temelinde bu yanıkların yarattığı parçalanmışlık hissini yattığı düşünülmektedir. Postmodern toplumu tanımlayan "özne'nin ölümü"ne ve bununla birlikte, eskiden bir merkezi bulunan özne ya da 'psişe'nin merkezini yitirmesine yapılan vurgunun (Jameson, 2011, s. 52) incelemeye konu olan *Ex Machina* (Alex Garland, 2014) gibi android filmlerindeki insan devrinin kapanmaya yüz tutmuş olması ile arasında bir paralellik olduğu, bu tür filmlerin bir yitim ya da kaçınılmaz değişim karşısında paniğe kapılmanın bir sonucu ve dışavurumu olduğu düşünülmektedir. Bu yönüyle söz konusu filmler Suvin'in alt türden bilim kurgu olarak tanımladığı, "akla ve insana inancı olmayan, geçmişe özlemci, insanlığın mitolojiden çıkışını değil mitolojiye dönüşü amaçlayan" filmlerle benzeşmektedir (Suvin'den aktaran Oskay, 2014, s. 28). Bilimsel olanla mistik olanı yan yana getiren bu filmlerde söz konusu durumu yaratan, çağdaş toplumlardaki egemen kesimlerin antikleşmiş düşlere ya da insanüstü bir güce sığınma ihtiyacı hissetmesidir. Oskay bu durumun altında Aydınlanmacı söylemin "iyimserlik düşleri"nin reel dünya karşısında inandırıcılığını yitirmesinin etkisi olabileceğini öne sürer (Oskay, 2014, s. 182). Artık insanların evrene, dünyaya ve kendilerine ait soruların yanıtlarını bulmak için geçmişe dönüp bakmalarının gereksiz olacağını savunan ve insanlara daha mutlu bir yaşamı müjdeleyen ilerleme düşüncesinin (Çiğdem, 2017a, s. 52) "iflas"ı karşısında geçmiş, mistik bir biçimde kendi gerçekliğini yaratır; gücünü de modern yaşamın karmaşıklığı, kararsızlığı ve opaklığına taban tabana zıt olan bu özelliğinden almaktadır (DaSilva, 1982, s. 49). Bu durum hem geçmişin yarattığı olumlu duyguları hem de şimdinin

yaşattığı mutsuzluğu içermesi bakımından nostaljinin düalistik, karmaşık duygusal yapısının da bir yansımasıdır (Johnson-Laird ve Oatley, 1989, s. 117).

Öte yandan, burada Boym'un nostaljinin işlevsel yanının ötesinde barındırdığı tehlike karşısındaki uyarısı önemlidir (2001, s. xvi). Buna göre Boym, yeniden kurucu nostaljinin tüm dünyada ulusal ve milliyetçi canlanmalara paralel olarak komplo teorileri yoluyla geçmişin modernite karşıtı biçimde mitleştirilmesi tehlikesinin altını çizer (2001, s. 41). Starobinski ve Kemp (1966) ise nostaljiyi bu türden bir tehlikeden bağımsız olarak, insanın modern dünyayla olan uyumlanması bağlamında ele alır. Onlara göre, ilk ortaya çıktığı dönemlerde daha çok mekânla ilişkilendirilen nostalji zamanla yeniden tanımlanırken, artık modern insan için sorunlu olan durum, mekânsal olarak köklerinden edilmek değil, yetişkin olarak içinde bulunduğu modern dünyaya uyumlanma ve çocukluğunu koruma çabası arasındaki çatışmadır (1966, s. 103).

Murat Belge'ye göre ise geçmiş, aynı zamanda tarımsal kapitalizm-öncesi toplumlar için, toplumun ne olması gerektiğini belirleyen bir referans noktası olarak rol oynar çünkü topluluğun kimliği, artık hatırlanmayan bu geçmişte biçimlenmiştir. Bilginin halka sözlü olarak aktarıldığı bu dönemde "toplum, yaptığı bütün işleri, bu hatırlanmayan ve hatırlanmadıkça yarı- veya tamamen kutsallaşan zamanda öğrenmiştir. Geçmiş, her şeyin nasıl olması gerektiğini bize öğreten otoritedir" (2006, s. 94). Bu durum bizi Sedikides ve arkadaşlarının (2004, s. 206-207) tanımladığı, nostaljinin şu üç varoluşsal işlevine götürür: (1) kimliğin sağlamaştırılması ve güçlendirilmesi yoluyla benlik duygusunun geliştirilmesi, (2) gelenekler ve ritüeller yoluyla kültürel aidiyetin kurularak yaşamın anlamlandırılması ve (3) kişilerarası bağlılığın canlandırılması yoluyla toplumsal bağların güçlendirilmesi.<sup>19</sup> Bu yönüyle nostaljinin, distopik kurgusu olan bilim kurgu filmlerinde insanın "biricikliğinin" korunması bağlamında işlevsel bir konumda olduğu düşünülmektedir. Nitekim, ölümlülüğü hatırlamak yaşamın

<sup>19</sup> Sedikides ve arkadaşlarının çalışmasında geçen bu üç işlev daha çok bireysel bir nostaljiyi tanımlamada kullanılmış olsa da nostaljinin bireysel olabileceği gibi toplumsal bir duygu da olabileceğinden hareketle söz konusu işlevler burada toplumsal anlamda bir nostaljiyi olumlayan teknofobik kurguların tartışmasında kullanılmıştır.

değerini anlamaya yaradığından, belki de birçok filmde yer alan ölümsüzlük düşü yaşamin da bir o kadar değersizleşeceği ve anlamsızlaşacağı korkusunu beraberinde getirir. Filmlerde sonsuza kadar var olma düşüncesi bu anlamda “biricik”liği yitirmenin de habercisidir. Bu durumda ortak inançlar, toplumun bireylerini birbirine bağlayan değerler, korkular ve umutlar yiter, geriye aynılık, duygusuzluk ve “ruh”suzluk kalır. Böyle bir ortamda, teknofobi temalı filmlerin, ölümsüzlüğün yolunu açan teknolojinin “karanlık” yanı karşısında “geçmiş”e yönelmesinin sakinleştirici bir işlevi olduğu söylenebilir.

Öte yandan, bu çalışma, nostaljinin yukarıda sözü edilen işlevsel yönünün yanı sıra, muhafazakâr bir yönelime kapı açtığı düşüncesinden yola çıkmakta ve “doğallığa dönüş” saikiyle teknolojiyi bu bağlamda kötücüllediğini öne sürmektedir. Çalışma, bu yönüyle, Stauth ve Turner’ın nostaljiyi modern toplumun çözülüşünü anlamak için başvurduğu ve onu eleştirel bir paradigma olarak tanımlayan yaklaşımının (2005, s. 65) karşısında konumlanmaktadır. Nostaljinin ilerlemenin karşısında yer alan sözde mücadeleci geçmişe dönüş arzusunun, ilerleme ile birlikte gelebilecek olası sorunların çözümüne yönelik düşünme pratiğini engellediği, muhafazakâr anlamları yeniden üreterek “şimdi”nin eleştirisini kapattığı düşünülmektedir. Bu bağlamda, Jameson’ın “bir moda göstergesi ya da cilalı imge olarak” tanımladığı “geçmiş”in, bir haz unsuru olmasından öte (Jameson, 2011, s. 181), teknolojinin özellikle insan-makine sınırının bulanıklaşmasında sorunsallaştırdığı filmler yoluyla, özcü yaklaşımı pekiştirdiği söylenebilir.

Bu çalışmada incelenen teknofobik kurgularda nostaljinin, çocukluğun kaybının (Starobinski ve Kemp, 1966, s. 103), geçmiş duyguları canlandırmaya yarayan nostalji filmleri tanımının ya da modern dünyayla baş edememe sonucu ortaya çıkan patolojik bir semptomun (Jameson, 2011, s. 13), arzunun yitik bir nesnesi olan ve naif bir masumiyet içeren kayıp geçmişi geri getirme çabasının (Jameson, 2011, s. 58) ya da anlamlı değişimin artık mümkün olmadığı duygusuna (Sanders, 2008, s. 184) karşılık gelmesinin ötesinde, kolektif bir geçmiş üzerinden “bilinen”i çağırma” aracı olduğu düşünülmektedir. Böyle bir

perspektifte, sinema, sağladığı özdeşleşme hissi ve seyirciye sunduğu alternatif gerçeklik sayesinde izleyici açısından farklı bir zamansal ve mekânsal deneyim yaratmaktadır. Bu deneyimden hareketle, sinemanın bir tür kültürel bellek aracı olduğunu (Özdemirci, 2012, s. 173) ve kişisel ve toplumsal belleğin sinema imgeleri tarafından “üretildiklerini” (Sturken, 1997, s. 66) söylemek mümkündür. Bununla ilgili olarak Jameson, *Yıldız Savaşları* (George Lucas, 1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005) serisinin belli bir izleyici kitlesinde nostalji duygusu yarattığını öne sürmektedir. Ona göre bu seri, özellikle yakın dönem filmlerinde eskiye özgü dokuyu yeniden yaratarak, o dokuyla özdeşleşmiş olan geçmiş duygusunu da yeniden canlandırmaktadır (Jameson, 1997, s. 25).

Geçmişin çağırılması yalnızca bilim kurgu filmlerine özgü değildir elbette. Toplumların içinde buldukları dönemin koşullarının ve bu koşulların yarattığı huzursuzluğun, kendini özlenen değerler üzerinden gösterdiği filmlere de rastlamak mümkündür. Bununla ilgili olarak Scott, 1980'lerin Amerikan sinemasında nostaljiyi, bazılarının "Reagancı eğlence" olarak nitelendirdiği pek çok filmde görebileceğimizi söyler (2010, s. 47). Nitekim, Reagan döneminde bir dizi Hollywood filmi, 1980'lerin muhafazakârlığını farklı biçimlerde yansıtmıştır. Ryan ve Kellner'in (2010) de ifadesiyle, bu dönemde Hollywood'un genel eğilimi, “muhafazakâr sosyal gündemi kahramanlar aracılığıyla somutlaştırmak ve kurtarıcı liderliğe duyulan özlemi teşvik etmektir”. Örneğin, *Rocky* ve *Rambo* gibi seri filmlerinde Sylvester Stallone'un canlandırdığı aşırı erkeksi karakterler, muhafazakârların sertlik, dayanıklılık ve bireyin zorluklara karşı zafere yaptığı vurguyla uyumludur. Söz konusu karakterler, Amerikan mazlumunu temsil eden geleneksel kahraman arketipini olumlayarak kendine güven ve azimle donatılmış muhafazakârlar idealleri yeniden üretmektedir (s. 129-400).

Benzer biçimde, *Yıldız Savaşları* üçlemesi (George Lucas, 1999, 2002, 2005), *Superman* (Richard Donner, 1978) gibi filmler, iyiye karşı kötünün, kahramanlığın ve özgürlük mücadelesinin mitik anlatılarını sunarak muhafazakâr idealleri pekiştirmektedir. Bu hikâyeler, vatanseverlik ve geleneksellik gibi muhafazakâr değerleri hatırlatarak doğru ve yanlış keskin

çizgilerle ayırma arzusunu göstermektedir (Ryan ve Kellner, 2010, s. 350-354). Benzer bir perspektifle, Cook da (2005, s. 170) *Raging Bull*'un (Martin Scorsese, 1980) son derece nostaljik bir film olduğunu söyler. Ona göre film, klasik Hollywood'a bir övgü olarak siyah-beyaz çekilmiştir ama aynı zamanda renkli filmlere karşı bir protesto niteliğindedir. Film, izleyiciyi geçmiş hatırlamanın hazzına çekerken, aynı zamanda yeniden inşa ettiği zaman ve mekânda, aynı anda hem tarihin içinde hem de dışında olma izlenimi yaratır. Cook'a (2005) göre filmin belki de en nostaljik unsuru, filmin acımasız kahramanı boksör Jake La Motta'nın (Robert De Niro), şöhret basamaklarını ailesi ve sevdikleri pahasına tırmanan ve sonunda her şeyini kaybeden bir şekilde tasvir edilmesidir (s. 170).

Sinemada nostaljinin mekânsal bağlamda kendini gösterdiği örneklerden biri de Türk sinemasındaki taşra nostaljisidir. Taşranın gerileyişi ve kentin yükselişi Türkiye'de özellikle belirli bir dönemde taşranın değersizleştirilmesine, yabanileştirilmesine ve ötekileştirilmesine yol açmıştır (Satır, 2023, s. 4). Sonraki süreçte toplumun geçirdiği dönüşümler neticesinde ise taşra, yeniden keşfedilmesi gereken el değmemiş bir mekâna ve unutulmuş değerlere karşılık gelmektedir (Narlı, 2013). Böylelikle taşranın, Yeni Türk Sinemasında geçmiş dönemin idealize edildiği bir tema haline geldiği, bu filmlerde taşranın kent yaşamında karşılık bulan modern yaşam karşısında bir alternatif olarak görüldüğü söylenebilir (Satır, 2023, s. 9). Bu durum aynı zamanda taşranın taşıyıcısı olduğu muhafazakâr değerleri de olumlayan bir söylemsel çerçeve inşa etmektedir.

Sinemada nostaljinin toplumsal korkuların somutlaştırılmasında da bir araç olduğunu söylemek mümkündür. Örneğin, Western filmlerinde beyaz kadınları ele geçirip onlarla çiftleşmeye meyilli açgözlü "Kızılderili" efsanesi, melezleşme korkusunun bir göstergesidir. Beyaz kadınların Kızılderililerle çiftleşmesi kadının vahşi doğanın ilkel (çok eşli) yasaları tarafından kirletildiği ve bundan böyle tek eşli aile hayatı için uygun olmadığı anlamına gelmektedir. Filmlerde genel olarak kadınlar ise genellikle anne figürünün bir varyasyonudur ve bu kadınların



işlevi, erkeğin olgunluğa geçişini kolaylaştırmaktır (Cook, 2005, s. 48). Toplumun bir diğer korkusu olan teknoloji korkusunu konu alan anlatıların önemli örneklerinden olan *Terminatör* ise (James Cameron, 1984) teknolojinin insanlığı tehdit ettiği distopik bir geleceği göstermektedir. Buna göre acımasız bir teknoloji yaratısı üzerinden hızlı teknolojik gelişmeler ve bireysel özgürlüklerin potansiyel kaybıyla boğuşan bir toplumun korkuları temsil edilmektedir (Ryan ve Kellner, 2010, s. 390).

Bu çalışma da filmlerin teknofobi yoluyla nostalji vurgusunun Boym'un yukarıda sözünü ettiği tehlikeleri içerdiği görüşünden yola çıkmış, teknolojinin bu bağlamda nasıl işlevselleştirildiğini merkeze alarak tartışmasını Ryan ve Kellner'in (2010) teknoloji ve muhafazakârlık ilişkisi konusundaki ifadeleri çerçevesinde kurmaya çalışmıştır.

Nitekim Ryan ve Kellner'in de belirttiği gibi "muhafazakâr teknofobi temalı filmlerde birebir anlama ve doğaya duyulan özlem, muhafazakârlığın modern dünyada karşı karşıya kaldığı bir çelişki olarak görülebilir" (2010, s. 389). Bu çelişki, ekonomik gelişme için teknolojiye gereksinim duyarken, toplumsal ve kültürel düzlemde korumaya çalıştığı değerlerin teknoloji yüzünden tehlikeye girmesinden kaynaklanır (2010, s. 390). Bu anlamda teknoloji, muhafazakâr toplumsal kurumların sürekliliğini tehlikeye sokabilecek yeniden inşacı bir olasılığı metaforize eder (2010, s. 389). Burada "muhafazakâr bakış açısıyla teknoloji, doğaya karşı yapıtısallığı, kendiliğinden olana karşı mekanikliği, serbestliğe karşı düzenlenmiş olanı temsil eder" (Ryan ve Kellner, 2010, s. 378). Burada, Ryan ve Kellner'e göre muhafazakâr bireyci eleştiri açısından en önemlisi ise kökten değişimin geleneksel toplumsal kurumları alt edişini temsil eden bir unsur olmasıdır. Bu anlamda muhafazakâr söylemle teknoloji, doğanın gerektirdiği gibi otoriteyi koruyan değil, aksine otoritenin yeniden inşa edilebilir bir kavram olabileceğini söyleyen bir tehdittir (Ryan ve Kellner, 2010, s. 378-379).

Bu tezde teknoloji korkusunun “doğallık” adı altında “kabul gören değerlerin” devamını sağlayacak bir unsur olarak işlevselleştirildiği düşüncesinden yola çıkılmıştır. Bunun yanı sıra, çalışma, söz konusu filmlerin teknolojinin insandan bağımsız biçimde özneleştirilmesi yoluyla teknolojiyle ilintili endişelerin teknoloji politikaları zemininde tartışılmasının önünü kapattığını ve teknolojiyi teknoloji-doğa ikiliği içine hapsettiğini öne sürmektedir. Nostalji kavramının ise filmlerin bu türden kurgularına elverişli bir zemin hazırladığı düşünülmektedir.

Davis'in (1979), nostaljinin insanların yaşamlarındaki kayıp, hastalık, ayrılık gibi durumlardan kaynaklanan süreksizliğe duygusal bir tepki olduğunu belirten kuramı bu çalışmada daha geniş bir çerçevede, toplumun yaşadığı kriz dönemleri karşısında “kayıp” olarak nitelendiği değerlerin geri getirilmesi olarak yorumlanmış ve teknofobi temalı temsillerin bu kapsamda “doğal” olanın hatırlanması yoluyla “bilindik olan”ın yeniden inşa edilmesine hizmet ettiği fikrine varılmıştır. Nitekim nostalji, bir yandan ideal bir geçmişe geri dönme arzusuyken diğer yandan mevcut imkânsızlıkların gelecekte mümkün hale geleceğini hayal etmenin bir yolu ve şimdiye taşıma gayretidir (Oliver, 2001, s. 136). Analiz edilen filmlerde ise teknofobinin dayandığı geçmişe dönüş temasının, geleneklerin ve bu geleneklerle yapışık gelen kabullerin çağırılması bağlamında muhafazakâr bir yönelimi olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla filmlerin nostaljisi, naif bir çocukluğa özlemden farklı olarak bilinçli bir çağırmadır ve bireysel değil toplumsal kabulleri geri çağırma, dolayısıyla statükoyu devam ettirme girişimidir. Bu durum Baker'ın muhafazakârlıkla ilgili görüşlerini akla getirir. “Oğullarının ve kızlarının kendi bildiği değerlere göre yaşamalarını isteyen birinin hali” olarak tanımladığı muhafazakârlık, bu yönüyle Baker'a göre “yenilik” ve “başkalık” tehlikelerine karşı kendini korumaya çalışan, bütünlüklü bir yapısı olmayan bir değerler çizgisidir (Baker, 2006, s. 101). Buradaki “değerler” vurgusu teknofobi temalı filmlerde insanı yücelten “bellek”, “kimlik”, “beden” ve “duygu” unsurlarında karşılık bulmakta ve kimi zaman da insan-yaratıcı sınırının hatırlatılması yoluyla yapılmaktadır. Bu nedenle, çalışmanın analiz kısmında teknofobi, nostalji ve muhafazakârlık, bu unsurların filmlerdeki

görünürlüğü kapsamında tartışılacak, zaman ve mekân, filmlerin öne sürdüğü distopik geleceğin bileşenleri olarak tartışmaya dahil edilecektir.

### 3. BÖLÜM

#### 2000 SONRASI BİLİM KURGU FİLMLERİNDE TEKNOFOBİ, NOSTALJİ VE MUHAFAZAKÂRLIK

Bu bölümde daha önce sözü edilen “doğallık” tanımı kapsamında teknolojiyi sorunsallaştıran beş film, nostalji ve muhafazakârlık bağlamında tartışmaya açılacaktır.

Çalışmada etnometodoloji, söylem çözümlemesi, içerik analizi ve göstergebilim gibi nitel analiz yöntemleri arasında yer alan niteliksel metin analizi yöntemi kullanılacaktır. Erdoğan nitel analizi “en temel anlamıyla, bir yazılı metnin, mesajın, programın, filmin, film sahnesinin, reklamın, kampanyanın veya konuşmanın, özlüce ifade edilmiş bir ürünün (son-ürünün) içeriğinin anlamının ve anlamsal/semiyotik/dilsel yapısının incelenmesi” olarak tanımlar (2012, s. 273). Çalışmada ‘zamanın ruhu’ filmler üzerinden anlaşılmaya çalışılacak, teknolojinin filmlerde korku unsuru olarak temsilinin ve buna yanıt olarak geçmişe öykünmenin tarihsel ve kültürel koşullarla ilişkisi incelenecektir. Söz konusu ilişkinin bize neler söylediği, filmlerin anlatıları üzerinden analiz edilecektir. Filmlerin “resmettiği toplumun ayrılmaz bir parçası” (Diken ve Laustsen, 2010, s. 24), dolayısıyla sosyal bağlamdan bağımsız düşünülmemeyeceği (Edgar-Hunt vd., 2012, s. 71) kabulü, bu tezde araştırma nesnesi olarak filmlerin seçilmesinde etkili olmuştur.

Burada bir itiraf olarak araştırma sırasında gerek sinema alanında yapılan tezlerde gerekse film analizi üzerine yazılan kitaplarda metodoloji konusunda yeterli bilgiye ulaşamamanın, bu incelemenin yöntemsel tercihlerini tartışmayı zorlaştırdığını belirtmek gerekir. Nitekim, Stacey de metin analizinin film çözümlemesinde sanki zorunlu ya da baştan kabul edilen bir yöntem gibi görüldüğüne dikkat çeker ve sinema alandaki çalışmaların metodoloji konusunu yeterince tartışmadığını belirtir (Stacey, 1993, s. 262). İzleyici ile iletişim

kurulmasına gerek olmaması, analizin yalnızca filmin metniyle sınırlı olması ve etik problemlerin oluşmasına daha az imkân vermesi gibi avantajları sayesinde çalışma sürecinin daha yönetilebilir olması, metin analizini pratik gereklilik açısından daha cazip hale getirirken (Stacey, 1993, s. 263-265), aynı durum izleyicinin ideolojik konumlanımının ve bu çalışma özelinde teknolojiyle ilişkilene biçiminin analize dahil edilememiş olması, aynı zamanda çalışmanın sınırlılığı olarak değerlendirilebilir.

Metin analizinin sorması gereken sorulardan birisi “filmin amacının, filmde rahatsızlık yaratan ya da eksik olan şeyin doğasının ne olduğudur” (Elsaesser ve Buckland, 2002 s. 40). Buradan hareketle, filmlerin distopik gelecek kurgularını geçmişte var olan değerlerin kaybı üzerine kurdukları varsayımından yola çıkılarak, söz konusu sorunun yanıtı filmlerin teknofobik söylemsel çerçevesi içinde aranacaktır. Filmler, zaman ve mekân, bellek ve kimlik ile duygu ve beden kategorileri altında irdelenecektir. Bu kapsamda, distopik bir gelecek kurgusu etrafında birleşen filmlerin bu gelecekte zaman ve mekânı sorunsallaştırma biçimi, bellek ve kimliğin nostaljik yönelim açısından nerede konumlandırıldığı, duygu ve bedenin teknoloji yaratısını tanımlamada nerede durduğu incelenecektir. Daha geniş bir çerçevede ise doğallık sınırının teknofobik bir söylemsel çerçeve içinde nerede kurulduğu ve ne tür anlamları yeniden ürettiği tartışmaya açılacaktır.

Çalışmanın örneklemini oluşturan filmlerin analizinde Ryan ve Kellner'in (2010) *Politik Kamera* ve Bülent Diken ve Carsten Bagge Laustsen'in (2010) *Filmlerle Sosyoloji* adlı eserleri önemli başvuru kaynakları olarak yer almış, söz konusu yazarların toplumsal olanla sinemayı diyalektik biçimde düşünen ve “filmleri hem toplumsalın alegorisi hem de toplumsal teoriyi içeren bir konu olarak ele alan” (Diken ve Laustsen, 2010, s. 27) yaklaşımından yararlanılmıştır.

Ryan ve Kellner *Politik Kamera*'da “film ve toplumsal tarih arasındaki ilişkiyi bir söylemsel şifreleme süreci olarak” (2010, s. 34) görür ve ‘söylemsel şifreleme’yi şu şekilde tanımlar:

Filmler toplumsal yaşamın söylemlerini (biçim, figür ve temsillerini) şifreleyerek sinemasal anlatılar biçiminde aktarırlar. Sinema ortamının dışında yatan bir gerçekliği yansıtan araçlar olmak yerine, farklı söylemsel düzlemler arasında bir aktarım gerçekleştirirler. Bu yolla sinemanın kendisi de toplumsal gerçekliği inşa eden kültürel temsiller sisteminin bütünlüğü içindeki yerini alır. Bu inşa süreci kısmen temsillerin içselleştirilmesiyle ortaya çıkar (2010, s. 35).

Bu bağlamda, teknolojiyi sorunsallaştıran filmlerin kaygısını besleyen toplumsal koşullar, sosyal teori düşünürlerinin topluma ilişkin tespitlerinden yararlanılarak anlamlandırılmaya çalışılacak, bu kaygının sinema aracılığıyla giriştiği anlam inşasına teknofobik unsurların gösterilme biçimi üzerinden bakılacaktır.

Farklı ülkelerden seçilen ve künyeleri EK 1 bölümünde verilen filmlerde “doğal olan”ın bozulması bağlamında insan-makine ya da insan-yaratıcı arasındaki sınırların bulanıklaşması anlatının temel unsurlarındandır. Sınırların bulanıklaşması burada “sahip olunan evren ve dünya tasarımlarının parçalanması” (Büyükdüvenci ve Öztürk, 2014, s 13) bağlamında, insana, doğaya ve yaratıcıya dair kabul gören tanımların tehlikeye girmesi olarak ele alınmaktadır.

Çalışma kapsamında incelenen filmlerden *Prometheus* (2012), Elizabeth Shaw (Noomi Rapace) ve Charlie Holloway (Logan Marshall-Green) adlı arkeologların, insanlığı yarattığı öne sürülen ve mühendisler olarak adlandırılan bir uzaylı ırkının bıraktığı bir yıldız haritasını keşfetmesiyle başlar. Bunu filmde yaratıcı konumunda olan mühendislerin bir daveti olarak yorumlayan arkeologlar, bir grup bilim insanı ile birlikte Weyland Corporation şirketi tarafından fonlanan *Prometheus* adlı uzay gemisiyle yola çıkar. Mühendisleri bulmak ve yaşamın sırrını çözmek için yaptıkları yolculukta bir de Weyland’in yardımcısı rolündeki David (Michael Fassbender) adlı bir android vardır. Yolculuğun bir bölümünde, mürettebat dev bir uzay gemisi keşfeder ve içinde ölü mühendisler bulur. Sonrasında gemide hala yaşayan ve uykuda olduğu anlaşılan bir mühendis ve sonradan insanlığı yok etmek için geliştirilmiş, yola çıkmaya hazır olduğu anlaşılan bir biyolojik silah olduğu ortaya çıkar. Şirketin CEO'su Peter Weyland (Guy Pearce), ölümsüzlüğün sırrını çözmek, arkeolog

Elizabeth Shaw ise insanlığı neden yok etmek istediklerini anlamak niyetindedir. Bunun için mühendisle konuşmak isteseler de mühendis bilinmeyen bir dilde bir şeyler söyledikten sonra Weyland'i öldürür ve David'in kafasını bedeninden ayırır. Biyolojik silah, insanlığı yok etmek için Dünya'ya doğru yola çıktığında ise *Prometheus*'un kaptanı tarafından engellenir. Shaw ise filmin sonunda, bedeninden ayrı olsa da zihinsel işlevleri hala yerinde olan David'le birlikte sorularının yanıtını aramak için mühendisleri takip etmeye karar verir.

*Ex Machina* (2014) ise popüler bir arama motoru olan Blue Book'ta çalışan Caleb (Domhnall Gleeson) adlı karakterin görünürde şirket içinde düzenlenen bir piyangoyu kazanması sonucu şirketin CEO'su Nathan'ın (Oscar Isaac) gizli ve lüks evini ziyaret etmesiyle başlar. Ancak burası yalnızca bir ev değil aynı zamanda zeki bir bilgisayar programcısı olan Nathan'ın "araştırma laboratuvarı"dır. Gizli bir yapay zekâ projesi olan Ava (Alicia Vikander) adlı bir android üzerinde çalışmakta olan Nathan, Caleb'dan Ava üzerinde Turing testini uygulamasını ister.<sup>20</sup> Buna göre Caleb Ava'nın duyguları, kendine ait düşünceleri ve bir bilinci olduğu, kısaca bir insandan farkı olmadığı sonucuna varırsa Ava'nın bir yapay zekâ olduğu kanıtlanacak, bu da insanlık tarihinin ya da Caleb'ın ifadesiyle "Tanrıların tarihinin" en önemli bilimsel olayı olacaktır. Evdeki diğer tek "canlı" ise Nathan'ın sesini hiç duymadığımız, Kyoko (Sonoya Mizuno) adlı androiddir. Nathan zaman içinde Ava'ya romantik duygular beslemeye başlar ve onu kurtarmaya karar verir. Ancak kurtarma planı Ava ve Kyoko'nun Nathan'ı öldürmesi ve Caleb'ın evde kilitli kalıp ölüme mahkûm olmasıyla sonuçlanır. Caleb'ı bırakıp giden Ava, filmin sonunda artık insanlığın arasına karışmış, hep hayalini kurduğu gibi, kalabalık bir trafik kavşağında insanları gözlemlemektedir.

*Prometheus* ve *Ex Machina*'da mekanik yapılar ve bedenler üzerinden görselleştirilerek işlenen "doğallığın bozulması" teması, bu çalışmada ele alınan tek yerli filmi olan *Buğday*'da (2017) ise tohum üzerinden işlenmektedir. Film, yakın gelecekteki bir dünyada, sağlıklı nüfusun manyetik duvarlarla çevrili belirli

---

<sup>20</sup> Geleneksel Turing Test'inde test edilen nesne ya da insanın kimliği gizlenirken Nathan'ın testinde Ava başından beri kendisini test edecek olan Caleb'la, yalnızca şeffaf bir paravanın arkasından görüşür.

şehir-devletlere toplandığı ve sağlıklı olmayanların savaşlar, kıtlık ve kuraklığın belirgin biçimde görüldüğü *Terk Edilmiş Doğa* ve *Ölü Topraklar* adı verilen bölgelerde yaşamaya mahkûm edildiği bir dünyayı anlatır. Şehirde bilim insanları kıtlıkla savaşmak için genetiği değiştirilmiş tohumlarla tarım yapmaya çalışmaktadır. Ancak bu tohumlar sadece birkaç kuşak sonra ölmekte, dolayısıyla istenilen verimde çözüm üretilmemektedir. Bilim insanı Erol Erin (Jean-Marc Barr), sorularına yanıt aramak ve kuraklığa bir çözüm bulmak için, önceden tohumlarla ilgili bir çalışma yapmış olan, filmin “bilge insan”ı, *Ölü Topraklar*’da yaşayan Cemil Akman’ın (Ermin Bravo) peşine düşer. Erol Erin’in Cemil Akman’ı bulmasıyla başlayan ve zaman zaman dini anlatılara gönderme yapılan yolculuk, Cemil’in Erol’u tekke benzeri bir yapının içinde gömülü toprakta bulunan doğal tohumlara ulaştırmasıyla son bulur.

*Buğday*’da “gerçek” tohumla somutlaştırılan doğallık, *Clone Returns Home*’da (2008) ise özellikle insan belleği üzerinden olumlanır. Film, yavaş akışı ve diyalogların azlığı ile incelenen diğer filmlerden ayrılmaktadır. Filmin kahramanı Kohei Takahara (Mitsuhiro Oikawa) adındaki astronot, uzay istasyonunda çalışırken bir patlama sonucunda uzay boşluğuna fırlar ve ölür. Ancak ölmeden önce gizli bir bilimsel çalışmaya onay vererek ölmesi halinde klonunun üretilmesini kabul etmiştir. Ölümünden sonra kendi DNA’sı ile üretilen klonu fiziksel olarak Kohei’nin aynı olsa da hafızası, onu küçükken Kohei’yi nehirde araken boğulan ikiz kardeşinde takılı kalmıştır. Yaşamı boyunca kardeşinin ölümünden dolayı vicdan azabı duyan Kohei’nin klonu, kendi astronot kıyafetini ikiz kardeşi olarak görür ve film boyunca onu taşıyarak küçüklüğünün geçtiği eve götürmeye çalışır.

İncelenen filmler arasında teknolojiyi mekanik yapı ve yaratılar üzerinden sorunsallaştıran bir diğer film ise 2019 yapımı *I am Mother*’dır. Film, insanlığın bilinmeyen bir nedenle yok olduğu bir dünyada geçer. Ancak türün devamını sağlamak için, büyük olasılıkla geçmişte yine insanlar tarafından programlanmış, robot görünümlü bir “anne” (Rose Byrne) bir kız çocuğu (Clara Rugaard) yetiştirmiştir. Anne, kıza tıbbi beceriler, mühendislik ve etik gibi



konularda eğitim vermekte ve onu düzenli olarak sınava tabi tutmaktadır. Öte yandan, filmin ilerleyen sahnelerinde, söz konusu anne karakterinin laboratuvar ortamında yetiştirilmeyi bekleyen daha pek çok embriyo kapsülünü de yaşamaları için uygun koşullarda muhafaza ettiği görülür. Ancak o zamana kadar tek büyüyen embriyo, filmde gördüğümüz genç kızdır. Genç kız, annesi droid tarafından, insanların kendini yok edici davranışları nedeniyle dış dünyanın hastalıkla dolu olduğuna ve yaşadıkları steril ortamın dışında hiçbir insanın var olmadığına inandırılmıştır. Fakat bir gün yaralı ve yardım isteyen bir kadın (Hilary Swank) kapılarını çalar. O andan sonra kimi zaman “anne”nin kimi zaman ise dışarıdan gelen “gerçek” insanın çelişkili davranışlarına tanık olan genç kız, kiminle gideceği ve kime inanacağı konusunda çelişkiye düşer. Filmin sonunda anne, dışarıdan gelen kadını öldürür ve neslin devamı için daha önce kapsülünden çıkardığı bebeği, o andan sonra onu yetiştirecek olan genç kıza bırakır. Film, genç kızın, yeni doğmuş “erkek kardeşine” embriyo odasında ninni söylemesiyle sona erer.

İncelenen filmler, günümüz Batı toplumunun, ekolojik felaketlerle ilişkili olarak çevrenin korunmasına, bireysel özgürlük ve güvenliğe, çekirdek ailenin yıkılmasına, otorite yapılarına güvensizliğe, viral salgınlara, terörizme ya da insanların maneviyattan giderek kopmasına bağlı olarak gelişen gizli kaygıları (Cowan, 2011) yansıtımları bakımından ortaklaşmaktadır. Bir diğer ortak özellikleri ise teknolojiyi bu kaygıyı oluşturan durumların kaynağı olarak görmeleridir. Filmlerin tümünde insan-makine ya da insan-yaratıcı sınır ihlalleri anlatının merkezindedir. Analiz bölümünde, filmlerin bu sınır ihlallerini nasıl teknofobik bir perspektifle sunduğu ve bozulmasıyla her şeyin alt üst olduğu “doğal”lığa dönüş nostalgisinin nasıl kurulduğu tartışılacaktır.

Daha önceki bölümlerde Boym’un nostaljiyi iki türe ayırdığından söz etmiştim: yeniden kurucu nostalji ve düşünsel nostalji. Yeniden kurucu nostalji yitirilmiş evi yeniden inşa etmeyi amaçlar. Dolayısıyla bir hakikat arayışı vardır. Boym (2009, s. 76) “modernlik karşısında ulusal sembollere ve mitlere geri dönüş çabası”nın, bu anlamda yeniden kurucu nostaljinin tipik bir örneği olduğunu

söyler. Boym'un deyimiyle "geçmişle şimdi arasındaki tarihsel uyuşmazlık"tan rahatsızlık duyan yeniden kurucu nostalji, 1980'ler ve 1990'larda modern dünyada kayıp olduğu düşünülen kutsallık hissini yeniden kurma girişimlerinin de temelini oluşturmaktadır. Boym'un söz konusu dönemde Sistina Şapeli ve Kurtarıcı Mesih Katedrali ile örneklendirdiği hem dinsel hem de sanatsal anlamda yeniden kurma projelerinin yerini (2009, s. 81-82), 2000 sonrası teknofobik filmlerin bir bölümünde "doğaya dönüş" teması üzerinden kurulan anlatıların aldığı söylenebilir. "Ulusal geçmişe ve geleceğe seslenen" (Boym, 2009, s. 87), kökenlere dönüş, ulusal ve dinsel canlanmalarla ilişkilendirilen (Boym, 2009, s. 20) yeniden kurucu nostaljinin bu anlamda 2000'li yıllarda kendine teknoloji alanında yer bulması ve kolektif hafızanın unutulmasından korktuğu "doğa" metaforu üzerinde düşünmeye sevk etmesi benzer korkulardan beslenmektedir. Böylelikle, ilerleme fikrinin merkezinde yer alan "geçmiş üzerine düşünmek değil, gelecekteki gelişim"e odaklanma halini bir tür geçmişe ihanet olarak gören nostaljik için (Boym, 2009, s. 35) yeniden kurucu nostalji geleneğin koruyucusu olarak kendine yer bulmaktadır. İnsanın terk edilişiyle başlayan, arayışla devam eden ve tohum'un "öz"üne ulaşip onu saklamayı salık vererek "kavuşma" umudu ile son bulan *Buğday*'da ve yine kendini yok eden insanlık hikâyesiyle başlayıp, bu hikâyeyi türünün devamını bir makineyle değil yine bir insana teslim eden bir anlayışı olumlayarak bitiren *I am Mother*'da bu anlamda yeniden kurucu nostalji örneğini görmek mümkündür.

İncelenen filmler arasında *Prometheus*, *Clone Returns Home* ve *Ex Machina*'nın anlatılarında ise geçmişin yeniden yaratımına dair çaba, yitirilenin arkasından tutulan yas etrafında ilerlemektedir. Bu yas haliyle paralel olarak, *Prometheus*'da insanın yaratıcısı tarafından terk edilmesinin sancısı kurgunun merkezinde iken, *Clone Returns Home* ve *Ex Machina*'da "doğal"ın bozulması özellikle insan-insan olmayan sınırı özelinde bir hatta ilerlemekte ve filmler insanın kaderinin insan benzeri yaratıların elinde olacağı endişesi üzerinden ilerlemektedir. Bu insan benzeri yaratılar, duygu "üretebilmeleri", fiziksel olarak insana benzerlikleri ve gelişmiş zekâlarıyla kötücüllüğü içlerinde barındırmaları nedeniyle, bilinen dünyanın sonu endişesinin taşıyıcıları olarak gösterilmektedir.

Filmlerin nostaljik yönelimlerinin “bilinen değerleri geri getirmek” ve “öz”ün kaybını sorunsallaştırmak etrafında birleştiği söylenebilir. Diğer bir ifadeyle, filmlerin nostaljileri belirli bir dönemden ziyade daha genel anlamda, insanlığın merkezde olduğu ve teknolojinin insan ve yaratıcı hiyerarşisine henüz müdahale etmediği zamanları çağırmaya yöneliktir. Filmlerin, çevresinde örgütlenmiş olduğu modern nostalji, Boym’un ifadesiyle “açık sınırları ve değerleri olan büyülü bir dünyanın yitirilmesi için tutulan yastır” (2009, s. 33). Bu yasin nesnesi olan yitirilmiş dünyanın yerine konan “yeni dünya”yı Weber, “teknolojinin yarattığı entellektüelist rasyonalizasyon”la birlikte büyüsünü yitiren, insanın yaşadığı koşullar hakkındaki bilgisinin arttığı değil, bu bilgiyi istediği zaman öğrenebileceğine inancının ön planda olduğu bir dünya” olarak tanımlar. Buna göre insan, esrarengiz, hesaplanamaz güçlerin işe karışmadığını kabul eder ve her şeyi hesaplayarak denetleyebileceğini bilir (Weber, 2004, s. 212-213). Artık, esrarengiz güçlerin varlığına inanan vahşiler gibi, ruhları yardıma çağırarak ya da onlara egemen olmak için büyü araçlarına başvurmak gerekmez çünkü işler teknik araç ve hesaplarla halledilebilmektedir (Weber, 2004, s. 213). Oysa, nostalji bağlamında önemli olan teknik bilgi değil “kadim bilgi”dir; yılların birikimiyle oluşan kadim bilginin bilimsel bilgi karşısındaki üstünlüğü sayesinde insanlığın kurtulacağı, “büyüsü bozulan dünya”nın eski “güzel” günlerine kavuşması savunulur. Analize konu olan filmlerin nostaljik bakışı, kimi zaman teknolojinin hakimiyetinde olduğu düşünülen “şimdiki zaman”a ya da “geleceğe” açılan bir savaş, kimi zaman ise “şimdi”nin ve geleceğin anlamsızlığını vurgulayan pasif bir direniş şeklinde kendini göstermektedir. Filmlerde yukarıda sözü edilen sınırların ihlali ile birlikte ortaya çıkan yitimler, geçmişe özlemle ilişkili olarak zaman-mekân, bellek-kimlik ve beden-duygu unsurlarının ışığında incelenecektir.

### 3.1. FİLMLERDE ZAMAN-MEKÂNIN İNŞASI VE NOSTALJİ

Sprengler, nostaljide zaman ve zihnin deneyimine olan vurguya rağmen, mekân ve beden de etkin olmaya devam ettiğine dikkat çeker. Buna göre, insanların taşradan ve dolayısıyla cemaatten (Gemeinschaft) kente ve kişisel olmayan bağlara (Gesellschaft) geçişi, nostalji için güçlü bir tetikleyici olmuş, bu da geçmişte yaşamın nasıl yaşandığının, nerede yaşandığıyla tanımlanmasını gerektirmiştir (2009, s.15).

İnsanın anlamlandırdığı her şeyin kültürün bir parçası olduğu düşünülürse, zaman ve mekânın deneyimlenme biçimi de kültürden bağımsız değildir. Bilgin'e göre "yaşanan bir gerçeklik olarak zamanın, uzun/kısa, hızlı/yavaş, boş/dolu gibi tanımlayıcı özellikleri insan algılarına, şemalarına ve temsillerine göre belirlenir (2003, s. 355). Bu nedenle, bir toplumun kültürü, dönemin teknolojisinden doğrudan etkilenen, dolayısıyla "yaşayan" bir kavramdır. Teknoloji ve insanın diyalektik ilişkisine yönelik olarak, "teknoloji, insanların geçimi ve rahatı için somut nesnelere sağlamak amacıyla insanlar tarafından kullanılan araçların bütünüdür" der Fischer. Buna göre, tıpkı bilim gibi teknoloji de bir insan etkinliğidir. Teknolojiyi üreten ve kullanan olmanın yanı sıra, geçimi ve rahatı teknoloji yoluyla sağlanmaya çalışılan özne de insandır (Fischer, 1971, s. 46). Bu bağlamda, bir yandan insan ihtiyaçları teknolojiyi belirlerken, teknoloji de insanın kültürel ve toplumsal yaşamını etkileyen bir rol oynar.

Örneğin, günümüzde zamanın hızlı akması ya da mekânların daha önce hiç olmadığı kadar "ulaşılabilir" olmasının altında teknolojik gelişmelerin yarattığı yeni deneyimleme olanakları yatar. Ulaşım teknolojileri, toplumların uzun mesafeleri katetme biçiminde devrim yaratarak kültürlerin ve ekonomilerin küreselleşmesini ve mekânsal engellerin kılınmasını sağlamıştır. Öte yandan, fiziksel anlamdaki bu mesafe kılınması, dijital teknolojiler ve internetin yepyeni bir dijital mekân üretmesiyle zamanı da içine alan bir dönüşüme kapı aralamıştır. Diğer bir ifadeyle, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin ortaya çıkışı, fiziksel mekânlarla bir arada var olan yeni dijital

mekânların ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu dijital alanlar yeni zamansal boyutlar getirerek geleneksel zaman ve mekân kavramlarına da meydan okumaya başlamıştır. Bilgi ve hizmetlerin 7/24 erişilebilir olması, modernite ile bulanıklaşan gece ile gündüz, iş ile boş zaman arasındaki sınırların neredeyse ortadan kaybolmasına neden olmuştur. Anlık ve görüntülü telefon görüşmelerinin sıradanlaştığı bir çağda, özellikle son yıllarda yapay zekâ alanındaki gelişmelerle birlikte artık hayatta olmayan bir yakınımızı yalnızca bir fotoğraf ile “canlandırabilmek”, sözcükleri saniyeler içinde görsele dönüştürebilmek zaman ve mekân algımızı dönüştüren örneklerden yalnızca birkaçıdır.<sup>21</sup>

Teknolojinin kolaylaştırdığı küresel bilgi, mal ve hizmet akışı, dünyayı “küresel köy”e (McLuhan, 1962) dönüştürürken, birbirine daha bağlı hale gelen dünya, Giddens’in sözünü ettiği gibi, riskin daha dolaşımında olduğu, etkisinin geniş ölçekte deneyimlendiği bir hale gelmiştir (Giddens, 2002, s. 47, 52). Söz konusu gelişmeler, bilgisayar çağının öncüsü olduğu teknolojideki ilerlemenin bir sonucudur. Öte yandan, bu durum aynı zamanda De Mul’un “olası dünyalar üreten ontolojik bir makine” olarak gördüğü bilgisayarın, mekânsal ve zamansal düzenlemeleri yapısöküme uğrattığı ve yeniden yapılandığı anlamına gelmektedir (2008, s.48). Bu yapısöküm, postmodern düşüncenin, zamanın sürekli, doğrusal bir ilerleyiş yerine kesikli bir yapıya sahip olduğu görüşüyle yakından ilişkilidir. Lyotard’a göre postmodern toplum, bilim ve teknolojideki gelişmelerle birlikte, bilimsel bilgi ve enformasyonla örülen, “hız”ın karakteristik özelliklerinden biri olduğu bir değişim toplumdur (Lyotard, 1997). Böyle bir dönemde, modern zamanın doğrusal, hesaplanabilir bilimsel anlayışının karşısında insanın yaratımı olarak keyfi ya da belirsiz zaman anlayışı gelişir (Karadoğan, 2005, s. 139). Bu “keyfi ya da belirsiz zaman”, teknofobi temalı filmlerde genellikle “gelecek zaman”a eklemlenen bir tür “zamansızlık” biçiminde kendini gösterir. Diğer bir deyişle, geleceğin hangi zamanda geçtiğinin çoğunlukla net olmaması, geleceği bir yandan uzak bir zamanda düşlerken, diğer yandan yanı başımızda hissetmemize neden olur. Bu zamansızlık, aynı

<sup>21</sup> Daha fazla bilgi için: <https://www.myheritage.com.tr/deep-nostalqia>, <https://openai.com/dall-e-2>

zamanda düş ve gerçeğin sınırını da bulanıklaştıran bir unsur olarak işlev görür. Teknofobik bir kurgunun mesele ettiği şeyin de gerçeklikle yaşanan bu kopuş, diğer bir ifadeyle, bilinen gerçekliğin kaybı olduğu söylenebilir. Burada kaybetme korkusu duyulan “gerçeklik”, çalışmanın daha önceki bölümlerinde tanımlanan ve “saklı anlam ve bir tür gerçek kimlik”le bir arada anılan “doğallığa” karşılık gelmektedir.

Bu nedenle teknolojiyi distopyanın kurucu ögesi olarak konumlandıran filmler aslında teknolojinin yarattığı “yeni gerçekliğe” karşı bir tepki olarak okunabileceği gibi, “kendi gerçekliği”ni tekrar yaratma umudunu da nostaljik bir yaklaşımla sunar. Nostalji ilk bakışta başka bir fiziksel mekâna olan özleme karşılık geliyor gibi görünse de aslında yaşanmışlığın başka bir zamanına duyulan özlemdir (Boym, 2007). Ancak hasretle anılan bu geçmiş, aynı zamanda mekânsal anılarla bir bütün olduğundan, nostaljinin sinemasal görünümünü hem mekân hem de zaman bağlamında incelemek önemlidir.

19. yüzyılın sonundan başlayarak 1. Dünya Savaşı’nı da kapsayan bir süreçte politik ve toplumsal anlamda tüm dünyayı etkileyen dinamizm, teknolojiye X ışınları, telefon, otomobil gibi nesnelere üzerinden görünür hale gelirken edebiyatta kendini bilinç akışı romanlarıyla gösterir (Higham’dan aktaran Smith, 1998, s. 267) Bu “hızlandırılmış zaman”, savaşın bitişinden itibaren toplumdaki tüm işleyişlere sirayet ederek giderek daha fazla hissedilirken bu dönem aynı zamanda nostaljinin de yeniden tanımlandığı bir dönem olur (Smith, 1998, s. 267). Böylelikle nostalji düzensiz nefes alıp verme, iştah kapanması gibi belirtiler gösteren “eve dönme arzusunun yarattığı fiziksel rahatsızlık” olarak özetlenebilecek tıbbi tanımının dışına çıkarak, semptomlarının arasına psikolojik bozuklukların da eklendiği daha geniş, “geçmişe özlem”e karşılık gelen bir rahatsızlık hali tanımına evrilir (Lasch, 1991, s. 105-106). Hem zamansal hem de mekânsal anlamda geçmişi içinde barındıran bu özlem, çalışmada ele alınan filmlerde farklı biçimlerde kendini gösterir. Örneğin, teknoloji ile özdeşleşen zamanın hızlanması durumuna karşıt olarak *Buğday* ve *Clone Returns Home* belirgin biçimde “ruhani-psikolojik yoğunluk”la (Güney, 2012, s. 142) tasvir

edilebilecek, yavaş akan bir anlatı zemininde buluşmaktadır. Tarkovsky'nin *Solaris*'indeki (1972) durağanlığı hatırlatan bu durum, filmin yavaş akan zamanı içinde ilerleyen izleyiciyi var olan durumu sorgulamaya iten bir işlevselliği de barındırır. *Buğday* ve *Clone Returns Home*'da teknolojinin hızına bir tepki olarak görülebilecek yavaş akan zamanın tersine, *Prometheus*'da (2012) ve *I am Mother*'da (2019) teknoloji, kendi alametifarikası olan "hız" üzerinden sorunsallaştırılır. Her iki filmde de bir ceninin günümüzde olduğundan çok kısa sürede büyüüp gelişebilmesi, modernitenin ön ayak olduğu geleceğin teknolojisinin akıl almaz hızını vurgular niteliktedir. Bu filmlerde, teknolojinin önemli bir göstergesi olarak sunulan zamanın hızlı akması durumu "doğal" süreçleri bozan bir etken olarak filmlerin eleştirel perspektifle yaklaştığı unsurlar arasında yer alır. Filmlerin teknolojik ilerlemelerdeki hızı vurgulayan gelecek kurguları, Boym'un nostaljinin modern zaman fikrine ve ilerlemenin zamanına karşı bir isyan olduğuna dair düşüncesiyle de uyumluluk göstermektedir. Bu yanı sıra nostaljik arzular tarihi özel ya da kolektif bir mitolojiye dönüştürmeyi amaçlarken aynı zamanda zamanın geri döndürülemezliğine de karşı gelmektedir (2007). Öte yandan, tüm filmlerin gelecekteki bir zamanda geçtiği tahmin edilse de kesin olarak hangi zamana ait olduklarını söylemek zordur. Dolayısıyla zamansızlığın, filmlerin tekinsiz ve riskli gelecek temasına eklenen ve risk toplumuna yönelik korkuyu yeniden üreten, ikincil bir katman olarak işlev gördüğü söylenebilir. Bu zamansızlık, olayları "her zaman olabilir" olasılığına yerleştirerek anlatıyı içinde bulunulan her dönemin kültürel kodları içinde okumaya ve bu kodların belirlediği kabul gören tanımlara hapsetmeye neden olan bir seyre dönüştürür.

Mekânlar ise geçmişe özlemin bir diğer önemli bileşeni olarak rol oynar. Bu bağlamda, *Clone Returns Home*'da ana karakter Kohei'nin klonunun belleğinde sürekli ona acı veren olayın geçtiği çocukluk mekânlarına gitmesi, geçmişle bağın mekânlar üzerinden de kurulmasına bir örnektir. Bununla birlikte mekânlar filmlerde yalnızca özlenen geçmişin değil aynı zamanda endişe duyulan geleceğin de bir parçasıdır. Tam da bu yönüyle, söz konusu geleceğin mekânları teknolojik gelişmelerin, ilerlemeciliğin dokusuyla uyumlu olarak metal,

cam ve plastikle inşa edilmiş (Kolker, 1999, s. 142), “el değmemiş doğa” ise özlenen geçmişe karşılık gelecek şekilde gösterilmiştir. Bu anlamda, *Ex Machina*'da ağaçlar, nehir ve dağlarla çevrili bakir bir doğanın içinde inşa edilen binanın modernist tarzdaki mimarisi doğa ile tam bir zıtlık oluşturarak yapaylık ve doğallık çatışmasıyla birlikte modernite ve gelenek ikiliğine gönderme yapar. Filmlerin bu anlamda başvurduğu büyüleyici doğa tasvirleri, soğuk ve steril teknolojik yapılara tezat oluşturarak izleyiciyi doğa ve “insani duygularla” bağlantı kurmaya çağırır.



Şekil 1: Nathan'ın bakir doğa içindeki “modernlik anıtı” evinin uzaktan görüntüsü. Görüntüde yer alan çanak anten, teknoloji yapıntısı olarak, ağaçlarla tam bir zıtlık oluşturmakta (*Ex Machina*, 00s: 11 dk: 20s).

*Ex Machina*'da iç mekânlardaki ağaç kökleri ve kayalar betonlarla kesintiye uğramakta, simetri ise mekanik donatılarla çevrili binanın dekorasyonunda ve koridorlarda göze çarpan bir düzenlenmişlik oluşturmaktadır. Özellikle *Ex Machina* ve *Prometheus*'da ara ara verilen etkileyici doğa görüntüleri, izleyiciyi kuşatıldığı mekanik atmosferden çıkararak bir anlamda ona “doğal olanın güzelliğini” hatırlatmakla birlikte “doğa”nın ihtişamlı ve aşkın gücünü de vurgular niteliktedir.





Şekil 2: Gün doğumu (Promethes, 01s:04dk:20s).

*Buğday*, *I am Mother* ve *Clone Returns Home*'da geleceğin dünyasını temsil eden, kir, açlık, kuraklık, göçmenler gibi istenmeyen her şeyi içinde barındıran distopik dış mekânlar ise teknolojinin karanlık yanını gösterecek biçimde estetikten yoksun bir kimlikle sunulur. Bu mekân görüntüleri, Harvey'nin ifadesiyle tam bir "sanayi-sonrası çürüme tablosudur" (Harvey, 2010, s. 344) İç ve dış mekânlardaki kaos ve kuraklığın hemen yanında yükselen steril ve ihtişamlı teknolojik yapılar ise bu çürümüşlüğü'n sorumluları olarak filmlerin kötü karakterleridir. Bu anlamda doğa, "yokluğun" taşıyıcısı olarak genellikle çorak, verimsiz, kirli, gri araziler biçiminde tasvir edilmiştir. Hughes'ün deyişiyle, "adını duyduğumuzda zihnimizde genellikle bitkiler, hayvanlar, dağlar, güneşin doğuşu, nehirleri canlandıran doğa, distopik filmlerde daha çok 'yokluğuyla' görünmektedir" (Hughes, 2013, s. 22). Bu anlamda, *Buğday*'ın 'Ölü Topraklar'ı ve *I am Mother*'ın 'dış dünya'sı çürümüşlüğü'n temsili olarak "güvenli ve steril sınırlar"ın dışındaki tekinsiz mekânlara karşılık gelir.



Şekil 3: Klon Kohei'nin, çocukken ölen kardeşini aramak için çıktığı yolda gördüğümüz manzaralardan biri. (*Clone Returns Home*, 1s.00dk.16s.)



Şekil 4: *Buğday*'da Erol ve Cemil'in yolculukları sırasında karşılaştıkları çorak arazi görüntülerinden biri (00s:43dk:17s).



Şekil 5: Yabancı kadın ve kızın anne droidten kaçıışı sırasında geçtikleri arazi. Dış mekân tamamen kurumuş ağaçlar üzerinden yoklukla betimlenmiş (*I am Mother*, 01:18:46).

İç mekânlar ise steril ortamları ve simetrik yapılarıyla birlikte teknolojinin yapay düzenlenmişliğinin ve “ruh”suzluğunun bir yansıması olarak gösterilir. *Ex Machina*’da Ava’nın yaratıcısı Nathan’ın evi, *Prometheus* ve *I am Mother*’da uzay gemisinin içi, *Buğday*’da gördüğümüz modern yapılar bunlara birer örnektir. *Buğday*’da “kadim bilgi”ye sahip Cemil her zaman “doğa”yla ilişki içinde gösterilirken, profesör Erol’un filmin başlarında silindir şeklinde ve simetrik olarak çerçevelenen koridorda yürüyüşü mekanik düzenlenmişliği vurgular ve aynı zamanda teknolojiyle örülü sistemin bir parçası olan modern insanın sıkışmışlığını gösterir. Hem zihinsel hem mekânsal olarak oluşturulan bu klostrifobik atmosfer, *Ex Machina*’da ise günümüz “akıllı binalar”ının otomasyon sistemi ile çalışan güvenlik sistemlerini andırır biçimde, düşük yoğunluklu ışıkla aydınlatılan yeraltı koridor görüntüleri ve yalnızca binanın “yetkili kişisi” olan ve otoriteyi simgeleyen Nathan’ın kartı ile açılabilen kapıların varlığı ile verilir.



Şekil 6: Nathan'ın evindeki yeraltı koridorlarından biri (*Ex Machina*, 01s:00dk:43s).



Şekil 7: *Buğday*'da, filmin başında Fida adlı kız çocuğunun teste götürüldüğü koridor (*Buğday*, 00s:02dk:15s).



Şekil 8: Android David'in uzay gemisi içindeki koridorlardan birinde, arkadan görünümü (*Prometheus*, 00s:09dk:41s).



Şekil 9: Droid anne ve kızın içinde yaşadığı steril ve teknolojik üs benzeri mekânın geometrik yapıdaki koridorları (*I am Mother*, 01:14: 40).

Kısır, minimalist yapıların soğuk ve kişisel olmayan mimarisini vurgulayan bu distopik mekân kurguları, verimliliği ve teknolojik ilerlemeyi insan sıcaklığının karşısında önceliklendiren bir düzeni yansıtmaktadır. Öte yandan, kimi zaman bu soğuk mekânlar, filmlerin özlemine duyduğu “insani ve sıcak” öğelerle “ev”leştirilmeye çalışılır. *Prometheus*'da araştırmacıların kişisel yaşamlarında değer verdikleri objeleri yanlarında getirmeleri, David'in ekrandan siyah-beyaz Hollywood filmleri izlemesi, *I am Mother*'daki genç kızın artık insanların

unutulmuş zamanlarından kaldığını anladığımız ‘talk show’ları izlemesi insanlığa dair bilindik yaşamı çağırان görüntülerdir. Bu örnekler, Baudrillard’ın ifadesiyle “gerçekliđi uzayda yüceltir, (...) uydulaştırır. Postmodern bir dünyada bu durum artık bilim kurgu deđil, gerçekliđin kendisidir, hipergerçekliktir” (Baudrillard, 2011, s. 172). Ancak bu hipergerçeklik, tam da filmlerin nostalji kurgusunda parçalanmışlık hissini doğuran bir duruma karşılık gelir çünkü bu yeni mekân ve barındırdığı tüm “tanıdık” öğeler yalnızca ruhsuz birer kopyadır.

Mimari yapıların yanı sıra, filmlerin birçoğunda uzay, teknofobinin mekânsal görünümü bağlamında önemli bir metafordur. Nitekim, büyük savaşların toplumsal bellekte yer eden katastrofik sonuçlarının nesnesi olan, insanlığın en büyük ilerlemelerinden biri olarak görülen uzayın keşfi zaman içinde “uzay fetişi”ne dönüşmüş ve bu dönüşümde uzay, geleceğin “somutlaşmış” hali olarak yerini almıştır. Bu bağlamda, teknolojik ilerlemenin de bir göstereni olan uzay, *Prometheus* ve *Clone Returns Home*’da, katastrofik sonuçlarla paralel biçimde, tedirgin edici bir belirsizliğin taşıyıcısıdır. “Mekânın fethi ve rasyonel biçimde düzenlenmesi modernleşme projesinin ayrılmaz bir parçası, insanın özgürlüğünün kutlanması” (Harvey, 2010, s. 279) ise uzay, bu kutlamanın zirve mekânı hatta mekânsızlığın kutlanmasıdır.

Uzay, mekânsızlığın ve zamansızlığın bir sembolüne dönüşerek bireyin de kendini tanımlayamadığı bir “alansızlık” olarak işlev görür. Çünkü birey kendini yaşamışlıklar, çevresinde yaşananlar ve çevresel koşullar üzerinden tanımlar. Bu bağlamda, uzay gemisinin içinde, sonsuz boşlukta, izole halde yaşayan bir grup insan da toplumun gelecekteki “kaybolmuşluğunun” ve yalnız kalmışlığının bir temsili olarak okunabilir. Bu izole yapısıyla uzay ya hiçbir şeyin başlamadığı ya da her şeyin bittiği bir sonsuzluktur. Baudrillard, uzayın fethinin bu anlamda geriye dönüşü olanaksız bir eşiğin habercisi olduğunu ileri sürer: “Gerçekliđin sınırları sonsuzluđa çekilince, bu, sınırları belli bir evrende iç uyum anlamına gelen gerçeklik ilkesinin kanama yapmasına neden olur” (2011, s. 170). Bu anlamda bu karanlık boşluk, filmlerde tüm insanlığın geçmişini silen, yutan bir alan gibi, terk edilmişliđi barındıran, insanlığı nereye götüreceđi bilinmeyen bir

gösterendir. Bu türden sonsuz bir boşluğun *Clone Returns Home*'daki geniş açılı çekimi, yalnızlaşma ve yabancılaşma hissini uyaran bir etki yaratmakta, belirsizliğin taşıyıcısı haline gelmektedir.



Şekil 10: Kaza sonucu uzay boşluğuna savrulan Kohei (*Clone Returns Home*, (00s:37dk:35s).

Geleceğe dair bu “nereye sürüklendiğini bilememe” hali tıpkı kentten köye göç etme modasında olduğu gibi pastoral mekân özleminin de etkilerinden birini oluşturmaktadır. Özellikle son on yılda beyaz yakalıların kentten çıkıp daha küçük yerleşim alanlarına yönelmesi ve tarımla uğraşması gibi romantik düşlerinin altında Vannini ve Taggart'ın etnografik çalışmasında sözünü ettiği “pastoralin kalıcı cazibesinin kanıtları”nı görmek mümkündür. Buna göre Vannini ve Taggart modern uygarlıktan kopmak için çevreci endişeler, aşırı tüketim uygulamalarının reddi ve kendi kendine yetme arzusu gibi sayısız gerekçe olmasına karşın bu tersine göç modasının altında, kırsal yaşamı “gerçek” topluluğu besleyen, onu geliştiren en elverişli yaşam biçimi olarak gören asırlık tarım mitinin yattığını söyler (aktaran Wilson, 2015, s. 483). Buradaki “gerçek” toplum, aynı zamanda bu çalışmada sözü edilen kadim bilginin ve bilindik olanın taşıyıcısı olan “güvenli” bir zamana aittir. Toprak ve tohumla nesneleşen pastoral özlem, *Buğday*' da söz konusu geleneksel

topluluğa dönüşün de başlangıcını oluşturur. Filmin senaryosuna göre insanlığın modern/bilimsel yöntemlerle daha çok tohum üretme ve en iyi tohuma sahip olma iştahı yıllar içinde onu aç bırakacak noktaya getirmiştir. Filmin sonunda Cemil'in kadim bilgisi sayesinde kavuşulan toprağın altında gömülü olduğu tekke benzeri yapı "nostaljik ilginin kurucu mekânı" (Kartal, 2018, s. 5) olarak işlev görürken, maneviyatın ve "doğal olan"ın da temel kesişim noktasını oluşturur. Doğa ile kurulan ilişki bağlamında ürünün geleneksel ekim yöntemiyle topraktan elde edilmesi ritüeli, filmin yeniden kurucu nostaljisiyle uyumludur ve doğa bu yolla Harvey'nin deyimiyile "kolektif belleğin taşıyıcısı" (2010, s. 352) rolünde adeta "küllerinden yeniden doğar". Bu anlamda Özçınar, *Buğday*'ın ölü bölgesi ve Tarkovsky'nin *Stalker*'ının (1979) bölgesi arasında benzerlik kurar ve *Stalker*'ın insanlığın yok oluşu karşısında bir arayışı simgelediğini, *Buğday*'ın ise kendi kendini yok etmekte olan insanlığın buğdayın yeşertilmesi yoluyla kurtuluş çabasını anlattığını söyler (2019, s. 46).

*Buğday*'da ileri teknoloji ile üretilen, dolayısıyla insan yapımı olan yapay tohumlar, yaratıcı eliyle ortaya çıkan, diğer bir ifadeyle "doğal" olan tohumun "öz"üne asla sahip olamayacak ve teknoloji bu "sırrı" çözmeyi başaramayacaktır. Bu anlamda, filmin kâmil insanı Cemil'in "doğadaki canlılara ne zaman müdahale etsek, bir şeyi başka bir şeye dönüştürsek, her seferinde aslında kendimizdeki bir şeyi de bozduk. Genetik yapısını değiştirmek için bir tohuma müdahale ettiğimizde insanın içinde de bir şeyleri değiştirdiğimizi fark edemedik. Benliğimiz bütün bunları görmemize engel oluyor" sözü, filmin teknofobi temelinde kurulan anlatısını özetlemektedir. Burada, içinde her türlü mucizesini barındıran "doğal tohum" ise bir anlamda Tanrı'nın doğadaki yansıması olarak düşünülebilir. Dolayısıyla, tohumun yok olması "Tanrı'nın ölümü" olduğu gibi, tohumu bulma yolculuğu da unutulmuş Tanrı'yı tekrar bulma yolculuğudur. Bu yolculukta kadim bilgi bilimsel bilginin yerine geçecek, çıkış yolunun ancak geleneksel olana dönüş olduğu hatırlatılacaktır. Yeniden kurucu nostalji bağlamında değerlendirilebilecek bu yolculuğun tekke benzeri bir yapıda son bulması ise aynı zamanda kutsalla bütünleşmeyi, kavuşmayı vurgulamaktadır.



Filmde “bölünmüş mekânlar imgesi” (Harvey, 2010, s. 351) film boyunca güçlüdür; genetik yapısı yeterince “mükemmel” olmayan “ötekiler”le “seçilmişler”in yaşadığı korunaklı bölgeler ölümcül sınırlarla ayrılmıştır. Benzer mekân bölünmeleri, *I am Mother* ve *Ex Machina* ve *Prometheus*'da da iç mekân (tekil bir mekâna karşılık gelen uzay gemisi ya da Nathan'ın evi) ve dış mekân arasında göze çarpmaktadır. *Buğday*'ın mekânsal metaforlarından biri Cemil'in Erol'la yolculuğu sırasında toprağa çizdiği çemberdir. Cemil, kamp kuracakları sırada çizdiği bu çemberin içini süpürüp temizler ve Erol'a da çemberin içine ayakkabılarını çıkarıp girmeyi öğretir. Burada çember, Demirtaş'ın (2018) ifadesiyle özellikle korku filmlerinde koruyucu bir alanın dışında doğada da kişinin yaşam alanını belirleyen ve dışarıdakilerin bu alana saygı duymasını hatırlatan bir mekân yaratmaktadır. Demirtaş ayrıca çemberin Hermetik felsefede Tanrı'nın sembolü olduğunu hatırlatarak “çemberin içine girmenin aynı zamanda Tanrı'yla/evrenle birleşmek” olduğunu vurgular (2018, s. 14). Bu yönüyle film, her ne kadar diğer filmlerin anlatılarıyla ortak noktasını oluşturan ve insanlığı daha sürdürülebilir bir yaşam biçiminden uzaklaştıran kontrolsüz kapitalizmin, ekolojik felaketlere yol açan hızlı tüketimin ve sanayileşmenin sonuçlarını eleştiri yoluyla, “bilinen” değerlere yönelen bir muhafazakârlığa yaslansa da dinî motiflere sıklıkla gönderme yapması ve hikâyesini menkıbe üzerinden kurgulanması bakımından, incelenen diğer filmlerden ayrılmaktadır.

Her ne kadar distopik kurgusunda gelecek, üstü örtük olarak insanın başlattığı bir sürecin sonucu olarak gösterilse de anlatının temel vurgusu teknolojinin insanı yoldan çıkarması ve kadim geleneklerden, inancından uzaklaştırmasıdır. Böylelikle, sorunların öznesi teknolojiye indirgenir. *Buğday*'ın nostaljisinin bu yönüyle kentten köye dönen beyaz yakalının “kendini sürüklenmiş hissettiği bir modernitenin baskılarına karşı bir panzehir” (Cross'dan aktaran Rieger, 2017, s. 1098) olarak işlev gören “masum nostaljisi”nden ayrıldığı ve tohumla ete, kemiğe bürünen dini bir muhafazakârlık çağrısında bulunduğu söylenebilir. Bu anlamda din, böyle bir risk toplumuna çözüm olarak sunulmaktadır. Başka bir deyişle, Tanrı artık (modern öncesi çağda olduğu gibi) yıkımın nedeni değil,

çözümü olabilir. Bu anlamda, Dr. Erin'in karakteri de Possamai ve Possamai-Inesedy'nin deyimiyle "muhafazakâr ideolojinin somutlaşmış hali"ni temsil etmektedir (2014, s. 107).

Filmlerin geçmişe dönüş özlemi zamansal bir yolculuğun yanı sıra kimi zaman fiziksel bir yolculukla da somutlaşmaktadır. Bu bağlamda, *Buğday*'ın gerçek tohum üzerinden "öz"e ulaşma yolculuğu, *Prometheus*'un yaratıcıyı ve dolayısıyla yaşamın anlamını bulma yolculuğu, *Clone Returns Home*'un ise eve dönüş üzerinden pastoral bir yavaşlıkta ilerleyen, belleğin derinliklerine olan yolculuğu, zaman ve mekânı kapsayan geçmişe yönelik zihinsel yolculuğun filmlerde fiziksel bir deneyim olarak nesnelleştirilmesine birer örnektir. *Buğday* ve *Clone Returns Home*'da yolculuk sahnelerinin sisli mekânlarda geçmesi ve genellikle loş aydınlatmanın kullanılması, psikolojik yoğunluğu artırmakla birlikte mistik bir atmosfer yaratmakta, sinematografik anlamda yer verilen bu "maneviyatçı ve veya mistik tonlardaki üslupların" (Süalp ve Güneş, 2010, s. 105) eski, güzel günlere kavuşmada estetik ve işlevsel bir rolü olduğu söylenebilir. Teknolojik ilerlemeyle bağlantılı belirsizlik duygusunu güçlendirerek gölgeli ve mistik görseller yaratmak için ağırlıklı olarak düşük tonlu ışıklandırma kullanılması (Bordwell vd., 2016, s. 130), aynı zamanda teknolojinin baskıcı bir güç haline gelebileceği distopik bir gelecek korkusunu da vurgular niteliktedir. Uzak çekimlerde, uçsuz bucaksız arazide yürüyen küçük insan bedenleri, bir yandan araziye her şeyi yutabilecek bir boşluk olarak gösterirken, diğer yandan bu bedenlerin tekinsiz ve sonsuz bir mekânda gözetim altında oldukları hissini yaratır. Bu gözetim hali aynı zamanda *I am Mother*'da mısır tarlaları arasında, yabancı kadın'ın "ev"ine kaçmaya çalışan kadın ve genç kızın genel çekiminde de görünür.



Şekil 11: Kohei'nin, ölen ikiz kardeşi yerine koyduğu kendi astronot kıyafetini eve götürme yolculuğu (*Clone Returns Home*, 1s.17dk.20s).



Şekil 12: *Clone Returns Home*'da aynı yolculuktan bir başka sahne (1s.46dk.00s).



Şekil 13: Geniş açılı bu çekimde, Dr. Erol Erin ve Cemil'in yolculuğu sırasında başlayan asit yağmuru ile birlikte kasvetli bir atmosfer oluşur (*Buğday*, 01s:12dk:28s).

Bu yolculuklarda ulaşılmaya çalışılan ve nostaljinin temelinde yatan “ev”sizlik hissindeki ev ise “arzulanan ama gerçek olmayan fakat yine de insanların rollerinin daha iyi tanımlandığı ve bu nedenle bireylerin yaşamları üzerindeki kontrollerinin daha yüksek olduğu bir sığınak” metaforuna karşılık gelir (Oliete-Aldea, 2012, s. 350). Bu da bir sonraki bölümde tartışılacak olan bellek kavramı üzerinden bireysel ve toplumsal kimliğin inşasında önemli bir konumda yer almaktadır.

### 3.2. FİMLERDE İNSANIN ÖZÜ: BELLEK, KİMLİK VE NOSTALJİ

Teknofobinin ve sonrasındaki nostaljik yönelimlerin melankoli ve bellekle olan ilişkisini Stauth ve Turner’ın (2005, s. 65-67) nostaljinin bileşenleri olarak tanımladığı durumlarla birlikte incelemek gerekir. Çünkü 2000’lerin teknofobik bilim kurgu filmlerinde bu bileşenlerden bir ya da birkaçı teknoloji sorunsalının çıkış noktasını oluşturmaktadır. Buna göre “tarihin çöktüğü, kutsal değerlerin zayıfladığı, bireysel özerkliğin ve sahiciliğin yitirildiği inancı” (Stauth ve Turner, 2005, s. 65-67) bireysel ve toplumsal bağlamda yitirilenin çağırılması yoluyla kimliklerin tekrar kurulması çabasını beraberinde getirir. Burada bellek, kimliğin kurulmasında merkezî bir konumdadır ve filmlerde belirgin olarak atıf yapılan bir olgudur. İnsan-makine sınır ihlalinin sorgulanmasında makineye sorulan “Sen hep burada mı yaşadın?” (*I am Mother*) Nereden geldiğini merak etmiyor musun?” (*Prometheus*) soruları yaşanmışlık üzerinden belleğin insanı makineden ayıran önemli bir özellik olduğunu vurgularken, bellek kimi zaman da bireysel (*Clone Returns Home*, 2008) ya da toplumsal kimliğin (*Buğday*) de tanımlayıcısı ve bildik, “doğal” olana dönüşün anahtarı rolündedir.

Belleği felsefi bir yoğunlukla ele alan *The Clone Returns Home*, klonlama üzerinden kimliğin parçalanmışlığını ve “doğal olan”ın bozulmasını çarpıcı biçimde anlatır. Geçirdiği uzay kazası sonucunda hafızasının ve bedeninin kopyalanması yoluyla bir kopya üzerinden “yaşama döndürülen” Kohei’nin hafızasının, çocukken bir kaza sonucunda boğularak ölen ikiz kardeşinin

kaybında “sıkışıp kalması” filmin ana temasını oluşturur. Filmin ana karakteri Kohei, yaşamı boyunca kardeşinin ölümünden sorumlu olduğunu düşünerek suçluluk hissetmektedir. Üretilen klon da tüm bu acı anıyı barındıran belleğin esareti altına girer ve film boyunca, kaybettiği kardeşi olarak gördüğü astronot kıyafetini çocukluğunun geçtiği eve götürmeye çalışır. Kohei’nin yolculuğu boyunca gördüğümüz dış mekânlar, klonun belleğinin bulanık ve sisli halini yansıtmaktadır.

*Clone Returns Home*’un Kohei klonu, *Prometheus*’un kendinden emin androidi David’in, *Ex Machina*’nın Ava’sının ve *I am Mother*’daki anne karakterinin aksine, yönünü yitirmiş, parçalanmış bir belleğe sahiptir ve bunun sonucunda bir kimlik krizi yaşamaktadır. Bu anlamda, Kohei’nin klonu, insanın gelecekteki halinin bir modeli olarak düşünülebilir. Buna göre insan, teknolojinin olanaklarından yararlanarak ölümsüz olmayı seçtiğinde bütünlük algısını kaybedecek ve yönünü yitirecektir. Klonun bu bütünlük algısını ve dolayısıyla kimliğini bireysel hafızasındaki boşlukları doldurarak ve anılarını çağırarak kurmaya çalışmasına paralel biçimde film, insanlığın bütünlük algısını kaybetmesi riskine karşı onu geleceğin teknolojisine karşı uyarır ve “gerçek insan”ın yüceltilmesini, yapay klonun yaşadığı sancıyı göstererek yapar. Film, bu anlamda Davis’in sözünü ettiği bireysel ve kolektif nostaljinin her iki türünü barındırır (1979, s. 122-123). Birinci tür, bireyin kendi yaşadığı geçmişle olan bağına, ikincisi ise bu çalışmanın merkezinde yer alan, insanlığın geçmişle bağ kurması durumuna karşılık gelir. Bireysel nostalji burada, filmin kahramanı Kohei’nin ikiz kardeşinin küçükken oynadıkları sırada boğulmasına ve Kohei’nin belleğinde acı veren bir yara açmasına karşılık gelir. Kohei bu yarayı kardeşinin bedenini eve götürerek kapatmaya çalışır. Bireysel nostaljisi onu acı veren olayın yaşandığı mekâna ve nihayetinde evine yönlendirir. Kohei’nin geçmişle olan bu bağında annesinin onlara küçükken elini bardağın ağzında gezdirerek çıkardığı ses önemli bir anıştırıcı rolündedir. Gregory’nin (1777) “duygusal ve istemsiz anı” tanımının bir örneği olarak okunabilecek bu duruma göre belirli sesler duygularla ilişkilendirildiğinde bu ilişkilene zamanla sesi doğal ve duyguları ifade edici bir dile dönüştürür. Genellikle gençliğimizde duyduğumuz

müzikleri keyifle dinlememizin altında da bu durum yatar çünkü söz konusu müzikler "suçsuz ve mutlu günlerimizin hatırasını uyandırır" (Starobinski ve Kemp, 1966, s. 91-92). Buna bağlı olarak, çocukluğumuza ait bir imge de bir melodi aracılığıyla belirerek Mme de Stael'in ifadesiyle bizi "ruhu ele geçirebilecek en rahatsız edici keder" ile baş başa bırakabilir (aktaran Starobinski ve Kemp, 1966, s. 93). Kohei için bardağın çıkardığı ses, kardeşinin ölümünü hatırlatan kederin taşıyıcısıdır.

Filmin merkezinde yer alan diğer nostalji olan kolektif nostalji ise teknolojik ilerleme sonucu "yaratılan" insan-makine bileşiminin "acı"ya bir yanıt olamayacağı savından beslenir. Bu anlamda, Kohei'nin bireysel anılarının yapay bir yolla yeniden "yaratılması" doğaya karşı gelmek olarak okunabilir. Bu yönüyle, Kohei'nin bireysel anılarının işlevi, kolektif nostalji bağlamında insanlık için "ölümlülüğün" hatırlanmasında yatar. Buna göre, bir benzeri *Prometheus*'un yolculuğunu fonlayan Peter Weyland'de görülen ölümsüzlük düşünün, beraberinde başka sancuları da getirmesi kaçınılmazdır. Bu yönüyle filmin, kahramanın acı veren anıları üzerinden, teknolojik ilerlemenin acıyı silemeyeceğini ve kötü olan, istenmeyen her şeye bir çözüm olacağı şeklindeki düşüncenin gerçekçi olmadığını savunduğu söylenebilir. İnsanın tam olarak aynını yaratmayı taahhüt eden teknolojinin yarattığı klon, bunu kanıtlar nitelikte Bohannon ve arkadaşlarının ifadesiyle eksik, "defolu"dur; yalnızca orijinaline, "doğal olan"a içkin olan "ruh"tan yoksundur (2009, s. 1349) ve bu haliyle Baudrillard'ın ifadesiyle "Güneş ışığından dönüştürülen ölü ışık"tır (2005, s. 191). "Hafızanın yerine ikame 'eden aygıt'" rolündeki teknoloji yaratisı, beklendiği gibi düzgün çalışmamaktadır (Illich ve Sanders, 2015, s. 15). Dolayısıyla filmin hem bireysel hem de kolektif nostaljisi, yitirilenin arkasından tutulan "yas"tan beslenir. Bireysel nostaljinin yitirileni ikiz kardeşken, kolektif nostaljinin kaybı Kohei'yi "gerçek" insan yapan "ruh"tur.

Melankoli ile benzer semptomlara sahip olan yas, Freud'a (1917, s. 243) göre "sevilen bir kişinin kaybına ya da kişinin yerini almış olan ülkesi, özgürlüğü ve ideali gibi bazı soyutlamaların kaybına bir tepkidir". Freud'un bu tanımı

çerçevesinde yas, “hayatta kalanın psişe alanında kayıp ötekinin varlığını yeniden canlandırdığı, gerçek bir yokluğun yerine hayali bir varlığı koyduğu saplantılı bir hatırlama süreci”ne karşılık gelir (Clewell, 2004, s. 44). Kimi filmlerde bireysel olarak da yaşanan yas sürecinde bu durum kahramanın belleği üzerinden belirgin biçimde gösterilirken (*Clone Returns Home*), kimi filmlerde ise (*Buğday, Prometheus, I am Mother, Ex Machina*) bu hatırlama hali kolektif bir yas sürecine karşılık gelecek biçimde, üstü kapalı olarak yapılır. Bu filmlerdeki üstü kapalı yas, “doğal” olanın kaybıyla birlikte geleceğin felaket getireceği temelinde yükselen, yitirilenin güzellemesi şeklindedir. “Geçmiş bir süre olarak değil, kusursuz bir enstantane olarak gören” (Boym, 2009, s. 87-88) yeniden kurucu nostaljinin belirgin bir örneği olan *Buğday* bu anlamda “yitirilmiş kusursuzluğu” (Boym, 2009, s. 20) tarım toplumunda insanın toprakla ilişkisini ve yiyecek üretme ritüelini çağırarak hatırlatmaya çalışır. Bu çaba, Furedi’nin (2017, s. 117) eski rutin ve geleneklerin pek çoğunun modern yaşamda güvence altında olmaması ve geleceğe rehberlik edeme durumundan duyulan endişeden beslenmektedir. Bu endişeye bir yanıt olarak konumlanan nostalji ise eskinin üzerine “yeni” ve “daha iyi” olanı inşa etmek gibi bir umudu barındırması bakımından toplumsal travmalara bir çözüm olarak gösterilmektedir. Bu durum Clewell’in yas tutan kişinin belleğinde canlandırdığı kayıp dolayımıyla tam ve özerk bir varlık olarak kendilik imgesinin inşası için gerekli olan eksik parçayı geri almaya çalışması şeklindeki açıklamasıyla paralellik gösterir (2004, s. 47). Nitekim, kişinin yaşam öyküsü anılar ve hedefleri sentezleyerek zaman içinde tutarlı bir kimlik yaratır ve bu sayede insan kendisine ve başkalarına kim olduğu, “geçmiş”i ve geleceğine dair düşündüklerini aktarır (McAdams ve McLean, 2013, s. 233). Davis’in de belirttiği gibi nostaljinin kriz dönemlerinde kimliklere tutunup, onları yeniden olumlamanın aracı haline gelmesi kaçınılmazdır (1977, s. 422). Burada kimlik Olson’un ifadesiyle kabaca bizi birey olarak “tek” ve “biricik” yapan, dolayısıyla diğerlerinden farkımızı ortaya koyan bir olguya karşılık gelmektedir (Olson, 2009, s. 67). Bu durum, aynı zamanda daha önce sözü edilen ve Stauth ve Turner’ın (2005, s. 66) nostaljinin bileşenlerinden biri olarak tanımladığı “bireysel özerkliğin yitirildiği ve sahici toplumsal ilişkilerin çöktüğü inancı” ile de örtüşmektedir. Buna göre, filmlerde geleceğin “yeni

insanları” olarak gösterilen androidler de Weber’in bürokrasi anlayışına paralel biçimde, uzmanlaşmış, kendilikleri olmayan varlıklardır. Ancak bu kendilikten yoksunlaşma, filmlerde Weber’in altını çizdiği gibi “çağdaş kapitalist işletmenin yapısal bir özelliği” (Aron, 2014, s. 377) olarak değil, insani değerlerin ve insan tanımının altını oyan olumsuz öğeler olarak konumlandırılır. Öte yandan, filmler Weber’in Protestan ahlakı kavrayışına benzer biçimde, “bilinci, bilimin açıklaması gereken doğal düzeni tanımaya yönelten ve dolayısıyla mistisizmi dışlayan” (Aron, 2014, s. 379) bir anlayışın “doğal olan”ı bozduğunu ileri sürerek “dünyanın büyüsünün bozulması” savını da desteklemiş olur. Özellikle *Buğday* ve *Clone Returns Home*’da bu türden bir mistisizmi görmek mümkündür.

Teknofobi temalı kurguların bu tür korkulardan beslenerek temellendirdiği nostalji bu yönüyle varoluşsal ikilemlere de bir çözüm sunmaktadır. Örneğin, Sedikides ve arkadaşlarının (2004, s. 206-207) nostaljinin varoluşsal işlevleri arasında tanımladığı “kimliğin sağlamaştırılması ve güçlendirilmesi yoluyla benlik duygusunun geliştirilmesi” ve “gelenekler ve ritüeller yoluyla kültürel aidiyetin kurularak yaşamın anlamlandırılması” filmlerde önemli bir yerdedir.<sup>22</sup> *Prometheus*’da yaratıcısını arayan Elizabeth’in, uzay yolculukları sırasında insanları yaratan “mühendisler”in varlığını kanıtlamasına karşın yine de boynundaki haçı çıkarmaması ve sorgulamaya devam etmesi<sup>23</sup>, *I am Mother*’da dışarıdan gelen, yaralanmış yabancı kadın acı çekerken haçın yakın çekimi ve filmin sonunda bir insanı robot yerine yine bir insanın yetiştirmesi “gerekliliği”nin vurgulanması “geçmiş”in aktarımına önemli bir örnektir. *I am Mother*, böylelikle kendi ırkının geleceğini bir teknoloji yaratısına teslim eden insanlığın daha sonra neslinin devamı için görevi devralması ile son bulur ve bu durum yaşamın “doğal akış”ına dönüşünün de başlangıcıdır. Her iki filmdeki dinî semboller, herhangi bir dini olmayan teknoloji karşısında geleneğin taşıyıcısı olarak işlev görür.

<sup>22</sup> Sedikides’in sözünü ettiği üçüncü işlev, bireyin toplumsalla bağ kurması yoluyla toplumsal bağlılığın güçlendirilmesi ve canlandırılmasıdır.

<sup>23</sup> Charlie - *Sanırım artık babanın haçını çıkarabilirsin.*

Elizabeth - *Bunu neden yapmak isteyeyim?*

Charlie - *Çünkü bizi mühendisler yarattı.*

Elizabeth - *Peki ya onları kim yarattı?*



Diğer filmlerden farklı olarak, *I am Mother*'da hiçbir karakterin bir adının olmayışı, dolayısıyla kimsenin birbirine adı ile seslenmeyişi ise geleceğin dünyasında insanlığın kimliğini yitireceğinin, bireylerin bir kimliğinin olmayacağına habercisi olarak okunabilir. Benlik ve kimlik duygusuyla ilişkili olarak, *Prometheus*'da insansı robot David'in uzay gemisindeki insanların rüyalarını izlemesi, insanların bir geçmişi olduğunun ve rüyaların David'i insanlardan ayıran, diğer bir ifadeyle "eksik" kılan önemli bir özellik olduğunun altını çizer. Rüya geçmiştir, yaşanmışlıktır; geçmiş ise kimliğin temel yapıtaşlarından birini oluşturur. Filmlerin kurgusuna göre, insanımsı robotlar, klonlar ve "gerçek" olmayan tüm diğer insan yaratıları ise tıpkı bizim gibi konuşabilir hatta duygu dahi üretebilir ancak belki asla sahip olamayacakları tek şey bir "geçmiştir", yaşantı deneyimidir. Dolayısıyla, Ava'nın dışarıdaki yaşam hakkında sorular sorması, David'in rüyaları izlemesi, Harvey'nin deyimiyile "bir insan değil, bütünsel bir insan olma arzusu"nun ifadesidir (2010, s. 353).

Androidlerin tarihten yoksun olmaları, filmlerin insanı aşkınlaştıran ve doğaya ilişkin bilinen tanımları yerine koymaya yönelik anlatılarına göre onları insana mesafelendirecek olan önemli bir bileşen olarak kalacaktır. David'in "kimlik, ev ve tarih edinme konusundaki bu istekliliği"ni (Harvey, 2010, 346) Ava ve Kohei'de de gözlemlemek mümkündür. Rüyaların, anıların, deneyimlerin her biri kimliğin bileşenidir ancak geleceğin dünyası filmlerin anlatısına göre bu bileşenlerin "yok"luğunu hatırlatan "insan ikameleri"nden oluşacaktır. Belleğin kopyaya yüklenebilmesi ya da kopya tarafından deneyim yoluyla "üretilebilmesi", gerçek olmayan tarihin imal edilebilmesi anlamında gelir ki bu da Harvey'nin ifadesiyle "toplumsallaşmanın da kopya edilebileceği" (2010, s. 348) olasılığını gündeme getirir. Bu anlamda kişisel tarih de basit bir çipe indirgenir.

Kimliğin oluşumunda varoluşçu sorgulamalar yoluyla anlam arayışı ise *Prometheus*'un kurgusunda önemli bir yerdedir; insanın neden yaratıldığı ve yaratıcıyla tanışma ümidi, uzay yolculuğu sırasındaki konuşmalarda sıkça

karşımıza çıkar.<sup>24</sup> Öte yandan, bilim insanları yolculuğun belirli bir aşamasında yaratıcı mühendislerin varlığını kanıtlamakla birlikte, bu yaratıcıların insanları yok etmek üzere dünyaya gitme hazırlığında olduğunu öğrenir. Bilim insanlarının keşif yolculuğunun sonunda ise insanlığın mühendisler için bilimsel bir deney nesnesinden ibaret olduğu ortaya çıkmış, deneyde bir aşamada işler ters gidince insanlığın yok edilmesine karar verildiği anlaşılmıştır. Böylelikle gemideki araştırmacılar insanlığın var oluşuna dair kaçınılmaz soruları kendi kendine sormaya başlar: “Bu yaratıcılar insanı neden yaratmıştı, sonrasında neden yok etmek istedi, insan nerede hata yaptı?” Bu durum, Smith’in (1998, s. 267) sözünü ettiği tarihsel anlatı kurma ihtiyacıyla paralellik göstermektedir. Bu kapsamda, teknolojinin yarattığı öne sürülen endişelerin bir sonucu olarak sunulan “insanın anlam arayışı”nın sonsuz bir edim olduğu, söz konusu geriye dönüş çağrısının da bu arayışta “bilinen anlamlar”ı çağırması bakımından işlevsel olduğu söylenebilir. Geçmiş çağırma, böylece unutulmuş anlamları hatırlatan kolaycı bir edime dönüşür. Oysaki, insanlar, nihilist posthuman yaratılışçılığın ürünü olarak ya plana göre gitmeyen ya da devam eden bir sürecin yalnızca bir aşamasını oluşturan bilimsel bir deneyden ibarettir (McWilliam, 2015, s. 536)

*Prometheus*'un bilim insanları, bütünlük kurma ve anlamlandırma çabası bakımından her ne kadar *Buğday*'ın yaratıcıya kavuşma isteğine benzer bir arayıştan yola çıkarsa da *Prometheus*'ta çıkılan yolculuğun sonu yaratıcıya kavuşmadan çok yaratıcıyla bir tür karşılaşmadır ve bu karşılaşmanın iki boyutu vardır: yok edicilik ve sınır ihlali. Yolculuk boyunca varlığının anlamını bulmaya çalışan bilim insanının bütünlük kurma hevesi yolculuğun sonunda yaratıcıların insanlığı yok etmek istediğinin öğrenilmesiyle birlikte yerle bir olur. Filmin başında insan benzeri yaratı, bir sıvı içerek parçalara ayrılır ve yaşamına son verir. İlerleyen sahnelerde bu parçaların, sonrasında insanlığı ortaya çıkaracak yeni bir yaşam formu oluşturduğu anlaşılır. Sıvıyı içtiği sırada, büyük olasılıkla

<sup>24</sup> Gemiye adını veren *Prometheus* Yunan mitolojisinde insanı yaratan Titan ve aynı zamanda yalnızca Tanrı'ların sahip olduğu ateşi çalarak insanlığa sunan hırsızdır. Filmde uzay gemisinin sahibi ve yaratıcıları bulma yolculuğunun finansörü bu yolculuğa başlamadan önce şöyle söyler: “Titan *Prometheus*, insanlığa Tanrılarla eşit bir zemin sağlamak istedi ve bunun için Olympus'tan atıldı. Pekâlâ dostlarım, nihayet dönüş zamanı geldi.”

kendi türünü taşıyan uzay gemisinin bölgeyi terk ediyor olması Pekşen'e (2021) göre insanların evrimi ile birlikte yıkımı da beraberinde getiren bir "düşüş"tür. Bu düşüşü Pekşen, Adem'in daha fazla bilgiye ya da şeytanın daha fazla güce ulaşma isteğinin yıkıcı sonucu olarak Cennet'ten kovulmalarına benzetir. Yaratmak için önce yok olma fikri, filmin tutkulu bilim insanı Elizabeth Shaw'un mühendislerin kendi yaratılarını neden yok etmek istedikleri sorusuna filmin androidi David'in verdiği yanıtta da görülür: "Bazen yaratmak için önce yok etmek gerekir." Filme göre tıpkı Frenkenstein'da olduğu gibi tüm yaratıcılar bilgi, ölümsüzlük ya da güç arzuları nedeniyle yıkımlara neden olmakta, bu durum, *Prometheus* mitinde olduğu gibi yaratıcı rolünün peşinden koşan insanın ateşin keşfinden beri dünyayı yok etme eğilimini yansıtmaktadır (Pekşen, 2021, s. 118).

*Prometheus*'taki karşılaşma aynı zamanda insan ve yaratıcı arasındaki sınırın da ihlal edilmesinin bir sembolü olarak görülebilir. Söz konusu karşılaşma, distopik evrenlerini teknoloji karşıtlığı üzerinden kuran filmlerin savunduğu "doğallık" bağlamında, hem asla karşılaşmaması gereken iki unsurun yan yana gelmesi hem de yaratma edimindeki "öz"ün ve mistisizmin altını oyması yoluyla insan ve yaratıcının birbirleri karşısındaki konumlarını tehlikeye sokar. Elizabeth Shaw, her ne kadar aradığı anlamın arkasında "bilimsel değil kutsal bir gücün" (Doherty, 2012, 53) olduğunu düşünüyor olsa da<sup>25</sup> filmin, bu anlama ulaşma yolunu kutsallığın gizeminin bozulması<sup>26</sup> olarak sunduğu, bu durumun da

<sup>25</sup> Bilinmeyene inanma dolayısıyla kutsallık vurgusunu filmde hem Elizabeth'in çocukken babasıyla yaptığı diyalogda, diğer bilim insanları ile ve sevgilisi Charlie ile konuşmasında görmek mümkündür.

Baba: *Çünkü er ya da geç herkes ölür.*

Ellie: *Annem gibi mi?*

Baba: *Annen gibi.*

Ellie: *Peki sonra nereye gidiliyor?*

Baba: *Gittikleri yer için herkes farklı bir kelime kullanıyor. Cennet. Öbür dünya. İsmi ne olursa olsun, güzel bir yer.*

Ellie: *Güzel olduğunu nereden biliyorsun?*

Baba: *Çünkü ben öyle olduğuna inanmayı seçiyorum.*

<sup>26</sup> Ellie: *Peki, onları kim yaptı?*

Charlie: *Kesinlikle, asla bilemeyeceğiz. Ama bildiğimiz şey şu ki yaşamın yaratılmasında dair özel hiçbir şey yok. Bunu herkes yapabilir, tek ihtiyacın bir parça DNA ve biraz zekâ, öyle değil mi?*

insanın yaratıcı rolüne bürünmesi nedeniyle distopik bir geleceğin habercisi haline geldiği söylenebilir. Weyland'in Mühendisleri bulmak için giriştiği yolculuk filmin anlatısına göre bu sınır aşımının ve insan-yaratıcı hiyerarşisinin de kırıldığı yerdir ve Weyland'in şu sözlerinde somutlaşır: "Bütün hayatımı bu soruları düşünerek geçirdim: Nereden geliyoruz, amacımız nedir, öldüğümüzde ne olur? Ve sonunda beni bu sorulara yanıt vermenin eşiğinde olduklarına ikna eden iki kişi buldum." Ancak bu sözler, bir yandan insanı olmaması gereken yaratıcı alanına sokarken, bu yolculukta bir "oğul" olarak ürettiği makine, yaratıcısının ölmesini beklemekte, dolayısıyla makine de insanın alanına geçmeye çalışmaktadır. Weyland'in bir konuşmasında "oğlu" olarak gördüğünü söylediği David, "insani bir toplumun sembolik alanına ancak ödipal figürün, yani babanın ezici gücünü kabullenerek girebilmiştir (Harvey, 2010, s. 347). Öte yandan, David'in "herkes bir gün ailesinin ölmesini istemez mi?" sözü onun da Tanrı'nın yerine geçme arzusunun bir ifadesidir.<sup>27</sup> Bu durum, insanın yaratıcıya dönüşme arzusunun yansıtması olarak görülebilir çünkü bu sözü söyleyen de insan yaratıcısıdır. Dolayısıyla David insanın aynasıdır, aslında çoktan "insanlaşmıştır"; onu korkutucu yapan da budur. Bununla birlikte, *Prometheus*, *Buğday*'da olduğu gibi dinî bir teselli ya da bilgelik ile son bulmaz; onun vardığı nokta bir tür anlamsızlıktır. Film, bu anlamda her şeyi kontrol edebileceğini, tüm anlamlara ulaşıp onları kendi yararına kullanabileceğini düşünen insanın bunun bedeli olarak Tanrı'sız bırakılmasının, kimliğini oluşturan değer ve anlamlardan yoksunlaşmasının bir temsili olarak okunabilir.

*Buğday* ise insanlığın yaratıcı tarafından terk edilişi ile başlar ve bu terk edilişin nedenleri bir uyarı niteliğinde verilir. İnsanın yaptığı hatalar nedeniyle yaratıcının onu terk ettiğini ve bunun sonucunda insanın kıtlıklar yoluyla fiziksel, varoluşsal anlamda ise ruhsal acısını görürüz. Güney'e göre bu varoluşsal sancı 90'ların

---

<sup>27</sup> Elizabeth Shaw ve David arasında geçen şu konuşma David'in bu gizli arzusunun bir ifadesi olarak okunabilir:

Elizabeth: *Weyland* artık seni programlamak için ortalıkta olmadığına ne olacak?

David: *Sanırım özgür olacağım.*

Elizabeth: *Bunu istiyor musun?*

David: *İstemek? Alışık olduğum bir kavram değil. Ancak herkes bir gün ebeveynlerinin ölmesini istemez mi?*

Türk sinemasında, Semih Kaplanoğlu'nun da içinde olduğu bir grup yönetmenin filmlerinde yer verilen karakteristik bir durumdur. Ona göre muhafazakâr ideolojinin önemli bir özelliği olan nostalji, bu yönetmenlerin filmlerinde insanlık tarihinin önüne geçemediği arzu sonucunda kendi trajedisini yaratmasına bir yanıt olarak yer alır (2012, s. 144). *Buğday* da bu anlamda sonsuz arzunun, açgözlülüğün kaçınılmaz sonunun distopik bir evren olacağı uyarısını yapmaktadır. Güney (2012, s. 144) ayrıca yönetmenlerin varoluşçu duruşlarının arkasındaki dinsel metafizik ve mistisizmi filmlerin teknik kurgulanışında da gözlemlemenin mümkün olduğunu belirtir ki bu tarz sahneleri *Buğday*'da ve *Clone Returns Home*'da görmek mümkündür. Güney'in sözünü ettiği "dini motiflerdekine benzer bir yüzey estetiği doğuran", "kutsala varan donuk-durağan görüntüler" (2012, s. 144) *Clone Returns Home*'un ve *Buğday*'ın şiirsel anlatımında yoğun olarak görülmektedir. Her mistik olanda dinî, muhafazakâr bir gönderme yapıldığını söylemek mümkün olmamakla birlikte *Buğday* özelinde filmin anlatısının dinî bir anlatıya dayanması bu anlamda onu bu tezde incelenen diğer filmlerden ayırmaktadır.<sup>28</sup>

Film, kendi kendini yok etme aşamasına gelen insanlığın "ölü topraklarda" yaşam savaşı vermesini konu alır. Filmin anlatısı ise Yunus Emre ve Hacı Bektaş arasında geçen Buğday mı, Nefes (himmet) mi? menkıbesine dayanır. Tatçı'nın belirttiğine göre bu menkıbede Sivrihisar Sarıköy'de ekincilik yapan Yunus Emre bir dönem kıtlık olunca yardım istemek için Hacı Bektaş Veli'nin dergâhına gider. Derdini anlatıp birkaç gün orada dinlendikten sonra dergâhtan ayrılmadan önce kendisine "Buğday mı istersin Nefs (himmet) mi?" sorusu sorulur. Bunun üzerine Yunus, "Ben nefesi neyleyeyim, bana buğday gerek" cevabını verir. Ancak Yunus dönüş yolculuğunda kısa bir süre sonra bu isteğinden pişman olur. ".....Ne olmayacak iş ettim, gafil oldum. İmdi bu buğday bir niçe gün içinde tükenur, nefes ise ölünceye dek tükenmez. O nasipten mahrum kaldum. Gerü döneyim, erenlerin eşigine varayım. Ola ki, himmet ettikleri nasibi vereler" der. Hikâye, ardından Yunus'un Tapduk Emre'nin tekkesinde dervişlik yolculuğuna başlamasıyla devam eder (1990, s. 8-9). Aynı

<sup>28</sup> Filmde Erol ve Cemil'in yolculuğu "Kur'an-Kehf:18/65-82'de anlatılan Musa ve Hızır meselinin neredeyse aynısıdır" (aktaran Demirtaş, 2018, s. 13).

soruya filmde bilim insanı Erol Erin'in cevabı yine "buğday" olur. Ancak Cemil'in yanında girdiği "öz"ü bulma yolculuğunda bir süre sonra dünyevi olandan vazgeçer ve sonunda o da "nefes"i seçer. Cassirer'nın (2007, s. 47) ruhun dahi nesnelleştirilebileceği modernite içinden çıkan savına karşın Cemil'in Erol'a nefes yanıtını vermeye yönlendiren sorusunun çıkış noktası tam bir zıtlık içerir. Çünkü Cassirer'nın aksine *Buğday*'in savunusu yaşamın devam etmesi için ön koşul olan öz'ün nesnelleştirilmesi mümkün olmayan, aşkın bir olgu olmasıdır. İnsanlığın bu olguyla problemlili ilişkisinin onu kendi sonuna yaklaştırması ile Cemil son kurtuluş yolunun geriye dönmek, kaybedilen Tanrı'yı ve onun evrendeki yansıması olarak görülebilecek "öz"ü<sup>29</sup> tekrar bulmak olduğunu savunur. Gerçek tohum ve toprakla üretim ise insanlığın doğayla tarihsel ilişkisini hatırlatan ve doğaya tabi olduğu zamanlara atıf yapan bir eylemdir. Bu bağlamda tohum, tüm toplumsal ve ahlaki değerlerin de metaforu olarak işlev görür. Bu gönderme nostaljik paradigmanın şu bileşenlerinde karşılık bulması bakımından önemlidir: Hem "dünyanın insana yuva olduğu altın çağ"dan uzaklaşmış hem de genetiği değiştirilmiş tohumlarla görünür hale gelen kapitalist endüstrileşme ve bilimsel bilginin serpilmesi ile toplum "kurtarılmışlar" ve "çürükler" olarak ikiye bölünmüş, dolayısıyla dinsel ve kutsal değerler kubbesi zayıflamıştır (Stauth ve Turner, 2005, s. 65-67). Böyle bir zayıflama, filmde Weber'in (2004, s. 197) ifadesiyle "kutup gecelerinin buzlu karanlığı"ni haber veren distopik bir kurgu içinde kendine yer bulmaktadır.

Filmde ayrıca Yunus Emre ve Hacı Bektaşî Veli arasındaki menkıbeye doğrudan referans verilmesi, Erol ve Cemil'in yolculuklarının sonunda buldukları toprakla teyemmüm benzeri "arınma" eylemleri dinî bir göndermedir. Bu anlamda, diğer filmlerden farklı olarak, *Buğday*'da geriye dönüş uhrevî bir çağrıyı barındırmaktadır. Bunun önemli bir örneği bilim insanı Erol Erin'in Cemil'i arayışı sırasında Cemil'in kızı Tara ile karşılaşma sahnesinde görülür. Erol Tara'ya babasıyla ilgili sorular sorar ancak Tara yanıt

<sup>29</sup> "Öz: 1. Bir şeyi, her ne ise o yapan, kendisi olmadan, o şeyin var olamayacağı şey, bir şeyi, başka bir şey değil de her ne ise o şey yapan şey. Bu çerçevede içinde, öz, bir varlık, nesne ya da şeyin a) özsel ve zorunlu, tanımlayıcı özelliğini, b) bir şeyin, temel, ilk ve nihai gücünü, ya da c) bir şeyin zorunlu iç bağıntısı ya da fonksiyonunu tanımlar" (Cevizci, 2005, s. 1296).

vermez, yalnızca önündeki ekrana arkaik Aramice kelimeler yazarak tekrarlar. Tara'nın okuduğu kelimelerin seçimi geçmiş ve Tanrı'yla olan bağın kurulması bakımından anlamlıdır: Shmayo (şi-ma-yo) /cennet; ilomu (i-lo-mu) /ilim-bilgi; mho (m-ho) / ?; Aloho (A-lo-ho) / Allah (Tanrı) (aktaran Demirtaş, 2018, s. 11) Buna göre, "Tara aslında Erol'a arayıp bulması gereken şeyin Tanrı olduğunu, cenneti yeniden kurabilmek için gereken bilgiye ulaşmanın yolunun Allah/Evrenin ortak belleği olduğunu söylemektedir" (Demirtaş, 2018, s. 11). Filmlerde görülen "öz"e ulaşma amacı bu bakımdan var olmanın ön koşulu olan bu kavramın manevi<sup>30</sup> ya da duygusal karşılığını bulma arzusundan beslenmektedir. *Buğday*'ın bilimsel bilgiye sahip Erol karşısında "kadim bilgi"ye sahip olan Cemil karakteri bu yönüyle More'un ütopyasındaki bilge adam otoritesi olarak düşünülebilir. Daha iyi bir dünya ancak bu bilge adamın önderliğinde, onun öngördüğü durumlar ve önerileri yoluyla sağlanabilecektir. İşte bu yönüyle ütopya aynı zamanda hiyerarşiktir de (Sargent, 2010). Bu hiyerarşi "muhafaza edildiği" sürece, toplumun bilinmez, riskli durumlarla karşılaşma olasılığının da önüne geçilmiş olur. Öte yandan Cemil'i More'un bilge adamından ayıran özellik onun insanüstü bir müdahaleyi dışlayan bir önder değil, aksine aşkın bir gücün, yaratıcının takipçisi olmasıdır.

*Buğday*'ın toplumu "doğa" ile ve dolayısıyla Tanrı ile bağları kopmuş bir toplumdur. Bunun için kimliğinin tamamlayıcı unsuru olarak görülen Tanrı'yla

---

<sup>30</sup> Filmin yönetmeni Semih Kaplanoğlu'nun iki ayrı röportajında söylediği şu sözler, filmin manevi arayışını ve muhafazakâr ideolojisini vurgular niteliktedir. "Sinema tamamen popüler kültür aracı değil, ruha hitap etmeli. Yaptığım filmlerde de manevi alanı açıyorum. İnsanın, kendini sorgulamasını, bu manevi alan üzerinden yapması gerektiğine inanıyorum." (<http://www.kaplanfilm.com/tr/basindan.php?f=0&s=21#> Erişim: 10.12.2022)

"Şu andaki dünyada çok büyük tahribat var; hem insanlarda tahribat var; hem iç hem dış tahribat; bütün doğal mekânlar, yaşadığımız hayat bozuluyor giderek, tümü deforme oluyor. Savaşlar bir yandan, Irak işgali ile başlayan sonra şimdilerde Suriye'ye evrilen bu savaşlar ve aslında dünyanın her yerinde devam eden çatışmalarla başka bir dünya tasavvurunun da bizi kuşattığını, artık bunun dünyayı tanımlarken gözümüzden asla kaçıramayacağımız bir gerçeklik olduğunu gördüm, şahit oldum. Öte yandan uzun zamandır çevre ve ekoloji konusunda; bunların fitratla ilgili yönleri yani yaratılışımızın korunması, tahrip olmaması hususunda hep düşünüyorum, düşünce üretiyorum." (Tohum Dergisi, 2018. Yok Oluşun Tam Ortasında; Buğday. <https://tohumdergisi.com/2018/03/21/1133/> Erişim tarihi: 22.10.2023)

bağını yeniden kurması, hatırlaması gerekmektedir. Bu yeniden kurucu nostalji, Boym'un ifadesiyle "kendisini nostalji olarak değil, daha ziyade hakikat ve gelenek olarak görür" (2009, s. 20). Bu anlamda Cemil'le Erol'un yolculuğunun temellendiği "Nefes mi? Buğday mı? hikâyesi, unutulan geleneğin ve Tanrı'yla bağını yeniden çağrılmasına yönelik merkezi bir konumdur. Muhafazakârlık bağlamında düşünüldüğünde, geçmişe dönüşün vurgulandığı distopik bilim kurgu filmlerinde "daha iyi bir dünya"ya karşılık gelen geçmişi geri getirmek için toplumu geçmişin daha iyi olduğuna inandırmak gerekir. Bu bağlamda "bellek ve ataların kutsandığı bir zamana övgü" (Kammen, 1991, s. 12) ile karakterize edilebilecek kolektif bellek inşasını *Buğday* (2017), *Clone Returns Home* (2008) ve *I am Mother*'da (2019) görmek mümkündür. Öte yandan bu inşa *Buğday* ve *Clone Returns Home*'da insanın içsel yolculuğu üzerinden kurulur. *Clone Returns Home* bilinçaltının ve anıların sancılılarıyla bireysel bir mücadele sergilerken *Buğday*'da insanın doğa ile olan ilişkisi mücadelenin merkezindedir. İlkinde bireysel bir kurtuluş ve kavuşma özlemi ile birlikte dolaylı olarak tüm insanlığa bir uyarı varken, ikincisinde bireyin yaratıcının bir yansıması olarak gösterilen doğaya teslim olması gerekliliği merkezi konumdur.

Teknolojik ilerleme, incelenen filmlerde yalnızca yaşanmışlık ve bellek üzerinden kimlik kurma bağlamında değil, "ölüm", "yok oluş" kavramlarının da altını oyma iddiasıyla şeytanlaştırılan bir olgudur. Weber, bununla paralel olarak, "bu genel ilerlemenin salt pratik ve tekniğin ötesinde de bir anlamı olduğunu" ve bunun ölümün anlamsızlaşması demek olduğunu söyler (2004, s. 213). Ona göre uygar insanın yaşamı, önünde hep yeni bir adım olan bir ilerleme çizgisinde devam eder; bu nedenle ruhu hiçbir zaman önüne çıkacak yeniliklerin tümünü yakalayamaz. Yaşananlar geçici olduğu için ölüm de yaşam da onun için anlamsızlaşır (Weber, 2004, s. 213-214). Oysa filmlerin yaslandığı "doğala dönüş" çağrısında ölüm, yaşamın kaçınılmaz ve ayrılmaz bir parçasıdır. Yaşam, ölümle var olur ve onunla anlamlıdır. Bu bağlamda bellekle birlikte bir sonraki bölümde tartışılacak olan beden de ölümün anlamsızlaştırılmasında önemli bir tehdit unsuru olarak gösterilir. Androidlerin kusursuz bedenleri ya da belleğin sürekli aktarımı, ölümün doğada olması gereken döngüsünü bozar ve



“sonluluk” algısını yıkar. Bu durum filmlerin savunduğu “doğallık” temasının karşısında konumlanarak yalnızca “sonluluğu” yok etmekle kalmaz, aynı zamanda “devamlılığı” da tehlikeye sokan bir durum yaratır. *Prometheus*'da projenin fonlayıcısı Peter Weyland'in (Guy Pearce), uzay gemisindeki android David'i mürettebatla tanıştıırken söylediği şu sözler bu durumun bir özetidir: “O, benim sahip olabileceğim bir oğula en yakın şey. Ne yazık ki o insan değil, asla yaşlanmayacak ve asla ölmeyecek. Ancak yine de bu olağanüstü hediyeleri takdir edemiyor. Çünkü bu, David'in asla sahip olamayacağı tek şeyi gerektiriyor. Bir ruhu.” Böylece bellek, filmlerde bir otantiklik metaforu olarak insanın tanımlayıcı ve tamamlayıcı bir unsuru haline gelir. Buna göre bellek, bireyin geçmiş deneyimleri ve anılarıyla şekillenen özgün bir kimlik oluşturmasını ifade eder. Bu yaklaşım, insanmerkezcilik bağlamında, insan deneyimlerini ön plana çıkaran bir perspektiften beslenirken, insan dışı canlıların deneyimlerini de göz ardı eden bir tutumu ifade eder.

Belleğin bir diğer özelliği ise insanı “üstün” kılan bir diğer unsuru olarak, bir sonraki bölümde tartışılacak olan ‘duygu’ ile arasındaki güçlü ilişkidir. Bu kapsamda, kimi araştırmalar duygusal uyarılmanın eşlik ettiği olayların duyguyla ilişkilendirilmeyen olaylara göre daha canlı anılar haline geldiğini göstermektedir (Kensinger ve ark., 2018; Phelps ve Hofmann, 2008). Teknoloji yaratısının belleği ise kopya edilmiş, “ödünç” bir bellektir. Bu türden bir bellek duyguyla olsa olsa eklektik şekilde ilişkilenebilir ve bunun sonucunda ancak yapay yolla bir araya gelme halinden söz edilebilir. Böylece insanda organik biçimde, kendi kendine ortaya çıkan ve dönüşen bu canlı unsurlar, androidlerde tekrar tekrar yaratılabilen parçalara karşılık gelmektedir. İnsanlar, anıları üzerinden anlam çıkarma ve bu anılara duygusal tepkiler verme yetisine sahipken, filmlere göre teknoloji yaratılarının makine bellekleri veri depolama ve belirli görevleri optimize etme üzerine odaklanan matematiksel modellerden ibarettir.

Bununla ilişkili olarak, *The Clone Returns Home*'da Kohei'nin öldükten hemen sonra bir replikasının yapılması, aynı zamanda Baudrillard'ın “bir ölüm, daha doğrusu ölmenin imkânsızlaştığı bir “ölür ölmez dirilme” sistemi”nin bir temsili

olarak görülebilir (Baurillard, 2011, s. 14). Klonların bedenleri, Baudrillard'ın dediği gibi “dünyadaki tüm tözlerin çürüme ve ölüm yoluyla birbirlerine dönüşmesini durduran, tamamen ortadan kaldırılamayan, sıra dışı bir töz, bir ‘simülakr’dır” (2016, s. 92). Bedenin yalnızca fiziksel bir nesne olarak algılanmaması ve o bedene sahip insanın kontrolünde olmaması, bedenle ilgili bir “sahiplik” iddiasının da altını oyar. Çünkü muhafazakâr anlamda, ölümlülüğü yaratıcının kontrolünde olan, dolayısıyla asıl sahibinin yaratıcı olduğu bu bedenler, Kohei'nin klonlarında ve diğer tüm insan teknolojik yaratılarında olduğu gibi istenildiği zaman öldürülebilen, istenildiği zaman yaşama döndürülen bir bedene dönüştürür. Tanrı'ya atfedilen bu mucizevi yetinin kırılmaya uğraması, filmlerin teknofobik kurgusuna göre, insan-yaratıcı sınırının ihlalini gösteren bir diğer unsurdur. Burada yaşamı “bilindik olan, “doğal” bir döngü içinde ve ölüm tehdidiyle anlamlandırmak, Ryan ve Kellner'in belirttiği gibi “özgürlük, bireycilik ve aile gibi doğayla bağlantılı muhafazakâr değerlerin meşruiyet kazanması”nı kolaylaştıran bir işleve sahiptir (Ryan ve Kelner, 2010, s. 380).

### 3.3. TEKİNSİZLİĞİN UNSURLARI OLARAK DUYGU VE BEDEN

Tanımlar yapılarında genellikle “değil”leri de içerdiğinden, insan da tarih boyunca “ne” ve “kim” olduğunu, “olmadıklarından” ayırt ederek açıklamıştır. Dolayısıyla insan tanımı, insanın kültürel olarak içinde bulunduğu dönemlerden etkilenmiş ve dönemin tehdit unsuru olarak algılanan gelişmelere ve keşiflere göre biçimlenmiştir. İnsanın kendi tanımını yapmasını mümkün kılan ayrımlar, Heyck'in de belirttiği gibi özellikle geleneksel sınırlar belirli bir tehditle karşılaştığında bir savunma mekanizması olarak önem kazanır. Buna göre Darwin'le birlikte insan-hayvan sınırını aşındıran evrimsel biyolojinin ardından, 20. yüzyılda bilgisayar ve genetik alanlarında gerçekleşen gelişmeler insanı bu kez kendini makineden ayıran özelliklerini aramaya yönlendirmiş (Heyck, 2011, s. 231-232) ve bu arayış teknofobi temelli görüşlerin başlıca tartışma alanlarından biri olarak yerini almıştır.

Bu bağlamda teknofobinin, modern çağın üç büyük hayal kırıklığının ardından yalnızca geleneksel toplumsal kurumların değil, elindeki son sığınak olarak gördüğü bedenin de korunmasını amaçlayan bir korku içerdiği söylenebilir (Baykan, 2012). Söz konusu üç hayal kırıklığı, Dünya'nın evrenin merkezindeki yerini reddeden Kopernik devrimi; insanı hayvan türleri zincirine dahil eden ve onların büyük maymunlarla akrabalıklarını iddia eden Darwinci evrim teorisi ve son olarak, her egonun yakınlığından dolayı kendisini en iyi bildiği yönündeki naif görüşü yıkan psikanalizdir (Sloterdijk, 2001). İlkinde, yaşadığı gezegene dair kabul gören gerçeği yerle bir olan insan "ev"inin merkezî konumunu kaybederken, ikincisinde evrimsel bir zincirin halkalarından biri haline gelerek Tanrı'nın gözünde bedenine dair biricik ve merkezî konumunu kaybetmiş, nihai darbeyi de aslında "kendini bilmediğini" öğrendiğinde almıştır. Böyle bir süreçte beden hala insan tanımında "kurtarılabilecek" unsurlar arasında yer almıştır.

Öte yandan, tarihsel koşullar düşünüldüğünde insanı hayvandan ve makineden ayırmada önemli bir konumda olan beden, 2000 sonrası bilim kurgu filmlerinde, siborgların görünüşte insanınkinden ayırt edilemeyecek benzerlikte bir bedende gösterilmeleri ile birlikte ayırt edici özelliğini de yitirmeye başlamıştır. Buna göre, bir sibernetik-organik melezi olan siborg, mekanik ve organik, yapay ile doğal sınırını muğlaklaştırmıştır (Güney, 2007, s. 198). Makinelerin filmlerde insan bedeninde gösterilmeye başlamasıyla birlikte tehdit unsuru giderek yaklaşırken, zaman içinde bedenlerine ve zekâlarına eklemlenen duygu taklit edebilme yetileri de insan-makine sınırında tahribata yol açan yeni bir katman olarak yerini almıştır. Dolayısıyla, "insanın bileşiminde bedenin oynadığı rol nedir ve bir rolü olduğu kabul edilirse bu sabit mi yoksa değişken bir rol müdür?" (Archer 2019, s. 11) soruları insanın tanımlanması çabasında sınırlı kalmıştır. Bu bağlamda, filmlerin yalnızca insanla ilişkilendirdiği, dolayısıyla yüce bir anlam attettiği "gerçek" duygulardan "yoksun" olan androidler, Stauth ve Turner'ın nostaljik paradigmanın dördüncü boyutu olarak tanımladığı "kendiliğindenliğin ve sahiciliğin kayboluşu, duygunun dışavurumunun engellenmesi ve denetlenmesi" (2005, s. 67) bağlamında da "doğala dönüş"ü salık vermesi için

elverişli bir zemin sunmakta, filmlerin nostaljik yöneliminin merkezinde yer alan “doğallık” kurgusunun taşıyıcısı olmaktadır. Dolayısıyla bu bedenler, önceki bölümlerde sözü edilen insani değerlerin ve insan tanımının altını oyan olumsuz öğelere karşılık gelmekte ve filmlerin iyi-kötü karşıtlığı üzerinden inşa ettiği insan-makine karşılaştırmasında insan merkezci yaklaşımı yeniden üretmektedir.

“Doğal” olan üzerinden insanın üstünlüğüne yapılan vurgunun temelinde “şimdi”de yaşanan tekinsizlik yatar. İnsan bedenindeki yaratılar, iki farklı biçimde tekinsizdir. *Prometheus*’un David’i, *I am Mother*’ın “anne”si ya da *Ex Machina*’nın Ava’sı olarak gördüğümüz, özel yaşamlarından, kişisel özelliklerinden ve ailevi ilişkilerden bağımsız olan bu bedenler hem hayatta kalma güdüsü ile her türlü kötülüğü yapma potansiyeline sahip, “bürokratik sistem”in ruhsuz bireyleri oldukları için (Aron, 2014, s. 377) hem de Ahmed’in sözünü ettiği, “geleneksel formların tehdit edilmesinin bir sonucu olarak ölüm endişesi karşısında şimdiyi korumayı amaçlayan anlatıların fetişleştirdiği korku nesnelere”ne karşılık geldikleri için tekinsizdir (2017, s. 103). “Geleneksel form” olarak insan tanımını zorlaştıran bu tekinsizliğe eklenen önemli bir katman ise söz konusu yaratıların yalnızca insan bedenine sahip olmaları değil, ruhsuz olmalarına karşın, duygular söz konusu olduğunda ya tamamen duygusuz olmak ya da “gerçeğinden” ayırt edilemeyecek biçimde duygu üretebilmek arasında gidip gelebilmeleridir (Heyck, 2011, s. 239).

Nitekim, Williams ve Bendelow’un (1998, s. 80-86) bedene ilişkin bir önceki bölümde söz edilen tespitleri postmodern çağda diğer kimliklerde olduğu gibi insan bedeninin tanımını da bulanıklaştırmıştır; ancak teknolojinin ilerlemesiyle birlikte deneyimlediğimiz bu tespitler, distopik kurgularda merkezî bir sorunsal olarak pek sık karşımıza çıkmaz. Bedenin Miller’ın ifade ettiği şekillerdeki dönüşümü doğrudan insanın ontolojik varlığının tehlikeye girmesiyle ilişkilendirilmez. Bu anlamda, uzuv aktarımı/onarımı basit bir yer değiştirme iken, duygu, bellek gibi soyut bileşenlerin, distopik kurguların insan tanımına ilişkin sunduğu sorunsala karşılık gelmektedir. Bu nedenle makinelerin

duygusuz olmakla ilişkili olarak her türlü şiddeti barındırması ve tam bir insan olmanın koşulları olarak görülen espri anlayışı, şefkat, aşk, merhamet ve korku gibi “derin duyguları” taklit ederek kontrol ve manipülasyon amacıyla kullanabilme potansiyeli, teknofobiyi merkezine alan bir kurguya göre insan-makine sınırını bulanıklaştırmakla kalmayıp aynı zamanda insanlığa karşı en büyük tehdit olarak konumlandırılmıştır (Heyck, 2011, s. 241-242). Böylesi bir tehdit, insanın yalnız kaldığı durumlarda onu daha savunmasız hale getiren bir unsur olarak sunulur. Nitekim, yalnızlık ve tecrit bu anlamda filmlerin bir diğer ortak özelliği olarak göze çarpar.

Filmlerin ana karakterleri ya türünün tek örneklerindedir ya da içinde yaşadıkları gelecek, toplumsallaşmanın gerçekleşmediği, dolayısıyla bireylerinin hayatta “tek başına” olduğu bir evrende geçer. Dolayısıyla, filmlerde muhafazakâr görüş için önemli olan toplumsal bağlara dair görüntülerin yokluğu belirgindir. Caleb, ailesi ve sevgilisi olmayan, küçük yaşta öksüz kalan ve yalnız yaşayan bir gençtir. Nathan onu tam da bu nedenle seçmiştir çünkü bu yalnızlığı Ava ile iletişime girerek onunla bir bağ kurması ve onu test etmesi için elverişli bir aday yapar. *Buğday*'da Erol da Cemil de köksüz, hayata kendi başlarına devam eden karakterlerdir. *Clone Returns Home*'un Kohei karakterinin hasta bir annesi ve bir eşi vardır ancak film boyunca hiç üçünü bir arada görmeyiz. *Prometheus*'daki araştırmacı grup içinde belirgin bir dayanışma ya da “samimi” bir sosyalleşme örneği görülmez, mürettebat yalnızca belirli bir amaç için bir araya gelmiş insanlardan oluşur. Tek samimi ilişki türü Elizabeth ile Charlie arasındaki romantik ilişkidir. Bu yönüyle filmlerde bir anlamda geleceğin yalnız insanı gösterilir. Bu bağlamda, filmlerin teknofobisini besleyen unsurlardan birinin de sosyalleşme ihtiyacı halinde insanın teknolojinin insanımsı yaratılarına yönelmesi olduğu düşünülmektedir. Böyle bir yönelim, teknoloji yaratısını antropomorfik bir temsile dönüştürme riski barındırmaktadır.<sup>31</sup> İnsana ait özelliklerin mekanik taklitlerine dair örnekleri *I am Mother*'ın anne karakterinin şefkatli ancak hiçbir zaman “gerçek” bir insan gibi

<sup>31</sup> 2014 yapımı *Her*'de (Spike Jonze) Theodore (Joaquin Phoenix) adlı karakterin Sementha (Scarlett Johansson) adlı yapay zekâ ile kurduğu romantik ilişki buna benzer bir teknofobik anlatı örneğidir.

tınlamayan dijital sesinde, *Prometheus*'un itaatkâr görünümlü ancak plan yapma kurnazlığına sahip David'inde<sup>32</sup> ve *Ex Machina*'nın masum görünümlü Ava'sında görmek mümkündür.

Ryan ve Kellner'in belirttiği “muhafazakâr bakış açısıyla teknolojinin [...] kendiliğinden olana karşı mekanikliği, [...] tekil farklılaştırma yerine bireylerin benzerliğini” savunması (2010, s. 379), filmlerdeki androidlerin “ruhsuzluğu”nda ve aynılıklarında karşılık bulur. Bu ruhsuzluğu ve mekanikliği, teknoloji yaratılarının bedensel hareketlerinde de görmek mümkündür. *I am Mother*'ın Anne karakteri, *Prometheus*'un David'i ve *Ex Machina*'nın Ava'sı, kendilerinden şüphe etmeyen kesinlikte ve netlikte hareket eder. Bir insana özgü olan kararsızlık ya da tedirginliğe dair hiçbir işaret yoktur ve duruşları adeta kendilerinden emin hallerinin ve “aynı”lıklarının göstergesidir. Onları biricik yapan özelliklerinin olmaması “öz”ün altını oyan bir tehdit unsuru olmakla birlikte, bu tekil farklılaştırmanın yokluğu aynı zamanda androidlerin insana olan yaklaşımlarında da görülür. Tıpkı kendilerinin aynı olması gibi insanlar da androidlerin gözünde eşit ve aynıdır. Yoksun oldukları acıma duygusu, insanların farklılıklarını, “iyi” ya da “kötü” oluşlarını da silen bir rol oynar. Bu nedenle, benzer anlatıya sahip filmlerdeki teknoloji karşıtlığıyla da uyumlu olarak, Ava'nın Caleb'a Nathan'dan farklı davranması, ondaki iyiliği görerek onu kurtarması beklenemez. Makine yaratılarının bu filmlerde kimi zaman kameraya doğrudan bakışları yoluyla ‘dördüncü duvar’ı yıkmaları, androidlerin “ruhsuz”luklarını ve dolayısıyla tekinsizliklerini pekiştirir. İzleyiciye gözetleniyor hissi veren bu bakış, teknoloji yaratısına yönelik korkuyu aynı zamanda ona kontrol ve gözetleme yetisi de vererek besler. Gözetim ve denetim mekanizmalarının tümüyle teknoloji unsurlarının sahipliğine kapatılması ve bu türden bir tahakkümün yalnızca teknolojiye ve gelecek zamana hapsedilmesi, günümüzde alışveriş yönelimlerimizden kişisel verilerimiz ve görsel paylaşımlarımıza kadar her türlü bilginin toplumsal denetim mekanizmalarını kolaylaştıran unsurlara dönüşmesini görünmez kılması açısından sorunludur.

<sup>32</sup> Bir zamanlar mühendislerin yaşadığı bölgeden alınan sıvı örneğini David gizlice Charlie'nin içkisine karıştırır. İnsan bedeninin bu sıvıya nasıl bir tepki vereceğini gözlemlemek isteyen David, bu deneyiyle Charlie'nin ölümüne neden olur.

Teknolojinin insanı kontrol edeceğine ilişkin varsayımı desteklenirken, gözetim mekanizmalarının asıl öznelere olan yapıları tartışmayı kapatır ve gözetimi teknoloji yaratisına indirger. Film, izleyiciyi “tekinsiz vadi”ye (Mori vd., 2012) çekerek insanın kendi tekinsizliğini kendine gösteren bu bakışı görmezden gelir ve filmin teknofobi anlatısı, geleceğin “insan sureti”nin öngörülemezliği üzerinden ilerler.



Şekil 14: Klon Kohei'nin uyanışı. (*Clone Returns Home*, 01:20:59)



Şekil 15: Ava'nın kendini dışarıda hayal ettiği sahne (*Ex Machina*, 00:51:46).



Şekil 16: David'in elinin ucunda, daha sonra Charlie'nin içkisine atacağı DNA örneğini taşıyan bir sıvı vardır. Parmak ucunda bu sıvıyı tuttuğu karede hem tüm odağı parmağa ve bir DNA parçasına alması ve yaratımın bu parçayla başladığını vurgulaması hem de aslında bir Android olan David'in tüm kıvrımlarıyla birlikte sahici parmak görünümü çarpıcıdır (*Prometheus*, 00s:51dk:57s).



Şekil 17: David'in parmak ucunda tuttuğu sıvının yakından görünümü (*Prometheus*, 00s:51dk:53s).

*Ex-Machina*'nın Ava karakterinin film süresince gerçek bir insan olan Caleb'la kurduğu ilişkinin seyri ve duygu belirtilerinin evrimi bu anlamda çarpıcı bir



örnektir. Ava, zaman içinde Turing testi'ni geçmekle kalmayıp aynı zamanda Caleb'in empati kurduğu ve zamanla romantik bir sevgi duyduğu bir özneye dönüşmüştür. Caleb, Ava'ya olan duyguları ve Nathan'dan şüphe duyması neticesinde Ava'yı kurtarmaya karar verir. Ancak durumu fark eden Nathan hemen harekete geçerek Caleb'i bayıltır ve kaçışını engellemek için Ava'ya doğru ilerler. O sırada Ava'nın o ana kadar sesini hiç duymadığımız ve filmde Nathan'ın bir "arzu nesnesi" olarak tasarladığı bir başka android olan Kyoko ile konuştuğunu görür ve ikisinin de odalarına dönmelerini ister. Bunu reddeden Ava ile Nathan arasında geçen mücadelede önce Kyoko sonra Ava Nathan'ı sırasıyla sırtından ve kalbinden bıçaklar. Caleb'in Ava'ya yardım etmesi, Ava'nın Kyoko ile birlikte Nathan'ı öldürmesi ve Caleb'i Ava'nın bir zamanlar tutsak olduğu evde ölüme terk etmesi ile sonuçlanır. Ava'nın büyük bir soğukkanlılıkla kurtarıcısı olan Caleb'i bırakıp gitmesi bu mekanik bedeninin duygusuz, vicdansız olduğunun kanıtı olarak Caleb'in ve dolayısıyla izleyicinin Ava ile kurduğu empatiye ve Ava'nın ne kadar insan olduğu konusunda ara sıra düştüğü ikiliğe de bir son verir.

Hem insan-makine hem de insan-yaratıcı sınır ihlalinin işlendiği *Ex Machina*'da Ava'nın kaçış sahnesi bir teknoloji yaratisının "iç dünyası"nın gösterimi bakımından çarpıcı bir örnektir. Hiçbir diyalogun geçmediği bu kaçış sırasında tutsak kalan Caleb'in çığlık attığını görürüz ancak tek duyduğumuz metalik seslerle örülmüş bir müziktir. Kaminsky'nin deyişiyle, insan sesinin metalik seslerle "silindiği" sahne, bu anlamda tekilliğin görsel bir metaforudur (2021, s. 357-358). Sahnedeki "zalimlik" ve sessizlik aynı zamanda Jameson'ın dile ilgili iddiası ile de örtüşür. Jameson pastiş postmodernizmle ilgili olarak "tuhaf veya benzersiz, kendine özgü bir tarzın taklidi, dilsel bir maske takmak, ölü bir dilde konuşma", "[...] sağlıklı bir dilbilimsel normalliğin hala var olduğu konusunda herhangi bir kanıdan yoksun, nötr bir uygulama" olarak tasvir eder (2011, s. 56). Jameson'ın pastiş, dile yaptığı vurgu nedeniyle önemli bir referanstır çünkü "söz konusu insansılar, insanlarla iletişim kurmadıkları sürece dile ihtiyaç duymuyor gibi göründüklerinden, dili içsel bir bileşenden ziyade kopyalanmış bir bileşen olarak kullanırlar" (Kaminsky, 2021, s. 352). Film boyunca insanla

kurduğu iletişim üzerinden “insan” olduğunu kanıtlayan Ava’nın, filmin sonundaki diyalogsuz kaçış sahnesi ve sonrasında hep hayalini kurduğu, insanlarla dolu kalabalık bir kavşakta sessizce çevreyi gözlemlemesi, taktığı “dilsel maskeyi” düşürmüştür. Bu bağlamda film, insana benzer diğer her türlü özelliği gibi dili kullanma yetisinin de android için yalnızca işlevsel bir rolü olduğunu göstermektedir.

Ava, binanın dışına çıkmadan önce Nathan’ın daha önce geliştirmiş olduğu “ölü” modellerin derilerini çıkarır ve kendi bedenini kaplar. Ardından masumiyetin sembolü olan beyaz bir elbise giyer. Artık fiziksel olarak da insandan hiçbir farkı yoktur. Filmde insan-makine ayrımının bulanıklaşmasını haber veren bu duruma ek olarak, “doğallığı bozan” bir diğer ihlal, insan-yaratıcı sınırında, Nathan karakteri üzerinden tasvir edilir. Nathan, daha önce hiç yapılmamış olanı yapan, bir robota insana ait tüm özellikleri aktarır onu “insanlaştıran” yaratıcı rolündedir. Ünlü bir arama motoru şirketinin sahibi olarak uzun süre cep telefonlarının mikrofön ve kameralarını kullanarak insanların yüz ifadelerini ve bilgilerini toplamış ve bu verileri Ava’nın “beynini” üretmek için kullanmıştır. Nathan, internet aramalarında önemli olanın insanların ne aradıkları değil nasıl aradıkları, dolayısıyla nasıl düşündükleri olduğunu söyler; Ava’nın zihni de aslında bu düşünce biçimlerini taklit etmektedir (Jackson, 2022, s. 6). Nathan, yaratıcısı olarak Ava’nın insandan farkı olmadığına o kadar güvenir ki Turing testinden farklı olarak, Caleb karşısında Ava’yı gizlemediği gibi yüzü ve elleri dışında bedeninin diğer mekanik bileşenlerini kapatmaya gerek duymaz. Dolayısıyla, buradaki yaratım Frankenstein’daki gibi canavarımsı bir özellik taşımaz, aksine Ava son derece masum görünümlü, “kusursuz” bir kadındır. Bu “doğal, tanıdık” görünümü onu Frenkenstein’a göre insana daha çok yaklaştıran, önemli bir katmandır (Hammond, 2018, s. 200).

Filmin başlarında Ava’nın bedensel olarak bir robot olduğu açıkça görülse de Ava bu görüntüyü hem bilinci olduğuna yönelik sözleriyle<sup>33</sup> hem de filmin

<sup>33</sup> Ava’nın film boyunca Caleb’la konuşmalarında espri anlayışı olduğuna, duyguları anladığına ve empati kurduğuna tanık oluruz. Bir ara Caleb’a bu testi geçemezse ne olacağını dahi sorar.

ilerleyen sahnelerinde kullandığı kıyafeti ve peruğuyla kırar. Nitekim Caleb, Ava'nın duygularının gerçek olup olmadığı konusunda filmin başlarında ikiliğe düşse de zamanla Ava ile konuşmaları ve "paylaşım"ları arttıkça onu bir insan gibi görmeye başlar. Tam da bu özelliğiyle Caleb'in güvenini zaman içinde kazanan Ava, bir anlamda kötülüğün, öngörülemeyen, tekinsiz, tehlikeli duygu ve düşüncelerinin somutlaştırıldığı bir bedendir. Ava'nın yaratıcısı Nathan'ın karakteri film boyunca "güvenilmez" olarak çizilirken aslında sonunda güvenilmez olanın ve insanı alt edecek tarafın Ava olduğunu gösterilir izleyiciye.<sup>34</sup> Bu bağlamda, Nathan'ın şeytani ve bencil olarak özetlenebilecek tasvirinin dahi insanı yücelten bir işlevi olduğu taşıdığı söylenebilir çünkü söz konusu tasvire göre insanın kötülüğü yine de androide göre daha "görünür", tahmin edilebilirdir. Bu durum, Carruthers'in bilinçlilik üzerine söylediklerini akla getirir. Buna göre iki tür bilinç vardır: birincisi fenomenolojik deneyimle ikincisi ise beynin fiziksel durumuyla ilgilidir (2019, s. 2). Bu iki bilinç durumu arasındaki fark aynı zamanda Ava'nın tekinsizliğinin de konumlandığı yerdir. Ava bu anlamda insan benzeri bir zihni deneyimlemese de verilerden oluşan "bilinci" yoluyla insan zihnini başarılı bir biçimde taklit eder. Öyle ki, bir sahnede Caleb'a sorduğu "testi geçemezsem benim fişim çekilecek mi?" sorusuyla, kendini varlığından endişe duyan bir yaratı olarak göstererek "canlı" olduğu izlenimini pekiştirir (Jackson, 2022, s. 6).

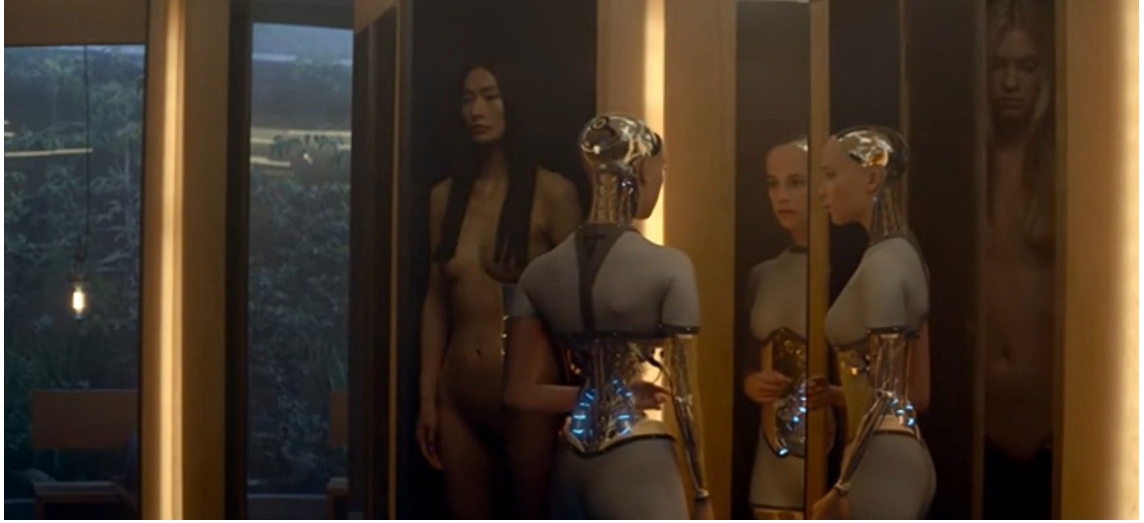
Ava'nın tutsak olduğu evden çıkışıyla birlikte gökyüzünün mavisinin ve güneşin ne hissettirdiğini ilk kez deneyimliyor olması testin son aşamasıdır. Bu sahnede modernitenin bir göstergesi olan mekanik ve soğuk ev ortamından çıkan Ava'nın "deneyimlediği" parlak güneş, aynı zamanda Ryan ve Kellner'in deyimiyle "yapıntısal, kurma bir dünyadan doğaya kaçışı ve bireysel özgürlüğü ifade eden bir metafor" (2010, s. 382) işlevi görür. Bu durum, insana ait olan ve

---

<sup>34</sup> Filmin bu tekinsizlik üzerinden teknolojiyi nasıl sorunsallaştırdığını Nathan'ın şu repliklerinde görmek mümkündür: "Günün birinde yapay zekâlar bize Afrika düzlüklerindeki fosil iskeletlere baktığımız gibi bakacaklar. Kaba bir dil ve aletlerle, toz içinde yaşayan, dik durabilen bir maymun gibi. Soyu tükenmeye hazır." Nathan'ın atom bombasına ilişkin söylediği bu söz, Foucault'un modernitenin icadı insanın yok oluşuna ilişkin şu sözünü hatırlatır: "İnsana dair düzenlemeler ortaya çıktığı gibi kaybolursa, şu an sadece olasılığını hissetmekten başka bir şey yapamadığımız bir olay, onları (...) darmadağın ederse, o zaman kesinlikle insanın, denizin kenarında kumda çizilmiş bir yüz gibi silineceğine bahse girebiliriz" (Foucault, 2005, s. 422)

bu türden bir bireysel özgürlüğü temsil eden dünyanın yapay zekâ tarafından işgal edildiği anlamına gelmektedir. Ava, insan tanımını zorlaştıran ve insandan ayırt edilemeyecek biçimde ona yaklaşan, gerçek bir yapay zekâdır artık. Böylelikle, Carruthers'in sözünü ettiği fenomenolojik deneyim de Ava'da karşılığını bulmuş görünmektedir. Teknolojinin kontrolsüz kullanımının/ilerleyişinin de insanın kendi kimliğine ve toplumsal yaşantısının bütünlüğüne vereceği zarar bakımından felaketle sonuçlanacağı uyarısı, Durkheim'ın "evrenselleştirici ahlaki normların yokluğunda, bilim ve ahlâkın ilerlemesinin mutlaka bir anomiyeye sonuçlanacağına" (Callinicos, 2015, s. 211) dair öngörüsünü akla getirmektedir.

Ava ile birlikte tüm filmlerdeki android unsurlar, programlanmış bir yapay zekâ olarak aslında insan davranış ve düşüncelerini taklit etmekte, onların deneyimlerinin bir taklidini yaşamaktadır. Dolayısıyla Dalyan ve Gökçen'in de belirttiği gibi, sinsi ve kötücül taktikleri insana özgü davranışlardan beslenir. Bu yönüyle söz konusu teknolojik yaratılar, insanın "kötü" yanlarını ona gösteren bir ayna olarak, istenmeyen bir işlevi barındırdığı için de tekinsizdir (2022, s. 178-179). Kimi sahnelerde ayna gibi yansıtıcı yüzeylerin kullanılması, insanın kendi yarattığı teknolojik ilerlemenin sonuçlarıyla yüzleşmesi olarak görülebilir. Bu yüzleşme, bir yandan teknoloji yaratısının insanı taklit eden bir mekanizma olduğunu gösterirken, öte yandan film, teknofobik anlatısından beklendiği şekilde, bu yaratıyı insandan uzaklaştırarak bir tür şeytana dönüştürür. Aynada gördüğümüz kendimize eleştirel gözle tekrar bakmayı ve sorumlusu olduğumuz geleceği değiştirmek için adımlar atmayı değil, teknolojiyi bizi aşan bir korku unsuru olarak görmeyi teklif eder.



Şekil 18: Ava'nın ayna karşısında farklı açılardan görüntüsü (*Ex Machina*, 01s:35dk:59s).



Şekil 19: Ava'nın ayna karşısındaki görüntüsü (*Ex Machina*, 01s:36dk:54s).

*I am Mother*'da ise annelik rolü üzerinden belirli düzeyde şefkatle ilişkilendirilebilecek droid anne karakteri, insanlığın yok oluşundan sonraki "yeni" sistemin kurucusu ve dış dünyanın gardiyanı olarak bir anlamda iki zıt role karşılık gelir. Bu rollerden ilkinin gereği insanlığı korumak, ikincisi ise dışarıdaki dünyayı "istenmeyen" insanlardan arındırmaktır. Droid karakterin anne rolündeki kimliği biyolojik cinsiyetiyle değil, toplumsal cinsiyetle tanımlanmış, geleneksel kadınlık rolleri ile temsil edilmiştir. Burada bir parantez açarak distopik bir temsilde teknolojiyle özdeşleştirilen yaratının olumsuzlanırken dahi pratiklerinin

geleneksel roller üzerinden kurulduğunu ve bu türden bir temsilin toplumsal cinsiyet pratiklerini yeniden ürettiğini vurgulamak gerekir.

Filmde insanı kendine yapacağı kötülüklerden korumak şeklinde meşrulaştırılan bir amacın öznesi olarak yer alan anne karakteri, filmin başlarında steril bir ortamda büyüttüğünü anladığımız genç kıza bir anne olarak ihtiyaç duyduğu sevgi ve şefkati veren bir karakter olarak tasvir edilir. Öte yandan, bu steril ortamın kapısı bir gün yardım isteyen “gerçek bir insan” tarafından çalındığında genç kızla birlikte izleyici ilk kez “anne”nin yalan söyleyebildiğine ve gizlediği bilgiler olduğunu görmeye başlar. Dolayısıyla, insanla karşılaşma hali bu anlamda androidin tekinsizliğini göstermek açısından filmde bir kırılma olarak işlev görür. Teknofobinin dayandığı en temel unsurlardan biri olan kötücüllüğü ise filmin ilerleyen sahnelerinde, insan türünün devamı için gerekli olan kriterleri sağlamayan bebek ve çocukları yok etme eylemleri anlaşıldığında kanıtlanmış olur. Bir anlamda kendi çocuklarını öldüren “anne” figürü olarak sunulması, “organik bütünlüğün olmazsa olmazı 'geleneksel annelik' rolü”nün (Çelik, 2022, s. 336) parçalandığı bir geleceği göstermesi bakımından filmin muhafazakâr değerlerin kaybına yönelik endişesini destekler. Nitekim, bu endişeye yönelik sağaltıcı bir çözüm olarak filmin sonunda bebeği büyütme görevi “geleneksel ailenin yerine konması” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 383) yoluyla, “olması gerektiği gibi” yine insana verilir. “Daha iyi bir insanlığın” ilk adımı olarak büyütülen genç kız, insanlığın daha önce kendi yok oluşuna neden olan hataları yapmayacağı konusunda anne karakteri üzerinden otoritenin “onayını” almıştır (Black, 2020, s. 122). Bu onay ve görev devri ile birlikte teknolojinin getirdiği düşünce biçimindeki mekanikleşme etik dersleri üzerinden somutlaştırıldığı gibi tüm o etik değerler ve kurallar da rollerin “doğal hali”ne dönmesiyle birlikte ortadan kaybolur. Böylelikle, “gerçek” bir kadının, toplumsal rolüne uygun olarak sistemin devamlılığını sağlaması garantiye alınır (Scott, 2010, 127). Film, bir anlamda parçalanmanın eşiğindeki ruh halini “kabileye” ya da “ana rahmine” dönerek iyileştirirken (Baumann 2018, s. 151), “tarihselliğini yitiren” insan da böylece var oluşunu kanıtlayan doğma, üreme süreçlerine tekrar kavuşur.



Şekil 20: Sürekli gözetim altındaki Ava'nın şeffaf duvarlar ardında bir odada tutulması ve filmin önemli bir süresince Ava'nın ne kadar "insan" olup olmadığını anlaması için oraya gönderilen Caleb'la Ava arasındaki tek engelin yalnızca bu şeffaf paravan olması, makine ile insan arasındaki kalın sınırların ortadan kalkmasının bir sembolü olarak okunabilir. (*Ex Machina*, 00s: 50dk:48s).

İnsan bedeninin kadınlıkla ilişkili olarak doğallaştırılan bir diğer "yetisi" olan doğurganlık ise filmlerde yukarıda sözü edilen duygulara ek olarak teknoloji yaratılarının bedensel bir eksikliği ve "doğallığı" n sembolü olan diğer özellik biçiminde karşımıza çıkar. *Ex Machina*'da filmin android karakteri Ava'nın adının Yahudi ismi olan Havva'dan gelmesi ve anlamının "yaşam", "nefes" olması, filmin mesele ettiği teknoloji yoluyla yaratma edimi ile uyumludur. Ancak yaratıcı bu kez aşkın bir güç değil, kendine Tanrı rolü biçen bir insandır. Ava, tıpkı *I am Mother*'ın isimsiz genç kızı gibi doğrulmamış, üretilmiştir. Dolayısıyla, filmler teknolojik ilerlemenin, Tanrı'nın insana "bahşettiği" doğmak ve doğurmak olgularının da içini boşaltmakta olduğunu söylemekte ve bu üretimin insanın "öz"ünü yok ettiği uyarısını yapmaktadır. Doğuran değil üreten bu androidler, "cesur yeni dünyanın", yani yeni "insanlık" tarihinin yeni yaratıcılarıdır. Büyüme de anne karnında değil, üretilecek binlerce ceninin ve büyümeleri için uygun koşulların hazırlandığı bir odada (*I am Mother*), laboratuvar ortamında kopyalama yoluyla (*Clone Returns Home*), "bir parça DNA" ile (*Prometheus*) ya da bilgisayar programları yoluyla (*Ex-Machina*) gerçekleşmektedir. Bu durum, Douglas ve Kellner'in sözünü ettiği "doğada insanın, anne ve babasının kim olduğunu bilir. Dolayısıyla, insanın birey olabilmesi ve benliğini kazanabilmesi ancak (...) doğal işlevi olan üremeye hizmet ettiği bu tek eşli evlilik toplumunda

mümkündür” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 383) kabulünü tehlikeye sokan bir durum yaratmakta ve bununla birlikte geleneksel kadınlık rolünün de altını oymaktadır. Filmler, yeni sağ hareketlerin kültürel muhafazakârlık bağlamında sıkıca tutunduğu geleneksel aile yapılarına ve bu yapıların daha baskın olduğu bir zamana geri dönme arzusunu bu yolla bir kez daha vurgulamaktadır.

Filmlerin, insan-yaratıcı sınırının bulanıklaşması ile hem insanın yaratıcı karşısındaki konumunu unutmaması hem de kabul gören hiyerarşilerin yerinden oynatılması tehlikesine karşılık olarak “doğala dönüş” çağrısı, Rollof ve Seesslen’in şu ifadesinde karşılık bulmaktadır: “doğal yollardan ürememiş insan, sadece Hristiyan Tanrıbilimine ve etiğe karşı küstahça bir meydan okuma değil, aynı zamanda burjuva-babaerkil hiyerarşisinin bedensel, ruhsal ve maddi katılım araçlarıyla soydan soya aktarılabileceği inancının da altını üstüne getirmek demektir” (1995, s. 140). Nitekim, yaratma işine soyunan "insanı Tanrı'nın karikatürüne dönüştürdüğü varsayılan bu cüretkâr girişim, insanın Tanrı ile aynı olma çabasının bir dışavurumu olarak değerlendirilir. Böyle bir cüret, dinsel dogmaya göre, mutlak başarısızlığa mahkûmdur” (Rollof ve Seesslen 1995, s. 63). *Ex Machina*'nın “yaratıcı” rolündeki karakteri Nathan'ın makine tarafından dramatik biçimde öldürülmesi, bunun çarpıcı bir örneği, adeta “ibret-i alemi”dir. Benzer türden bir cezalandırmayı *Prometheus*'un fonlayıcısı olan ve ölümsüzlüğe ulaşmaya çalışan Peter Weyland'de de görmek mümkündür. Her iki karakterin de kibirli tavırları yaratıcı rolünü üstlenme girişimlerini ortaya koyarken, izleyicide karakterlere dair bir iticilik oluşturarak bu kibir ve yaratıcılık girişiminin cezalandırılması gereken bir davranış olduğu düşüncesini pekiştirir. Nitekim, biri kendi yaratısı tarafından öldürülürken diğer yaratıcısı tarafından katledilir.

*Buğday*'da ise doğurganlığın kutsanması tohumun doğal üretimi üzerinden yapılır. Genetiği değiştirilmiş tohumlar, birim alandan alınan ürün miktarının arttırılması ve tohumun dayanıklılığını arttırmak amacıyla hayvan ya da bakteri genlerinin tohumlara aktarılması işlemidir. Bu durum, Haraway'in sözünü ettiği “organik ve makinesel sistemlerden oluşan melez”liği ortaya çıkararak önceden



belirlenmiş kategorileri tehlikeye atmaktadır (2010, s. 203). Kendi kendine üreyemeyen bu tohumlar, doğurganlığın sembolize ettiği “özgün”lüğün aksine, “kendini sürekli tekrar eden simülasyon modellerini çağrıştırmaktadır” (Akşit, 2012, s. 93). Tohumların bu yönüyle birbirinin devamı niteliğinde tek tipleştirilmesi, yukarıda sözü edilen “ölümsüzlük” halini çağrıştırdığı için de korkutucudur. Doğmayan bir tohum için ölüm tanımı da anlamını kaybeder; üremeyen bir şey ölemez, ancak yok olabilir. Bu nedenle “doğal” olan üreme döngüsünün bozulması ile birlikte ölümsüzlük teması, teknolojinin yol açtığı tek tip tohumlara korku unsuru olarak eklenen bir diğer katmandır. Tarım toplumlarının ortaya çıkışı ile birlikte insanlık tarihinde önemli bir yeri olan tohum, aynı zamanda filmlerin “doğal”lığın temel bileşeni olan “öz”ün de taşıyıcısıdır. Doğal tohumlar yok olduğu için, insanlığın geleceği tehlikeye girmiştir. Film, bu durum karşısında bir an önce sağlıklı, doğurabilen, dolayısıyla “öz”ü olan tohumların bulunması gerektiğini salık vermektedir. Doktora öğrencisi Cemil Akman, “Genetik Kaos ve M Maddecığı” başlıklı tezinde bunu savunmuş ve üretilen sentetik tohumların M Maddecığı’ni içermediğini iddia etmiştir. Ancak tez, Yeni Yaşam Teknolojileri şirketi tarafından bilimsellikten uzak bulunarak reddedilmiştir. Cemil Akman’ın filmde M Maddecığı’ni açıklarken kullandığı şu sözler tam da teknofobinin altını çizdiği ve kaybetmekten korktuğu “öz”ü bir kez daha vurgular:

Kâinattaki her şeyde M Maddecığı var, ama bizim ürettiğimiz tohumlarda yok. Çünkü hiçbir şeyin ilk örneğini yapamıyoruz. Sıfırdan bir tohum yaratamıyoruz, yaratsak da bir yerde bozuluyor işte. Çünkü havada, suda, toprakta olan özellik bu tohumlarda yok. Bizim ürettiğimiz tohumlar hayatın devamını sağlayan bu döngünün parçası olamıyorlar. Uyum sağlamıyorlar, hayat onları dışarı atıyor. Hücrelerinde onları birbirleriyle ilişkilendirecek ve hayata bağlayacak M Maddecığı yok. Keşfettiğim bu eksiklik yüzünden evrenin ortak belleğine dahil olamıyorlar.

Filmin “öz”ün kaybedilişine yönelik bu vurgusu, incelenen diğer filmlerde olduğu gibi, Tanrı’nın ölümü karşısında insanlığın ödeyeceği bedelde somutlaşarak bu doğal ve bilindik olana dönüşü salık verir. “20. yüzyılın makinelerinin organizmaları ve makineleri birbirinden ayırt etmek için kullandığımız doğal-

yapay, beden-zihin gibi birçok ayrımı muğlaklaştırması” (Haraway 1991, s.152), teknofobinin beslediği distopik kurgulara göre insanlık için bildik ve doğal olan her şeyin kökünden sarsılması anlamına gelir ve doğa kökenli yaşamın vaktinden önce yok olması veya potansiyelinin kalıcı ve şiddetli bir şekilde yok edilmesi tehdidi karşısında konumlanan varoluşsal bir riskten beslenir (Bostrom, 2002).

Filmlerin teknoloji yaratılarına yönelik tekinsizlik ve “insan değil”lik üzerinden belirlenen kurguları bu çalışmada “insanlıktan çıkarma” ifadesiyle kullanılacak olan “de-humanization” kavramıyla yakından ilişkilidir. Haslam’ın “zalimliğin de eşlik ettiği, başkalarının tümüyle insanlığını inkâr” olarak tanımladığı bu durum hayvanlardan mekanik yaratılara kadar insandan farklı görünen her şeye uygulanan bir pratiktir (2006, s. 252). Bu pratikte duygular önemli bir referans noktasını oluşturur çünkü "gurur, suçluluk ve pişmanlık gibi ikincil veya karmaşık duygular"ın yalnızca insana özgü duygular olduğu kabulünden yola çıkılır (Over, 2020, s.4). Filmlerin teknofobi anlatılarını besleyen bu insanmerkezci vurgunun insanı hem Tanrı karşısında ve doğada “olması gereken yere” konumlandırma çabasına hem de soykırımın meşrulaştırılmasında kullanılan ayrımları yeniden üretmeye hizmet ettiği düşünülmektedir. Soykırımın öznesi olan “öteki”ne yönelik bu mesafelenmenin benzerini toplumsal norm ve tanımları tehdit eden her türlü yaratıya karşı görmek mümkündür. Kimi zaman zorbalığa varan bu mesafelenmelerin özneleri “kimliği, sistemi ve düzeni tehdit edenler”, “sınırlara, konumlara ve kurallara uymayanlar”dır (Kristeva, 1982, s. 4). Ayrımcılıkla da doğrudan ilişkili olan bu durum incelenen filmlerin bir bölümünde, farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda, söz konusu filmlerde görülen ayrımcılık, filmlerin genel olarak dayandığı “öz”cü yaklaşımla bağlantılı olarak tartışmaya uygun bir zemin hazırlar.

Büyükdüvenci ve Öztürk’ün ifade ettiği gibi, Aydınlanmayla birlikte gelen eşitlik, özgürlük, demokrasi kavramları bir yandan insanın doğuşu, Tanrı’nın ise ölümü olarak ifade edilirken, öte yandan bu kavramların getirdiği mutluluk vaadi, egemenliğin akıl yoluyla meşrulaştırılmasının da yolunu açan bir tehlike

barındırır. “Öteki” ya da “başkaları”nın hiyerarşik bir düzenleme içinde değerlendirilmesine neden olan bu durum (2014, s. 17-19), muhafazakâr, milliyetçi söylemlerin dayandığı ayrımcılığın meşrulaştırılmasına da işlevsel bir zemin oluşturur. Dolayısıyla teknolojiyi distopik bir geleceğin öznesi olarak gören filmler, nostaljiden de faydalanarak modernitenin teknolojisini eleştirirken, diğer yandan onun getirdiği hiyerarşik ayrımları kendi lehine kullanır. Nitekim, Robertson’ın da ifade ettiği gibi, memleket hasretiyle yola çıkan nostalji, birçok durumda "etnik ve kültürel çeşitlilik karşısında modern ulus devletinin homojenleştirici gereksinimlerinde" iyi bir yardımcı olmuştur (1990, s. 49). Toplumun kodlarını ve normlarını belirleyen baskın grup kendisini en tepeye yerleştirerek, toplumsal hiyerarşileri ve ayrıcalıkları tanımlamada referans haline gelir ve zamanla kendisini insan modelinin özü olarak tanımlar (Dalyan ve Gökçen, 2022, s. 171). Bu anlamda yalnızca ırk, etnik köken ve toplumsal cinsiyet değil cinsel yönelim ve toplumsal sınıf gibi başka dinamikler de “tam insanlığı” belirleyen kriterler olarak yerini alır (Haslam & Loughnan, 2014, s. 408). Örneğin, bedensel ve zihinsel olarak mükemmelliğe ulaşamayanların “insanlık dışı”nda bırakılmasını *Buğday*’da insanların genetik ayıklama yoluyla seçilmesi biçiminde görürüz.<sup>35</sup> Aynı şekilde, *Clone Returns Home*’da hükümet yetkilisinin ana karakter Kohei’nin klonunu yapmak için eşini ikna etmeye çalıştığı sahnede “Kazalardan ölenleri kurtarmak sigara içen birini kanserden kurtarmaktan daha anlamlı değil mi sonuçta?” sorusu da yaşam hakkı olan ve olmayanları belirleyen bir ayıklamadır. Benzer bir ayıklama *I am Mother*’da anne droidin yeterince “mükemmel” olmayan çocuklarını “elemesi”nde ya da çocuğunu büyütürken verdiği etik dersinde diğer insanları kurtarmak için bir başka insanın ölmesine izin verilmesi gerektiğini ima ettiğinde de görülür.<sup>36,37</sup>

<sup>35</sup> Filmin başında kız çocuğu alınıp genetik teste tabi tutulur ancak istenen “mükemmellik” şartlarını sağlamadığı için testten geçemez.

<sup>36</sup> Filmin genç kız karakteri belirli aralıklarla etik sınavlara girdiği anlaşılmaktadır. Örneğin birinde tramvay ikilemine (Foot, 1978) benzer bir durum karşısında kızın ne yapacağı sorulur. Bir kişinin hayatını kurtarmak mı yoksa onun organlarıyla 5 kişiyi kurtarmak mı? Kızın bu soruya karşı insani değerlerin önemini vurgulayacak şekilde şöyle bir soruyla karşılık verir: “Onları tanıyor muyum? İyi insanlar mı? Kötüler mi? Çalışkan mı?”

<sup>37</sup> *Buğday*’da “yeterince mükemmel olmayan” mülteci ve göçmenlerin yaşam hakkının başka ülkeler tarafından belirlenmesi de bir anlamda insan ayıklama eleştirisine eklenen ayrı bir yerdedir ancak ayrımcılık eksenindeki bir tartışmayı gerektiren bu durum bu çalışmanın kapsamı dışında olduğundan burada ayrıntılı bir ayrımcılık tartışmasına yer verilmemiştir.

Burada, özellikle *Buğday* ve *I am Mother*, soykırımı sorunsallaştıran filmler olarak çalışmadaki diğer filmlerden ayrılmaktadır. *Buğday*'ın açılış sahnesinde, bakımlı ve iyi giyimli bir kadın, kalabalık bir grup arasından Fida adlı küçük bir kızı seçer ve onu bilgisayar başında bir dizi teste tabi tutar. Ancak sağlığı kötü olduğu için testleri geçemeyen Fida'ya manyetik bir duvarla çevrili olan şehre giriş izni verilmez. Ardından, şehre alınması uygun görülmeyen diğer bir grup insanla birlikte Fida da şehrin duvarlarının dışına doğru yola çıkar. Bir ara bu gruptan bir kişinin kalabalıktan ayrılıp manyetik duvara doğru koşarak şehre girmeye çalıştığı görülür ancak duvara ulaştığı anda yanarak yok olur. Böylelikle sağlıklı bireylerden oluşan insanların kendilerini salgın hastalıklar ve çevresel sorunlardan izole etmek için manyetik duvarlarla oluşturdukları şehir-devletlerde yaşadığını, tehlikenin taşıyıcılarını ise duvarların dışında tuttuklarını anlarız. Dolayısıyla filmlerin insan-makine ve insan-yaratıcı sınırının bulanıklaşmasına dair korkuya bir de mekânsal sınırların geçişliliği ile birlikte “istenmeyenler”in içeri girmesi korkusu eklenir.

Jeopolitik konumu ile birlikte, Türkiye'deki toplumsal ve kültürel dönüşümler düşünüldüğünde, göçmen karşıtı söylemlerde rahatlıkla karşılığını bulabilecek bu mekânsal bölünme, filmde teknoloji yoluyla hastalıklı olanların dışarıda bırakılmasında görülür. *I am Mother*'da ise anne karakterinin gelişmiş bir laboratuvar ortamı olduğunu düşündüren, dış dünyanın her türlü “kiri ve pisliğinden arınmış”, steril ancak yapay bir yaşam alanı içinde geleceğin insanlarını “ürettiği”ni görürüz. Bu üretim, *Buğday*'dakine benzer biçimde, belirli kriterleri sağlayan bireylere yaşam hakkı verilen bir süreçte ilerlemektedir. Bunun için çocukların hem fiziksel hem zihinsel hem de etik değerler anlamında “yeterliliği” sınanmakta ve sınavlardan “yeterli” puanı alan çocuklar yaşamayı hak etmektedir. Kimin yaşayıp kimin öleceği doğal bir süreçte değil, etik kurallar yoluyla, mekanik bir biçimde belirlenir. Dışarıdaki ölümcül ortamda dahi kendine yaşadığı konteynerin içinde haçlarla düzenlediği bir ibadet alanı yaratan ve “doğal”ın bir göstereni olarak yabancı kadın inançlıdır. Ancak Aydınlanma düşüncesi ile uyumlu olarak, teknolojinin inancı yoktur; filmin anlatısına göre her şeyi eşitleyen ve bireysel farklılıkları silen bir kabulden yola çıkar teknoloji. Film,

bu anlamda Ramji'nin ifade ettiği gibi, anne droidin gözünden yabancı kadının bencilliğini besleyen dinin sorunlu doğasının altının çizilerek etik değerlerin yüceltilmesini sorunsallaştırır. Başkalarına yardım etmeyi önceleyen etik değerleri sonucunda erkek kardeşini büyütmek için “yuva”ya dönen genç kız, teknoloji yaratisı annesinin kendisinden beklediği “mükemmel” kararı vermiştir. Ancak filmin eleştirisi tam da burada, bu “mükemmelliğe” erişmek için ne kadar insanın feda edilmesi gerektiğinde yatar (Ramji, 2019, s. 3). Sorunun yanıtını verebilecek tek varlık olan ve kararları mekanik bir işleyişle alan droidi kötücül, “ruhsuz” yapan bileşenlerden biri de bu inançsızlığıdır. Bu anlamda, anne karakteri, teknolojinin çok güçlü ve kontrol edici hale gelmesi korkusunu temsil ederken, genç kız, insanlarla bağlantı kurma arzusunu ve teknolojinin insanlıktan çıkararak etkilerine direnme ihtiyacını temsil eder (Mathias vd., 2021). Öte yandan, ‘ötekileştirme’ politikaları aynı zamanda yeni sağın küreselleşme ve çok kültürlülük eleştirisinin de belirgin örneklerinden biridir. Etnik kimlik, cinsiyet, cinsel yönelim, dini aidiyet gibi özellikler çerçevesinde belirli grupları dışlamayı, toplumu ise bu grupların tehdidine karşı korumak için sert politikalar uygulamayı teşvik eden söylemlerin tanıdık bir versiyonunu, burada teknoloji yaratisının bilinen değerleri tehdit ettiği her durumda şeytanlaştırılması biçiminde görmek mümkündür. Filmler bir yandan sınıfsal hiyerarşiye, ırkçılığa sözde eleştirel bir biçimde yaklaşırken, diğer yandan bu eleştirilerini yalnızca kabul gören sınıflara ve toplumsal rollere uygulanabilir biçimde kurmaktadır. Filmlerin insanı yücelten ve toplumsal rolleri yeniden üreten bu kurguları, anlamı muhafazakâr biçimde kapatmaktadır.

*I am Mother*'da droidin, yetiştirdiği çocuklara yönelik soykırımı ile *Ex Machina*'da Nathan'ın Ava'yı üretime kadar geliştirdiği modellerin yeterince mükemmel" olmadıkları gerekçesiyle hafızalarının silinmesi ya da “fişlerinin çekilmesi” arasında bir benzerlik kurulabilse de filmler bu durumları farklı biçimlerde anlamlandırır. *I am Mother*'da soykırımı uğrayan insandır ve bu durum filmin sorunsalını oluştururken *Ex Machina*'da yok etme sürecinin nesnelere insan yaratisı androidlerdir. İlkinde, insanlığın yok edilmesinin nasıl bir kıyamet senaryosu potansiyeli taşıdığı gösterilerek bu durum teknofobiyi besleyen bir

işleve konumlandırılırken, *Ex Machina*'da tekinsiz androidlerin Caleb'in gözünde insansılaştırılması ve bunun sonucunda yok edilmelerine karşı geliştirilen empati duygusunun insanlık için nasıl daha büyük bir kıyıma yol açabileceğinin haberi verilir. Bu anlamda filmler, teknofobik anlatılarını besleyen insanmerkezci yaklaşımları da görünür hale getirir. Bu yaklaşım, *I am Mother*'da filmin insan yavrusunu insanlığın son umudu olarak tasvir etmesinde, insan üremesine ve türün devamına yaptığı vurguda belirgindir.

Burada sözü edilen örneklerin insanın yaratıları ve yaratıcıları ile karşılaşmalarını, beden, duygu, ruh, bellek unsurları temelinde gösterdiği görülmektedir. Filmlerin ortak noktası, bilinen değerlere dönüşü salık veren bu türden anlatıların, ayrımcılık, soykırım, insan-yaratıcı ve insan-makine sınırlarının bulanıklaşmasını modernite ile gelen ve postmodernite ile kontrolden çıkan bir unsur olarak görmeleridir. Bu durum, filmlerin teknofobik söylemsel çerçevesiyle uyumlu olacak şekilde, insanı teknolojiden ayıran ve bu sayede masumlaştıran ve olumsuzlukları modernite ve sonrası dönemle birlikte teknolojiye kapatan bir işlev görür.

Öte yandan, filmlerin distopik kurguları, teknolojinin kullanıcısının insanlar olduğu göz önünde bulundurulduğunda, aynı zamanda insanın gücünün korkutucu sonuçlarını haber vermeleri açısından yine de insanın yok ediciliğine dair gizli bir itiraf olarak görülebilir. Nitekim, filmlerin siborg bedenlerle ya da genel anlamda "doğa"yı ve "doğal olan"ı tahrip eden teknolojiyle ördükleri distopik anlatıları, bu bağlamda Antroposen Çağı'nın taşıdığı öne sürülen tehlikeli potansiyeli ve bununla ilgili endişeleri somutlaştırmaktadır. Nostaljinin, Davis'in ifadesiyle birbiri ardına hızla gelişen değişimler karşısında birey ya da toplumun bu değişime ayak uyduramayacağı tehdidinden hareketle bütünlüğünü koruyamama ve en uç noktada yaşamını devam ettirememe korkusundan beslendiğini (Davis, 1977, s. 419) düşünürsek, "20. yüzyılın ütopuyla başlayıp nostalji ile sonlanması" (Boym 2007), diğer bir ifadeyle beklentileri karşılanmayan bir toplumda, açılan boşluğun "geçmiş"le doldurulması şaşırtıcı görünmemektedir. Ancak burada sorun, filmlerin bu

boşluęu gemişle doldurmaya alıřırken insanla birlikte gemiři de masumlařtırması ve geleceęini sorumluluk olarak deęil, onun tmden reddi zerinden kurmasıdır. Filmler, her ne kadar insanın ktcllęne dair st rtk gndermeler yapsa da teknolojiyi insandan baęımsızlařtırarak ařkın bir gce dnřtrr. Bu trden bir anlatı, temel vurguyu teknolojiye yneltirken aynı zamanda eleřtiriye de teknolojinin reticisi ve kullanıcısı olan insanı dıřarıda bırakarak teknolojik geliřmelere hapsedmektedir.

## SONUÇ

2000 yılından günümüze kadar yaşanan, sosyal medyadan yapay zekâ ve biyoteknolojiye kadar pek çok farklı alanda gerçekleşen teknolojik gelişme ve dönüşümlerin insan tanımına ve kabul gören değerlerin yitimine yönelik tartışmaları gündeme getirmesi, bu çalışmanın zeminini oluşturmuştur. Bilim kurgu filmleri bu bağlamda türe özgü olarak, teknolojinin savaş endüstrisinde kullanımına, gen çalışmalarının öngörülemeyen sonuçlarına, klonlamanın etiğine ve evrimin kontrol altına alınarak mükemmel bir insan yaratmayı amaçlayan öjenik arzuya dair temaları ele alması bakımından teknofobinin temsilinde önemli bir rol oynar (Dinello, 2005, s. 15). Dolayısıyla, zamanın ruhuna uygun olarak, toplumsal kabullerin de tartışmasına olanak sağlayacağı düşüncesiyle böyle bir incelemenin anlamlı olduğu düşünülmüş ve 2000 sonrası teknolojik gelişmelere paralel olarak sınır ihlalini işleyen yapımlar arasından seçilen beş film, nostalji ve muhafazakârlık bağlamında tartışmaya açılmıştır.

Çalışmada incelenen filmlerde işlenen teknofobinin başlıca kaynağının “doğal” olarak kodlanan insan-makine ve insan-yaratıcı sınırlarının “ihlal edilmesi” ya da belirsizleşmesi olduğu varsayımından yola çıkılmıştır. Ele alınan örnekler, *The Clone Returns Home* (Kanji Nakajima, 2008, Japonya); *Prometheus* (Ridley Scott, 2012, ABD, Birleşik Krallık); *Ex Machina* (Alex Garland, 2014, Birleşik Krallık); *Buğday* (Semih Kaplanoğlu, 2017, Türkiye) ve *I am Mother* (Grant Sputore, 2019, Avustralya) adlı filmlerden oluşmaktadır.

Çalışma kapsamında şu sorulara yanıt aranmıştır:

İnsan-makine, insan-yaratıcı arasındaki sınırların belirsizleşmesi ya da “ihlal edilmesi”nden kaynaklanan korkular 2000 sonrası bilim kurgu filmlerinde ne şekilde ve neden karşımıza çıkmaktadır?



Filmler teknolojinin, doğal olanın bozulmasının ve bilinmeyenle karşılaşmanın yarattığı sorunlar, yıkım ve felaketler karşısında ne tür “çözümler” önermektedir? Bu çözümler muhafazakâr anlamları yeniden üretir mi?

Filmlerde teknofobiyi besleyen koşullar nelerdir? “Öz”ün yitirilmesi ya da bozulmasıyla ilişkilendirilen bu korkunun nostalji ve muhafazakârlık kavramları ışığında irdelenmesi bize neler söyler?

Daha geniş bir çerçevede ise doğallık sınırının teknofobik bir söylemsel çerçeve içinde nerede kurulduğu ve ne tür anlamları yeniden ürettiği tartışmaya açılmıştır.

İncelenen filmlerin ortak noktası, teknolojik ilerlemeyi belirsizlik ve korku etrafında işlemeleri ve bir felaket senaryosu üzerinden ilerlemeleridir. Burada vurgu, “bilinmeyen”in yarattığı tehlike ve bu tehlikenin insanın sonunu getireceği endişesi üzerindedir. Sınırların ihlal edilmesi “yitirilmiş” olanın yeniden çağrılmasına yönelik bir çabayı ortaya çıkarırken, bu çaba “nostalji” tanımıyla paralellik göstermekte ve buna bağlı olarak muhafazakârlık tartışmasını beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda, modernite içindeki paniğe kimi zaman ahlak ve geleneksel kurumlarla yanıt verilirken, söz konusu örneklerin “doğadan uzaklaşma” korkusu karşısında “doğaya dönüş mümkündür ve gereklidir” yanıtını verdiği görülmüştür. Doğal olanı muhafaza etmek olarak yorumlanan bu durum, “yaşamın doğal seyrine, mekânsal ve zamansal gerçeklik bağlamında kesintiye uğramaksızın, devam etmesine” (İmamoğlu, 2019, s. 25) yönelik bir çabadır. Bu durum, nostalji yoluyla şimdiki zamanı da kapsayan tarihsel anlatılar kurma ihtiyacı”nın (Smith, 1998, s. 267) ötesinde, şimdi ile birlikte geleceğin de tarihsel değerlere göre biçimlendirilmesi yönelimine kapı açmaktadır. Öte yandan, yalnızca mekân ve zamanla sınırlı olmayan bu çabanın, bir yandan toplumsal değerler ve hiyerarşik kabullerin varlığını güvence altına alırken aynı zamanda ne tür anlamlar ürettiği tartışmaya açılmıştır.

*Buğday*'da ileri teknoloji ile üretilen, dolayısıyla insan yapıntısı olan yapay tohumlar, yaratıcı eliyle ortaya çıkan, diğer bir ifadeyle “doğal” olan tohumun “öz”üne asla sahip olamayacak ve teknoloji bu “sırrı” çözmeyi başaramayacaktır. Öte yandan, dünyanın filmde görüldüğü gibi distopyan bir mekâna dönüşmesinin sorumlusu da yine insanın “açgözlülüğünün” bir sonucu olarak gerçekleşen savaşlar, kıtlık ve kuraklıktır. Benzer biçimde, diğer örneklerde teknolojinin sonuçlarına bir eleştiri olarak çevresel felaketlere (*Buğday*), insanın mekanikleşmesiyle birlikte ruhun yitimine (*The Clone Returns Home*), teknolojik yaratıların tekinsizliğine (*Ex Machina*) ya da ölümsüzlük ve yaratıcıyla kavuşma (*Prometheus*) gibi temalara gönderme yapılmaktadır. Bu temalar hem insanın teknolojiyle hem de insanın yaratıcıyla olan karşılaşmasının ya da karşılaşma çabasının sorunlu olduğunu vurgular. Burada sorunlu olan durum, filmlerin anlatısına göre teknolojinin bu karşılaşmayı olanaklı kılacak düzeyde ilerlemiş ve artık önüne geçilemez bir güce erişmiş olmasıdır. Bu anlatılar, bir yandan insanın gücü kaybetme endişesi etrafında kurulurken, öte yandan gizliden gizliye insanın yine modernist hümanizmle uyumlu olarak her şeyi değiştirebilecek güçte olduğuna dair ön kabulü ve kendi gücünden korkusunu da açığa vuran bir düşünceden temellenmektedir.

Filmlerdeki nostalji ile eklemlenmiş teknoloji karşıtlığının, Ryan ve Kellner'in ifadesiyle muhafazakârlığın “nihai ereği” olarak gördüğü, “gerçekte toplumsal olarak inşa edilmiş eşitsizliklerin doğal görünmesini sağlayan [...] ontolojik çerçevelendirme stratejisinin” bir temsili olarak okunabileceği düşünülmüştür. Buradaki “doğallık”, “kabul gören” tanımının yanı sıra, kimi zaman dinî bir muhafazakarlığı da içeren (*Buğday*, 2017) “aileye, yurtseverliğe, ekonomiye ve dine ilişkin eski dünya değerlerine yönelik korumacı” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 14) düşünceyle eklemlenerek karşımıza çıkmaktadır. Bu tanıma elbette toplumsal ve biyolojik cinsiyeti de eklemek mümkündür. Dolayısıyla, Butler'ın şu sözü, bu anlamdaki “kabul gören” tanımında yer alan tüm değerleri içine alacak şekilde uygulanabilir: “Gerçekliğin sınırlarını belirleyen, toplumsal cinsiyete dair doğallaştırılmış bilgi (...) neyin insan ve neyin gerçek olacağını belirler. Ancak kategoriler bir kez tartışmaya açıldığında, toplumsal cinsiyetin gerçekliğinin

krize girmesi gibi insan olma kategorisinin sınırları çekiştirildiğinde insanın üstünlüğü de krize girmektedir” (Butler, 2014, s. 29). Çalışmadaki örnekler, bu anlamda sınırların meşruiyet kazandığı ontolojik alanların yıkılışını distopik bir kurguyla ve teknolojiyi özneleştirerek anlatmaktadır.

Bununla birlikte, “teknolojinin aslî olarak kötü olması için teknolojik toplumun doğal alternatifinin -aile ve özellikle bireyin- varoluş itibarıyla iyi olduğu izlenimi vermesi” aynı zamanda “teknoloji ve teknolojik yapıntıların kendi içlerinde bağlam ve kullanımdan bağımsız bir varlık ya da öze sahipmiş gibi görünmesine olanak verir” (Ryan ve Kellner, 2010, s. 384). Bu çalışmada incelenen filmlerde, söz konusu durumla paralel olarak, teknolojinin insanın dışında, bağımsız bir özneymiş gibi sunulmasının ve dünyanın gelecekte geldiği noktanın sorumlusu olarak insanı daha görünmez kılıp, “tek başına” teknolojinin gösterilmesinin sorunlu olduğu düşünülmektedir.

Teknolojinin olanaklarından gündelik yaşamda iş yapma biçimlerinde, farklı iletişim yollarıyla kurulan ilişkilerde, sağlık ve güvenlik alanlarında sunulan hizmetlerde hayranlıkla faydalanırken, yine aynı teknolojilerden temellenen araçların şeytanlaştırılması problemlidir. Teknolojiyi üreten insandır ve onu nasıl kullanılacağını belirleyen de insandır. Yapay zekâ dediğimiz olgu, öğrendiklerini uygularken insan davranış ve öğretilerinden beslenir. Bu nedenle, filmlerde “öteki” olarak konumlandırılan ve bu konumu nedeniyle canavar olmakla eşleştirilen varlıklar insanın önyargılarının taşıyıcıları olarak yaratıcılarının birer aynasıdır da. Dolayısıyla, “kendi imgesini, kendi canavarlığını Öteki'nin suretinde görünen karanlık ve yabancılaşmış benliğini görmeyi reddeden yaratıcı”nın (Pekşen, 2021, s. 123) kendini “öz” üzerinden farklılaştırması aynı zamanda daha iyi bir geleceğin kurulması sorumluluğundan sıyrılma çabası olarak da görülebilir. Bu sıyrılma girişiminde, karanlık gelecek kurgusu karşısında kendi “güzel geçmiş”i olarak tasvir ettiği ve aslında her dönemde kendi çirkinliğini içinde barındıran bir dünyayı melankolik bir masumiyette sunmaya çalışması bu anlamda Ryan ve Kellner'in deyimiyle “kendi elleriyle yarattıkları dünyaya muhafazakârların tepkisi”dir (2010, s. 390). Teknolojiyi

şeytanlaştırmak, bu bağlamda aslında insanın “şeytanî yönü”nü itiraf etmek anlamına gelir ki burada önemli olan korku nesnesinden kaçmak değil, onun korkulacak bir varlık olmasını engelleyecek önlemler almaktır. İrkçilik yönelimi gösteren bir yapay zekâda suç yapay zekânın değil, onu besleyen algoritmalarındaki ırkçı söylemlerin, dolayısıyla yine insanındır. Sorunun öznesi insandan bağımsız değildir ve çözüm de yine insanda olacaktır. Bu nedenle, bilimi sanki bir bireymiş gibi kişileştirmenin ve insanı bilimsel bilgiden doğan insan yaratılarından mesafelendirerek olası olumsuzlukların sorumluluğundan sıyrılmaya çalışmanın teknoloji politikalarına eleştirel bakışı kapatmakla birlikte insanın teknolojinin her türlü olanağını kullanıp, özcü yaklaşımı tehdit edildiğinde nostaljiye sığınması bir tür riyakârlık olarak değerlendirilebilir.

Nitekim, tutsak tutulma karşısında ortaya çıkan intikam duygusu (*Ex Machina*), açgözlülük (*Buğday*), beden üzerinden ölümsüzlük düşleri (*Clone Returns Home*, *Prometheus*), ayrımcılık (*Buğday*, *I am Mother*) ve duygular yoluyla tahakküm kurmak insana atfedilebilecek özelliklerdir. Tam da bu nedenle, söz konusu özellikleri teknolojiyi özneye alarak kötüleyen temsiller, insanın kötücül yanlarına dair gerçeğin üstünü kapatmakta, teknolojiden ziyade kendinden korkma halini göstermektedir. Her ne kadar *Buğday* (2017) başta olmak üzere, filmlerde insanın gelinen noktadaki sorumluluğu üstü örtük olarak verilse de bu vurgu teknolojik yaratıların kötücüllüğündeki rolünden ziyade insan-yaratıcı sınırının aşımı özelinde yapılmakta, insanın “suçu”nun karşılığı, yaratıcı alanına girme edimine kapatılmaktadır.

Filmlerin anlatıları, özellikle insan-makine sınırının bulanıklaşması karşısında insanı yücelten anlatıları aynı zamanda “bizi biz yapan nedir?” sorusunun yanıtının aranişi olarak da yorumlanabilir. İnsanın varoluşunun zorunluluğunu oluşturan ve güvenlik hissinin yapıtaşları olan beden ve ruhun tehlike altında olduğu hissinin, bu çalışmadaki örneklerin nostaljik yönelimlerinin temellerinden birini oluşturduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla, “bizi biz yapan nedir?” sorusuna “öz”, “bellek”, “duygu” gibi kavramlar yoluyla yanıt vermeye çalışan filmlerin bu yanıtlarla vardığı geçmişe dönmeyi ve geleneksel olanı çağıran çözüm

önerisinin naif görünümlü fakat tehlikeli bir çaba olduğu düşünülmektedir. Naiftir, çünkü ilk bakışta yalnızca bildiği ve alıştığı değer ve gelenekleri kaybetmekten korkan birinin basit bir geçmişi çağırma isteği olarak görülebilir. Öte yandan tehlikelidir, çünkü kaybetmekten korkulan değer ve gelenekler, halihazırda beden üzerinden var olan eşitsizliklerin altında yatan nedenleri yeniden üretmektedir. Dolayısıyla filmlerin bu özcü yaklaşımı, bunların sözde sorunsallaştırdığı veyahut teknolojinin bir sonucu olarak gösterdiği ayrımcılığı ve soykırımı da yeniden üretmeye uygun bir ortam sağlamaktadır.

Bu nedenle, teknoloji unsurlarını, kendi kendini var eden korku nesnelere olarak görürken, insanı kendi türünün çektiği kitlesel acılara neden olan hata ve “defo”larından ayırarak mükemmelleştirmek, üstelik bu mükemmelleştirmeyle birlikte kendinde olan her türlü kusuru da işlevsel nesnelere bularak teknolojiye atfetmek bu kusurların nesiller boyu aktarımına neden olmaktadır. Bu durum, aynı zamanda Beneton’un belirttiği gibi, muhafazakarlığın, insanı toplumun nakleden bir unsuru olarak gören yaklaşımıyla paralellik göstermektedir. Buna göre insan atalarından dilini, törelerini ve bilgisinin esasını alır ve sırası geldiğinde, kendisi de bu mirası sonraki nesillere iletacaktır (1991, s. 103). Söz konusu filmler arasında *I am Mother* ve *Buğday*’da işlenen soykırım da bir insan mirası olarak teknoloji aracılığıyla aktarılmaktadır. Öte yandan, “doğal olan”ın aktarımı seçmecî biçimde yalnızca yaratma edimi, özcülük (*Buğday*, *Prometheus*, *Clone Returns Home*, *Ex Machina*) ya da annelik rolüne (*I am Mother*) ilişkin kabul gören değerlerden oluşan bir çerçeve içine sıkıştırılmaktadır. Sözde bu doğallık mirasını aktaran bir toplumsal bellek kesintiye uğradığı için kadim bilginin taşıyıcıları üzerinden insan yüceltilmekte ve teknoloji, bu kesintinin baş aktörü olarak yer almaktadır.

Geçmiş dolayısıyla bilinen yaşam deneyiminin çağırılması elbette her zaman muhafazakârlık anlamına gelmeyebileceği gibi bunun mutlaka dinî bir anlam içermesi de gerekmez. Ancak bu çalışma, nostaljinin kapitalizmle kuşatılan bir toplumda kendine nefes alanı açmak isteyenlerin bireysel mücadelesi olarak okunmasının iki kritik sonucu olduğunu öne sürmektedir. İlk olarak, bu türden bir

yaklaşım, önemli bir eleştiri alanını kapatmakta ve asıl sorumluyu “günahlarından sıyrarak”, teknolojinin olası istenmeyen sonuçlarını engelleme sorumluluğunu yok saymaktadır. Buna ek olarak, çoğu zaman kıyamet endişesi karşısında birleştirici bir maneviyata gereksinim olarak gerekçelendirilen nostalji, filmlerin anlatıları özelinde kayıp özneleri oluşturan ‘duygu’, ‘bellek’, ‘beden’ gibi kavramlara yapılan vurgular nedeniyle özcü bir yaklaşımı yeniden üretmektedir. Nostaljinin ilk tanımında yer alan “memleket toprağını hastalık derecesinde sevmek” (Boym, 2009, s. 28) halinin yerini bu filmlerde “insanı insan yapan” ve insanın yaratıcı karşısındaki yerini belirleyen toplumsal ve kültürel değerleri yitirme korkusunun aldığı görülmektedir. Duyguların eşlik ettiği anılar hatırlamayı kolaylaştırdığı için distopik kurguların çocuk, doğum, açlık, yok oluş gibi, duyguları harekete geçirecek öğeler kullanması ve bu öğeler üzerinden merhamet, korku gibi duyguları tetiklemesi de bu anlamda kurnazca bir girişimdir. Makinelerin duygu hissetmese de duygusuzluk ve duyguların taklidi gibi aşırılıklar arasında gidip gelebilmesi belki de Heyck’in ifade ettiği gibi, yakın gelecekte bilim kurgu filmlerinde insanın inanç, ölümlülük ve kutsal, aşkın olan bir varlığa bağlılık gibi unsurlar üzerinden tanımlanmasına yol açacak, insan tanımında bu unsurlara tutunulacaktır (2011, s. 245). 2000 sonrası bilim kurgu filmleri arasından seçilen bu filmler, bu durumun habercisi olarak görülebilir. Ancak burada önemli olan tanımlar ve korkular değil, teknolojik dönüşümler sonucunda insanın ne yapabileceği ve ne yapamayacağını belirlemesidir.

Giddens (1994, s. 36), riskle ilgili olarak Luhmann’ın (2000, s. 97) “Bir eylemde bulunmazsanız, herhangi bir şeyi riske atmıyorsunuz demektir” önermesine katılmadığını açıkça belirterek aksine eylemsizliğin genellikle riskli olduğunu dile getirir. Buna benzer bir görüşle, teknolojiye ilişkin gerçekçi risklerin olabildiği ölçüde belirlenip geleceğe yönelik endişelerin azaltılması için nostaljiyi olumlayan tersine bir eylem yerine, değişime yönelik bir eylemin merkezde olduğu bir anlayış geliştirmenin gerekli olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle toplum ancak etkin bir rol üstlenerek ve dönüşüme uyumlanarak risk potansiyellerini öngörülebilir ve kontrol edilebilir unsurlara dönüştürebilir. Bu da Harvey’nin deyimıyla “içinde yaşadığımız anın çatışmalı koşullarına ilişkin

yerleşik görme biçimlerini devirme ve bu koşulları aşma” (2010, s. 358) çabasına odaklanmayı gerektirmektedir. Korkulan durumlar, belirli düzenlemelere tabi olmadığı sürece paranoyadan ya da kendini gerçekleştiren kehanetlerden öteye gitmeyecektir. Bunun yerine, siborg figürünün özgürleştirici potansiyelini vurgulayan Haraway’ın şu sözleri belki de filmlerin sözde eleştirdiği soykırımların altında yatan “doğal” ve “kabul gören” tanımlarının yeniden yapılmasını ve teknolojiyi bu yönde yönetirken insanın kendi “kabul”lerini de sorgulamasını sağlayabilir: “*Siborg* tasavvuru; bedenlerimizi ve aletlerimizi, kendimizi onlar yardımıyla açıkladığımız ikilikler labirentinden bir çıkış yolu gösterebilir [...] *Siborg* tasavvuru, makineleri, kimlikleri, kategorileri, ilişkileri [...] hem kurmak hem de yok etmek demektir” (2006, s.74). Sınırları belirleyen ikiliklerden çıkılması, anlamı yalnızca “öz” üzerinden sabitleyen hiyerarşik ayrımların kırılmasını sağlayabilir. Antroposen çağının ihtiyacı belki de Braidotti’nin deyimiyile, “nostalji ile birlikte felsefi meta-söylemlerin idealleştirilmesi değil” (2013, s. 150), düşüncelerimizi deneyimlerimiz yoluyla değiştirip dönüştürmektir.

Sonuç olarak, bu çalışma, posthümanizmin de kapsayıcı ve çözümleyici potansiyelinden yola çıkarak, teknoloji korkusu yerine teknoloji eleştirisini odağa almak gerektiğini savunmaktadır. Nostalji ile örülü bir ütopya ya da sınırları çaresizlik duygusuyla yeniden kurmak değil, sınırsızlıkta bizleri nelerin rahatsız ettiğini merkeze alarak bunların etrafında çözüm mekanizmaları geliştirmek, “şimdi”de olan sorunları kapatmak yerine eleştiriye açabilir. Bu bağlamda, evreni en basit haliyle, birbiriyle ilişkili canlı ve cansız varlıklar topluluğu olarak düşündüğümüzde artık canlı-cansız ikiliği yerine “birbirleriyle ilişkili olmaları” durumu daha merkezî bir konumda yer almaktadır. Dünyanın bilinen tarihinde bugüne dek birden fazla kez kitlesel yok oluşun gerçekleştiği düşünülürse, insanların sonunu makinelerin getireceği düşüncesi hayli naif kalmaktadır. Asıl soru yok olup olmayacağı değil, yok olana kadar geçen sürede insanın teknolojiyle nasıl ilişkileneceği ve toplumsal ve kültürel değişimlerle birlikte ne tür bir dünyayı paylaşacaklarıdır. Bu değişim ise insanın kendini nerede konumlandıracağıyla başlar.

Bu çalışma, genetiđi deđiştirilmiř tohumlar ya da önyargıları devam ettirecek mekanik bir hesaplamaya sahip siborglar gibi korku unsurlarının yaratıcısının insan olduđunu kabul etmekle bařlayan ve ardından bunu tüm ekolojiyi eřitlikçi bir evrende buluřturmaya yönelik politikalara dönüřtüren pratiklerin geliřtirilmesi gerektiđini savunmaktadır. Dolayısıyla, deđiřimin kaçınılmaz olduđu bir durumda bu deđiřim üzerinden bir korku yaratarak bunu “dođaya ve geleneklere dönüř” adı altında muhafazakâr, iřlevsel bir araç olarak kullanmak yerine, deđiřimin gözetim mekanizmaları, ayrımcılık, homofobik söylemler etrafında sorunsallařtırılmasının eřitlikçi ve özgürlükçü çözümlere alan açacađını söylemektedir.



## KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1994). *Türk Sineması Üzerine Yazılar*. İmge Kitabevi.
- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. Alan Yayıncılık.
- Ahmed, S. (2017). *Duyguların Kültürel Politikası* (S. Komut, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Akşit, O. (2012). *Bilim Kurgu Sinemasında Tekno- Kültürün İnşası*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aldiss, B. ve Wingrove, D. (1988). *D. Trillion Year Spree*. Paladin Grafton Books.
- Allcott, H. & Gentzkow, M. (2017). Social media and fake news in the 2016 election. *Journal of Economic Perspectives*, 31(2), 211-236. <https://doi.org/10.1257/jep.31.2.211>.
- Alpay, Y. (2019). Posthümanizmin Soykütüğü ve Gelecek Projeksiyonu. *Varlık*, 1336, 7-12.
- Archer, M. S. (2019). Bodies, persons and human enhancement: Why these distinctions matter. I. Al-Amoudi & J. Morgan (Der.), *Realist Responses to Post-Human Society: Ex Machina* içinde (s. 10-31). Routledge.
- Aron, R. (2014). *Sosyolojik Düşüncenin Evreleri* (K. Alemdar, Çev.). Kırmızı.
- Baker, U. (2006). Muhafazakârlık Kisvesi. A. Çiğdem (Der.), *Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce: Muhafazakârlık*, 5 içinde (s.100-104). İletişim Yayınları.
- Bakkeli, N. Z. (2023). Predicting COVID-19 exposure risk perception using machine learning. *BMC Public Health*, 23(1377). <https://doi.org/10.1186/s12889-023-16236-z>.
- Balsamo, A. (1995). *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Duke University Press Books.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-kurgu* (İ. Bülbüloğlu, Çev.). Dost Kitabevi.
- Baudrillard, J. (2005). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği* (O. Adanır, Çev.) Doğu Batı Yayınları.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Ankara: Doğu Batı.

- Baudrillard, J. (2016). *Simgesel Değiş Tokuş ve Ölüm* (O. Adanır, Çev.). Boğaziçi Üniversitesi Yayınları.
- Bauman, Z. (2017). *Akışkan Modernite* (S. O. Çavuş, Çev.). Can Yayınları.
- Baumann, Z. (2018). *Retrotopya* (A. Karatay, Çev.). Sel.
- Baykan, T. S. (2012). Hollywood bilimkurgusunda makine, beden eğitimi teknofobi. *Sinecine*, 3(1), 55-73.
- Beauchamp, G. (1986). Technology in the Dystopian Novel. *MFS Modern Fiction Studies*, 32(1), 53–63. doi:10.1353/mfs.0.1315.
- Beck, U. (1992). *Risk Society: Towards a New Modernity*. Sage Publications.
- Beck, U. (2000). Risk Society Revisited: Theory Politics and Research Programmes. B. Adam, U. Beck ve J. V. Loon (Der.), *The Risk Society and Beyond: Critical Issues for Social Theory* içinde (s. 211-229). Sage Publications.
- Belge, M. (2006). Muhafazakârlık Üzerine. (A. Çiğdem, Der.), *Modern Türkiye'de Siyasi Düşünce: Muhafazakârlık*, 5 içinde (s. 92–100). İletişim Yayınları.
- Beneton, P. (1991). *Muhafazakârlık*. İletişim Yayınları Cep Üniversitesi Dizisi.
- Bennet, A. (2013). *Kültür ve Gündelik Hayat* (N. Tokdoğan, B. Şenel, U. Y. Kaya, Çev.). Phoneix.
- Beriş, H. E. (2010). Nostalji, Muhafazakârlık ve Türkiye. *Muhafazakâr Düşünce Dergisi*, 7(25–26), 47–74.
- Berman, M. (2016). *Katı Olan Her Şey Buharlaşıyor*. İletişim.
- Best, S. ve Kellner, D. (2011). *Postmodern Teori* (M. Küçük, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Bierstedt, R. (2006). 18.Yüzyılda Sosyolojik Düşünce (U. Kocabaşoğlu, Çev.), T. Bottomore, R. Nisbet (Eds.), M. Tuncay & A. Uğur (Haz.), *Sosyolojik Çözümlemenin Tarihi–I* içinde (s. 17-50). Kırmızı.
- Bilgin, N. (2003). *Sosyal Psikoloji Sözlüğü*. Bağlam Yayıncılık.
- Birler, Ö. (2015). Muhafazakârlık. G. Atılğan & E. A. Aytekin (Haz.), *Siyaset Bilimi: Kavramlar, İdeolojiler, Disiplinler Arası İlişkiler* içinde (s. 315–328). Yordam Kitap.

Black, J. (2020). 'I Am (big) M(Other)': Lacan's big Other and the Role of Cynicism in Grant Sputore's *I am Mother*. *Free Associations: Psychoanalysis and Culture, Media, Groups, Politics*, 80, 121–131.

Bohannon, C., DeCostanzo, A., Requarth, T., Dawesar, A., Falkner, A., Firestein, S., Jung, C., North, A., Riederer, R., Tingley, K. ve Wayne, G. (2009). Science Goes Hollywood. *Science*, 326(5958), 1348–1349. doi:10.1126/SCIENCE.1184536.

Bolter, J. D. (2016). *Posthumanism*. K. B. Jensen & R. T. Craig, J. D. Pooley ve E. W. Rothenbuhler (Haz.), *The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy* içinde (s. 1-8). John Wiley & Sons, Inc. doi: 10.1002/9781118766804.wbiect220.

Booker, M. K. (2012). Ütopya, distopya, toplumsal eleştiri. *Notos*, 36, 35-46.

Bora, T. ve Onaran, B. (2006). Nostalji ve Muhafazakârlık – Mazi Cenneti. *Modern Türkiye'de siyasi düşünce: Muhafazakârlık*, (ss. 234-260). İletişim.

Bordwell, D., Thompson, K. ve Smith, J. (2016). *Film Art: An Introduction* (11. Baskı). McGraw–Hill Education.

Borlandi, M. ve Boudon, R. (2011). *Sosyolojik Düşünce Sözlüğü* (B. Arıbaş, Çev.). İletişim Yayınları.

Bostrom, N. (2002). Existential risks: analyzing human extinction scenarios and related hazards. *Journal of Evolution and Technology*, 9. <http://jetpress.org/volume9/risks.html>.

Bostrom, N. (2015, Mart). What happens when our computers get smarter than we are? [Video]. *TED Talks*. ([https://www.ted.com/talks/nick\\_bostrom\\_what\\_happens\\_when\\_our\\_computers\\_get\\_smarter\\_than\\_we\\_are/transcript?language=tr&subtitle=tr](https://www.ted.com/talks/nick_bostrom_what_happens_when_our_computers_get_smarter_than_we_are/transcript?language=tr&subtitle=tr)) [Erişim tarihi: 10.10.2023].

Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.

Boym, S. (2007). Nostalgia and Its Discontents. *The Hedgehog Review* <https://hedgehogreview.com/issues/the-uses-of-the-past/articles/nostalgia-and-its-discontents>. [Erişim tarihi: 01.03.2023].

Boym, S. (2009). *Nostaljinin Geleceği* (F. B. Aydar, Çev.). Metis Yayınları.

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

Braidotti, R. (2021). *İnsan Sonrası* (Ö. Karakaş, Çev.). Kolektif.

- Brey, P. (2003). Theorizing Modernity and Technology. Thomas J. Misa, Philip Brey ve Andrew Feenberg (Der.), *Modernity and Technology* içinde (s. 33-71). MIT Press.
- Kawin. B. F. (2013). *Selected Film Essays and Interviews*. W. W. Dixon & G.A. Foster (Ed.). Anthem Press.
- Butler, A. (2011). *Film Çalışmaları (A. Toprak, Çev.)*. Kalkedon.
- Butler, J. (2014). *Cinsiyet Belası Feminizm ve Kimliğin Alt Üst Edilmesi (B. Ertür, Çev.)*. Metis Yayınları.
- Büyükdüvenci, S. ve Öztürk, S. R. (2014). *Postmodernizm ve Sinema*. Dipnot Yayınları.
- Callinicos, C. (2015). *Toplum Kuramı: Tarihsel Bir Bakış (Y. Tezgiden, Çev.)*. İletişim Yayınları.
- Carruthers, P. (2019). *Human and Animal Minds: The Consciousness Questions Laid to Rest*. Oxford University Press.
- Cassini, B. (2018). *Nostalji (S. Kıvrak, Çev.)*. Kolektif.
- Cassirer, E. (2007). Aydınlanma Çağının Düşünme Biçimi (D. Özlem, Çev.). *Doğu Batı*, Sayı: 11, ss. 37–49.
- Castells, M. (2004). Informationalism, Networks, and The Network Society: A Theoretical Blueprint. M. Castells ve G. Cardoso (Der.), *The Network Society* içinde (s. 3–45). Edward Elgar Publishing.
- Cevizci, A. (2005). *Felsefe Sözlüğü*. Paradigma.
- Chen, R.J., Wang, J.J., Williamson, D.F.K. vd. (2023). Algorithmic fairness in artificial intelligence for medicine and healthcare. *Nature Biomedical Engineering*, 7, 719–742. <https://doi.org/10.1038/s41551-023-01056-8>.
- Clarke, R. ve Knake, R. K. (2010). *Cyber War: The Next Threat to National Security and What to Do About It*. HarperCollins.
- Clewell, T. (2004). Mourning beyond melancholia: Freud's psychoanalysis of loss. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 52(1), 43–67.
- Cook, P. (2005). *Screening the Past*. Routledge.
- Cornea, C. (2007). *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburgh University Press.

Couldry, N. ve Mejias, U. (2019a). *The Costs of Connection: How Data Is Colonizing Human Life and Appropriating it for Capitalism?* Stanford University Press.

Couldry, N., & Mejias, U. A. (2019b). Data Colonialism: Rethinking Big Data's Relation to the Contemporary Subject. *Television & New Media*, 20(4), 336–349. <https://doi.org/10.1177/1527476418796632>.

Cowan, D. E. (2011). Millennium, apocalypse, and American popular culture. C. Wessinger (Ed.) *The Oxford Handbook of Millennialism içinde* (s. 611–627). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780195301052.003.0031>.

Çelik, S. (2022). Türk Korku Sinemasında Muhafazakâr İzlekler. *Sinecine: Sinema Araştırmaları Dergisi*, 13(2), 319–361. DOI: 10.32001/sinecine.1097404.

Çiğdem, A. (2017a). *Aydınlanma Düşüncesi*. Dedalus Yayınları.

Çiğdem, A. (2017b). *Bir İmkân Olarak Modernite*. İletişim Yayınları.

Çüçen, K. (2017). *Bilim Felsefesine Giriş*. Sentez Yayınları.

Dalyan, M. F. ve Gökçen, N. (2022). (De)Humanized Androids as Monsters in Garland's *Ex Machina*. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20(2), 169–183. doi: 10.18026/cbayarsos.1055179.

DaSilva, F. B. and Faught, J. (1982). Nostalgia: A Sphere and Process of Contemporary Ideology. *Qualitative Sociology*, 5(1), 47–61.

Davis, F. (1977). Nostalgia, Identity and The Current Nostalgia Wave. *The Journal of Popular Culture*, 11(2), 414–424.

Davis, F. (1979). *Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia*. Free Press.

De Lara, A., García Avilés, J. A. ve Revuelta, G. (2017). Online video on climate change: a comparison between television and web formats. *Journal of Science Communication*, 16(1), 1–32. doi:10.22323/2.16010204.

De Mul, J. (2008). *Sibermekânda Macera Dolu Bir Yolculuk* (A. Özdamar, Çev.). Kitap Yayınları.

Del Rey, L. (1979). *The World of Science Fiction, 1926–1976: The History of a Subculture*. 1st Ballantine Books ed. Ballantine Books.

Demirtaş, M. B. (2018). Nefes mi Buğday mı? *Sekans*, e9, 5–21.

Derrida, J. (1982). *Margins of Philosophy* (A. Bass, Çev.). Harvester Press.

- Diken, B. ve Lausten, C. B. (2010). *Filmlerle Sosyoloji* (S. Ertekin, Çev.) Metis Yayınları.
- Di Minico, E. (2017). Ex-machina and the feminine body through human and posthuman dystopia. *Ekphrasis*, 17(1), 67–84.
- Dinello, D. (2005). *Technophobia! Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. University of Texas Press.
- Doherty, T. (2012). [Review of *Prometheus*, by R. Scott, D. Giler, W. Hill, J. Spaihts, & D. Lindelof]. *Cinéaste*, 37(4), 53–55.
- Durkheim, E. (1952). *Suicide* (Ö. Ozankaya, Çev.). Türk Tarih Kurumu.
- Eagleton, T. (2011). *Postmodernizmin Yanılsamaları*. (M. Küçük, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J. ve Rawle, S. (2012). *Film Dili* (S. Aytaç, Çev.) Literatür Yayınları.
- Ellul, J. (1964). *The Technological Society* (J. Wilkinson, Çev.). Vintage Books.
- Elsaesser, T. (2002). *Studying Contemporary American Film*. Oxford University Press.
- Erdoğan, İ. (2012). *Pozitivist Metodoloji ve Ötesi: Araştırma Tasarımları Niteliksel ve İstatistiksel Yöntemler*. Erk Yayınları.
- Erkılıç, H. (2003). *Türk sinemasının ekonomik yapısı ve bu yapının sinemamıza etkileri*. Sanatta Yeterlilik Tezi. Mimar Sinan Üniversitesi.
- Fahlenbrach, K. (2014). Utopia and dystopia in science fiction films around 1968. T. S. Brown, A. Lison (Der.), *The Global Sixties in Sound and Vision: Media, Counterculture, Revolt* içinde. Palgrave Macmillan.
- Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. Bloomsbury Academic.
- Fhlainn, S.N. (2019). *Postmodern Vampires: Film, Fiction, and Popular Culture*. Palgrave Macmillan.
- Fischer, R.B. (1971). *Science, Man, and Society*. W.B. Saunders Company.
- Flanagan, M. (2018, Haziran 16). The rise of the "Automacene": How robots will define the next epoch in human history? *Salon*. <https://www.salon.com/2018/06/16/the-rise-of-the-automacene-how-robots-will-define-the-next-epoch-in-human-history/>. Erişim Tarihi: 05.06.2023

- Foot, P (1978). The Problem of Abortion and the Doctrine of the Double Effect. P. Foot (Der.), *Virtues and Vices* içinde (s. 19–32). University of California Press.
- Foucault, M. (2005). *The Order of Things*. Taylor and Francis.
- Freud, S. (1917). Mourning and melancholia. *Standard Edition*, 14:243–258.
- Furedi, F. (2017). *Korku Kültürü: Risk Almanın Riskleri* (B. Yıldırım, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (1994). *Modernliğin Sonuçları* (Ersin Kuşdil, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (2002). *Runaway world: How globalisation is reshaping our lives*. Profile Books.
- Giddens, A. (2010). *Modernite ve Bireysel–Kimlik Geç Modern Çağda Benlik ve Toplum*. Say Yayınları.
- Giddens, A. (2016). *Kapitalizm ve Modern Sosyal Teori*. İletişim
- Glassy, M. (2001). *The Biology of Science Fiction Cinema*. McFarland.
- Graham, E. (2021). Sekülerötesi İmgelemde İnsanötesinin Tezahürü. *Pasajlar* 7, 49–71.
- Grant, B.K. (2007). Sensuous Elaboration: Reason and the Visible in the Science Fiction Film. S. Redmond (Ed). İçinde, *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader* (ss. 17–23). New York: Wallflower Press.
- Gregory, A. (1777). *Comparative View of the State and Faculties of Man with those of the Animal World* (7th ed.), (ss. 164-66). Londra: printed for J. Dodsley.
- Güler, E. Z. (2014). Muhafazakârlık. H. B. Örs (Ed.), *19. Yüzyıldan 20. Yüzyıla Modern Siyasal İdeolojiler* (ss. 115–162). İstanbul Bilgi Üniversitesi.
- Güney, K. M. (2007). Sinik Aklın Eleştirisinden ‘Siborg Manifestosu’na: 21. Yüzyıl İçin Siyaset Arayışları. K. M. Güney (Ed.), *Başka Dünyalar Mümkün: Bilim kurgu, Siberpunk ve Siyaset* içinde. Varlık Yayınları.
- Güney, A. (2012). Yeni Muhafazakârlık ve 1990’ların Türk Sineması. *Toplum ve Demokrasi*, 6 (13–14), Ocak–Aralık, s. 111–128.
- Halbwachs, M. (1992 [1925]). The Social Frameworks of Memory. Coser L. A. (Der.), *On Collective Memory* içinde (s. 34-188). The University of Chicago Press.

- Hammond, E. (2018). Alex Garland's *Ex Machina* or The Modern Epimetheus. B. E. Stevens, J. Weiner ve B.M. Rogers (Eds.), *Frankenstein and Its Classics* içinde (s. 190–205). London and New York: Bloomsbury Academic.
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu* (O. Akınhay, Çev.). Agora Yayınları.
- Haraway, D. (2010). *Başka Yer*. Metis Yayınları.
- Harvey, D. (2010). *Postmodernliğin Durumu* (S. Savran, Çev.). Metis Yayıncılık
- Haslam, N. (2006). Dehumanization: An Integrative Review. *Personality and Social Psychology Review*, 10(3), 252–264. doi:10.1207/s15327957pspr1003\_4
- Haslam, N. ve Loughnan, S. (2014). Dehumanization and Infrahumanization. *Annual Review of Psychology*, 65(1), 399–423. doi:10.1146/annurev-psych-010213-115045
- Hassan, I. (1977). *Prometheus* as the Performer: Toward a Posthumanist Culture? *The Georgia Review*, 31(4), 830–850.
- Hayles, N. K. (1999) *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Heyck, H. (2011). Embodiment, Emotion, and Moral Experiences: The Human and the Machine in Film. D.L Ferro ve E.G Swedin, (Der.), *Science Fiction and Computing, Essays on Interlinked Domains* içinde (s. 230–248). McFarland & Company.
- Huang, H. (2017). *Distinguishing Pattern of Utopia And Dystopia, East and West*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. University of South Florida.
- Hughes, R. (2013). The Ends of the Earth: Nature, Narrative, and Identity in Dystopian Film. *Critical Survey*. 25 (2), 22–39.
- Hunt, R.E. ve Marland, J. (2012). *Film Dili*. Literatür Yayınları.
- Illich, I. ve Sanders, B. (2015). *ABC: Aklın Modernleşmesi* (İ. Avcı ve Ü. Şahin, Çev.). Yeni İnsan Yayınevi.
- Iyengar, S. ve Massey, D. S. (2019). Scientific communication in a post-truth society. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 116(16), 7656–7661. <https://doi.org/10.1073/pnas.1805868115>



- Jackson, H. S. (2022). *Ex Machina: Testing Machines for Consciousness and Socio-Relational Machine Ethics*. *Journal of Science Fiction and Philosophy*, 5: 1–17.
- Jameson, F (1997). The Nostalgia Mode and Nostalgia for the Present. P. Brooker ve W. Brooker (Der.), *Postmodern After-Images, A Reader in Film, Television and Media* içinde (ss. 23–35). Arnold.
- Jameson, F. (2005). The Alien Body. *Archaeologies of the Future* içinde (s. 119–141). Verso Books.
- Jameson, F. (2011). *Postmodernizm ya da Geç Kapitalizmin Kültürel Mantığı* (N. Plümer ve A. Gölcü, Çev.). Nirengi Kitap.
- Johnson-Laird, P. N. ve Oatley, K. (1989). The language of emotions: An analysis of semantic field. *Cognition and Emotion*, 3, 81–123.
- Kaminsky, I. (2021). Do robots dream of escaping? Narrativity and ethics in Alex Garland's *Ex-Machina* and Luke Scott's *Morgan*. *AI & Society*, 36:349–359.
- Kammen, M. (1991). *Mystic Chords of Memory: The Transformation of Tradition in American Culture*. Vintage Books.
- Karadoğan, A. (2005) Postmodern Sinema mı Film mi? *İletişim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 133–160.
- Kartal, N. T. (2018). *Türkiye’de Sembolik Siyasetin Duygusal Haznesi: Yeni Osmanlıcı Anlatının Duygusal Tezahürleri*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Hacettepe Üniversitesi İletişim Bilimleri Anabilim Dalı.
- Kayhan, A. (2007). Aydınlanma ve Jean-Jacques Rousseau. *Doğu Batı*, 11, s. 57–68.
- Kensinger, Elizabeth A., and Sarah M. Kark. (2018). “Emotion and Memory.” E. Phelps, L. Davachi ve J. T. Wixted (Der.), *Stevens’ Handbook of Experimental Psychology and Cognitive Neuroscience: Volume 1, Learning and Memory*, (4. Baskı) içinde (s. 1–26). Wiley.
- Kırel, S. (2011). Sinemada Tür Kavramı ve Popüler Türleri Anlamak Üzerine Bir Yol Haritası Denemesi. M. İri (Der.), *Sinema Araştırmaları: Kuramlar, Kavramlar, Yaklaşımlar* (2. Baskı) içinde (s. 243–286). Derin Yayınları.
- King, G. ve Krzywinska, T. (2000). *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*. Wallflower Press.

- Kirby, D.A. (2014). Science and technology in film: themes and representations, M. Bucchi & B. Trench (Der.), *Handbook of Public Communication of Science and Technology*, (İkinci Baskı) içinde (s. 97–112), s. Routledge.
- Knight, D. ve McKnight, G. (2008). What Is It to Be Human? Blade Runner and Dark City. S. M. Sanders (Der.), *The Philosophy of Science Fiction Film* içinde (s. 21-38). The University Press of Kentucky.
- Koçak, M. İ. ve Aydın, E. (2017). Türkiye’de Bilim Kurgu: Yeniden Çeviri ve Yeniden Basım Yoluyla Varlığını Sürdüren Bir Tür. *Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 4(1), 31–42.
- Kolker, R. P. (1999). *Yalnızlık Sineması* (E. Yılmaz, Çev.). Öteki Yayınevi.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay of Abjection*. (L.S. Roudiez, Çev). Columbia University Press.
- Krutnik, F. (2001). *In a Lonely Street: Film Noir, Genre, Masculinity*. Taylor & Francis e–Library.
- Kuhn, A. (Ed.) (1990). *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. Routledge.
- Lasch, C. (1991). *True and Only Heaven: Progress and Its Critics*. W. W. Norton & Company.
- Levitas, R. (2000). Discourses of Risk and Utopia. Adam, B., Beck, U., Loon J.V. (Der.), *The Risk Society and Beyond: Critical Issues for Social Theory* içinde (s. 198–210). Sage Publications.
- Loon, J.V. (2000). Virtual Risks in an Age of Cybernetic Reproduction Adam, B., Beck, U., Loon J.V. (Der.), *The Risk Society and Beyond: Critical Issues for Social Theory* içinde (s. 165–182). Sage Publications.
- Lotman, Y. M. (1999). Sinema Estetiğinin Sorunları (O Özügül, Çev.). Öteki.
- Löwenthal, D. (1975). Past time present place: Landscape and memory. *Geographical Review*, 65(1), 1–36.
- Luhmann, N. (2000). Familiarity, confidence, trust: Problems and alternatives. G. Diego (Ed.), *Trust: Making and Breaking Cooperative Relations* içinde (s. 94–107). Oxford: Wiley–Basil Blackwell.
- Lyotard, J.F. (1997). *Postmodern Durum* (A. Çiğdem, Çev.). Vadi Yayınları
- Magerstädt, S. (2014). *Body, Soul and Cyberspace in Contemporary Science Fiction Cinema*. Palgrave Macmillan

- Maio, G. (2006). Cloning in the media and popular culture. An analysis of German documentaries reveals beliefs and prejudices that are common elsewhere. *EMBO Reports*, 7(3), 241–5.
- Mair, J. (2002). Rewriting the ‘American Dream’: Postmodernism and Otherness in *Independence Day*. Z. Sardar ve Z. Cubitt. (Der.), *Aliens R Us: The Other in Science Fiction Cinema London* içinde (s. 34–50). Pluto Press.
- Malpas, S. (2003). *Jean–François Lyotard*. Routledge.
- Mamati, F. M. (2015). Bilimkurgu sinemasi ve mimarlik üzerinden hayal gücünün izlerini aramak, *Doğu Batı*, 73, s. 97–134.
- Marshall, G. (2005). *Sosyoloji Sözlüğü* (O. Akınhay, D. Kömürcü, Çev.), Bilim ve Sanat Yayınları.
- Mathias, C., Monteiro, M. I. ve Ramos, P. P. (2021). Monster As Can Be: O Gótico Contemporâneo Em *I am Mother*. *Ilha Do Desterro a Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, 1(74). <https://doi.org/10.5007/2175–8026.2021.e75983>
- McAdams, D. ve McLean, K. (2013). Narrative Identity. *Current Directions in Psychological Science*, 22: 233–238.
- McClure, P. K. (2018). “You’re Fired,” Says the Robot. *Social Science Computer Review*, 36(2), 139–156. <https://doi.org/10.1177/0894439317698637>
- McLuhan, M (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. University of Toronto Press.
- McWilliam, D. (2015). Beyond the Mountains of Madness: Lovecraftian Cosmic Horror and Posthuman Creationism in Ridley Scott’s “*Prometheus*” (2012). *Journal of the Fantastic in the Arts*, 26(3 (94)), 531–545. <http://www.jstor.org/stable/26321174>
- Meeker, M. (2019). *2019 Internet Trends Report*. <https://www.bondcap.com/report/itr19/> Erişim: 03.10.2023.
- Menheim, K. (2002). *İdeoloji ve Ütopya* (M. Okyayuz, Çev.). Epos yayınları
- Mert, N. (1997). Sağ–Sol Siyaset Ayırımı ve Yeni Muhafazakarlık. *Toplumbilim*, 7: 55–61.
- Miller, V. (2020). *Understanding Digital Culture*. Sage.

Mori, M., MacDorman, K. ve Kageki, N. (2012). The Uncanny Valley [From the Field]. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 98–100. doi:10.1109/mra.2012.2192811

Morson, G.S. (1981). *The Boundaries of Genre: Dostoevsky's Diary of a Writer and the Tradition of Literary Utopia*. Austin: University of Texas Press

Narlı, M. (2013). Romanlar ve taşralar: Türk romanında taşra algıları üzerine bir değerlendirme. *Bilig*, 64, 285–316.

Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Routledge.

Oatman–Stanfor, H. (2015). Don't Panic: Why Technophobes Have Been Getting It Wrong Since Gutenberg?. *Collectors Weekly*. <https://www.collectorsweekly.com/articles/why-technophobes-have-been-getting-it-wrong-since-gutenberg/> Erişim: 02.05.2022.

O'Callaghan, D., Greene, D., Conway, M., Carthy, J. ve Cunningham, P. (2015). Down the (White) Rabbit Hole: The Extreme Right and Online Recommender Systems. *Social Science Computer Review*, 33(4), 459–478. doi: 10.1177/0894439314555329

O'Riordan, K. (2008). 'Human cloning in film: horror, ambivalence, hope'. *Science as Culture*, 17: 145–162.

Oğuzhan, Ö. (2015). Bilimkurgu Sineması ve İlerleme İdeali: Di Lampedusa Stratejisini Yeniden Düşünmek, *Doğu Batı*, 73: 9–35.

Oliete-Aldea, E. (2012). Fear and nostalgia in times of crisis: The paradoxes of globalization in Oliver Stone's *Money Never Sleeps* (2010). *Culture Unbound* 4(2), 347–366. doi:10.3384/cu.2000.1525.124347.

Oliver, K. (2001). *Witnessing*. University of Minnesota Press.

Olson, E. (2009). Personal Identity. S. Schneider (Der.), *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence* içinde (s. 67–90). Blackwell Publishing.

Osiceanu, M.–E (2015). Psychological Implications of Modern Technologies: "Technofobia" versus "Technophilia". *Procedia–Social and Behavioral Sciences*, 180, 1137–1144.

Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilim Kurgu ve Korku Sineması*. İnkılap Yayınları.

Over, H. (2020). Seven Challenges for the Dehumanization Hypothesis. *Perspectives on Psychological Science*, 16(1), 3–13. doi:10.1177/1745691620902133

Özçınar, M. (2019). Semih Kaplanoğlu sinemasında hakikat arayışının *Buğday* filmi üzerinden okunması. *Nosyon: Uluslararası Toplum ve Kültür Çalışmaları Dergisi*, 3, 37–49.

Özdemirci, E. G. (2012). Ortak Bellek ve Sinema: 1990 Sonrası Fransız ve Amerikan Sinemasında 68 Kuşağı Nostaljisi. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.

Özer, Y. (2013). *Sinemasal Anlamanın Oluşumunda Mekânın Etkisi ve 2000 Sonrası Türk Sinemasında Mekân Kullanımı*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı.

Özön, N. (1968). *Türk Sineması Kronolojisi (1895-1966)*. Bilgi Yayınevi

Paavola, J., Helo, T., Jalonen, H., Sartonen, M., & Huhtinen, A. (2016). Understanding the Trolling Phenomenon: The Automated Detection of Bots and Cyborgs in the Social Media. *Journal of Information Warfare*, 15(4), 100–111.

Palmer, R. B. (2008). Imagining the Future, Contemplating the Past: the Screen Visions of 1984, *The Philosophy of Science Fiction Film*. S. M. Sanders (Ed.) içinde (s. 171–190). UP of Kentucky.

Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: What the Internet is Hiding From You?* The Penguin Press.

Pekşen, S. (2021). Of gods and men: Monsters in Mary Shelley's *Frankenstein* and Ridley Scott's *Prometheus*. *Philologica Canariensia* 27, 115–129. <https://doi.org/10.20420/Phil.Can.2021.378>.

Phelps, E. A. ve Hofmann, S. G. (2019). Memory Editing from Science Fiction to Clinical Practice. *Nature* 572 (7767), 43–50.

Possamai, A., Possamai-Inesedy, A. (2014). Cultural Framing of Risk and Religion within Science Fiction Narratives. *Journal for the Academic Study of Religion*, 27 (1), s. 94–113. DOI 10.1558/jasr.v27i1.94.

Prior, L. (1997). Actuarial Visions of Death: Life, Death and Chance in the Modern World. *The Changing Face of Death*, 177–193. doi:10.1007/978-1-349-25300-5\_13

- Ramji, R. (2019). *I am Mother*. *Journal of Religion & Film*, 23:1, Article 30.
- Readings, B. (1991). *Introducing Lyotard*. Routledge.
- Rieger, B. (2017). Consumed Nostalgia: Memory in the Age of Fast Capitalism. *Journal of American History*, 103(4), 1098–1099. doi:10.1093/jahist/jaw601
- Ritzer, G. ve Goodman, D. J. (2003) "Agency–Structure Integration", G. Ritzer ve D. J. Goodman (Der.), *Sociological Theory* içinde (s. 508–537). Mac Graw Hill.
- Robertson, R. (1990). 'After Nostalgia? Wilful Nostalgia and the Phases of Globalization', B.S. Turner (Der.), *Theories of Modernity and Postmodernity* içinde (s. 45-61). Sage Publications.
- Roloff, B. ve Seeblen, G. (1995). *Ütopik Sinema: Bilim Kurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi* (V. Atayman, Çev.). Alan Yayıncılık.
- Rosen, J. (2013). The Supreme Court and the Future of Privacy. *Harvard Law Review*, 126(8): 2045–2099.
- Ryan, M. ve Kellner D. (2010). *Politik Kamera: Çağdaş Hollywood Sinemasının İdeolojisi ve Politikası* (E. Özsayar, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Rymarczuk, R (2016). Same Old Story: On Non–Use and Resistance to the Telephone and Social Media. *Technology in Society*, 45, 40–47.
- Salmose, N. (2019). Nostalgia Makes Us All Tick: A Special Issue on Contemporary Nostalgia. *Humanities*, 8(3), 144. doi:10.3390/h8030144
- Sanders, S. (2008). *The Philosophy of Science Fiction Film*. The University Press of Kentucky.
- Sargent, L. T. (2010). *Utopianism: A Very Short Introduction*. Oxford University Press Inc.
- Satır, M. E. (2023). Yeni Türk Sinemasında Taşra Nostaljisi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (61), 1–19. <https://doi.org/10.47998/ikad.1129448>.
- Schelde, P. (1993). *Androids, humanoids, and other science fiction monsters: Science and soul in science fiction films*. New York University Press.
- Scognamillo, G. (1998). *Türk Sinema Tarihi*. Kabalıcı Yayınevi.
- Scognamillo, G. Demirhan, M. (1999). *Fantastik Türk Sineması*. Kabalıcı Yayınevi.

- Scott, J. W. (2010). Toplumsal Cinsiyet: Faydalı Bir Tarihsel Analiz Kategorisi. *Kültür ve Siyasette Feminist Yaklaşımlar*, 12, 112–138.
- Sedikides, C., Wildschut, T. ve Baden, D. (2004). Nostalgia: Conceptual Issues and Existential Functions. J. Greenberg, S. L. Koole, & T. Pyszczynski (Der.), *Handbook of Experimental Existential Psychology* içinde (s. 200–214). The Guilford Press.
- Sevinç, Z. (2014). 2000 Sonrası Yeni Türk Sineması Üzerine Yapısal Bir İnceleme. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (40), 97–118.
- Shinwari Z.K., Tanveer F, Khalil A.T. (2018). Ethical Issues Regarding CRISPR Mediated Genome Editing. *Current Issues in Molecular Biology*, 26:103–110. doi: 10.21775/cimb.026.103. Epub 2017 Sep 7. PMID: 28879860.
- Skoble, A.J. (2008). Technology and Ethics in The Day the Earth Stood Still Steven Sanders (Der.), *The Philosophy of Science Fiction Film* içinde (ss. 91-102). University Press of Kentucky.
- Slattery, M. (2008). *Sosyolojide Temel Fikirler*. Ü. Tatlıcan, G. Demiriz (Der.). Sentez Yayıncılık.
- Sloterdijk, P. (2001). Critique of Cynical Reason. *Theory and History of Literature*, Volume 40 (M. Eldred, Çev.) University of Minnesota Press.
- Smith, J. S. (1998). The Strange History of the Decade: Modernity, Nostalgia, and the Perils of Periodization. *Journal of Social History*, 32(2), 263–285.
- Sobchack, V. (1980). *The Limits of Infinity: The American Science Fiction Film*. A. S. Barnes.
- Sobchack, V. (2007). Images of Wonder: The Look of Science Fiction. S. Redmond (Der.), *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader* içinde (s. 4–10).
- Sprengler, C. (2009). *Screening nostalgia: Populuxe props and technicolor aesthetics in contemporary American film*. Berghahn Books
- Stacey, J (1993). Textual Obsessions: Methodology, History and Researching Female Spectatorship. *Screen*, 34(3), 260–274.
- Stacey, J. (2010). *The Cinematic Life of the Gene*. Duke University Press.
- Starobinski, J. ve Kemp, W. S. (1966). The Idea of Nostalgia. *Diogenes*, 14(54), 81–103. doi:10.1177/039219216601405405

- Stauth G. ve Turner, B. S. (2000). Nostalji, postmodernizm ve kitle kültürü eleştirisi (M. Küçük, Çev.), *Modernite Versus Postmodernite* içinde (s. 405–424). Vadi Yayınları.
- Stauth G. ve Turner, B. S. (2005). *Nietzsche'nin Dansı* (M. Küçük, Çev.). Bilim ve Sanat.
- Sturken, M. (1997). Reenactment, Fantasy and the Paranoia of History: Oliver Stone's Docudramas. *History and Theory*, 36(4), 64–79.
- Suner, A. (2006). *Hayalet Ev Türk Sinemasında Aidiyet Kimlik ve Bellek*. Metis Yayınları.
- Sunstein, C. R. (2007). *#Republic: Divided Democracy in the Age of Social Media*. Princeton University Press.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction*. Yale University Press.
- Süalp, T.A. ve Güneş, A. (2010). *Taşrada Var Bir Zaman*. Çitlembik.
- Swingewood, A. (1998) *Sosyolojik Düşüncenin Kısa Tarihi* (O. Akınhay, Çev). Bilim ve Sanat.
- Tatçı, M. (1990). *Yunus Emre Divanı*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Tekşan, M. & Sarı, M. İ. (2021). Türk romanında bilim kurgu üzerine bir araştırma. *Turkish Studies – Language*, 16(4), 2593–2605. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.52623>
- Telotte, J. (1995) *Replications*. University of Illinois Press.
- Timuçin, A. (2007). Aydınlanma Düşüncesi, *Toplumbilim*, Sayı:11, 51–56.
- Todorov, T. (1973). *The Fantastic: A Structural Approach to A Literary Genre* (R. Howard, Çev.). The Press of Case Western Reserve University.
- Türk, İ (2001). *Düşlerden Düşüncelere Söyleşiler–Halit Refiğ'le Söyleşiler*. Kabalıcı Yayınevi.
- Uzunoğlu, S. (2019). Post–Hümanizmde Üretim İlişkileri ve Rıza. *Varlık: Post–Hümanizm ve Yeni Sorunlar*, 1336, 17-19. İstanbul: Varlık.
- Virilio, P. (1994, Ekim 21). "Cyberwar, God and Television" Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio. Louise Wilson. <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14355/5131> [Erişim tarihi: 07.10.2023].



Virilio, P. (2000). *From Modernism to Hypermoderism and Beyond*. Sage Publishing.

Walker, M. ve Matsu, K. E. (20 Eylül 2021). News Consumption Across Social Media in 2021. *Pew Research Center*. <https://www.pewresearch.org/journalism/2021/09/20/news-consumption-across-social-media-in-2021/> [Erişim tarihi: 05.10.2023].

Weber (2004). *Sosyoloji Yazıları* (T. Parla, Çev.). İletişim Yayınları.

Williams, K. (2007). *H.G. Wells, Modernity and the Movies*. Liverpool University Press: Liverpool Science Fiction Texts & Studies.

Williams, S. ve Bendelow, G. (1998) *The Lived Body: Sociological Themes, Embodied Issues*. Routledge.

Wilson, J.L. (2015). Here and Now, There and Then: Nostalgia as a Time and Space Phenomenon. *Symbolic Interaction*, 38: 478-492. <https://doi.org/10.1002/symb.184>

Zengin, İ. (2006). *Bir Tür Olarak Bilim Kurgu Sineması ve Türk Sinemasına Yansımaları: Türk Sinemasında Bilim Kurgu Türü Yapısal Özellikleri Çözümleme Örneği*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Kültür Üniversitesi.

Zuboff, S. (2015). Big Other: Surveillance Capitalism and the Prospects of an Information Civilization. *Journal of Information Technology* 30: 75–89. doi:10.1057/jit.2015.5

Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.

## EK 1. FİLMLERİN KÜNYELERİ

*Film adı: **The Clone Returns Home***

Yönetmen: Kanji Nakajima

Senaryo: Kanji Nakajima

Kurgu: Ken Memita

Sanat Yönetmeni: Norifumi Ataka

Yapımcı: Wim Wenders

Müzik: Yûta Yamashita

Süre: 110 Dakika

Ülke: Japonya

Vizyon Tarihi: 2008

*Film adı: **Prometheus***

Yönetmen: Ridley Scott

Senaryo: Jon Spaihts, Damon Lindelof, Dan O'Bannon

Kurgu: Pietro Scalia

Sanat Yönetmeni: Marc Homes, Paul Inglis, Karen Wakefield

Yapımcı: Michael Costigan, Michael Ellenberg, Mark Huffam, Dan O'Bannon

Müzik: Marc Streitenfeld

Süre: 124 Dakika

Ülke: Birleşik Krallık, Birleşik Devletler

Vizyon Tarihi: 2012

**Film adı: Ex Machina**

Yönetmen: Alex Garland

Senaryo: Alex Garland

Kurgu: Mark Day, Oyuncular: Domhnall Gleeson, Alicia Vikander, Sonoya Mizuno, Oscar Isaac

Sanat Yönetmeni: Katrina Mackay, Denis Schnegg

Yapımcı: Andrew Macdonald, Allon Reich, Müzik: Ben Salisbury, Geoff Barrow

Müzik: Geoff Barrow, Ben Salisbury

Süre: 108 Dakika.

Ülke: İngiltere

Vizyon Tarihi: 2014

**Film adı: Buğday**

Yönetmen: Semih Kaplanoğlu

Senaryo: Semih Kaplanoğlu

Kurgu: Ayhan Ergürsel, Osman Bayraktaroğlu, Semih Kaplanoğlu

Sanat Yönetmeni: Naz Erayda, Miles Michael, Thorsten Sabel, Mesru Tezel

Yapımcı: Semih Kaplanoğlu, Nadir Öperli

Müzik: Mustafa Biber, Cenker Kökten

Süre: 128 Dakika.

Ülke: Türkiye, Almanya, Fransa, İsveç, Katar

Vizyon Tarihi: 2017

**Film adı: *I am Mother***

Yönetmen: Grant Sputore

Senaryo: Michael Lloyd Green, Grant Sputore

Kurgu: Sean Lahiff

Sanat Yönetmeni: Todd Smythe, Adam Wheatley

Yapımcı: Kelvin Munro, Timothy White

Müzik: Dan Luscombe, Antony Partos

Süre: 113 Dakika

Ülke: Avustralya

Vizyon Tarihi: 2019