

# **21. YÜZYILDA AŞK: BİLİMKURGU SİNEMASINDA SEVME BİÇİMLERİ**

**Selen GÖKÇEM**

**DOKTORA TEZİ**

**Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı**

**Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Canan ULUYAĞCI**

**Eskişehir**

**Anadolu Üniversitesi**

**Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Mayıs, 2019**

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

**Selen GÖKÇEM'in "21. Yüzyılda Aşk Bilim Kurgu Sinemasında Sevmeye Biçimleri"** başlıklı tezi **17 Mayıs 2019** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca **Sinema ve Televizyon** Anabilim Dalında, **Doktora** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Dr.Öğr.Üyesi Canan ULUYAĞCI

Üye : Prof.Dr.Ruken ÖZTÜRK

Üye : Prof.Dr.Aysun YÜKSEL

Üye : Doç.Dr.Alper ALTUNAY

Üye : Dr.Öğr.Üyesi Lokman ZOR

Prof.Dr.Hasan TATAR  
Anadolu Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü



## ÖZET

### 21. YÜZYILDA AŞK: BİLİMKURGU SİNEMASINDA SEVME BİÇİMLERİ

Selen GÖKÇEM

Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı

Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, AyYıl

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Canan ULUYAĞCI

Bu çalışma bilimkurgu sinemasının romans kavramını merkezine alarak aşkı sorguladığı filmler üzerinden yirmi birinci yüzyılda sevmeye biçimlerinde meydana gelen değişiklere odaklanmaktadır. Romantik aşkın bugün bilinen anlamına en yakın şekilde kullanılmaya başlandığı on ikinci yüzyıldan yirminci yüzyıla kadar geçirdiği evrim büyük farklılıklara yol açmazken aşkın teknolojik gelişimin ışığında geçirdiği dönüşüm yirmi birinci yüzyılda üzerinde durmayı gerektirecek kadar büyük olmuştur. Kişisel bilgisayarların herkesin kolaylıkla ulaşabileceği teknolojik aletler haline gelmesi ve internet kullanımının yaygınlaşması, insanlığa atfedilen biricik kavramlardan olan aşkın gelecekte nereye evrileceği sorunsalını da beraberinde getirmiştir. İnternet kullanımının yaygınlaşması siber âlemde çevrimiçi ilişkiler kavramının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu yeni sevmeye biçimi, yapay zekâ ve robotik alandaki gelişmeler ile birleşerek bugünden yola çıkarak gelecekte yaşanması muhtemele aşk hikâyeleri hakkında varsayımlarda bulunan bilimkurgu sinemasında çeşitli şekillerde işlenmiştir. Siborg, android, humanoid ve robotların varlıklarının gündeme gelmesi ve Öteki olarak adlandırılan bu yapıların duygu geliştirebilme özellikleri üzerinde çalışılması sonucu insanın sevmeye duygusu geliştirebilecek Ötekiler karşısında neye dönüşeceği de sorgulanmaya başlanmıştır. Özellikle 2010 sonrası bilimkurgu sinemasının ağırlıklı olarak üzerinde durduğu aşkın ve insanın evrimi, farklı varsayımlarla işlenmiş ve bu çalışmada üzerinde durulan üç farklı yapıda meydana gelmiştir. Bunlardan ilki fiziki dünyada bir bedene sahip olmayan yapay zekâ ile yaşanacak ilişkilerdir. İkincisi, birebir insan görünümlü ve “gerçek” insanı manipüle edebilecek kadar gelişmiş duygu geliştirme özelliklerine sahip robotik yapay zekâ ilişkileridir. Üçüncüsü ise gelecekte var olması beklenen distopik yapıdaki ideolojik bir sistem altında yaşayan ve duygulanmaları yasaklanan insanların ne pahasına olursa olsun bugün bilinen aşkı

yaşatmaya çalışacakları ilişki biçimidir. Değerlendirilen filmler sonrası ortaya çıkan sonuç ise, insanlığın önüne geçemediği teknolojik gelişmeler sonucunda kendi duygularını geliştirebilen yapılar karşısında evrilmek durumunda kalarak alışlagelmiş romantik aşk kavramının dışında ilişkiler yaşamaya hazır olmaları gerektiğidir.

**Anahtar kelimeler:** Romantik aşk, Bilimkurgu Sineması, Yapay Zekâ, Sevme Biçimleri

## **ABSTRACT**

LOVE in THE 21<sup>ST</sup> CENTURY: LOVE STYLES in SCIENCE FICTION FILMS

Selen GÖKÇEM

Department of Cinema and Television

Anadolu University, Graduate School of Social Sciences, Month Year

Supervisor: Asst. Prof. Canan ULUYAĞCI

This study focuses on the changes in types of romance in the twenty-first century through the films question love by putting the concept of romance in the sci-fi cinema in the center. While the evolution of romantic love from the twelfth century to the twentieth century, when it was used most closely in the term known today, has not led to great differences, the transformation in the light of transcendental technological development has been tremendous enough to require attention to love in the twenty-first century. The fact that personal computers become the technological tools that everyone can easily reach and the widespread usage of the Internet has brought the question of where to evolve the future of the unique concepts that attributed to humans. The widespread usage of the Internet has led to the development of the concept of online relationships in the cyber world. This new form of love combined with the advances in artificial intelligence and robotics has been treated in various ways in the sci-fi cinema that makes assumptions about love stories. As a result of the presence of cyborg, android, humanoid and robots addressed as Others developing emotions, it is started to be questioned what people will change into in the face of the reality when Others will develop emotions. The theme of the evolution of love and humans that the post-2010 sci-fi cinema predominantly focuses has been shaped in various assumptions and it is found out that love has been lived in three different ways in the films chosen. The first one is the relationship with artificial intelligence that does not have a body in the physical world. The second one is robotic artificial intelligence relationship that has the ability to develop human emotions and manipulate “real” humans. The third one is a form of relationship that people living under an ideological system with a dystopic structure expected to exist in the future and who are prohibited to have emotions will try to keep the love known alive at any cost. The outcome of the study is that in order to

live and continue to love in the world of advanced technology humans should evolve in the face of the structures that can develop emotions and should be ready to live out of the usual romantic love concept that has been accepted for thousands of years.

**Key words:** Romantic love, Science fiction cinema, Artificial Intelligence, Love styles

## TEŞEKKÜRLER

İnsanın ne olduğu ve neye evrildiği sorularının sıkça sorulmaya başlandığı günümüzde, insana atfedilen en yüce değerlerden sevmek ve âşık olmak kavramlarının geleneksel olarak ifade ettikleri anlamları koruyup koruyamadıkları merakından yola çıkarak üzerinde çalışmaya başladığım bu çalışma emek dolu yıllar ile nihai sonucuna ulaşmıştır. Doktora seviyesinde çalışmalara ilk adım attığım anlardan itibaren yanımda olan, birlikte çalışmaktan büyük keyif duyduğum ve yıllarca çalışmaya devam etmek istediğim çok sevgili danışman hocam Canan ULUYAĞCI'ya ne kadar teşekkür etsem azdır. Kendisi benim için bir hocadan öte, yardımseverliği, pozitif tavrı, bilgi birikimi ve içtenliği ile hayatın karşıma çıkardığı en güzel değerlerdendir. Yeterlik sürecinden tez çalışmasının bitiş aşamasına kadar desteğini esirgemeyen, aklımdan geçen kalabalık fikirleri bilimkurgu sineması çatısı altında birleştirip değerlendirmemi öneren çok sevgili hocam S. Ruken ÖZTÜRK'ün yapıcı ve olumlu tavrı ile izlemelerin verimli geçmesinde payı oldukça büyüktür. Kendisine çok teşekkür ederim. Tez izleme komitesinde tezin sosyal medya ayağında desteğini esirgemeyen sayın hocam Alper ALTUNAY'a da teşekkürlerimi sunarım. Hem tez savunması sırasında jüride yer alarak hem de doktora eğitimi boyunca aklımıza takılanları çözmede bize yardımcı olan N. Aysun AKINCI YÜKSEL hocama ve çalıştığım kurumda bizden yardımlarını ve güler yüzünü esirgemeyen hocam Lokman ZOR' a da teşekkür etmek isterim.

Yüksek Lisans eğitimimden bu yana uzaktan da olsa desteğini esirgemeyen, her zaman akademik başarısını takdir ettiğim ve çalışmaktan mutluluk duyduğum Murat AKSER hocama da bir kez daha teşekkürü borç bilirim. Yollarımızın kesişmesi benim için büyük şanstır.

Bu uzun yolculuk sırasında çalıştığım farklı kurumlarda tanıştığım ve doktora sürecine bir şekilde dahil olan çok sevgili arkadaşlarıma da teşekkür ederim. Motivasyon konuşmaları, güler yüzleri ve anlayışları çok kıymetlidir.

Tüm eğitim hayatım boyunca bana inanan, beni sorgusuz sualsiz destekleyen, desteklerini her daim hissettiğim çok sevgili annem, babam ve kardeşime ne kadar teşekkür etsem azdır. Her daim yanımda olduklarını bilmek paha biçilmez.

Doktora eğitimime başladığım ilk gün karşıma çıkan, geçtiğimiz altı yıl boyunca çeşitli evrelerden geçerek birlikte büyüdüğüm, birlikte üretip birlikte öğrendiğim eşim Yavuz AKYILDIZ, tez döneminin en sancılı zamanında sevgisi ve varlığı ile bana

destek olmuştur. Varlığı, aşkın bilmediğim ve her gün öğrenmeye devam ettiğim binlerce kapısını keşfetmeme ve teker teker açmaya başlamama yardımcı olmuştur. Sevgiyle ve aşkla birlikte üretmeye devam etmek temennimdir. Aşkın fiziksel sınırlarından kurtulduğu ve özgürce yaşanabileceği günlerin özlemiyle.

Selen Gökçem

Mayıs, 2019

17.05/2019

### ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

(İmza)

Seher Adı Soyadı

(Öğrencinin Adı Soyadı)

## İÇİNDEKİLER

|                                                                                                |      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| BAŞLIK SAYFASI .....                                                                           |      |
| JURİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....                                                                     | i    |
| ÖZET.....                                                                                      | ii   |
| ABSTRACT.....                                                                                  | iv   |
| TEŞEKKÜR SAYFASI .....                                                                         | vi   |
| ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....                                               | viii |
| İÇİNDEKİLER .....                                                                              | ix   |
| GÖRSELLER DİZİNİ .....                                                                         | x    |
| 1. GİRİŞ .....                                                                                 | 1    |
| 1.1. Konunun Tanımlanması ve Problem .....                                                     | 1    |
| 1.2. Amaç .....                                                                                | 7    |
| 1.3. Önem .....                                                                                | 8    |
| 1.4. Varsayımlar.....                                                                          | 9    |
| 1.5. Kapsam ve Sınırlılıklar .....                                                             | 10   |
| 2. ALAN YAZIN .....                                                                            | 11   |
| 2.1. Bilim Kurgu Türünün Özellikleri ve Bilimkurgu Sineması .....                              | 11   |
| 2.1.1. Türün Kısa Tarihi, Toplumsal İşlevi ve Ulaşımları .....                                 | 11   |
| 2.1.2. Bilimkurgu ve Bilim(sel) Romansın Doğuşu .....                                          | 15   |
| 2.1.3. Bilim(sel) Romans ve Bilimkurgu Terimlerinin Tanımları ve Tarihsel<br>Gelişimleri ..... | 17   |
| 2.1.4. Bilimkurgunun Bilim ile İlişkisi .....                                                  | 21   |
| 2.2.1. Bilimkurgu Sinemasının Özellikleri.....                                                 | 23   |
| 2.2.2. Bilimkurguda Ortam ve Anlatı .....                                                      | 23   |
| 2.2.3. Bilimkurguda Anlatımın Öğeleri .....                                                    | 26   |
| 2.2.3.1. Bilimkurguda Set Tasarımı .....                                                       | 26   |
| 2.2.3.2. Bilimkurguda Kostüm .....                                                             | 28   |
| 2.2.3.4. Bilimkurguda Makyaj .....                                                             | 29   |
| 2.2.3.5. Bilimkurguda Özel Efekt Kullanımı .....                                               | 31   |
| 2.3. Yakın Dönem Görsel Efekt Teknolojisi (Dijitalleşme) ve Sinemaya Etkisi .....              | 38   |
| 2.4. Bilimkurgu, Romantik Aşk ve İdeoloji.....                                                 | 45   |
| 2.4.1. Aşkın Keşfinin Kısa Tarihi .....                                                        | 49   |
| 2.4.2. Romantik Aşkın Kavramsallaştırılması ve Kategorileştirilmesi .....                      | 56   |
| 2.4.3. Romantik Aşkın Kültürel Duyguların İnşasındaki Yeri.....                                | 64   |
| 2.4.4. 19. Yüzyıldan 21. Yüzyıla Romantizmin ve Aşkın Evreleri .....                           | 67   |
| 2.4.5. Romantik Bir Masal Gösterisi: Romantik Ütopya.....                                      | 72   |
| 2.4.6. Postmodern Aşk .....                                                                    | 74   |
| 2.5. Yeni Milenyum, 21. Yüzyılın Başlangıcı.....                                               | 79   |
| 2.5.1. 2000’li Yılların Genel İklimi .....                                                     | 79   |
| 2.5.2. 2000’li Yıllarda Film Endüstrisi .....                                                  | 80   |
| 2.5.3. 2000’li Yıllardan 2010’lu Yıllara .....                                                 | 81   |
| 2.5.4. Çevrimiçi İlişkiler .....                                                               | 82   |
| 2.5.4.1. Siber Alem .....                                                                      | 82   |
| 2.5.4.2. Siber Aşk ve Siber İlişkiler .....                                                    | 83   |

|                                                                                                         |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2.5.4.3. Çevrimiçi İlişkilerin Doğası.....                                                              | 87         |
| 2.5.4.4. Çevrimiçi İlişkiler, Duygular ve Hayal Gücü.....                                               | 88         |
| 2.5.4.5. Çevrimdışı Aşka Karşı Siber Aşk.....                                                           | 90         |
| 2.5.4.6. Siberetik Organizmalar, Siborglar (Cyborg), Robotlar ve Androidler.....                        | 94         |
| 2.5.4.7. Siborg, Android ve Robotik Aşk.....                                                            | 98         |
| <b>2.6. İdeolojik Eleştiri ve Romantik İdeoloji.....</b>                                                | <b>109</b> |
| <b>3. YÖNTEM .....</b>                                                                                  | <b>136</b> |
| <b>4. BULGULAR ve YORUM .....</b>                                                                       | <b>141</b> |
| 4.1. Bir İnsan ve Bir Yapay Zekanın Aşkla İmtihanı: <i>Her</i> Filminde Romantik Aşk ve Yapay Zeka..... | 141        |
| 4.1.1. Yapay Zeka.....                                                                                  | 141        |
| 4.1.2. Çevrimiçi İlişkilerden Yapay Zeka İşletim Sistemlerine .....                                     | 145        |
| 4.1.3. Yapay Zekalar da Terk Eder .....                                                                 | 155        |
| 4.1.4. Hem Seninim Hem de Senin Değil. ....                                                             | 160        |
| 4.2. <i>Ex Machina</i> Filminde Post-Hümanizm ve Trans Hümanizm Tartışmaları .....                      | 162        |
| 4.2.1. Giriş.....                                                                                       | 162        |
| 4.2.2. Bilimkurgu ve Mitoloji İlişkisi.....                                                             | 168        |
| 4.2.3. Teknolojik Uyurgezerlik: Sıfırıncı Gün .....                                                     | 174        |
| 4.2.4. Tanrı ile Tanışan Caleb.....                                                                     | 177        |
| 4.2.5. <i>Ex Machina</i> Filminde Yapay Zeka Kadınlar .....                                             | 182        |
| 4.2.6. Teknolojik Tekillik: Yapay Zekaların Duyguları .....                                             | 186        |
| 4.3. <i>Equals</i> Filminde Panoptikon ve Tekrarlanan Romantik Aşk .....                                | 190        |
| 4.3.1. Duygusuzlaştırılan Gözetim Altındaki Toplum .....                                                | 190        |
| 4.3.2. Distopik Bir Aşk Hikayesi .....                                                                  | 194        |
| 4.3.3. Duygusuzluğun ve İntiharın Normalleştirilmesi .....                                              | 196        |
| 4.3.4. Distopik Dünyanın Romeo ve Juliet'i.....                                                         | 205        |
| <b>5. SONUÇ.....</b>                                                                                    | <b>209</b> |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>                                                                                    | <b>225</b> |
| <b>ÖZGEÇMİŞ</b>                                                                                         |            |

## GÖRSELLER DİZİNİ

### Sayfa

|                                                                                                                  |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Görsel 2.1.</b> (CGI) Bilgisayar Tarafından Oluşturulmuş Görüntüler, <i>Tron</i> (1982) filmi                 |            |
| Türün ilk önermeleri .....                                                                                       | <b>35</b>  |
| <b>Görsel 2.2.</b> (CGI) Bilgisayar Tarafından Oluşturulmuş Görüntüler, <i>Tron</i> (1982) filmi                 |            |
| Canlandırılmış aksiyon .....                                                                                     | <b>35</b>  |
| <b>Görsel 4.1.</b> <i>Her</i> Film (Spike Jonze, 2013) .....                                                     | <b>150</b> |
| <b>Görsel 4.2.</b> <i>Her</i> Film (Spike Jonze, 2013) .....                                                     | <b>150</b> |
| <b>Görsel 4.2.1.</b> Oskar Kokoschka'nın Bebeği Alma Mahler.....                                                 | <b>169</b> |
| <b>Görsel 4.2.2.</b> Hans Bellmer'in birden çok anatomik olasılığa sahip yapay bir kız dediği<br>İlk bebeği..... | <b>170</b> |
| <b>Görsel 4.2.3.</b> <i>Ex Machina</i> Film (Alex Garland, 2014), Ava ve Kyoko.....                              | <b>178</b> |
| <b>Görsel 4.2.4.</b> İlk gerçekçi kadın görünümlü robot Aiko, Lee Trung.....                                     | <b>179</b> |
| <b>Görsel 4.2.5.</b> Aiko'nun tasarımından örnek alınan karakter Chii.....                                       | <b>179</b> |
| <b>Görsel 4.2.6.</b> <i>Ex Machina</i> Film (Alex Garland, 2014).....                                            | <b>180</b> |
| <b>Görsel 4.3.</b> <i>Equals</i> Film (Drake Doremus, 2015).....                                                 | <b>196</b> |
| <b>Görsel 4.3.1.</b> <i>Equals</i> Film (Drake Doremus, 2015).....                                               | <b>196</b> |
| <b>Görsel 4.3.2.</b> <i>Equals</i> Film (Drake Doremus, 2015).....                                               | <b>198</b> |
| <b>Görsel 4.3.3.</b> <i>Equals</i> Film (Drake Doremus, 2015).....                                               | <b>199</b> |
| <b>Görsel 4.3.4.</b> <i>Equals</i> Film (Drake Doremus, 2015).....                                               | <b>199</b> |
| <b>Görsel 4.3.5.</b> Abraham Maslow'un insan ihtiyaçları hiyerarşisi, 1943.....                                  | <b>201</b> |

# 1. GİRİŞ

## 1.1.Problem

1890'ların sonunda, yeni geliştirilmiş Kinetoskopunda gösterilmek üzere kısa film sekansları çekmeye başlayan Thomas Edison, 1896 yılının Nisan ayında *The Kiss* adlı filmi çekmiştir. *The Kiss* adından başka öpüşen çifti canlandıran aktör ve aktrisin isimleriyle de anılan *The May Irwin- John Rice Kiss* on beş saniye süren ve oldukça yankı uyandıran bu film sinemanın ilk erotik filmi olarak da adlandırılmış ve iki insanın nasıl öpüştüğünün gösterildiği ilk film olmuştur. Linda Williams'ın *Screening Sex* (2008, s. 29) adlı kitabında belirttiği gibi ses getiren ve çağdaşları kısa filmler arasında zamanında oldukça popüler olan bu film, yalnızca bir öpücüğü göstermemektedir, aynı zamanda daha sonraki dönemlerde izlenecek cinsellik içeren ilişki sahnelerinin simgesel özelliklerinin birçoğunu da ortaya koymaktadır. Bu özelliklerden ilki ve en önemlisi, öpüşmeyi görünür kılan yakın çekimdir. İkincisi dudakları oynatarak konuşur gibi yapmalarının cinsel temastan önce gelmesidir, bu durumda seyircinin dikkati öpüşenlerin dudaklarına çekilir, konuşmanın konusu anlaşılmasa bile, öpüşme üzerine bir ortaklaşmaya varıldığı anlaşılabilir. Üçüncüsü ise erkeğin teması başlatması ve kadının da bunu kabul etmesi uyulaşımıdır.

Linda Williams'ın önerdiği ve görünür kıldığı bu simgesel özellikler, daha sonra sinemanın neredeyse ayrılmaz bir parçası olacak olan, ağırlıklı olarak aşk ve romansı içeren ilişkilerin yaşanacağı sinematik ilişki temsillerinin temelini oluşturmuştur. Hollywood sinemasının klasik anlatı yapısı içine dâhil edip stilize ettiği öpücük, *The Kiss* (1896) filminde olduğu gibi yalnızca bir öpücükten ibaret olmayacak, aksine film boyunca tüm ilişkinin ve yaşanamayan cinselliğin kapsayanı olacaktır. Sinema ve seyircisi ekranda izlenebilir ilk ilişki temsili olarak ele alabileceğimiz aksiyonu bir kadın ve erkeğin üzerinden yani heteronormatif bir ilişki türü olarak yaşamıştır. Fakat bu öpücükle başlayan sinema ekranında yaşanan ilk ilişki, temel sembolik öğelerini yanında taşıyarak ve daha başkalarını da kendisine ekleyerek, çeşitlenerek, farklı tür ve anlatı yapılarına ayak uydurarak var olmaya devam etmiştir.

Sinemadaki ilk ilişki yaşayan çiftin gösterimine kadar gelen tarihsel süreçte, en azından Batı için ele alınırsa, Antik Yunan ve Roma'da ve mitolojilerde karşımıza çıkan Tanrı-Tanrı, insan-Tanrı, Tanrı- hayvan, kadın-kadın, erkek-erkek, kadın-erkek,

arasında yaşanan romans ve aşk içeren ilişki türleri, Orta Çağ'a gelindiğinde bazı engellere takılmış, ilahi aşkın öne geçtiği, fakat gizli aşkların yaşanmaya devam ettiği bir çağ olarak devam etmiştir. Modernizm'e gelindiğinde ise aşkın ve romansın tablolardan taşıdığı, en aşağı insanlardan sayılan fahişelerin tablolarda yerlerini aldığı, bununla birlikte izleyenin gözünün içine bakan çıplak fakat özgür yeni kadın imajının ortaya çıkmaya başladığı bir dönem yaşanmış, aşk ve romansın tanımında farklılıklar olmuştur. Freud'un kadın ve erkek ilişkileri üzerine yaptığı açıklamalar, psikanalitik çözümlemeleri, ilişkilerin psikolojik kökenlerinin araştırılmaya başlanması, feminizmin ve farklı cinsel yönelimlerle ilişkiler yaşayanların yaptığı açıklamalar romans, aşk ve ilişki konusunda farklı söylemlerin ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır. Bağlanma, ilişki yaşama, aşk, romans üzerinde oldukça durulan, anlamlandırılmaya çalışılan kavramlar olmuştur ve 1960'larda artık psikologlar bağlanma kuramları ve ilişkiler üzerine yapılan araştırmaların yeterli olmadığını ve bu konuda bir kuramın özlemini çektiklerini belirtmiştir. Harry Harlow 1958'de şöyle yazar:

Psikologlar olarak bize verilen görev insan ve hayvan davranışının bütün yönlerini bileşen değişkenlere ayırarak çözümlemektir. Sevgi, aşk ya da tutku söz konusu olduğunda psikologlar görevlerinde başarısızlığa uğramışlardır. Sevgi ve aşk konusunda bildiklerimiz yalın gözlemlerden öteye geçmemekte, yazdıklarımızın daha iyisi şair ve romancılar tarafından yazılmaktadır (Harlow, 1958, s. 673).

Sevme biçimlerinin tarihsel dönüşümü, sinemada farklı dönemlerde çeşitli sinemasal teknik, açı ve çekim yöntemleriyle uygun anlatım biçimlerinde hayat bulmuştur. Hollywood'un klasik anlatı yapısında yakın çekimler ve öpüşmeler ile ilişkiler anlatılmaya çalışılmış, *Film Noir*'da tehlikeli ilişkiler ele alınmış, aşk üçgenleri, talihsiz âşıklar bu ilişki türlerini takip etmiştir. İlk örnekleri sinemanın erken dönemi olan 1920'li yıllara uzanan eşcinsel karakterlerin çizildiği filmler günümüze kadar varlıklarını artan sayılarda hissettirmiş, özellikle belli dönemlerde önemli yönetmenlerin filmleriyle seyirci karşısına daha fazla sayıda çıkmışlardır. Nial Richardson'a göre (2011, s. 45), 1970'li yıllara kadar sinemadaki *queer* karakterler, cinsellik ile toplumsal cinsiyet geçişliliğinin bir araya getirilmesiyle kodlanmıştır. 1990'lar ise lezbiyen, gey ve Yeni Queer'in dünya sinemasında tanınmalarının artmaya başladığı yıllar olmuştur (Perriam, 2013: 1). 1990'lar ve sonrasında takip eden yıllarda ise başta Gus Van Sant, Pedro Almodovar, Alan Ball, Kimberly Pierce gibi yönetmenler olmak üzere çeşitli

ilişki türleri ve cinsel yönelimler sinemaya taşınmış, trans kimlikler, LGBTİ hareketleri ve özellikle gey ve lezbiyen ilişkilerin başrolde olduğu sinematik örnekler ortaya çıkmıştır.

*Kiss* filmi ile başlayan, iki karşı cins arasındaki çekimin, ilişkinin sinema ekranına taşınması, geçmişi on ikinci yüzyıla dayanan romanslarındaki aşk hikâyelerinden beslenen farklı filmlerle devam etmiştir. Romans, sınırlı edebi anlamda Fransa’da on ikinci yüzyılda ortaya çıkan ve hızla Avrupa’ya yayılan anlatı şiirlerine verilen addır. Bu şiirler alışlagelmiş bir biçimde aristokratik karakterler olarak kral ve kraliçeler, şövalyeler, leydiler ve onların saygının peşinde oluşlarıyla ilgilidir. Genellikle aşk ya da macera gibi bir arayış etrafında kurulmuşlardır ve Barbara Fuchs’a göre (2004, s. 4) bu tasvir, popüler romantik anlayışının ürettiği türdür.

Fredric Jameson’a göre (1975, s. 135) türler temelde bir yazar ve onun okuyucuları arasındaki sözleşmelerdir ya da Claudio Guillén’in kullandığı terim kullanılacak olursa türler sosyal hayatın diğer kurumları gibi örtülü anlaşmalara veya sözleşmelere dayalı olan edebi *kurumlardır*. Bordwell ve Thompson’a göre (2008, s. 317) ise filmlerin nasıl işlendiğini ve onları nasıl deneyimlediğimizi anlamak için, izleyicilerin, yönetmenlerin, yorumcuların ve sinema akademisyenlerinin filmleri sınıflandırmalarının önemli yollarına dair bir anlayışa sahip olması gerekir. Bu durumda kurmaca filmleri gruplandırmanın popüler bir yolu, filmleri Western, müzikal, savaş filmi, bilimkurgu gibi türlere göre ayırmaktadır. Romans bir edebiyat türü olarak ortaya çıkmasına rağmen, daha sonrasında sinema alanında popüler olmuş bir türe dönüşmüştür. Romantik edebiyatın neredeyse her zaman bir alt türe ihtiyaç duyması gibi, romantik filmler de diğer türlerle birleşerek ve melez türler oluşturarak hikâye yapısını çeşitlendirmiştir.

Üzerinde durulan bu melez türlerden bir tanesi bilimkurgu ve romansın bir arada kullanıldığı, ilişkiler üzerine odaklanan tür filmleridir. Her ne kadar ayrı iki tür olarak var olsalar ve kendi türsel özelliklerine göre film çeşitliliğine sahip olsalar da bilimkurgu türü için romans neredeyse kaçınılmaz bir yardımcıdır. Yirminci yüzyılda başladığı yolculuğunun ilk yüzyılını çeşitli tecrübeler ve değişimlerle bitiren sinema, yirmi birinci yüzyılda teknolojik gelişmeler ve dijitalleşme ile değişerek, farklılaşarak, çeşitlenerek var olmaya devam etmektedir. Kısa, hareketli görüntülerin izlendiği yeni bir eğlence mecrası olarak tanınan sinema, öykü anlatmaya başlaması ve kurmacayı da öykü anlatım biçimlerine dâhil etmesiyle seyircinin ilgisinin devamlılığını sağlamıştır.

Yirmi birinci yüzyılda ani, hızlı ve neredeyse geri dönüşü mümkün olmayan teknolojik ilerleme ve değişimlerin katkısıyla sinemanın etkisini ve bugünkü yerini sorgulayan, bilgi teknolojileri ve çeşitlenen medya ekolojilerinin içinde bulunduğu, sinemayı yeniden algılama ve sorgulama evresine girilmiştir. Kuşkusuz, bilimkurgu sineması da bu anlayış içerisinde önemli bir yere sahiptir.

Çoker'e göre (2016, s.10-11) gittikçe popüleritesi artan ve neredeyse ana akım sinemada aynı anda birden fazla film ile seyirci karşısına çıkan bilimkurgu filmleri, bilimsel ve teknolojik gelişmelerden etkilenecek, geleceğe dair sorular sorarak çeşitli alt türlere ayrılan konuları ile "geçmiş zamanın da kurgulanabildiği, yakın uzak ve gelecek ile ilgili öykülerin bilim ve teknoloji altyapısı ile oluşturulduğu dev bir mecradır". Edebiyattan beslenen bilimkurgu yıllar ilerledikçe ilgi anlamında, diğer türlere göre daha fazla kitle çekmeye ve yankı uyandırmaya başlayacaktır. Zaman ve özellikle teknolojinin İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra hayatımıza hiç çıkmayacak şekilde nüfuz etmesi, Meliés'in attığı temellerin sarsılmayacağını en önemli göstergesidir.

Bununla birlikte, bilimkurgunun neredeyse verdiği ilk örneklerden başlayarak romantizmi bünyesinde barındırması ve özellikle 2000'den günümüze kadar yapılan filmlerde, fütürist ilişkiler üzerine yoğunlaşması, bilimkurgu, romans ve ilişkiler üzerinde düşünülmesinin elzem olmaya başladığının göstergesidir. Christopher Campbell'e göre (2017):

Romantizmin ve bilimkurgunun iç içe girmesinin bir nedeni vardır ve bu temelde romantizmin insanlık için gerekli ve bilimkurgunun insanlık için öngörülen şeylerin spekülasyonu ile ilgisi olmasıdır. Çoğumuz için aşk bilimkurgudur; çünkü gelecekte bir yerdedir ya da geçmişte bir yürek burkulmasıdır ve yalnızca zaman yolcuğuyla hatırlanır. Ayrıca teknoloji, tanışma sitelerinin bilgisayar algoritmaları aracılığıyla veya internetin kendisinin uzun mesafeli ve sanal romantizmi daha mümkün hale getirmesiyle olsun, romantizm araştırmamıza yardımcı olan yollarla ilerlemeye devam etmektedir.

Romansın açıklaması zor bir terim olması, doğduğu yüzyıldan beri farklı tarihsel ve toplumsal değişikliklerle birlikte tanımının ve kullanım şeklinin değişiklik göstermeye devam etmesi, Barbara Fuchs'un romansın tanımını yaptığı makalesinde çeşitli dönemlerde farklılaşan kavram üzerinde durması, romansın bugün sinemadaki yerini, tanımını ve kullanımındaki çeşitliliği sorgulamayı gerektirmektedir. Heteroseksüel ilişki üzerinden yapılmış olduğu düşünülebilecek olan romans kavramı,

bugün aşk ve sevginin ne olduğu, tanımının nasıl yapılacağı, hangi türler arasında var olabileceği üzerindeki tartışmalarla yeniden kavranmaya çalışılmaktadır. *Sibernetik* teriminin 1948 yılında Amerikalı matematikçi Norbert Wiener tarafından ilk kez kullanılması ile bugün bolca gündemde olan *siber* hayatlar ve daha da önemlisi ilişkiler, *Siber Romans* olarak adlandırılan kavramın doğmasına neden olmuştur.

"Siber ilişkiler" terimi, etkileşim için çevrimiçi bir ortam kullanan iki kişi arasındaki sanal bir bağlantıyı tanımlar. Çevrimiçi ilişkiler kültürü, kişilerarası ilişkinin çevrimiçi bir norm olduğunu düşündüğü bir alt kültüre dönüşmüştür. Bugün, bireysel kişiliklerin kendilerini ifade edebilecekleri güvenli bir cenneti teşvik eden çevrimiçi web siteleri aracılığıyla her yaştan ve geçmişe ait uygun insanlar bulabilmek mümkündür. İlişkiler gün geçtikçe yeni ve geliştirilmiş sosyal medya ile şekillenmektedir çünkü şu anda gizliliği düzenleyecek ve insanları korumak için uygulanacak yöntemler vardır. Siber ilişkilerin arkasındaki neden, bazen kendini ifşa etme, benlik saygısı, fiziksel ilişkilerden korkma, beden imajı ve sosyal etkileşim gibi konularla bağlantılıdır. Medyanın genişlemesi, bir ilişki kurmayı etkileyen kişisel konularla uğraşırken, yüz yüze görüşmeler yapmakta zorluk çeken bireylere yeni bir ışık tutmuştur.

Çevrimiçi insan ilişkilerini tasvir eden "siber ilişkiler"den başka, siborg, android, yapay zeka olarak adlandırılan "türler" ile girilecek/ girilen romantik ilişkilerin anlatıldığı filmlerin incelenmesi, siber ilişkilerin siber romansa dönüşerek geldiği ya da geleceği noktaların mercek altına alınması, aşk ve sevgi tanımlarının, yirmi birinci yüzyılda fütürist (gelecekçi) bilimkurgu filmleri vasıtasıyla ne boyutta değiştiğinin ya da hangi alanlarda aynı kalıp farklı türler aracılığıyla da devam ettirildiğinin incelendiği bu tez çalışması, özellikle 2010 sonrası ileri bilgi teknolojilerini, yapay zekayı, androidleri, insan-insan, siborg-insan, android-insan ilişkilerini içeren doğanın ve teknolojinin iç içe geçtiği ya da bedenlerimiz ve cihazlar arasındaki çizginin bulanıklaştığı yirmi birinci yüzyıl aşk hikayelerinde akıllı işletim sistemlerinin içine düşen karakterler üzerinden yaşanan ilişkilerin sinematik temsilleri üzerinde durmaktadır.

Bu çalışma, incelenen bu bilimkurgu filmler ile yirmi birinci yüzyılda aşkı yaşamanın nasıl bir his olduğunu da anlamaya çalışmaktadır. Parks ve Starosielski (2015, s. 171), filmlerin artık sadece selüloit, ışık ve gölgenin dokunsal malzemelerinden ve hatta plastikten oluşmadığını, aynı zamanda kendi benzersiz kalıcı

kısa ömürlü önemlilik ve ağı bağlı altyapıya sahip olan veriler, kodlar ve piksellerle şekillendiği bir dönemde olduğumuzu belirtmektedir. Bu dönemde akıllı telefon görüntüleri, güvenlik kameraları, gösterge tabloları ve web kamerası görüntüleri gibi çeşitli görsel-işitsel kaynaklardan yararlanarak yeni sinematik dokuların oluşmasının yanı sıra, yeni duygu yapıları da ortaya çıkmaktadır. Bu yeni kaleydoskopik yapı, filmin estetik, materyal ve duygusal kenarlarına, sınırlılıklarına meydan okumakta ve betimlenen bedenler, boşluklar ve formlar arasında bir akışkanlık yaratmaktadır. Yirmi birinci yüzyılda yapı sökümüne uğrayan sinemada, bilimkurgu filmleri aracılığıyla romantik aşk ve sevgi kavramlarını içeren romansın geldiği noktada, içerdiği anlam ve geleceğe dönük yüzünün içeriklerini ortaya çıkarmaya çalışmak, bilimkurgu sinemasının içinde barındırdığı katmanlı yapının olanaklarını kullanarak mümkün hale gelebilmektedir.

Telotte'nin üzerinde durduğu gibi (2004, s. 33) bilimkurgu edebiyatı ilk yıllarından itibaren oldukça ciddiye alınmış ve ciltlerce son derece önemli materyal oluşturacak yazılar yazılmış olmasına rağmen, sinemada bilimkurgunun kabulü uzun zaman almıştır. Sean Redmond da (2007, s. xi) bilimkurgu filmlerinin televizyondan sinemaya her yerde boy gösterdiği halde akademide hak ettiği yeri bulamadığını, çocukça ya da kaba sinematik teşhir ile sunulduğunu belirtmektedir. Redmond'a göre, bilimkurgu, gerçek sinemanın yakında öleceğinin kıyamet katalizörlerinden birisi olarak görülmektedir. Bunun için sunulan argümanlar arasında ise, bilimkurgu filmlerinin film dünyasını çok fazla özel efekt ve anlatımı geliştirme pahasına filmin tamamı yerine birkaç vurucu sahnesinin hatırlanacağı anlar ile doldurması, bilgisayarda üretilmiş görüntülere ya da eski moda kimyasal sürece bağlı film bobininin öldüğü dijital estetiğe bel bağlaması vardır. Son olarak ise, bilimkurgu sinemasının oyun, oyuncak, eğlence parkındaki hız trenleri ve onlarla bağlantılı ürünleri, kendi sınırsız yeniden çevrilmiş ana akım filmleri ve dizileri ile tüketilen başlıca ticari bir ürün olarak görüldüğünü, bu durumun aşırı belirleyici ve tamamen yiyip bitiren bir imtiyaz sistemi haline döndüğünü söylemektedir.

Thomas Schatz ise (1993, s. 23) *Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972) filminden *Jaws* (Steven Spielberg, 1975) filmine, oradan *Star Wars*' a (George Lucas, 1977) kadar artan miktarda içsel, kinetik ve hızlı tempolu, giderek daha fazla özel efektte bağlı ve 'fantastikleşmeye' başlayan (ve bu nedenle apolitikleşen) ve gittikçe daha fazla genç izleyiciyi hedef alan filmler izlediğimizden yakındır. Bir başka açıdan ise sinema ve

televizyonda izlenen bilimkurgular akademi tarafından, řu anda genetik mühendisliğı ve nükleer savaş üzerinden var olan ve sınıf, ırk, cinsiyet ve cinsellik gibi ideolojik gerginliklerin sahnelendiğı çağdař korkuları ifade edebilen bağlayıcı bir tür olarak değeriendirilmektedir.

Annete Kuhn’a göre (1990, s.10) bilimkurgu filmleri ideolojinin arabuluculuğı yoluyla toplumsal düzen ile bağlantılıdır ve bu filmlerde toplumun kendi içinde temsil edildiğı fikri mevcuttur; fakat filmlerin belli başlı ideolojilerden bahsetmesi, onları canlandırması ve hatta üretmesi her zaman filmlerin yüzeysel içeriklerinden okunamaz. Bu durumda bilimkurgu filmlerinin derinlemesine analizlerinin yapılması, filmlerin ideolojik söylemlerin altında yatan anlamları oyduğı mu yoksa var olan ideolojiyi yeniden mi üretmeye devam ettiğı konusunda daha sağlıklı bilgi verebilmektedir. Bu çalışmada yukarıda bahsedilen iki farklı görüşün karşılaştırılması seçilen bilimkurgu filmleri üzerinden romantik aşk kavramı ile birlikte yapılmaktadır. 2010 sonrası bilimkurgu filmlerinde romantik aşk ve sevmeye biçimlerinin ideolojinin öngördüğü şekliyle var olup olmadığı ve romantik ideolojinin aşk idealini desteklemeye devam edip etmediğı sorgulanmaktadır. İdeolojik eleştirinin çift yönlü okumaya elverişli olması nedeniyle aynı zamanda filmlerin romantik ideoloji karşıtı bir tavır takınarak romantik aşk idealini yapı sökümüne uğratıp uğratmadığı da incelenmektedir. Bu bağlamda, 2010 sonrası çekilen *Her* (2013, Spike Jonze), *Ex Machina* (2014, Alex Garland) ve *Eaquals* (2015, Drake Doramus), filmlerinde romantik aşk ve sevginin, siber ön ekini de alarak ideolojik yapılanmanın hangi tarafında durdukları ve sinemanın ikinci yüzyılında sevmeye biçimlerinin bilimkurgu filmleri üzerinden nasıl yapılandırıldığı incelenmektedir.

## 1.2. Amaç

Üzerinde çalışılan bu tezin amacı, sinemada ilk ilişki filmi- hatta erotik film- olarak kabul edilen Thomas Edison’ın 1896 yapımı *The Kiss* filmi ile başladığını ön görebileceğimiz ilişki temsillerinin, çeşitlenen tür kavramları arasından seçilen bilimkurgu sinemasının romans ile girdiğı ilişkinin, 2010 sonrası bilimkurgu filmleri üzerinden incelenmesidir. Teknolojinin yirmi birinci yüzyılda geldiğı noktada, bilgi teknolojilerinin, yapay zekaların, androidlerin, insan-insan, siborg-insan, android-insan ilişkilerinin yaşandığı, doğanın ve teknolojinin içe içe geçtiğı dönemde aşk ve sevgi kavramlarının fütürist bilimkurgu filmlerinde hangi noktada yer aldığı

değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Seçilen filmlerde romans tanımının, aşk, sevgi ve ilişki anlayışlarının ideolojinin karşı konulamaz etkisi ile birlikte bir karşı eyleme dönüşüp romantik aşk kavramını yapı sökümüne mi uğrattığı yoksa ideolojinin romantik aşk idealini yirmi birinci yüzyıla yeniden yapılandırarak mı taşıdığı incelenmektedir.

Bu amaçla çalışmada aşağıdaki sorulara cevap aranması öngörülmektedir:

- Romans/ Romantizm teriminin tarihsel gelişimi ve dönüşümü ışığında bilimkurgu ile ilişkisi nedir?
- Dijital tasarım ve bilgisayar ortamı görsel efektler ile var olmayanın dahi tasarlanması ve var edilmesi romantik aşk ilişkileri üzerinde nasıl etkiler bırakmıştır?
- Yirmi birinci yüzyılda sinemada vücut bulan siber ilişkiler ve siber romans ilişki tanımını değiştirmiş midir?
- Sevme biçimleri bilimkurgu sineması ile nasıl çeşitlenmiştir?
- Değişen, dönüşen ve ilerleyen teknolojik gelişmeler ışığında yaratılan bilimkurgu filmlerinde ideoloji romantik aşk imgesini ne yönde etkilemiştir? İdeoloji romantik aşk imgesini dönüştürüp yapı sökümüne mi uğratmış yoksa romantik aşk imgesini yeniden mi üretmiştir?

### 1.3. Önem

Sinemanın ortaya çıktığı tarihlerden itibaren konusunun neredeyse ayrılmaz bir parçası olan romans, aşk ve ilişki çeşitliliği üzerinde durulmamış olması önem arz eden bir konudur. Sosyolojik, psikolojik ve tarihsel bağlamlardan ayrı düşünülmeyecek ilişkilerin sinemasal temsillerinin kendilerine ait estetik öğeler ve anlatım tarzları içerip içermediği, farklı dönemlerde yaşadıkları dönüşümler ve kendilerine ait bir sinematik dilleri olup olmadığının araştırılması önemlidir. Yirmi birinci yüzyılda ikinci yüzyılını yaşamaya başlayan sinema sanatının teknolojik ilerlemeler ve gelişmeler karşısında geliştirdiği değişimlerin bilimkurgu sinemasında vücut bulması, birlikte melez bir tür geliştiren romans ve bilimkurgu birlikteliğinin özellikle 2010 sonrası bilimkurgu filmlerinde ideolojik yapının romantik aşk ideolojisini ne yönde etkilediği üzerinden incelenmesi tez çalışması boyunca üzerinde durulan noktadır.

Dahası, romantik komedi türünde birden fazla akademik çalışma yapılmış olmasına rağmen gerek Türkiye’de yapılan akademik çalışmalarda gerekse erişilebilen yurtdışı akademik çalışmalarda bilimkurgu ve romans birlikteliğine yirmi birinci yüzyılda romantik aşk, sevgi ve ilişki kavramları üzerinden yaklaşmadığının görülmesi bu tez çalışmasının akademik olarak önemini arttırmaktadır. Bilimkurgu sinemasının katmanlı yapısı ve altında yatan ideolojik söylemlerin çözülmesi, bir tarafıyla tür filmlerinin de melez türler oluşturarak eleştirel yaklaşımlar sergileyebileceğini göstermektedir. Yuval Noah Harari’nin de belirttiği gibi (2018, s. 226):

Sanat insanların dünya görüşünü etkilemede kilit rol oynar ve 21. yüzyılda bilimkurgu en önemli tür sayılabilir; pek çok insanın yapay zekâ, biyomühendislik ve iklim değişikliği gibi meselelerden ne anladığını bilimkurgu şekillendirir. İyi bir bilime ihtiyacımız olduğu kesin ama siyasi açıdan bakınca iyi bir bilimkurgu filmi *Science* ya da *Nature* dergilerinde yayımlanan bir makaleden çok daha değerli.

Ulaşılan yabancı kaynaklarda da bilimkurgu türünde yapılan incelemelerin azlığından yakınılmakta ve alandaki bu eksiklik üzerine çalışmalar yapılması desteklenmektedir. Bununla birlikte, bu tez çalışması, ülkemizde bilimkurgu ve romans birlikteliğinin yirmi birinci yüzyılda aşk ve sevgi kavramları üzerine odaklanmış ilk akademik çalışma özelliğini de taşımaktadır.

#### **1.4. Varsayımlar**

Bilimkurgu filmlerinde ideoloji karşıtı bir eyleme dönüşen aşk, romans ve ilişki biçimlerinin çözümlendiği bu tezde, elimizde şu varsayımlar bulunmaktadır:

- Aşk ve sevgi kavramlarının insan-insan ilişkileri üzerinden, yakın ilişkiler ve en temelde dokunma ile yapılandırıldığı varsayılan temel biçiminden, sinemanın ikinci yüzyılında 2010 sonrası bilim kurgu filmlerinde farklılaşarak insan-insan temelinden çoğunlukla insan-android, insan-siborg, insan-robot ilişkilerine kaydığı görülmektedir. Bu değişim yeni sevme biçimleri yaratmaktadır ve bu sevme biçimlerinin kendinden önceki dönemde yapılandırılanlardan farklı olduğu gözlemlenmektedir.
- Bilimkurgu filmlerinde bulanıklaşan sınırlar vardır; öteki olmak ya da olmamak önem kazanmıştır.

- İnsan olmanın tanımını yapmak zorlaşmış; teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan türler arası bir geçişkenlik başlamıştır.
- Bilimkurgu filmlerinde sevgi ve romantik aşkı yaşamak yirmi birinci yüzyıl bilimkurgu sinemasında farklılaşmış gibi görünse de ideolojinin romantik aşk idealini sayılı filmde yapı sökümüne uğratarak karşıtı bir eyleme dönüştürdüğü ancak genel itibari ile ideolojiyi ve romantik aşk idealinin yeniden yapılandırmıştır.

### 1.5. Kapsam ve Sınırlılıklar

Çalışmanın kapsamını, yirmi birinci yüzyılda 2010 sonrası çekilen bilimkurgu filmlerinde ideolojik yapılanmanın desteklediği romantik aşk idealinin sevmeye biçimlerini ne yönde etkilediğinin incelenmesi ve ideolojik söylemin romantik aşk idealini yapı sökümüne mi uğrattığı yoksa yeniden mi ürettiğinin çözümlenmesi oluşturmaktadır.

Çalışılan filmler bilgi ve uzay teknolojilerinin arttığı bir dönemde bilimkurgu filmlerinin melezleştiği tür olan romantik aşkın farklı şekillerde işlendiği filmler üzerinden seçilmeye çalışılmıştır. Sevgi ve aşk temalarının yasaklandığı ya da ulaşımının zor bir hale geldiği fütürist filmler olarak seyirci karşısına çıkan bu filmler insan ve yapay zekâ, siborg- insan ve insan-insan arasındaki romantik ilişkilerinin sevmeye biçimi çeşitliliğini nasıl etkilediği ve romantik aşkın insan ve diğer türler arasında nasıl evrimleştiğini inceleyebilmek adına seçilmiştir. Bu seçki, 2010 sonrası bilimkurgu filmleri arasından tez çalışmasına uygun 11 filmde 3 tanesinin amaçlı örneklem yöntemi yardımıyla seçilmesi üzerinden yapılandırılmış ve sınırlandırılmıştır. Bu filmler şunlardır: *Her*, Spike Jonze (2013), *Ex Machina*, Alex Garland, (2014) ve *Eaquals*, Drake Doramus (2015).

Çalışmadaki filmler Michael Ryan ve Melissa Lenos tarafından ele alınan teknik ve bağlamsal çözümleme yöntemi ile incelenecektir.

## 2. ALANYAZIN

### 2.1.Bilim Kurgu Türünün Özellikleri ve Bilimkurgu Sineması

#### 2.1.1. Türün Kısa Tarihi, Toplumsal İşlevi ve Uylaşmaları

Fransızca kökenli *genre*'ın karşılığı olarak kullanılan tür/janr sözcüğü, ortak özellikler gösteren varlıkların ya da nesnelerin, sınıflanıp belirli başlıklar altında bir araya getirilmesiyle oluşan grupları tanımlamaktadır. Sinematograf, icatlar yüzyılı olarak anılan 19. yüzyılın ürünlerinden biri olmasına karşın teknoloji müzelerinin raflarında kalan pek çok aygıtın kaderini paylaşmamayı başarmıştır. Bunun temel nedeni, ticari amaçla kullanılması ve kısa zamanda gösteri dünyasındaki rakiplerini geride bırakarak geniş bir seyirci kitlesine seslenebilmesidir. Tür ayrımı da bu süreç içinde ortaya çıkmıştır. Önce yapım şirketlerinin tanıtımında kolaylık sağlaması amacıyla filmleri sınıflandırma ve gruplar halinde adlandırma alışkanlığı daha sonra seyircilerin, basın ve eleştirmenlerin katkısıyla yayılmış, sonunda sistemin bir parçası haline gelerek tür sözcüğünün sinema terimlerinden biri olmasını sağlamıştır (Abisel, 2016, s.27). Tür kavramı, küresel izleyici üyeleri arasında anlaşmaya varılan şartların ve sözleşmelerin söylenmemiş fakat paylaşılmış bir varsayımını, bir bilim türünün (veya kitap veya televizyon dizisinin) ne olduğunu belirleyebilen yazılı olmayan bir inanç sistemi olduğunu düşündürmüştür. Ayrıca, tür teorisi, kültürlerin, tarihin, ideolojinin ve filmlerin genel kanıtlarının araştırılması için Hollywood'daki daha geniş endüstriyel uygulamaları düşünmenin bir yolunu da sunmuştur (Johnston, 2011, s. 8). Özden (2014, s. 22) için ise film türleri, toplumun kendisiyle yüzleşmesini sağladığı dışavurum alanlarıdır. Toplumsal değerler, düşünceler, kaygılar, yargılar, duygular, dönüşümler ve benzeri öğeler türsel alan içinde seyircinin karşısına açık ya da örtük bir biçimde çıkarlar ve bunları ifade eden filmsel anlatıların üretilmesini sağlarlar. Robert Stam' e göre (2000, s. 14) filmleri kategorize etmeyi içeren bazı türler hikâye içeriğine dayanırken (savaş filmleri), bazıları edebiyattan (komedi, melodram) ya da diğer yayın organlarından kaynaklanır (müzikal). Bazıları performansa (Astaire-Rogers filmleri) veya bütçeye dayalıyken (gişe rekorları kıran) diğerleri sanatsal statüye (sanat filmi), ırksal kimlik (Siyahi sinema), konum (Western) ya da cinsel yönelime dayalı (queer sinema) olabilmektedir.

Steve Neale (1995, s. 463) türlerin sistem olmadıklarını fakat sistemleştirme süreçleri olduklarını vurgulamaktadır. Geleneksel olarak türler (özellikle edebi türler) sabit biçimler olarak görülme eğilimindedir ancak çağdaş teori hem biçimlerinin hem de işlevlerinin dinamik olduğunun altını çizmektedir. Neal'i destekleyen David Buckingham da (1993, s.137) türlerin öylece kültür tarafından verilmediğini, daha çok müzakere ve değişim sürecinde şekillendiklerini savunmaktadır. Andrew Tudor (1974, s.180) filme istinaden, bir türün ahlaki ve sosyal bir dünyayı tanımladığını belirtir. Nitekim herhangi bir ortamdaki tür, belirli değerleri ve ideolojik varsayımları somutlaştırabilir. Yine sinema bağlamında Susan Hayward (1996, s. 50) tür uyulaşmalarının zamanın ideolojik iklimine göre değiştiklerini vurgulayarak, John Wayne'li Westernleri Clint Eastwood'lu olanlar ile kahraman ve anti-kahraman problemi üzerinden karşılaştırarak örneklendirmektedir.

Filmlerle bağlantılı olarak birçok modern yorumcu türlerin ticari ve endüstriyel önemlerine vurgu yapmaktadır. Bu nedenle tür, kitle iletişim araçlarının sürekli ve verimli bir şekilde üretilmesine yardımcı olmak ve üretimini müşterilerinin beklentileri ile ilişkilendirmek için pratik bir araç olarak düşünülebilir. Bireysel medya kullanıcılarının seçimlerini planlamalarına olanak sağlayan pratik bir araç olmasından ötürü, iki ana taraf arasındaki ilişkileri kitle iletişimi anlamında düzenlemeye yarayan bir mekanizma olarak görülebilir (McQuail, 1987, s. 200). Bunun ötesinde bazı çağdaş teorisyenler metinler arası semiyotik kavramını, bireysel metinleri başka metinlerle ilişkili olarak görmenin önemini vurgulama eğilimindedirler. Türün metinlerarası bir kavram olduğunu söylemekte ve her metnin bir araya getirilme biçimindeki genel kurallardan etkilendiğini ve genel kuralların da metinler tarafından pekiştirildiğini belirtmektedirler (Chandler, 1997, s. 5; Thwaites, 1994, s. 100). Johnston'a göre (2011, s. 9) sinema tür analizi, bir dizi filmin kodlarını ve uyulaşmalarını analiz etmeye yönelik bir girişim olarak başlamıştır. Bu varsayım, bu filmlerin bir şekilde, genelde "tüm" görüntüleyenler tarafından tanımlanabilen ikonografik ve tematik özellikler etrafında birleştirildiğidir. Batı sınırları, Amerikan efsanesinin etrafında inşa edilmiş daha büyük kültürel ve tarihsel muhalefetleri tematik olarak temsil eden temel görselleri vahşi doğayı ve medeniyeti, doğayı ve kültürü, Batıyı ve Doğuyu tekrarlamak olarak görülmüştür. Bununla birlikte bir filmin gönderimsel anlamını izleyiciye kazandırmak onu "çerçevelemek" için birkaç eylem gerektirir. Film bir kurmaca olarak, bir Hollywood filmi olarak, bir komedi olarak, bir Steve Martin filmi olarak ya da bir yaz

filmi olarak çerçevelenebilir (Bordwell 1989, s. 146). Bu durumda tür, izleyicilerin seçimleri ve beklentilerinin yönlendirilmesinde ve farklı şeyleri izlemek, dinlemek ve okumak için uygun olan kültürel yetkinliklerin (Corner, 1991, s. 276) ve hazırlıklara ait alt grupların düzenlenmesinde temel bir faktör haline gelmektedir.

Türler, okuyucularının kurgulanma sürecine müdahil olmuş gibi görünebilirler. Bunun nedeni, türlerin hem okurların ve izleyicilerin hem de okuma konusunun oluşturma aracı olarak görülmesinden kaynaklanmaktadır. Kitle iletişim araçlarının türlerin cinsel ve kimlik farklılıklarının inşasında rol oynaması belirtilen duruma verilebilecek örneklerden birisidir. Dahası, türler ortak bir anlayışın oluşmasına katkıda bulunurlar. Endüstri, filmlerin yönetmenleri, eleştirmenler, son kertede neyin izlenebilir olduğuna hüküm veren karar vericiler, yarattıkları ortak temalar ile filmleri seyirci ile buluştururlar. Her bir türün kendine has ortaklaştığı temaları mevcuttur. Örneğin bir bilimkurgu filmi teknolojiyi merkezine alarak, bugün henüz var olmayan teknolojik gelişmelerin gelecekteki kullanımlarına odaklanır. Western filmleri belli bir bölge ile ilgilidir, genelde intikam alma hikâyeleri yaygındır. Müzikallerde, şarkı söylemek ve dans etmek için gerekli ortam her zaman sağlanacaktır (Bordwell ve Thompson, 2008, s. 318-320). Bununla birlikte;

Alternatif olarak bir film ait olduğu türle ilişkili uylaşmaları değiştirebilir ya da reddedebilir. *Bugsy Malone* geleneksel yetişkin rollerini çocukların oynadığı bir gangster müzikalidir. *2001: A Space Odyssey* bilim-kurgu türünün birkaç uylaşımını ihlal eder: Tarih öncesi zamanlarda geçen uzun bir sekansla başlar, klasik müziği dış uzay aksiyonuyla eşler ve uzayda sürüklenen bilmece bir ceninle biter. Yönetmenler izleyicileri belirli bir uylaşımın izleneceği beklentisini yerine getirmeyerek şaşırtabilir ya da şok edebilir (Bordwell ve Thomson, 2008, s. 321).

Tür filmlerinin tarihsel gelişimine bakıldığında, toplumsal işlevlerinin de ön plana çıktığı göze çarpmaktadır. Aynı uylaşımaları izlemekten keyif alan seyirci, romantik aşkın cazibesi ya da bir kahramanın kendini feda ederek bir toplumu ya da bir insanı kurtarması karşısında hayran kalmaktan, sevinç duymaktan ya da haz almaktan kendini alamaz. Diğer taraftan, tür filmlerinin, barındırdıkları olay örgüleri ve karakterler sayesinde insanları toplum olarak içlerinde bulundukları gündemden uzaklaştırma, dikkatlerini başka bir yöne çekme gibi özellikleri de vardır.

Bordwell ve Thompson'ın (2008, s. 327) üzerinde durdukları bir başka tür uyuşmasını ise söz konusu hikâyelerde, tema ya da öykülerde var olan olayların halkın bakış açısıyla paralel olduğunu savunmaktadır. 1950'li yıllarda hidrojen bombasının yarattığı canavarlar, bilimkurgu filmlerinde gelişen ve insan kontrolünün dışında boyutlara ulaşan teknolojinin insanlar arasında yaydığı korkuları temsil eder. Buna göre, tür uyuşmaları, izleyicinin ortaklaştığı kaygılarını ve korkularını yansıtır. Bu yansıtmacı yaklaşım ise türlerin neden dönem dönem birbirlerinin önüne geçerek popülerliklerinin arttığını açıklar niteliktedir. Türler, ortaya çıktıkları şekilleriyle var olmaya devam etmezler, evrilirler. Toplumsal süreçlerin çeşitliliği, türlerin değişmesine, yenilenmesine yansıyabilir:

*Aliens*'ın kadın kahramanı Ripley aynı zamanda sıcak, annelik yanı olan cesur, hatta saldırgan bir savaşçıdır. Bu durum bilim-kurgu türünde yeni bir şeydir. Birçok yorumcu Ripley'i 1970'lerin Kadın Hareketi'nden türeyen tutumların bir ürünü olarak gördü. Feminist gruplar kadınların zarafet ve sempati gibi kadınsı davranışlarla ilişkili olumlu nitelikleri kaybetmeden etkin ve becerili olarak görülebileceklerini iddia etti. Bu düşünceler ana akım medyada ve toplumsal düşüncede yaygınlaştıkça *Aliens* gibi filmler geleneksel olarak erkeksi rolleri kadın karakterlere verebildiler (Bordwell ve Thompson, 2008: 327).

Tür filmlerinin nasıl okunabilecekleri, daha büyük sosyo-politik tartışmalar yaratabilecekleri, türe ait kaynak bilgilerin kültürel etkilerle 'gerçek' bilim tarafından nasıl şekillendirilebileceği ve zaman içerisinde üretimlerinin nasıl geliştiği ve değiştiği üzerine odaklanılmıştır. Klinger'e göre (1989, s. 7) tüm filmlere bir takım tanıtıcı popüler formlar eşlik etmekte, bazı unsurların detaylandırılması üzerinde durulmaktadır. Bu unsurlar, Hollywood'un endüstriyel ve ideolojik sisteminin bir parçası olarak işlev görmektedir. Rick Altman (1999, s. 18) mümkün olan en geniş kitleyi çekmek için klasik Hollywood tanıtım sisteminde melez tür mesajlarının daha yaygın olduğunu ileri sürmüştür. Bilimkurgu türünün de Altman'ın bahsettiği melez tür mesajlarını içeren doğası, çıkış noktası olarak bilimi temel almıştır. Daha sonraları farklı türlerle melezleşerek gerçek ve olası dünyalar arasında kurduğu öyküler ile ideolojinin beslendiği en önemli noktalardan olan romantik aşkı da yanına alarak çeşitli şekillerde izleyici karşısına çıkmaya devam etmiştir. Bilimkurgu türünün çıkış noktası

sayılabilecek bilimsel gelişmelerin önemi ve tarihsel sürecini anlamak, türün farklı özelliklerini ortaya çıkarabilmek adına önem taşımaktadır.

### 2.1.2. Bilimkurgu ve Bilim(sel) Romansın Doğuşu

Herbert George Wells (1866-1946) günümüzde muhtemelen en meşhur olan romanlarını yazdığı sırada, 'bilimkurgu' henüz icat edilmemiş bir terimdi ve tanımladığı tür henüz emekleme aşamasındaydı. Bu gerçeğe rağmen birçok büyük yazar, *Bilimsel Romans* (yani, günümüz bilimsel anlayışı dışındaki alanlarda kurgusal maceranın hikâyeleri) olarak adlandırılabilir şeyleri üretiyorlardı. Edgar Allen Poe, Hans Pfaal Masalı'nda *Ay'a Seyahat*'i çoktan yazmıştı ve belki de Wells'in tek rakibi Jules Verne, *Dünyanın Merkezine Yolculuk* ve *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah* gibi başlıklara imza atmıştı. Kronolojik sırayla: *Dr. Moreau Adası* (1892), *Zaman Makinesi* (1895), *Görünmez Adam* (1897), *Dünyalar Savaşı* (1898) ve *Aydaki İlk İnsanlar* (1901) adlı eserler film, radyo oyunları ve diğer uyarlamalara yıllarca konu olmuş ve bugün hâlâ popüler kültürün bir parçası olarak süregelmeye devam etmektedir.

Kurmaca türüne verilen arkaik bir isim olan “Bilimsel Romans” daha sonra *Bilimkurgu* olarak adlandırılmaya başlanmıştır. Bilimkurgunun tek bir tanıma indirgenememesi, farklı yazar ve düşünürlerin farklı yaklaşımlara ve tanımlara başvurarak bilimkurguyu anlatmaya çalışmalarına neden olmuştur. Robert A. Heinlein *Kızıl Gezegen* (1996) adlı kitabında, bilimkurgunun gerçek dünyadan edindiği yeterli bilgiye dayalı olan, geçmişi ve şimdiyi, bilimsel metodun önemini ve doğayı anlatmak üzerine gelecekte olması muhtemel olaylar hakkındaki gerçekçi kurgular olduğunu belirtmektedir. Gerekli ve yeterli koşulları bilişsellik ve yabancılaşmanın etkileşimi olan ve aynı zamanda ana malzemesi yazarın ampirik ortamına alternatif olarak yaratıcı bir çerçeveye sahip edebi bir tür ya da sözlü yapı olarak da tasvir edilen bilimkurgu (Suvin, 1988, s. 30), on dokuzuncu ve yirminci yüzyıllarda yeşererek o dönemin kültürel, bilimsel ve teknolojik değişimlerini yansıtmış ve bilimkurgu metinlerinin toplu olarak kullandığı stratejileri daha kesin bir dille yerine getirmeye başlamıştır (Broderick, 1995, s. 155). Dağıtım, tüketim ve elden çıkarma gibi teknik-endüstriyel üretim biçimlerinin yükselişinde ve düşüşünde yer alan hakikat ile ilgili değişiklikler geçiren bir kültüre ait hikâye anlatma türlerinden birisi olarak kabul edilen bilimkurgu, “hikâye anlatma stratejisi olduğu kadar bir okuma stratejisidir” (Delany, 1994, s. 27). Bilginin devam eden ilerlemesi ile insanın bilgisini ele alan bilimkurgu, insanların evreni daha iyi

anlamalarına ve hatta bazı bölümlerini fikirlerinin yaratıcılığı ile kendi konfor ve güvenlikleri için değiştirmelerine imkân verir. Bilimkurgu, bilim ve teknoloji düzeyindeki değişikliklere insanın verdiği tepki ile ilgilenir. On dokuzuncu yüzyılda Sanayi Devrimi'nin gelişi ile birlikte teknolojik değişimin hızı tek bir ömür boyunca fark edilebilecek kadar büyüdüğünden, Asimov (1983, s.10-11) için gerçek bilimkurgu ancak bilim ve teknolojinin geliştiği on dokuzuncu yüzyıldan sonra yazılmaya başlanmış olmalıdır.

Mitoloji yazılarından sonra bilimkurgu üzerine de yazmaya başlayan yazarlardan birisi olan Campbell (1952, s. xiii-xv) bilimkurgunun teknoloji çağının edebiyatı olduğunu belirtmektedir. Diğer edebi türlerden farklı olarak, değişimin şeylerin doğal düzeni olduğunu ve bildiğimizden daha büyük hedeflerin bulunduğunu varsayarak teknolojik medeniyetin mottosu olarak “bunu yapmanın daha iyi bir yolu vardır” der. Bir diğer önemli yayın olan *Encyclopedia of Science Fiction* kitabında Peter Nicholls (2017, s. 161) bilimkurgu türüne ait hesapların incelenmesi için iki ana beklenti ortaya koymaktadır. Birincisi, bir bilimkurgu çalışmasının bilimsel bilginin genişlemesi ve bunun her türlü sonucuyla ilgilenmesi gerekliliği ve ikincisi evrensel olarak kabul edilmese bile hayal gücüne dayalı ve entelektüel olarak maceracı olması gerekliliğidir. Bilimsel bilginin ve entelektüel maceranın içinde bulunduğu henüz tam gelişmemiş bilimkurgular ile dolu olan on dokuzuncu yüzyıl, Darko Suvin'in 1848-1900 yılları arasında İngiltere'de yayınladığı onlarca bilimkurgu kitabını da içermektedir. Ancak bilimkurgunun yenilikçi iki devi, birincisiyle ikincisi arasında 30 yıl olan Jules Verne ve H.G. Wells olarak kabul edilmektedir. Bu iki ismin yapıtlarına içkin terimler, sonrasında gelecek yapıtlara ilham olacak kadar verimli olduklarını kanıtlamışlardır. Verne, bilinen ile oynayarak en iyi bildiği şeyi yapıp gazetelerden akla yatkın bilgileri deşip çıkartırken, Wells, bilimkurgunun ilklerinden tanımlar yaratıyordu. Wells ve Verne'nin “bilimsel romantizm” ve “olağandışı yolcukları”nın ortak bir özelliğinin eserlerinin genel bir okur kitlesine erişebilmesidir (Broderick, 1995, s. 7). Bilim ve insanlık arasındaki ilişkide felsefî düşüncenin bir dereceye kadar güçlü hikâye anlatımını birleştiren *bilimsel romantizm* Wells'in ilk dönemi olarak kabul edilir.

Verne ve Wells bilimkurgunun iki devi olarak kabul edilse de bilimkurgunun atası olarak anılan Hugo Gernsback 1926 yılında yayınlanan *Amazing Stories* dergisinde, ‘bilimselleşme’ derken, Jules Verne, H.G. Wells ve Edgar Allan Poe tarzı, büyüsel bir romantizm, bilimsel gerçek ve kâhince bir vizyon ile karışık hikayeleri

kastettiğini belirtir. O'na göre bu şaşırtıcı hikâyeler yalnızca müthiş ilginç okumalar yapmakla kalmazlar, aynı zamanda her zaman öğreticilerdir de. Bu hikâyeler bilgiyi oldukça hoşça giden bir şekilde okuyucuya ulaştırmaktadır. Gernsback için, bugünün bilimselleşmesinde resmedilen yeni buluşların yarın gerçekleşmesi hiç imkânsız değildir (Gernsback'ten aktaran Broderick, 1995, s. 7). Aynı zamanda bir mucit olan Gernsback, daha sonra spekülâtif kurmaca, bilimsel fantastik gibi tanımlara evrilse de türü tasvir eden kavramlar arasında yer edinen Bilim(sel) Romans teriminin ilk kullanıcısıdır ve bilimkurguyu derinlemesine tartışan, okuyucuların ve diğer yazarların da fikirlerine karşılık verdiği bir yazardır. Bilimkurgu türünün genel karakteristik özellikleri henüz oluşmamışken ortaya çıkan bilim(sel) romans teriminin incelenmesi, bilimkurgu hakkında daha derin bilgilere ulaşmaya yardımcı olacaktır.

### **2.1.3. Bilim(sel) Romans ve Bilimkurgu Terimlerinin Tanımları ve Tarihsel Gelişimleri**

*Bilimsel Romans*'ın tanımını yapmadan önce romans kelimesinin Oxford sözlüğündeki tanımlarına bakarak terime açıklık getirmek yararlı olacaktır. Oxford'un çevrimiçi sözlüğünde romans terimi için birden fazla tanım yapılmış ve hemen hepsi birbirine yakın açıklamalar olmuştur. Romans kelimesi sözlükte şu şekillerde ifade edilmiştir: “Aşkla duygusal veya ideal bir şekilde ilgilenen bir kitap veya film, duygusal ya da ideal bir şekilde aşkla ilgili bir kurgu türü, Romence dillerinde yaygın olan türden şövalye kahramanıyla ilgilenen orta çağa ait bir masal”. Bu açıklamalara bakılınca romans kelimesinin tek başına taşıdığı anlamın terimi kapsamadığı görülse de bu çalışma romans kelimesinin birebir anlamı ile bilimkurgu kelimesinin kazandığı anlam arasında yeni bağlantılar kurarak ilerlemektedir. Bu kısımda öncelikle bilimsel romans ve bilimkurgu kelimeleri üzerinde durularak türe adını vermiş kelimeye açıklık getirilmeye çalışılmaktadır.

Gernsback'in “bilimsel gerçek ve kehanetvari bir öngörü ile iç içe geçmiş büyüleyici bir romantizm” olarak tasvir ettiği bilimsel romans anlatı, bilimsel bilgi ve tahmin özelliklerini de içinde barındırarak bilimkurgu türünün özelliklerinden üçünü tanımlamıştır. Kelime Wells'in erken dönem fantastik kurmacaları için kullanılırken, kendisi çalışmaları için ‘fantastik ve hayal gücü kuvvetli’ açıklamasını tercih etmiştir. Ancak 1933 yılında Wells'in erken dönem eserleri antoloji şeklinde *H.G. Wells'in Bilimsel Romansları* başlığıyla yayımlanmıştır. (Johnston, 2011, s. 40). *Bilimkurgu*

terimi ise ilk kez Hugo Gernsback tarafından 1929 yılında *Amazing Stories* adlı ucuz dergilerde yayınladığı hikâyelerinde kullanılmıştır. Hugo Gernsback'ın çıkardığı ucuz (pulp) bilimkurgu dergilerinde şekillenen politikalar, temelde Edisonvari mucitlik kültüne ve teknolojik ilerlemelere dayalıdır. Gernsback için bilimkurgu, edebi bir akımdan çok toplumsal bir akımdır ve dergisinde yayınlanan öyküler, kurduğu komisyonlar tarafından bilime- özellikle fizik, kimya, matematik, biyoloji gibi temel bilimlere- uygunluk açısından değerlendirilir; kimi zaman, öykülerdeki bilimsel hataları tespit eden okuyucular para ile ödüllendirilmiştir (Ross, 1995, s. 136-144).

Bilimkurgu ansiklopedisinde, bilimsel romansın nasıl tasvir edilebileceği ve onu daha sonra bilimkurgu olarak adlandırılacak şekilden hangi özelliklerinin ayırdığı üzerine tartışmalar yapılmıştır. Bilimsel romans daha sonra bilimkurgu olarak yaygınlaşacak türden kahramanın yokluğu ve geleceğe ait daha az umut taşıyan ifadelerin azlığı ile ayrılmaktadır (Clute ve Nicholls, 2017, s.1076). Diğer taraftan Roberta Rogow (1991, s. 298) *Futurespeak* adlı eserde, bilimsel romansı Jules Verne ve onun yolundan gidenlerin yapıtlarında belirtildiği gibi teknolojinin yardımıyla toplumun daha iyiye gitmesi ile ilgilenen hikâyeler olarak açıklamaktadır. Brian Stableford'un (2006, s. 469) belirttiği gibi ise, bilimsel romans ve bilimkurgu arasındaki en göze batan ayrım bilimsel romansın tamamen Uzay Çağı'ndan uzak olmasıdır. Bilimsel romanslar uzaya keşif yolculuklarını ön plana çıkarsa da bu seferleri sömürge genişlemesinin kaçınılmaz bir dizisinin başlatılması olarak tasvir etmemişlerdir.

Dönemin yeni kitlesel pazar dergilerinde, bilim ve bilimkurgu arasındaki etkileşimin başladığını yakından takip etmek mümkündür. Kullanımı dergilerde yayınlanan öykülerde kullanılmaya başlayan bilimsel romans daha sonra bilimin ve teknolojinin ilerlemesiyle bilimkurgu terimiyle anılmaya başlanmış ve dahası *sci-fi* ve *sf* gibi kısaltmalarla anılarak, farklı anlamlar taşımaya devam etmiştir. Daha çok İngiltere ve Fransa'da bilimsel romans tarzında roman ve öyküler yazılmaya devam ederken, bilimkurgu Amerikanlaşmış bir terim olarak yansıtılmıştır. Brian Stableford'a göre (2017, s. xi) 1918'den sonra yayınlanan, özellikle de Amerikan bilimkurgu düşüncesinin İkinci Dünya Savaşı öncesinde yavaş ilerlediği İngiltere'de ve Fransa'da, *roman scientifique* ve bilimsel romans terimlerinin 1918'den sonra yayınlanan materyaller için açıklayıcı olarak kullanılması mantıklıdır. Ancak, bu türün o zamana kadar bir kısmını kaybettiği ve belirgin bir şekilde yön değiştirdiğine dair bir düşünce de söz konusudur.

En geniş anlamı ile bilimkurgunun tanımı şöyle yapılabilir: Bilimkurgu, bilimsel keşifler, teknolojik yenilikler, doğal olaylar veya toplumsal kaymalar yoluyla gelişen insan türünün yazınıdır. Bilimkurgu, “Eğer” ya da “Bu böyle olursa...” sorularını cevaplayan fikirler ve felsefi cevaplar içeren bir yapıya sahiptir; bu nedenle çoğunlukla karakter ve olay örgüsünü geliştirmekten çok yeni fikirler keşfetmekle ilgilidir. Bilimkurgu çok disiplinli ve disiplinler arasıdır, yalnızca edebi niteliklerle değil aynı zamanda farklı alanların temel değerlerini araştırmakla da ilgilidir. Bilimkurgu, bilimsel yöntem gibi, içinde yaşadığımız evreni anlamaya yönelik bir yaklaşım da sağlar. İçinde fikirler keşfedebileceğimiz ve dünyevi deneyler ile yapamayacağımız ya da yapmamamızın uygun olacağı düşünce deneylerini güvenli bir şekilde yürütebildiğimiz araçları, motifleri ve bilişsel çerçeveyi sağlar. Bu tür senaryoları dramatize ederek, hikâyeyi inandırıcı karakterlerle doldurarak ve kitlesine inanmamayı imkânsız kılacak arka planı sağlayarak, bilimkurgu fikirlerini hayata geçirir. Neil deGrasse Tyson (2014) *Kozmos: Bir Uzay Destanı* 1. Sezon 5. bölümünde bilimin, parlamak için özgür ifadenin ışığına ihtiyaç duyduğundan bahsetmektedir. Tyson’a göre bilimin gelişmesi, korkusuzca otoritenin sorgulanmasına ve açık bir fikir alışverişine bağlıdır. Bilimsel dehanın doğası, geri kalanımızın değişmeyen kurallar olarak neyi gördüğünü sorgulamak ve daha sonra deney yapmaktır. Bilim tanımı gereği, net açıklamalara tamamen bağımlıdır. Kurmaca sadece ironiyi barındırmakla kalmayıp aynı zamanda bunu dile getirir ve ifadelerin ifade ettiklerinden daha fazlasını ima edebileceğini ve hatta tamamen farklı bir şeyi ima edebileceğini ilke edinir. Başka bir deyişle, bilim akılda kalıcıdır, kurmaca ise detaycı olmayan ve bilgiçlik taslamayandır. Edebi bakış açısından, bilim katı ve şakadan anlamayan gibi görünmektedir; bilimsel bakış açısından ise kurmaca değişken ve çarpıtıcı görünmeye mahkûmdur (Johnston, 2011, s. 25). Kısaca, bilim ve kurmacanın bir arada bulunması olanak dışı gibi görünse de temelde Endüstri Devrimi’nin yarattığı teknolojik değişimler ve bunun toplumsal dönüşümlere yansımaları konu edinen bilimkurgu, bilimsel gelişimlerle yakından ilgili bir tür olarak ortaya çıkmaktan geri durmamıştır.

Farklı yazarlar, ortaya çıkan bilimkurgu türünü çeşitli şekillerde tanımlamaya bir müddet devam etmişlerdir. H.G. Wells (1967, s.7) insanlık meselelerinde gelişmekte olan bazı olasılıkları ele alarak ve bu ihtimalin kapsamlı sonuçlar geliştirecek şekilde uygulandığını varsayarak bilimkurgu için ‘olasılık fantezileri’ terimini kullanmayı tercih etmiştir. Diğer taraftan John Wyndham (1968, s. 7) bu varsayımları hissederek,

gelişen bir teknoloji ya da teknolojinin etkisini, insanlığın ilk ortaya çıkışından, yazının kullanılmaya başlamasına kadar geçen süre içinde aslında gerçekten deneyimlenmediğini öngörmektedir. Bu, insanlığın teknolojik etkileşim ile ilk buluşlardan itibaren iç içe olduğunu söylemenin bir başka yoludur. Theodore Sturgeon (Sturgeon'dan aktaran Sobchack 1988, s. 19) bilimkurgunun bilimsel bağlamı olmaksızın hiç gerçekleşmeyecek bir insani problem ve insani bir çözüm olduğunu düşünmüştür. John W. Campbell Jr (Campbell'dan aktaran Telotte 2001, s.3) ise bilimkurgunun bilinen olgulara dayanarak geleceği öngörmek için gösterilen bir çaba olduğunu söyleyerek Wells'in 'olasılık fantezileri' kavramı ile belirtmek istediklerine yakın bir tanım yapmıştır.

Eileen Gunn (2014, s. 1) bilimkurgunun bize ilham vermekle kalmayıp, eylemlerimizin sayısız potansiyel sonuçlarını göz önüne almaya zorlayan esnek düşünce türlerini de doğurmakta olduğunu belirtir. Samuel R. Delany (1994, s. 76) bilimkurguyu yıllar içinde daha şiddetli hale gelecek şoklara karşı bir önlem olarak görmektedir. Christopher McKitterick ise (2010, s.1) Delany'nin "şoklara karşı bir önlem" olarak adlandırdığı bilimkurgu tanımına cevap verircesine bilimkurguyu düşünürlerin ve yaratıcıların bir topluluğu olarak görerek, yaratıcı alanlardan gelen insanlar tarafından gösterilen ortak bir çaba olduğunu belirtir. Teknik, bilimsel ve beşerî bilimlerin alanlarındaki uzmanların yanı sıra McKitterick'e göre (2010, s.1) yayıncılık ve multimedya formlarındaki profesyoneller, eleştirmenler ve bilimkurgu hayranları sürekli değişime uğrayan insan olmanın ne anlam ifade ettiğini bireysel öngörülerimizi daha iyi anlamak ve paylaşmak için bir araya gelmektedir. Bilimkurgu tarafından hayalimizde alışkın olduğumuz dünyaların çeşitliliği, gerçek dünyanın bizi her yıl yönlendirdiği gerçek- bazen felaket, genellikle de kafa karıştırıcı- değişiklikleri düşünmeyi öğretmektedir. Bu öğretisi, bizim olanlar karşısında büyük şoklar yaşamamızı önlemeye yardımcı olmaktadır.

Farklı yazarlardan alıntılanan çeşitli tanımlarda, bilimkurgu anlatısının ortamdaki bağımsız olarak içinde tekrarlayan kavramların mevcut olduğu görülmektedir. Bu tekrarlayan durum, insanın ya da bilinmeyen güçlerin neden olduğu, bilim içerisinde ya da doğal dünyada anlaşılması ya da yok edilmesi gereken potansiyel bir geleceğin yaklaşmakta olduğudur. Yapılan tanımların birçoğunun anahtar kelimesi olan teknolojik ve bilimsel gelişmeler, bilimkurgunun 'bilim' unsuruna 'kurgu' kadar bağımlı olduğunu kanıtlayan önemli noktalardandır.

#### 2.1.4. Bilimkurgunun Bilim ile İlişkisi

İlk bölümde üzerinde durulan bilimkurgu teriminin tarihsel çıkış noktası ve kullanıldığı çerçeveden ilerleyerek bilimsel gelişmeleri de içeren bilimkurgu metninin geleneksel olarak heyecan verici, romantik unsurlarla ve çoğunlukla yeni veya genişlemiş bir dünya görüşü oluşturmak için son teknoloji ürünü özel efekt tekniklerine bağımlı olan konularla ilgili dramlar olduğunu söylemek mümkündür. Alt metnini bilim ve bilimsel gelişmelerin oluşturduğu bilimkurgu metinleri, insanın ya da bilinmeyen güçlerin neden olduğu, bilim yardımıyla anlaşılıp çözülmesi, müdahale edilmesi ya da evcilleştirilmesi gereken potansiyel gelişimleri içermektedir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra bilimkurgu yayıncıları ucuz dergilerden vazgeçip “digest” adı verilen daha özet yayınların yapıldığı dergiler yayınlamaya başlamıştır. Bilimkurgunun giderek popüleritesinin farkında olan yayınevleri farklı isimlerle bilimkurgu yayınları yapmaya devam etmiştir. Ancak bilimkurgu türü 1945 yılında atılan atom bombası ve Sovyet Rusya'nın 1957 yılında başarılı bir şekilde uzaya fırlattığı ilk yapay uydu Sputnik'ten sonra saygın bir popülerlik kazanmıştır. 1950'lerin Amerikan bilimkurguları daha sofistike, daha kibar ve daha hicivli bir hale gelmiş, bilimkurgu terimi ABD'nin ucuz magazinlerinde kullanılmaya başladıktan sonra, 1950'li yıllarda kullanım alanı genişlemiş ve 1970'lerin ortalarından itibaren de ana akım ve bağımsız sinemada göze çarpan özellikleriyle filmlere daha sık uygulanır hale gelmiştir. Jancovich (1992, s. 16) türün tarihi özelliklerini keşfetmenin, türün bilinçaltı yapısını araştırarak bilim filmlerinin popüleritesini destekleyen kültürel kodların tarihsel gelişimini bilmenin önemini vurgulamıştır.

1960'lı yılların ortalarında ve sonlarına doğru tür analizi popüler hale geldiğinde, bilimkurgu filmleri daha büyük aksiyon filmleri arasından (*The Time Machine*, 1960; *Fantastic Voyage*, 1966) ve daha düşük bütçeli bağımsızlar arasından (*Santa Clause Conquers the Martians*, 1964; *The Beach Girls and the Monster*, 1965) ayrılmıştır. Ancak her iki çeşitte ağırlıklı olarak genç izleyiciler için popülerlik kazanmıştır. Bilimkurgu filmleri 1950'lerden beri çocuksu, olgunlaşmamış özellikleri ile anılmış ve bu kritik ün, o zamandan beri onlarca yıl yankılanmaya devam etmiştir. Birçok eleştirmen, daha popüler eğlencelerden önde olan bazı 'yetişkinlere yönelik' metinleri (*2001: A Space Odyssey* 1968, *Blade Runner*, 1982 ve *District 9*, 2009) seçerek bu etiketten kaçınmaya çalışmıştır. Bu ayrımlar Jancovich'in (2002, s. 98) de belirttiği gibi türün kendi sınırlarını belirlemek ve türün içerisinde tanımlamalar

yaparak belirlenen türsel özelliklere uymayanları eleştirmek adına yapılan seçimlerdir. Bilimkurgu filmleri, bilimsel bilgiden başka şeyleri veya ondan daha fazlasını iletmek amacıyla sık sık kulağa bilimsel gelen bir dil kullanır (Bould, 2015 s, 18). Bununla birlikte, bilimkurgu bilişsel etkiler yaratmak için sadece diyaloga değil, aynı zamanda, Piers D. Britton’a göre (2009, s. 341-349) bilimsel fizik kurallarından ziyade, seyircinin benzer bir olguyla ilgili, birebir yaşayarak veya dolaylı yoldan edindiği kişisel deneyimi çağrıştıran “genişletilmiş sağduyu”nun inandırıcı çeşitlemeleriyle donatılmış görsel ve işitsel tasarıma da yaslanır. Bilimi sosyal dünyadan koparma eğiliminin ve bunu başarmanın imkânsızlığının farkında olan Bruno Latour (1993, s. 2-3) aralarındaki kırılğan bağlantıların kendi başlarına birer disiplin oluşturacak şekilde pek çok parçaya bölüneceği bilim, siyaset, ekonomi, hukuk, din, teknoloji, edebiyatın oluşturduğu dolambaçlı ağı detaylı bir biçimde çizer.

J.D. Bernal (Bernal’dan aktaran Bould: 2015, s. 35) 1939’da bilimi, doğası itibariyle, herhangi bir ortak bilimsel değerler sisteminin öngörebileceğinden daha istikrarsız olarak nitelendirir. Bernal’a göre bilimin hem zamanımızın toplumsal değişimlerine etki ettiği hem de bu değişimlerden ve dış dünyadaki şiddetli gelişmelerden etkilendiği gerçeğine daha fazla gözlerimizi kapayamayız. Bu nedenle, Büyük Buhran, faşizm ve savaş hazırlıkları, bilim insanlarının toplumdaki konumlarını ve işlevlerini her zamankinden daha ciddi bir şekilde gözden geçirmeleri için büyük birer uyarıdır. Bould şu yorumu yapar:

Bilimkurgunun bu tür endişelere çoktandır aşınadır. Gerçekten de beyaz perdedeki çılgın bilim insanı sık sık fiziksel varlığı ile karmaşık sosyal ilişkiler ağı arasındaki gerilimi açığa vurmaktadır; kendi bedenini inkâr etmeye, toplumsal bağları koparmaya ve yalıtılmış bir bilinçlilik halini kabullenmeye yönelik bir itki duyar ve bu itkiyi tatmin etmenin imkânsızlığını, *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*’da (1931) tekrar tekrar dile getirir (Bould, 2015, s. 42).

Bilimsel buluşlar, teknolojik gelişmeler ve bilimkurgunun birbirinden ayrılamaz doğası, bilimkurgu filmlerinin gelecekte olacakları ön gördükleri gelişmeleri yansıttıkları dünyalar, bilimsel gelişmelerin ışığında meydana gelen ilerlemeler ile sağlanmaktadır. Hatta zaman zaman, bilimkurgu romanlarında ya da filmlerinde keşfedilmiş bir yaşam formu, yapay zekâ ya da imkânsız gibi görünen teknolojik bir araç teknolojinin ve bilimsel gelişmelerin el verdiği ölçüde kısa bir zaman içerisinde gerçekleştirilmiş olabilmektedir. Bilim ile birlikte ilerlese de bilimkurgu türünün geleceğe dair yansıtmak

istediği hikâyeleri aktaracağı yer sinema olunca kendine has özellikleri ve kullandığı teknikleri incelemek önem arz etmektedir.

### **2.2.1. Bilimkurgu Sinemasının Özellikleri**

Stüdyo sistemine karşı duran ve yüksek kültürel sanatsal yeteneği vurgulayan yazarlıktan farklı olarak tür araştırması, sanayileşmiş Hollywood sistemini, popülist filmleri ve izleyiciyi mutlaka benimsemiştir ve tür, Hollywood stüdyolarının başarılı ürünlerini üretip çoğaltma ve yeni projelere “yeşil ışık” yakma aracı olmuştur. Bu nedenle, bilimkurgunun sinemaya uyarlanması ve bir tür olarak anılmaya başlamasındaki başat özellikleri mercek altına almak oldukça önemlidir. Bilimkurgu filmleri, basitçe uzaya gönderilen roketleri içeren bir dizi film olarak anlaşılamaz; aynı şekilde, bunlar görsel gösteriden ve efekt görüntülerinden daha fazlasıdır. Diğer her türde olduğu gibi, bilimkurgu filmi de daha geniş bir ağ içine yerleştirilmelidir (Johnston, 2011, s.11). Johnston’un da değindiği noktadan yola çıkarak, bilimkurgu türünün daha iyi kavranabilmesi adına başat özelliklerinin incelenmesi bilimkurgu filmlerinin içeriklerinin yanında biçimsel özelliklerinin de kavranarak analizlerin kapsamlı yapılmasına olanak sağlayacaktır.

### **2.2.2. Bilimkurguda Ortam ve Anlatı**

Her türe ait özelliklerin başında olay örgüsünün geçtiği, anlatının kurulduğu mekân gelmektedir. Bilimkurgu türünde de bir film çoğunlukla fütürist bir ortamda ya da alternatif bir geçmişte konumlanmıştır. Burası genellikle bir şehir ya da bir uzay gemisidir. Şimdiki “gerçekten” uzak, karanlık, distopik görünen ya da başka ırklar tarafından istila edilmiş bir şehirden bahsedilmesi muhtemeldir. Çoğu zaman “gerçek olmayan” alternatif bir gerçeklik, zaman ya da yer formu filmde mevcuttur. Genellikle uzayda ya da zamanda seyahat edilir; hikâye uzayda ya da uzak bir gezegende geçer. Eğer hikâye dünyada bir yerde geçiyorsa, o zaman genelde bu distopik bir gerçeklik olur (bu gerçeklik nükleer bir soykırımdan sonra veya teknoloji kontrol altına alındığında veya baskıcı bir hükümet özgürlük veya hakları sınırladıktan sonrasını anlatır). Olası bir macera ya da epik bir yolculuk vardır ve bu yolculuğa genellikle insanlığı ya da Dünya’yı bir işgal ya da zulümden kurtarmak için çıkılır. İyilik ve kötülük gibi zıtlıklar mevcuttur.

Bilimkurgu filmleri bilimsel veya teknolojik gelişmelere dayanan kurmacalardır; buna rağmen çağdaş anlayışa sıkı sıkıya bağlı olabilirler. Olası gerçekçiliğe duyulan arzu bilimkurgu türünün bir şartı olmasa da birçok tür filmi, kendi mantıksal *mise en sc  n*elerini ger  ek  i   zellikleriyle ili  kilendirirler (Johnston, 2011, s.14). Bunun nedeninin,   zellikle bilimkurgu filmlerinde gelece  e dair merak uyandıran fikirlerin nasıl ger  ekle  ece  ini izleyicinin kendi hayatındaki bir referans noktasından yola   ıkararak tahayy  l etmeye   alı  masının daha anla  ılır bir etki bırakaca  ı d    ncesi olması muhtemeldir. Sinemanın ilk d  nemlerinden bu yana farklı t  r filmlerinde ba  at bir konumda olan romantik a  k konusu, bilimkurgu sinemasının en   nemli erken d  nem   rneklerinden olan Fritz Lang’ın *Metropolis* filminde de seyircinin tanımlamakta   ok zorlanmayaca  ı bir   ekilde i  lenmi  tir. Thomas Elsaesser’in (2014, s. 100) “makine   a  ında bir romans” olarak adlandırdı  ı romantik ili  ki, bir peri masalı sa  lamlı  ına sahiptir ve Amerikalıların nasıl anlatılaca  ını bildikleri bir   yk   bi  iminde anlatılmı  tır.

Erken d  nem bilimkurgu filmleri Ay’a seyahatin nasıl olabilece  i ile ilgili tahminde bulunurlarken (1929’daki *Frau im Mond* filminde astronotlar Ay y  zeyinde uzay kıyafetleri olmaksızın dola  mı  lardır), birçok film uzay seyahatlerinde yer  ekiminin bulunmadı  ını g  sterir ya da yapay yer  ekimine g  nderme yapar. *2001: A Space Odyssey* filmi buna bariz bir   rnektir ancak benzer fikirleri 1951’deki *Rocketship X-M* ve 1961’deki *Phantom Planet* de g  rmek m  mk  nd  r (Johnston, 2011, s. 14). Evrenin   ok uzak bir noktasında ge  en filmler bile (Space Opera) izleyicilerin ba  lantı kurabilece  i bazı ger  ek  i ve nat  ralist    elere g  venmektedir.   rne  in *Star Wars* karakterlerinin   o  u İngilizce konu  maktadır, oksijen solurlar, aileleri vardır, evler in  a ederler, sava  ırlar ve    ık olurlar. Bu nedenle, bilinmeyen d  nyalarda farklı krallıklar, farklı gezegenlerde ya  ayan farklı insanlar olsa da ya  ananlar “ger  ek” d  nyadaki insanların hayatlarından farksızmı   gibi yansıtılmaktadır.

Redmond ve Marvell’e g  re (2016, s. 3) bilimkurgu filmi d  rt kategoriye ayrılabilir.   ncelikle bilimkurgu filmi, insan d  nyasının bilinen mantı  ına meydan okuyacak, sarsacak ve temelini     r  tecek ba  ka d  nyaların varlı  ını hayal eder ve bu d  nyaları olu  turur. Bu di  er d  nya krallıklarında etik, ahlak, fizik,   vre, sosyal ve k  lt  rel   rg  tlenme radikal bir   ekilde birbirlerinin yerine ge  ebilir.   rne  in Christopher Nolan’ın 2014 yapımı *Interstellar* filminde ziyaret edilen gezegenlerde zaman ve mevsimlerin i  leyi   bi  imi yeniden ayarlanabilmektedir. Teknolojik olarak   st  n bir k  lt  r  n, teknolojiye yakın olmayan yerli bir k  lt  r  n oldu  u yere gitmesi ve

oradaki kaynakları kullanması üzerine bir hikâye olan 2009 yapımı *Avatar*, aynı zamanda bir diğer kişi aracılığıyla bir algının uyanması ile ilgili bir aşk hikâyesidir. *Avatar*'daki yaşam dünyası insanların doğaya, maneviyata ve mistisizme yeniden bağlanmalarına yardımcı olmaya çalışırken bir diğer taraftan da karakterin kahramanın yolculuğu sırasında tanıştığı güzel kadına âşık olup, görevini layıkıyla yerine getirmesi bilinci üzerinden işlemektedir. Redmond ve Marvell'in (2016, s. 3) de altını çizdiği gibi bilimkurgu filminin, kurulan düzeni tehdit etme ve izleyicinin çağdaş dünyayı ve içindeki göçebeliği kavramsallaştırması arasındaki boşluğu büyütme yönünde bir gücü vardır.

İkinci olarak, bilimkurgu filmi bahsedilen tehlikeli bölgelerde doğrusal zamanı yok edebilir ve eş zamanlı olarak olağandışı karşılaşmalar için belli belirsiz koşullar sağlayabilir. Özel efektleri, zamanda daralma ve genişleme yoluyla harekete geçirilen büyük sahneleri sayesinde bilimkurgu filmi, dikkatlice seyretmeyi ve düşünmeyi etkileyen koşullar yaratır. İzleyiciler hem görüntüledikleri dünyadan hem de gördükleri dünyadan bağımsız olarak izlediklerinden şaşkına dönerler. Üçüncü olarak bilimkurgu filmi, insan olmanın çizgilerini eleştirel olarak yeniden çizerek, ırk, sınıf ve toplumsal cinsiyet gibi kimliklerin nasıl oluşturulduğunu ve somutlaştırıldığını vücudun ontolojik bütünlüğünü istikrasız hale getirerek gösterebilir. Hem siborg hem de uzaylı figürü, bedenin yeniden farklı bir şekilde hayal edilebileceği, yeniden oluşturulabileceği ve yeniden yapılandırılabilmesi doğruluğunu ortaya koymaktadır (Redmond ve Marvell, 2016, s. 3). Son olarak bilimkurgu filmi, tehlikeli ve tabu sayılan fikirleri açıkça araştırır, siyasi eleştiri yapar ve sonuç olarak ruhsal kopmaların etkilerini deşmeye başlar. Bir yandan, bilimsel rasyonalist düşünceye ve neo-liberal rüyaya meydan okumaya meyillidir. Siyasi eleştiriye açıkça takip ederek inançları ve rahatlığı tehlikeye düşüren bilimkurgu filmleri, sessiz polemiklerden daha sert siyasi alegorilere kadar uzanan geniş bir yelpazede değişiklik gösterebilirler. Öte yandan, bilimkurgu filminin tehlikeli olma gücü, egemen ideolojinin ve döner sermaye süreci düzenlemelerinin ve uygulamalarının sözcüsü olma becerisinde yatar. Batı uygarlığı onun yaratılış mitidir ve uzayı sömürgeleştiren beyaz eril bireyi fetişleştirir (Redmond ve Marvell, 2016, s. 4-5). İdeolojik altyapısı ve iktidara yakınlığı yadsınamayacak bilimkurgu filmleri, romantik ideolojiyi içinde barındıran örnek filmler ile egemen ideolojinin filmler boyunca nasıl yapılandığının ya da yapı sökümüne uğratıldığının analizinin yapıldığı bölümde daha detaylı incelenecektir.

Bilimkurgu, bir çeşit kodla yazılmış, yerel zor bir dildir. Kod çözme işlemi, yüzlerce bilimkurgu öyküsü ve romanına erişime ve okuma protokollerine bağlıdır. Bu okumalar yalnızca kitaplarla sınırlı değildir; filmler, televizyon dizileri ve oyunlar çok daha az gelişmiş olarak kabul edilse de birer öğrenme ve okuma yöntemidir. Bu kod çözme işlemi, okuyucunun yoğun bir pratik yapmak suretiyle öğrenmesi yoluyla gerçekleşir. Bilimkurgu külliyatı, görsel içeren ansiklopediler ve bu amaç için üretilmiş bilimkurgu sözlüklerini de kapsar. Bir hikâyenin etkili bir bilimkurgu olabilmesi için, anlatının kısıtlamalarını bilmeksizin yalnızca fütürist ya da dünya dışı yerlere ya da zaten var olan fırsatlara başvurmak yetersizdir. Etkili hikâyeye sahip bilimkurgular, bilimkurgu yüzyılında, belirli retorik hareketler, araçlar ve veri sözlükleri ile yaratılmakta daha çok hayal edilen dünyalar ve sakinleri tarafından şekillendirilmektedir (Broderick, 1995, s. xiii). Bu anlatı yapıları ve ‘gerçekten kesitler sunan’ gerçek olmayan unsurları barındıran hikâyeler izleyicilerin onlardan olmayan yapılarda ve yaratımlarda dahi ortak özellikler bulmalarına, türü ve mesajı daha kolay anlamalarına yardımcı olur. Dolayısıyla, bahsi geçen kodların filmin biçimsel özelliklerinin de detaylandırılarak analiz edilmesi suretiyle çözülmesi, bilimkurgu filmlerinin anlatı öğelerinin incelenmesini gerektirmektedir.

### **2.2.3. Bilimkurguda Anlatının Öğeleri**

Tür filmlerinin genelinde olduğu gibi, bilimkurgu türünde de hikâye belli başlı anlatı öğeleri kullanılarak oluşturulmaktadır. Hikâyenin geçeceği evrenin yaratılması, bu evrende geçerli olan kurallar, gelecekçi bir bakış açısı kullanıldığı için hikâyeye yerleştirilecek teknolojik gelişmeler ya da insan dışı yaratıklar, bilimkurgu sinemasının anlatı yapısını şekillendirmektedir.

#### **2.2.3.1. Bilimkurguda Set Tasarımı**

Set tasarımı, yakın gelecekteki gerçekçiliğe dair kavramlarla bağlantılı olan herhangi bir bilimkurgu filminin ana konusudur. Geleceğin yaşam alanlarının, araçların, silahların ve fantastik bilimkurgu kavramlarının tasarlanması bir zamanlar ikonografik ve bilinen, bilindik bir kökten gelen konseptler olabileceğini göstermesi açısından önemli bir yoldur. 2002 yapımı *Minority Report* (Steven Spielberg), otomobillerin dikkörtgen biçimli kaplar haline geldiği, güvenlik sistemlerinin iris tanımasına dayandığı ve sırt roketlerinin kullanıldığı fantastik ancak tanıdık bir dünya tasvir etmektedir. Kellner’in (2004, s. 13) 1982 yapımı *Blade Runner* (Ridley Scott) filminde tasvir ettiği ortam, birçok yakın gelecek bilimkurgu filminin set tasarımını özetler

niteliktedir. *Blade Runner*'ın sersemletici görsel ortamı ortalığı batıran radyasyon yağmuru, ileri-modern endüstriyel kentin yıkıntıları ve küresel, çok kültürlü bir toplumun tortuları gibi post modern metropole dair ürkütücü imgeler barındırmaktadır. Mizansen, yoğun imge katmanlarınca mesken tutulmuş; küresel şirketlerin ilan panoları ve dünya-dışı kolonilerdeki yepyeni bir yaşama davet eden reklamlarla kuşatılan gökyüzü, yüksek apartmanlarla, alev üfleyen sinai bacalarla ve hoverkraftlarla dolmuştur.

Bilimkurgu filmi genellikle uzay gemileri ve robotlar gibi birkaç simgesel imge ile ilişkilendirilse de bilimkurgunun tarihsel evrimi takip edildiğinde, yapının aslında çok yönlü olduğu ve değişen tarihsel bağlamlara doğrudan tepki verebildiği görülmektedir. Bu tepkilerin en bariz örneği, 1950'lerde Amerikan bilimkurgu filmlerinde uzaylı istilası, canavar filmleri ve kıyamet sonrası film gibi türlerin, on yılın genel paranoya halini yansıtmakla kalmayıp aynı zamanda bu paranoyaya inandırıldığında meydana gelen patlamadır. Bilimkurgu filmleri dış mekân maceralarını anlatan hikâyeleri, robotların ve bilimsel kurgusal donanımın diğer sembolik biçimlerini içeren sayısız öyküyü içermektedir. Ancak bilimkurgu macera hikâyeleri, denizaltı keşfi anlatılarının yanı sıra, örneğin dinozorlar ve diğer olağandışı yaratıkların bulunabileceği yeryüzündeki olağandışı kuşatma alanlarının keşif hikâyelerini de içermektedir. Buna ek olarak, uzaylı istilası, canavarlar ve kıyamet sonrası senaryoları içeren alt türler sıklıkla yeni yönlerle doğru hareket ettikleri halde popülerliklerini sürdürürken son zamanlardaki bilimkurgu filmlerinin kıyamet senaryoları, nükleer savaşın medeniyetin devam etmesinin başlıca tehdidi olarak görülmesi sebebiyle hastalık ve çevresel tahribat konuları ile yer değiştirmiştir (Booker, 2010, s. 16-18). Bugün ise bilimkurgu filmleri bilimsel ve teknolojik değişimlerin toplumsal yapılar ve belirli bireylerin kişisel ve duygusal yaşamları üzerindeki etkileri ile ilgili sayısız düşük teknoloji ya da “hassas” hikâyeler de içermektedir.

Bilimkurgu filmleri müzikal komediden, ciddi siyasi yoruma, neşeli çocuk animasyon hikâyelerinden olması muhtemel yaklaşan amansız kıyamet sonrası uyarılara kadar geniş bir alanı kapsamaktadır. Bu geniş kapsam, bilimkurgu hikâyeleri için farklı set ortamları yaratmayı gerektirir. Bilimkurgu filmlerinin tarihi, bu filmlere özel efektler yaratmak için geliştirilen teknolojilerin tarihinden ayrılamaz. Farklı zaman ve mekânlarda, tarihsel perspektifi de yansıtarak çeşitli hikâyeler anlatan bilimkurgunun, yaratmak istediği zaman ve atmosferi desteklemek için ihtiyacı olan en önemli

detaylarından birisi kostümdür. Kostüm, başka bir dünya ve yaşam formunun oluşturulmasında karakterin o ana ait olma durumunu pekiştiren önemli bir öğedir.

### 2.2.3.2. Bilimkurguda Kostüm

Bir filmde giyilen her kıyafet kostüm olarak kabul edilir. Kostümler, her karakterin kişiliğinin ve tarihinin ince ayrıntılarını hızlı ve ekonomik bir şekilde izleyiciye ileten birer hikâye anlatıcısıdır. Oyuncuların kendi kişiliklerini geride bırakmasına ve ekranda yeni ve inandırıcı insanlar olmasına yardımcı olmaktadır. Kostüm tasarımcıları, senaryo göz alıcı bir giriş gerektirdiğinde, güzel, şık kadın elbiseleri ve abartılı sahne kostümleri yapabilirler, fakat aynı zamanda bir sahne için gerekli olduğunda gündelik kıyafetler de tasarlayabilmelidirler. Kostüm tasarımcısı Deborah Nadoolman'a göre (2007, s. 45) kostümler, belirli bir sahnede, belirli bir aktörün belirli bir karakteri canlandırması için yaratılır. Kostümler, henüz bir kelime konuşulmadan önce, karakterlerin sosyal ve ekonomik koşulları, kişilikleri ve öykülerdeki rolleri hakkında bilgi verir. Kostümler, filmin her karesinin görsel kompozisyonunun birer parçasıdır. Bir resmin öğeleri nasıl uyumlu bir imge yaratmak için birlikte çalışıyorlarsa, kostümler de aydınlatma ve setler ile o şekilde koordineli çalışmak durumundadır. Bir film için kostüm tasarlarırken renk, şekil, çizgi ve doku göz önünde bulundurulur. Tasarımcı araç kitinin en önemli öğelerinden biri olan renk, bir hikâyenin havasını ve atmosferini ortaya koyar. Örneğin, *Blade Runner* filminde, Caharles Knode ve Michael Kaplan tarafından tasarlanan kostümlerle, kasvetli, iç karartıcı ve baskıcı bir gelecek dünyasını tasvir etmek adına, karanlık ve umutsuz bir ruh hali yaratmak için soğuk ve karanlık tonlar kullanılmıştır.

King ve Krzywinska'a göre (2000, s. 82) set tasarımı ve kostüm, çağdaş gişe rekortmeni bilimkurgu filmleri arasında farklı bir kimlik veya pazarlama hattı için oluşan savaşa ek kaynaklar sunmaktadır. 1997 yapımı *The Fifth Element* filminin kostümleri, *Barbarella* ve *Flash Gordon* serilerinde bulunan dikkat çekici kıyafetler giymek perspektifini kucaklayan Retro-fütürizmin bir versiyonunu sergilemektedir. Diğer taraftan 1976 yapımı *The Logan's Run*, karakterlerin kostümleri ile çağdaş bilimkurgu filmlerinden ayrılmıştır. O döneme kadar genelde büyük, tüm vücudu kaplayan, koruma amaçlı kaskları içeren uzay kostümleri giyen karakterler *The Logan's Run* filminde çıplaklığın ön planda olduğu, özellikle kadınların bedenlerinin sergilendiği kıyafet tercihi ile adından bolca söz ettirmiştir. Filmin sunumunun teknik

ve estetik ihtiyaçlara bağıllığı, filmin yalnızca objeleri değıl söylemek istediklerini de kostüm yoluyla ifade etmesi, kostümün de bir anlatı şekline bürünmesine yardımcı olmaktadır. Ancak, ilerleyen bölümlerde üzerinde durulacak bilimkurguda özel efekt kullanımına çok fazla güvenen ve bu nedenle içeriğı hiçleştirilmesi pahasına tasarım fazlalığı sunan filmler de eleştirilmekten geri duramamıştır. Bununla birlikte King ve Krzywinska'nın altını çizdiği gibi abartılı efektler gibi olağanüstü tasarımlar hem sektör hem de izleyici için türün önemli bir cazibesi ve tanımlayıcı özelliğı de olabilmektedir.

#### **2.2.3.4. Bilimkurguda Makyaj**

Kostüm tasarımcıları gibi, makyaj sanatçıları da hikâye anlatıcılarıdır. Senaryo, aktörlerin güzel görünmesini veya düzensiz, genç ya da daha yaşlı ya da canavar veya diğler fantastik varlıklar gibi olmasını gerektiriyorsa, makyaj sanatçıları ve kuaförler izleyicilerin film ekranında gördüklerinin gerçek olduğuna inanmalarına yardımcı olurlar. Film, makyajı sanat ve bilimin bir bileşimidir. Hem düzeltici, kusurları kapayan ve çekici özellikleri vurgulayan hem de yaratıcı, aktörlerin neredeyse her türlü karakterde yaşamalarını sağlayan bir sanat dalıdır. Nusim'e göre (2008, s. 6) gözenekleri, kırışıklıkları ve diğler yüz kusurlarını gizlemek için kullanılan film makyajı, perdede büyüdüğünde yakından inceleme yapılmalıdır. Makyaj ve saç stilleri doğal görünmeli, ancak aktörler dövüşürken, öpüşürken ve terlerken sıcak ışıklar altında uzun saatler sürecektedir kadar da dayanıklı olmalıdır. İyi makyaj tasarımı, araştırma, deneme ve bazen makyaj ürünlerini veya cihazlarını icat etmeyi gerektirir.

1914 yılında bir makyaj sanatçısı ve aynı zamanda kimyager olan Max Factor, özellikle film için kullanılması uygun, hafif ve yarı sıvı ilk sahne makyajını yaratmıştır. Erken dönem siyah beyaz filmler, bir dizi rengi kaydedememektedir. Örneğın kırmızı tonlar ekranda siyah gözüktüğü için aktörler mavi veya yeşil renk tonlarında makyaj kullanarak bu durumu telafi etmekteydiler. Tüm renk spektrumunu kaydeden pankromatik- tüm renklere duyarlı- filmin geliştirilmesinden sonra adına pankromatik makyaj olarak adlandırılan daha doğal görünen makyaj türü geliştirilmiştir. Roberta Nusim'e göre, 1931'de makyaj sanatçısı Jack Pierce *Frankenstein*'deki unutulmaz canavarı yaratmıştır. Pierce, bir bilim insanının bir insan yapmak üzere yola çıkmış olsaydı canavarın kafatası kemiklerinin nerede bir araya gelebileceğini hayal etmek için cerrahi teknikleri ve insan anatomisini araştırmıştır. İnce tül tabaklarını kolodyum adı verilen kalın bir sıvıya batırmış ve bunları dikkatle Boris Karloff'un yüzünü yaratmak

için kullanmıştır. Böylece, sahne makyajının ağır bir katmanı tüm yapıyı kaplayarak istenen görüntü elde edilmiştir. Daha sonra lateks kauçuk gibi malzemeler daha hafif ve daha esnek aletler, sahte burunlar ve kulaklar gibi protezler yapımını kolaylaştırmıştır. Lon Chaney tarafından kullanılan balmumundan farklı olarak, lateks çatlamamış ve daha canlı bir görünüm için ince katlar halinde uygulanabilmiştir. 1939 yapımı *The Wizard of Oz* (Victor Fleming) filmi, köpük lateks protezlerini geniş kapsamlı kullanan ilk büyük yapım olmuştur (Nusim, 2008, s. 10).

Son yıllarda, dijital teknoloji geçmişte mümkün olmayan etkiler yaratmak için kendi başına veya geleneksel makyaj teknikleriyle birlikte kullanılmaktadır. Kırıksıklık ve lekeleri gidermek, kas görünümünü arttırmak ve dişleri beyazlatmak için post prodüksiyonda yeni yazılım programlarından yardım alınmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde, öteki ve yabancı olan çoğunlukla mutasyona uğramış cinsler ya da uzaylılar üzerinden verilmektedir. Bunun için kullanılan özel makyaj, insan ve öteki olanı ayırt etmek üzere çeşitlendirilmektedir. Özel efekt, makyaj animatronik ve protez dahil olmak üzere herhangi bir üç boyutlu makyaj işlemidir. Protez makyajı – gerçek olmayan uzuvlar ve simalar veya aktörler eklenen diğer büyük parçalar- canavarları, hayvanları ve diğer yaratıkları inşa etmenin başka bir yoludur. Joel Ehrlich 1984 yapımı *Splash* (Ron Howard) filminde denizkızının kuyruğunun, esnek şeffaf üreterden yapılmış, boyanmış ve üzerine kırmızı balık pullarına benzeyen çizimler yapılmış bir protez olduğunu belirtmektedir. *Alien* (Ridley Scott, 1979) filminde ise, yaratığın mürettebatın göğsünü delip geçtiği sahnede, bir fiberglas göğüs parçası ve kan fışkırtan tüpler kullanılmıştır. Tellerle kumanda edilen bir kukla, kaçan bir yaratığı betimlemiştir. Daha sonraki bir sahnede yaratığı canlandırmak için çok uzun boylu, ince bir aktör, lateks katmanları ve mekanik çeneleri olan bir kafadan oluşan bir kostüm giymiştir (Ehrlich, 2004 s.7).

Ancak bilgisayar grafikleri, özel efekt makyajının yapılma şeklini de değiştirmektedir. 2001 yapımı *Artificial Intelligence* (Steven Spielberg) filmindeki bazı robotlar cepheden insan gibi görünmelerine rağmen, kafalarını çevirdiklerinde makineler yardımıyla oluşturulmuş bir kafatasına sahip oldukları anlaşılır. Özel efekt tasarımcısı Stan Winston ve ekibi bu etkiyi gerçekleştirmek için makyaj sanatçısı Ve Neill ile çalışmıştır. Bu makyaj yapılırken, mavi ekran öğeleri makyajın içine dâhil edilmiştir, böylece bilgisayar ortamında görüntü oluşturan sanatçılar, post

prodüksiyonda aktörlerin yüzlerinin belli parçalarını çıkararak bunları dijital olarak oluşturulmuş mekaniklerle değiştirerek istedikleri görüntüyü elde etmişlerdir (Ehrlich, 2004, s. 8). El ile yapılan ilkel makyaj kullanımından bilgisayar ortamında özel efekt yardımıyla istenen çarpıcı etkinin yaratıldığı makyaj kullanımına geçen bilimkurgu sinemasında özel efekt kullanımının yeri ve yarattığı etkinin incelenmesi, hem teknolojik gelişmelerin sinemaya olan etkisinin anlaşılması hem de romantik aşk idealinin gelişen teknolojik ortamdaki yerinin saptanması açısından önemlidir.

#### **2.2.3.5. Bilimkurguda Özel Efekt Kullanımı**

Bilimkurgu filmleri film yapımcılarına özel zorluklar çıkarırlar. Bunun nedeni bilimkurgu filmlerinin doğal olmayan bir dünyanın temsilini gerektirmeleridir. Bu yüzden, bilimkurgu yapımcıları gerçek dünyanın fotografik sunumuna öylece güvenemezler. Bunun yerine doğrudan gerçek dünyada karşılığı olmayan aygıtlar, manzara ve canlılarla dolu hayali bir dünyanın görsel görüntülerini üretmek için çeşitli teknikler kullanmaları gerekir. Bu etkinin gerekliliğini Méliès henüz ilk film denemelerinde keşfetmiş ve sesi önden ayarlayarak, işleme sırasında negatiflerini ışık ve özel kimyasallara maruz bırakarak özel fotoğraf efektleri üretmiş ve yardımcıları ile birlikte filmin her bir karesi üzerine tek tek boya efektleri eklemiştir. Bu teknikler, daha sonraki birkaç on yıl boyunca kullanılmaya devam etmiştir. Bununla birlikte, 1970’li yıllara kadar bilimkurgu filmlerinde özel efektler üretmenin başlıca tekniği fiziksel setler ve modellerin oluşturulması ve kuklalar dâhil bu modellerin el becerisiyle çalıştırılması olmuştur. Kameraya yalnızca gördüklerini kaydetme izni verilmiştir. Gördükleri genellikle yanılısma ile oluşturulmuş görüntülerdir ve bu da aslında kameranın görünenden daha fazlasını görmesi demektir. Böylece, elle boyanmış arka planlarla desteklenen birkaç fütürist bina cephesi, seyircilerin gelecekteki bir şehrin tamamını filmde görüp hayal etmelerine yardımcı olabilmıştır. Benzer şekilde, canavarlar ve uzaylılar tipik olarak, özel kostümler ve makyaj giyen aktörler tarafından temsil edilmiş ve genellikle oldukça inandırıcı egzotik yaratıklar yaratmışlardır (Johnston, 2011, s.18). Tıpkı fiziksel setlerin ve modellerin filme çekilmesi için sahip olunan teknik gibi, özel görsel efektlerin oluşturulması için bu fiziksel teknikler yıllar içinde gelişerek daha sofistike bir hal almıştır.

Özellikle 1930’lardan 1960’lara kadar olan süreye damgasını vuran çekimler arasında Willis O'Brien ve Ray Harryhausen gibi sanatçılar tarafından geliştirilen

hareket eden modellerin durağan imajlarının çekimler arasında ustalıkla yönetilebileceğini gösteren, yanılsama hareketi yaratan stop-motion tekniği vardır. Stop-motion tekniği hala özel efektlerin oluşturulması ve hatta bazen tüm bir filmin üretimi için kullanılmaktadır. Johnston'a göre, 1970'lerden itibaren, bilimkurgu filmlerindeki özel efektlerde bilgisayar grafiklerinin kullanımı günden güne artmıştır. 1973 yapımı *Westworld* (Michael Crichton) ve 1976 yapımı *Futureworld* (Richard T. Heffron) gibi filmlerde sınırlı miktarda bilgisayarla oluşturulan kabataslak görüntüler zaten kullanılmıştır. Ancak CGI (*bilgisayarda yaratılmış görüntü*) teknolojisindeki gerçek buluş, *Star Wars*'ın 1977'de ortaya çıkmasıyla meydana gelmiş; film, eşi benzeri görülmemiş derecede gelişmişliğe sahip olan CGI'yi kullanmış ve film yapımı teknolojisi, filmin pazarlamasında ön plana geçmiştir. Bundan sonra düzenli olarak film izleyen sinema seyircisi, filmlerde temsil edilen bilimkurgusal teknolojileri ve film yapımında kullanılan teknolojinin etkilerini görmek için çok sayıda bilimkurgu filmine gitmiştir. Bu anlamda çağdaş bilimkurgu filmi, filmlerin en eski günlerine geri dönmüş; pek çok kişi bu filmlerin içeriklerinden bağımsız olarak, hareketli resimlerin varlığı karşısında şaşkınlık yaratan film gösterimlerine katılmıştır. Öte yandan, bilimkurgu filmlerinde (veya tüm filmlerde) efekt oluşturmak için bilgisayarlı tekniklerin artan kullanımı, bilimkurgu filmlerini yirmi birinci yüzyıl imaj oluşturma teknolojisinin ön planına yerleştirerek (Johnston, 2010, s. 19) bilimkurgusal dünyaların temsili için giderek daha ileri seviye teknikler geliştirmenin yolunu açmıştır.

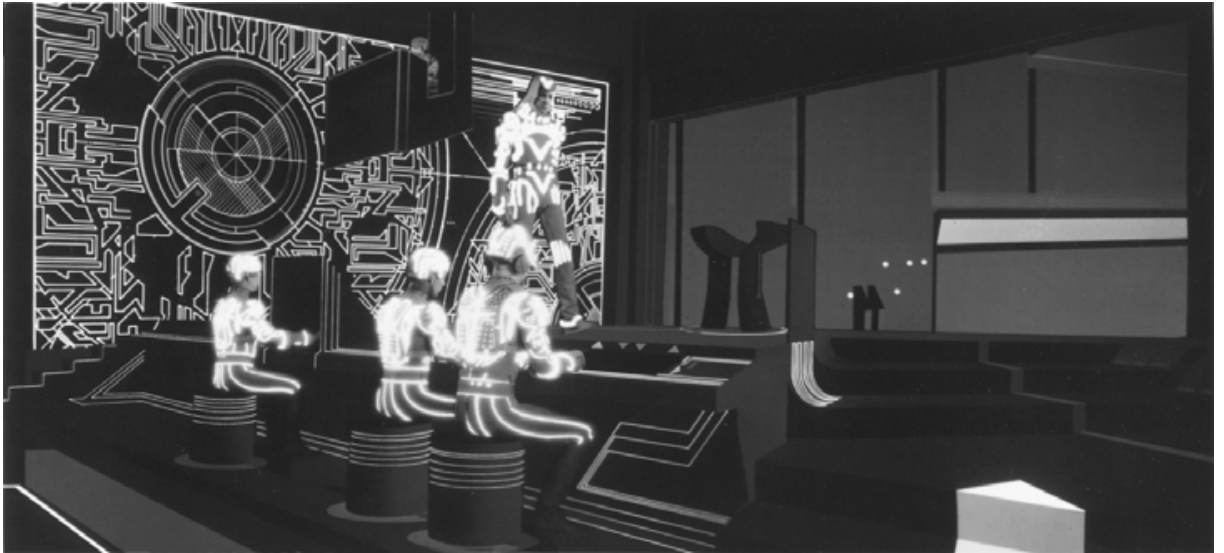
CGI tarafından oluşturulmuş görüntü, bilimkurgu üzerinde göreceli olarak yakın zamanda hızlı bir şekilde hâkim olmaya başlamıştır. 1982 yılında prömiyeri yapılan Disney'in 1982 yapımı *Tron* (Steven Lisberger) filmi, daha önce askeri uygulamalar ve gelişmiş bilimsel araştırmalar ile sınırlı olan *Kray Süper Bilgisayarı* üzerinde ilginç bir *refleksif dönüş*<sup>1</sup> yaparak, insanın bir bilgisayarın içine çekilmesinin ve onun tanrısal yapay zekâsının bir oyuncağı haline getirilmesinin nasıl bir şey olacağını görselleştirmeye çalışmıştır. Kısa bir süre sonra, 1984 yapımı *The Last Starfighter* (Nick Castle) filmi, çeşitli animasyonlu uzay gemileri yaratmak ve uzaydaki savaşı tasvir etmek için CGI- bilgisayar tarafından oluşturulmuş görüntüler kullanmıştır (Telotte, 2004, s.116). CGI aracılığı ile neredeyse sınırsız görsel imkânların daha etkili

---

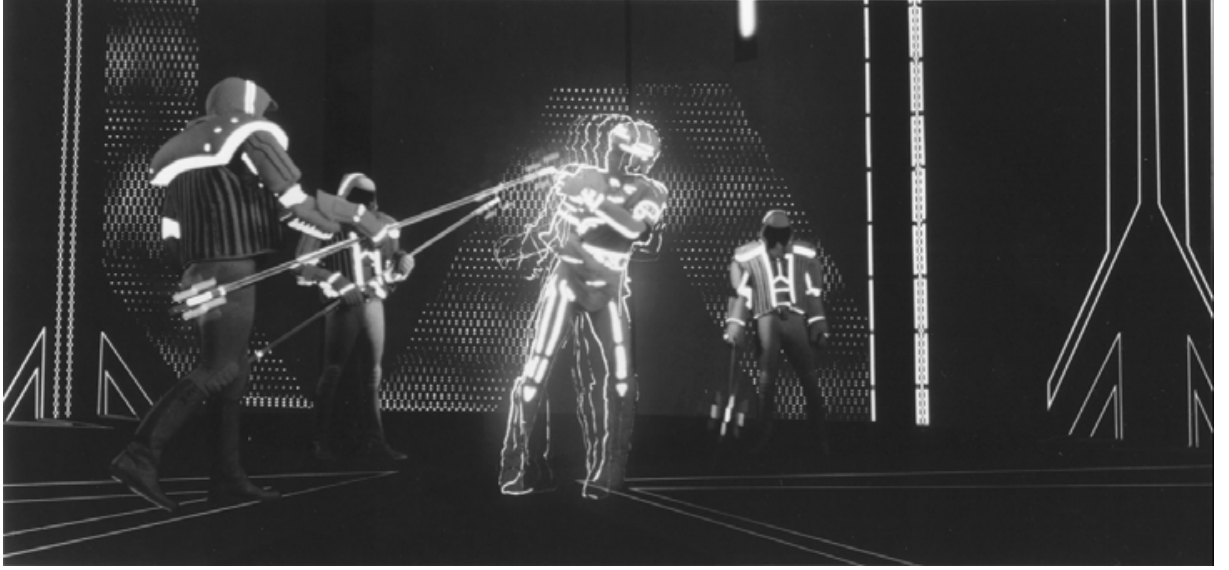
<sup>1</sup>İng. *Reflexive Turn*. Terim, 1980'lerde birçok sosyal bilimi etkileyen, özellikle de sosyal antropoloji ve ana yöntemi olan etnografiyi etkileyen, oldukça dramatik bir perspektif değişikliği anlamına gelmektedir. James Clifford, George Marcus, Ruth Behar, Renato Rosaldo önemli isimlerdendir.

bir şekilde kullanılması, James Cameron'un okyanus tabanında saklanan uzaylıların hikâyesini anlattığı 1989 yapımı *The Abyss* filminde daha karmaşık bir biçimde çizilmiştir. Bu film, 'morphing' yani iki farklı görüntünün niteliklerinin tek sürekli bir niteliğe indirgenmesi olan özel bir efekt yöntemini kullanmış ve en iyi görsel efekt dalında Akademi ödülünü kazanmıştır.

Kısa bir süre sonra, Cameron ve görsel efekt teknisyenleri bu başarıyı CGI-bilgisayar tarafından oluşturulmuş görüntünün geçiş efektini anlatının tam ortasına yerleştiren 1991 yapımı *Terminatör 2* (James Cameron) filminde tekrarlamışlardır. Filmin önemli görsel efekti olan sıvı metal T-1000 Terminatörün gelecekte gelerek dokunduğu her şeyi taklit edebilme kabiliyetine dönüştüğünü kanıtlamıştır. Bu teknik o zamandan beri yalnızca çağdaş bilimkurgu sinemasında değil (*Stargate*, 1994; *The Fifth Element*, 1997; *Alien Resurrection*, 1997; *Dark City*, 1998 ve *The Matrix*, 1999 gibi filmlerde de kullanılmıştır) aynı zamanda film ve video üretimi kapsamında da kullanılan standart bir efekt haline gelmiştir. Bu teknik ayrıca bir dublörün çekimini bir oyuncununkine dönüştürmek, tam boyutlu bir pervane ile bir minyatürü birleştirmek veya sürekli bir çekimin yanılması yaratmak için ayrı ayrı çekilen çekimleri birleştirmek için de kullanılmaktadır.



**Görsel 1.** CGI (Bilgisayar tarafından oluşturulmuş görüntüler) bilgisayarın içindeki dünyanın nasıl görüneceği üzerine türün ilk önermeleri- *Tron* 1982



**Görsel 2.** CGI (Bilgisayar tarafından oluşturulmuş görüntüler), *Tron* (1982) filminde yeni bir “canlandırılmış” figür üretmek için canlı aksiyon ile birleşiyor.

Telotte’ye göre (2007, s. 118) bilgisayar tarafından oluşturulmuş görüntünün sahip olduğu potansiyel, yönetmenlerin hikâyelerde sanal gerçekler yaratmasına da izin vermiştir. Mimari tasarım, tıp deneyleri, askeri eğitim ve başka yerlerde zaten yaygın bir şekilde kullanılan sanal gerçeklik, bilgisayarın gücünden yararlanarak simülarkla dolu bir siber âlem yaratmaktadır. Bu siber âlemde herhangi biri nesneleri manipüle edebilmekte, alanları keşfedebilmekte, gerçekte çok tehlikeli, zor, masraflı veya basitçe gerçekte yasaklanmış olan şeyleri deneyimleyebilmektedir. Sanal gerçekliğin göze çarptığı bazı diğer filmler ise, 1992 yapımı *The Lawnmower Man* (Brett Leonard), 1996 yapımı *The Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace* (Farhad Mann), 1995 yapımı *Johnny Mnemonic* (Robert Longo), 1995 yapımı *Virtuosity* (Brett Leonard), 1998 yapımı *Dark City* (Alex Proyas), 1999 yapımı *The Matrix* (Larry & Andy Wachowski) ve *The Thirteenth Floor* ‘dur (Josef Rusnak).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilimkurgu sinemasında görülmeye başlanan bir diğer yöntem de hologram kullanımıdır. Hologram, 3D görüntü oluşturmak için kullanılan başka bir fotografik yöntemdir. Birçok bilimkurgu filminde kullanılan hologram sahnelerinden belki de en bilineni *Star Wars* filminde prenses Leia’nın, yardım çağrısını holografik bir imge üzerinden yapmasıdır. Bir diğer hologram kullanımı fikri ise *Next Generation* adı ile yayınlanan *Star Trek* televizyon serisinden gelmiştir. Katılımcıların farklı sanal gerçeklik ortamlarla etkileşime geçebilecekleri

gerçek evreni test edebildikleri bir ön ortam sunan ‘Holodeck’ adı verilen görselleştirme odası öyküleri oluşturmuşlardır. Böylelikle, zamanda yolculuk, robotlar, kara delikler ve gezegenler arası seyahatle birlikte hologram da bilimkurguların bir parçası haline gelmiştir (Johnston, 2006, s. 408). Çağdaş filmlerde ise hologram kullanımının çeşitlendiği ve göze çarpan birkaç filmde aşk ilişkisini yaşamak veya yaşatmak için kullanıldığı görülmektedir. 2017 yapımı yapay zekâların yaygınlaştığı yakın bir gelecekte geçen *Marjorie Prime* (Michael Almereyda) filminde ölmüş sevilen kişilerin holografi yardımıyla yeniden yaratılmalarını sağlayan bir hizmetten yararlanan bir kadının eşinin daha genç hali ile yüz yüze gelmesi deneyimi anlatılmaktadır. *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve) filminde de ana karakterin sevgilisi hologram üzerinden aşk yaşadığı yapay zekâ bir kadındır. Uzun çağında ve yakın gelecekte insanların nasıl seveceklerinin yavaş yavaş gündeme gelmesi, yönetmenlerin de bu soruya çeşitli şekillerde yanıt bulmaya çalışmasıyla sonuçlanmaktadır.

Bununla birlikte, dijital gösterinin ihtişamlı anları daha yaygın ve daha büyük üretim ve ekonomiye sahip gişe rekorları kıran film yapımlarının zevkleri için de önem kazanmıştır. Dijitalleşmenin sinemadaki yansıması konusunda yazılan kitapların sayısı da artmıştır. Son dönem yazılan kitaplar arasında, Kristen Whissel’in *Spectacular Digital Effects*’i, Lisa Purse’un *Digital Imaging in Popular Culture*’ı ve Stephen Prince’in *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality* kitapları öne çıkmaktadır. Kristen Whissel (2014, s. 6) çağdaş sinemada kullanılan belli başlı özel efekt çekimlerinin veya bazı sahnelerin boş görsel göz kamaştırıcı olarak değil, aynı zamanda bir filmin anahtar temaları, endişeleri ve kavramsal takıntılarına çarpıcı ve bazen alegorik ifadeler veren ‘yoğun anlamlandırma’ alanları olarak işlev gördüğünü belirterek belirli dijital efekt çeşitlerinin yalnızca belirli şekillerde kullanılmaması gerektiğini ancak çağrışımlarının efektin iç mantığını yansıtan anlamlarının genellikle istikrarlı olduğunu savunur. Ayrıca, 2005 *King Kong* (Peter Jackson), 2009 *Gollum* (Chris Bouchard) ve yine 2009 yapımı *Splice* (Vincenzo Natali) filmlerini ana karakterlerinin ‘yaşamsal figürlerinin’ yalnızca sinemadaki muhteşem cazibe merkezleri için değil, daha temelde bu karakterlerin kendi hikâyelerinde doğal düzenin canavarca çarpıtılması olarak işlev gördükleri için dijital hareket yakalama teknolojisi ile üretildiklerini belirtir (Whissel, 2014, s. 96). Diğer bir deyişle, bilgisayar efekti ile

yaratılan karakterler izleyici için görsel şölen sunsa da bu karakterlere yüklenen çeşitli anlamlar istenen mesajın iletiminde önemli rol oynamaktadır.

Özel efekt kullanan fotoğrafçılık ve görüntünün manipülasyonu, Melies'in 1902'deki *A Trip to the Moon*'undan, stop-motion animasyon *The Lost World*'e (1925) ve *Star Wars*'taki (1977) bilgisayar kontrollü modellerin ve kameraların bağlantısından, *Jurassic Park*'taki (1993) inandırıcı derecede gerçek dinazorların yaratılışına kadar sinemanın fantastik görüntülerinin her zaman merkezinde olmuştur. Ancak, CGI yani bilgisayar tarafından oluşturulmuş görüntü, bilimkurgu üzerinde göreceli olarak yakın zamanda hızlı bir etkiye sahip olmuştur. Bu alandaki ilk önemli çalışma, Bell Laboratuvarları gibi yerlerde, son sürüm bilgisayarların grafik kapasiteleri üzerine yapılan araştırmalardan kaynaklanmaktadır. Bu grafikler, özellikle 1970'lerin ortalarında çeşitli kısa deneysel filmlerdeki kullanımında, televizyon reklamlarının oluşturulmasında ve logoların canlandırılmasında daha popüler bir tanınma için kullanılmaya devam etmiştir. Filmlerin insan üretimi üzerine odaklanmaya başlamasıyla yaklaşık aynı zamana denk gelen kilometre taşı 1982 yapımı *Blade Runner* filminde olduğu gibi, bilimkurgu filmleri bilgisayar grafiklerinin öne çıkan gelişmelerinin sunduğu imkânlarla kendi teknik imtiyazını başlatmıştır (Telotte, 2004, s. 116).

Özellikle gişe rekorları kıran bilimkurgu filmlerinin özel görsel efektleri sıvı ışık zum ceplerinde zaman ve mekânı objektifin her tarafını sarıp sarmalamaktadır. Sapma hızına doğru hızlanarak ilerleyen bir uzay gemisi çekiminin etkileyciliği, bu coşkulu duygulanımın somut örneğidir. Redmond ve Marvell, Vivian Sobchack'ın hız ve akışkanlığın duyuşal aktarım eyleyenlerini hayal ederek çağdaş özel efektlerin, yoğun (ve genellikle olumlu) duyguların irrasyonel sıcaklığını sembolize ettiğini savunması üzerinde dururlar. Benzer şekilde, post-produksiyon görsel efektleri (*universal capture*<sup>2</sup> gibi) aniden hızlanan nefes kesen anlarda ve ayrıca akışkan haldeki takip sahnelerinde sulu bir şeyin görüntünün üzerinde kalması ya da bırakılması anlarında gerçeğin çözülmesi izlenimi yarattığını da vurgularlar (2016, s. 3). Örneğin

---

<sup>2</sup> Universal Capture, iki güçlü bilgisayar görüntüsü tekniğini, optik akış ve fotogrametriyi birleştirir. Görüntü temelli animasyonlarda kullanılır. *The Matrix Reloaded* (The Wachowskis, 2003) filminde, gerçekçi insan yüzleri yaratabilmek için kullanmıştır. Filmdeki kullanım amacı, gerçek aktörün performansını 3 boyutlu bir şekilde üretmek ve farklı açılarda ve farklı aydınlatma koşullarında aynı performansını yineleyebilmektir.

1999 yapımı *The Matrix* (Larry ve Andy Wachowski) filminde *bullet –time*<sup>3</sup> Keane'nin belirttiği üzere:

120 adet kameranın organize edilmiş sahne boyunca bir dizi görüntüyü 360 derece açıyla düzenli olarak çekmesi sonucunda oluşmuştur. Sahne, karakterin tam panoramik bir dönüşte bir tekmeden ya da kurşundan nasıl kaçtığını gördüğümüz zamanın hafifçe donduğu bir etki yaratmıştır (2007, s. 122).

*The Matrix* filminin yönetmenleri her bir kamerayı tam olarak nereye yerleştireceklerini söyleyen bir bilgisayar modeli kullanmışlardır. Dairesel mavi bir ekranın arkasına gizlenmiş olan kameralar, belirli aralıklarla sıralı olarak çalıştırılmış, ayrı kareler daha sonra saniyede 24 kare olarak yansıtıldığında ortaya çıkan sıralanım, bir saniyelik hareketin beş saniyelik hareketli bir kamera çekimi içinde uzatılması ile gerçekleştirilmiştir. Keane için (2007, s. 123) *bullet time*- zaman ve alanını görünen nesnenin zaman ve alanından ayırmanın görsel bir efektin zamanı donduran etkisi- aynı anda hayret faktörünü arttırıp daha uzun süreli gözlem yapılabilmesine olanak tanımaktadır. *Bullet time* etkisi uzun süre konuşulmuşken, özellikle 2010 sonrası yüksek teknoloji ürünü aletlerin film sektöründe kullanılması, yeni deneysel anlatılar oluşturulması ve yakın gelecekte nereye evrileceğinin merak edilmeye başlandığı aşk ilişkileri üzerinde nasıl etkiler yarattığı sorularına cevap aramaktadır. 2016 yılında çekilen *Robots in the Skies* (Liam Young) adlı kısa film, tamamen özerk, insansız hava araçlarıyla (drone) çekilen dünyanın ilk üçüncü tekil şahıs anlatı çekimidir. Her biri kendi sinematik kuralları ve hareketlerine göre programlanmış özel olarak geliştirilen kameralı uçaklarla deneysel olarak çekilmiştir. Bu yakın gelecekteki şehirde, dronelar (uzaktan kumandalı uçak) bir taraftan devletin gözlem ajanlığını yaparken, diğer taraftan da devlet âşık olması için iki genci kontrolünde olan bu dronelar yardımıyla seçmiştir. Yönetmen Young, teknolojinin kendi eğilimleri ve kişiliği olduğunu ve insanlığın dünyayı teknolojinin gözlerinden görmeye çalıştığını vurgular. 2016 yılında çekilen bu kısa film, yakın gelecekte yaşanması muhtemel aşk ilişkilerinin ve devlet ideolojilerinin etkilerini incelemeyi amaçladığımız tez çalışması için etkili bir ön inceleme şansı yaratmaktadır.

---

<sup>3</sup> Bullet time, bir kameranın (veya izleyicinin) zaman ve alanını görünen nesnenin zaman ve alanından ayırmanın görsel bir efekti veya görsel bir izlenimdir. Video oyunları ve diğer özel ortamlardaki filmler, yayın reklamları ve gerçek zamanlı grafiklerdeki değişken hızlı eylem ve performansın derinlemesine geliştirilmiş simülasyonudur.

Teknolojik gelişme dünyayı görme ve algılama becerisini arttırarak, göremeyip, hayal ettiğimiz ve aşkın olarak adlandırabileceğimiz bir şeyin algılanmasını sağlamakta ve bu tür akıl yürütme şekli bilimkurguda sıkça tekrar edilmektedir. Bu nedenle, modernite coşkusunun bir parçası olan sinema, teleskoplar, mikroskoplar ve röntgen ışınları aracılığıyla ölçülerek, temsil ve ifşa edilerek görülüp anlaşılabilen şeyler âleminin, tekno-bilimsel uzantısından faydalanmış ve ona katkıda bulunmuştur (Bould, 2015, s. 93). Makineyi başlatıp durdurarak ve sonra yeniden başlatarak konuyu bir şekilde değiştiren Méliès, sadece şaşırtıcı görüntüler, ortadan kayboluşlar ve geri dönüşümler yaratmamıştır. Méliès aynı zamanda bu yeni aracın illüzyonist doğasının devamlılık ilkesinin ve öneminin ön planda olduğunu ve sinemanın bir tür rüya makinesi gibi işlev görme yeteneğinin var olduğunu da hatırlatmıştır. Görünüşteki sihirli etkiler ve onları gerçeklik yanılsamasına “uygun” hale getirme isteği arasındaki gerginliğin gerçekten tüm bilimkurgu türündeki filmlerin çekiciliğinin özü olduğu söylenebilir. Film endüstrisinin dijital görüntü üretimi, geleneksel sinematografinin vaatleri ve bilgisayarın birlikteliği ile tüm filmi potansiyel olarak bilimkurgu ya da fantezi olarak sunmayı mümkün kılmıştır. Bu hızlı gelişen teknoloji ile hayal edebilecek her şey, teknolojik olarak görselleştirilebilecek “eğer olursa” oyununu tam olarak oynayabileceği bir yeniden üretim alanına girmiştir (Buckland, 2007, s. 26-28). Dolayısıyla, sinemasının doğuşundan beri elde olan yöntemlerle dahi uygulanmaya çalışılan, teknolojik gelişmeler ile birlikte kullanım alanı genişleyen özel efekt uygulamalarının sinemada yarattığı etkinin incelenmesi, özel efekt kullanımının merkezde olduğu bilimkurgu sinemasında romantik aşk sunumunun nasıl etkilendiğini anlamak açısından önem taşımaktadır.

### **2.3. Yakın Dönem Görsel Efekt Teknolojisi (Dijitalleşme) ve Sinemaya Etkisi**

Film izlemenin sosyal ve kültürel deneyimi, televizyon, video, bilgisayar ve bilgisayar ağı tarafından neredeyse geri dönüşü olmayan bir şekilde dönüştürülmüştür. Filmler artık yalnızca sinema salonlarında ve televizyonlarda izlenmekle kalmamakta, aynı zamanda havalimanlarında, otobüs ve uçaklarda, sanat galerilerinde, cep telefonlarında vb. yerlerde farklı cihazlar yardımıyla istenilen hızda ve tekrarda izlenebilmektedir. Bu nedenle denilebilir ki, film izlemek artık sadece filme gitmek değil, ancak film hakkında konuşmak, belirli sahneleri birden fazla kez hızlandırıp yavaşlatma imkânı ile tekrar tekrar izleyebilmek ve beğenilmeyen sahneler yok gibi

davranabilmektir. Olası bir dünyanın, gerçek dünyanın şekilsel bir uzantısı olduğunu söyleyen Warren Buckland (2007, s.24) bu olası dünyanın kapılarını aralayan kurguyu da gerçek dünya ile paralel ancak özerk ve hayali bir dünya olarak düşünebileceğimizi belirtir. Bilimkurgu ve fantastik sinemanın da içinde bulunduğu varsayılan bu olası dünya teorisinin, özel efekt ve kurgu gibi teknik ve teknolojilerle filmsel kurgunun ve film temsilinin yeniden düşünülmesine fırsat sağlayabileceğini de vurgulamaktadır. Sinema sanatının on dokuzuncu yüzyıl teknolojilerinden (optik, mekanik, fotokimya) dijital teknolojiye geçiş sürecinde geçirdiği dönüşümün, bu yeniden düşünme ve sınıflandırma sürecinin üzerine düşünmenin vakti geldiğini düşünen Buckland, dijital görüntüdeki özel efektlerin, yalnızca şov yapma ötesinde bir işlevi olduğunun altını çizmektedir. Özel efektler çoğu filmde bu amaca yöneliktir. Fakat özel efektlerin kullanımı, sinema araştırmacıları arasında da farklı tartışmalara ve fikir ayrılıklarına neden olmuştur. Filmlerin dijital imajlara indirgenmesinin anlatı yapısını, hikâyesinin önemini ve sinematik etkisini azalttığını düşünen Buckland, bu yorumu yaparken bazı filmlerin bu kategorinin dışında tutulabileceğini de savunur. Örneğin Buckland için 1992 yapımı *The Lost World* (Timothy Bond) ve 1993 yapımı *Jurassic Park* (Steven Spielberg) filmleri olası bir dünyayı ifade etmek için özel efektler kullanmalarına rağmen filmlerde kullanılan özel efektler görsel bir gösteriden öte bir anlama sahiptir.

Görüntünün dijitalleşmesi beraberinde fotografik ve dijital görüntü arasında oluşan farkların tartışmasını da getirmiştir. Fotoğraf, görünümü otomatik olarak optik ve fotokimya (veya video durumunda elektronik) vasıtasıyla üretilen, önceden var olan gerçek nesnelere dayalıdır. Dolayısıyla fotoğraf görüntüsü göstergesel olarak gerçek dünyaya bağlıdır. Fotoğraf, gerçeğin bir analogisidir. Bununla birlikte, dijital (veya fotoğraf sonrası) imge gerçek dünyayla aynı şekilde belirlenmemiş veya sınırlandırılmamıştır. Fotografik görüntü, görünüşü otomatik olarak çoğaltan, var olan nesnelerin benzeri iken; dijital görüntü ise, her biri daha sonra ışıklı ekranda piksel olarak var olan dijital kodlar olarak üretilir. Analogün kesintisiz çizgileri, kütleleri ve dış çizgisi, monitörde kesikli bilgi parçacıklarına ya da piksellere ayrılır. Lucia Santella Braga'nın belirttiği üzere:

Her piksel, bilgisayarın genelde Kartezyen koordinat sistemi içinde ekranın iki boyutlu uzayında kesin bir konum atamasını sağlayan sayısal değerlere karşılık gelir. Bu koordinatlara renk koordinatları da eklenir. Sayısal değerler [sayısal kod], her bir

parçayı, tam kontrolün uygulandığı diğer öğelerden farklı, tamamen kesikli ve nicele öğelere dönüştürür (1997, s. 125).

Buradaki önemli ifade, 'üzerinde tam kontrole sahip olmak' tır. 'Film yapımcısı' her pikseli tamamen farklı bir değere dönüştürme potansiyeline sahiptir; çünkü her piksel, matematiksel bir algoritma ile değiştirilebilen ve dönüştürülebilen sayısal bir matris cinsinden tanımlanmaktadır. Braga'ya göre (1997, s. 126) sonuç olarak o sayısal görüntü, ekranda gerçekleşen görüntü ile sanal görüntü veya bilgisayar tarafından hesaplanabilen sonsuz olası görüntüler kümesi arasında salınan ebedi bir başkalaşma içindedir. Bu nedenle özel efekt kullanımı üzerine oldukça farklı görüşler mevcuttur.

Özel efekt endüstrisinin uygulayıcıları, görünmez ve görünür özel efektleri birbirlerinden ayırırlar. Özel efekt endüstrisinin çalışmalarının yüzde doksan kadarını oluşturan görünmez özel efektler, gerçek dünyada üretiminin çok pahalı olduğu veya mümkün olmadığı olayların benzerini yansıtır. Buna örmek olarak James Cameron'un 1997 yapımı *Titanic* filmindeki dalga efektleri verilebilir. Adından da anlaşılacağı üzere, görünmez özel efektlerin (özel efektler olarak) film izleyicileri tarafından fark edilmesi gerekmez. Öte yandan görünür özel efektler, *Jurassic Park*'ta ve *The Lost World*' teki dinazorlar gibi gerçek dünyada olması imkânsız (ancak alternatif bir dünyada olması mümkündür) olayları gösterirler. *Jurassic Park* örneği, dijital olarak yaratılan dinazorların ilk kez bu filmde izlenmiş olması açısından önemlidir. Burada kullanılan dijital hile, aynı boydan çekim içerisinde insan ve dinazorların birlikte gösterilmesidir. Filmde, dinazor ve insanlar çeşitli etkileşimler içinde gösterilmiştir. Bu görüntüler ise, filmin popülerliğini arttırmıştır. Öte yandan buradaki bir diğer önemli nokta, ILM'nin (*Industrial Light and Magic*)<sup>4</sup> hem dijital hem de analog görüntüsünün aynı çekimde kesintisiz bir bileşiminin yaratılmış olmasıdır. Buradaki katmanlar, dijital ve analogu birleştirerek ve birbiri içinde eriterek tek bir tutarlı görüntü halinde meydana gelecek *diegetic* bir ortam oluştururlar. 1990'larda ILM'nin kullanıldığı filmler 1991 yapımı *Hook* (Steven Spielberg), 1991 yapımı *Terminator 2*, 1992 yapımı *Death Becomes Her* (Robert Zemeckis) ve 1996 yapımı *Dragonheart* (Rob Cohen) otantik bir kompozit sinema ya da karma bir medya meydana getirmişlerdir (Buckland, 2007, s. 30). Diğer bir deyişle, bu filmler özel

---

<sup>4</sup> Industrial Light and Magic: George Lucas tarafından 1975 yılında kurulan bir Amerikan sineması görsel efekt şirkettir. Lucas'ın kurduğu film yapım şirketi LucasFilm'in bir parçasıdır ve Lucas *Star Wars* filminin yapımına başladığında yaratılmıştır.

efektleri kullanarak anlatı yapısında doğrusallıktan ziyade bir araya gelme ve bağlanma ile farklı yapıdaki hikâyeleri ve dünyaları iç içe geçirerek yeni estetik bir anlatı yapısı oluşturmuşlardır.

Daha önceki özel efekt kullanımı girişimlerde canlı çekimleri ve klasik animasyonu birleştirmek için, canlı çekim animatörlerin etrafında animasyonu birleştirecek sabit referans noktalarını sağlayan hareketsiz bir kamera kullanılarak çekim yapılmak zorundadır. Fakat bu canlı çekim ve animasyon aynı ekran alanını işgal etse de anlatıda birbirleriyle etkileşim kurdukları izlenimi yaratamamışlardır. Robert Zemerick'in 1988 yapımı *Who Framed Roger Rabbit* filminde ise, ILM kamera hareketi ile kısmen daha inandırıcı bir kompozisyon yaratılmıştır. Bu kompozisyonda seyirciye, kameranın canlı çekimi ve karikatürleri eşit derecede takip ettiği ve bu şekilde aynı anlatıda yer aldıkları yanılsaması izletilmiştir (Buckland, 2007, s. 33). Bu izlenim, hareket kontrolü ile dijital özel efektlerin ve canlı aksiyonun bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur.

Bilimkurgu ilk başta tablovari çerçevelmeleri, uzun çekimleri ve bilgisayarda oluşturulmuş nesnelere ait çekimlerle karakterlerin tepki çekimleri arasındaki stratejik geçişleriyle, bilgisayarda oluşturulmuş görüntülerin özenle, hatta üzerinde derinlemesine düşünülerek incelenmesini talep eden bir seyirciye ait referans tarzı ortaya koymuştur. 1989 yapımı *The Abyss*, 1991 yapımı *Terminatör 2: Judgement Day* gibi filmlerle dijital efektleri yeni tür efektlerin imgelemine kendi kendini yansıtan bir şekilde sergileme hazzı için kullanmıştır. Pierson (2002, s. 125-127) 1968 yapımı *2001: Space Odyssey*, 1972 yapımı *Silent Running*, 1977 yapımı *Close Encounters of the Third Kind*, 1979 yapımı *Star Trek: The Motion Picture*, 1982 yapımı *Blade Runner* ve 1983 yapımı *Brianstorm* filmlerinin özel efekt uzmanı, özel efektin öncülerinden Douglas Trumbull'un çalışmalarında örneği görülen gösterinin sanal uzamının sinema salonunun uzamıyla birleşmesi fikrini içeren bir özel efekt geleneğinin çoktandır var olduğunu belirtir. Diğer bir deyişle özel efekt Buckland'ın da altını çizdiği gibi bu filmlerde yalnızca şov amaçlı kullanılmamış, sinematik dil ile bütünleşerek filmin öyküsünü ve karakterleri besleyen bir değer kazanmıştır.

Film teknolojisi, siyah-beyazdan renkliye, sessizden sesliye, 2D'den 3D'ye, panoramik ekrandan IMAX'e kadar gerçekliğin canlı deneyimlerine, özellikle ortaya çıkan sanal gerçeklik teknolojisine yönelik nihai bir gayreti amaçlayan insanın sürekli

abasını ortaya koymaktadır. Geree ok benzer bilgisayar teknolojisini ve dijital alanı kullanarak sanal gereklik, kullanıcıların herhangi bir sınırlama olmaksızın sanal ortamdaki şeyleri zamanında hissetmelerini sağlamaktadır. Sanal gereklik, sinemanın ışıklarına ve alanına bel bağlamayarak, izleyicilere tamamen kendilerini kaptıracakları filmler yaratmak için uygulamaya konmuştur.

Dijitalleşmenin günümüz sinemasının fiziki özelliklerine etkileri birkaç madde ile özetlenecek olursa bunlardan ilki, dijital teknolojinin ekrana yansımısını sağladığı büyük gösterişli sahnelerdir. Elektronik görüntüleme teknolojisi, CG özel efektleri ve yeşil perde teknolojisi de dâhil olmak üzere dijital teknolojilerin piyasaya sürülmesiyle yalnızca elde var olan materyallerle çekim yapma sınırlılığı ortadan kaldırılmıştır. Mitler ve efsaneler, uzaylılar, bilinmeyen uzak gezegenler ve geçmişteki filmlerde pek yer alamayan diğer konular artık gerek nesnelere ihtiyaç olmaksızın sentetik teknoloji kullanarak sunulabilmektedir.

İkinci olarak, sinemada yapım öncesi ve sonrası uygulamalarda meydana gelen farklılıklar göze çarpmaktadır. Film yapımının yüz yılı aşan tarihine bakıldığında, film üretiminin kamera çekimi olmaksızın devam edemediği görülmektedir. Geleneksel filmlerin görüntü ve ses koleksiyonları çoğunlukla video kamera ve ses kayıt ekipmanlarıyla gerek ortamlarda toplanmıştır. Ancak dijital teknolojinin ortaya çıkışı bu konvansiyonel çekim yöntemini tersine çevirmiştir. Geleneksel video kamera, film kayıt araçlarını kullanmış ve 35 mm film, renk sunumu veya görüntü kalitesi ne olursa olsun manyetik bant sinyalinden üstün tutulmuştur. Fakat bilim ve teknolojinin gelişmesiyle, Sony tarafından piyasaya sürülen 35 mm sinema filmi gibi yüksek çözünürlüklü kamera ile ışığa duyarlı (CCD) tam genişlikte dijital film kamerası ortaya çıktıktan sonra geleneksel 35 mm filmin statüsü sorgulanmaya başlanmıştır. Bu değişiklikler, geleneksel film fotoğrafçılığı için şok etkisi yaratırken, aynı zamanda çekim modelinde dijital teknolojinin ortaya çıkışı geçmiş çekim yöntemlerini de alaşağı etmiştir. Yapım öncesindeki değişikliklerle birlikte, yapım sonrası gösterim ve dağıtım aşamasında da farklılıklar meydana gelmiştir. Geleneksel filmlerin piyasaya sürülme şekli, yalnızca kopyaların sinemalara satılmasına bağlıdır ve kopyalanan filmlerin taşınması ve depolanması zor ve pahalıdır. Ancak, dijital teknoloji ile birlikte dijital filmler yepyeni piyasaya sürülme yolları ile dağıtılmaya başlanmıştır. Filmlerin depolanması ve taşınması konusundaki endişelerin neredeyse hepsi ortadan kalkmıştır.

Dijital teknolojinin filmin anlam ve yorum kısmındaki etkileri göz önünde bulundurulduğunda, dijital teknolojinin film dili ve anlatı yaklaşımları üzerinde yarattığı etkiden söz edilebilir. Geleneksel film dili sistemi, uzun çekimler ve montaj temelinde oluşturulmuştur ve doğrusal bir biçimde, klasik anlatı yapısında kurgulanmıştır. Dijital teknoloji ile ise görüntüler, çekim özgürlüğünü en üst düzeye çıkaran doğrusal olmayan bir kurgu yöntemi benimsenerek, hikâye boyunca atlamalar yaparak, kısıtlama olmaksızın çoğaltılabilmektedir. Böylece, izleyicilere benzeri görülmemiş görsel bir gösteri izleme fırsatı sunabilmektedirler. Bununla birlikte, dijital teknoloji izleyicilere her zamankinden daha yüksek kalitede görsel işitsel keyif “hakkı” sağlayarak, görsel-işitsel alışkanlıklarını da yavaş yavaş değiştirmektedir.

Sinemanın seyirciyi uyaran ve karnaval tadında maceralara sürükleyen kökleri, 1970’lerin sonlarında ve 1980’lerin başlarında gişe rekorları kıran bilimkurgu filmleri ile varlığını bir kez daha kanıtlamıştır. Ana akım bilimkurgu filmlerinde kullanılan bilgisayar grafiklerinin etkileri ve bilgisayar teknolojilerinin sürekli kullanımı ve geliştirilmesi 1990’lara gelindiğinde iki paralel yol izlemiştir. Bu yollardan birincisi, ‘gerçek dünya’ ortamında bilgisayar tarafından oluşturulmuş veya bilgisayar kontrollü nesneler/ karakterler ile etkileşimde olan insan karakterlerin anlaşılmasıdır. Bir diğer yol ise, bilgisayar ortamında oluşturulan insan ya da insan sonrası karakterlerdir (Cornea, 2012, s. 300). Sanal gerçekliğin yaygınlaşması ile insan ve insan sonrası yaratımların bilimkurgu sinemasında da artan yeri, insan-insan ilişkilerinin, insan ve insan olmayan Öteki ile çeşitlenmeye başlamasını ve romantik aşk ilişkilerinin bugünkü ve gelecekteki yerinin sorgulanmasını da beraberinde getirmiştir. İnsanlığa atfedilen duygusalılık Ünsal Oskay’ın deyimiyle (2014, s. 108) “insansal romans” tan “teknoromantizme” (Coyne, 2001) ve “yeni duygusal siborglar”a (Coeckelbergh, 2017) kaymış, duygusal insanlar ise duygusal siborglar ile teknoloji çağında romantik aşkın getirdiklerini paylaşmaya başlamak durumunda kalmıştır. Romantizmin teknoloji çağında yerinin olmadığı düşüncesine sahip olanlar Coeckelbergh’e göre (2017, s. 16) özellikle modern ICT’lerin (bilgi ve iletişim teknolojileri), elektronik aygıtların, robotların ve internetin sahip olduğu güçlü romantik boyutu gözden kaçırmaktadırlar. Çağdaş bilimkurgu sinemasında kullanılan çeşitli dijital anlatılar, bilgisayar sistemleri yardımı ile verilerin gerçeğe göre temsil edilebildiği, çeşitli şekillerde çıktılarının üretilbildiği ve romantik ilişki yaşamak üzere programlanabilip insanlığın romantik aşk

arayışına çare olabildiği görüntü ve ses programlarını içermektedir. Çalışmanın temelini oluşturan bilimkurgu sinemasının teknoloji ile bağlantılı ayağının, bilgi ve iletişim teknolojilerinin çağdaş sinemaya etkilerinin incelenmesi, tezin bir sonraki önemli ayağını oluşturan romantik aşk idealinin bahsedilen gelişmeler çerçevesinde hangi şekillerde dönüştüğünün ve bugün bilimkurgu filmlerinde ne şekilde yansıtıldığının analizinin yapılması açısından oldukça önemlidir. İnsan-insan ilişkisinden başka, farklı ilişki türleri boyutuna doğru da evrildiğini öngörebileceğimiz ilişki çeşitliliğinde, Ötekinin ve yeni teknolojik Ötekilerin de tartışılması, yirmi birinci yüzyılda bilimkurgu sinemasında romantik aşk idealinin insan merkezli çıkış noktasından nereye doğru yol aldığı tartışılması noktasında önem arz etmektedir.

## 2.4. BİLİMKURGU, ROMANTİK AŞK ve İDEOLOJİ

*“Seni seviyorum diyebiliyorsam, bu sende bütün insanlığı  
bir anlamda canlı olan her şeyi ve de yine sende kendimi  
seviyorum demektir”.*

Erich Fromm (1995, s. 161)

Her siyasi topluluk, kendisi hakkında yönetim ilkeleri olarak ifade ettiği ayırt edici iddialarda bulunur. Bu ilkeler, uygulama pratikleriyle birlikte, siyasi topluluğu içsel olarak tanımlarken toplumun dünyaya ve büyük ölçüde gelecek nesillere olan uyumunu da sağlar. Bununla birlikte, toplumun resmi ve otoriter seslerinin altında, her zaman farklı ses tonlarında konuşan, farklı sözcükleri ve ifade araçlarını kullanan, iktidarın ve otoritenin alternatif düzenlemelerini hayal eden başka sesler de vardır. Sıklıkla bunlar, kaybedenlerin, yabancıların, sömürülenlerin ve yaratıcı öngörülü insanların sesleridir. Çoğu kez, bu ötekileştirilmiş, muhalif sesleri duymak için en uygun yerler bir toplumun edebiyatında, dramında kısaca sanatında var olmuştur. İletişim ve ifadenin sembolik alanının her ikisinde de var olan sanat, insan deneyiminin doğasını ve tartışmamız gereken politik gerçekliği yaratır ve yansıtır. Tüm medya ve yaratıcılık biçimleri içinde filmin sık sık mekânın ve zamanın, benliğin ve olguların birbirine karışmasının yarattığı paradoksal karmaşıklığı yakalamada birtakım özel avantajlara sahip olduğu düşünülmektedir. Montaj, özel efektler ve sinematik formda yer alan diğer birçok özellik sayesinde film, uzayın, zamanın ve bağlamın eşzamanlı etkilerini, diğer medya organlarıyla anlatılmaya çalışıldığında tam anlamıyla akla yatkın olmayan şekillerde gösterebilir (Williams, 1982, s. 382-385). Bunun da ötesinde, bir kitle kültürü biçimi olarak film, politika ile ilgili anlamların şekillendirildiği en etkili medyalardan birini oluşturmaktadır; böylece sosyal, kültürel ve politik uygulamalarımızı netleştirmeye yardımcı olma arayışı içinde siyasi teorisyenlere güçlü bir kaynak sağlamaktadır.

1970’li yılların başlarında başlayan pek çok film eleştirisinin geniş çaplı siyasi dönüşünden sonra, bilimkurgu yorumu son zamanlarda daha çeşitli, doğrudan ve sistematik ideolojik değerlendirmeler tarafından yönetilmektedir (Telotte, 2007, s. 40). Bu tür incelemeler, tipik olarak Terry Eagleton’un (1991, s. 45) “gerçek ifadelerimizi bilgilendiren ve dayanak oluşturan değerlerin büyük ölçüde gizlenmiş yapısı” olarak

tanımladığı, özellikle de bu ifadelerin “içinde yaşadığımız toplumun iktidar yapısı ve iktidarlariyla bağlantılı” olduğu ve genellikle bu statükoyu güçlendirmek için tasarlandığı üzerine odaklanmaktadır. Louis Althusser ve Fredric Jameson'un paradigmatik eseri üzerine vurgu yapan Vivian Sobchack, Michael Stern, Michael Ryan, Douglas Kellner ve Judith Hess Wright gibi kuramcılar, çeşitli biçimlerde bilimkurgu sinemasının kullandığı görüntülerle izleyici kitlesinin, kültürlerinin çelişkilerine odaklanmış ve günlük baskılarına zamanla nasıl alıştırıldıklarını ortaya çıkarmaya çalışmışlardır. Bunu yaparken özellikle üzerinde durdukları nokta ise çağdaş tekno-kültürü doğrudan anımsatan görüntülerin bu yönlendirmeye nasıl yardımcı olduğudur (Telotte, 2007, s. 40). Türe özgü imgeleri de hesaba katmaya çalışıp yoğun biçimci bir yaklaşımı benimseyen Sobchack (1987, s. 8) Amerikan bilimkurgu filminin tarihini ideolojik bir bağlama oturtmuştur. Sobchack'ın Amerikan tarihine özgü varsayımı şudur: Bilimkurgu filmleri her zaman üretimin ekonomik, teknolojik, politik, sosyal ve dilbilimsel tarihinde, sosyal ilişkileri şekillendiren ideolojik yapılanmalarda tarihselleştirilmiştir. Dolayısıyla Amerikan bilimkurgu sineması tarihini ideolojik yapılanmadan ayrı düşünmek neredeyse imkânsızdır. Nitekim Sobchack ve diğer kuramcılar, bilim ve teknolojinin anahtar simgelerinin ve simgeleri bünyelerinde barındıran filmlerin nasıl doğal koşullarda oluşmaktan ziyade modern ve teknolojik kültürlerdeki inşa edilmiş kültür içerisinde bir güç oyunu olarak sergilendiğinin haritasını çıkarmaya çalışmışlardır. Çıkardıkları haritalar ve Susan Sontag'ın<sup>5</sup> tarif ettiği genel kurallar ve formülün güçleri aracılığıyla (Telotte, 2007, s. 41) bilimkurgu sinemasının sihirli bir biçimde kültürel olarak inşa edilmek yerine tamamen doğal olarak ortaya çıkmış gibi görünmesine neden politik boyutlarını ortaya çıkarmayı umut etmişlerdir.

Doğallığı meydana getiren politik boyutların gün yüzüne çıkarılmasında kullanılan yöntembilimin daha ayrıntılı ve etkili bir örneği, Ryan ve Kellner'in

---

<sup>5</sup> Susan Sontag “The Imagination of Disaster” (1965) adlı eserinde modern eleştiri sürecinde “yorumlamaya” -yalnızca içeriğin anlamı üzerine odaklanarak sanatın “yönetilebilir, itaatkâr” hale getirilmesi üzerine- yorum yaparak, sanatsal forma daha fazla dikkat çekecek ve sanatın “saf, tercüme edilemez, hissi” gibi etkilerini geri kazanacak bir yaklaşımını savunmuştur. Popüler tür filmlerinde ve özellikle bilimkurgu sinemasında “kendisi gibi olabilme” yeteneğinden ötürü “yorumdan kurtulan” bir çeşit sanat bulabildiğini hissetmiştir. Bunun sebebi ise Sontag’a göre eleştirmenlerin çoğunun türün görünüşte sunulan “ilkel zevkini” anlamaya karşı oldukça az ilgi ve sabırları oluşundan kaynaklanmaktadır. Sontag “The Imagination of Disaster” adlı eserinde aslında bilimkurgu filminin temelde “sanatın en eski konularından birisi olan felaket hakkında ve yıkımın estetiği, yıkıma yol açarken ve kargaşa yaratırken gözlenen güzeller hakkında” olduğunu belirtmektedir (2015, s. 283).

1970'lerin ve 1980'lerin bilimkurgu filmlerinde güçlü bir şekilde ortaya çıkan “muhafazakâr teknoloji korkusu” tartışmasında görülmektedir. Ryan ve Kellner çalışmalarında, teknolojinin belirgin bir sorun haline geldiğini öne sürmektedir; çünkü teknolojinin mecazi olarak kendisi “inşa edilmiş bir kurum” olan toplumu hatırlatmaktadır. Aynı zamanda, bu anlatılara yansıyan teknolojiye karşı olan eleştirel tutumun da yalnızca teknolojinin derin bir güvensizliğine ve inşa edilmesine yardım ettiği kültür türüne işaret ettiğini belirtmektedir. Dahası, Amerikan kültüründe kapitalist ve ataerkil gelenekleri yıkacak olan muhafazakâr sosyal kurumların istikrarını koruyabilecekleri bir yeniden inşa etme olasılığı da olduğunu görmezden gelmemektedirler. Teknolojinin önemi, makineleşmenin basit sorunlarından öte, ideolojik bir figür konumundadır. Muhafazakârların doğanın birer parçası olduklarını iddia ettikleri kurumların yeniden yapılandırması olasılığını gündeme getirmeleri, teknolojiyi muhafazakâr sosyal otoritenin temelini tehdit eden ve ideolojinin etkisizleştirmeye çalıştığı her unsurı temsil eden bir güç olarak gösterir. Bu durumda, bu çağın, genellikle muhafazakâr bir bakış açısıyla, teknolojiyi olumsuz bir şekilde canlandıran bir film türünün gelişmesine şahit olması şaşırtıcı olmamalıdır. Ryan ve Kellner (2007, s. 48-50) makineler ya da teknolojiye karşı duyulan korkuyu ele alan bilimkurgu filmlerinin genellikle özgürlük, bireycilik ve aile gibi toplumsal değerleri olumsuzladıklarını belirtmektedir. Diğer bir yandan, 1970'lerdeki filmlerde teknolojinin, “doğal” sosyal düzenlemeleri ve doğayla ilgili muhafazakâr değerleri tehdit eden her unsur için genel bir metafor olarak kullanıldığını ve doğa ile ilişkilendirilmiş muhafazakâr değerlerin de bu tehdit ile başa çıkma yolları olarak gösterildiğini vurgulamaktadır. Bu nedenle, birçok teknoloji korkusu içeren filmin retorik stratejisi, özgürlük-eşitlik karşıtlığı gibi terimler arası herhangi bir uzlaşmaya kapalı güçlü bir karşıtlık oluşturmaktadır. Orta zeminin ortadan kaldırılması bu ideolojinin temel bir işlevidir.

Ryan ve Kellner, ortaya attıkları düşüncelerin neredeyse tamamını destekleyen bir film örneği olarak ise 1976'da çekilen *Logan's Run* (Michael Anderson) filmini verirler. Film, Logan isimli bir polis memurunun şehrin totaliter rejimine karşı olan genç bir kadın isyancı tarafından yaşadıkları sibernetik şehirden kaçmaya ikna edilmesini anlatır. Ryan ve Kellner'e göre (2007, s. 50-51) filmdeki kentin temsili, teknoloji figürüne muhafazakâr görüşler tarafından atfedilen tüm olumsuz özellikleri çağrıştırmaktadır. Filmin ideolojik boyutunu aile kavramının yıkımı, cinsel partnerlerin

değiştirilebilir olması ve böylece duyguların akılcılık tarafından yok edilmesi, kolektifi bireyden önce bir sıraya yerleştiren ve eşitlikçi bir düzlemde bireysel farklılıkları ortadan kaldıran kitlesel mutabakata zorla uyum ve devlet kontrolünün seçim özgürlüğü üzerindeki gücü konuları oluşturur. Filmin muhafazakâr ideolojisinde, geleneksel ailenin yeniden düzenlenmesi, bireyciliğin korunması ve üreme dışı cinselliğin kısıtlanması açısından birbirine bağlıdır. İfade edilen durumların hepsi uzlaşma, eşitlik ve birbirleri yerine kullanabilir olmaları nedeni ile teknolojinin temsil ettiği her niteliğin reddine dayanır. Bu bakış açısıyla, yaklaşan muhafazakâr hareketin filmin değerlerini muhafazakâr dilin kodları ile yeniden yapılandırmaya çalıştığına dair sinyaller alınabilir.

70’li yıllarda çekilen bir bilimkurgu filmi olarak *Logan’s Run*, erotik öğeleri de içinde barındırarak dönemin ideolojisinin aşka, çift olma anlayışına ve kadın-erkek ilişkilerine dair bakış açısı hakkında da bilgi vermektedir. “Liberal bir zevk kubbesi” (Ryan ve Kellner, 2007, s. 61) olan şehirde nüfus düzenlidir ve hiç kimsenin ailesi yoktur. Bu öz kimlik eksikliği hedonizm ve kolektif yaşam ile ilişkilidir. Logan ve kadın isyancının birlikte hareket ederek kaçmaya çalıştıkları sahnede içine düştükleri ir seks partisi renkleri ve ağır çekim yardımıyla yaratılan ahenksiz atmosfer nedeniyle cehennemi andırır. Bu kargaşada birbirlerini kaybettiklerinde ve birbirlerinden ayrı düştüklerinde insan kalabalığının içinde neredeyse kimliklerini kaybederler (ideolojik anlamda boşanmış bir çift motifini vurgulamak için kullanıldığı söylenebilir). Böylesine hedonist ve cinsellik ile dolu bir dünyada hiçbir sosyal hiyerarşi ya da öznel sınırlılık kurulamaz ve sürdürülemez. Bu nedenle kolektif yaşam öz kimlik kaybı ve aile bağlarını yıkan cinsel bir disiplin eksikliği ile ilişkilendirilir. Ryan ve Kellner’e göre (2007, s. 60) filmin muhafazakâr ideolojisinde geleneksel aile birliğinin sağlanması, bireyselliğin korunması ve üreme amacı dışında zevk almak üzere hayata geçirilen cinsel birleşme birbirlerine bağlı olan yapılar gibi görünmektedir. Bu yapıların hepsi de arabulucuk, eşitlik, birbirinin yerine geçebilirlik vb. gibi teknolojinin temsil ettiği tüm durumları reddetme üzerine kurulmuştur. Bu nedenle içinde bulunduğu sistemi eleştirir ve bu “insan dışı” yapıdan kurtulmak gerekliliğini belirtir gibi görünen *Logan’s Run* filmi için ideolojinin sürdürülebilir politikalarını bir çift üzerinden yeniden yapılandırmaya çalıştığı yorumu yapılabilir.

İdeolojik yapılanmanın bilimkurgu filmlerinin incelenmesinde önemli bir yer tutmasının sebeplerini Margaret Tarratt, Constance Penley ve Vivian Sobchack gibi

kuramcılar incelemiştir. Bu kuramcılar bilimkurgu filminin çekiciliğinin, kültürel kaygılarımızın ya da korkularımızın yansımından çok daha fazlasından kaynaklandığını düşünmüşlerdir. Adı geçen kuramcılara göre bu çekicilik daha ziyade film endüstrisi olan kültürel makinenin gücüne değinen kişisel ve toplumsal baskılardan kaynaklanmaktadır. Bu bulgular, kültürel yapılanma ile ayrılmaz bağları olan aşkın da ideolojik yapılanma içerisinde incelenmesinin gerekliliğini bir kez daha ortaya koymaktadır. Türün ideolojisinin olup olmadığını sorgulayan George Walford (1983, s. 32) türleri destekleyen toplulukların üyelerinin türün kendisinin yerleşik normlarını korumak, dönüştürmek veya reddetmek isteyip istemedikleri ile ilgili bir ilişkiye sahip olmak zorun da kaldıkları sürece türlerin ideolojileri olacağını belirterek şöyle yazar:

Üretken sistemlerin gelişimi hassas ve sofistike bilimsel düşünceye ihtiyaç duyar ve bu nedenle sihre inanmak pek yerinde bir davranış değildir. Sihir, sistem geliştirildikten sonra devreye girmelidir. İşte o zaman bilimsel düşünceye sahip olmak yerinde olmayan davranış ilan edilecektir. Eğer operatörler, sistemin nasıl çalıştığını, bilimsel yasaları, prensipleri, denklemleri ve içinde yer alan matematiği incelemeye zaman harcarsa, pek fazla üretim yapılmayacaktır. Bu nedenle üretken bir sistemi kullanmanın en etkili yolu onu en basit haline, sihre indirgemektir. Böylelikle işleyen bir sistemin neden ve nasıl olduğunu bilmeye gerek kalmaz.

Sinemanın ve özellikle bilimkurgunun sihirle dolu geçmişi ve teknolojik gelişmelerin bu sihrin devamını sağlaması, Walford'un da belirttiği gibi ideolojinin türün çarkları arasında kolayca dolaşabilmesine izin vermiştir. Romantik aşkın gözleri kör eden etkisi de bu sihirle birleşip bilimkurgunun dünyasına sızmıştır. Buradan da anlaşılabileceği gibi bilimkurgu, ideoloji ve romantik aşk üzerinde düşünülmesi gereken yeni bir üçgen oluşturmuştur.

#### **2.4.1. Aşkın Keşfinin Kısa Tarihi**

Çalışmanın bu bölümünde yirmi birinci yüzyılda bilimkurgu sinemasında aşkın nasıl dönüştüğünün-ya da kendisini tekrar ettiğinin- ve aşk ilişkilerinin bilimkurgu filmleri üzerinden nasıl yapılandırıldığı incelenmektedir. Bu sebeple, çalışmaya aşk kavramının değişen ve dönüşen tarihsel, kültürel, politik ve teknolojik anlam ve içeriğinin Batı temelli aşk kavramı dâhilinde nasıl ortaya çıktığının araştırılarak başlanması uygun bulunmuştur. Nitekim aşkın ve sevginin “genellikle hafif ve yakalanmanın sonsuz derecede ilginç olduğu kabul edilen ateşli bir hastalık” (Rougemont, 1983, s. 79) oluşundan bilimsel bir araştırma konusu olması yüzünden

umutsuzluğa kapılıp “bütün büyüklüğünün, güzelliğinin kaybolacağından” (Roche, s. 166) korkulmasına kadar değişen tanımı tarihsel bir açılımaya ihtiyaç duyulduğunun göstergesidir.

Romantiklik (*romance*) Denis de Rougemont’un (1983, s. 86) deyiimiyle Fransa’nın güneyindeki Provençal bölgesi üslubunda yazılmış hikâye ve roman anlamına gelen Fransızca *romanz* kelimesinden türemiştir. Bu nedenle “saf romantik tema”nın bulunabilmesi için, on ikinci yüzyıl gezici ozanlarının (*troubadour*) başlattığı duygusal devrime dönülmesi gerekmektedir. *Troubadour*ların şiirlerinde ısrarla rastlanan bir deyim olan, uzak aşk, uzun mesafelerle bölünmüş, engeller nedeniyle doyurulamayan hayalin yaşattığı aşk anlamına gelen *Liamor de lohn* bu nedenle üzerinde durulması gerekli bir terimdir. Blaye prensi Jeoffroy Rudel, uzaktaki prensesi Tripoli Kontesi’ne yazdığı şiirlerde bu aşkı dile getirmektedir. Daha sonraki tarihlerde mutsuz aşkların hem yasaklayan hem de besleyen bir engele sahip olan kadın ile erkeği Tristan ile Isolde’nin aşkı, Batı aşk hikâyelerine örnek olmuştur. Başlangıçta bu engel, Isolde’nin kocası Kral Mark’tır; böylece ünlü aşk üçgeni doğmuştur. Sonraları bu engel, derebeylik ya da Hristiyan yasaları olmuş ya da tek başına “ayrılık” bu yasayı sembolize etmiştir. En sonunda, artık ormana kaçtıkları ve kendilerini isteklerine bırakmakta serbest kaldıkları anda Tristan, kılıcını Isolde ile aralarına bir namus sembolü olarak saplayınca bu engel, aşkın psikolojisine de girmiştir (Rougemont, 1983, s. 81-82). Romantik aşkı tanımlarken bir ayağının engellerle beslenen bir noktada durduğu söylenebilir.

Yunanlar ise aşka iki isim vermişlerdir. Bunların birincisi *Eros* yani seksüel aşk, diğeri ise *agape* yani manevi aşktır ve her ikisinin de hem teorisi hem de pratiği üzerine yoğunlaşmışlardır. Pitirim Sorokin (1982, s. 224) *Eros*, *Agape* ve *Eros* ile *Agape* sentezini şu şekilde açıklamaktadır:

*Eros* ile *Agape* birbirlerinin tam karşıtıdır. *Agape* güneş gibidir; günahkârların da günahsızların da üstünde parlar. Erdemlileri kutsadığı gibi günahkârları da kurtarır. Tükenmez zenginliği kendiliğinden herkese akar: “akla dayanan bir ayrım” yapmaz. *Eros* sevgisiye, sevilenin olumlu çabalarıyla “kazanılan” bir sevgidir; günahkârlara karşı ayrım yapar. Öte yandan *Agape*, “*Eros*-Sevgisi”ni reddetmemektedir. *Eros* Sevgisi, sevgiye âşık olmakta ve sevgide bütünsel zihinsel, ahlaksal, estetik ve bedensel soylulukla birlikte, böyle bir mükemmelliğin belirlediği biçimde kusursuz olmaya çalışmaktadır. Böyle bir *Eros* sevgisinin en son noktası, bütün-kurtarıcı, bütün-seven, bütün-affeden ve bütün-yücelten *Agape*’nin tükenmezliğine erişmektir. Bu nedenle Batının olduğu gibi Doğunun da ahlaksal-dinsel ve

filozofik kavramlarında, Kurtuluş'un ve sevgide başarının en iyi yolu olarak Eros ile Agape'nin birleşmesi olduğu görüşü hâkimdi.

Yunanlar aşkı süslü hikâyelerinden hiç eksik etmemişlerdir. Hunt'un deyimiyle Aşk Tanrısı Eros ve onun okları bir Yunan kurmacasıdır; Sappho, yirmi beş yüzyıl boyunca sevgililer tarafından sadakatle bağlı kalınmış aşk hastalığının resmi bir semiyotiğini oluşturmuştur. Uzun zamandır tartışılan ve yanlış ifade edilen Platonik aşk, Platon'un bedensel metafiziği vücudun arzularının dışına inşa etme girişimiyle ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte *Odysseus* ve *Penelope*, *Daphnis* ve *Chole*, *Cupid* ve *Psyche*, *Dido* ve *Aeneas*, *Hero* ve *Leander* ve başka diğerleri gibi kaynakları Yunan olan bir dolu benzer aşk hikâyesi de vücut bulmuştur (Hunt, 1994, s.15). Ayrıca, Yunan edebiyatının erken dönemleri kahramanlık tarihleri, politik tartışmalar, dini ilahiler, felsefi soruşturmalar ve benzeri konulardan oluşurken, Altın Çağın başlamasıyla birlikte (yaklaşık İsa'dan önce 480-399 yılları arası) aşk şarkıları, sevda ağrıları, mutluluk ya da sefaletle sona eren uzun süreli aşklar ile Yunan edebiyatının kahramanlık hikâyelerinin ve politik tartışmalarının gittikçe değeri azalır olmuştur. Fakat tüm benzer yanlarıyla birlikte klasik Yunanistan'daki aşk, daha sonraki ve günümüzdeki Batı'nın aşk anlayışıyla karakter olarak şaşırtıcı derecede farklıdır. Bunun sebebi, Yunanistan'daki aşkın o kadar da ulvileştirilmemiş ve hayatın dönüştürücü amacı sayılmamış olmasıdır; aşk aksine, eğlenceli bir zaman geçirme ya da oyalanma aktivitesi ve hatta bazen Tanrı'nın gönderdiği bir dert olarak görülmüştür. Aşkın içten ifadeleri yalnızca birbirlerini çift olarak arzulayan genç kadın ve erkeklerin ağzından değil aynı zamanda metreslerine serenat yapan evli erkekler ve birbirlerine kur yapan eşcinsellerin ağzından da dökülmüştür. Bu Yunan aşkıyla başlayan modern aşk düzeninin sıra dışı bir paradoksudur ve Yunan aşkına çok şey borçludur. Fakat buna rağmen Yunan aşkının biçimleri ve idealleri modern toplumda ahlaksız ve büyük ölçüde yasadışı olarak (Hunt, 1994, s. 17) kabul edilmektedir.

Aşk hakkındaki kitapların en ünlülerinden birisi kabul edilen Ovid'in *Ars Amatoria* (Art of Love) adlı eserinde Ovid, Hunt'un (1994, s. 6-7) deyimiyle aşktan yalnızca lezzetli bir baştan çıkarma oyunu olarak bahsetmiştir. Hemen hemen aynı zamanda Platoncular ve Neo-Platoncular, ruhsal olarak güçlenen ve zihni tanrısallığa yönlendirebilecek bir şeyi ifade etmek için aynı kelimeyi kullanmışlardır. İlk Hristiyanlar, aşkın adının Pagan grup sekslere ve Hristiyanların Tanrı'ya olan

duygularına eşit şekilde uygulandığı gerçeğini süsleyerek dile getirmişler. İlk Hristiyanlardan birkaç yüzyıldan sonra ise, neredeyse tüm cinsellik içeren ifadeleri (hatta evlilik içinde olanları bile) “şehvet” olarak, “aşkı” ise sadece dini ve hayırsever duyguları barındırır olarak görmeye başlamışlardır. Fakat bu ikilem on birinci yüzyılın başlarında erkek ve kadınların birbirlerine karşı hissettikleri duygular için aşk kelimesine yeniden sahip çıkmasıyla sona ermiştir. O zamandan beri aşk kelimesi Restorasyon döneminin seks düşkünlüğünden Viktoryenlerin ailevi duyarlılıklarına kadar birçok duyguyu ifade etmek adına serbestçe kullanılmıştır.

Tarihsel süreç içerisinde uzun yıllar aşk ilişkilerinden çokça bahsedilmiş olmasına rağmen aşktan oldukça az bahsedildiğine dikkat çeken Ortega (2012, s. 7) Yunanistan’daki görkemli dönemlerden bu yana, duygular hakkında ortaya atılan büyük teoriler olduğunu fakat son iki yüzyılın bahsi geçen bu teorilerden nasibini almadığını belirtir. Diğer bir deyişle, Ortega aşk konusunun özellikle son iki yüz yıldır gereken önemi görmediği hususuna değinmektedir. Dönemsel olarak aşka olan ilgi incelendiğinde aşkın Antik dünyada Platon’a daha sonra da Stoacıların doktrinine yöneldiği, Orta Çağ’da aşk konusunda Aziz Thomas ve Arapların çalışmalarının özümsemişi, on yedinci yüzyılda Descartes ve Spinoza’nın tutku hakkındaki teorilerinin derinlemesine incelendiği görülmektedir. Ortega’ya göre aşkın geçmişini kendi öz teorisi ile detaylandırmaya mecbur hissetmemiş bir tane bile büyük filozof yoktur. Aşkın Pfander ve Scheler’in çalışmalarıyla tekrar gündeme getirilmeye çalışıldığını ancak bir taraftan da içsel benliğimiz gittikçe daha karmaşık hale geldiği için, algılarımızın çözümünün anlaşılmasının zorlaştığını belirten Ortega’ya göre (2012, s. 8) insanlar kendi duygularını eski duygu teorilerine uygulama konusunda yetersizdir. Bu nedenle Aziz Thomas’ın insanlığa verdiği aşk fikrinin hatalı olduğunu, istek ve arzular arasındaki karışıklığın Rönesans’ta tekrar karşımıza çıkan bir karmaşaya yol açtığını savunur.

Ortega’nın üzerinde üzüntü ile durduğu ve Denis de Rougemont’un da “hiçbir çağda aşktan bu kadar söz edilip de ondan bu kadar az şey çıkarılmasına rastlanmamıştır” (1983, s.36) deyişi ile Ortega’yı destekleyen şekilde aşktan bahsetmek istemesi Philip Q. Roche’yi (1957, s. 167) aşkı tanımlama çabası içerisine sokmuştur. Aşkı anlatmak için kullanılan dilin Polinezyalıların “Mana” sına, iletişime geçilebilen süper bir güce ve tılsımlı bir suya benzeten Roche, sevgi kelimesinin (love) “o

arzuluyor” anlamına gelen Sanskritçe “dubhyati” kelimesinden türediğini belirtir. Webster sözlüğü, sevgiyi, “sempatik anlayış ya da akrabalık bağlarının ortaya çıkardığı kuvvetli kişisel bağlılık duygusu; şiddetli muhabbet” diye tanımlamaktadır. On ikinci yüzyılda Andreas Capellanus’ ise, “aşk, karşı cinsin güzelliği üstünde aşırı düşünmenin doğurduğu bir iç acısıdır. İnsanı karşısındakine kavuşmayı her şeyden üstün tutmaya ve karşılıklı olarak aşkın emirlerini birlikte yerine getirmeye zorlar” diye yazmaktadır. Böylece, Webster, sevginin bir duygu; Capellanus, doğuştan acı çekme; Chamfort da dokunma duyusuna ilişkin bir şey olduğunu söylemektedir. Buradan ise aşkın bu noktaya kadar büyümlü ve ulvi bir duygu ve aynı zamanda arzu olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Aşk ve arzu arasında fark olduğunu belirten Ortega bu ayrımın ortaya konmasının oldukça önemli olduğunu savunarak arzunun doyurulduğunda otomatik olarak biten, ölen, aşkın ise sonsuza kadar doyurulamayacak olan olduğunun üzerinde durmaktadır.

Arzunun pasif bir karakteri vardır, bir şey arzulandığında arzulanan şey sahip olunmak istenen objedir. Aşk ise, arzunun tam tersidir, aşk her zaman aktiftir. Arzulanan nesneyi beklemek yerine ona doğru hareket eder ve onun bir parçası olur. Aşk, belki de doğanın herhangi birine sunduğu kendisinden başka bir şeye doğru gidebildiği yüce bir etkinliktir. Aziz Augustine’ye göre ise aşk, sevilene doğru bir çekimdir (Ortega, 2012, s. 10). Başlangıcında aşk kesinlikle arzuya benzer, çünkü onun nesnesi kişi, ya da obje fark etmeksizin heyecanlanır. Ancak sevmek eylemi heyecan ya da dahası kışkırtma sonrasına kadar başlamaz. Aşk, nesnenin keskin okunun yarattığı ve aktif olarak nesneye doğru ilerlediği yerde birden başlar. Bu nedenle aşk, tüm kışkırtma ve arzuların tersi yönünde hareket eder. Kişi âşık olduğunda, kendisinde var olan sükûneti ve içindeki istikrarı bir kenara bırakır ve neredeyse aşk nesnesine doğru göç eder. Bu sürekli göç durumu, âşık olmaktır. Aşk zaman içinde uzar: Kişi sevgiliyi bir mıknaşın kıvılcımı gibi ateşlenen ve aniden ölen anlar ya da bir dizi birbirinden kopuk anlar içinde sevmez, onu ancak devamlılık içinde sever. Bu durum, analiz edilen duyguya yeni bir önem kazandırır. Aşk bir akıştır, ruhsal maddenin akışı, sürekli akan bir çeşme gibi akan bir akıştır. Aşk, anlık bir parlama değil sürekli üretilen ve yayılan bir duygu, âşık olunan sevgiliden kaynaklanan ruhani bir ışımadır; aşk anlık bir tasfiye değil, fakat devam eden bir akımdır (Ortega, 2012, s. 12-14). Aşk ve güzellik arasında sonsuz bir bağlantı kuran kişinin Platon olduğunu fakat güzelliğin onun belirttiği üzere

kusursuz fiziksel g zellik anlamına gelmediđini belirten Ortega (2012, s. 93) Platon i in g zelliđin t m m kemmelen  eylerin, formların adı olduđunun altını  izer. Ba ka bir deyi le, Yunanlara layık g r nen her  ey g zeldir. G zellik,  st nl kt r. Platon, a kın gelecek nesiller i in duyulan bir tutku ve g zelliđin ba langıcı olduđunu vurgular. Nesil bir geleceđin yaratılmasıdır. G zellik iyi hayattır. A k, ki iye en iyi g r nen ve daha  nceden g r lmemi  ve hakkında yeterli bilgiye sahip olunmayan belirli bir insan tipine i sel bir bađlılık ile bađlanma anlamına gelmektedir. Bunu s ylemenin ba ka bir yolu,   ık olan bir insanın kendisini sevdiđi birine teslim ettiđini hissetmesidir. B ylece bedensel ya da ruhsal teslimiyetin ger ekle ip ge ekle mediđi  nemli deđildir. Bu iki unsurun, b y lenme ve teslimiyetin birle imi burada  nemlidir. Bu birle im bir tesad f deđildir, her ikisinin de birlikte var olması yalnızca  ans deđildir, bir tanesi dođar ve diđerinden beslenir. (Ortega, 2012, s. 174-175). Bu nedenle a kın i inde var olan olgu b y  nedeniyle teslim olmaktır.

Irving Singer (2009, s. 6-7) Ortega'nın bahsettiđi teslim olma, insanlıđın   ık olduđu ki i ile birle me fikrinin mistik bir yakla ımla Orta  ađ boyunca geli tiđini belirtir. R nesans zamanında bu birle me fikri zirve noktasına ula mı tır. Romantik d nemde,    lmez birle meden gelen birlik, genellikle erkek ve kadın arasındaki ger ek bir sevginin tek tanımlayıcı  zelliđi olarak adlandırılmı tır. İdealist geleneđin b y k bir kısmı, sadece birle me kavramı  zerinden a ıklanabilir. Bu birle meyi sađlayan ise onlara g re b y d r. Dođanın deneysel yasalarını ihlal eden, b ylece sıradan vasıtalarla elde edilemeyecek olanı yaratan sihirdir. Sihir kendi varlıđı ile ihlal edendir; g nl k varolu u karakterize eden d zen ve konforlu rutini yok eder. İdealist a k bi iminde birle mek, ki inin eski ya am tarzını, eski ger ekliđini ortadan kaldırmaktır. Sihir bunu ba armaya  alı ır ve a kın ger ekten olu turabileceđi radikal d n   mleri sembolize edebilir. B y  ve tek bedende birle me, birbirinin i ine akma d   ncesinin, Batı D nyasında a k kavramını inceleyen herkes i in tanıda  olduđunu belirten Singer, Tristan ve Iseult'un i tiklerine inanılan a k iksirinin varlıđından s z eder.   ıklar bunun onların normal, medeni d nyalarına ait bir iyilik olduklarına inanırlar oysa iksir onların uygarlıklarından yararlanma kapasitelerini yok eder. Cupid'in okları vardır. Dio ve Aeneasi'nin  zerine yađan oklar, yakında ger ekle ecek olan sava ın neden olacađı  l m n acısını temsil eden sava  ara larıdır. Bu hik yelerle birlikte, Romeo ve Juliet'in aniden kar ıla an bakı larının ruhlarının birle mesi

anlamına gelen hikâyeleri onları takip eden saray aşkını anlatan yüzlerce romanda yer alır. Michelangelo'nun Tanrı'nın Âdem'i yaratmasını anlattığı resminde, aşk tarafından yaşam olarak adlandırılan, elektrik yükünü ileten parmakların hassas dokunuşu resmedilir. *La Boheme*'deki Mimi ve Rodolfo'nun masanın altından anahtarı vermek için birbirlerine dokunan elleri aşkı ifade eder. Prensin *Uyuyan Güzeli* uyandıran, aşk sayesinde tekrar bilincine kavuşturan ritüel haline gelmiş öpücüğü gibi daha üstü kapalı hikâyeler de mevcuttur. Aşkın büyü aracılığıyla birleşmesi fikri, Platon'un *Sempozium*'unda Aristophanes'e yaptığı konuşma ile bugünkü arkaik inanışlardan birisi haline gelir. Bugünkü erkek ve kadınların orijinal olarak sahip oldukları bedenlerinin toplamalarının sadece yarısı olduğunu ve hangi tanrıların hangi kısımlara ayrıldığını açıkladıktan sonra Aristophanes aşkı “kendimize ait gördüğümüz, en sevdiğimiz, bizden kesilerek alınan diğer yarımıza duyduğumuz özlem” olarak anlatır. Haphaestus iki aşığa “Her zaman olabildiğiniz kadar birlikte olmak ve gece-gündüz birbirinizden ayrı kalmamak arzunuzun nesnesi midir?” diye sorar. Eğer istediğiniz buysa, ben sizi eritmeye ve sıkıca birleştirmeye hazırım, böylece iki yerine tek bir beden olacaksınız. Yaşadığınız sürece ortak bir hayat yaşayacaksınız ve öldüğünüzde, ortak bir ölüm yaşamış olacaksınız ve bir sonraki dünyada bile iki değil bir olacaksınız” cevabını verir (Singer, 2009, s. 7-8).

Sokrates, gerçek aşkı özel bir meleke tarafından sağlanan mutlak güzelliğin bilgisi olarak tasvir eder. Mutlak güzellik, diğer bir deyişle güzelliğin ve iyiliğin ilkelerini tanımlayan biçim, sevgilinin öne çıktığı metafizik bir varlıktır. Aristophanes aşk için “bütünün peşinden koşmaktır” diyerek tanrının ikiye böldüğü bedenın başlangıçta var olan haline kavuşmasını anlatır. Sokrates için de aşk bütün olanın peşindedir, tüm evreni bir bütün olarak görür ve aşkın ideal formunun, sonsuz değerinin bu bütünlüğü kastettiğini belirtir (Singer, 2009, s. 9). Freud, Proust, Sartre ve onlardan önceki pek çok kişi aşkın, bir başkasının arzu ettiğimiz sevgiyi vermesini sağlamak için gereken bir aygıt olduğunu varsaymışlardır. Bu noktadan bakılırsa aşk, kendileri için potansiyel faydaları nedeniyle değerli mal sayılan şeyler için sadece bir arayış ve Singer'in değer biçme yaklaşımı olarak adlandırdığı şeydir (*appraisive attitude*). Bu değer biçme yoluyla diğerleri bizim için önemli hale gelir ve onlardan edineceğimiz faydalar nedeniyle duygularımızı harekete geçirirler. Singer'ın *Pursuit of Love* (2012, s.2) adlı kitabında belirttiği üzere, aşkı değer biçmeye indirgemek istemeyen filozoflar

insan yeteneğine işaret ederek, doğuştan gelen ya da öğrenilmiş olan, tek kişilik etkiden bağımsız olarak diğer insanların refahını önemseyen teorileri eleştirmişlerdir.

Aşk ve romans kavramları üzerine genel geçer bir fikir birliğine varılamaması ve tanımının yapılamaması aşkın kavramsallaştırılarak kategorileştirilmesine neden olmuş, romantik aşk psikolojiden kültürel çalışmalara hatta aşkın beyin fonksiyonları üzerindeki etkilerine kadar yapılan farklı çalışmalarla açıklanmaya çalışılmıştır.

#### **2.4.2. Romantik Aşkın Kavramsallaştırılması ve Kategorileştirilmesi**

Romantik kelimesi eski Fransızcada avam, halk dilinde yazılmış şiir ve öykü, bilimsel olmayan her türlü yazı anlamlarına gelen *romanz* sözcüğünden evrilmiştir. Bu sözcük aynı zamanda Latince *romanice* "Roma işi, Roma dili" sözcüğünden evrilmiştir<sup>6</sup>. Orta çağ *romantizmi* veya diğer adıyla *romaunt*, Latince, İtalyanca, Fransızca, İspanyolca, Portekizce, Katalanca ve Provençal romantik dillerden birinde yazılmış bir şöhret hikâyesi anlamına gelir ve genellikle bir arayış içinde olan dörtlükler şeklinde yazılır (Heat, 2002, s. 3). Yoğun duygusal deneyimleri tanımlamak için günlük dilde kullandığımız “romans” ve “romantik” kelimelerinin ve aynı zamanda on sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda entelektüel bir deneyim olarak kullanılan “Romantizm” kavramının sözcük dağarcığımızdaki yerinin anlamak adına kelimelerin Orta Çağ’daki anlamlarına geri dönülebilir. Orta Çağ romantizminde romantizm, bahsi geçen bu romantik dillerden birinde genellikle şiir olarak yazılmış kahramanlık masalını ifade etmektedir ve çoğunlukla bir Orta Çağ romansı biçimine sahiptir. On sekizinci yüzyılda "romantik" kelimesi İngilizcede ortak kullanıma girerek yaygınlaşmış, Orta Çağdan kalma romantizminin çağrışımları, renkli ve geniş kapsamlı bir zevki kapsayacak şekilde genişletilmiştir. Bu yeni eğilime kuşkuyla bakan klasik düşünce yapısına sahip Samuel Johnson 1755 tarihli sözlüğünde “Romantick” kelimesini şöyle tanımlamıştır:

Rönesans'tan bu yana, sanatta hayal gücünün özgürce ifade edilmesini öneren "romantik", aslında olumsuz bir şekilde kullanılmıştır. Romantik düşlerin, sanat formunun netliğine müdahale ettiği ve bu nedenle uygun konuların sınırlarının çok ötesine uzandığı düşünülmüştür. 18. yüzyıl İngiltere’sinin ortaya çıkmakta olan Romantik ruhu, bazıları tarafından Elizabeth edebiyatının canlandırılması ve bu edebiyatın "Gotik" eğilimleri olarak

<sup>6</sup> <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/roman1>

görülmüştür. İngiliz Romantizmi, “Rönesans’ın yeniden doğuşu” olarak tanımlanmıştır (Samuel Johnson’dan aktaran Heat ve Roreham, 2002, s. 4).

On sekizinci yüzyılın sonlarında Alman kültür kuramcılarının etkisiyle, "Romantizm" Avrupa’da ve Yeni Dünya’da, ayırt edici çağdaş düşünce biçimleri için uygun bir açıklama olarak kabul edilmiş ve bu süreçte birçok negatif çağrışımını kaybetmiştir. "Umulmadık" kavramlar ve "yanlış" duyarlılıklar yerine, Romantizm orijinallik, dürüstlük ve kendiliğindenliği simgelemeye başlamıştır (Heat, 2002, s. 5).

Sosyal bilimcilerin romantik aşkı anlamaya yönelik sistematik çabaları yirminci yüzyılın ortalarında başlamış ve son yıllarda bu konu bilimsel araştırmalarda popüler hale gelmiştir. Sosyologlar, antropologlar, psikologlar gibi çeşitli disiplinlerden gelen akademisyenler, aşk teorisini büyük ölçüde geliştirmiş ve büyük aşk yapıtlarını tanımlamışlardır. 1980’lerde, çeşitli ülkelerdeki akademisyenler, evrimsel ve kültürel perspektiflerden gelen aşk kavramını keşfetmeye başlamışlardır. Romantik aşkın çeşitli kültürlerde var olan evrensel bir duygu olup olmadığını, aşka ve aşk deneyimine yönelik tutumların farklı kültür ve zaman dilimlerinde ne kadar benzerlik ve farklılık gösterdiklerini araştırmak istemişlerdir. Birçok yayın, romantik aşk anlayışımıza kültürel bir olgu olarak ışık tutmuştur. David Buss, Helen Fisher, Ellen Hatfield, Susan Sprecher, Robert Levine, Robin Goodwin, Dan Landis ve Carolyn Simmons’ın araştırmaları ve antropoloji, sosyoloji, psikoloji ve iletişim araştırmalarında çalışan meslektaşları, dünya genelinde aşk kavramının kültürlerarası çeşitliliğinin anlaşılmasını önemli ölçüde genişletmiştir. Bu çalışmalarda üzerinde durulan en önemli nokta romantik aşkın uzak kökenlerinin Antik Yunan, Hindistan ve İslam dünyasına uzanan bir Batı kültürel yapısına mı sahip olduğu yoksa insan topluluklarında var olan evrensel bir durum mu olduğudur. Karandashev’e göre (2015, s. 3) temel sonuç sevginin, birçok insan tarafından, çeşitli tarihsel dönemlerde ve tüm dünya kültürlerinde yaşanan evrensel bir duygu olduğudur. Fakat aşk, kendini farklı şekillerde ortaya koyar, çünkü kültürün insanların sevgi kavramlarını ve romantik ilişkilerde hissettiklerini, düşündüklerini ve davranış şekillerini etkilediği bulunmuştur. Bu açıklama da aşkın kültürler ile şekillenip değişebilen bir yapısı olduğunu göstermektedir.

“Romantik aşk” terimi, on dokuzuncu yüzyıl edebi eleştirmenlerinden Gaston Paris tarafından, 12. yüzyılda Provence’da ortaya çıkan bir edebiyat tarzını karakterize eden bakış açısı ve davranış kalıplarını belirli bir şekilde ortaya koymak için

kullanılmıştır. Gaston Paris *amour courtois* kelimelerini, ilk olarak on ikinci yüzyılın Fransız edebiyatında kendini göstermiş olan aşka karşı bir duruş geliştirmek üzere kullanmıştır. Öncelikle şiirlerin ve efsanelerin içeriğiyle ilgilenen Paris aynı zamanda saraylı aşkının orta çağ kültürünü sosyal bir ideal olarak yaygınlaştırdığını da düşünmüştür. Paris'in etkisi altında araştırmacılar saray aşkının “sisteminden”, “kodlarından”, “kurallar bütününden” ve hatta “yaşam biçiminden” konuşmaya başlamışlardır. Araştırmacılar, Avrupa’da on ikinci ve on beşinci yüzyıllar arasında yazılan, bir şekilde onu tanımlayan ya da en azından kültürlü düşünce üzerindeki etkilerini gösteren tüm laik edebiyatın bir şekilde bu olgularla ilişkili olduğu izlenimini vermişlerdir (Singer, 2009, s. 19). *Amour courtois*, saray aşkı şu genel niteliklere sahiptir; kadının statüsünün yükselmesi, tutku dolu çekimin ve sevgiliden ayrılmanın neden olduğu acı ve yaşamın daha yoğun yaşandığı ayrı bir varoluş düzlemine, sevgililerin dünyasına yükselten sevgililerin dönüşümü. Başlangıçta benzersiz bir Avrupa fenomeni olarak kabul edilmesine rağmen (Hsu, 1985, s. 78; Stone, 1989, s. 96) yakın zamanda yapılan araştırmalar ve romantik aşkın öncüllerin ve örneklerinin Platon’un diyaloglarında, İslam kültüründe ve antik Hindistan yazılarında da var olduğunu göstermiştir.

Joseph Campbell’a göre (2017, s. 338) de aşk on ikinci yüzyılda Paris’in de bahsettiği Provence’da ve daha sonra Fransa ve Avrupa’daki asillerden sayılan Trubadurlar ile başlamıştır. Trubadurlar aşk şarkıcıları olarak da bilinen dönemlerinin ozanlarıdır ve Haçlı Seferleri sırasında 1209 yılında yok edilmişlerdir. Aşkın psikolojisiyle yakından ilgili olan Trubadurlar aşkı Batı’da düşünülen şekilde kişiler arası bir iletişim olarak görmeleriyle de ünlülerdir. Bu önemli bir dönüşümdür çünkü Campbell, Trubadurların aşkı kişiler arası bir iletişim olarak görmelerinden önce aşkın yalnızca kişilerde cinsel arzuyu uyandıran tanrı Eros ile özdeşleşmiş bir duygu olduğunu belirtir. Campbell’ın deyimiyle:

Âşık olma düşüncesine göre Eros kişilere oldukça ilgisizdi, insanlar Amoru tanımıyordu. Amor, Trubadurların farkına vardığı, kişisel bir şeydi. Eros ve Agape kişisel olmayan sevgilerdi. Eros biyolojik bir dürtü, organların birbirini çekimidir. Agape ruhani bir aşktır. Ama Amorda safi kişisel bir ideal vardır. Amor, gözler karşılaştığında geçirilen nöbet, kişisel arası bir deneyimdir. Bu, kilisenin temsil ettiği her şeyin tam zıttı. Kişisel bireysel bir davranış ve Batı’yı bildiğim tüm geleneklerden farklı kılan olağandışı tarafı budur (2017, s. 239).

Campbell'a göre (2017, s. 245) Batı'nın romantik "birey" düşüncesinin başlangıcı ve bunun sosyal bir sistem haline gelmesi, diğer bir deyişle "aşk ideali halini" alması ben ve benin isteklerinin, hislerinin ve arzularının ön plana çıkmasından kaynaklanmaktadır. Bireyin aşkı yaşamak ve gerektiğinde aşk acısını da göğüslemek istemesi diğer bir ifadeyle bu kişilerin kendi kaderlerine, kendi deneyimlerinden çıkaracakları derslere kendilerinin karar vermeleri arzusu bu dönüşümü perçinlemektedir. Aşkın bireyselleşmesi ise cinsel arzu ve isteklerin romantik aşkın içindeki yeri üzerine tartışılması anlamına gelmiştir.

Romantik aşk, cinsel çekim ile yakından ilgilidir (Fisher, 2004; Hatfield ve Rapson, 1996; Hatfield, Rapson ve Martel, 2007). Bununla birlikte, cinsel istek veya şehvet tarafından yönlendirilen salt ihtiyaçlardan farklı bir aşk şeklidir (Ellis, 1960; Fromm, 1995; Jankowiak, 1995). Romantik aşk genellikle yükselen duygular, neşe, tutku ve coşku gibi duygusal ve cinsel arzuların bir karışımıdır. Romantik aşk tutkudur; ama tutkunun kendisi bu tür aşkın tek özelliği değildir. Romantizm, başka bir kişiye karşı duygusal bir çekimden gelen güzel, etkileyici ve zevkli bir duygudur. Duygulara fiziksel zevkten daha çok vurgu yapılır. Çeşitli sözlüklere<sup>7</sup> göre romantik aşk, güçlü bir duygusal yakınlık ve durmaksızın aşkı düşünmek, davranışlarında duygu ve coşkunun aşırı ölçüde etkisi bulunan, sevgiliye karşı gerçekçi olmayan ve idealist bir tutum ve Fransızca 'da *l'amour toujours* olarak adlandırılan sonsuza kadar sürecek ve hiç bitmeyecek hisler ile nitelendirilir. Tutku, romantik aşkın en göze çarpan özelliğidir. Bazı tarihçiler tutkulu aşkın her zaman ve her yerde var olduğunu ileri sürerler. Hatfield ve Rapson'ın (1996, s. 308) verdiği örnekte olduğu gibi "en eski Batı edebiyatı tutku ve şiddet denizinde yakalanan âşıkların kurmaca ve gerçek öyküleri ile doludur". Bununla birlikte, tutkulu hal ve davranışlar bir kültürden diğerine veya bir zamansal dönemden diğerine büyük ölçüde farklılık göstermiştir. Tannahill'in (1980, s. 17) verdiği örneklerle göre Kama Sutra'nın yazarı Hindu filozof Vatsayana (Hindistan, İsa'dan önce 3. yüzyıl), erkeklerin ve kadınların sevgiyle evlenmelerini tavsiye etmiştir ancak Orta Çağ kilisesi aşk evliliğini bir günah olarak görmüş ve böylesi bir günahı kınamıştır. Erken dönem Mısırlılar doğum kontrolü uygularken, Klasik Çağ'da Yunanlar gebe kalmak isteyen

---

<sup>7</sup> <http://dictionary.reference.com/browse/romantic>,  
[http://www.thefreedictionary.com/Romance+\(love\)](http://www.thefreedictionary.com/Romance+(love)),  
[http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ad5af37852960.16897012](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ad5af37852960.16897012), [http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american\\_english/romantic](http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/romantic)),

çiftleri ödüllendirmiştir. Müslümanların kıskançlığı eşlerini ve cariyelerini haremlere kitlerken, Sümer ve Babil’de tapınaklar Rahipler, Rahibeler ve kutsal fahişeler tarafından korunmuş, eski İbraniler ise “Tanrısız” fahişeleri taşlamışlardır. Kültürden kültüre değişmekle kalmayıp tarihsel olayların da değişimine ayak uydurmak durumunda kalan aşk, dininin, siyasetin, ideolojinin bir parçası olmuşken günümüzde de gelişen teknoloji içerisinde yapılan yeni tanımlar ile var olmaktadır.

Tarih kitaplarında yerini alan aşk ve romantik aşk tasvirlerinin yanına bilim ve teknolojinin gelişmesinin de yardımıyla bilimsel tanımlar da eklenmeye çalışılmıştır. Helen Fisher *Why We Love* (2004, s. 15) adlı çalışmasında aşkın kimyasını ve beyin fonksiyonlarıyla ilgili bağlantısını incelemiş ve romantik aşkın bilimsel olarak açıklamasını yapmaya çalışmıştır. Tek ve genel geçer bir tanımla yapılamayan kavram, Romeo ve Juliet, Paris ve Helen, Orpheus ve Eurydice, Abelard ve Eloise, Troilus ve Cressida, Tristan ve Iseult gibi tarihte ünlenen âşıkların içinde bulunduğu binlerce romantik şiir, şarkı ve hikâyede farklı çeşitlemelerle var olmaya devam etmiştir. Aşk kavramı Orta Doğu, Japonya, Çin, Hindistan ve yazılı kayıtlar bırakmış olan diğer tüm toplumların yanı sıra atalardan kalma Avrupa’ya kadar yüzyıllar boyunca karşımıza çıkmaktadır. Fisher’ a göre insanlar yazılı dokümanlarının olmadığı yerlerde bile bu tutkuya dair kanıtlar bırakmışlardır. 166 farklı kültüre ait yapılan araştırmada, antropologlar bu kültürlerin 147’sinin neredeyse yüzde 90’ında romantik aşkın kanıtlarını bulmuşlardır. Geriye kalan 19 toplumda, bilim insanları insanların yaşamlarının bu yönünü incelemeyi başaramamışlardır. Ama Sibirya’dan Avustralya’nın en ücra köşelerine kadar, insanlar aşk şarkıları söylemiş, aşk şiirleri yazmış ve romantik aşk efsane ve masalları anlatmışlar ve anlatmaya devam etmektedirler.

Öte yandan Robert Sternberg (1986, s. 120) aşk kavramını, üç boyutlu bir teori (üçgensel teori) altında grafiksel olarak gösterilebilen üç bileşenli, her bir köşenin mahremiyet, tutku ve karar/ bağlılık bileşenine karşı geldiği bir teori kullanarak açıklamaya çalışmıştır. Mahremiyet bileşeni, bir çiftin yaşadığı bağlanmışlık duygularını içerir ve kendini beyan eden on işareti vardır: 1) sevilen kişinin refahını arttırmak istemek, 2)sevilen kişi ile mutluluğu deneyimlemek, 3) sevilen kişiye karşı saygı duymak, 4) ihtiyaç duyulan zamanlarda sevilen kişiye güvенеbilmek, 5) Sevilen kişi ile karşılıklı anlayış, 6) kişinin sevdiği kişi ile kendisini ve kendine ait eşyalarını paylaşabilmesi, 7) sevilen kişiden duygusal destek almak, 8) sevilen kişiye duygusal

destek vermek, 9) sevilen ile samimi iletişim kurabilmek, 10) sevilen kişiye kendi hayatı içinde değer vermek. Tutku bileşeni, fiziksel çekim ve cinsel güdülere atıfta bulunur, aynı zamanda diğer ihtiyaçları da içerebilir: “Benlik saygısı, başkaları ile ilişki kurma, başkaları üzerinde hâkimiyet, başkalarına boyun eğme ve kendini gerçekleştirme”. Teori bileşenlerinin sonuncusu, karar / taahhüt bileşeni ise, kısa vadeli ve uzun vadeli bir versiyonu gerektirir: “Kısa vadeli olan, birinin birini sevmeye kararlıdır. Uzun vadeli olan ise bu sevgiyi sürdürme bağlılığıdır. Bu bileşenin iki yönü zorunlu olarak tamamlayıcı değildir” (Sternberg, 1986, s. 121) ama çoğu durumda bağlılıktan önce bir karar verilmesi gerekmektedir. Aşkın bilimselleştirilerek çeşitli formüllerle ve haritalarla açıklanmaya çalışılması çıkış noktasının eski yazıtlar, edebiyat ve mitoloji kaynaklı olmasını engellememiş, Antik Yunan ve Shakespeare’e uğranmadan yola çıkılmamıştır.

Shakespeare’in yazdığı gibi aşk bazen bir harmoniyken bazen de duyguların kakofonisidir. Romans, coşkunculuk, hassasiyet, merhamet, sahiplenme, canlanma, hayranlık, özlem, umutsuzluk içeren değişiminlerin kaleydoskopik bir modelidir. Ancak zaman ve değişen koşullarla, doğa bu senfoni içinde birkaç önemli duygu inşa etmiştir. Romantik aşk, cinsel tatmin için gerekli olan şehvet ve uzun süreli partnerle sakin, güvenli bir birlik duygusu için bağlanma gereksinimli iki dürtü ile çevrilidir. Fisher’in çalışmasında belirttiği üzere Antik Yunanlılar çeşitli aşk türlerini incelemede dünyanın efendileridir. Farklı türde aşkları ayırt etmek için birden fazla kelime kullanırlardı. Psikolog John Alan Lee (2004, s. 141) bu örtüşen kategorileri altıya indirmiştir. Bu kategorilerden birincisi ve en ünlüsü *Eros*’tur diğer bir deyişle tutku, cinsellik, erotizm, neşe ve yüksek enerji içeren, çok özel bir partnere duyulan aşktır. Fisher’a göre (2004, s. 170-171). *Eros*, şehvetin ve romantik aşkın birlikteliğini içerir. İkincisi, çılgınlık derecesinde aşırı düşkünlük olan *iptiladır* (*mânia*). *İptila*, takıntılı, kıskanç, irrasyonel, aşırı sahiplenen ve bağımlı bir aşktır. Çoğu insan tutkulu bir şekilde âşık olduklarında aşırı derecede takıntılı, mantıksız ve sahiplenicidir. Üçüncüsü, Latince bir kelime olan *Ludus*’tur. Bu tür aşk, oyuncu, ciddiyetsiz, bağlı kalamayan, ilişkiden kopmuş bir aşktır. Bu tür âşıklar, bir seferde birden fazla inan sevebilirler. Onlar için aşk bir tiyatro, bir sanat çeşididir. *Ludus*, eğlence ve ihtiyatsızlık ile birleşmiş hafif şehvete sahiptir. *Storge*, sevgi dolu, kardeşçe, kız kardeşçe, dostça bir sevgi, herhangi bir güçlü duygulanım göstermeyen, derin ve özel bir dostluktur. Bu insanlar, hislerinden çok ilgi

alanlarından konuşmayı tercih ederler. Proudhon'un belirttiği gibi bu ateşsiz ve aptalca davranış içermeyen bir aşktır. Helen Fischer'in kendisine göre ise bu aşk türü bir çeşit bağlanmadır. *Agape*, nazik, bencil olmayan, sorumluluk taşıyan, verici, fedakâr ve genellikle ruhsal bir aşk, yine başka bir çeşit bağlanma şeklidir. Bu âşıklar duygularını bir tutku değil, bir görev olarak görürler. Bazıları eğer sevdikleri için en iyisi buysa ilişkilerinden vazgeçmeye bile gönüllülerdir; böylelikle isteyerek bir rakibe teslim olacaklardır. Sonuncusu, *Pragma*, uyumluluk ve sağduyuya dayalı sevgi, diğer bir deyişle Pragmatik aşktır. Buna "alışveriş listesi" aşkı denir. Pragmatik âşıklar, skor tutar, ilişkilerinde kazançlara ve aynı zamanda kusurlara odaklanmışlardır. Bu tür erkek ve kadınlar aşırı duygusallığa ya da fedakârlığa yeltenmezler (Fischer, 2004, s. 170-171). Onlar için arkadaşlık ilişkinin temelidir. Fisher pragmayı bir aşk çeşidi olarak dahi görmemektedir.

Psikologlar ise ilk olarak bu yüzyılın başlarında tüm insanların sevmeye ihtiyaçları olduğunu öne sürdüğünde, hipotezleri insan motivasyonu çalışması üzerinde çok büyük bir etkiye sahiptir. Daha önceleri, uzmanlar, erkeklerin ve kadınların yiyecek, içecek, sıcaklık, genel olarak cinsellik ve bazı fizyolojik açıklamaların olduğu bedensel ihtiyaçlar ile doğduklarına inanıyordu. İnsanların sevmek ya da sevilmek için bir gereksinim duyduklarını söylemek, her zaman çok "felsefi" görünmekteydi, modern dünyadaki bilim insanlarının kaçınmak için kararlı olduğu bu konu muhtemelen kabul edilemez ve mistik varsayımlara bağlıydı. Fakat İkinci Dünya Savaşı'ndan kısa bir süre sonra, yetim ve kurumlarda büyüyen bebekler hakkındaki kanıtlar Freud'un insanların donma noktasındaki derecelerden korunmaları gerektiği ve aynı zamanda beslenmelerinin zorunlu olduğu gibi sevmeye de ihtiyaç duyduklarını ima ettiğinde haklı olduğunu doğruluyordu (Singer, 2009 s. 3). Bazı araştırmacılar bu özel ihtiyacı, dokunmaya veya sarılmaya duyulan ihtiyaç gibi diğer değişkenler açısından açıklamayı tercih etmişlerdir ve pek çoğu bu duyguyu içgüdüsel olarak tanımlamayı reddetmiştir. Bununla birlikte, psikiyatri geleneği içinde, Post-Freudyenler, bireylerin sadece sevgi alma değil aynı zamanda sevgiyi verme yeteneği de elde ettikleri yapısal bir süreç hakkında sofistike ve inandırıcı fikirler geliştirmişlerdir. Aşkın ve sevginin bilimsel araştırmalarla kanıtlanmaya ve üzerinde çalışmanın değerli olduğuna inanmaya başlayan kuramcılar Avrupa'da ve Amerika'da farklı zamanlarda bu konu üzerine eğilmeye başlamışlardır.

Avrupa’da romantik aşkın kökenleri Orta Çağa kadar uzanırken, Amerika’da ise romantik aşk on sekizinci yüzyılın başlarında öne çıkmaya başlamıştır. Amerikalılar, diğer Batılıların, sanayileşen toplumların vatandaşlarından daha çok toplumsal tercihlerini on dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru hızlanan bir eğilim olan toplumsal hesaplardan ziyade duygusal düşüncelere dayandırmışlardır (Lewis, 1983, s). Fass’a göre ise bir eş seçimi kişilerin kendilerine bırakılmıştır çünkü aşk mutlu bir evlilik için oldukça önemli bir değer olarak kabul edilmiştir. Çiftlerin özerkliği, 1920’lerde genç erkek ve kadınların üniversiteye katılımları ile büyümüş ve daha sonraları aile ve toplumsal kontrol mekanizmasını azaltmıştır. Aynı bir sosyal kültür alanı olan gençlik kültürünün ortaya çıkışı, diğer cinsle sosyalleşmenin yetişkinliğe özgü bir özellik olarak gelişmesini meşrulaştırmıştır. 1920’lerin karma eğitim veren kampüslerinde seks karşılıklı olarak çiftlerin kaygısı olmuştur (Fass,1977, s. 261-262). Bu yenilik, orta sınıflar arasında Viktorya dönemi cinsel yaşamının bir rahatlama anlamına geliyordu; flörtleşme ve tensel temas şimdi evlilikten önce kabul edilen cinsel keşif formları olarak görülmeye başlandı. Kadın eğitiminin teşvik düzeyi ve kadınların işgücüne katılımları, en azından kısmen de olsa, Viktoryen ideolojisinin kadın ve erkek arasındaki farklı alanlara bağlılığını zayıflattı (Rothman,1984; Fass, 1977; Seidman, 1991). Cinsel yaşamdaki geleneklerin değişimi ve kamusal alanda erkeklerin ve kadınların statüsünün eşitlenmesine yönelik artan baskı, kadın ve erkeklerin boş zamanlarını geçirme biçimlerini de etkiledi. Kadın ve erkekler aynı boş zaman aktivitelerine katılmaya başladılar ve tarih bilimci Kathy Peiss’in (1986, s. 35) “heterososyal dünya” olarak adlandırdığı olgunu tam ve eşit üyeleri oldular.

Bu gelişmelerle birlikte yeni teknolojiler, yirminci yüzyılın başlarında Amerika’nın kültürel peyzajını yeniden yapılandırmıştır. Telefon, daktilo, yüksek hızlı baskı, fonografi, radyo, fotoğraf ve sinema gibi icatlar halkın gazete, dergi, popüler şarkılar ve filmler aracılığıyla kitle kültürüne erişimini yaygınlaştırmıştır. Bu kültürel, sosyal ve ekonomik değişimler, yükselen kitle-pazar ve kitle-medya kültürü içinde ilerledikçe, aşkın anlamını dönüştürmeye yardımcı olmuşlardır. Aşkın değişen anlamı hakkında yapılan incelemelerde göze çarpan en önemli karakteristik özellik sevginin dinden çıkması, yani aşk söyleminin laikleşmesidir. Eva Illouz (1997, s. 27-28 aşkın değişen anlamları ile ilgili bulguların özellikle film ve reklamcılıkta çeşitli temalarda işlendiğine dikkat çekmektedir. Üzerinde yoğunlukla durulan temalar kitle kültüründe

aşk temasının artan önemi, aşk temasının yüceltilmesi, sevgi ve aşkın mutlulukla eşitlenmesi, aşkın ve tüketimin ve özellikle de metaların romantikleştirilmesidir. Romantizm, evlilik ve aile yaşamının tanımlarına “yoğun” ve “eğlenceli” kavramlarının eklenmesi de temaların çeşitlemesine katkıda bulunmuştur. Illouz’a göre bu farklı kültürel gelişmeler, birçok tüketim eylemine çok yönlü yeni anlamlar kazandıracak yeni bir romans ütopyası meydana getirmiştir. Popüler kültürün bir metası haline gelen romantik aşk, kültür politikaların içinde çeşitli yerlere oturtularak ve ideolojinin de bir parçası haline gelerek çeşitli değişimlerden geçmeye devam etmiştir.

#### **2.4.3. Romantik Aşkın Kültürel Duyguların İnşasındaki Yeri**

Romantik aşk birçoklarına göre bugün yaşama dair gerçeklik ve sıcaklık adına insanlığın elinde kalan son değerdir. Bir kısım diğer insana göre ise kadınları köleleştiren bir ideoloji, kamusal alanın çöküşünün bir belirtisi ya da sosyal sorumluktan bir çeşit kaçış biçimidir. Genel kanı ise “romantik aşta, sevdiğimiz ve birlikte olduğumuzu hissettiğimiz kişinin eşsiz ve yeri doldurulamaz olduğu, bununla birlikte dünyadaki en önemli duygunun aşk olduğu bu hususta diğer tüm olguların özellikle de maddi olanların feda edilmesi gerekliliği” dir (Stone, 1989, s. 32). Romantik aşk, akılcı olmaktan ziyade akıldışı, kâr amaçlı olmaktan ziyade karşılıksız, faydacı olmaktan ziyade organik ve umumi olmaktan ziyade özel olarak betimlenir. Popüler kültürde romantik aşk, meta değişiminin ve hatta sosyal düzenin büyük kısmına karşı çıkmakta gibi görünmektedir. 1960'lara kadar, antropoloji, sosyoloji ve tarih bu görüşe örtük olarak katılmıştır. Kültürün kamusal ve kolektif bir uygulama olarak düşünülmesi, bu disiplinlerin duyguları öznel, fizyolojik ve psikolojik deneyimlerle eşleştirilmesine ve sonuç olarak duyguların kolektif ve sembolik yaşımdan hariç tutmalarına neden olmuştur. Kaçınılmaz olarak romantik aşk, kamusal ritüeller, sosyal çatışmalar veya sınıf ilişkileri açısından tartışılmak yerine özel hayatın sosyolojik olarak incelendiği garip bir noktaya indirgenmiştir. Bununla birlikte, son yirmi yılda antropoloji ve psikoloji alanındaki yeni sesler, duyguların kültüre ait normlar, dil, kalıp yargılar, metaforlar ve semboller gibi değişken maddelerinden etkilendiğini ve hatta bunlar tarafından şekillendiği konusunda ısrarcı olmaya başlamışlardır. Ancak, “sosyal bilimlerin çoğu disiplini bugün, kültür ve duygu arasında bir bağ kurmaya istekli olsalar da aşk ve ideoloji ya da ekonomi arasındaki bağlantıyı kabul etme konusunda daha az

isteklilerdir” (Illouz, 1997, s. 4). Bunun muhtemel nedenlerinden birisi duyguların ulvileştirilmiş olmasıdır. Ancak duyguların fizyolojik açıklamaları mevcuttur.

"Duygular" fizyolojik uyarılma, algısal mekanizmalar ve yorumlama süreçlerinin karmaşık birleşimidir; bu nedenle kültürel olmayanın beden, biliş ve kültürün birleştiği ve birbirine yaklaştığı noktada kodlandığı eşikte yer almaktadırlar. Öyleyse kültürel bir pratik olarak romantik aşk, ekonomik ve politik alanların ortak etkisine tabidir denilebilir. Sosyal psikologlar Schachter ve Singer (1962, s. 56) fizyolojik bir uyarılmanın nasıl ve ne zaman "sevgiye" dönüşebileceğine dair çarpıcı bir açıklama yapmışlardır. Schachter ve Singer duyguların genel ve belirleyici özellikleri olmayan uyarılma durumlarıyla harekete geçtiklerini ve doğru bir şekilde imlendiklerinde bir duygu haline geldiklerini belirtmişlerdir. Örneğin, aynı genel uyarılma durumu, çevresel işaretlere bağlı olarak korku ya da öfkeyi tetikleyebilmektedir.<sup>8</sup> Eğer durum buysa, kültürün duyguların inşasında, yorumlanmasında ve işleyişinde önemli bir rol oynaması beklenebilmektedir. Kültür, duygusal deneyimin organize edildiği, etiketlendiği, sınıflandırıldığı ve yorumlandığı bir çerçeve olarak kullanılmaktadır.<sup>9</sup> Kültürel çerçeveler duyguyu tanımlar ve isimlendirir, yoğunluğunun sınırlarını belirler, duyguya bağlı normları ve değerleri belirtir ve sosyal iletişimsel hale gelen kültürel senaryolar ve semboller üretirler. Illouz’a göre cinsel uyarılmanın, aşkın kodlanmış duygularına evriminde kültür en az üç rol oynar. İlk olarak, aşkı imleyerek onun fizyolojik uyarılma anlamına gelmesini sağlar. Örneğin, kişinin kültürel geleneğine (örneğin, Hristiyan, romantik, bilimsel) bağlı olarak cinsel uyarılma, “birbirinin kaderine yazılmış iki ruhun tanınması” “ilk görüşte aşk”, “karasevda”, “şehvet” (ya günah ya da hoş rahatsız edici bir şey) ya da yalnızca “hormonel bozukluk” olarak yapılandırılabilir. Benzer şekilde, kıskançlıkla

---

<sup>8</sup> Dutton ve Aron (1974) bu hipotezi deneysel olarak belgelemiştir. Erkek denekleri önce korkutucu bir köprünün görüntüsüne ve kısa bir süre sonra da güzel bir kadının görüntüsüne maruz bırakılmışlardır. Korkutucu manzaraya maruz kalan deneklerin bir kadına çıkma teklifinde bulunma olasılıklarının daha yüksek olduğunu göstermişler. Bu durum da korku kaynaklı uyarılmanın cinsel çekim olarak yorumlanabilir ve imlenebilir olduğunu göstermiştir.

<sup>9</sup> İki özellik kültürel bir çerçeveyi tanımlar. Birincisi, insanların sadece farkında oldukları ancak istendiğinde ifade edebildikleri bir dizi anlamsal olarak tutarlı önermeler ile karakterizedir. Örneğin “ilk görüşte aşk” ın kültürel çerçevesi “aşk aniden gelir”, “aşk kontrol edilemez” “aşk akıl dışıdır” gibi bir dizi önermeyi üretir. İkincisi, genellikle aynı zamanda ya da aynı durumda olmasa da farklı çerçeveler aynı kişi tarafından tek bir olayı yorumlamak için kullanılabilir. Örneğin, “ilk görüşte aşk” bakış açısı “arkadaşıktan geliştirilen aşk” bakış açısına pek uygun düşmüyor ancak bir kişi romantik duygunun farklı yönlerini anlamlandırmak için bu görüşleri alternatif olarak kullanabilir.

ilişkili fizyolojik uyarılma, romantik tutkunun, kişisel güvensizliğin ifadesinin veya kontrol girişiminin bir işareti olarak yorumlanabilir. İkinci olarak duygusal etiketler, normal, tarifler ve yasakların içine işlemiş yerleşik anlamlar içerirler. Örneğin aynı cins arkadaşlıklar yetkili mercilerin yorum aralıklarına bağlı olarak eşcinsel tutku ya da manevi bağı kuvvetli arkadaşlık olarak anlamlandırılabilir. Dahası, yalnızca normatif bağlam belirli bir duygu tanımını belirlemekle kalmaz aynı zamanda insanlar da kültürel normlara uymak için duygularını yönetebilir ve kontrol edebilirler. Üçüncü olarak, kültürel değerler fizyolojik uyarılma yoğunluğunun nasıl değerlendirileceği şartlarını belirler. Örneğin, romantik gelenek, ilk ve en yoğun döneme ayrıcalıklı yaklaşırken, gerçekçi gelenek, “gerçek” sevgiyi örnek olarak gösterip azalan yoğunluğunu ve daha az çalkantılı tezahürlerini destekleyebilir. Çağdaş kültürde, romantik bağı çeşitli aşamalarını anlamlandırmak, ifade etmek veya kontrol etmek için iki eşit derecede güçlü zengin kaynak kullanılır: Esas olarak, çekimin ilk aşamaları ve romantik duygular, kültürün “flörtleşme” aşamasında ifade edilir ve post-modern kültürün hedonist değerleri ile katmerlenir. Öte yandan, yavaş ilerleyen, artan ve uzun süreli bir sevginin sağladığı istikrar ve uzun ömür, evlilik kurumuyla ilişkilendirilir, tedavi edici ve ekonomik terimlerin bir karışımı içinde çerçevelenir. Dördüncüsü, kültür sembollerin, insan yapımı eserlerin, öykülerin ve romantik duyguların yinelendiği ve iletilebildiği sembolik “anlık görüntüler” temin eder. Bu semboller genellikle, bir çiftin tatilini veya balayını özetleyen ve onları gün batımında sahile yakın bir şekilde kucaklaşırken gösteren "romantik" fotoğraflar ya da geçmiş aşkın anıları dair bir mektup, hediye veya ilişkinin canlılığının eşsizliğini yansıtan bir hikâye olabilir (Illouz, 1997, s. 4-6). Bu nedenle kültür, ortak anlamlar meselesinin ve dışlama, eşitsizlik ve güç yapılarının sürdürülüp çoğaltıldığı yollardan birisidir.

Aşk, gelişmiş kapitalizm ve ideoloji bağlamında kültür ile bağdaştırmak, aşkın ve sevmenin aynı anda ve zamanda nasıl bir araya getirip böldüğünün, birleştirdiğinin ve ayırdığının anlaşılmasını gerektirir. Aşkın, kültür ve ideolojik yapılanma ile romantik bir ideale dönüştüğü varsayımından yola çıkılarak romantik idealin neyin mükemmel bir ilişkiyi oluşturduğuna dair bir dizi inanca dönüştüğü noktadan yirmi birinci yüzyılda aşkın ve sevmeye biçimlerinin bilimkurgu filmleri üzerinden incelenmesi aşk ve ideoloji birlikteliğine açıklık getirme çabasıdır. Bu sebeple, bu tez çalışması aşkın ve romantizmin ideoloji ile nasıl bağlantı kurduğu, aşk ve ideolojinin bulunduğu ve

kesiřtięi mekanizma ve formlar üzerinde yirmi birinci yüzyıl bilimkurgu sineması özelinde durmaktadır.

#### **2. 4.4. 19. Yüzyıldan 21. Yüzyıla Romantizmin ve Ařkın Evreleri**

Ařk, on dokuzuncu yüzyıl Victoria döneminde yařayan insanlar için kendilik algısı merkezidir çünkü ařk aracılıęıyla sadece kendi partnerlerini deęil, kendilerini de tanımayı öğrenmiřlerdir. Ařk, romantik söylemin dinin deęerleri ve metaforları ile tutarlı bir řekilde birleřmesiyle açıklanabildięi gibi, ruhsal mükemmellięe ulařmanın da bir aracı olarak da görölmektedir. Dönemin orta sınıf dergilerinde romantik duygular, kiřinin sevgisine olan baęlılıęıyla ruhunu yükselten dini bir duygu mertebesi olarak ele alınmıřtır. Dahası bu ideal, Victoria toplumsal cinsiyet bölünmüşlüęü içinde özel ve kamusal olarak ayrılmıř řekilde ifade edilmiř, kadınlara “diři” görevler atfederek cinsel ve manevi bir saflık idealini uygun görmüřtür. Fakat dinin merkezi, on dokuzuncu yüzyılın sonlarında ve yirminci yüzyılın bařlangıcında azaldıkça, romantik ařk kaçınılmaz olarak yeni dünyevileřme dalgasıyla birlikte ilerlemiř, dini söylem üzerinden sunulmaktan vazgeçilerek, kültürde merkezi bir rol oynamaya bařlamıřtır. Lystra (1989, s. 8) bu sürecin on dokuzuncu yüzyılda bařladığını, erkek-kadın baęının dünyevileřmesinde önemli bir faktör olduęunu ileri sürmektedir. Özellikle flört döneminde romantik ařk, sevginin nihai öneminin merkezi sembolü kabul edilen Tanrı’nın yerinden edilmesine katkıda bulunmuřtur. Albert Ellis (1960, s. 5) âřıkların yeni romantik ařk teolojisinde birbirlerini ilahi bir konuma koyduklarını belirtmiř ve güçlü bir dinin kısıtlamalarıyla savařmanın romantik ařkı nihayetinde kendi bařına bir din haline getirdiğini ileri sürmüřtür. Dini söylem ve özel-kamusal alan ideolojisi bir kez romantik ařkın birincil ideolojik çerçevesinden çıkınca romantik ařk kendi bařına bir deęer haline gelmiřtir. Böylece kitle kültürü, romantik ařkı çağdař Amerikan yařamına nüfuz eden en yaygın mitolojilerinden birisine dönüřtürmüřtür (Swidler, 1980; Rothman, 1984).

On dokuzuncu yüzyılda özellikle Victoria dönemi kadınları için erdem ve mantık çerçevesinden uzak bir ařk, büyük sefaletlere yol ačan tehlikeli bir duygudur. Ařk ve sevgi ahlak içinde yer alan, kendini tanıma ve ruhani ahlakını yükseltme amacına ulařtıran bir adımdır. Ancak yirminci yüzyıl yaklařırken, romantik temalar önemli bir dönüşüme uğramıřtır. Ařk, yalnızca kendi içinde bir deęer olarak deęil, giderek artan biçimde bireysel ve özel olarak tanımlanan mutluluęun peřinde önemli bir

güdü olarak temsil edilmeye başlanmıştır. Aşkın daha önceki ahlaki ve melodramatik temsiline aykırı olarak, yirminci yüzyılın başlarında, film ve dergilerdeki temsili, kişisel mutluluk ve kendini olumlama ile eşit sayılmıştır. Aşkın kitle kültürü içinde büyüyen üstünlüğü yirminci yüzyılın ilk otuz yılında *Guide to Periodical Literature* da artan bir şekilde kullanılan “romantik”, “evlilik” ve “flört” başlıklı makalelerden takip edilmiştir. Bu el kitabında 1900 yılında aşka dair ondan az yazı varken, 1930’lu yıllara gelindiğinde bu sayı çarpıcı bir biçimde artmıştır. Bununla beraber, 1932’de zamanın en popüler eğlence şekli olan filmlerin içeriği üzerine yapılan anketlerde üzerinde durulan önemli bir bulgu seks veya şiddet temalarından çok aşk temasının öne çıkmasıdır (Dulles, 1965, s. 58). Aşkın bir ideal haline gelmesi yeni bir şey değildir, zaten Viktoryenler tarafından yüce bir değer olarak farklı bir yerde tutulmuştur. Yeni olan şey, aslında duyguların kendisi değil, kamusal ortamlarda genellikle sevişme ve öpüşme gibi romantik davranışların artan görünürlüğünün kolektif ve yaygın kitle iletişim araçları aracılığıyla her yerde temsil edilmesi ve bu davranışların karşıt değerler ile birleşmesidir. Kitle kültürü ne romantik ideali yaratmış ne de dönemin aktörlerine ilham vermiştir. Ne var ki, eski romantik ideali, “Amerikan rüyasının” (refah ve özgüven) unsurlarını romantik fanteziyle birleştiren “görsel ütopya” ya dönüştürmüştür (Illouz, 1997, s. 31). Böylelikle, romantizm teması filmlerle birlikte doğmazken, filmler romantizm hakkında bitmeyen bir kaynak sunmuşlardır. Rhea Dulles’in (1965, s. 60) belirttiği gibi, sinema filmleri aşkı bir kez keşfettiklerinde, ona takılmışlar ve onu bir daha asla bırakmamışlardır. Bunun üzerine ise Hollywood romantik filmler ile ilgili çeşitli formüller üreterek, romantik filmleri hem çekici hem de istenen aşk idealinin içine gömülebileceği mesajları içeren bir tür haline getirmiştir.

Hollywood’un bu on yılda zirveye ulaşan "romantik formül" denilen olguyu kullanması, Bordwell ve çeşitli kuramcıların belirttiği üzere Hollywood’un eski ve yeni romantik temalardan faydalanmasını sağlamıştır (Dulles, 1965; Bordwell, Thompson ve Straiger, 1985). Kibar, nazik burjuva romantizmi ve Amerikan melodramı gibi geleneklerden esinlenen eski temalar, aşkı evlilik ile içe içe geçirerek evliliğe dair mutluluğu gerçek mutluluk ve “mutlu son” olarak sunmuştur. Geleneksel temaların geri dönüştürülmesinin yanı sıra, romantizm- ve cinselliği- ortaya çıkan tüketici etigi ile ilgili yeni değerler ve davranışlar da ele alınmıştır. Artan güçlü film endüstrisinin ihtiyaç duyduğu kitleyi yaratmak için bazı filmler tüketici pazarından görüntüler

seçmiştir. 1910'ların başlarında filmler, çağdaş Amerikan kültürünün temel özelliklerine dayanan, bireycilik, tüketim, boş zaman, ebeveyn kontrolü dışında kalma ve yeni cinsel ahlakın araştırılması gibi orta-sınıf romantik ve ahlaki bir formül ile çalışmıştır. Savaş arası dönemde kurulan Hollywood sistemi bu formülü kodlamış ve yayınlamıştır. Cecil B. DeMille gibi o dönemin en popüler yönetmenlerinin birçoğu, filmlerinde başarılı bir evlilik için yapılması ve yapılmaması gereken noktalara odaklanmıştır. Lary May (1983, s. 198) Cecil B. DeMille'nin filmleri tarafından aktarılan mesajın, kadınların güzel olmalarını, kendilerini mümkün olduğunca çekici hale getirmelerini içerdiğini belirtmiştir. Ayrıca bu filmler kadınlardan sadece evlenmenin eğlenceli olmasını beklememelerini, aynı zamanda kocalarının eğlenmelerini sağlamak için ellerinden geleni yapmaları gerektiği mesajını da içermektedir.<sup>10</sup> Bu tür mesajlar, yıldız sisteminin ortaya çıkmasıyla, film yıldızlarının yaşamları ve kişiliklerinin kültürel ikonlara ve metalara dönüştürüldüğü bir aygıtla güçlendirilmiştir. Dahası, Hollywood yönetmenleri başrol oyuncularını kullanarak ekran severlerin yıldız oyuncuların gerçek hayattaki çiftlere karşılık geldiğine inanmalarını sağlamışlardır. Bu tarz taktikler, aktörlerin sinematik ve gerçek hayatları arasındaki gittikçe azalan çizgiyi bulanıklaştırmaya meyillidir ve böylece "yıldızların sadece kendilerini oynuyor oldukları" izlenimini veren bir ihtimal etkisi yaratmıştır (Waxman, 1993, s. 23). Yeni doğan ve gelişmekte olan film endüstrisi tüketim, boş zaman ve eğlence adına aşk, evlilik ve mutluluk temalarını sömürmüş ve bu fikirleri, romantik ve cinsel davranışların yeni standartlarını öğrenmek ve benimsemek için kamusal bir hevesle geniş çapta erişilebilir kılmak adına gelişmekte olan reklam endüstrisi ile iş birliği yapmıştır (Illouz, 1997, s. 33).

1930'lara kadar benliğin ifadesi ve gelişimi ile ilişkili ürünler (*ego-expressive*) iki rakip değer sistemini temsil etmiştir: Victoria orta sınıf ahlakı ve işçi sınıfı değerleri ile kitle iletişim araçları tarafından desteklenen tüketici toplumunun etkilendiği yeni bir ahlak. Viktoryenler bu yeni değerler sistemine kati bir şekilde karşı çıkarken savunucuları, özel ve kamusal alan, kutsal ev, aile, sıkı çalışma ve cinsiyet

---

<sup>10</sup> L. May'e göre, DeMille'in filmlerinin en temel unsuru evlilik çatışmasının, eşlerin boş zaman ve güzellik ürünlerinin tüketimine karşılıklı katılımı yoluyla çözüme ulaşmasıdır. May bu filmleri cinselliğin eğlence dünyası ile sınırlandırılması olarak özetlemektedir. Bu filmlerde erkekler kadınların aşırı izzet-i nefislerinden, kadınlardan erkeklerin işe ile ilgili takıntılarından bıkmışlardır. Memnuniyetsiz eş, boş zamanın ve eğlencenin renkli ve macera dolu dünyasına kucak açınca, bu davranışları uygun görmeyen diğer eş hemen boşanmadan bahseder. Eski moda" eş, nihayet çekiciliği, gençliği, boş zamanları ve eğlenceyi arzu edilen değerler olarak kabul ettiğinde çatışma çözülür (1983, s. 220).

ayrımcılığının ideolojisini sorgularken, cinselliği ve tüketimi kutlamışlardır. Benliğin ifadesi ve gelişimi ile ilişkili ürünler arasındaki görsel ve tematik muhalefet romantik aşk ve evlilik arasındaki daha geniş bir muhalefeti ifade etmiştir. Benliğin ifadesi ve gelişimi ile ilişkili ürünler ve bu ürünlerin reklamları yeni benlik anlayışlarını gerçekleştirme araçları sunmuştur. Tüketiciliğin yükseldiği dönem iki dünya savaşı arasındaki dönemin benliğin hem olayın gerçekleştiği hem de kültürün odak noktası haline geldiği döneme denk gelmiştir (Susman 1984; Rieff, 1966). Bu yeni değerler sisteminde, bireyler kendilerini “yaratıcı” ve “özgün olarak” ifade etmeye teşvik edilmiştir (Susman 1984; Lears 1981; Fox and Lears 1983). Kültürün birey ve aşkı tanımlamak adına ortaya attığı başka bir terim de güzellik olmuştur.

Güzellik-romantizm bağıntısı, kendini ifade etme arzusunu kapsayacak şekilde genişletilmiş, kendini ifade etme ve romantizm ile bağıntılı yeni güzellik kavramı tüketim kültürü tarafından teşvik edilmiştir. Aşk, gençliği, güzelliği, çekiciliği, cazibeyi ve baştan çıkarıcı gücü sağlayan metaların etrafında merkezi bir benlik tanımını güçlendirmek için yapılandırılmıştır. Bu reklam ve film tanıtımlarında kullanılan görüntüler yalnızca gençliğin, güzelliğin, yaratıcılığın ve kendindenliğin motiflerini sistematik olarak romantizm ile ilişkilendirmemiş aynı zamanda “anti-kurumsal” (Turner, 1976, s. 45), “hedonist” (Bell, 1976, s. 76) ya da “anti-modernist” (Lears, 1984, s. 43) olarak kategorize edilebilir heyecan, macera, egzotizm temaları ile de bu görüntüleri perçinlemiştir. Hedonist ve antimodernist temalarla aşk ve romantizmin iç içe geçmesi, Viktoryen ahlakın zevkin tüketim odaklı ya da zevkin değişken bir şekilde olmak yerine aktif bir şekilde teşvik edildiği “hedonist” olana doğru kaymasına neden olmuştur. Romantizm teması eğlencenin yeni ahlakına katılmak için bu coşkulu davete sürekli olarak eklenmiştir. Özetle denilebilir ki, yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde romantizm teması giderek tüketim ile ilişkilendirilmiş ve daha yavaş bir tempoda da olsa, romantizm-tüketim bağı orta sınıfın yaşam tarzının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Böylece romantizm teması, Eva Illouz’un (1997, s. 37) “metaların romantikleştirilmesi” adını verdiği geniş ürün yelpazesi için kullanılan bir terime dönüşmüştür.

Romansın çarpık (yanlı) sunumu, eğlence ve romantizmin tüketimi arasındaki bilinçsiz denkleme dayanmaktadır. Plaja gitmek, kırsal alanlarda yürüyüş yapmak ve “basit” bir piknik bile harcanabilir net gelir, bir araba ve harcanabilir zaman gerektirir.

Marksist sosyologların dilinde, çarpık tüketim eylemleri, ekonomik temellerini ve onu üreten toplumsal ilişkileri inkâr ederek, romantizmi fetişleştirmektedir. Çarpık tüketim için sunulan romantik aktivitelerin "doğallaştırılması" için üç ana özellik kümesi kullanılmıştır. Birincisi, “yoğunluk ve heyecan” genellikle bir seyahat malı biçimindeki doğa ile ilişkilidir (çift, genellikle bir teknede veya kırsal alanda gösterilir); ikincisi, “yakın ilişki” ve "romantizm" film, dans veya mum ışığında akşam yemekleri ile ilişkilidir; üçüncüsü, lüks malların (özellikle kıyafetler ve mücevherler) dolaylı sunumuna cazibe ve zarafet eşlik eder. Dolayısıyla, 1900 ve 1940 arasında, reklam ve film, dönemin yükselen ve giderek daha güçlü olan kültürel endüstrileri, evliliğin ebediyen heyecanlı ve romantik olması ve çiftin boş zaman dünyasına katılması halinde ulaşacakları bir aşk ütopyası ortaya çıkarmış ve bunu geliştirmiştir<sup>11</sup>. Yeni kültür endüstrileri, yeni tutku ideallerinin yeni pratikler ile ilişkilendirildiği ve birleştirildiği sembolik çerçeveyi sağlamıştır (Illouz, 1997, s. 40). Romantikliğin ve boş zamanın ortaklığı, yoğunluk ve uzun ömürlüğünün birbirini dışlayan bir yapı olmadığı ve bu yoğunluğun gerekli araçların satın alındığı sürece devam ettirilebilir olduğu fikrini dayatmıştır. Hedonist yoğunluğun evliliğin istikrarı ile birleştirilmesi ideali, kapitalizmin kültürel çelişkileri ile birbirine karışmış aşkı gözlemlemek adına ayrıcalıklı bir alan oluşturmuştur. Hâlihazırda var ve güçlü olan bireysellik geleneği ve sevginin yüceltilmesi kültürde yankılansa da bu kültürel motifler Amerikalıların romantik hayal güçlerinde önemli bir değişime sebep olmuştur. Yalnızca eğlence ürünleri, romantizmin kültürel tanımlarını gittikçe artan bir şekilde aşlamakla kalmamış aynı zamanda düşünce kategorileri ve romantik duyguya dâhil olan zaman algısı da önemli ölçüde değişmiştir. Aşkın egemen temsil biçimi basılı yayından imajlara kaymış; uzun flört dönemi yeni varoluş odaklı ve zevke doymuş bir kültürel atmosferde önemini kaybetmeye başlamıştır.

Aşkın temsiline imajlara kayması, yirminci yüzyılda yaşanan aşkın modern dönem öncesi şiir, drama ya da efsaneler yoluyla ifade edilişinden farklılaşmasına, aşkın bir anlatı ve görsel ilişki haline gelmesine neden olmuştur. On dokuzuncu yüzyıldan

---

<sup>11</sup> Örneğin, George Cukor'un yönettiği 1940 yılında yayımlanan *The Philadelphia Story* filminde Kathy Hepburn'un canlandırdığı Tracy karakterinin gayretli, çalışkan ve oldukça ahlaklı George ile evlenme hayali ile film açıkça dalga geçmiştir. George'un sıkıcı ahlakçılığına karşılık aristokrat ve hedonist Dexter (Cary Grant) bir tezatlık oluşturur. Sonunda havalı Tracy, zengin ve aylak Dexter ile evlenmeye karar verir.

sonra kentsel manzara çarpıcı bir biçimde değişmeye başlamış, renkli vitrinler ve çok renkli mağazalar, göz kamaştırıcı elektrik şovları ve her yerde var olan imajlar algı kategorilerini ve ölçeğini değiştirerek ortak rüyaları görünür kılmıştır (Marchand 1985; L. May 1980; R. Williams 1982). Genel olarak bakıldığında, görsel temsile kaymanın önemi küçümsenemez boyuttadır ancak buna rağmen yeni medyanın kültür ve sosyal ilişkileri kötü anlamda ne kadar değiştirdiğini değerlendirmek oldukça güçtür. İmajlar, orta çağ Hristiyanlık döneminde de etkili olmuş ve modernizm öncesi baskı endüstri kültüründe de önemli bir rol oynamaya devam etmiştir. Ancak, reklam ve sinema yapımları gibi görsel kitle iletişim araçlarının ortaya çıkışı mutluluk, aşk ve tüketim imajlarını hem fantezinin cazibesi hem de gerçekçiliğin keskin odağında vermeye niyet etmiştir. Sonuç olarak, reklam ve filmler ortak Amerikan gündüz düşlerinde merkezi bir konuma yerleşmiş, film ve reklam filmlerinde romantizmin sürekli tasviri, Amerikan kültürünün ilgi odağına “romantik bir masal gösterisi” (Williams, 1982, s. 87) koymuştur. Bu masal gösterisi sosyal psikolojideki sosyal öğrenme kuramı çerçevesinde incelendiğinde davranışın taklit edilerek öğrenilmesi oldukça olasıdır. Bu kurama göre davranışın üç şartı karşılaması davranışın taklit edilerek öğrenilebileceğini gösterir. Bu şartlar, davranışın kaynağı prestijli ise, davranış sosyal bir ödülle ilişkilendirilmişse ve alternatif öğrenme kaynakları yoksa oldukça geçerlidir. Romantik aşkın sinematik temsili bu üç koşulu yerine getirmiştir. Zamanın en beğenilen kahramanları film yıldızlarıdır; en büyük ödül olan gerçek mutluluk ile ilişkilendirilmiştir ve son olarak cinselliğin özel alana bağlı olmasına istinaden gençlere cinsellik aileleri ya da akranları tarafından öğretilmemiştir (Illouz, 1997, s. 46). Bu nedenle, ergen yaştaki gençlerin “uygun” romantik davranışlar hakkında bilgi edinmek için filmleri kullanması şaşırtıcı değildir. Ergen yaştaki gençlerin, romantizmin “haritasını” çıkararak görselleri kullanmaları, romantizmin temsil ve zihin inşasında görselleştirilmesinin gittikçe daha önemli bir rol oynadığının da habercisidir.

#### **2.4.5. Romantik Bir Masal Gösterisi: Romantik Ütopya**

Yirminci yüzyılın başında Amerika’da romantik aşk kültürün merkezine taşınmış ve kolektif ütopyanın odak noktası haline gelmiştir. Ütopya hem siyasal hem de kişilerarası ilişkilerde nihai uyum vaadi ile sosyal çatışmaların sembolik olarak çözüldüğü veya silindiği hayal gücünün alanıdır. Ütopya hem grup hem de bireysel hayal gücünü körükleyen güçlü duygusal semboller, metaforlar ve öyküler kullanır;

bireysel ve kolektif eylemi yönlendirmek için bağlayıcı bir güce sahiptir. Ancak, ütopyik sembollerin bağlayıcı bir güce sahip olmaları için, onları sosyal düzene uygun hale getiren sosyal ilişkilerin yapısına dayandırılmaları gerekir. Bu çalışmada, bu düzenleme, tüketimin sağladığı katkı ile gelişen sinemada ideolojinin yakın ilişki ve romantik aşk üzerinden bilimkurgu filmlerinde var oluşu açısından ele alınmaktadır.

Romantizmin yeni imajları ve modelleri evlilik ve evlilik öncesi ilişkilerin tanımlanmasında bir dönüşümü ifade etmiş ve bu dönüşüm de farklı kültürel alanlarda meydana gelen değişimleri açıklamak için kullanılmıştır. Bu değişimler, boş zamanın artan önemi, hoşça vakit geçirmenin ticarileşmesi, cinsel yasakların gevşetilmesi, öz bilince sahip bir orta sınıf ideolojisinin pekiştirilmesi, yoğun deneyim peşinde koşan yeni benlik tanımları ve erkek-kadın statüsünde eşitliğin artması olarak ifade edilebilir. Bu kültürel değişimler farklı zamanlarda ve farklı adımlarda gerçekleşmiş olmalarına karşın, 1920'lerde tüketici kapitalizmi tarafından ortaya çıkan etkileyici ekonomik güçlerin baskısı altında birleşmiştir. Kadınların giderek artan özerkliği, evlilik içindeki romantizmin gerçek dışı ve hedonist beklentileri ve hane halkı harcamalarına ilişkin anlaşmazlıklar, bu dönemde olmadığı kadar boşanmanın meydana gelmesine sebebiyet vermiştir. Bu endişenin yazılı basına sığrayıp dergilerdeki köşe yazılarında da görünür oluşu, aslında pazardaki romantik ilişkilerin ve yeni medya teknolojilerinin artan tesirini anlamlandırma girişimleridir (Illouz, 1997, s. 49). Köşe yazıları romantizmi zevke odaklanması, fantezi ve gerçektışı beklentilerle temellendirilmesi nedeniyle evlilikleri etkilediğini yazmış; artan boşanma oranının nedenleri olarak ise yeni tutku ve heyecan ideallerini göstermiştir. Romantizmin yeni tanımlarına, film ve reklam medyasının fantezileri şekillendirmeye sürükleyen gücüne atıfta bulunan bu makaleler, yeni romantizmin aşırı bir hayal gücünün ürünü olduğunu savunmuşlardır. Yazarlar, evliliğin gerçekçi görüntüsüne karşı duran “ateşli tutkuya” doğru değişen durumu ele almış, hatta bir yazar 1928 yılında yazdığı bir yazıda asıl sorunun “gerçeklik ile romantizm arasındaki mücadele” olduğunu belirtmiştir. O zamanlar dergi köşe yazarları, yeni romantizm idealini aşılamaktan sorumlu ortaya çıkan kitle kültürünü Hollywood icadı olmasından sorumlu tutarak kitle iletişim araçlarını eleştirmek için kullandıkları aynı kelimelerle eleştirip reddetmişlerdir (Blumber ve Baber'den aktaran Illouz, 1997, s. 51).

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde ortaya çıkan yeni “romantik politik ekonomi” ne tüketici kapitalizminin ortaya çıkardığı otonom ekonomik güçlere dayanır, ne de

ortaya çıkan kültürel eğilimlerin açık bir sonucudur. Daha ziyade İkinci Dünya Savaşı sonrası “post-modern kültürü” karakterize eden kültürel ve ekonomik ilişkilerin yeniden yapılandırıldığıının habercisidir. Bu post modern yapılanma içerisinde romantik aşkın kültürdeki yeri ve anlamı farklı boyutlara evrilmiştir.

#### **2.4.6.Postmodern Aşk**

Geç kapitalizmin kültürel mantığı, nakit paranın ve her olası dürtüyü tatmin edecek bir ürünün verdiği zevktir, ancak aşk burada pazarın ulaşamayacağı bir noktada var olmaktadır. Cinsellik bir meta iken, aşk satın alınamayacak bir mutluluğun koşulu, tatmini satın alınsa dahi emin olunamayacak arzunun kalan tek nesnesi haline gelir. Böylece aşk, daha önce olduğundan çok değerli bir hal alır çünkü fiyatı belirlenmez ve bu nedenle metafiziksel yapısı daha da yoğunlaşır. Aşk her zamankinden daha fazla varlığın, aşkınlığın ve ölümsüzlüğün sembolü, kısaca pazarın sağlayamayacağı ya da başarısız olmasını garanti edemeyeceği her şey haline gelir. Bununla birlikte post-modernite genel olarak metafiziğe karşı kuşkucu bir tutum sergiler, varlığı, aşkınlığı ve tüm mutlakları sorgular; post-modern durum “gerçek aşka” karşı kuşkuculuğu da beraberinde getirir. Aşk post-modern kültürde paradoksal bir pozisyonda yer alır; bir yandan sonsuz ve benzersiz bir şekilde arzu edilir, diğer yandan çarpıcı bir şekilde naiftir. Nihai hedef olarak arzu edilen, kısıtlama getirmesinden korkulan ve bir hayal olmasından şüphe edilen post-modern aşk hem sessiz hem de çok konuşandır. Aşk konuşamıyor olmasına karşın yirminci yüzyılın sonunda Batı kültüründe durmaksızın konuşulacaktır.

Yirminci yüzyılda arzu operalarda, müzikallerde, şiirlerde ve pop videolarında daha önce hiç olmadığı kadar konuşkandır. Terapiler, cinsiyet bilimi, aşk sanatı aşk hakkındaki bilginin çoğalmasına yol açar. Arzunun doğası broşürlerde, danışman oturumlarında, acıların paylaşıldığı köşe yazılarında tartışılır. Arzu eğitim ve reklamcılık alanlarını işgal eder; kadın ve erkeklerin okumaları için dergileri doldurur. Tüm bunların dışında arzu, sinemada, popüler basında ve televizyonda hikâyeler anlatır. Aşk hikâyeleri peynir ekmek gibi satmakta ve ayrıca edebi ödüller kazanmaktadır. Catherine Belsey’e göre (1994, s. 687) fantezinin arzunun inşasındaki rolü oldukça büyüktür. Aynı olaylar ve aynı bedenler, farklı şekillerde hayal edilir, farklı şekillerde yorumlanır ve farklı etkiler yaratır. Sevilene karşı duyulan hayranlık bilinmeyen bir noktaya kadar bazı kişisel, kültürel anlamlar ve değerlerden kaynaklanmaktadır.

İnsanlar film yıldızlarına, telefondaki seslere veya okudukları kitapların yazarlarına âşık olurlar. Eksik olanı hayal ederler ve bu çok da enteresan değildir. Roland Barthes'in (1979, s. 151) belirttiği gibi nesne olsun ya da olmasın arzu her zaman aynı değil midir? Nesne her zaman eksik değil midir?. Post-modern aşk da eksik olduğunu düşündüğü nesnenin peşindedir.

Aşkın bir Viktorya dönemi değeri olduğunu düşünen Belsey (1994, s. 688) on dokuzuncu yüzyılda aşktaki problemin baskıdan kaynaklandığını varsayıldığını bu nedenle arzusun serbest bırakılarak tatmin edildiğini belirtir. Bu durumunun sonuçları yirminci yüzyılın başlarında gözlemlenmiştir. Post-modern aşk yansımalarını ise Coppola'nın *Drakula* (1992) filmi ile açıklar. Belsey'e göre filmin dönüm noktasın mükemmel bir şekilde metafiziksel ve umutsuzca anakroniktir ancak filmin kendisi açık bir şekilde Gotik kostümü giymiş, gösterişli bir fantezi ve abartılı bir melodramdan başka bir şey değildir. Film bir an bile gerçeği söylediğine seyirciye inandırmamıştır ve belki de bu durum, bu metnin post-modernliğinin anahtarıdır: film kendi kurgusallığı üzerinde ısrarcıdır. Bu nedenle film ideal aşk için duyulan özlemi, metafizik açlığı beslerken, aynı zamanda insanların şüpheciliğini, romantizme olan inancını da hesaba katar. Eşzamanlı olarak sofistike ve naif olan film, bilineni, bilinmeyen ve arzulananı pahalı güzel bir pakette seyirciye sunar. Film seyirciye şunu demektedir: Buradakilerin hepsini alabilirsin ancak bu ancak sinemada mümkündür. Dolayısıyla sinematik aşk, arzu ve romantizm insanların "gerçek" hayat düzleminde de aradığı eksik nesne haline gelmektedir.

Kültürel eleştirmen Frederic Jameson'un (1991, s. 110) belirttiği gibi "romantizm, bir günlük yaşamın yitirilmesini hedefleyen ve cansız bir Cennet'in koşullarını yeniden tesis edecek şekilde arzusun gerçekleşmesi ya da bir ütopya fantezisi". Gerçeğin kurmacaya dönüştüğü, kurmacanın ise gerçek olduğu bir zamanda Romeo ve Juliet'in aşk efsaneleri ele alındığında, Romeo'nun Juliet'i sevmeden önce Rosaline için eşit derece yoğun ve imkânsız bir tutkunun kargaşasından geçtiği gerçeği çok rahat bir şekilde unutulmuş göz ardı edilebilmektedir. Rosaline'e olan aşkından bıkip usanan Romeo, Juliet'i görür görmez aşkından yanıp tutuşur ve ona delicesine âşık olur. Yeni bulduğu aşkını Friar Lawrence'a itiraf edince, Lawrence Romeo'nun kalbindeki ani değişimi ironik bir şekilde yorumlar:

Bu ne deęişim! / O kadar sevdiğin Rosaline'den / Ne çabuk vazgeçtin! Demek gençlerin aşkı /  
Yükreklerinde deęil gözlerinde olurmuş sadece.

Daha sonraki diyaloglarda Lawrence, Rosaline'nin Romeo'nun aşkına neden karşılık vermediğini açıklama girişiminde bulunur: çünkü çok iyi biliyordur ki Romeo kelimelere dahi dökülemeyecek aşkı ezbere okuyordur. Eva Illouz (1997, s. 160) Friar Lawrence'ın sözlerinin, Romeo'nun kültürel olarak belirlenmiş bir aşk dilini taklit ettięi gerçeęine işaret ettięini, belirtir. Romeo'nun sözleri beş yüz yıl sonra post-modern duyarlılık içinde kültürel olarak yazılmış aşk dilini kullanırken orijinallięin mümkün olup olmadığı sorusunu akıllara getirir. Friar Lawrence'ın nazik isyanı çağdaş koşullarda akla uygundur çünkü bizimkilerde olduęu gibi hiçbir zaman romantik aşk, kültürün senaryolarına geri dönüşümsüz olarak baęlı kalmamış ve hiçbir zaman birey romantik tutkularını yaratıcı bir şekilde ve kendilięinden ifade etmeye teşvik edilmemiştir. Bu bilinçte, hayatlarımızın güçlü, makine yapımı soluk hayallerin gölgeleri olduęu inancı ve bireyin kendisini gerçekleştirmesi ütopyası arasındaki bölünme romantik aşkın kendini çağdaş kültürde gösteriş biçimidir.

Medyanın, sevgi kavramını şekillendirdięi bilgisi sıradan bir durumdur. Aşk hikâyeleri, gündelik hayatın dokusuna o kadar derinden nüfuz etmişlerdir ki, aşk deneyimlerini deęiştirmiş, hatta dönüştürmüş olduklarından kuşku duyulmaktadır. On dokuzuncu yüzyılda, Flaubert bu temayı Madam Bovary karakteri ile güçlü bir şekilde resmetmiş ve evlilięini çok hevesle okuduęu romantik kurguyla doymuş bir hayal gücü ile yaşamaya çalışmıştır. Aşkın kendisini aşkın temsili ile karıştıran Emma Bovary, aşkı sadece romantik bir kurgu kategorisi olarak deneyimleyebilmiştir. Bu romantik kurgunun "kalp rahatsızlıkları" ndan sorumlu olduęu, son üç yüzyıl boyunca ahlaki söylemde sıklıkla tartışıldıęı ancak özellikle kitle kültürünün ortaya çıkışından bu yana özel bir ısrarla yapıldıęı görölmüştür. Denzin'in (1990, s. 97) filmlerin "aşkın ve romantik duygular gibi deneyimlerin yaşandıęı gerçek hayatları şekillendirdięi" düşüncesi, filmlerin ve televizyonun kültürdeki romanın yerini alması, fantezileri ve hayalleri takıntılı derecede romantizm gösterimleriyle etkileme güçlerini ve kurmacanın romantik deneyimde oldukça etkili olduęu yaygın inanışını kısmen de olsa açıklamaktadır. Post-modern romantizm meselesi, "gerçek" duyguları şekillendirmek adına romantik kurgunun gücü ile eski ahlaki sorgulama geleneęini devam ettirmektedir. La Rochefoucauld bunu en bilinen tabirle "pek çok insanın eęer aşkı

bilmeselerdi asla âşık olmayacaklardı” vecizesiyle açıklamaktadır<sup>12</sup>. Bu, idealist ve gerçekçi bir aşkı karşılaştıran ve genellikle ikincisini birincisine doğrulatan ahlaki bir söylemdir. İdealist yaklaşım, aşkın ve tutkunun mutlakçı iddialarını doğrular ve fantezi inşa etme kapasitesi nedeniyle güçlü benzeşimlere sahiptir. 1980’li yıllardan itibaren psikologlar, antropologlar ve tarihçiler, otobiyografik söylemin konvansiyonlarına ve sembolik yapılarına yeni bir ilgi göstermeye başlamışlardır. Artık otobiyografiyle inşa edilen ve iletilen "hayat hikâyesinin" kültürel olarak belirlenmiş anlatı yapılarına eklemlendiği konusunda geniş bir fikir birliği vardır (Shuman 1986; van Dijk 1984; Gulichand Quastoff 1985; Gergen 1988). Filozof Alasdair MacIntyre (1984, s. 125-148) daha da ileri bir görüş ortaya atarak,

Rüyalarımızı anlatı olarak görüyoruz, gündüz düşlerimizi anlatılar içinde görüyoruz, anlatı içinde hatırlıyor, beklenti içine giriyor, umut ediyor, umutsuzluğa düşüyor, inanıyor, şüphe ediyor, plan yapıyor, gözden geçiriyor, eleştiriyor, yapılandırıyor, dedikodu yapıyor, öğreniyor, nefret ediyor ve seviyoruz. Duygular, çeşitli kapsam, şekiller ve boyutlardaki anlatı yapıları içine gömülür. Romantik aşk, sıklıkla, daha yüksek mertebeden bir anlatıya ya da geçmişin, şimdiki zamanın ve geleceğin kendisinin tutarlı ve kapsayıcı bir vizyonuyla bağlantılı olduğu “yaşam öyküsü” ne gömülür önermesinde bulunmuştur.

Bu durumda post-modernizm kimliğimizin anlatılara dayandığı düşüncesini kabul etmesine rağmen benliğin, kendisinin devamlılığını ve yönünü sağlayarak birleştiren aşk ya da başka herhangi bir şeyden oluşan anahtar ana anlatılar üzerine eğildiği fikrini reddeder. Post-modernizm için otobiyografinin “merkezi” bir eylemi veya kararı yoktur. Aksine post-modernizm insanı arayışın anlatı birliğini ve dolayısıyla da romantik arayışın birliğini sonsuza dek parçalayan metinlerin kesişen katmanları yerine oluşturulur. Romantik arayışın peşinde olan insan postmodern eleştirel ve estetik pratiğin duygular üzerinde soğuk, duygusuz bir evren yarattığı görüşü ile de karşı karşıya kalmıştır. Ancak Pansy Duncan (2001, s. 1) postmodern dönemde üretilen *Crash* (David Cronenberg, 1996), *Rushmore* (Wes Anderson, 1997) ve *Mulholland Drive* (David Lynch, 2000) gibi filmleri yakından inceleyerek duygunun teorik ve estetik söylemin anahtarı olduğunu ve postmodern estetik stratejilerin ve duygulanmaya karşı düşman olarak görülen kültürel değişimleri yansıtmak için en üretken araçlar haline gelebileceğini belirtmektedir. 2000’li yıllarla birlikte sanal gerçekliğin de devreye girdiği ve insan nedir sorunsalının yapay zekâ, insansı robotlar gibi yapılarla hiç

---

<sup>12</sup> <https://www.britannica.com/biography/Francois-VI-duke-de-La-Rochefoucauld>

olmadığı kadar gündeme taşındığı bilimkurgu filmlerinde duygular önemini kaybetmek yerine daha da fazla üzerinde durulan olgular olmuştur. Romantik aşkın geçirdiği evreler göz önünde tutulduğunda, yeni bin yılın insanı insan yapan değerlerin yolunun sevgiden ve aşktan geçtiği düşüncesine sıkı sıkıya bağlı olduğu ancak değişen ve dönüşen gelişmeler ışığında aşkın nasıl bir evrim geçireceğini de incelemeye değer bulunduğu gözlemlenmektedir.

## 2.5. YENİ MİLENYUM, 21. YÜZYILIN BAŞLANGICI

### 2.5.1. 2000’li Yılların Genel İklimi

1968 yapımı Stanley Kubrick’in *2001: A Space Odyssey* adlı filmi, teknoloji ve şiddet ile yönetilen yeni korkutucu bir bin yılı izleyiciye hayal ettirir. Bu milenyumun gelişinden önce Kubrick’in filmi, yüzyıllarca süren keşif ve fetihlerle insanlık tarihini geliştirecek ve yönlendirecek tarih öncesi ham silah keşfi ile başlayan epik bir uzay yolculuğunu anlatır. Geçmişi ve geleceği ünlü kurgu yöntemi *match-on-action*<sup>13</sup> ile bağlayarak, tarih öncesi bir derneği yirmi birinci yüzyıl uzay gemisine dönüştüren film gizemli bir tek parça anıtın-monolit-in- galaksiler arası arayış hikâyesini anlatır. Ancak bu arayış, geminin ve astronotlarının insan mürettebatını yok etmeye meyilli kötü bir bilgisayarın pusuya yatması sonucunda son bulur. *2001* filmi, entelektüel keşif ve insani acımasızlık döngülerinden doğacak olan belirsiz yeni bir çağın duyurulması olarak nitelendirilebilecek uzayda süzülen bir embriyo görüntüsü ile son bulur. 2001 yılı geldiğinde ise el Kaide teröristlerinin kaçırdığı iki jet uçağının New York’taki İkiz Kulelere çarpmasıyla dünya farklı bir kıyamet günü yaşayarak şoka girmiştir. Kubrick’in filminin ironik bir şekilde hatırlatan manzarayı Manhattan’da ya da televizyonlarında izleyen bu görüntülerin şahitleri, uçakların çarpışmasının ve kulelerin parçalanmasının tıpkı “bir film gibi” olduğunu belirtmişlerdir. Film tarihinin ve tarihi felaketin huzursuz ve tekinsiz birleşmesini yansıtan 2000’lerin ilk on yılı, kültürel ve politik zafer ve ani değişikliklerin, insanlık dışı dünyalar içinde dalgalanan insanlığın şaşırtıcı ve bir o kadar tehditkâr teknolojilerinin görünen ve görünmeyen şiddeti ile tasvir edilmiştir. Bu on yılda internet haberlerinden cep telefonu tweetlerine kadar olan yeni iletişim teknolojileri, neredeyse hiç olmadığı kadar hızlı bir şekilde ilerlemiştir. Bu on yılda gelişen ve ilerleyen değişimin döngülerini sürekli talep eden kültürel ve politik bir sabırsızlığa yol açmıştır. Bu on yılda *2001* gibi Amerikan filmleri ve film türleri, toplumsal ve siyasal dünyalar ile yeni bakış açıları oluşturarak, gerçeği, gerçekliğin koşullarını ve sınırlarını ve insanın tanımını her durumunda genişleterek döngüsel bir şekilde kesişmiştir. Bu on yıl, neredeyse her kültürel ve sosyal alanda çalkantılı ve hızlı

---

<sup>13</sup>*Match-on action* tekniği genellikle iki çekim arasındaki geçişi yumuşatmak için kullanılır, kesimin süreksizliğini sağlar.

bir dönem olarak var olmuştur. İnternetin yaygınlığına ve dijital devrimin görünen zaferine cevap veren medya kültürü *YouTube*, 3D filmler, *Blu-ray* diskler ve İnternet üzerinden talebe bağlı video ile yaygın bir hayranlık uyandırmıştır. Medya ve dijital kültür ve kapsamı, halka teknolojik bir etkileşim sunarak ve özellikle video oyunları, müzik ve daha geniş sosyal ağların dünyalarını dönüştürerek halka açık ve özel alanlara çok daha hızlı bir şekilde taşınmıştır.

Cep telefonları ve kablosuz internetin yaygınlaşması hemen hemen tüm yaş grupları ve ekonomik gruptan insan için çeşitli ve yaygın aktivite olanakları sağlamıştır. *Blackberrie*, *iPhone* marka telefonlar ve onları taklit eden markalar oyunlara, bilgi ve konuşmalara sürekli erişim sunarak özel hayatın dinamik bir kamusal alana tamamen bağlı görünmesini sağlamışlardır. Aynı zamanda bu yeni uydu ağları bilinen en ünlü iki sosyal ağ için platform oluşturmuştur. 2004 yılında piyasaya sürülen *Facebook*, on yılın sonunda fotoğraf ve bilgi paylaşan, aynı zamanda çevrim içi sohbet eden 500 milyon aboneye ulaşmıştır. 2006 yılında piyasaya sürülen *Twitter* ise, bireysel yaşamları geniş bir interaktif iletişim halkası ile diğer insanlara açmıştır.

### **2.5.2. 2000’li Yıllarda Film Endüstrisi**

Popüler kültürün diğer alanları gibi, filmler de bu on yıllık süreçte kendi değişim hızlarını ve yön değişikliklerini ortaya koymuşlardır. Film endüstrisi üçüncü yüzyılına girerken, eski- yeni arasındaki gerçeklikler, tutarlılık-değişim arasındaki hareketler giderek büyüyen pazarlara ve daha aktif bir şekilde fark gözeten izleyicilere uyum sağladıkları için özellikle filmlerin arkasındaki kurumsal güçler adına bilgilendirici bir yapı sergilemiştir. Film endüstrisinin değişen ekonomisini besleyen dijital teknolojinin yaygın etkisi, on yıl içinde sadece filmlerin nasıl yapıldığını değil, aynı zamanda filmlerin izleyicilere nasıl sunulduğunu daha da önemli hale getiren merkezi bir konu haline gelmiştir. Dijital kameraların ve düzenleme sistemlerinin hem finansal hem de stil olarak, film çekmeyi kolaylaştırdığı ve maliyeti önemli ölçüde düşürdüğü konusunda neredeyse şüphe yoktur. Ancak en çarpıcı olan yenilik, filmlerin daha küçük ekranlarda, kişinin talep ve tercihine göre internetten indirilerek, internet üzerinden izlenerek nasıl görüntüleneceğine karar verilebilmesidir. Böylelikle, birçok teknolojik ve endüstriyel yeniliğin bir araya gelmesi, on yıl boyunca iPodlardan isteğe bağlı video seçeneğine kadar film izlemeyi yeniden şekillendirmiş ve filmler farklı mekân ve

platformlarda dolaştıkça filmlerin nerede, nasıl ve ne zaman izlendiğine dair aktif tüketici seçimleri önemli bir hale gelmiştir.

Amerikan kültüründeki dalgalanmalar, açılımlar ve ani değişimler, yeni bin yılın daha büyük kültürel ve toplumsal hareketlerini görünür kılan şiddeti, sosyal gerçekleri ve görüntü teknolojilerini alıp yeniden işleyerek sunan film türlerinde oldukça açık bir şekilde gözlemlenmiştir. Kubrick'in 2001 filminde yeni tarihsel baskılar ve türlerin ayinsel özelliklerini genişleten teknolojilerin zaferini geleneksel bilimkurgu filmini tersine çevirerek keşfetmeye çalışması gibi, 2000'lerin tür filmleri insan olmanın ne anlama geldiğini ve bu sorunun cevabını anlatıların kadın ve erkek üzerine olduğu kayıp öykülerde aramıştır. Film türleri bu arayış için ise yeni formüller geliştirmiştir. Özellikle süper kahraman ve bilimkurgu filmleri popülerlik kazanarak gişe filmleri arasında lider konuma yerleşmiştir (Corrigan ve Corrigan 2012, s. 11). Değişen ve dönüşen insan ilişkileri kadın ve erkek ilişkileri üzerinden anlaşılmaya çalışılmış ve bu nedenle insanı insan yapan duygusal özellikler üzerine gidilerek aşk ve romantik ilişkilerin de konu edildiği bilimkurgu filmleri üzerine düşünölmeye başlanmıştır.

### **2.5.3. 2000'li Yıllardan 2010'lu Yıllara**

Yeni bin yılın ilk on yılında başlayan toplumsal, kültürel ve teknolojik gelişmeler 2011 yılı ile başlayan ve diğer on yılı kapsayan dönemde de hızlı bir şekilde gelişmeye devam etmektedir. İnsan ve makine arasındaki sınırların bulanıklaşması, insana atfedilen aşk gibi duyguların nasıl ve ne şekilde yaşanacağı, internet ve dijital çağda neye evrileceği, siber âlem, siborg, çevrimiçi ilişki gibi kavramların geleneksel ilişki biçimini ne yönde etkileyeceği sorunsalları özellikle 2000'li yılların ikinci on yılında üzerinde çokça düşünölmeye başlanan konular olmuştur. Yirmi birinci yüzyılda sevmeye biçimlerini 2010 sonrası bilimkurgu filmleri özelinde araştıran bu çalışma, aşk ve romantik kavramlarının çeşitli faktörler nedeni ile değişip dönüştüğünü ancak genel yapısı itibari ile özündeki geleneksel yapılanmayı 2010'lu yıllarda dahi devam ettirerek, aşkın ideolojisini beslemeye çalıştığını öngörmektedir. Dijital çağda yeni oluşan kavramlar üzerinden açıklanacak aşk ve sevmeye biçimleri Batı'da on ikinci yüzyılda ortaya çıkan romantik aşk yapısı ile bugün arasında bağlantılar kurarak bunları ortaya çıkaran gelişmeler üzerinde fikir yürötmektedir.

#### 2.5.4. Çevrimiçi İlişkiler

Bilgisayarların yalnızca insanların çalışma şeklini değil aynı zamanda sevmeye ve âşık olma şeklini de değiştirdiğini belirten Aaron Ben-Ze'ev (2004, s. x) âşık olmanın ve ayrılığın, flörtleşmenin, aldatmanın hatta çevrimiçi seks yapmanın bile modern<sup>14</sup> yaşam tarzının ve modern âşık olmanın bir parçası haline geldiğini vurgulamaktadır. Ancak çok yaygınlaşmasına rağmen henüz hakkında çok az bilgiye sahip olunan bu ilişki türleri ilgili iki kişinin, gerçek dünyada bir ilişkiden farklı olarak birbirlerini göremeyeceği ya da birbirleriyle tanışmadığı bir ortamda yaşadıkları çevrimiçi ilişkinin nasıl olduğu ya da çevrimiçi ilişkilerin romantik ilişkilerin tek eşli doğasını değiştirip değiştirmeyeceği gibi soruları beraberinde getirmektedir. Bu sorulara yanıt bulabilmek için, çevrimiçi ilişkilerin yaşandığı dünyayı anlamak adına kullanılan terimlerin incelenmesi ve bahsi geçen sanal dünya hakkında bilgi sahibi olunması gerekmektedir.

#### 2.5.5. Siber âlem<sup>15</sup>

Bilgisayar aracılı iletişimin ortaya çıkışı yeni bir söylem türünü gündeme getirmiş ve sonuçta yeni bir kişisel ilişki türü gelişmiştir. Bazı önemli yönlerden farklılık gösteren çeşitli bilgisayar aracılı ilişki türleri vardır. Birebir veya grup iletişim formatları, gerçek kişilerle ya da fantezi kişiliklerle bağlantılı ilişkiler, anonim ya da tanımlı kişilerle kurulan ilişkiler ve eş zamanlı ya da eş zamanlı olmayan bir şekilde kurulan ilişkiler örnek verilebilecek ilişki türlerindendir. Bu tür iletişim türleri metin tabanlı, ses tabanlı, video tabanlı veya bunların herhangi birinin bir kombinasyonu şeklinde olabilmektedir. Ancak burada üzerinde durulan kısım bu tür iletişim türlerinin romantik aşkı nasıl etkilediği yönündedir.

Siber âlem, psikolojik ve sosyal bir alandır. Somut bir şey değildir ve boyut ve konum gibi bazı özellikleri fiziksel parametrelerle değil psikolojik içerikle ölçülmektedir. Bu hayali gerçeklik belirli bir kişinin özel alanı ile sınırlı değildir, daha

---

<sup>14</sup> Modern yaşam tarzı post-moderniteyi ve aynı zamanda 2000'li yıllarla başlayan dijital çağı da kapsamaktadır. Bizim burada bahsettiğimiz ise özellikle 2010'lu yıllardan sonra artış gösteren çevrimiçi yaşam tarzlarıdır.

<sup>15</sup> 2000 yılında hayata geçirilen Türkiye'nin ilk ve en büyük ilişki sitesi siberalem.com, on sekiz yıldır yüzbinlerce çifti buluşturan bir site olarak hizmet vermeye devam etmektedir. Kurulduğu günden bu yana üye sayısı hızla artan Siber âlem platformunda milyonlarca kişi tanışmış ve on binlerce kişi evlenmiştir. <https://www.cnnturk.com/haber/yasam/turkiye-de-yepyeni-bir-meslek-iliski-avciligi> İnternet kullanımının yaygınlaşması Türkiye'de de milyonlarca kişinin sanal ilişkiyi deneyimlemesiyle sonuçlanmıştır.

ziyade birçok kiři tarafından paylaşılmaktadır. Bu yeni ve alışılmıřın dıřındaki psikolojik gereklik geliřmiř teknoloji tarafından desteklenmektedir ancak bu teknoloji tarafından tanımlanmamıřtır. Bu sure, iinde meydana gelen eřitli psikolojik etkileřimler ile tanımlanmaktadır (Fink, 1999, s. 23, 191-194). Siberalem, hayal gcnn o alan iin isel olduėu anlamda sanaldır. Birok evrimii iliřkide kiřiler siber arkadaşlarını diledikleri řekilde hayal edebilmekte ve kendilerini grmek istedikleri řekilde tanımlayabilmektedirler. İnsanlara neden evrimii cinsel iliřki kurdukları sorulduğunda, en yaygın verilen cevap Wysocki'ye gre (1998, s. 427) evrimdıřı iliřkilerinde yerine getirilmeyen belirli fanteziler ve arzulara sahip olabildikleridir. Aslında diėer bir taraftan da siberalem sanal deėildir nk evrimii iliřkiler canlı kanlı gerek insanlar arasında yrtlmektedir. Her ne kadar evrimii iliřki birok yaratıcı yn ieriyorsa da iliřkinin kendisi hayali deėildir. Siber lem gerekliėin bir parasıdır, bu nedenle doėrudan “gerek” alanın zıttı olarak kabul edilmesi doėru olmayacaktır. Siber lem gerek uzamın bir parasıdır ve evrimii iliřkiler de gerek iliřkilerdir (Ze'ev, 2004, s. 2). evrimii iliřkilerin tercih edilmesini tetikleyen zelliklerden bir tanesi de siber lemdeki byk etkileřimin kiřisel iliřkiler zerinde daha fazla kontrol sahibi olunduėu anlamına gelmesidir. Kiři, arzularını yavaşlatabilir ya da hızlandırabilir. rneėin, evrimii iliřki yařanan kiřilerden birisi karřı taraftaki diėer kiřiyi sevgisini belli ederek řařırtıyorsa, bu his karřısındaki cevabını dřnmek iin kiřinin zamanı vardır. Anlık yanıtlara vermek ve yanıtlara gvenmek zorunluluėu yoktur. Bu anlamda evrimii iliřkilerle bař etmek daha kolaydır ve daha fazla kontrol duygusu (Csikszentmihalyi, 1990, s. 59–62) genellikle keyifli deneyimlerin merkezinde yer alır. Bu iliřkilerden keyif alan kiřiler siber lemde yařadıkları evrimii iliřkileri siber ařklara ve siber sekse dnřtrerek yeni iliřki trlerinin ortaya ıkmasını saėlamıřlardır.

#### **2.5.6. Siber Ařk ve Siber İliřkiler**

Siber ařk Ze'ev'in tanımına gre aėırlıklı olarak bilgisayar aracılı iletiřimden meydana gelen romantik bir iliřkidir. Partnerin fiziksel olarak uzak ve belli bir dereceye kadar anonim olmasına raėmen nemli bir ynyle evrimdıřı romantik iliřkiye benzemektedir. Ařk duygusu evrimdıřı iliřkide olduėu kadar tam ve yoėun olarak yařanmaktadır. Nicola Dring (2002, s. 4) ise siber romantizm srecini řu řekilde aıklamaktadır:

Tekrar tekrar birbirleriyle temas halinde olmaları durumunda iki kişi arasında bir sosyal ilişki gelişir. Bireysel bir olay olarak bir sosyal temastan farklı olarak, sosyal ilişkiler birkaç vesileyle devam eder, böylece her bir temas hem önceki temaslar hem de gelecekteki temasların beklentileri tarafından etkilenir. İlişkinin gelişim süreci boyunca, örneğin beklentilerini karşılıklı olarak yazarak ve ilişkilere olan bağlılıklarını sürekli olarak yenileyerek, katılımcılar birbirlerini tanımakta ve ortak bir ilişki tanımını müzakere etmek zorundadırlar. İlişki, bireysel temaslar arasındaki dönemlerde devam ettiği için, açık iletişim ve etkileşimli ş kalıplarından ayrı olarak her bir partnerin içinde bulunduğu duygusal, güdüsel ve bilişsel süreçler ilişkinin niteliğinde ve sürekliliğinde önemli bir rol oynamaktadır. Kişisel ilişkilerin bu sosyo-psikolojik yorumu bireyler için kullanılan medya türüne hiçbir kısıtlama getirmez, böylece teorik olarak katılımcıların ağırlıklı olarak ya da yalnızca bilgisayar aracılı bir ortamda birbirleriyle iletişime geçmeleri gerçek sosyal ilişkilerinden bahsetmelerine izin verir. İlk temasın normalde ağ üzerinde gerçekleştiği bilgisayar aracılığıyla temaslara dayanan bu ilişkiler günümüzde *çevrimiçi ilişkiler* ya da *siber ilişkiler* olarak adlandırılmaktadır.

Döring, ilk temasın ağ üzerinde gerçekleşmesi ile başlayan ilişkinin önemli temasların yüz yüze gerçekleştiği “geleneksel” ilişkilerden ayrıldığını, Internet söyleminde bu geleneksel ilişkilerin artık çevrimdışı ilişki, gerçek yaşam ilişkileri, 3D ilişkiler ya da bizzat katılımlı ilişkiler olarak adlandırıldıklarını örnek verir (2002, s. 3). Aslında bu örnekler ile siber ortamda yaşanan ilişkilerin Ze’ev’in de belirttiği gibi ciddiye alındığının altını çizmektedir. Siber aşkın katılımcıları, siber âlemin gerçekliğini öylesine ciddiye almaktadır ki arkadaşlarına siber partnerlerinden, hatta siber karı-kocalarından bahsetmektedirler. Dahası, siber evlilik yapan ve birbirlerine sadık kalacaklarına ant içen katılımcılar da bulunmaktadır.

Siber ilişkilere ait ilk çalışmalarda, bazı teorisyenler (Kiesler, Siegel ve McGuire, 1984) sözel olmayan iletişimde yüz yüze iletişimde var olan bazı sinyal ve işaretlerin bulunmamasının siber ortamı nispeten kişiliksiz bir hale getirdiğini ve sonuç olarak “gerçek” ilişkilerin kurulmadığını söyleyerek bu durumla ilgili memnuniyetsizliklerini dile getirmişlerdir. Ancak Monica Witty ve Adrian Carr’a göre (2006, s. 6) teorisyenler bu görüş üzerinden fikirlerini beyan etmeye devam etmiş olsalar da siber ortamın inşası bu teoriler ilk kez tasarlanmaya başladığından bu yana oldukça değişmiş ve hala değişmeye devam etmektedir. Dahası, insanların teknoloji ile yakın ilişkiler kurması insanların bu alanı kullanma biçimlerini de değiştirmiştir. Siber âlem ve siber ilişkiler ile ilgili ortaya atılan sosyal bağlam işaretleri kuramı (*Social Context Cues Theory*), sosyal buradalık kuramı (*Social Presence Theory*) ve medya zenginliği kuramı (*Media Richness Theory*) gibi kuramlar internet kullanımının bireyler üzerinde nasıl negatif etkilere neden olabileceği üzerine eğilmişlerdir. Özellikle Kraut ve çalışma arkadaşları (1998, s. 1017-31) 1998 yılında internetin negatif etkileri üzerine

yaptıkları ve oldukça ilgi gören çalışmalarında internetin kişilerin sosyal çevrelerini daralttığı, depresyonu ve yalnızlığı arttırdığı iddialarını ortaya atmışlardır. Kraut ve arkadaşları çevrimiçi bağların çevrimdışı kurulan güçlü bağlara göre oldukça *zayıf bağlar* olduklarını savunmuşlardır. Ancak HomeNet adı verilen çalışmayı devam ettiren Kraut ve çalışma arkadaşları (2002, s. 50) ilginç bir şekilde üç yıl sonra daha önce yaptıkları çalışmada çıkan negatif etkilerin ve sonuçların dağıldığını görmüşlerdir. İnternetin yalnızlaştırdığına dair görüşün tam tersini savunanlar ise, yalnız insanların interneti kullanma isteklerinin daha fazla olacağı ve hatta bundan faydalanacakları yönünde fikir beyan etmektedirler. Morahan Martin ve Sachumacher (2003, s. 662) görüşlerini şu şekilde özetlemişlerdir:

İnternet, yalnız insanların başkalarıyla etkileşimde bulunabilmeleri için ideal bir sosyal ortam sağlar. Sadece genişletilmiş bir sosyal ağ sağlamakla kalmaz, aynı zamanda yalnız yaşayanlar için özellikle cazip olabilecek değişmiş sosyal etkileşim modelleri sunar.

Morahan Martin ve Sachumacher'in görüşlerine katılan diğer araştırmacılar da kişilerin zayıf bağlardan faydalanabileceklerini öne sürmüşlerdir. Barry Wellman (1997, s. 196) güçlü bağların zayıf bağlara göre daha fazla sosyal destek sağlayacağı fikrinin doğru olmasına rağmen, zayıf bağların da işe yaramaz olmadıklarını belirtmiştir. Wellman'a göre zayıf ilişki bağları olan kişilerin, güçlü bağlarla birbirlerine bağlı olan kişilere göre sosyal olarak kendilerine benzemeyen insanlarla bağlanma eğiliminde olduklarını göstermektedir. Sonuç olarak ise, zayıf bağlar insanları başka sosyal dünyalara bağlamaya ve yeni bilgi kaynakları sağlamaya yardımcı olabilmektedir. Yine aynı yıl Constant, Sproull ve Kiesler'in (1996, s. 121) yaptığı başka bir çalışma, bilgisayar ağındaki bilgi sağlayıcıların faydalı tavsiyelerde bulunduklarını ve bilgi arayanların sorunlarının çoğunu çözdüklerini keşfetmiştir. İlginç olan ise, bireylerin internette bilgi arayan kişililerle hiçbir kişisel bağlantısı olmamasına karşın, isteyerek bu kişilere bilgi sağlamış olmalarıdır.

Çevrimiçi etkileşimlere takınılan olumsuz tavra karşı, Park ve Floyd'un 1996 yılında yaptıkları araştırma, "gerçek" ilişkilerin çevrimiçi olarak başlatılabileceğini ve çevrimdışı olarak başarılı bir şekilde devam ettirilebileceğini göstermiştir. Siber âlemi ve siber âlemde gerçekleştiren ilişkileri anlamak adına başlatılan bu çalışmalar başından beri siber âlemin egzotik gelen dünyası ile ilintili olmuştur. Gibson 1984 yılında yazdığı romanı *Neuromancer*'da siber âlemi "karşılıklı anlaşmaya dayalı halüsinasyon"

(*consensual hallucination*) olarak tanımlarken, Benedikt ise 1991 yılında siber alemi “başka bir dünya, paralel evren” olarak tanımlamıştır. Ancak birçok internet kullanıcısına göre ise siber âlem yalnızca birileriyle tanışmak için var olan başka bir ortam olarak görülmüştür. Tıpkı diğer yerel topluluklarda buluşan insanlar gibi, siber âlemde buluşanlar da sık sık ilişkilerini ilk tanıştıkları yerin ötesine taşımakta ve siber âlem ile gerçek hayatta olanlar arasına keskin bir sınır çizmemektedirler. Bu araştırma sonuçlarından sonra ise siber âlemin kişilerin tanışması için yeni bir yer haline gelmesi halinde bu yerin egzotik oluşundan daha önemli bir yer tutacak romantik ilişkilerin gözden geçirilmesi gerekliliği ortaya çıkmaya başlamıştır. Siber âlemin nihai sosyal etkisi, egzotik yönlerinden değil, insanların siber âlemi sıradan hatta günlük hayatlarına, sosyal kullanımlarına sokuyor oluşundan kaynaklanacak (Parks ve Floyd, 1996) oluşu bizi 2010’lu yıllarda siber âlemin ötesine, android, siborg, humanoid ve robotlar ile kurulan aşk ilişkilerini incelemeye doğru getirmiştir.

Çevrimiçi romantik ve cinsel ilişkilerdeki etkileşimli devrim, hem daha büyük bir sosyal etkileşimi hem de daha fazla yalnız yapılan aktivitelerin artışı sağlamıştır. Ze’ev’e göre standart fantezilerle kıyaslandığında çevrimiçi ilişkiler fazla sosyal aktivite içerir. Bununla birlikte, çevrimdışı ilişkiler ile kıyaslandığında kişinin yaşadığı tüm romantik etkileşimler bir bilgisayar önünde ve tamamen yalnız başına gerçekleşmektedir. Siber seksi örnek olarak gösteren Ze’ev (2004, s. 6) çevrimdışı mastürbasyonla kıyaslandığında siber seksin (telefon seksinde olduğu gibi) başka bir kişiyle iletişim kurarken yapıldığı için daha sosyal bir etkileşim olduğunu belirtmektedir. Çevrimdışı mastürbasyon yaparken orgazm kişinin kendi elleri ve zihni nezdinde gerçekleşirken, siber sekste orgazm aynı zamanda başka bir kişinin zihninin nezdinde gerçekleşmektedir. Siber seks, başka bir kişinin aktif katkısını içerdiği için mastürbasyon ve çevrimdışı seks arasındaki boşluğu daraltır. Bununla birlikte, çevrimdışı cinsel ilişkilerle karşılaştırıldığında siber seks daha az sosyaldir ve aslında gerçek sosyal ilişkilere olan ihtiyacı azaltabilir. İnternet, kişisel ve sosyal ilişkileri sürdürmekte zorlanan aşırı kullanıcılar durumunda özellikle zararlı bir etkiye sahip olabilecektir. Ancak daha ılımlı kullanım durumunda internetin sahip olduğu sosyal değer ortadadır. Çevrimiçi iletişimin yüz yüze ve telefon görüşmesi sıklığını desteklediğine dair kanıtlar olmasına rağmen, çevrimiçi iletişim tek başına gerçekleştirilen bir sosyal etkinlik olarak nitelendirilebilir (Chen et al., 2002; Copher et

al., 2002; Hampton ve Wellman, 2002; Katz ve Rice, 2002; Quan-Haase et al., 2002; Robinson et al., 2002). Bu görünen çelişki, çevrimiçi iletişimin benzersiz doğasını uygun bir şekilde özetlemektedir: İletişim sosyal bir aktivitedir ancak çevrimiçi iletişim kişinin bilgisayarının mahremiyeti işe gerçekleşmektedir.

### 2.5.7. Çevrimiçi İlişkilerin Doğası

Çevrimiçi yürütülen ilişkiler 1990'lı yıllarda başladıklarında ve takip eden yıllarda yoğunluk kazandıklarında, insanlar için oldukça yeni deyimler olmuşlardır. Ze'ev'in uzaktan bağıllık (*detached attachment*) adını verdiği ilişki türü, romantik bir ilişki tipik olarak doğrudan sürekli temas ile karakterize edildiğinden ve bunun daha az yapıyor olmasını içerdiğinden acı vericidir. Ancak gerçek dünyada bir paradoksmuş gibi görünen uzak mesafedeki yakınlıklar siber âlemde hüküm sürebilmektedir. Ze'ev (2004, s. 27) çevrimiçi romantik ilişkilerin başlıca karşıt yönlerini altı başlık altında toplayarak onları şu şekilde adlandırmıştır: Mesafe ve yakınlık, yalın ve zengin iletişim, anonim olma ve kendini açma, samimiyet ve hilekârlık, süreklilik ve süreksizlik, önemsiz oranda fiziksel yatırım ve hatırı sayılır zihinsel yatırım. Çevrimiçi romantik ilişkiler mekânsal olarak bir anlamda uzak olmalarına rağmen geçici olarak da olsa istenen anda yaşanabilmektedirler. İki sevgili önemli bir zaman gecikmesi olmaksızın iletişim kurabilir ve bu konuşmaya aracılık eden üçüncü bir kişi yoktur. Çevrimiçi ilişkiler daha az bilgi kaynağına dayanır ve genellikle yazılı mesajlar yoluyla devam ettirilir. Bununla birlikte, bu tür iletişim çevrimdışı romantik iletişimin tipik özelliklerinden daha zengin ve daha samimi bilgiler sağlayabilmektedir. Çevrimiçi ilişkiler hem daha büyük bir anonimlik hem de daha fazla kendini ifşa etme durumlarını bünyesinde barındırır. Anonim olma durumu, kendini ifşa etmenin tersi olarak gizem ile ilişkilidir. Ancak, daha büyük anonimlik tipik olarak daha fazla kendini ifşa etmeyi kolaylaştırmakta ve sonuç olarak kişiler arası samimiyeti artırmaktadır.

Çevrimiçi ilişkilerde hem aldatma hem de samimiyet daha yüksek oranda görülmektedir. Aldatıcı bilgiyi siber âlemde sunmak daha kolaydır ancak aynı zamanda bu bilgilerin doğruluğunu kontrol etmek daha zordur. Yine de daha derin bir kişisel açıklama daha derin bir samimiyet ile ilişkilendirilmektedir. Çevrimiçi romantik ilişkiler herhangi bir zamanda yürütülebilir olması bakımından sürekli; dolayısıyla kişiler bir sonraki iletişimin olup olmayacağını önceden tahmin edebilmekte ve bir sonraki görüşmeyi çevrimdışı ilişkilere oranla daha çok bekleyebilmektedirler.

Çevrimiçi ilişkiler daha az fiziksel kaynak yatırımı gerektirir fakat bu ilişkiler duygusal olarak son derece yoğun olduğu için daha fazla zihinsel kaynak yatırımı gerektirir. Çevrimiçi ilişkilerde insanlar kusurlarına odaklanmazken uzak ancak samimi ilişkilerin faydalarından yararlanmaya çalışmaktadırlar. İnsanlar oldukça değerli gördükleri yakın bir ilişki yaşarken uzak ilişki yürütmenin yüksek maliyetinden de kaçınmış olurlar. Böylece, istedikleri zaman kişiler birbirlerinden uzaklaşıp istedikleri zaman hemen birbirlerine yakın olabilmektedirler (Ze’ev, 2004, s. 55). Bu anlamda çevrimiçi ilişkiler sosyal ilişkilerin çeşitli yüklerini azalttıklarından cazip hale gelmektedirler.

Çevrimiçi ilişkiler fiziksel uzaklık ve duygusal yakınlık ile nitelendirilen uzaktan yürütülen bir ilişki türüdür. Diğer türdeki uzaktan yürütülen ilişkiler gibi, çevrimiçi ilişkiler de kendi eksikliklerine ve sorunlarına rağmen oldukça tatmin edici olabilmektedirler. Uygun derecedeki yakınlık ve samimiyet ile birleştirilen uzaklık romantik niyeti güçlendirebilmektedir. Diğer yandan ise uzaktan yürütülen çevrimiçi ilişkiler birkaç noktada çelişkili olabilmektedir. Birincisi, uzaktan bağlılığa tabidirler, fiziksel uzaklık ve duygusal yakınlık içerirler. İkincisi, tek başına yapılan sosyal bir etkinliktir, kişisel bilgisayarın mahremiyeti aracılığıyla diğer kişilerle kurulan bir iletişimi içerir. Üçüncüsü, kitle iletişiminin özelliklerini kullanan, aynı zamanda birden fazla kişi ile kişisel olarak iletişim kurulabilen bir kişisel iletişim şeklidir (Ze’ev, 2004, s.56). Bu tür çelişkili özellikleri sürdürebilen siber âlemin eşsiz doğası, şimdiye kadar bilinmeyen yeni bir romantik ilişki türü geliştirmeyi kolaylaştırmıştır.

#### **2.5.8. Çevrimiçi İlişkiler, Duygular ve Hayal Gücü**

“Duygu nedir?”, 1884 yılında Amerikan Psikolog William James’in yazdığı ünlü makalesinin başlığıdır. James, psikoloji altyapılı sorduğu soruyu yine psikoloji çerçevesinde yanıtlanmıştır (James’ten aktaran Jan Plamper, 2015, s. 9). Ancak bu sorunun kaydedilen en eski aynı zamanda kalıcı ve etkileyici olanı Aristoteles tarafından yanıtlanmıştır. Aristoteles (1959, s. 173) Yunanca bir terim olan *pathos* u (çoğul kullanımı *pathe*) şu şekilde açıklamıştır:

Duygular, kişilerin yargılarına göre fikirlilerini değiştirmelerine neden olan duygulanımlardır ve bu duygulanımlar öfke, acıma, korku ve tüm benzer ve zıt duyguların zevk ve acı tarafından eşlik edilmesini kapsamaktadır.

Aristoteles (1959, s. 173-175) *pathe* yi genellikle estetik ve hisler üzerine daha fazla düşünmek adına temel oluşturan genel olarak hayal dünyası ile bağlantılı bir yol olarak görmektedir. Aynı zamanda gerçekte herhangi bir bağlantıdan yoksun hislerin-fantezinin safkan ürünleri gibi, -gerçek dünya ile bir şekilde ilişkili olan duygulardan daha az güce sahip olduklarını düşünmektedir. Duyguların tanımı çeşitli filozoflar ve psikologlar tarafından yapıldıktan sonra sorulan asıl soru ise kimin duygulara sahip olduğu olmuştur. Felsefi düşüncenin duygu hakkındaki çeşitli görüşleri, tüm insanların aynı ölçüde ve aynı şekilde hissetme yeteneğine sahip olmadıklarını göstermektedir. Hayvanların duyguları olup olmayacağı sorusuna ise hiç dikkat edilmemiştir (Rorty, 1996, s. 18-19). Bugün ise duyguları tüm insanlar için ortak bir nokta olarak ele almak olağandır. Ancak böylesine benzersiz niteliklerin üretimi ve istikrarı, sınırlar çizmek, ayrımlar ve farklılıklar yaratmak kısaca Öteki'yi yaratmayı beraberinde getirmektedir. Öteki'nin üretimi sürekli yeni farklar yaratmaya çalışan, bitmemiş ve istikrarsız bir süreçtir. Kimin duygulara sahip olduğuna cevap arayan herkesin Plamper'a göre (2015, s. 26) bahsi geçen Öteki'nin bu üretim sürecinde metinlerde bıraktığı izleri araştırması gereklidir. Ötekiler arasında ele alınabilecek en önemli örnekler ise önce insan ve hayvan arasındaki ayrım ve daha sonra da insanlar ve insansı makineler (*humanoid*) arasındaki farklılaşmadır.

Siber âlem gerçekliğin sınır çizgilerini birçok şekilde bulanıklaştırmayı başarırken diğer taraftan da fanteziler ve özellikle romantik fantezilerin çok daha erişilebilir, ucuz ve gerçek olduğu bir dünya yaratmıştır. Ze'ev'in de belirttiği gibi bu fantezilerin cazibesi çok daha büyüktür; sonuçları ise belirsiz ve tehlikelidir. Çevrimiçi ilişkilerde hayal gücü birçok aktivitenin yerine geçmektedir. Bu, ortakların gerçek koşulların engel olacağı birçok deneyime katılmalarını sağlama avantajına sahiptir, böylece sanal maceralar daha ucuz ve daha güvenli hale gelir. Bu yönüyle sanal âleminden avantaj elde etmek, hayali ortamı önemli ölçüde gerçek olarak algılamayı gerektirir. Bu durum çevrimiçi ilişkilerin hâkim olduğu bir yaklaşımdır ve hayali içeriği oldukça heyecan verici bir hale getirmektedir. Diğer taraftan hayali bilgilere fazla güvenmek hayali ortamın gerçek olanla karıştırılması riskini taşır ve dolayısıyla yaşanan duyguların gerçek ortamda işlevliliğini azaltabilir ya da tamamen engelleyebilir. Siber âlem gündelik hayatın endişelerinden, maskelerinden ve tabularından arındırılmış bir ortamdır. Ancak aynı zamanda oldukça hassas olduğundan birçok sebep bu büyüğü

bozabilir. Siber âlemin problemlili doğası bu nedenle gerçek dünya ile olan bağlantısı ile ilgilidir (Ze'ev, 2004, s. 93). Bazı insanlar için internet gerçek dünyanın çeşitli yönleri ile hayali bir ikamesi iken, bazıları içinse bu dünyanın bir parçasıdır (Amichai-Hamburger, 2003, s. 75). Birinci gruptaki insanlar için internet zevk alabilecekleri canlı, renkli ve hayali bir ortam sunar. Diğer gruptaki insanlar için ise çevrimiçi birçok profesyonel iş ve sosyal aktiviteyi gerçekleştirebilecekleri bir mecradır.

İnternet ve siber âlemde gerçekleştirilen genel ilişkilerden çevrimiçi ve çevrimdışı aşk ilişkilerine geçildiğinde ise ortaya çıkan benzerlikler ve farklar, bizi peşinde olduğumuz yirmi birinci yüzyılda aşk ve sevmeye biçimlerinin genel çerçevesine bir adım daha yaklaştırmaktadır.

#### **2.5.9. Çevrimdışı Aşka karşı Siber Aşk**

Romantik aşkın en temelde övgüye layık olma ve çekiciliği içerdiğini belirten Ze'ev (2004, s. 200) neredeyse eşit ağırlığa sahip bu iki yapının kişisel ve sosyal faktörlere dayandığını belirtir. İnsanlar yaşlandıkça çekici olma kıstasına daha az ağırlık verirler. Ayrıca belirli bir toplum ilişki modellerinin ağırlıklarının belirlenmesinde de etkin rol oynamaktadır. İlişkinin kendisi ile ilgili faktörler de bu açıdan önemlidir. Böylece insanlar uzun soluklu bir ilişkiye doğru ilerledikçe özellikle ilişkinin başında yüksek olan fiziksel çekimin etkisinin azaldığını bilirler (Buss, 1994, s. 89). Dahası, çevrimdışı ilişkilerde yaygın olan “çekicilik halo etkisi” fenomeni, güzel olan kişinin sahip olduğu diğer özelliklerin de iyi ve güzel olacağı etkisini tasvir eder (Ettcoff, 1999, s. 48). Bu durum çevrimiçi ilişkilerde “kişilik halo etkisi” ile yer değiştirir. Burada durum kişinin sahip olduğu belirli pozitif özelliklerin başka pozitif özelliklere ve hatta bazen güzel bir görünüme sahip olabileceği yönünde bir algı yaratmaktadır.

Çevrimiçi romantik ilişkiler çevrimdışı ilişkilerden farklıdır. Çevrimiçi ilişkilerde dış görünüş hayali bir tasavvur ile meydana geldiğinden bu özelliğe verilen önem ağırlığı daha az iken, sözel iletişim ile ortaya konan diğer özelliklerin değerlendirilmesinin ağırlığı daha fazladır. Fiziksel özelliklerden ziyade kişisel özelliklerin vurgulanması çevrimiçi ilişkilerin önemli bir özelliğidir. Çevrimiçi ilişkiler diğer insanları dış görünüşlerine göre değerlendirmenin önüne geçer ve bu nedenle genellikle çekici insanlara verilen haksız avantajlardan kaçınılmış olur. Bu tür ilişkiler, kişilerin çekicilik klişesinin ağır yüküyle baş etmek zorunda kalmaksızın birbirlerini

tanımalarını sağlar (Wallace, 1999, s. 138). Çevrimdışı romantik ilişkilerde kişileri tanımak dıştan içe, çevrimiçi romantik ilişkilerde ise içten dışa doğrudur. Çevrimiçi ilişkiler bir nevi hiç bitmeyecek gibi görünen bir tanışma randevusu gibidir.

Yüz yüze ilişkilerde, çoğu insan gördüklerine karşılık âşık olur ve daha sonra fazlası ortaya çıktıkça hissedilen sevgi artar ya da azalır. Kendini açıklamanın daha fazla olduğu ve bu nedenle samimiyetin önemli olduğu çevrimiçi ilişkilerde çoğu insan önce birbirini tanır ve daha sonra âşık olur (Cooper ve Sportolari, 1997; Merkle & Richardson, 2000; Rheingold, 2000; Wysocki, 1998). Aşkın modern romantik idealinde birden en yoğun haliyle başlaması, tutkulu aşkın ortaya çıkması beklenir. Böylesi bir aşk aniden ortaya çıkacağı için buna hazırlıklı olmamız ya da bunun için bir şey yapmamız beklenmez, aksine yolumuza çıkan bir büyü olarak algılanır. Bu görüşe göre tutkulu aşk karşısında beceriksizce sarsılırız ve bu büyüün herhangi bir engelin üstesinden gelmemiz için bize yardım edeceğini umut ederiz. Cole Kazdin'e göre ise görünüşe göre genellikle uygun ya da müsait olmayan insanlarla birlikte olur ve sonrasında da bu büyülü aşkın ortaya çıkmasını hiçbir şeyin durduramayacağını umut ederiz.<sup>16</sup>

İlk görüşte aşk inancı olarak adlandırılan bu durum aslında Ze'ev'e göre (2004, s. 191) karakter analizi bir bakışta yapılamayacağı için oldukça açıklaması zor bir durumdur. İnsanlar genellikle ilk bakışta aşkı ilk bakışta cinsel çekim ile karıştırırlar. Bunun nedeni ise ilk görüşte aşk ilişkilendirilmesinin belli basmakalıp değerlendirmeler kullanılarak yapılıyor olmasıdır. İdeal kişi şeması bazen bir üniforma, belirli bir gülümseme ses ya da koku gibi önemsiz görünen ayrıntılar ile etkinleştirilebilir. Çevrimiçi ilişkilerde ise “ilk görüşte aşk” “ilk çevrimiçi yazışmada aşk” olarak adlandırılabilir. Bunun nedeni ise insanların daha ilk yazışmada karşılarındaki kişinin espri anlayışından ve zeki oluşundan etkilenerek mesajı gönderen kişiye anında âşık olabilme durumlarından kaynaklanmaktadır. İlk yazışmada aşk durumunda kişiler yazıştıkları kişinin kişiliğinden etkilenmektedirler. İlk görüşte aşkta diğer kişinin dış görünüşüne verilen yüksek değer onun kişilik özelliklerine yansıtılmaktadır. İlk yazışmada aşkta ise, diğer kişinin yazma yeteneğine verilen yüksek değer dış görünüş

---

<sup>16</sup> Cole Kazdin, “Dr. Bachelor,” [www.salon.com](http://www.salon.com) 10 Aralık 2018.

de dâhil olmak üzere diğer özelliklere yansıtılmaktadır. Her ikisi de eksik bilgi ve boşlukların hayal gücü ile doldurulduğu gerçek aşk örnekleridir.

Hayal gücünün ve birden fazla alternatifin olduğu yerde ise duyguları harekete geçirmek merkezi bir konumda yer almaktadır. Siber âlemde bu durum çevrimdışı ilişkiye göre birkaç sebepten ötürü daha fazla gerçekleşmektedir. Birincisi, siber âlemde yeni insanlarla tanışmak daha kolaydır. İkincisi, istenen duygusal ilişki türlerini kurmaya açık insanlarla iletişim kurmayı tercih etmek daha olasıdır. Üçüncüsü, kendini ifade edebilme ve karşı tarafa açabilme olasılığı çevrimiçi ilişkilerde daha yüksektir, dolayısıyla mevcut ve istekli insanları tespit etmek daha kolaydır. Ayrıca, duygusal yoğunluk için oldukça önemli olan yatırım çabası, çevrimiçi ilişkilerde daha az rol oynamaktadır. Hayal gücünün ve alternatifin bol olduğu çevrimiçi ilişkiler bu nedenle aynı zamanda aldatma konusunu da gündeme getirmektedir.

Çevrimiçi ilişkilerin ahlaki yönleri, bu türden ilişkiler giderek daha popüler hale gelip ahlaki çıkarımları daha da belirginleştikçe daha çok ilgi uyandırmaya başlamıştır. Hayal etmenin ahlak ile bağlantısını sorgulayan bazı kullanıcılar, cinsel fantezileri düzenlemek için ahlaki temel kurallarının olmadığını dile getirmişlerdir. Çevrimiçi ilişkiler bir taraftan şehvetli fanteziler ile benzerlik gösterse de insanlar çevrimiçi ilişkileri gerçek olarak gördüklerinden ilişkilerindeki ahlaki statüleri problem konusu olmuştur. Diğer taraftan ise siber ilişkiler ve beraberinde yaşanan siber seks ile ilgili ortaya çıkan ahlaki çelişki ve zorluk, otomatik yazılım programları ve “body süit” adı verilen uygulamaların geliştirilmesi ile başka bir boyuta taşınmıştır (Ze’ev, 2004, s. 199). Yazılım şirketleri sanal bir sevgili ile iletişimi güçlendirmek için, etkileşimli diyaloglar, sesli yanıt veren komutlar ve sanal gerçeklik programları geliştirmeye başlamışlardır. 1990’lı yılların sonları ve 2000’li yılların başlarında geliştirilmeye başlanan “body süit” farklı erojen bölgeleri eş zamanlı uyarabilecek ve böylece fiziksel cinsel deneyimleri simüle edebilecek bir yeniliktir. Ancak bu uygulama psikolojik olarak insanların yazılım ile bir ilişki içinde olduklarını bilerek, yoğun bir duygusal tatmin yaşamaya devam edip etmeyecekleri konusunu gündeme getirmiştir.

*Teslasuit* adıyla 2016 yılında piyasaya sürülen kablosuz sanal gerçeklik kostümü, kullanıcılarına sanal dünyada yaşadıklarını hissedebilecekleri iddiasını taşımaktadır. Teknik olarak *Teslasuit*, kullanıcının sanal gerçeklik alanındaki hareketleri hissetmesini sağlayan bir dizi sensör içeren bir kostümdür. Modüller olarak adlandırılan

farklı giyilebilen aksesuarları ayrı ayrı temin edilebilen kostümün T-Kemer, T-Eldiveni ve “Akıllı Kumaş” adı verilen bir de tulumu mevcuttur. Tüm aksesuarlar birlikte kullanıldığında *Teslasuit* adı verilen takım meydana gelmektedir. *Teslasuit* in piyasaya sürülüşüne kadar piyasada mevcut bulunan sanal gerçeklik gözlükleri, görsel bir deneyim sunmaya odaklanmıştır. Ancak sanal gözlüklerde büyük ölçüde eksik olan, sanal gerçeklik deneyimini dokunma hissine dönüştüren bir geri bildirim özelliğinin olmamasıdır. *Teslasuit*’in devreye girdiği nokta ise gerçekleştirilen eyleme karşılık gelen kasların uyarılarak ya da sanal ortamda bir uyarı yaratılarak kişilerin başka bir dünyayı görerek ve dokunarak deneyimlemelerine olanak sağlamasıdır<sup>17</sup>. Trudy Barber, günümüzde sanal gerçekliğin hiç olmadığı kadar inandırıcı ve sürükleyici olduğunu belirtmektedir. Daha ucuz bilgisayar sistemi elektroniklerinin daha hızlı yazılımcılar ile birleşmesi ve kullanıcıların evlerine kadar ulaşması daha çok insanın sanal gerçeklik ile tanışmasına yardımcı olmuştur<sup>18</sup> Sanal gerçeklik gözlüğünün takılması ve hareketlerin takip edilmesi ile insanlar farklı bir evreni ucuz ve evlerinin konforunda yaşama deneyimine sahip olmuşlardır.

Dokunmanın özellikle romantik ilişkilerde önemli bir yerinin olması sanal gerçeklik dünyasında bu problemin nasıl çözüleceği ile ilgili soruları da beraberinde getirmiştir. Fiziksel bir mevcudiyet olmaksızın karşıdaki kişiyi ya da kişinin ifadelerini hissetmek neredeyse imkânsızdır. Ancak sanal gerçeklik dünyasında kişilerin yaşayacağı cinsel deneyimlerden daha romantik olanlarına kadar birçok ihtiyaç bugün düşünülmüş durumdadır. *The Kissenger* adı verilen uygulama ile cep telefonunda uygulaması yüklü olan birisine neredeyse gerçeği kadar etkili bir öpücük gönderilebilmektedir. İnsanlar artık fiziksel olarak yakınlarındakilerle etkileşimde bulunmakla sınırlı değildir. Ancak bu on yıllardır devam eden sohbet odaları veya benzerlerinden farklı olarak etkileşimi bir adım öteye taşımıştır. Başka bir kişinin *avatarı*<sup>19</sup> (kişiyi simgeleyen resim veya simge) ile etkileşime geçmek, dünyanın diğer ucunda bile olsa sanki aynı odadaymışçasına konuşabilmek ve hissedebilmek anlamına gelmektedir.

---

<sup>17</sup> <https://futurism.com/teslasuit-full-body-suit-lets-feel-virtual-reality>

<sup>18</sup> <http://theconversation.com/falling-in-love-in-virtual-reality-could-be-a-deeper-experience-than-real-life-73084>

<sup>19</sup> Avatar aynı zamanda tanrının insan bedeninde vücut bulması anlamına gelmektedir. Hint mitolojisinde de bir tanrının özellikle Vishnu’nun dünyevi enkarnasyonudur.

Çevrimiçi ilişkilerden, sanal gerçeklik ilişkilerine, gerçekçi öpücüklerden giyilebilen etkileşimli elektronik kıyafetlere kadar uzanan bir yelpazede değişen romantik ilişkilerin tanımı, makinelerin romantik ve erotik aşklarına, siborglara, humanoidlere (insansı robot) androidlere ve robotlara kadar uzanan daha da geniş bir yelpazede değişmeye devam etmektedir. Yeni bin yıla *Matrix*'in (1999, Wachowski Brothers), sanal dünyası ve çizgileri bulanıklaşan iki dünya arasında aşkın hala en kıymetli insani duygu olarak tanımlanması ile girmiş olan insanlık, bugün algı sınırlarını genişleten farklı dünyaların varlığında aşkın hayatımıza katılacak Öteki varlıklar ile nasıl değişeceğini sorgulamaya başlamıştır.

#### **2.5.10.Sibernetik Organizmalar, Siborglar (Cyborg), Robotlar ve Androidler**

Robotlar, androidler ve siborglar geleneksel olarak bilimkurguda kendilerini insandan ayıran ya da insana benzeyen yönleri ile yabancı ya da öteki olarak, insanları cezalandırmak için tehdit olarak, seks nesneleri olarak ya da canavar kadınların veya hiper erkekliğin çeşitli versiyonları olarak standart tiplerle var olmuşlardır. Bu tanımlar bilimkurgunun türlü biçimlerinde temel hayal gücünün bir parçasını oluşturmuş ve Philip K. Dick gibi bazı yazarlar robot ve android kelimelerini birbirleri yerine kullanmışlardır. Otomatların soyundan gelen robotlar, bire bir olmasa da model olarak insana benzemektedir ancak androidler gibi teknolojinin yardımıyla parçalarının bir araya getirilmesi ile oluşturuldukları bir kökene sahiplerdir. Bir robot, görevleri yerine getirmek için programlanmak üzere tasarlanmış mekanik bir birimdir. Duyarlı ya da duyarsız bir yapay zekâya sahip olabilir, mobil veya sabit olabilir ya da insanlar tarafından belirlenen bir yetenek aralığını aşmaya çalışmanın aksine belirli görevler için yapılmış olabilmektedir. Android, duyarlı, öz farkındalığı olan kısmen organik kısmen yapay insan görünümlü kompozit bir varlıktır. Tam olarak “insan gibi” tanımlanabilecek android kelimesi, 1940’lı yıllara kadar yaygın bir şekilde kullanılmamış ve robot ve siborg kavramları ile sıklıkla karıştırılmıştır.

Siborg terimi ise ilk kez 1960 yılında Manfred Clynes tarafından Nathan S. Kline ile birlikte yazdıkları *Physiological Aspects of Space Flight* isimli makalede uzayda hayatta kalabilmek için tasarlanmış ve değişikliğe uğratılmış bir insanı hayal etmek için kullanılmıştır. Bu terimden hem film hem de edebiyat dünyasındaki fantastik yaratıkları tanımlamak üzere faydalanılmıştır. Bununla birlikte, bir takım kültür çalışmaları eleştirmenleri, sibernetik organizmaların zaten aramızda olduğunu iddia

etmiş ve bu iddiayı haklı çıkarmak için hem fizyolojik hem de zihinsel parametreleri kullanmışlardır. Siborg, fizyolojik anlamda bir proteze sahip olmak veya bir tür yapay aparat kullanmak anlamına gelebilmektedir (Short, 2005, s. 30). Kültürel anlamda ise siborglar, çağdaş kimliğin inşa edilmiş doğasını, insanların düşünme ve davranış rutinlerini örneklemek için kullanılabilir. David Tomas's göre (1992, s. 32) iki tür siborg vardır. Birincisi post-organik klasik donanım ara yüzü siborg ve ikincisi post-klasik yazılım ara yüzü trans-organik veri tabanlı siborg ya da diğer adı ile kişilik yapıli siborgtur. Claudia Springer (1993, s. 87) ise bu iki tanıma bir üçüncüsünü ekler:

Tomas tarafından da tanımlandığı gibi birinci tip siborg, insan olarak önceden var olan veya genetik yapısı değiştirilmiş, organik bir insan bedenini endüstriyel teknolojiyle implant veya protez biçiminde birleştirir. İkinci türün fiziksel formu yoktur ancak bilgisayar yazılım ile korunan bir insan aklından oluşur. Üçüncü tür siborg ise kurgusal karakterler yazılım programlarını doğrudan elektronik olarak kablolu başlıklara taktıklarında ortaya çıkmaktadır.

Bazıları için siborgluk “insanlığın” kendisinin tehlikeye atıldığı, başkaları için ise mevcut fiziksel sınırlamaları aşmanın bir aracı olarak kabul edildiği bir durumdur. İnsanları makineler ile karşılaştırma girişimi uzun zamandır mevcuttur ve insanlığı benzersiz olarak kabul edenler makineleri küçümseme ve reddetme eğilimi göstermektedir. Bu iki karşıt kamplaşma, geleneksel olarak Vitalistler<sup>20</sup> ve Mekanistler olarak adlandırılmıştır. Vitalistler, insanlarda onları hem hayvanlardan hem de makinelerden ayıran “hayati bir kıvılcım” ın var olduğuna inanmaktadırlar. Bu hayati kıvılcım ruh, bilinç, akılcılık ya da yaratıcılık olarak adlandırılabilir. Mekanistler ise insanlar ve makineler arasında temel bir farkın bulunmadığını, insanı belirli yasalara ve gözlenebilir ilkelere göre çalışan mekanik bir organizma olarak gördüklerini iddia ederler. Mekanistlerin sorgulamaları tamamen metafiziksel gibi görünse de Sue Short’a göre (2005, s. 35) aslında temelde politiktir. Mekanik bir yapıya ne kadar benzediğimize dair devam eden tartışmaların üzerinin örtülmesi için ortaya çeşitli sorular atılmıştır. Bu sorular ne kadar özgür olduğumuz, davranışlarımızın ne kadarının şartli refleks olduğu, düşünce ve deneyimlerimizin ne kadarının geçmişe dayandığı, ya da ait olduğumuz sınıfın, cinsiyetin tarihsel geçmişinin düşünce ve deneyimlerimiz üzerinde ne kadar etkili olduğu gibi acil durum sorularıdır. Özellikle son birkaç on yıldır insan doğasının mekanik benzerliklerinin kayda değer bir şekilde üzerinde durulmaya başlandığı bir

---

<sup>20</sup> Canlı organizmalardaki hadiselerin yalnız mekanik ve kimyasal kuvvetlerden meydana gelmeyip, hayati bir prensibe dayandığını iddia eden teori ve bunu destekleyen teorisyenler.

değişim yaşandığından bu sorular ve arkasında yatan anlamlar daha önemli hale gelmiştir.

Siborgun sembolik mirası Hephaistos'un Girit'in bronz koruyucusu Talos'u<sup>21</sup> yarattığı antik efsaneye kadar ulaşmaktadır. Yunan mitolojisinde yenilmez metal savaşçıların ve yapay kadınların çeşitli hikâyeleri mevcuttur. Siborg sinemasında yer alan düşük zekâlı robotların ve zevk amaçlı yaratılan kadın modellerin de çıkış noktası bu erken dönem hikâyelerine kadar uzanabilmektedir. Otomatın ilk kaydedilen örnekleri de kökenlerini bu efsanelerin doğduğu yerlerde bulsa da Geoff Simons'un (1994, s. 45-50) belirttiği gibi siborg efsanesinin kökenleri sadece Batı'da değil Swahili<sup>22</sup> ve Maori<sup>23</sup> mitolojilerinde yapay yaratılış hikâyeleri ile belirlerken, otomatın varlığı da Çin, Mısır, Hindistan ve İran'a kadar uzanmaktadır. Bu gerçeklik, yaşayan canlıları kopyalayarak üretmeye çalışmanın ve insanın var olma sürecinin anlaşılma çabasının farklı yerlerdeki insanlar tarafından nasıl ilgiyle ve merakla incelendiğini de göstermektedir.

Zaman geçtikçe mekanik yaratıcılık ve maharet daha da gelişmiş, on yedinci ve on sekizinci yüzyıllarda yeni bilimsel buluşlarla insan kimliği ve çevreyle olan ilişkisi felsefi tartışmaları da etkilemeye başlamıştır (Mazlish, 1993, s. 206). Örneğin 1791 yılında Luigi Galvani, yakın bir zamanda ölen kurbağanın elektrik kullanılarak anlık olarak yeniden canlandırılabilirliğini göstermiştir. Yeğeni de aynı deneyi, Newgate'te bir saat önce asılan bir suçlunun cesedi ile tekrarlamıştır. İnsan bedeninin istemsiz refleksif hareketi mekanik nitelikteki başka bir kanıt olarak gösterilmeye çalışılsa da dönemin romantikleri böyle bir çekişmeye karşı çıkmışlardır. Elektriksel uyarının yarattığı başka bir örnek ise Mary Shelley'in 1818 yılında Frankenstein'i yazmasıdır. Short'un da belirttiği gibi Shelly Frankenstein'i yazdığı sırada Galvani'nin elektriksel uyarılma spazmlarındaki deneyleri ve dönemin felsefi tartışmaları ile tanışmış, bu fikirleri romanına taşımıştır. Yapay araçlar ile yaratılmakta olan Frankenstein'in canavarı bilimkurgunun ilk siborgu olarak algılanabilir çünkü siborg sinemasının odağını oluşturan bir dizi bağlantı Shelley'in kurgusal canavarı ile paralellik göstermektedir (Short, 2005, s. 38). Judith Halberstam (1995, s. 38) Frankenstein

---

<sup>21</sup> İnsan vücutlu olan Talos'un kafası boğa şeklindedir. Aynı zamanda Roma mitolojisinde de bronzdan yapılmış bir dev olup yarı insan yarı demir/makineyken tunç soyundan artakalan bir insan olarak da bilinmektedir.

<sup>22</sup> Tanzania ve Mozambik'de yaşayan etnik bir grup.

<sup>23</sup> Yeni Zelanda Yerlileri.

canavarının üretiminin insanlığı rahatlattığını bunun nedeninin ise bu canavarın tüm kimliğin inşa edilmesine vurgu yapması olduğunu belirtir. Yüzeysel olarak Shelley'in romanı bir canavar yaratmak üzerine yazılmış gibi görünse de aslında bir insanın yaratılması ile ilgilidir. Frankenstein hikâyesi birden fazla okumaya açık olan bir metin olsa da hikâyenin ana temasının en yaygın yorumu ve siborgun açık bir öncülü olmasının nedeni Short'a göre (2005, s. 39) bilimsel deneyin sonuçları ve insanlığın değerden düşme potansiyeli hakkındaki korku verici bir yorumu temsil etmesidir. Neticede canavar, bilginin ilerletilmesi için gerçek mezarların yağmalandığı bir zamanda, deney için yeni ve taze cesetler sağlamak için öldürülen insanların bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur. Böylesi örnekler insanların tek tek ruhsallıktan mahrum bırakılmış nesneler statüsüne indirilmesine ve basitçe kâr amaçlı işlem görülmesine neden olmaktadır. Shelley'in de romanında belirttiği gibi, insanlığa karşı işlenen bir saygısızlık, kendimiz ile ilgili daha fazla fizyolojik hâkimiyete sahip olma istediği doğurmaktadır. Bedeni hem nesne hem de özne olarak değerlendiren bilim insanları, insanları hayvanlar ve bitkiler ile aynı şekilde sınıflandırmışlar, yirminci yüzyılın yaklaşmasıyla birlikte ise insan davranışlarının psikolojik ve aynı zamanda fiziksel olarak belirlenmiş varsayımlarını da araştırmaya başlamışlardır.

Bilim ve bilimkurgu post-insan oluşumlarla dolu bir dünya hayal etmeye çalıştıkça, siborgu çevreleyen anlam ve imgeler de değişmiştir. Trans- insan ve post-insan imgelerine benzer şekilde, siborg da hem edebi hem de temsili bir varlıktır. Bir taraftan siborg, trans-hümanist felsefede yer alan ve vücudunu teknolojik parçalarla zenginleştiren bir insan olarak tanımlanabilmektedir. Diğer taraftan ise, siborgun en yaygın bilinen tanımı 1987 yılında Donna Haraway'in *Siborg Manifestosu*'nda daha önce tümüyle karşıt olan kavramların harmanlandığı bir varlık olarak karşımıza çıkmaktadır. Haraway'e göre (2006, s. 2) bir siborg, yani bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu bir melez, kurgusal yaratık olmanın yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir yaratıktır. Chilcoat'a göre (2004, s. 157-158) Haraway'in siborg imgesi bedenlerimiz ve kullandığımız araçlar arasında ikilem yaratan anlaması güç kurallardan kurtulmak için insanlara bir çıkış yolu önerebilir; çünkü makine ve organizmanın karışımı olan siborg, doğal ve yapay, zihin ve beden arasındaki farkı tamamen belirsiz bir hale getirebilir, kendi kendini geliştirebilir ve harici olarak tasarlanabilir. Böylece, daha önce birbirlerinin karşısında duran 'cinsiyet ve toplumsal

cinsiyet’ ya da ‘doğal ve yapay’ gibi karşıtlıklar, belirsizlik ilişkisine rağmen, siborg sayesinde bir araya getirilmiş olur. Beden algısının çokça ele alındığı siborg çalışmalarında, bilgisayar ile insan algısının birleştiği *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) gibi bilgisayar çağı filmlerindeki yarı insan- yarı makinenin çoğunlukla grotesk biçimli temsilleri, insanın (bedenin) ele geçirilme sürecinde bir ara dönemi yansıtır (Atayman, 2004, s. 118). Seksenlerin sonu ve doksanların başında özel bir artış gösteren *Cyborg* (Albert Pyun, 1989), *Tetsuo: The Iron Man* (Shinya Tsukamoto, 1989), *Universal Soldier* (Roland Emmerich, 1992) benzeri birçok “ara dönem” filmi de insan ve makinenin birbiriyle kaynaşmasını (siborg) konu edinir (Ersümer, 2013, s. 80).

Robotlar, tarihsel olarak çoğunlukla farklı ötekiler olarak temsil edilmiş ve insan doğasına karşı bir makine olarak tanımlanmışlardır. Daha önceki anlatılar gerçek insanlar ve insansı (humanoid) yaratımlar arasında kafa karıştırıcı hiçbir nokta bırakmamışlardır. İnsansı yaratımlar en azından bir süreliğine insan olarak kabul edilseler bile herkes gerçek insanın ne olduğunu bildiğinden insansı yaratımlar robot, android ya da siborg olarak değil “öteki” olarak anılmıştır. Çağdaş siborg bilimkurgusu ise insanın ontolojisine odaklandığından önceki yaklaşımlardan ayrılmaktadır. Susan Mary Nicholls’e göre (1997, s. 21) robot ve android gösterimleriyle kışkırtılan “insan doğası” kategorisinin istikrarsızlığı etrafındaki endişe özellikle seks oyuncağı Pris ve süper kahraman, savaşçı, katil ve köle olan Roy Baty gibi klasik android türlerine sahip Ridley Scott’un *Blade Runner* (1982) filminde oldukça belirgindir. Roy Batty hayatta kalmak için bir yol bulma umuduyla, kendi sınırlı yaşam süresi hakkında bilgi almak isteyen, insanın sorunlu tanımının özellikle dokunaklı ve korkunç bir örneğidir; sevgiyi, merakı, kederi ve umudu deneyimlemektedir. İnsana atfedilen belli başlı özelliklerin öteki olarak adlandırılan siborg ve androidlerin de deneyimleyebiliyor olmaları düşüncesi beraberinde insanı insan yaptığı vurgulanan sevmek ve âşık olma eylemlerine ne olacağı sorusunu da beraberinde getirmiştir.

#### **2.5.11.Siborg, Android ve Robotik Aşk**

Umut etme, âşık olma, sevmek gibi kavramlar uzun yıllar boyunca yalnızca insanlara atfedilmiştir. Ancak terk etmeyecek, duyguları incitmeyecek harika bir partner olacak ve en önemlisi âşık olacak yapay sevgililerin düşüncesinin var olduğu bir tarihsel süreçten de söz etmek mümkündür. Mükemmel bir yapay sevgilinin hayali en az Pygmalion efsanesi kadar eskidir. Roma şairi Ovid’in *Metamorphoses* kitabında rivayet

ettiği üzere bir heykeltıraş olan Pygmalion'un kendi kadınlık idealini temsil eden Galatea adını verdiği heykele âşık olması üzerine Tanrıça Venüs'e heykele can vermesi için yalvarması öyküsü, sevgi atfettiğimiz yapay canlıların bize karşılık vermesini bin yıllar öncesinden dilediğimizin bir öngörüsüdür.

İlk bilimkurgu romanı olarak adlandırılan Mary Shelley'in *Frankenstein* (1818) adlı çalışması düşünülenin aksine yalnızca bilim ilgili bir hikâye değil aynı zamanda aşk ile ilgili bir hikâyedir (Aldiss, 1973, s. 23). 1818 yılında Mary Shelley, türdeki liberal hümanizm konusuna dair takip eden yıllarda da izinden gidilecek havayı belirlemiş ve modern edebiyat geleneğindeki büyük anlatı yapısının çift sarmalını oluşturan bilimkurgu ve romantizmi Victor Frankenstein'in hüznü canavarı üzerinden birleştirmiştir. Theodore Roszak (1997, s. 26) Mary Shelley'in klasik masalının merkezine gerçekleşemeyen hüznü bir aşk hikâyesi yerleştirdiğini söylemektedir. Film tarihindeki ilk bilimkurgu film Georges Méliès'in *A Trip to the Moon* (1902) olarak kabul edilse de türün ilk uzun metraj film örneği olarak Fritz Lang'ın günümüze kadar güncelliğini korumayı başarmış *Metropolis* (1926) filmidir. Thomas Elsaesser'e göre (2014, s. 100) Lang'ın filminin on yıllar boyunca karşılaştığı muhalif tavır karşısında bu kadar iyi direnmesinin nedenlerinden biri, peri masalının sağlamlığına sahip olmasıdır;

Bu tür öyküler, içerdikleri, yinelemeler ve arketipsel yapıları sayesinde sert eleştiriler karşısında ayakta kalırlar. UFA<sup>24</sup>, boyut ve özel etkiler açısından ABD filmlerine rakip olmakla kalmıyordu, aynı zamanda makine çağı için bir romans, daha önce yalnızca Amerikalıların nasıl anlatılacağını bildikleri bir öykü anlatmak istiyordu. *Metropolis*, UFA'nın beklentilerini karşılayamasa da, Hollywood klasik anlatısının ikili olay örgüsü yapısını oldukça doğru şekilde yansıtmış, peri masalı ve romansı bir serüven öyküsü ve arayışıyla birleştirmiştir.

Yazılan ilk bilimkurgu romanı ve çekilen ilk uzun metraj bilimkurgu filminin merkezinde hem aşkın hem de siborg ve robot karakterlerin yatıyor olması, aşk ve bugün android, humanoid, robot ve siborg olarak çeşitlenen insanın tanımı arasındaki ilişkinin esrarının merak edilmesinden kaynaklanmaktadır. Yirminci yüzyılın gördüğü çeşitli canavar figürleri modern zamanı ve Orta Çağ'ı birbirine bağlayan köprü görevleri üstlenmişlerdir. Bu canavar formlarının bazıları varlığını sürdürmüş, tamamen yeni

---

<sup>24</sup> Açılımı, *Universum Film-Aktien Gesellschaft* olan sessiz dönem boyunca sanatsal açıdan olağanüstü ve teknik olarak yetkin filmler yapan Alman film yapım şirketi. <https://www.britannica.com/topic/UFA-German-film-company>.

olanları ise hem bilimkurgu öykülerinde hem de ekranlarda boy gösteren bilimkurgu filmlerinde yaratılmıştır. Caronia'ya göre (2015, s. 35) klasik dünyada, Orta Çağ'da olduğu gibi canavar, doğanın sınırsız değişim yeteneğini göstermeye hizmet eden, kendisi, insanlar ve çevresi arasındaki ilkel kayıtsızlığı onaran yaratıktır. Ancak bu canavar birkaç temel parametre üzerine kuruludur. İnsan ya da hayvan olsun ki bu aradaki fark hiçbir zaman net değildir, değişim ya bu canavarın belirli organların anormal irileşmesi veya etkilerinin azalması sonucudur ya da bu canavar doğada var olan bedenlerin bilinmeyen bir neden ile kirlenmesi üzerine oluşan bir melezdır. Ancak on beşinci ve on altıncı yüzyıllarda melez figürü dış görünüşünün bir parçasını Orta Çağ Avrupa'sının düşünce geleneği ve marjinal kültürlerinden ve ayrıca bazı simyacılar tarafından etkilenecek değiştirilmiş ve yeni bir karakter ortaya çıkarmıştır. Bu karakter yapay insandır.

Yapay insan karakterinin yaratılmasından sonra ise 1950'lerde yapa zekâ biliminin doğuşu, gerçekten akıllı yapay bir varlık arayışında dev adımlar atılmasına olanak sağlamıştır. David Levy'e göre dünyadaki en iyi satranç oyuncusu Garry Kasparov'un yenilgisi bu adımlardan sadece birisidir. 1970'li yıllara gelindiğinde Japonya'da ilk tam çalışan insan şeklinde robotlar üretilmiş ve Waseda Üniversitesinde android geliştirme çalışmaları yapılmıştır. Böylelikle bilgisayar bilimleri, vizyon teknolojisi<sup>25</sup> ve yapay zekâ içindeki çeşitli dalların bulunuşundan yıllar önce, yirmi birinci yüzyıl özerk bir android yaratmak için gereken seviyelere ulaşmıştır. İlk interaktif otonom robotlar eğlence dünyasına odaklanmış, robot oyuncak, evcil hayvan gibi robotlar üretilmiştir. *Furby*, *Tamagotchi* ve *Robosapien* gibi oyuncaklar ve bilgisayar oyun tasarımcıları tarafından yaratılan dünyalarda yer alan sanal karakterler, bilişselliğin algının benzetimini büyük bir potansiyele sahip bir güce dönüştüren evrimsel teknolojik bir sürecin parçaları olmuşlardır (Levy, 2006, s. 9). Geçmiş yıllarda canavar olarak adlandırılan ve yeni bir karakter olarak ortaya çıkan yapay insan anlayışı, bugün birçok insan tarafından etkileşime girdikleri oyuncak ve bilgisayar programlarının ilerleyen yıllarda yaşam belirtisi gösterecekleri inancı ile yeni bir boyut

---

<sup>25</sup> Bilgisayar vizyonu, dijital görüntülerden veya videolardan yüksek seviyeli bir anlayış elde etmek için bilgisayarların nasıl yapılabileceği ile ilgilenen disiplinler arası bir alandır. Teknolojik bir disiplin olarak bilgisayar vizyonu, bilgisayar görüş sistemleri için teorilerini ve modellerini uygulamayı amaçlamaktadır

kazanmıştır. Yapay bir yaşam biçimi olmasına karşın bu beklentinin içerisinde olmak dahi bu formların gerçek kabul edilmesine doğru atılan önemli bir adımdır.

Siborg, android, humanoid ve robotik etkileşimleri altında toplayan post-human terimi, yirmi birinci yüzyılın ilk yıllarıyla birlikte çevrimiçi ilişkiler, eğlence sektöründeki oyuncaklar ve gündelik hayattaki robotik etkileşimlerden sonra aşk ve ilişki kavramları ile de bir arada bulunmaya başlamıştır. Levy'e göre:

Yaratılan ilk robotların çözüme yardımcı olacak şekilde tasarlandıkları görevler insan duygularıyla oldukça az ilgilidir ve bu nedenle bir robottan herhangi bir duygusal tepki beklenmemiştir. Ancak robotlarla ilgili psikolojik ve bilişsel bilimler üzerinde çalışılmaya başlandığı için insan ve robot arasında ya da insan ve makine arasında bir gün hangi ilişkilerin gelişebileceğini düşünme gerekliliği ortaya çıkmıştır. Bir robotun “mekanik” işlevselliği ile bağlantılı faydacı nedenlerden ziyade bir insanla kişisel düzeyde iletişim kurması durumunda neler olabileceğini düşünmek önemli hale gelmiştir (2006, s. 11).

Yapay bir eş, arkadaş ya da sevgiliye sahip olmak yirmi birinci yüzyılın başlangıcında çoğu insan için ilişki kavramına meydana okuyan bir söylemdir. Önceleri robot ile insan arasındaki ilişki insanın makineye olan üstünlüğü dâhilinde köle efendi ilişkisi olarak düşünülmüştür. Ancak yirminci yüzyılda tasarlanan makine kölelere yapay zekâ eklenmesiyle, bu makineler daha fazlasına dönüşmüştür. Hala insanların emirlerini yerine getirmek üzere programlanmış olsalar da bugün yalnızca getir götür yapmak, çimlere biçmek gibi pratik istekler yerine insanların duygularını da dikkate almaya programlanmaya başlamışlardır. Levy (2006, s. 12) yakın gelecekte ise insanlarla iletişim kurabilme kabiliyetine sahip olacak, insanlara oldukça benzeyen robotlar yapılacağını ve sadece fonksiyonel anlamda değil kişisel anlamda da robotlarla iletişim kurulacağını belirtmektedir. Yirminci yüzyılın ortalarında sibernetik bilimin kurucusu olarak kabul edilen Norbert Wiener, deneyimlerinden öğrenebilen, öğrendiklerinden bir sonuca varabilen ve bu deneyim ile karşısındaki kişilerle etkileşime geçebilecek olan geleceğin interaktif robotlarına övgüler dizmiştir. Robotların öğrenme yetenekleri ilkel düzeyden ileri düzeye doğru geliştikçe robotlar insan partnerlerinin ihtiyaç ve isteklerine uyum sağlayabileceklerdir. Bunun sonucu olarak ise bu yapay akıllı varlıklar artık bir çeşit makine olarak algılanmak yerine iyi birer eş ve yoldaş olarak kabul edileceklerdir.

Robotların insanlar ile iletişim kurabilmeleri için aralarında oluşturulacak ortak bir zemine dikkat çeken Takayuki ve ekibi (2004, s. 1839-50) Kyota’da ATR Akıllı Robot ve İletişim Laboratuvarlarında robotların insanlarla empati kurmaya yetecek kadar insani davranış kalıpları sergilemelerini sağlamak için ulaşılmaması gereken çeşitli hedefleri belirlemişlerdir:

Bu amaçlardan ilki, robotların bireyleri tanınmasıdır. Kişisel kimliğin robot partner için oldukça önemli olması bir yana mevcut görsel ve işitsel algılama teknolojileri ile robot partnerin güvenilir bir şekilde desteklenmesi gereklidir, yanlış özdeşleşme bir ilişkiyi mahvedebilir. Pürüzsüz insan-robot etkileşimini kolaylaştırmak için geliştirilmesi gereken bir başka yetenek dil iletişimidir. Partner robot için konuşma çok zor olmasa da insanların sözlerini dinlemek ve tanımak insan-robot etkileşimindeki en büyük zorluklardandır. Bazı bilgisayar ara yüzleri mikrofon aracılığıyla konuşma girişini başarılı bir şekilde kullanmasına rağmen robotların insan seslerini tanınması oldukça zordur çünkü robotlar çevreden ve robotun gövdesindeki motordan gelen gürültülerden mustariptir. İnsanlar gibi dili ideal bir şekilde algılamaları beklenemez. Ancak robotlar kullanılan sözlere ek olarak dokunma ve görsel hareket gibi diğer insan davranışlarını tanıyabilirlerse insanlarla etkileşimi sürdürülebileceğine inanılmaktadır.

Yukarıda belirtilen özelliklerin en önemlisinin robotların bedenlerinin insan bedenine benzemesi gerekliliğini savunan Takayuki, etkileşimli bir robot tasarlarken en etkili iletişimi sağlamak için bedeninin insan bedenine dayandırılmasına inandıklarını ve bunun ideal partner için gerekli olacağını düşündüklerini belirtmektedir (2004, s. 1847). İnsanlara benzeyen bedenleri dışında robotların sahip olacakları duygular da bu birlikte olma düşüncesini pekiştirecektir. Levy’e göre (2006, s. 22) robotlar sahip olacakları birçok yetenek, duyu ve duyarlılıkları nedeni ile insanlara partner olarak oldukça cazip geleceklerdir. Levy, insanlara âşık olabilme, kendilerini romantik olarak çekici kılabilme ve insanlara cinsel olarak cazip hale gelebilme kapasitesine sahip olacak robotların insanlığın sevgi ve cinsellik kavramlarını değiştireceğini savunmaktadır. Ayrıca, birçok insan için sevgi ve cinselliğin de farklılaşacağını, insanlığın ileri seviyede gelişmiş robotlar sayesinde yeni ve tatmin edici ilişki biçimlerinin tadını çıkaracağını belirtmektedir. Daha da önemlisi Levy, Sherry Turkle’in ne tür insanlar haline geliyoruz sorusunun cevabının yukarıdaki açıklama olduğunu söylemektedir. İnsanlar robotlara âşık olacak, robotlarla evlenecek ve diğer insanlara yönelik sevgi ve cinsel arzu duygularının “normal” uzantıları gibi “robotlar” ile seks yapacaklardır. Dolayısıyla Levy gelecekte büyük ölçekte robotlarla yaşanacak aşk ve seksin kaçınılmaz olduğunu belirtmektedir.

Robotlar ve insanların birbirlerine bu denli yakın olma ihtimalinin insanların neden âşık olduklarının incelenmesi ile açıklanabileceğini öne süren Levy, bu alandaki öncülerden olan John Bowlby'in bağlanma kuramından yola çıkarak 1980'lerde psikologlar tarafından sevgi ve yalnızlık üzerine yapılan çalışmaları incelemiştir. Bağlanma, insanların birbirleriyle duygusal olarak yakın ve önemli ilişkilerini tanımlamak için psikolojide oldukça sık kullanılan bir terimdir. Bağlanma teorisi temelde anne ve bebek arasındaki duygusal bağın açıklanması gereği üzerinden oluşturulmuştur. İngiliz gelişim psikoloğu John Bowlby bağlılığı bebeklerin birincil bakım verenlerine olan yakınlıklarını düzenlemek için işlettikleri bir davranış sistemi olarak tanımlamıştır. İlk kez 1976 yılında bir sempozyumda araştırılan bağlanma fikri bazı araştırmacılara göre yalnızlık dönemlerinin sıklığının ve doğasının bir kişinin bağlanma öyküsünden etkilendiğini gözlemlmelerine yardımcı olmuştur. Ancak 1980'lerin sonuna kadar kişilerin aşk hayatındaki ilişkilerini bağlanma geçmişi ile ilişkilendiren somut bir teori geliştirilmemiştir. 1987 yılında Cindy Hazan ve Philip Shaver (2000, s.132-54) romantik aşkın anne ve çocuk arasındaki ilişkiye benzer bir bağlanma süreci olduğunu, eşlerin ya da diğer önemli kişilerin ebeveynler ile yaşanan bağlanma sürecinde yer değiştirdiklerini öne sürmüşlerdir. Hazan ve Shaver'ın bir bağlanma süreci olarak romantik aşk teorisi, psikologların bağlanma rolünü anlamalarına ya da bu bağlanma biçiminin nasıl evrildiğine dair ipuçları bulmalarına oldukça az katkı sağlamıştır. Ancak 1990'lı yıllarda araştırmacılar daha önceki teori yerine bağlanma stilinde orta derecede ılımlı bir süreklilik olduğunu ve kişilerin yaşlandıkça anneleriyle güçlü bağlanma bağları olan bebekler olarak güçlü bağlanma bağları olan yetişkinlere dönüşme olasılığının yüksek olduğunu öne sürmüşlerdir. Eğer bu durum gerçekten geçerliyse, kişinin aşk yaşama kapasitesi bireyin bağlanma hikâyesine bağlı gibi görünecektir.

Diğer taraftan ise maddi bir nesneye bağlılık, nesnenin tekrarlanan kullanımı ve sahibinin onunla etkileşimi sonucunda daha güçlü bir ilişkiye dönüşebilmektedir. Bu olay “maddi mülkiyete bağlılık” olarak bilinmektedir (Kleine ve Baker, 2004, s. 5). Bunun gerçekleştiği süreç, insanları zamanla tanımak için geliştirilen anlayış ve hisler ile aynıdır. Başlangıçta maddi bir varlık para ile satın alınan ve muhtemelen evde “yaşayacak” bir maldan başka bir şey değildir. Kullandıkça, onunla oynadıkça onu tanır ve yavaş yavaş daha az mal muamelesi yaparak onu hayatımızın bir parçası haline

getirebiliriz. Böylelikle zamanla sıradan bir bilgisayar bizim bilgisayarımız haline gelir ve onu kişileştirmeye başlarız. Artık meta bir meta değil de kişiselleştirilmiş bir şey olarak görülmeye başlandığından bu sahibinin “otobiyografik anlamlarını simgeleyen” bir parçası haline gelmektedir (Belk, 1988, s. 150). Sahip olunan bilgisayarın eşsiz ve biricik olması çoğu zaman sahibinin onu değiştirmeye isteksiz olmasına neden olur çünkü kişi birebir aynı başka bir bilgisayarın sahip olduğu orijinali ile aynı işlevi sürdüremeyeceğini hissetmektedir (Grayson ve Shulman, 2000, s. 20). Böylesi maddi varlıklar nesneyi sahibi ile birleştiren kişisel anlamlarla donatır, bir anlamda nesne sahibinin bir parçası haline gelir ve bu kişisel anlam “maddi mülkiyete bağlılık” olarak adlandırılır. Levy’e göre (2006, s. 30) bilgisayarlar üzerinde büyükçe hâkimiyete sahip olduğundan insanlar bilgisayarlarına oldukça yakın olma potansiyeline sahiptir. Yüksek etkileşimli doğaları nedeni ile insanlar için özel anlam ifade ederler ve insanlar onlara karşı güçlü hisler besleyebilirler. Sahip oldukları maddi varlıklara duydukları hisler ile kendilerini ilerletebilme potansiyelinin birleşimi insanların içinde sevgi yaratabilmek için gerekli bağlanma seviyesini yaratabilir. Eğer Frayley’in önerdiği gibi kişinin romantik bir aşkı deneyimleme kapasitesi kişinin bağlılık geçmişine dayanıyorsa bilgisayarları veya elektronik hayvanları içeren bir bağlanma geçmişi robotlara âşık olma kapasitesi için de bir temel oluşturabilecektir. Bu durum da âşık olmanın sebeplerini ve internet üzerinden yaşanan siber romansın da neden bu kadar çabuk yaygınlaştığı ve kabul edildiğini anlamaya çalışmaya yardımcı olmaktadır.

İnsanların belirli bir kişiye niçin âşık olduklarına dair yapılan ilk sistematik çalışma 1989 yılında *Journal of Social and Personal Relationships* adlı makale ile yayınlanmıştır. Arthur Aron, Donald Dutton, Elaine Aron ve Adrienne Iverson çalışmalarını diğer psikoloji araştırmacıları tarafından yürütülen anketlerden elde edilen daha çok âşık olma ile ilgili önceden yapılan üç araştırmaya dayandırarak modellemişlerdir. Bu anketler ile ilgili raporların gözden geçirilmesi âşık olma sürecine önemli katkılarda bulunan on faktörü ortaya koymaktadır. Bunlar: benzerlik, diğerlerinin istenen/hoşa giden özellikleri, karşılıklı hoşlanma, sosyal etkiler, doyurucu ihtiyaçlar, uyarılma/ olağandışılık, özel ipuçları, bir ilişkiye girmeye hazır olma, aşk nesnesiyle yalnız olmak veya münhasırlık ve gizemdir (Aron ve Dutton, 1989, s. 250). Özellikle gizem ve görünmezlik çevrimiçi âşık olmanın sosyal bir olay haline gelmesine katkıda bulunmuştur. *The Joy of Cybersex: A Guide for Creative Lovers*’ın yazarı Deb

Livine'in da açıkladığı gibi görünmezlik internetteki flört sürecine yeni ve boyut kazandırmıştır. Livine'e göre (2000, s. 570):

Çevrimiçi dünya insan güzelliğinin stereotipik modeline uymayan insanlara Don Juans ve Carmen Miranda'lar olma şansı verir ve arzulanan kişi olma fırsatı sunar. Toplumsal standartlara göre güzel sayılanlar içinse fiziksel özelliklerinden başka zekâları veya ilgi alanları gibi nedenlerden ötürü diğerleri için çekici olabilme şansı yaratır.

Akıl, çekicilik ve benzeri nedenlerle internet ilişkilerinin sıklıkla tercih edilmesi, insanların robotların cazibesine ve aşk göstergelerine de ikna olacağının güçlü bir göstergesidir. Diğer taraftan ise âşık olmadaki benzerlik süreci insan-robot ilişkisi tarafından önemli bir adım olarak ele alınmaktadır. Levy (2006, s. 43) robotların yalnızca programlanıp insanlarla aynı ilgi alanlarını ve insanların sahip oldukları diğer özellikleri öğrenmek ile kalmayacaklarını aynı zamanda sahibini duygusal olarak çekici bulmak üzere de programlanacağını garanti edilebileceğini öne sürmektedir. Siber romansın popülaritesinin hızla büyüyen bir deneyim olduğunu öne süren Esther Gwinnell (1998, s. 69) 2004 yılında yazdığı *Online Seductions* adlı kitabında, sadece eşleştirme sitelerinde değil sohbet odalarında ve anlık mesajlaşma yoluyla başlayan çevrimiçi ilişkilerin de öylesine yaygınlaştığını hatta Amerika Birleşik Devletleri'ndeki pek çok psikoterapistin uygulamaları artık sadece siber romansın neden olduğu problemleri ele almaya yönelik yapılandıklarını belirtmiştir. Bu problemlerden bir tanesi hali hazırda devam etmekte olan ilişkilerde ve özellikle bir eşin siber romansın aldatma olarak görülmeyeceğini iddia ettiği evliliklerde yıkıcı etkilere neden olabilmektedir. Ancak diğer taraftan pozitif bir bakış açısıyla siber romans gerçeğine yaklaşan Livine (2000, s. 572) özellikle yatalak olan ya da kırsalda yaşayarak izole bir hayat sürmeye mecbur olan ya da herhangi bir sebepten dolayı toplumdan dışlanmış insanlar için çevrimiçi ilişkilerin tek yoldaşlık kaynağı olabileceğini öngörmektedir. Ayrıca çevrimiçi çekiciliğin ve ilişkilerin daha geleneksek ilişki biçimlerinin geçerli ikameleri haline gelebileceklerini belirtmektedir. Bunun en bariz örneklerinden birisi ise sanal hayvanlardan insansı robotlara uzanan geçiş sürecidir.

Basit bir batarya ile çalışan oyuncak hayvanlardan video oyun ve bilgisayar karakterlerine ve oradan robot hayvanlara geçiş sürecinin insan görünümlü robotlara doğru evrilmesi Levy'e göre zor bir iş değildir. Çocukların sanal ve robotik evcil hayvanlara karşı duygusal bağlar oluşturdıkları ve diğer taraftan yaşlıların bakıcı

robotlara benzer bir eğilim gösterdikleri göz önüne alındığında günümüz robot hayvanlarını seven çocukların yarının yetişkinlerine dönüştüklerinde bu ilişkinin kolayca gerçekleşmesi muhtemel görünmektedir. Robot üreticileri bir robota zekâ ekleyerek ve görünüşünü bir köpektense bir insana benzeterek kullanıcı deneyimini büyük ölçüde geliştireceklerdir. Sonuç olarak, yirmi yıl önce basit bir robot evcil hayvanı ile mutlu bir şekilde oynayabilen yetişkinin insansı robotlar üreten şirketin yeni oyuncaklarından da haz alacağı kuvvetle muhtemeldir (Levy, 2006, s. 104). Evcil hayvanlara karşı sevgi besleyen insanların insansı robotlara karşı sevgi beslemesi ve hatta onlara âşık olmaları da çeşitli sebeplerden ötürü oldukça mümkün görünmektedir.

Bilimkurgu ve alt türlerine ait filmler gözden geçirildiğinde bugün bahsedilen insan robot ilişkisinin farklı versiyonlarının hayal edildiği ve sinema izleyicisi için hikâyeleştirildiği görülmektedir. Bu filmlerin en eskilerinden olan *King Kong*'un (1933, Edgar Wallece ve Merian C. Cooper) genellikle gorilin pençesindeki kadın olarak hatırlanan hikâyesi üç kez filmleştirilmiş ve dünya çapında popüler kültürün bir parçası olmuştur. Julián Monge-Nájera *King Kong* hikâyesinin öncülleri olduğunu belirtmektedir. Peary'in 1933 yılında gösterime giren versiyonundan önce benzer hikâye ve görüntülere sahip filmleri listelediğini ve hangi sahnelerin filmi doğrudan etkilediği üzerine çalıştığını belirten Monge-Nájera'a (2016, s. 15) göre temel fikir *King Kong*'taki hemen her sahnenin edebiyat veya sinematografide emsalinin olmasıdır. Film hakkında özel olan şey ise tüm verilerin prömiyerinden on yıl sonra bile ilk heyecanla izlenebilecek şekilde harmanlanmış olmasıdır. En geniş anlamda hikâyenin geçmişi dev bir maymun ve prensesin hikâyesinin anlatıldığı Bin bir Gece Masallarına kadar uzanmaktadır ve izleyen yıllarda Avrupa kültüründe farklı şekillerde var olmaya devam etmiştir. İnsanlaştırılmış ancak güçlü ve vahşi varlığın bir kadından hoşlanıp doğasını terk etmesi Sümer Destanı Gılgamış'ın başlangıcını da hatırlatmaktadır. Kong gibi Enkidu da bitki yiyen, vahşi ve çıplak bir şekilde ormanda yaşayan büyük güçlü insansı bir karakterdir. Sonuç olarak ise bir goril ve bir kadının aşk hikâyesi ele alınmıştır.

Jean Cocteau'un 1946 yapımı *La belle et la bête* (Güzel ve Çirkin) filmindeki karakterler de JeanneMarie Leprince de Beaumont'un yazdığı masaldan uyarlanmıştır. Genç güzel bir kadın babasının yerine onunla evlenmek isteyen gizemli canavarın esiri olur. Kendisine bir anahtar vererek sadakatini test eden itici ama aynı zamanda büyüleyici Çirkin'den etkilenen Güzel eğer belirlenen zamanda dönmezse Çirkin'in

üzüntüden öleceğine inanır. Güzel, anahtarı zamanında ulaştırmaz ancak Çirkin'in yakışıklı birisi olduğu ortaya çıkar. Eleştirmenlere göre ölüm, arzu ve güzelliğin gerçeküstü bir vizyonuna dönüşen basit trajik bir aşk hikâyesidir. Bir canavar ve bir kadının aşkını anlatır.

Willard Huyck'un 1986 yapımı *Howard the Duck* filmi, insansı bir ördeğin kendi evreninden uzaylı istilasını durdurmak zorunda olduğu dünyaya gönderilmesi ile tanıştığı çekici ve ona hayran kalan kadının hikâyesini anlatmaktadır. Bir ördek görünüşünde ancak insani özelliklere sahip ördek Howard insanlar tarafından dünyada kabul görür. Kadın karakter Beverly Howard'ı gördüğünde kafası karışsa da ondan korkmaz aksine ondan oldukça hoşlanır. Film insani özellikler taşıyan bir ördek ve ondan hoşlanan kadının hikâyesini ekrana taşımaktadır.

Craig Gillespie'nin 2007 yapımı *Lars and The Real Girl* filminde ana karakter Lars Lindstrom, duygusal dünyası hayatı tam olarak kabullenmesini engellemiş içe dönük bir karakterdir. Yalnız geçen yıllardan sonra bir gün internette tanıştığı arkadaşı Bianca'yı evine ziyarete davet eder. Bianca'yı kardeşi Gus ve eşi Karen ile tanıştır ancak çift şaşkınlıktan dona kalır. Lars'a ne diyeceklerini bilemezler çünkü Bianca gerçek kadın ebatlarında bir şişme bebektir. Gerçek bir insan olmamasına karşın Lars şişme bebek yaşıyormuş gibi davranır. Film şişme bir bebek ve bir erkeğin duygusal hikâyesini anlatır.

Çalışmanın analiz kısmında üzerinde durulacak Spike Jonze'un 2013 yapımı *Her* filmin ana karakter bir işletim sistemine ve Alex Garland'ın 2014 yapımı *Ex Machina* filminde de ana karakter bir insansı robota âşık olurlar. Guillermo del Toro'nu 2017 yapımı *The Shape of Water* filmi ise bir kadın ve bir amfibyum<sup>26</sup>un yaşadıkları aşkı masalsı bir şekilde anlatır. Tarihsel akışa bakılırsa, insanların insanlardan başka ilişkiye girebilecekleri partnerleri önce hayvanlar canavarlar ve insandan canavara dönen yaratıklar iken daha sonraları şişme bebekler, robotlar ve yapay zekâ işletim sistemleri olmuştur. İnsanların birlikte yaşadıkları ya da zihinlerinde canlandırıp dünyaya getirdikleri sistemler veya oluşumlar ile yaşayacakları ilişkiler hep cazip olmuş, önce masallar ve mitler oluşturarak daha sonra ise hayata geçirerek bu ilişkileri yaşamayı bir şekilde başarmışlardır. Günümüzde birebir insan görünümlü ve insan duygularına cevap

---

<sup>26</sup> İkiyaşayışlı; hem karada hem de suda yaşayabilen canlı.

verebilecek robotların, androidlerin varlıkları hatta henüz vücut bulmamış sistem halleri bile insanlara oldukça cazip gelmektedir. Yirmi birinci yüzyılda aşk, istek, arzu, ihtiyaç ve paylaşım ortaklığından bir şey kaybetmeyerek şekil değiştirerek evirilerek yaşanmaya devam etmektedir.

Ancak kültürel, sosyolojik, psikolojik, antropolojik, ontolojik ilişkileri yanı sıra ideolojik yapılanma ile de bağıntısı olan aşk kavramının değişen yaşayış biçiminde ideolojik boyutunun ne olacağı, aşkın sinematik temsilde ideolojinin ve romantik idealin yerinin ne alacağı gibi sorular, bizi aşka farklı bir taraftan da bakmaya itmekte, yeni bir bakış açısıyla romantik ideolojinin yirmi birinci yüzyıldaki işlevini sorgulamaya götürmektedir. İdeolojinin ve ideolojik eleştirinin sinematik boyutu, bilimkurgu filmlerinin ideolojik analizinde önemli bir boyut kazanmakta, romantik ideoloji ve romantik ideal ile aynı çatı altında bulunan aşkın da dâhil olduğu bilimkurgu filmlerinde ideolojinin yerinin sorgulanması önem arz etmektedir.

## 2.6. İDEOLOJİK ELEŞTİRİ ve ROMANTİK İDEOLOJİ

İdeolojik eleştiri, filmlerin baskın kuralları, uygulamaları ve yapıları normatif şekilde yansıtan bir ağı parçası olarak filmlerin nasıl yapılandırıp anlam oluşturduğunu anlamaya yönelik düşünceden hareket etmektedir. İdeoloji, Thornham ve Purvis'e göre (2005, s. 74) bir toplumun kendi yapılarını, süreçlerini ve onların maddi dünyayla olan ilişkilerini anlamlandırdığı ortak anlamlar ve değerler dizisidir. Bu anlamlar çoğunlukla sosyal kurumlar ve din, eğitim, aile ve kitle iletişim araçları gibi devlet aygıtları içinde somutlaştırılır ve genellikle dünya hakkında “sağduyu” varsayımları olarak görünür. Bu sosyal, kültürel ve ideolojik matris, etkili imgelerin ya da fikirlerin temsilidir ve onları iletir; bu, belirli inançların gündelik hayatın bir parçası olarak kuşatıldığı, sorgulanamayan ve sıklıkla görülmeyen (ya da habersiz) bir süreçtir. Keith M. Johnston (2011, s. 30) bu ideolojik yapılanmayı örneklendirmek için *Aliens in the Attic* (2008) filmini inceler. Johnston'a göre, film erkek egemenliğinin zafer şarkısı olarak okunabilecek komik uzaylı istilas hikâyesine sahiptir. Ana insan karakterler ve uzaylılar erkektir. Bethany (Ashley Tisdale) küçük kardeşi Tom'a (Carter Jenkins) itaat etmeyi kabul etmiştir. Erkek egemenlik konusu Tom'un babasının öğreti ve görüşlerinin doğrulanması ile babadan oğula geçer ve aile kavramı Tom, Bethany ve daha küçük kardeşlerinin uzaylıları yenmek için birlikte çalışmayı öğrenmeleri ile perçinlenir. Bu nedenle toplumsal kaygıların veya olayların bir yansımasından ziyade, ideolojik eleştiri, filmlerin ve televizyon programlarının destekleyici olabileceği daha derin yapıları araştırmak, yüzeysel anlamların ötesine bakmak eğilimindedir.

İdeolojinin eğlence içindeki işleyiş süreci medya ürünlerinin (film ve televizyon şovları gibi anlatı temelli öğeler, aynı zamanda haber yayınları veya realite TV de dâhil olmak üzere), onları üreten toplumun ideolojik ilkelerini ve konumlarını desteklediği baskın yapıları örtük olarak yeniden doğrulaması nedeniyle “rızanın korunması” (*maintenance of consent*) olarak adlandırılmıştır (Maltby ve Craven 1995, 393). Geleneksel ideolojik eleştiri, yöneten sınıfın ideolojik düşüncelerine ve hegemonyasına karşı durmak üzere şekillendiğinden çoğunlukla sınıf, ekonomi ve kapitalist sistemin ekonomik çıkarları üzerine odaklanmıştır. Ancak Kellner'e göre (1991, s. 71) 1980'li yıllardan sonra bu yaklaşıma ideoloji kavramının indirgemeci olduğunu savunan çeşitli bireyler tarafından itiraz edilmiştir; çünkü bu yaklaşım ideolojiyi yalnızca sınıf veya ekonomik çıkarlara hizmet eden fikirlerle eşitlemekte ve böylece cinsiyet ve ırk gibi

önemli olayları dışlamaktadır. İdeolojiyi sınıf çıkarlarına indirgemek, toplumda devam eden tek önemli tahakkümün sınıf ya da ekonomik tahakküm olduğunu gösterirken Cox, Rowbotham, Robinson, Marable gibi kuramcılara göre toplumsal cinsiyet, ırk baskısı gibi konular da temel öneme sahiptir ve sınıf ve ekonomik baskı ile önemli ve çeşitli yollardan iç içe geçmişlerdir. Bu nedenle birçok insan ideolojinin, kadın ve beyaz olmayan insanların meşru tahakkümüne yol açan teorileri, fikirleri, metinleri ve temsilleri kapsayacak şekilde genişletilmesini, egemen cinsiyet ve ırkın yanı sıra sınıf güçlerinin çıkarlarına hizmet etmesini de önermiştir. Bu açıklama doğrultusunda ideolojik eleştiri, burjuva-kapitalist sınıf ideolojisinin yanı sıra cinsiyetçi ve ırkçı ideolojiyi eleştirmeyi ve dahası, ideolojik eleştiri önermeler ve inanç sistemlerinin yanı sıra imgeleri, sembolleri, mitleri ve anlatıyı da analiz etmeyi içermektedir. Bunun nedeni ise ideolojik sistemlerin tarihsel süreçlerden, ülkenin kendisinden ve muhtemel bireysel durumlardan da etkileniyor oluşudur. Her şeyin ait olduğu kapsayıcı bir ideolojik ağı teorik sadeliğine rağmen ideolojik analiz, zorunlu olarak, film üretiminin içinde yer aldığı daha geniş tarihsel, sosyal ve kültürel sistemlerin farkında olmalıdır.

Her siyasi topluluğun yönetim ilkeleri olarak ifade ettiği kendisi hakkında ayırt edici iddialarda bulunduğunu savunan Williams'a göre (1988, 382-385) bu ilkeler, uygulama pratikleriyle birlikte, kendini içsel olarak tanımlamak için toplumun dünyaya ve büyük ölçüde gelecek nesillere olan uyumunu sağlamak amaçlı vardır. Fakat bununla birlikte, toplumun resmi ve otoriter seslerinin altında, her zaman farklı ses tonlarında konuşan, farklı sözcükleri ve ifade araçlarını kullanan ve iktidarın ve otoritenin alternatif düzenlemelerini hayal eden başka sesler de vardır. Sıklıkla, bunlar kaybedenlerin, yabancılardan, sömürülenlerin ve yaratıcı insanların sesleridir. Çoğu kez, bu ötekileştirilmiş, muhalif sesleri duymak için en uygun yerler bir toplumun edebiyatı, dramı ve sanatında var olmuştur. İletişim ve ifadenin sembolik alanının her ikisinde de var olan sanat, insan deneyiminin doğasını ve tartışmamız gereken politik gerçekliği yaratır ve yansıtır. Tüm medya ve yaratıcılık biçimleri içinde filmin, mekânın ve zamanın, benliğin ve şeylerin birbirine karışmasının sık sık paradoksal karmaşıklıklarını yakalamada birtakım özel avantajlara sahip olduğu söylenebilir. Montaj, özel efektler ve sinematik formda yer alan diğer birçok özellik sayesinde film, uzayın, zamanın ve bağlamın eşzamanlı etkilerini, diğer medya organlarıyla anlatılmaya çalışıldığında tam anlamıyla akla yatkın olmayan şekillerde gösterebilir. Dahası bir kitle kültürü biçimi

olarak film, politika ile ilgili anlamların şekillendirildiği en etkili medyalardan birini oluşturmaktadır; böylece sosyal, kültürel ve politik uygulamaları netleştirme arayışı içinde olan siyasi teorisyenlere güçlü bir kaynak sağlamaktadır.

Bilimkurgu türü açısından ele alındığında ise ideolojik eleştirinin çoğunlukla film ve film yapımcılarının Marksist ve feminist eleştiri üzerinden ataerkillik, heteroseksüellik ve sömürgecilik ile ilgili ideolojik okumalara odaklandığı görülmektedir. Bu tür eleştiriler Johnston’a göre (2011, s. 21-32) *Alien* serisindeki Ellen Ripley (Sigourney Weaver), *Terminatör* filmindeki Sarah Connor (Linda Hamilton) ya da 1950’lerdeki kadın bilimcilerin bilimkurgu filmlerindeki tasvirine odaklanmıştır. Bu okumaların dışında, *Jetsons: The Movie* (1990, Joseph Barbera, William Hanna), *Renaissance* (2006, Christian Volckman ve *Avatar* (2009, James Cameron) gibi filmler kapitalizm ve sömürgecilik etrafında dönen sorunlar üzerine odaklanılmışlardır. Ancak feminist bilimkurgu eleştirisi uzayın da erkekler tarafından ele geçirilme hayalinin ardındaki ideolojiyi irdelemek adına önemli katkılar sağlamıştır.

Feminist bilimkurgu yaklaşımları var olan anlatıların açılmasında yararlıdırlar. Hollywood sisteminde üretilen filmlerin hem baskın ideolojiyi destekleyebildiğini hem de diğer izleyicilerin karşıt görüşlere dayalı okumalara meydan okuyarak muhalif bakış açısını nasıl sunabileceklerini gösterebilirler. Egemen ideolojinin temsil edilmesine meydan okuyan alternatif bir bakış açısı bulunarak “beklenenin tersinin yapılması” fikri eleştirmenlerin farklı zamanlarda, kültürlerde ve üretim bağlamlarında yaratılan bilimkurgu filmlerine yaklaşımları konusunda oldukça etkili olmuştur. Johnston (2011, s. 31) 1953 yapımı *Cat-Women of the Moon* (Arthur Hilton) filminin 1950’li yılların standart konuları olan atomik korkular, soğuk savaş kaygıları ya da varoşlaşma kaygılarından ziyade yerleşmiş temaları içeren yaşlı bir bilim insanı, bir asker ve bir kadın pilotun keşif hikâyesini sunduğunu belirtir. Dünyadan uzaya giden bu bir grup insan Ay’ı ziyaret ederler ve Dünya’yı istila edip insanlığı yenmeyi planlayan cazibeli kadın savaşçıların olduğu bir anaerkil toplum keşfederler. Filmde 1950’lerin belirgin ideolojisinin özellikleri görülebilmektir. Kip, grup içindeki konumunu savunan, beyni yıkanmış Helen’i kurtararak Laird (bilim insanı)’ın ve entrikacı kedi kadınların sevgisini kazanan sert ve erkeksi bir askerdir. Film içinde askeri ve heteroseksüel normalliklerin yeniden kurulması her türlü karşıt okumayı kısıtlamaktadır. Aynı şekilde kedi kadınların da dar, bedenlerini sıkı sıkıya

saran siyah kıyafetler içerisinde çekici Hollywood modelleri ve aktrisleri gibi görünmeleri herhangi bir dramatik yapıdan çok görünüşlerine odaklanıldığını göstermektedir. Kadın karakterlerin filme katkısı gerçekçi, değişmeye ve değiştirmeye açık olmaktan çok çarpıcı kıyafetler ile çekici görüntüler vermeleri üzerine kurulmuş gibi görünmektedir. Yine de film yukarıda yapılan ideolojik okumaya karşı gelebilecek kilit konular üzerinde de durmaktadır. Filmin büyük kısmı güçlü yetenekleri olan yalnızca kadınların var olduğu bir topluluk üzerinedir ve bu kadınlar dünyalıları isteklerini yerine getirmeleri için manipüle ve kontrol edebilirler. Filmin sonunda Dünyalı roket kaçmasına rağmen, güçlü ve cinsel olarak çekici kedi kadınlar egemenliklerini sürdürmeye devam ederler ve dünyadan gelen ziyaretçilere rağmen topluluklarında büyük değişiklikler olmaz. Bu film ideolojik okumanın çift taraflı yapılabileceğini gösterirken, aynı zamanda anlatıda kadın egemenliği kavramını destekleyerek filmde kadının varlığının da göz alıcı bir çekiciliğe sahip olduğunu göstermiştir. İdeolojik eleştiri ve film okuması bilimkurgu filmlerinde genellikle ataerkillik, heteroseksüellik ve sömürgecilik üzerinden yapılmış, aşk özelinde bir okumaya pek rastlanmamıştır. Romantik aşkın ideoloji üzerinden nasıl yapılandırıldığını açıklamaya çalışan romantik ideoloji eleştirisi, kültür içerisinde tekrarlayan biçimlerde yapılandırılmış romantik aşk kavramının filmlerindeki kullanımını sorgulamaktadır.

Romantik aşk, insan yaşamında her zaman merkezi bir rol oynamıştır. Pek çok sanat eserinin merkezi temasıdır ve insanlar hala bugün bile farklı kültürlerden insanların farklı dönemlerde yazdıkları aşka dair yazıları okumaktan heyecan duymaktadır. Romantik aşk terimi, önceki bölümlerde de üzerinde durulduğu gibi çeşitli şekillerde kullanılmış olmasına ve karmaşık özellikler dizisine sahip olmasına rağmen genel olarak ortak bir duyguyu ima etmektedir. Aşkın insan yaşamındaki merkeziliği ele alındığında, dünyadaki kültürlerin neredeyse tamamının insanlığın erişilebilirlik adına çaba gösterdiği ideal romantik aşkı tasvir etmeye çabaları oldukça olağan görünmektedir. Her ne kadar bu ideal, bir kültürden diğerine veya tek bir kültür içinde farklı zamanlarda değişse de yine de birçok kültürde mevcuttur ve farklı dönemlerde farklı çeşitlemelerle hayat bulmuştur. Romantik ideolojinin temel özellikleri, okuduğumuz romanlarda, izlediğimiz filmlerde, dinlediğimiz şarkılarda ve kültürün diğer öğelerinde oldukça yaygındır. Romantik ideoloji, çocuklar Disney'in filmlerini

izlemeye ve peri masallarını dinlemeye başladıklarından itibaren çok erken yaşlarda aldıkları eğitimin bir parçası haline gelir. Disney'in sonsuza kadar mutlu yaşadılar söylemi yetişkinlerin evlilik yeminlerinin bir parçası olarak hayatını sürdürmeye devam eder.

İdeoloji ve aşk kavramlarının yan yana gelmesi olasılık dışı gibi görünse de romantik aşkın on ikinci yüzyılda ortaya çıkan bir kavram olduğu ve bugüne kadar çeşitli evreler geçerek farklılaştığı göz önünde bulundurulduğunda, iki kavramın birlikte anılması anlam kazanmaktadır. İdeolojinin ortak sözlük anlamları; a) genellikle ekonomik ya da politik bir teorinin temelini oluşturan fikirlerin ve ideallerin bir sistemi oluşu ve b) insanların davranış şeklini etkileyen belirli bir grup tarafından düzenlenen bir dizi inanç<sup>27</sup> oluşu olarak verilmektedir. Romantik ideoloji Aharon Ben-Ze'ev ve Ruhama Goussinsky'nin tanımına göre (2008, s. 2) aşk ile ilgili bir tür kuram oluşturan bir düşünce ve idealler sistemidir. Aynı zamanda bir bireyin ve sıklıkla da bir toplumun bir dizi inanç niteliğidir. Diğer ideolojiler gibi romantik ideoloji de kapsamlı, uzlaşmaz ve gerçekliğe önem vermez olarak karakterize edilir. Romantik ideoloji diğer ideolojilerde olduğu gibi “mucizelere inanmazsanız, o zaman gerçekçi değilsiniz” ruhuyla en azından bazı inanlar için kendini gerçekleştiren kehanetler oluşturur. Diğer taraftan bazı araştırmacılar aşırı romantik inançların genellikle ilişkiler için gerçekçi olmayan standartlar oluşturma eğiliminde olduklarını belirtir. Diğer taraftan ise ilişkileri sürdürmek için belirli derecede romantizmin gerekli olduğunu savunur. Romantik ideolojinin ilkelerini benimseyenlerin daha yoğun sevgiyi yaşamaları ve daha kararlı olmaları olasıdır. Ancak, bu ideolojinin, romantik ilişkilerin istikrarı, memnuniyeti ve kalitesi ile ne ölçüde ilişkili olduğu tam olarak net değildir. Diğer ideolojilerde olduğu gibi, romantik ideoloji de inanan insanların yaşamında, özellikle mutluluklarını belirleyen merkezi bir rol oynar; insanlar âşık olduğunda diğer problemler önemsiz hale gelir. Pek çok kültür romantik aşkı kişisel tatmin ve mutlu bir yaşam için hayati önem taşıyan bir olgu olarak düşünmüştür. Bununla birlikte, romantik aşk, birçok hayal kırıklığı ve yeşertilememiş umutları içerdiği için insanların sefaletinde de önemli bir faktördür. Karşılıksız aşk nedeniyle intihar etmek olağan dışı bir hikâye değildir. Hatta gerçek aşkın mükemmel bir örneği olarak kabul edilir. Mutluluğumuzdaki merkezi yeri

---

<sup>27</sup> [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american\\_english/ideology?q=ideology](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/ideology?q=ideology)  
<https://www.britannica.com/topic/ideology-society>

ışığında bakılırsa aşk, çoğu zaman son derece idealize edilmiş terimler ile tarif edilmiştir.

Batılı sosyal bilimciler ve filozoflar tarafından Batı'nın romantik aşk idealinin öncelikle cinsel ilişkiye girmek için toplumsal olarak kabul edilebilir bir neden olarak hizmet ettiği varsayılmaktadır. Tarihçiler ve sosyologlar, yaklaşımları biraz daha geniş olmasına rağmen, benzer varsayımlar oluşturma eğilimindedirler. Romantik aşk, geleneksel toplumsal yaşam biçimlerinin parçalanmasından kaynaklı geliştirilen bölünemezciğe karşı bir denge sistemi olarak hizmet etmiştir (Lindholm, 2006, s. 9). Diğer bir deyişle, aşk gerekli görülen normları bir arada tutandır. Howard Gadlin'e göre (1977, s. 34) ise bugün anladığımız biçimdeki samimi aşk ilişkileri, on dokuzuncu yüzyılın ilk on yılları boyunca yaşamı iş ve ev arasındaki ayrılmış dünyalar arasında parçalanmış, bilinçli burjuva birey ile ortaya çıkmıştır ve bu nedenle bireycilik ve samimiyet, modernleşmenin Siyam ikizleridir. Bu teoriye göre, kişisel olmayan bir pazara katılarak yabancılaşmış modern bireyler, idealize edilmiş bir sevgilinin kollarında teselli ve anlam arayışındadırlar. Aşk, yeni sanayileşmiş toplumun ellerinden alınan aidiyet ve önem duygusunu kişilere sağlamaktadır ve sonuç olarak kapitalizm olmaksızın aşk olmamaktadır.

Çoğu teorisyen için romantik aşk, âşık olmanın merkezi olarak kabul edilen cinsel tutkunun, genç insanları uygunsuz ve tehlikeli bağlantılara sürükleyebilecek, yapılandırmış evlilikleri bozacak ve anlaşmazlığa yol açabilecek tehlikeli bir zorlama olarak tasvir edildiği modern öncesi Avrupa kültüründe gelişmiştir. Charles Lindom'a göre (1998, s. 17) bu tehditlerden korunmak adına çocuk evlilikleri, namus bekçileri, kurumsallaşmış fuhuş vb. gibi mekanizmalar, kurumsal grup kontrolünü üreme üzerinden erotik olarak baskılayarak ya da erotizmi evlilikten tamamen aynı bir noktaya yönlendirerek korumak için geliştirilmiştir. Pek çok tarihçiye göre, bir başka bireye yönelik yoğun bir erotik çekim, sevilenin idealize edilmesi ve yalnızca geleneksel toplumun sanayileşme ve yeni doğan kapitalizm sonucunda parçalanmaya başlamasıyla evliliğe bağlı hale getirilmiştir. Evlilik ile olan ilişkisinin yanı sıra, romantik idealleştirmenin saf erotik arzudan ayrılan başka ayırt edici özellikleri de vardır. Anthony Giddens'in belirttiği gibi (2014, s. 45) modern aşk türü “biricik” ve “sonsuz dek” nitelikleriyle ve sevgilinin aşkı tamamlayan mistik bir hissin kaynağı olduğu inancı ile eşsizdir. Daha önceki sosyal dünyalara ait tutkulu aşklarda baskın olan cinsel

arzunun üstesinden gelebilmek için romantik çekicilik ruhanileştirilmiş ve sahip olunan sevgi ile paylaşılan bir yaşamın daha geniş anlatı yapısına entegre edilmiştir. Giddens, modern toplumu birbirine bağlamak için romantik idealleşmenin gerekli olduğuna inanmaz. Daha ziyade, romantik aşkın idealleştirici, gerçekçi olmayan yönleri nedeniyle dehşete kapılır ve bu durumu insanları yıkıcı fantezi ilişkilerine sokan, kişisel özgürlük ve cinsel çeşitliliğin ciddi bir şekilde incelenmesini engelleyen bir sanrı olarak görür.

Aşk hakkında yapılan yüzlerce araştırmanın çoğu Charles Lindom'a göre (1998, s. 40) temellerini Rubin'in *The measurement of Romantic Love* (1970) makalesine dayandırmıştır. Rubin Amerikan egemen ideolojisinin "yalnızca bir çeşit gerçek aşk vardır" ideolojisini kabul ederek romantik aşkı bu varsayımdan yola çıkarak ölçmeye çalışmıştır. Yalnızca bir çeşit gerçek aşk vardır ideolojisinin, bu kültürdeki insanlara verdiği öğüt "herkesin bildiği" ve konuşulmaya gerek dahi olmayan "sağduyu" dan başka bir şey değildir. İnsanların âşık olmak ya da sevmek için kullandıkları sözcükler kanıksanan ideolojinin sözleridir. Ancak yapılan diğer çalışmalar ile ortaya çıkan tek bir gerçek aşk olmadığının aşk ve seks çeşitliliği ile kanıtlanmaya başlaması da tek bir gerçek aşk vardır inancında olduğu gibi kültürel değişikliklerden geçerek baskın ideolojilere dönüşür. Yalnız bazen değişiklikler din reformu ya da siyasetteki Bolşevik Devrimi kadar devrimcidir. Kinsey'in yazdığı *Kinsey Report*<sup>28</sup>un bir cinsel devrime neden olması (Hotchner 1978: 350), 1940'ların sonu ve 1950'lerin başlarında kadın ve erkek cinselliği üzerine açıkça konuşulmaya başlanmasının yanı sıra eşcinselliği de halk arasında konuşulan bir cinsel çeşitlilik olarak yaygınlaştırması nedeniyledir. Modern cinselliğin çarpıcı etkileri arasında cinsel yolla bulaşan hastalıkların tedavisi için teknolojiideki ve modern ilaçlardaki değişiklikler, feminist hareket ve eşcinsel özgürleşme vardır. Stephen O. Murray'in eseri *American Gay* (1996) özellikle "eşcinsel ideolojisini" "egemen kültür" ün cinsiyetlerinden ayırır (s. 174). Din veya siyaset alanındaki derin değişiklikler, politik veya dini bir ideolojiyi seçmede büyük zorluklar yaratsa da tek bir doğru olduğu yönündeki inancın çeşitli girdilerle kırılması, çatlak seslerin meydana gelmesine olanak sağlamaktadır.

İdeoloji, değişim zamanlarında özellikle önemlidir. Sanayi Devrimi, Romantizm çağı ile el ele yürümüş ama aynı zamanda siyasetin (ütopyacılık, sosyalizm, faşizm)

---

<sup>28</sup> Kinsey'in raporunun yayınlanması ilk kez seks hakkında açık sözlü konuşmanın yalnızca kilise ve psikanalist alanlarında olmadığı, bu alanı şimdi herkesin yönetebileceği anlamına gelmiştir.

yanı sıra ekonomi, din, eğitim ve bilim gibi yeni ideolojiler de üretmiştir. Birçok insan Lee'ye göre (1989, s. 46) içindeki yaşadıkları çağı Büyük Buhran döneminde yaşanan krize benzeterek, aşk ve evlilik hayatlarının aynı kriz döneminden geçtiğini düşünmektedir. Cinsel ideolojide de benzer bir krizle karşı karşıya kalınmıştır. Bu gibi zamanlarda çoğu insan seks ve aşk ile ilgili rekabetçi ideolojik sistemleri anlamak adına kendileri yormaz ya da endişe duymazlar. Tek istedikleri ne yapacaklarını bilmektir. Bu nedenle de ideolojinin yönlendirmelerine ihtiyaç duyarlar. Bir ideoloji yalnızca bir dizi fikirden ibaret değildir; aynı zamanda bilimde ya da sanatta bulunmayan ikna edici bir unsuru da içerebilir. Bu fikir dizisine bağlılık kolaydır çünkü bu fikirlerin insanların menfaatine olduğu düşünülmektedir. Bir ideoloji her zaman ahlakla ilgili bir hikâyeyi içerir (Feuer 1975, s. 5, Plamenatz 1970, s. 76). Bu hikâyeyi sıradan yaşamın makul bir açıklaması olarak "satmak" için güçlü sosyal kurumlar harekete geçer. İnsanlar bu hikâyeye "inanmaya" teşvik edilir, bu hikâyeden uzaklaşmak cesaret kırıcıdır ve cezalar içerir (Sinfield, 1992, s.33). Bir ideolojiyi kucaklamak, hikâyenin Mesih'in dirilişi mi Tristian ve Isault'un büyülü maceraları mı olduğuna bakmaksızın fantastik hikâyede yer alan yaşamla ilgili gerçeği olduğu gibi kabullenmektir. Feuer (1975, s. 97) bir ideoloji geliştikçe, bazı efsanevi fikirlerin "kutsallaştığını" ileri sürer. Her yeni inanan, efsanevi fikirlerden kutsal bir gerçeğe doğru ideolojik bir sıçrama yapar. Bu kutsal gerçeğe doğru yapılan ideolojik sıçrama özellikle insanların dünya görüşlerini etkilemede kilit rol oynayan sanatın alanında yaygındır.

Romantik aşkın edebiyat alanında olduğu kadar sinema alanında da boy göstermesi ve çeşitli yapıların himayesinde belirli bir çerçeve içerisinde sunulması insanların oldukça hassas ve kırılgan oldukları aşk konusunda standart görüşlere sahip olunmasını kolaylaştırmıştır. Diğer taraftan aşkın biricikliğinin sorgulanmaya başlanması ve aşkın egemen muhafazakâr ideolojilerin çizdikleri çizgilerden çıkarak farklı şekillerde görünür olmaya başlaması da romantik aşk konusunun bugün üzerinde daha fazla durulan bir araştırma konusu haline gelmesine yardımcı olmuştur. Michael Ryan ve Douglas Kellner için (2016, s. 219-220) romantik aşk, oldukça sınırlı heteroseksüel olanakları kutsayan geleneksel bir temsil biçimidir; erkek iktidar fantezilerini canlandırdığı ve ataerkil ailenin bir normatif sosyoseksüel ideal ve kurum olarak konumlandırılmasını meşrulaştırdığı ölçüde muhafazakârdır. Romantik aşkın ideal, problemsiz, her zaman başarılı bir model olduğunun reddedilmesi, dönem

boyunca muhafazakâr kurumların eleştirisinin bir etkisi olarak görülmelidir. 1971’de ilk dört filmin üçünün romantik melodram olması ve romantizmin zirveye tırmanmasının ardından takip eden yıllardaki filmlerde geleneksel romantik aşk modelinin gözden düşmeye başlaması üzerinde durulması önem arz eden bir konudur. Romantizmin çöküşünü ve aşkın para için satılmasını konu edinen *Shampoo* (1975, Hal Ashby) filmi erkek kinizminin görünürlüğünü arttırmıştır. Erkek kinizmine karşı eğilim 1973’lü yıllara gelindiğinde öyle artmıştır ki David Denby (1978, s. 168) “romantik aşkın filmlerimizde artık öldüğünü” belirtmiştir. Bu görünürde düşüşe geçmiş romantik aşk teması, aslında Amerika Birleşik Devletleri’nde toplumda meydana gelen değişimlerden kaynaklanmaktadır. Doğum kontrolünün yaygınlaşması, geleneksel baskıların zayıflaması, cinsellik ve evlilik birlikteliğinin zorunluluğunu ortadan kaldırmakta ve evlenmeksizin istenen şekilde yaşanacak bir hayatı mümkün kılmaktadır. Feminizm de daha fazla kadına ulaşarak, kadınların tek başlarına da hayatlar kurup yollara düşebileceklerini, kendi hikâyelerini yazabileceklerini göstermekte ve kadınları erkeklere daha az bağılı hale getirmektedir. Bu gelişmelerin tümü, pasif kadın aktif erkek odaklı romantik aşk modelinin yara almasıyla sonuçlanmaktadır. Medya ve filmler tarafından desteklenen kişisel romantik mutlulukların temsilleri ile özellikle *Who’s Afraid of Virginia Woolf?* (1966, Mike Nichols) gibi 1960’ların sonlarındaki filmler ortaya çıkan kişiler arası şiddet, başarısız evlilikler ve yabancılaşma gerçeklerini gözler önüne sermiş ve izleyici romantik ideoloji ve aşkın yeni temsili arasında meydana gelen farktan şüphe duymaya başlamıştır. Woody Allen’in yetmişli yılların ortalarındaki filmleri, cinsel arzuların ahlaksızlığını ve kurallara karşı gelerek boyun eğmeyişlerini anlatmakla meşhurdur. Allen’in anlatısı, yaşamın diziselliğini ve olumsuzluğunu gösteren süreksiz yer değiştirmelerden oluşmaktadır. Muhafazakâr anlatıları karakterize eden ve ortaya çıkan sorunları çözmek adına verili sonuçlar bu filmlerde yoktur ve sonuç olarak filmin retoriğinin ortaya çıkardığı dünya daha açık uçludur ve tartışmaya açıktır (Ryan ve Kellner, 2016, s. 221-222). Allen örneğinden de anlaşılacağı gibi, dönemin bakış açısı ideolojik olarak filmlere yansiyarak örtük ya da örtük olmayan anlamlar yaratmaktadır.

Romans temasını merkezine alan romantik komedi türünde de 70’ler ile birlikte çözümler başlamıştır. Leger Grindon’un on madde ile özetlediği romantik komedi filmlerinde gözlenen ortak noktalar değişen kültürel iklim ve ideolojik yapılanmalar

nedeniyle farklılaşmaya başlamıştır. Grindon’a göre (2011, s. 11) romantik komediler genellikle taraflardan bir tanesinin aşk acısı içinde kıvrınması ya da aşktan mustarip olması ile başlar, sonuç olarak ise aşka karşı şüphecilik oluşmuştur. İkinci adımda potansiyel âşıklar bir şekilde birbirleriyle karşılaşır ve kıvılcımlar havada uçuşmaya başlar. Çift parkta yürürken, sahilde oynasırken ya da mum ışığında yemek yerken birbirlerine olan ilgilerini beyan ederler. Filmin standart sekansı bir ilk öpücükle ya da sevginin beyanı ile bitebilir. Diğer adımda çiftin muhtemel birliği öyküye dinamizm katan merkezi çatışma tarafınca sabote edilir. Engeli aşmaya çalışırken çift onları olağan çevreleri dışına çıkaran ve rutin algılarını değiştiren özel bir yere gider. Burada onları birlikteliğe hazırlayan bir değişim sürecinden geçerler. Filmin ortasında âşıklar arasında gelişen bağ başka problemlere yol açar. Bir sonraki adımda kahraman alternatif bir arayış ya da romantizm arasında seçim yapmak zorunda bırakılır. Yapılan seçim çifti tehlikeye atarak yanlış ve felaket olanın seçildiğini kanıtlar. Flört dönemi bir tezahür anı ile sonuçlanarak çiftin bir öğrenme sürecine girmesine yardımcı olur. Olayın iç yüzünü kavrama, çözüme götüren kişisel bir fedakârlık ister. Son adımda ise, çift yeniden bir araya gelir ya da bazı durumlarda ayrılır ancak romantizm deneyimleri gelecek için oldukça önemli bir ders içerir. Bir düğün, bayram ya da kutlama ile film sona erer. Bu on maddeye Deleyto (1998, s. 12) yalnız kahraman, huzursuz çift, nostalji, cinsiyet rollerinin değişmesinin belirsizliği ve eşcinselliğin artan görünürlüğü dahil olmak üzere çağdaş romantik komedilerin çözümlenmesinde kullanılan beş ortak maddeyi de dahil eder. Bütünsel olarak düşünüldüğünde sunulan model öykü yapısı açısından muazzam bir esnekliğe izin verirken aynı zamanda bir romantik komedi hikâye örgüsünün taslağını gösterecek kadar da geniştir.

Rick Altman (1999, s. 331) tek bir filmin tüm miti tek seferde sunamasa da genelleyici çeşitlemeler ile kültürel çatışmalara aracılık eden tek tutarlı bir anlatı yapısı ile bir mit yaratabileceğini belirtmektedir. Herhangi bir filmin bu anlatı modelinden yola çıkarak seçimler, değişiklikler ve eklemeler yapabileceğini ancak yine de türün kurallarına uygun davranarak çalışacağını da altını çizmektedir. Ancak 1967’den 1976’ya dek on yıl boyunca romantik komedi karşı kültürün iklimi ve 1960’lı yılların toplumsal cinsiyet ilişkilerindeki değişim nedeniyle yön değiştirmiştir. Liberalleşme ve tür arasındaki ilişkinin anlaşılması 1970’lerin hâkim türü olan romantik komedi karşısına Frant Kuritnik’in “gergin romans” (*nervous romance*) (1990) olarak

tanımladığı içeriğe sahip filmleri koymuştur. Bu dönem yaygın olarak Woody Allen'ın biten evlilikler ve seri tekeşliliklerin yeni bir mizah ve erotik gerginlik kaynağı olarak verildiği ve şehirli sofistike hayatın konu edildiği romantik komediler üzerinden örneklendirilmiştir. Tamar Jeffers McDonald (2007, a. 157-158) 1967'den 1980'lerin ortalarına kadar “radikal romantik komedi” olarak adlandırdığı uzun dönemi içeren daha geniş bir perspektiften bu dönüşüm üzerine görüş bildirmiştir. David Shumway (2003, s. 157-158) Woody Allen'ın filmlerini “ilişki öyküleri” olarak tanımlamıştır. İsmi geçen kuramcılar *Annie Hall* filminin önemi üzerinde uzlaşıırken, 1970'lerin sonlarına doğru post- klasik Hollywood romantik komedisinin rüştünü ispatladığı üzerine de fikir birliğine varmışlardır.

“Gergin romans”, toplumsal cinsiyet rolleri, cinsellik ve evlilik konusundaki tutumların değişmesi, özellikle de kadınların giderek artan bağımsızlıklarına tepki olarak erkeklerin yaşadığı karışıklığın ardından, aşk ve birliktelik kurumunu çevreleyen belirsizliği resmetmektedir. Frank Krutnik'in (1990, s. 63) de belirttiği gibi “gergin romans” modern dünyaya karşı bit tür siper olarak görülen heteroseksüel çiftin istikrarına olan inancın geri iadesi adına duyulan özlemi belirtir ancak inanç nadiren ilk haline geri döner. Gergin romans, 1968'den sonra sansürün gevşetilmesiyle ortaya çıkan küfür, kadınların özgürlüğüne dair güncel referanslar ve seks hakkındaki konuşmaları içeren Frank dilinin de yaygınlaşmasından faydalanır. “Tek gerçek aşk” ın duygusal idealinin anlamı farklılaşmaya başlar. Bir ömür boyunca yaşanacak bir dizi arkadaşlıklar “sonsuz dek mutlu yaşamının” yerini alır. Boşanma ve biten ilişkilerin yaygınlaşması, gergin romans filmlerini eski sevgililer ile doldurur (Grindon, 2011, s. 56). Her yeni romantizmde umut olsa da sevginin gücü üzerinde kuşkuculuk döngüsü kol gezer. David Shumway (2003, s. 157-158) geleneksel romantizm ve ilişki söylemleri arasında önemli bir ayrım yaratmaktadır. Romantizm birliktelik ile son bulan tutkulu bir dönemi içeriyor olsa da ilişki hikâyeleri evlilikte aşınan bir inancın ardından geliştirilmiş bir yakınlık uyarlamasını resmetmektedir. Seks, romantizmin aktif bir parçasıdır ancak son tahvilde söz verilen ödül olmaktan çok gerilimin ana kaynağıdır. İlişki hikâyelerinde ebeveynler veya rakipler gibi romantizmin dışsal engelleri sıklıkla içselleştirilir ve nevroz sıklıkla ikincil karakterlerden birincil çiftte doğru hareket eder. Seks, birliğin onaylanmasından ziyade, kişinin kimliğini geliştirme arayışının bir parçası olan, kendini keşfetme aracı haline gelir. Süreçte erkekler, ilişkilere ihtiyaç

duyduklarını ancak bu konuda kusurlu olduklarını öğrenirler; kadınlar daha büyük bir bağımsızlık duygusu kazanırlar. Çiftler, kalıcılığına olan inançlarını yitirdikleri için birlikteliklerini çantada keklik görmezler (Grindon, 2011, s. 67). Duygusal ikilem arzuyu tehlikeye düşürür.

Kadın hareketi ve değişen cinsiyet rolleri, geleneksel değerleri ve özellikle erkeklerin kendilerine olan güvenlerini zayıflatmıştır. 50’li yıllarda kadınlar evlenmek isterken ve erkekler bu isteklere karşı direnirken, gergin romans filmlerinde erkekler evliliklerinde duygusal istikrar ararken bu kez kadınlar bu isteğe karşı direnen ve özgürlüklerine sahip çıkanlar olmaktadır. Eski moda romantizmin geleneksel değerleri bazı nostaljik hareketler ile uyandırılmaya çalışılsa da bu hareketler artık modası geçmiş fanteziler olarak kabul edilir. Post-klasik romantik komediler yeni bir ses bulmuş ve Amerikan kültüründe cinsel yaşamın dönüşümünü tasvir edebilmeyi öğrenmiştir ancak stüdyo döneminde çekilen romantik komedilerdeki masumluğa bir daha asla dönememiştir. Filmlerde döneme yayılan aşk konusundaki kuşkuculuk, mizahı ve iyimserliği uzun süre tehdit etmiştir. Mutlu son sonsuza kadar var olacağı düşünülen tahtından indirilmiş ve aşk zaferinin garantisi kadın ve erkekler arasında bitmek bilmeyen mücadeleler tarafından saf dışı bırakılmıştır (Grindon, 2011, s. 58). Bununla birlikte, gergin romansın sınırlamaları, bir sonraki dönemde gelecek olan tepkiyi de başlatmıştır.

Ryan ve Kellner’in de belirttiği gibi (2016, s. 225) politik istikrar arayışı aynı zamanda temsilde de istikrarı şart koştuğundan 1980’den sonra her şeyin yerine oturmasıyla birlikte romantik aşk filmleri yeniden canlanmaya yüz tutmuştur. Psikolojik istikrar “açıkça temsil edebilme, var olmayan şeyin imgesini içselleştirebilme ve böylelikle kayıp duygusunu, güvensizliği ve ayrılığı kaygıya kapılmaksızın kabul edebilme yeteneğine dayanır”. Muhafazakârlığın meydana gelen oluşum ve değişimleri kabul edebilme yetisinden yoksun oluşu, politik istikrarsızlık yaratır ve bu nedenle “yeniden canlanan erkek merkezli romantik aşk ideolojisini tanıdık, türsel ve geleneksel temsil biçimlerini benimsemesi (Ryan ve Kellner, 2016, s. 226) oldukça beklenen bir durumdur. Filmlerde flört yerine tekrar ilişkiler üzerine vurgu yapılmaya başlanır ve iyimser, mutlu son yenilenmiş haliyle tekrar ağırlığını hissettirmeye başlar. Neale (1992, s. 294) bu tersine çevrilmeye “yeni romantizm” derken, Jeffers McDonald (2007, s. 86) “neo-geleneksel romantik komedi” tanımını uygun görür. Grindon’a göre (2011,

s. 59) ise bu yeni döngüyü tanımlayacak en kesin açıklama romantizmin yeniden doğrulanmasıdır. *Annie Hall* ile *When Harry Met Sally* (1989, Rob Reiner) filmleri arasındaki zıtlık, bu değişimin bir göstergesidir. Krutnik (1998, s. 103) iki filmin de muazzam benzerlik gösterdiğine dikkat çekerken yine de ilk filmin hüznü bir yabancılaşma ve ayrılma ile sonlanırken, ikincisinin “sonsuz kadar mutlu yaşayacaklarının” doğrulanması ile sona erdiğinin altını çizerek. “It Had to Be You” şarkısı, Harry’nin Sally’e olan sevgisini kesin bir şekilde vurgulamaktadır. Mutlu bir şekilde evlenen yaşlı çiftlerin, film boyunca aralıklı olarak ortaya çıkan ve ilişkilerine dair bilinçli ifadeleri, seyirciyi sevgililerin birlikteliğine hazırlayarak geleceklerini garanti eder. *When Harry Met Sally* filmi aşkın mutlu kalıcı bir evliliğe giden yol olabileceğine dair yeni bir inanış yaratarak gergin romansın ortaya attığı şüphecilik yerini alır.

Dönemin filmlerindeki temsillerin geleceği yeniden kurmaları pek beklenmez, onun yerine geçmişi geri çağırırlar. Böyle olması olağandır çünkü romantik aşkın kendisi bir geriye dönüş ifadesidir; güvensizliği bertaraf edip kaybedilmiş olanı- hem dünyada hem de temsil düzeyindeki nesne istikrarı ve sürekliliği, -yerine koyan bir kaynaşmadır” (Ryan ve Kellner, 2011, s. 226). Amerika Birleşik Devletleri’nde umulduğu üzere muhafazakâr kesimin tekrar yükselişi erkek egemenliğin ve narsistik romantik biçimlerinin yeniden gündeme gelmesiyle aynı döneme denk düşer. 1980’lerde Ronald Reagan ve Margaret Thatcher’ın politik yükselişi, 1960’ların ve 1970’lerin kargaşasına karşı tepkisini dile getirmektedir. Soğuk Savaş’ın 1989’da sona ermesi ve Sovyetler Birliği’nin düşüşü muhafazakâr eğilimin altını çizmiştir. AIDS’in baş göstermesi de cinsel ilişkiler için yapılan bir uyarı niteliği taşımıştır. Dönemin romantik aşk filmlerinin eğiliminin “egemen ideolojik eğilim” olarak tanımlayan Neale, bu filmlerin kadın bağımsızlığı tehdidine karşı koymak ve kadınları geleneksel kadın rollerine doğru yöneltmek olduğunu iddia etmektedir. Neale’a göre bu döngünün dört özelliği vardır. İlk olarak, gergin romansı yaşayan çifti karakterize eden dış merkezlikler ya da nevrozlar ortadan kalkmıştır ya da nevroz ortaya çıkarsa romantizmin bir sonucu olarak iyileşir. İkinci olarak, eski moda romantik değerler, *When Harry Met Sally* veya *Moonstruck*’da (1987, Norman Jewison) klasik aşk şarkılarının kullanımı ile *Roxanne*’de (1987, Fred Schepisi) şiirsel konuşmalar ile (1987) ya da *Pretty Woman*’da (1990, Garry Marshall) kadının kurtarılması üzerinden verilen bir dizi yanılsama ile

onaylanır. Sonuç olarak “gerçek aşk” doğrulanır ve bu filmler sıklıkla evlilik teklifleri ya da evliliğin kendisini içerir. Üçüncü olarak, çiftler “sapkınlık ve uygunluk dengesi içerisinde” uygunluğa doğru hareket ederler. Son olarak ise Neale’a göre (2000, s. 294-298) filmdeki bu taktik içeren manevralar çifti ve özellikler kadını ideolojik olarak geleneksel bir duruş sergilemeye doğru yönlendirir. Ryan ve Kellner’e göre (2016, s. 227) de neo-romans filmlerin birçoğu güçlü kadınları canlandırarak yeni feminizmin yanındalarmış gibi davranmışlardır. Ancak kadınlığa ilişkin geleneksel modelleri yeniden canlandırarak feminizmin ataerkil iktidarını yeniden yorumlayışlarını engellemek adına da doğru girişimlerde bulunurlar. Bu girişimlere rağmen, 1990’ların sonuna doğru romantizmin yeniden doğrulanması da etkisini yitirmeye başlamıştır.

İlişkiler ve aşk hakkındaki belirsizlik ve kafa karışıklığı egemen bir eğilim haline gelmiş ve 1997’de belirgin hale gelmeye başlayan yeni döngü kararsızlık ve grotesk arasında sıkışmıştır. Çağdaş romantik komedilerdeki grotesk unsur, Paul tarafından *animal comedy*<sup>29</sup> olarak tanımlanan eski bir eğilimden beslenmektedir. *Animal comedy*, 1980’lerin başlarındaki Hollywood mizahını tekrar gün yüzüne çıkarsa da 90’ların sonlarında *animal comedy* nin grotesk unsurları, abartılı hareketler içeren mizahı, cinselliğe odaklanması, kaba fiziksel şakaları ve denetimsiz bayağılık ve kaballığı romantik komedilerle bütünleşmiştir. Örneğin *There’s Something About Mary* (1998, Bobby Farrelly, Peter Farrelly) filmi mastürbasyon, iğdiş edilme, röntgencilik ve sapkın fetiş nesnelerinde romantizmi ve mizahı aramıştır (Grindon, 2011, s. 62). Bu dönemin diğer özelliği olan kararsızlık, özellikle çağdaş romantik filmlerde sanat komedisi ve gününü gün eden- köle gibi çalışan arasında gelişen ikilikler üzerinden verilmiştir. *Shakespeare in Love* (1998), *An Ideal Husband* (1999), *Pride and Prejudice* gibi dönem filmlerini (2005), *Sense and Sensibility* (1995) ve *Much Ado About Nothing* (1993) gibi filmler izlemiştir. Shakespeare, Austen ve Wilde’ın bu uyarlamaları, geleneksel romantizmi canlandırmış ancak romantik değerleri uzak bir geçmişe yerleştirerek çağdaş alışkanlıklar ile bağdaşmayan geçmiş zaman ile ilişki kurmuştur. Sonuç olarak, iki farklı dönem tasvir edilen tutkuya karşı bir belirsizliği ifade etmektedir. David Bordwell’e göre (1979, s. 105) “sanat” filminin en ayırt edici özelliklerinden birisi belirsizliktir. Romantik komedilerde belirsizlik oluştuğu zaman,

---

<sup>29</sup> Karakterlerin çoğunlukla cinsel arzuları üzerinden tanımlandığı, belli davranışlarından ötürü yabancılaşmış, bireyden çok belli gruplara odaklanan, zafer odaklı, kadınları aşağılayıcı elementler içeren komedi tarzı.

bu belirsizlik ya sevilene karşı ya da romantizmin belirsiz sonucuna karşı ikircikli duygular uyandırır. Örneğin *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004, Michel Gondry) filminde öz bilince sahip üslup belirsizlik duygusuna eklenir (Grindon, 2011, s. 64). Parçalı anlatı, zaman ve mekân boyunca sevgililerin bölünmüş duygularını, özlem ve acımasızlık arasında kalışlarını yansıtır.

Hollywood tür filmleri pazarlama hedefleri için kitleleri çekmek adına endüstri tarafından farklı sekmenlere ayrılmış ve türlerin hepsi farklı ideolojileri beslemek için kullanılmıştır. Geleneksel romantik komedi türü oldukça güçlü ideolojiler içermektedir ve üzerinde durduğu gerçek aşkı bulma ve evlenmenin önemi gibi en temel söylemleri romantik ideoloji başlığı altında incelenebilecek kavramların başında gelmektedir. McDonald'ın (2007, s. 98) da belirttiği gibi romantik türdeki filmlerin temel ideolojisi çiftin önemidir. Sinemanın ilk yıllarından beri ağırlıklı olarak gerçek aşkı bulmanın peşinden koşan romantik aşk ideolojisinin en temel noktası, aşkın ideal ve son derece tatmin edici bir hayatın anahtarı olduğu düşüncesidir. Daha önce bahsedilen eşcinsellik, ırk eşitliği ve toplumsal cinsiyet rollerindeki modernleşmenin kabulü gibi büyük toplumsal değişimler tür üzerinde oldukça önemli etkiler bıraksa da McDowell'in belirttiği gibi (2009, s. 56) tür, aşk ve cinsel hayatın sosyal ve kültürel anlayışlarına uyum sağlamayı başardığı için başarılı olmaya devam etmiştir. Yazar Tamer Jeffer McDonalds'ın *Romantic Comedy: Boy Meets Girl Genre* (2007) adlı kitabında, 1930'lu yılların başından itibaren film türündeki değişimleri inceleyerek bu filmlere sosyal bağlamda oldukça derin ve ilginç bakış açıları getirmiştir. McDonald, yirminci yüzyılın sonlarında ve yirmi birinci yüzyılda filmin çekildiği ortamdan ziyade, popüler kültür ve tüketim ürünlerine daha fazla odaklanıldığının altını çizmektedir. Modern zaman romantik komedilerine odaklanan McDonald (2007, s. 67) “post-feminist”, “bromance<sup>30</sup>” ve “hommcom<sup>31</sup>” tarzı filmleri incelemiştir. Post-feminist filmlere örnek olarak *The Women*” (2010) ve *Sex and the City*” yi (2008) veren McDonald, bu filmlerin kişisel başarılarına rağmen sevgi ve romantizmi arayan özellikle güçlü, kariyer odaklı başarılı kadınların “tam” hissetmek için aşka ihtiyaçları olduğunu düşündürdüğünü belirtmektedir.

---

<sup>30</sup> İki veya daha fazla erkek arasında yakın ama cinsel olmayan bir ilişkidir. Sıradan arkadaşlığın ötesine geçecek eş-sosyal ilişki kurulan bir bağlanma ilişkisidir.

<sup>31</sup> *Bromance* terimi ile birbirini yerine de kullanılan, erkek arkadaşlık anılarının kronolojik olarak verildiği romantik komedi türü.

Romantik filmlerin temel ideolojileri değerlendirildiğinde tarihsel ve sosyal olayların Batı toplumundaki standartları ve normları etkisi altına aldığı ve bu nedenle türlerin içindeki filmlerin oluşumunu etkilediği için on yıllar boyunca bazı değişiklikler geçirdiği açıktır. Bu tarihsel bilginin ışığında türlerin genel özelliği olan hayatın bilinen yönleri ve günlük hayatın standart kurallarını konu edinmiş türler dışında kalan, birinci amacı gerçek dünyanın kısıtlamalarından kurtulma kararlığı olan türlere bakıldığında ise birkaç özel tür olduğu görülmektedir. Bilimkurgu burada devreye girer. Bilimkurgu filmlerinde keşfetmek için sonsuz olasılık, iyi ve kötü, engin ve çok çeşitli bir evren vardır. Bilimkurgu insanlığın merak ettiği birçok şeyin alegorik temsiline yerini almaktadır. İnsanlar gelecekte neler olacağını, toplumun nasıl evrileceğini, kendilerinde ne gibi değişiklikler olacağını, yeni makineleri, keşifleri, uzayı, yaşam bilincinin değişen tanımını, son teknolojik buluşları, hayatın gizemini, ölümü ve aşkı merak etmektedirler. Keith M. Johnston'ın (2011, s. 7) da belirttiği gibi bilimkurgu her ne kadar ileri teknoloji, robotik gelişmeler, uzay araştırmaları veya zamanda yolculuk gibi konulara dayanan hikâyeler üzerine yoğunlaşıyor gibi görünse de romantik aşk hikâyeleri bilimkurgu filmlerinin vazgeçilmezidir. Örneğin 2002 yılında gösterime giren *S1m0ne* (Andrew Niccol) filminin hikâyesi sanal bir aktris yaratan ileri teknoloji etrafında inşa edilmiştir ancak film daha çok romantizm ile ilintilidir. 2000'li yıllarda hayal edilenin dahi ötesinde meydana gelen teknolojik atılımlar ve toplumsal değişimlerle birlikte iki insan arasındaki romantik ilişki insan robot, android, siborg ve humanoid gibi yeni kavramlarla çeşitlenmeye başlamıştır. İnsan nedir sorusuna cevap aranırken, gelişen teknoloji ile yüzyıllardır yaşanan romantik ilişkilere ne olacak sorusu da gündeme gelmiştir. Romantik aşkın temsil edildiği filmlerde üzerinde durulan romantik ideoloji, romantik aşkı hikâyesinin merkezine koyan bilimkurgu filmlerinde de mevcuttur.

Bilimkurgu filmlerinin romantik ideoloji ile ilişkisinin incelenmesinden önce, üzerinde durulması gereken önemli bir soru da romantik aşk temasının neden özellikle 2010'lu yıllarda ana akım filmlerin merkezine oturtularak aşkı farklı yapılar üzerinden sorgulandığıdır. 1999 yılında Watchowski Kardeşlerin milenyuma bir kala seyirci karşısına çıkardıkları *Matrix* her ne kadar sistem eleştirisi ve insan-makine ikilimi üzerine bir film gibi görünse de merkezinde aşk ve aşkın nelere kadir olabileceği mesajı yatmaktadır. *Matrix*'le başlayan yeni bin yılda aşk konusu, merkezinde aşkın olduğu ve

türlü şekillerde sorgulandığı çeşitli bilimkurgu filmleriyle neredeyse yirmi yıldır aralıksız devam etmektedir. Aşk, ilk uzun metraj bilimkurgu filmi olarak tarihe geçen Fritz Lang'ın *Metropolis*'inden bu yana bilimkurgu filmlerinin ayrılmaz konusu olmuştur. Bilimkurgu türünün gizleyebilme yetisi, çoğu kez merkezine başka bir konu yerleştirerek aşkı dolaylı olarak hikâyesine eklemiş ve günümüze kadar çekilen yüzlerce bilimkurgu filminde var olmaya devam etmiştir. Ancak, 2010 yılından bu yana düzenli olarak romantik aşk temalı, romantik aşkı arayan, sorgulayan bilimkurgu filmleri çekilmesi, aşkın bilimkurgu filmleri ile görünürlüğünün artması ve düzenli olarak gelecekte yaşanacak/ yaşanabilecek aşkın üzerinde durulması, romantik ideolojinin yirmi birinci yüzyılda bilimkurgu filmlerinde nasıl işlediğinin de incelenmesi açısından önem arz etmektedir.

Aşk hem biyolojik hem de kültürel olarak günlük dile ve yaşantıya gömülüdür ve kendi evrenselliğinde bireysel mitlerin bir araya gelerek oluşturdukları bir mitin sürekli üretimi ile yönlendirilen ve sürdürülen kökleşmiş bir üst anlatıdır. Ancak Christmas'a göre (2013, s. 11) çağdaş dönem toplumu kurumsal düzeyde radikal bir şekilde dönüştüren bilim ve teknolojiadaki hızlı ilerleme nedeniyle mitolojilerden yoksundur. Eğer Alain Badiou'nun (2013, s. 7) iddia ettiği gibi insanlığın bilim, siyaset, sanat ve aşk olarak dört boyutu varsa, postmodernitede bu "koşulların" ilk üçü ile dördüncüsü arasında bir uçurum geliştiği söylenebilir. Tekno-bilimsel ve politik kültürlerin revizyona açık olmaları ve hızlı değişebilirlikleri kültür ve sanatın da hızla bu değişimlere ayak uydurmalarına uygun düşmüştür. Ancak aşk, kültür ve sanatın aksine ağır bir şekilde ilerlemiştir. Bilinen en eski romantik yazılardan olan milattan önce sekizinci yüzyıla tekabül eden Sümer gelini şiiri gibi romantik yazılar günümüzde hala hüküm sürerken, yönetim biçimleri, bilimsel teoremler ve ileri teknolojiler bile modası geçmiş görünebilmektedir. Dahası, Platon'dan bu yana aşk felsefesi tarihindeki eğilimler gözlemlendiğinde, iki bin yıllık dönem boyunca spiritüel aşk, saray aşkı, idealist Romantik demokratikleşme ve son olarak Giddens'in birlikte aşk (confluent love) (2014, s. 61) olarak tanımladığı günümüz aşkı olan dört paradigma değişiminden daha fazlası ortaya konmamıştır (Christmas, 2014, s. 4). Aşk dönemsel ideolojiler ile çeşitli farklılaşmalar geçirse de özünde barındırdığı düşünceler köklü değişimlere uğramamıştır. Diğer taraftan yirminci yüzyılın sonu ve yirmi birinci yüzyılın başlarında ortaya çıkan büyük değişimler insan ile birlikte insanın sahip olduğu özelliklerin de

sorgulanması gerekliliğini getirmiştir. Amerikan siyaset bilimcisi Francis Fukuyama (2003, s. 3-7) yaşadığı yirminci yüzyılın içinde gelecek yüzyıla ait sahip olduğu vizyonu insanlığı bekleyen post-insan dönemi ile açıklamıştır:

Yirminci yüzyılın ortalarında yetişen herhangi bir insan için gelecek ve geleceğin korkutucu olanakları George Orwell'ın ilk kez 1949 yılında yayınlanan Bin Dokuz Yüz Seksen Dört (Nineteen Eighty-Four) ve Aldous Huxley'in 1932 yılında yayınlanan Cesur Yeni Dünya (Brave New World) kitaplarında tanımlanmıştır. Bu iki kitap o sırada gerçekleşenlerden çok sonrasını öngörebilmişlerdir çünkü onlar önümüzdeki iki nesil boyunca ortaya çıkacak ve dünyayı şekillendirecek iki farklı teknolojiye odaklanmıştır.

Yirminci yüzyılın sonlarında başlayan insanın yeniden yapılanması süreci adı geçen kitaplarda öngörüldüğü şekilde dönüşmeye yirmi birinci yüzyılın ilk on yılında da olağan hızıyla devam etmiştir. Beden, tekno-bilimsel söylemde üzerinde ilk ve en çok durulan konu olurken, insanlığın insana atfettiği diğer özellikleri de yapı sökümüne uğramıştır. Birçok bilimkurgu anlatısı insan bedeninin sürekli olarak biyo-teknolojik müdahalelerle iyileştirilmeye tabi tutulduğunda, insanın ne kadar insan olarak kalacağı sorusunu üzerine yoğunlaşmıştır. İnsanın insan kalmaya devam etmesinin en önemli özelliklerinden sayılan sevgiyi ve aşkı sonuna kadar savunmaya çalışmasının bu istekten kaynaklanması olasıdır. Badiou (2013, s. 3) sevgiyi ve aşkı sanat, bilim ve siyaset gibi ek üç koşulun yanı sıra gerçekleri yaratma becerilerinde insanlık hakkında bilgi edinmemizi sağlayan en yüksek işlev olarak görmektedir. Bilimkurgu filmlerinin bugün aşk konusu üzerinde durmaları, teknolojik gelişmeler ile ortaya çıkan farklı ilişki türlerinin de varlığını incelemek ve binyıllardır ağırlıklı olarak insan-insan ve hatta kadın-erkek ilişkileri üzerinden yürüyen aşk kavramının hangi boyutlara taşınacağını tartışmaktır. Charles Lindholm'a göre (2006, s. 17) verili sınırlardan kaçmak için var olmaya devam etme arzusu, kutsal olanı arayan insanın en temel kaynağıdır. Bu dünyadaki kurtuluş deneyimini, düzensiz aralıklarla ve fantezi düzeyinde olsa bile sunan romantik aşk, bu özlenen kurtuluş deneyiminin sahip olduğu modern bir formdur. Romantik aşk, aşkınlığın idrakinin bir tepkisi olarak gerçeklik ve varoluşsal bağlılığın diğer biçimleri ile gergin süreçler içerisinde var olur. Ayrıca, aşkın hayata nasıl geçirileceğine dair var olan çeşitli yorumlar nedeni ile iç çelişkilerden mustarip de olabilir. Bu doğrultuda bilimkurgu filmlerinin insan nedir sorusundan ayrı olarak insanların var olmaya yüz tutmuş çeşitli oluşumlar ile ilişkiye girmeye başlamasını ve

romantik ilişkileri deneyimlemesini sorgulaması, politik olarak oldukça önemli bir yerde duran romantik aşkın gündeme gelmesine katkıda bulunduğunu söylenebilir.

Diğer taraftan bilimkurgu türü geleneksel olarak alternatif cinsellik ve cinsiyet modelleri sunarak bu fikirleri eleştirel bir şekilde ele almak için yararlı bir araç olarak kullanılmıştır. Belirli anlatı, görsel ve teknik stratejiler kullanarak tür, günümüzde tartışma ya da polemik yaratacak cinsellik ve cinsiyet çeşitliliği hakkında fikirler sunmakta ve bunları okuyucu ya da izleyicileri için gelecekte ve alışılmamış şekillerde kurgulamaktadır. Bu nedenle bilimkurgu filmleri yeni cinsiyet önerilerini alışılmadık erkeklik ve kadınlık örneklerini de içerecek şekilde sunmada ideal bir aday olmaktadır. İnsan-makine melezleri, “ötekiler” tarafından tehdit edilen kahramanlar, siber uzayda sıkışıp kalan android karakterler ve hepsinden öte “norm dışı” olarak kategorize edilebilecek görüntüler yeni cinsellik, ilişki ve cinsiyet önerilerini popülerleştirmek için kullanılmaktadır (Carrasco, Ordaz ve Lopez, 2015, s. 67-68). Bununla birlikte, gelecekte geçen olayların daima günümüze dayandığı ve bilimkurgunun da bugün gündemde polemik oluşturan olayları gelecek bir zamanda ve farklı içeriklerle kurguladığı göz önüne alındığında, bazı çağdaş Hollywood filmlerinin romantik aşk ve romantik ilişkiler ile bağıntılı olarak toplumsal cinsiyet kimliklerine beklenenin aksine yapıcı anlamda yaklaştığı da görülmektedir. Her ne kadar kadınlık ve erkeklik durumunun filmlerde nasıl pazarlanacağını belirleyen hegemonik söylem var olmaya devam etse de ideolojinin ve özellikle romantik ideolojinin desteklenmek yerine sorgulandığı durumlar da mevcuttur. Sohail Inayatullah'a göre (1990, s. 128-130) geleceğe yönelik araştırmaların eleştirel post-yapısal perspektifi alternatif tarihlerin günümüze meydan okuduğu fikrini vurgulamakta ve alternatif gelecek vaatleri, bu durumu dikkate değer kılmaktadır. Başka bir deyişle, bu yaklaşım, gerçek benlik ve kültürün geri kazanılmasıyla, “çeşitli baskıcı yapılar tarafından yanlış bir bilinçle susturulan alternatif geleceklerin geri kazanılması” ile ilgilidir. Alternatif geleceklerin sunulduğu filmler geleneksellik anlayışlarımıza meydan okuyan yeni biçimlenimlere fırsat sunabilir.

Bilimkurgu yüzyıllardır çoğu toplumu karakterize eden, erkeklerin kadınlardan ayrıcalıklı haklara sahip olduğu ikili muhalefet sistemini ihlal ederek geleneksel toplumsal cinsiyet özelliklerini kullanmıştır. “Öteki” nin görünürlüğüne oluşturabilmek için karşıtlık şarttır ancak bilimkurgudaki “bir” in tanımlanması için de oldukça

önemlidir. En çarpıcı muhalefet, tanıdık ve “öteki” arasındadır, diğer muhalefetler ise bir yabancı, bir siborg, bir mutant veya bir bilgisayardır. Pek çok eleştirmenin de kabul ettiği gibi, bu karşıtlıklar sıklıkla cinsiyete dayalıdır ve gerekli olan dramatik ve ideolojik gerginliğin çoğunu sağlar (King ve Krzywinska, 2000, s. 39). Bilimkurgu iki ucu keskin bir kılıç gibidir. Bir taraftan muhafazakâr ideolojinin görüşlerini sonuna kadar savunabilirken, diğer taraftan muhalif görüşleri de çeşitli sınırları ortadan kaldırmak adına kullanabilmektedir.

Yirmi birinci yüzyıl bilimkurgu filmleri yeni bin yıla aşk teması ile başlamışlardır. Savaşlar daha sıradan, uzaylı istilaları da beklenen bir durum olagelmıştır. Ancak şimdiden oldukça değişmeye başlayan insan alışkanlıkları ve sevmeye biçimleri, yakın gelecekte nereye doğru evrilecektir düşüncesi insanlığın oldukça merak ettiği bir konu haline gelmiştir. Gelecekte yaşanacak aşk çeşitliliğine karşı duyulan merak ve belki de korku diğer taraftan bugün yaşanan ve bilinen aşkın ikamesinin ne olacağına karşı duyulan merak ve korkudur. Gerçek, yaşayan, nefes alabilen bir canlının ne ile yer değiştireceği sorusu farklı şekillerde bilimkurgu filmlerinde cevaplanmaya çalışılmaktadır.

Teknoloji ve aşkın birleştiği yirmi birinci yüzyıl filmlerinde daha önce bahsi geçen toplumsal değişimlerin ve özellikle toplumsal cinsiyet kodlarının nasıl farklı şekillerde yapıcı ya da ideolojiyi yeniden üretici özellikleri olduğundan bahsedilmiştir. Neredeyse son yirmi yılın üzerine en çok konuşulan teknoloji ve aşk birlikteliğinin işlendiği film ve internet dizilerinde de yapıcı/dönüştürücü ya da yeniden üretici özellikler mevcuttur.

Yapay zekâ, insanlar arasındaki bağlantıya dair duyulan modern endişeler için mükemmel bir ses yansıtıcısıdır. Yirminci ve yirmi birinci yüzyıl filmleri, yakınlığın ve samimiyyetin satın alınabilecek bir şey olduğunu ve dünyanın yalnızlığını gösteren manzaralarla doludur. Bu filmlerin çoğunda, Fritz Lang’ın *Metropolis*’i gibi klasiklerden Alex Garland’ın *Ex Machina* gibi daha modern filmlerine kadar, yapay zekânın yaratıcıları ve tüketicileri erkek, yapay zekânın kendileri ise kadındır. Bu düşüncenin ataerkil dayanağı, *Stepford Wives* (2004) ve *Cherry 2000* (1987) gibi bilimkurgu filmlerinde uyumlu ve itaatkâr kadın robotların mükemmellik örneği ve her daim erkeklerin ellerinin altında oldukları erkek yaratıcıları tarafından idealize edilen dünyalara girdiğimizde keşfedilmiştir. Bu filmlerde karşılaştığımız kadın robotlar

yemek pişirebilen, temizlik yapabilen, her daim erkeklerin destekçisi, cinsel olarak isteklerine amade çok güzel kadınlardır. Bu seks robotları aynı zamanda *Weird Science* ve *Galaxina* gibi 80'lerin seksi çekiciliğinden, 90'lardaki öfkeli ve biraz daha sosyal bilinci yüksek komedilere, *Austen Powers*'ın iri göğüslü dişi robotlarından ve *Buffy the Vampire Slayer*'ın *buffy-bot* <sup>32</sup>una kadar uzanan espri anlayışının dayanak noktasını oluşturur. Toplumsal cinsiyet rollerinin “öteki” (*Buffy the Vampire Slayer* dizisinde erkek bir vampir) üzerinden dahi ataerkil normlar üzerinden ilerlemeye devam etmesi ideolojinin beslendiği en önemli kaynak olmaya devam etmektedir.

Bir internet serisi olarak bağımsız bölümler yayınlayan *Black Mirror* ise modern toplumun karanlık yönlerini, özellikle insanların teknoloji ile girdikleri ilişkiyi inceleyen hiciv dolu bir seridir. Her bağımsız bölüm, fütürist ancak inandırıcı, çekici ama aynı zamanda korkutucu bir dünyanın resmini sunar. İkinci sezonun ilk bölümü olan *Be Right Back*, telefon bağımlısı erkek arkadaşı Ash'in ani ölümünün ardından yas tutan Martha'nın hikâyesini anlatır. Martha, yaşayanlar ile ölüleri bir araya getiren deneysel bir hizmet ile tanışır. Çevrimiçi ortamda bulunan fotoğraf, video ve diğer verileri kullanarak sunulan hizmet, yaşayanlara ölen sevdikleriyle konuşma olanağı sunar. Sisteme ne kadar fazla bilgi girilirse, ölmüş sevilen kişinin hizmetin sağladığı versiyonu o kadar inandırıcı ve benzer olur. Sistem robotun ölen kişinin yazma alışkanlıklarını ve mizahı taklit ederek mesaj yazmasıyla başlar. Bir sonraki seviye, ölen kişinin ses kayıtlarının sisteme yüklenmesi sonucu sistemin o kişi olarak istenen kişiyi aramasıyla devam eder. Son evrede ise ölmüş kişinin klonlanmış haliyle karşılaşılır. En korkutucu tarafı ise ölen kişinin sevdiğinin acılarıyla kaplı olmasıdır. Burada düğüm noktası olan şey her şeyin veriden ibaret olmasıdır. Bu durumda, çevrimiçi olan hemen her şey, e-postalardan, evdeki videolara ve servisin merhum sevgilinin bir versiyonunu sunmasına kadar her şey tamamen bu verilere bağlıdır. Martha'nın hızlı bir şekilde fark ettiği gibi verilerin yardımıyla çizilen sevgili birebir aynı değildir. Kişiyi o kişi yapan küçük detaylar, nicele indirgenemeyecek özellikler gitmiştir. Kişisel tarihinizin hepsi internette olan şeylerdir. Ash'in ölmeden önce görüldüğü kısa süre boyunca sürekli telefonuyla ilgilenip Martha'dan uzak durduğu ve telefonun büyüüne kapıldığı açıktır. Martha bu durumdan hoşlanmaz ancak ironik olan tarafı, Ash'in telefonda geçirdiği zamanının öldükten sonra Martha'nın onunla konuşmasına izin veren görüşmeler

---

<sup>32</sup> *Buffy the Vampire Slayer* dizisinde vampir Spike'ın Buffy'e takıntılı bir şekilde âşık olduğu onunla birlikte olmadığı zaman özel olarak yaptırdığı seks oyuncakları Buffy replikası.

olmasıdır. Ancak Martha, ölümünden sonra Ash ile yeniden bağlantı kurma fırsatını yakaladıktan sonra, kendisi de teknolojinin cazibesini yaşayacaktır. Martha, teknolojinin imkânsızı mümkün kılma vaadine kapılmıştır. İnsanların teknolojinin vaadine kapılma özelliği zaman içinde tüm teknolojiler tarafından ele geçirilmiştir. Ancak, teknolojinin vaatleri tükenmez. Martha'da olduğu gibi, tam olarak sahip olmayı umduğu şeye sahip olamaz. Teknolojinin üzüntüsüne yardımcı olmasını bekler bir süreliğine işe yarasa da daha sonra işler kötüye gider. *Black Mirror* teknolojinin cazibesini farkındadır ancak teknolojinin karanlık tarafını da göstermek ister. Bu bölümde bu karanlık taraf ise Ash'in yeniden tasarlanmış şeklinin koca bir boşluk olmasıdır. Aşkın ölüme yenik düşmesi ve teknoloji hızla değişse de insanların henüz bu hıza ayak uyduracak duygusal ve fiziksel kapasitede olmadıkları mesajını veren bölüm, insanların bunu yine ancak başka bir bilinç seviyesinde başka bir boyutta yapabileceklerini söyleyen başka bir bölüme bağlanır.

*Black Mirror* serisinin en çok izlenen bölümlerinden olan üçüncü sezonun dördüncü ve Emmy ödüllü bölümü *San Junipero* serinin en umut vadeden ve aşkı bulan bölümü olarak tanımlanır. Üç sezon boyunca teknolojinin insanları ağına düşüren bir tuzak olduğunun da altını çizen seri, yeni teknolojilerin dünyayı değiştirmek için fırsat olduklarını ancak insanların da bu fırsatları kötüye kullanarak kötüleşebileceklerini de belirtir. Bir İngiliz yapımı olan seri, İngiliz televizyonu *Channel 4*' ten ayrılıp Amerikan yayın şirketi *Netflix*' e geçtiğinde yazılan ilk bölüm olan *San Junipero* nadiren mutlu sonla biten bir hikâyeyi konu alır. Serinin ilk Amerikan temalı hikâyesine sahip bölümü geleceğe dair bir umut ışığı gösterir. Başrollerini iki kadının paylaştığı hikâyede karakterler göründüklerinden daha fazlasıdır. Utangaç Yorkie ve büyüleyici ve gösterişli Kelly, deniz kenarında küçük bir Kaliforniya tatil kabininde 80'lerde bir kulüpte karşılaşır ve birbirlerine vururlar. Yalnızca sınırlı saatlerde kulüpte vakit geçirebilen kadınların aslında sanal bir gerçeklikte buluştukları öğrenilir. "Gerçek" dünyada yaşlı ve acılarla dolu yaşamlara sahip iki kadın ancak bu sanal gerçekliğe bağlı kalmayı kabul edip ölürlerse sonsuza kadar bir arada kalabileceklerdir. Yorkie, kulüpte bulamadığı sevgilisi Kelly'i ararken 80'lerden farklı dönemlere doğru yolculuk yapmaya başlar. *San Junipero*'yu benzersiz kılan şeylerden birisi de bu özelliğidir. Kelly ve Yorkie gerçek dünyada buluşmaya karar verdikten sonra, hemen hemen her şey kısa aralıklarla çözülür: *San Junipero*'nun nasıl bir simülasyon olduğu, Yorkie

ve Kelly'nin göründüklerinden oldukça yaşlı oldukları, yaşarken sisteme katılan insanlara gerçekte bağlarını kaybetmemeleri adına haftada yalnızca beş saatliğine sistemde kalmalarına izin veren gece yarısından önce kuralının nasıl çalıştığı ve *San Junipero*'da öldükten sonra kalmanın nasıl mümkün olduğu öğrenilir. İkisi de ölmek üzere olan kadınlardan Yorkie yirmi bir yaşında geçirdiği bir kaza nedeniyle komadır, Kelly'nin ise kocası ve kızı ölmüştür ve üç aylık ömrü kalmıştır. Gerçek hayatta kırk yıldır komada olan Yorkie her şeyden vazgeçip sunulan sanal gerçeklikte yaşamaya çoktan hazırdır. *San Junipero*'da yaşamak, seksen yaşına gelmiş bir kadını alıp gençlik yıllarına geri götürmek ve ona yeni bir hayat vermek demektir. Sadece geri dönüp hayatını tekrar yaşamak değil, geri dönüp hayatını farklı tavırlar ve farklı sosyal normlarla yaşamak demektir. *San Junipero*'da yaşamaya karar veren iki kadından birisi biseksüel diğeri ise lezbiyendir. Bölümün, karakterlerin cinsel yönelimlerini anlatımın çekirdeği haline getirmeksizin yansıtması ve yalnızca bu insanların kim olduğuna dair sıradan bir bilgi olarak kalması yapıcı ideolojik yaklaşımlardandır. Bir diğer noktası ise, 1980'li yıllarda birlikte olsalar dahi yasal olarak evlenemeyecek bu iki kadının, kendilerine sunulan yeni hayatta bunu gerçekleştirebilecekleri ve hayatlarını yeniden yaşama şansı yakaladıkları için ilk seferinde yapmadıklarını keşfedebilecekleri olmalarının güzelliğidir. Televizyon dizilerinde ya da filmlerde bir şekilde filmde ölümlerle ayrılan lezbiyen karakterler gibi öldürülmek yerine karakterlerin istedikleri hayatı yaşamayı seçebilme özgürlüğüne sahip olmaları da bir diğer yapıcı ideolojidir. Bölümün müziğinin ilginç bir şekilde *Heaven is a Place on Earth* (Cennet Yeryüzünde bir Yerdedir) olması garip bir şekilde ironi içerir. İki karakterin de zihinlerinin artık küçük birer veri çipinde saklandığı ve robotlar tarafından hareket ettirildikleri düşünüldüğünde dünya üzerindeki gerçekliğin soğukluğu gözler önüne serilir. Bölüm ise akıllarda kalan *San Junipero*'nun ölümden sonra gerçek bir bilince mi sahip olunduğu yoksa sadece gerçek bilincin bir simularkını mı sunduğu ya da her gün aynı simüle edilmiş ortamı deneyimliyor olmak gerçekten bir çeşit cennet midir sorularıdır.

*Black Mirror*'ın *Be Right Back* bölümüne benzer bir konusu olan 2017 yılında vizyona giren *Marjorie Prime* filminde ölen sevdiklerinin holografik olarak yeniden yaratılmasını sağlayan bir hizmet, bir kadının yaşlı eşinin daha genç versiyonuyla yüz yüze gelmesine izin verir. Filmde eski aşklar, hayaletler ve dokunulamayacak fantastik yanılsamalar olarak sunulur. Çözümlememiş duygusal ihtiyaçlar için bir ses yansıtıcı

olarak çalışan sistem, annesi için özlem duyan bir çocuğun ya da onunla karşılaşmadan önce ölen büyük annesi ile bağlantı kurma ümidi taşıyan bir torunun yardımına koşar. Gelecekte belirsiz bir tarihte müşterilerine sevdikleri kişileri istedikleri yaşta tekrar oluşturabilme şansı tanıyan hizmette tüm modeller, anekdotlardan bir araya getirilmiş arka planlarını doldurmak için günlük konuşmaları içeren yüksek miktarda programlama gerektirir. Marjorie, eşi Walter'ın tanıştıkları yaşında geri dönmesini seçmiştir ancak kötüleşen sağlığı geçmişe dair anılarının hologram Walter'dan daha iyi olmadığı gerçeğini de yansıtır. Marjorie'nin kızı Tess babasının tıpkısının hologramını görmekten rahatsız olurken eşi Jon programı üreten kendisiymiş gibi işi üstlenerek Walter'ı en detayına kadar anılarla besler. Aile yeni eski ziyaretçileriyle başa çıkmayı öğrendikçe, geçmişle ve gelecekle yüzleşmeye zorlanırlar. Çoğunlukla tek bir mekânda geçen film, bilimkurgu efektlerini kullanmaksızın insanların ilişkilerini ve hayatlarını nasıl kendi yanıltıcı gözlerinden ve kendi dünyalarında yaşadığına dair evrensel bir mesaj taşımaktadır. Film, bilinçli bir farkındalık olmaksızın, insanların geçmişi sürekli olarak yaşlandıkça yeniden yazdıklarını ve detayları kendi anlatılarına uygun olacak şekilde değiştirdiklerini gösterir. Marjorie'nin yüzü karışıklık, pişmanlık ve aşk ile boyalı bir tuval gibidir. Kendine özgü bir özgüven ve sempatik bir sıcaklığa sahip, hologramda yaşayan, daha fazla insan olmaya hevesli, bir çeşit dijital danışman olarak hareket eden Walter, Marjorie'ye kocasına duyduğu aşkı hatırlatır. Filmdeki karakterler sırayla birbirlerinin hologramlarını sipariş verirler. Önce Marjorie ölür ve kızı Tess annesinin hologramıyla geçmişe ait anılar hakkında konuşur. Daha sonra Tess intihar eder ve eşi Jon Tess'in hologramına Tess ile ilgili tüm detayları anlatmaya ve öğretmeye çalışır; Jon, çok acı çeker. Filmin üstüne basarak birden çok kere verdiği mesaj birilerini sevmiş olmamız ne güzel mesajı ve hologramların insanların kendilerine baktıkları ve boş konuştukları aynalar gibi olduğunun belirtilmesidir. Hologramların isteği ise daha fazla anıya sahip olup daha fazla insan gibi hissetmektir. *Be Right Back* bölümünde olduğu gibi sevdiklerinin bilgilerini yükledikçe sevgilerine karşılık bulan insanlar, aşkın gücü sayesinde yalnızlık ve zorunlu ayrılık durumlarında bile ayakta kalabilmektedirler. Aşkın gücü ve aşkın sonsuzluğuna vurgu yapan film, bir bilimkurgu filmi olsa ve aşkı yaşatmaya çalışan bir hologram olsa da aşkı geleneksel bir bakış açısıyla işlemiştir. Ancak, insan olmanın ne olduğuna dair izleyiciye gizliden sorduğu soru da üzerinde durulması gereken bir başka noktadır.

*Marjorie Prime*'dan sonra yayınlanan fantastik bilimkurgu ögeleri içeren son film Guillermo del Toro'nun yönettiği *The Shape of Water* (Suyun Sesi, 2017)'dir. Film, karakterlerin her ikisinin de ne güzel olmak ne de çirkin olmak zorunda olmadıkları bir *Güzel ve Çirkin* masalıdır. Del Toro yarattığı karakterlerle *Güzel ve Çirkin* masalını yeniden şekillendiren romantik bir melodram ortaya çıkarmıştır. Filmin açılışındaki seslendirme, filmin masalsı tonunu belirler. Hikâye “uzun zaman önce” “kıyıya yakın küçük bir şehirde ama her şeyden uzak bir” yerde geçer. Uzun zaman önce her şeyden uzak olan bu yer Amerika Birleşik Devletleri'dir: 60'lı yılların başında, soğuk savaş ve uzay yarışına zemin hazırlayan “bir aşk, kaybetme ve hepsini yok etmeye çalışan bir canavarın” hikâyesidir. Yetim Elisa Esposito, nehirde suda bulunduğu günden beri dilsizdir, çocukken şiddet görmüş ve ses telleri kesilmiştir. Elisa konuşabilmek için işaret dilini kullanır ve Orphenum sinemasının üzerinde utangaç, sanatçı ve gey komşusu Giles ile yaşar. Çağın homofobik yaklaşımı Giles'in eve kapanmasına ve melankolik, hayal kırıklığına uğramış bir alkolik haline gelmesine neden olmuştur. Elisa, Occam havacılık ve uzay araştırmaları tesisinde kendisinin aksine oldukça konuşkan arkadaşı Zelda ile temizlik işçisi olarak çalışır. Occam şirketi türünün son örneği Amazon'dan gelen amfibi yaratığa el koyunca, Dr. Hoffstetler, bir zamanlar yerel kabilelerin bir tanrı olarak saygı duyduğu bu tuhaf yaratıktan bir şeyler öğrenmek ister. Amerikalı bilim insanları ise yaratığın üzerinde bir laboratuvar faresi gibi deneyler yaparlarken, Sovyetler Birliği' de yaratığı ele geçirmek ister. Ancak geniş ve erotik hayalleri su tarafından beslenen Elisa, yaratığın acı dolu ağlamasındaki müziği duyar, kendi yüzen adımlarına eşlik eden vals müziğiyle iç içe geçen bu müzik onu oldukça etkiler. Elisa yaratıktan çok etkilendiği için laboratuvardaki herkes gittiğinde gece geç saatlere kadar ona müzik çalar. Bu yaratıkla iletişim kurabildiğini fark ettiğinde ise ona yavaş yavaş âşık olur. Bu yaratığı bağlı tutulduğu deney havuzundan kurtarmak için sahip olduğu iki arkadaşından yardım ister. Yaratığı kaçırarak evindeki küvette ona bir yaşam alanı sunar. Mastürbasyon yapmayı seven Elisa cinsel organının olmadığını düşündüğü yaratık ile ilişkiye girer ancak ilişkinin kendisi gösterilmez. Elisa ertesi gün arkadaşı Zelda'ya pullu arkadaşının bir cinsel organı olduğunu heyecanla anlatır. Bir insan ile bir deniz yaratığının cinsel birleşmesinin mümkün olmadığı düşüncesi, karısıyla heteroseksüel cinsellik yaşayan cinsiyetçi karakter Strickland'ın ilişki sırasında oldukça sert, sahiplenici, anti romantik olarak gösterilmesiyle adeta seyirciye sorgulattır. Del Toro'nun filmi 1962 yılında geçiyor olmasına rağmen

meseleyi kendi ellerine alan görünmez bir kadının resmini ortaya koymaktır. Elisa defalarca göz ardı edilmesine ve tuvalet temizleyen basit bir kadın olarak görülmesine rağmen, canavar temalı filmlerde yer alan kadın kahramanların aksine, canavarın pençesinden kurtarılmaya ihtiyacı yoktur, aksine canavarın Elsa tarafından kurtarılmaya ihtiyacı vardır. Bu yorumuyla da film, *Beauty and the Beast* (1946), *Creatures from the Black Lagoon* (1954) ve *Splash* (1984) gibi öncülerinden ayrılır.

Gerald Mead ve Sam Appelbaum'un (1973, s. 76) da belirttiği gibi bilimkurgu filmlerinin çoğu görüneni farklılaştırarak, değiştirerek ya da gizleyerek iletme eğilimindedir ve bu nedenle gizlenen anların sosyal, psikolojik ya da ideolojik anlamlarını şematik olarak ortaya çıkarmak gerekir. 2000'li yılların bilimkurgu türünde öne çıkan filmlerin merkezinde romantik aşkın oluşu, incelenmeye değmeyecek kadar gereksiz bir konu olduğu düşünülen aşk konusunun farklı biçimlerde gündeme gelmesi ve gelecekte romantik ilişkilerin ne şekilde evrileceğinin sorgulanması insanın gelişen teknoloji ile değişmeye başlamasının getirdiği bir sonuçtur. Hümanizme göre dünyaya anlam kazandırabilmek adına elde kalan tek şey arzulardır. Yuval Noah Harari (2017, s. 380) bu noktada insanların arzuları arasında seçim yapmak zorunda kalsalar bu tercihlerin temelinde neyin yatacağını sorgular ve şöyle devam eder:

Romeo ve Juliet'in açılış sahnesinde Romeo'nun kime âşık olacağına karar verdiğini düşünün ve bu karardan sonra Romeo'nun her an fikrini değiştirebileceğini, farklı bir karar verebileceğini varsayın. Nasıl bir oyun olurdu bu? Teknolojik gelişmenin bize sunmaya çalıştığı senaryo bu. Arzularımız bizi tedirgin ettiğinde, teknoloji imdadımıza yetişeceğini söylüyor. Teknoloji, ucunda evrenin bağlı olduğu pamuk ipliği gevşemeye başladığında, bizi yeni bir yere bağlayabileceğini iddia ediyor. Peki tam olarak nereye?

Elektronik yazılım, çalıştırıcı ve bağlantılar içeren, bu şeylerin birbirlerine bağlanmasına, etkileşime girmesine ve internete ara bağlantısı ile veri alışverişi yapılabilmesine olanak sağlayan cihazlar ve araçlar olarak adlandırılan *Nesnelerin İnterneti*, Harari'ye göre (2017, s. 405) “sürümü yükseltilmiş insan algoritmalarının bile başa çıkamayacağı hızla ve boyutta ilerlemektedir”. Tüm kozmosu etkileyecek bilişim istemine maruz kalan ve gelecekte daha yoğun şekillerde bunu hissedecek insanlar, bu kontrol mekanizması sistemine dâhil olup ona ayak uydurmak durumunda kalabilirler. Daha önce üzerinde durulun çevrimiçi ilişkiler, internet kullanımı, siber âlem, siber ilişkiler zaten insanların bu sisteme belli bir oranda dâhil olduğunu göstermektedir. İnsanların makineler karşısında ellerinde kalan son kozun aşk ve sevgi olduğunu ve bu

duygunun her türlü zorluğu yeneceği düşüncesinden kopamamalarının, çağlar boyu var olmuş ancak bugün neredeyse en üst seviyesine ulaşmış önemli bir sorunsaldan doğduğu düşünülmektedir: İnsan nedir?

Bulgular ve yorumlar kısmında üzerinde durulacak *Her*, *Ex Machina* ve *Equals* filmlerinde ortak duygu romantik aşk, ortak sorunsal ise insan olmanın yirmi birinci yüzyılda ne ifade ettiğidir. “Yirmi birinci yüzyılın belki de en önemli sanat türünün bilimkurgu olduğunu” söyleyen Harari (2018, s. 230) “*Matrix* ve *Her* gibi filmlerle *Westworld* ve *Black Mirror* gibi dizilerin insanların zamanımızın önemli teknolojik, toplumsal ve ekonomik gelişmelerini nasıl anladığını biçimlendirdiğinin” altını çizer. Yetmiş bin yıl önce gerçekleşen bilişsel devrimin Sapiens’in zihinsel işlevini değiştirerek bir maymunu dünyanın hükümdarını haline getirdiğini, bu gelişen Sapiens zihninin ülkeler, krallıklar ve imparatorluklar kurduğunu, parayı, yazıyı icat ettiğini, atomu parçaladığını ve Ay’a çıktığını söylen Harari, Sapiens’in DNA’sında meydana gelen bu değişikliklerin tekno-hümanizm<sup>33</sup>’in deyiimiyle insan genlerinde yapılacak küçük değişiklikler ile ikinci bir bilişsel devrim yaratılabileceğini ve *Homo Deus* olarak adlandırılan bir türün doğuşuyla hayal edilemeyecek yeni âlemlerin kapılarının aralanabileceğini belirtir. Bu gelişmeler ışığında Homo Sapiens emekliye ayrılmak durumunda kalabilir (2017, s. 366). İnsan nedir sorusunun bugünden bakılarak bilimkurgu filmleri üzerinden irdelenmeye çalışılması, insanı insan yapan sevginin ve aşkın da insan nedir sorusunun neresinde durduğunun ve son olarak aşk, sevgi ve zevkin kontrol mekanizmalarının hangi çarklarında döndüğünün sorgulanabilmesine ışık tutacaktır.

---

<sup>33</sup> Tekno- hümanizm: En kısa tabiriyle insan ve makinelerin birleşmesi. Post-hümanizm ve Trans-hümanizm olarak da bilinir. Teknolojini topluma yüksek seviyede uyum sağladığı zekâmızın daha büyük bir parçası haline geldiği ve daha uzun yaşamamıza olanak tanıdığı bir dünya öngörür.

### 3. YÖNTEM

Film, teknik ve anlamın birlikteliğinden meydana gelerek ve sinematik dili kullanarak bir hikâye anlatır (Ryan ve Lenos, 2012, s.1). Bu dil, kamera açısı, kamera hareketi, çekim çerçeveleme, düzenleme, müzik ve özel efektleri içerir. Her aktörü baştan aşağıya görmek yerine, seyirci sadece yönetmenin görmesini istediği şeyi kameranın izin verdiği kadar görür. Kostüm ve makyaj tasarımcıları, müzik ekibi, filmin yapım tasarımcısı, görüntü yönetmeni, oyuncular, filmin temalarını, ortamı ve ruh hallerini yansıtarak toplam bir görüntü yaratmak için çalışırlar. Schmidt’e göre (2013, s. 1) filmler çarpıcı etkilerini, senkronize edici, büyük ölçüde karma bir ortamda birleşerek oluşmuş hikâye anlatma yöntemlerini bir dizi teknik, performatif ve estetik stratejiden elde ederler. Endüstriyel bir ürün olarak, ister yerleştirilmiş okuma başlıklarına sahip sessiz bir film ya da yüksek çözünürlüklü dijital çok parçalı ses kullanan bir film olsun, ister sahneyi statik bir kamera filme alsın ya da modern bir kurgu tekniği kullanılsın, film anlatı yapısında teknolojinin tarihsel standardını yansıtır. Bilimsel araştırmaların, teknolojik gelişmelerin sinemanın başlangıcından bu yana filmlerle iç içe geçmiş olması ve sinematik aparatın 19. yüzyılın sonlarında hayvan hareketlerini incelemek için teknolojik araçlar arayan Eadweard Muybridge ve Etienne Jules Marey’in bilimsel araştırmalarından ortaya çıkması teknolojinin filmin anlatı yapısındaki tarihsel önemini de vurgulamaktadır.

Bir romandan farklı olarak, filmsel anlatım, sinematografik tekniklerin ve teknik süreçlerin bir karışımını gerektirir; böylelikle izleyiciden ne anlatı alanını kendi başına görselleştirmesi, ne de anlatının karakterlerinin neye benzediğini hayal etmesi talep edilmez. Bu sinemasal anlatım Ryan ve Lenos’a göre (2012, s. 2-15) iki boyutlu bir yapıya sahiptir. Birincisinde anlam tasarlanmıştır ve kısıtlı bilgi verir. Yönetmenin kendisi anlamın inşasında bizzat bulunarak, anlamı yapılandırır. Bu durum, filme ait öğelerin, yöntemlerin, gerekli araç ve tekniklerin kullanılarak öykü ve anlam yaratılması şeklinde meydana gelmektedir. Bu bağlamda yapılan bir çözümlemeyse “herhangi bir görüntüye ya da sinemasal bir aracın, yöntemin veya tekniğin kullanımına ‘neden?’ ve ‘nasıl?’ sorusunu yönelterek bunlar tarafından kastedilen anlama ait boyutlara ve ölçütlere ulaşma” çabasını içermektedir. Aydın Çam’ın (2016, s. 32) kullandığı terime göre ise bu çözümleme yaklaşımına *teknik çözümleme* adı verilmektedir. Burada sözü edilen teknik çözümleme biçim analizinin yapılmasıdır.

Tüm sinematografik öğeler; kamera hareketleri, ışık ve renk kullanımı, çekim ölçekleri, görsel dili meydana getiren unsurlar, kamera açıları, mizansen öğeleri, özel efekt ve üç boyut kullanımı, ses ve müzik kullanımı gibi öğeler çözümlenerek *teknik çözümleme* yapılır.

Makine çağının teknolojik ruhunun kapsamlı bir analizinin yapıldığı *A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age* adlı kitabında (1999) Telotte, zamanın sanatı, mimarisi, edebiyatı ve sineması ile ifade edilen bilimsel ilerlemeyle ilgili uluslararası düşüncenin etkileyici bir şekilde hatırlanışının altını çizmiştir. Bilimkurgu filmleri üzerine yazılan ilk dönem yazıların çoğu köken, kısa özet ve teknik üzerine eğilirken, zamanla bilimkurgu film teorisi türün tarihini tanımlayan ve türe özgü karakterler geliştiren bilimkurgu filminin genel özelliklerine odaklanmaya başlamıştır. Bununla birlikte bilimsel ve teknolojik gelişmelerden beslenen, son model teknolojik aletlerin en yaygın şekilde kullanıldığı bilimkurgu türünde kullanılan Ryan ve Lenos'un önerdiği teknik çözümleme, metin analizlerinin ayrılmaz bir parçası olarak bilimkurgu film çözümlemelerinde görsel dili meydana getiren unsurların incelenmesi açısından elzemdir.

İki boyutlu yapının bir diğer ögesinde ise filmler, yapıldıkları sosyal dünya ile bağlantı içerisindedirler ve kasıtlı olmayan anlamlar bu bağlantılardan da doğar. Bu bağlamda, “tüm filmlerin tarihsel, politik, kültürel, psikolojik, toplumsal ve ekonomik anlamlar taşıdıkları ve yapıldıkları dünyaya pek çok yolla göndermede bulundukları” söylenebilir (Ryan ve Lenos, 2012, s.7). Bu tanım doğrultusunda yaşadığımız dünyayı ilk elden imleyen ve bir biçimde filme sızmış olan anlamların çözümlenmesine *bağlamsal çözümleme* adı verilir. Çam (2016, s.33) bahsi geçen iki çözümleme tekniğinin birbirlerine üstünlükleri olmadığını, aksine birlikte kullanılarak elde edilecek verilerin, bütünlüklü bir çözümlemeye olanak sağlayacağını belirterek, teknik ve bağlamsal çözümlemenin birlikte kullanılmasının önemini vurgulamaktadır.

2010 sonrası bilimkurgu sineması ve sevmeye biçimlerinin incelendiği bu tez çalışmasında, bilim ve teknolojinin gelişmesiyle el ele yürüyen bilimkurgu filmlerinin çözümlenmesi için teknik ve bağlamsal çözümleme yöntemi tercih edilmiştir. Derin, katmanlı anlamlar, ideolojik, eleştirel, tarihsel ve toplumsal gelişimlerin yansımalarının yanı sıra bilimkurgu filmlerinin bilimsel ve teknolojik gelişmeleri de bünyesinde barındırması, daha da önemlisi teknolojik ilerlemeler sayesinde çeşitlediği film yaratma

süreçlerine dâhil olan teknolojik donanımın öneminin üst sıralarda olması, tez için seçilen yöntemin bağlam ve teknik ile birlikte yürümesi gerekliliğini doğurmaktadır.

Bilimkurgu ve insan gerçekleri arasındaki ilişki karmaşıktır ve bu nedenle incelenme gereksinimi vardır. Edebi açıdan eleştirel bir bakış açısıyla, Carl Freedman (2000, s. 14) bilimkurguyu akademik çalışma için en meşru tür olarak nitelendirmiş ve analitik potansiyeli için diğer tüm literatür formlarının üzerine yerleştirmiştir. Bilimkurgu güncel ve gelecekteki teknolojilerin rolünü, ilgisini, maliyetlerini ve yararlarını sorgular; kamuoyunu etkileyebilecek fikirler sunar. Brian Stableford (2006, s. 30) bilimkurgunun mevcut ve gelecekteki bilim ve teknolojinin önemine yönelik tutumları üzerinde değişiklikler yapılmak suretiyle bireylerin dünya görüşünü belirleyebileceğini iddia etmiştir. Değişim, uygulanan bilimsel araştırmanın doğal bir sonucu olduğu için, bilimkurgu araştırmacıların araştırmalarının bulgularını tanımlayan eğretilmeler, benzetimler ve modeller sağlama aracı olarak kullanılmıştır (Bina, Mateus, Pereira, & Caffa, 2017; Hansen, 2004; Kotasek, 2015; McIntire, 1982; Toscano, 2011). İnsanların değişimi kabulü zordur ve uygulamalı psikolojik ve sosyolojik çalışmalarda tanımlandığı gibi, otoritelerin gerçek ifadelerine direnirler (Nyhan, Reifler, Richey ve Freed, 2014; Prochaska, DiClemente ve Norcross, 1992). Bu nedenle bilimkurgu, değişim için etkili bir araçtır ve Stableford'un önerdiği gibi (2006, s. 16) insanların bilim hakkındaki yorumlarına da “yönlendirme etkisi” vardır.

Sheila Schwartz (1971, s. 1044) bilimkurgunun “yalnızca iki bilim ve beşerî kültürü arasında bir köprü olmadığını, aynı zamanda, bugün neredeyse tüm insanların kabusvari korkularını, mitlerini ve kaçınılmaz endişelerini özetleyip ifade ettiği için tüm kültürler arasında bir köprü olduğunu” vurgulamaktadır. Bilimkurgu anlatıları aynı zamanda orijinal içeriklerini eşleştirmek için kullanabilecekleri sosyal ve kültürel değerlerde zaman içindeki değişimlerin tarihsel bir kaydını da sağlamaktadır (Menadue, 2017: 130).

“Gerçek” duygusunu uyandırmak için film, bileşenleri yalnızca buluşsal amaçlarla ayrılabilen zamansal ve mekânsal bir süreklilik yaratır. “Ardışık ve karşılıklı uyum” larıyla imgeler “kronolojik olarak genişletilmiş olayların somut sıralamalarında görünmelerine izin verir (Ingarden’dan aktaran Schmidt, 2013, s.1). Görsel ve akustik işaretlerin zamansal olarak organize edilmiş birleşimi, iki boyutlu bir ekranda da olsa, uzayın dolaylımsız görselleştirilmesine karşılık gelir. Konumlandırılmış bir alanın

kavranışı, uzamsal boyuta bir zamansal vektör getiren hareket içinde uzanmaktadır (Lothe, 2000, s. 62). Panofsky (Panofsky'den aktaran Schmidt, 2013, s. 2) ise sonucu “mekânın hızlanması” ve “zamanın mekânsallaşması” olarak tanımlamaktadır. Bu aynı zamanda, filmin içsel diyalektiğini, gerçek dünyanın öykünmecî kayıtlarına en yakın olan ve fantezi, rüya ve arzuların yerine getirilmesi için “ikinci bir dünya” oluşturma'nın pek çok ve çeşitli araçlarıyla gerçek yaşam deneyimlerinden sapan bir ortam olarak da açıklar.

Zaman ya ağır çekimde genişletilebilir ya da hızlı hareket halinde sıkıştırılabilir; farklı alanlar çift pozlama veya harici ve dâhili zaman dizileri arasında kalıcı bir germe kuvveti ile kaynaşabilir. Böylece sinemadaki anlatım, elde edilecek sanatsal ve duygusal etkilere bağlı olarak, zaman ve mekânı, imajı ve sesi bütünleştirmek ya da ayırıştırabilmek için hem temsili gerçekçiliği hem de onun teknik aygıtlarıyla uğraşmak durumundadır. Bunun yanı sıra, kültür ve bilimkurgu arasındaki ilişkinin de derinden anlaşılması gereklidir ve bilimkurguların araştırma bağlamında bir araç olarak uygulanması teşvik edilmelidir. Bilim, bilimkurgu ve kültürel yaratma gücü arasında bir ilişki olduğu açıktır ve bu ilişkinin önemi değerlendirilmelidir.

Sevmek ve âşık olmak eylemlerinin kültürel, mitolojik, ideolojik, politik, biyolojik ve teknolojik alt yapılarının bilimkurgu filmlerinde şekillenişinin ele alınarak incelenmesi, sinemanın dijitalleşmesinin etkilerinin, insanın ve insan olmanın ne demek olduğunun, post ve trans insana nasıl evrildiğinin, Öteki kavramının yanına eklenen teknolojik ötekinin nasıl tasvir edilebileceğinin üzerinde durulmasına yardımcı olacaktır. “Âşık olmanın kurumlara, temel değer yargılarını hedefleyerek karşı koyması”nın “yeni kurumları biçimlendirdiğini ve yeni projeler getirdiğini öne süren Francesco Alberoni'nin” (1990, s. 15) aşka bakış açısı bilimkurgu filmlerinde ilişkilerin ideolojik ve teknolojik yapılanma ile nasıl bir etkileşim içerisinde gelişeceğinin de sorgulanması açısından bir başlangıç cümlesi niteliği taşımaktadır. Bunun sebebi ise Bina'nın (2017, s. 9) da belirttiği gibi bilimkurgunun gerçek dünya politikasını etkilemede önemli bir rol oynayabilecek “ileriye dönük bir teknik” olmasıdır.

Van Dijk'in (1984, s. 56) bilimkurgunun, yüzyıllar boyunca, yeni teknolojilerin bilimsel, ahlaki ve sosyal sonuçlarını kavramak ve değerlendirmek için önemli bir kültürel araç olduğunu ve bu sebeple olası bir geleceği yansıtmanın yanı sıra, genellikle mevcut teknolojik veya sosyal düzenlemelerin eleştirilmesini de gerektirdiğini belirttiği

düşüncesinden hareketle, tezin çekirdeğini oluşturan 2010 sonrası bilimkurgu filmlerinde sevmeye biçimleri bağlamsal ve teknik çözümleme yöntemi ile çözümlenmiştir. Bilimkurgunun ideoloji, bilim ve teknoloji ile birlikteliği de göz önünde bulundurularak, amaçlı örneklem yöntemi ile seçilen filmlerin metin analizlerinin yanı sıra, teknolojik gelişmeleri içeren, anlatıyı etkileyen teknikler de incelenmiştir.

## 4. BULGULAR ve YORUM

### 4.1. Bir İnsan ve Bir Yapay Zekânın Aşkla İmtihanı: *Her* Filminde Romantik Aşk ve Yapay Zekâ

#### 4.1.1. Yapay Zekâ

Bilimsel bir disiplin olan *Yapay Zekâ* (AI) 1956 yılında John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester ve Claude Shannon adlı Amerikalı araştırmacıların Amerika Birleşik Devletleri, New Hampshire'daki Dartmouth Koleji'nde düzenlediği bir seminerde konuşulmaya başlamıştır. O zamandan bu yana, ilk olarak çarpıcı bir etki yaratmaya yönelik kullanılan “yapay zekâ” terimi, bugün neredeyse herkesin bildiği popüler bir terim haline gelmiştir. Bilgisayar bilimlerinin bir uygulaması olan yapay zekâ, yıllar geçtikçe gelişmeye devam etmiş ve ürettiği teknolojiler ile son altmış yıldır dünyanın değişmesine katkıda bulunmuştur. Her ne kadar 1956 yılında terim olarak kullanılmaya başlansa da yapay zekâ ve robotik düşünceler antik mitoloji ve efsanelere kadar uzanmaktadır. Ancak McCarthy, Minsky ve Dartmouth Koleji projesindeki diğer araştırmacılar için yapay zekâ, başlangıçta zekânın çalışıldığı insan, hayvan, bitki, toplum ya da filogenetik gibi farklı disiplinlerin her birinin benzerini yapmayı hedeflemiştir (Ganascia, 2011, s. 18). Bu bilimsel disiplin tüm bilişsel işlevlerin- özellikle öğrenme, akıl yürütme, hesaplama, algılama, ezberleme ve hatta bilimsel keşif veya sanatsal yaratıcılığın- bir bilgisayarı yeniden üretecek şekilde programlamanın mümkün olabileceği varsayımına dayanmıştır.

2010'lu yıllara kadar çeşitli evreler geçiren yapay zekâ ile ilgili gelişmeler özellikle 90'lı yıllarda çeşitlenmeye başlamış, teknolojik ilerlemeler bilgisayarların bilgi biriktirmesine ve kendi deneyimlerini kullanarak kendilerini otomatik olarak yeniden programlamasına izin veren makine öğrenimi algoritmalarının geliştirilmesine yol açmıştır. 1990'lı yılların son dönemlerinden itibaren ise hislerin ve duyguların varlığını ortaya koyacak akıllı temsilciler üretmek için yapay zekâ, robotik ve insan makine ara yüzleri ile birleştirilmiştir. Bu yeni gelişme, diğer şeylerin yanı sıra, bir öznenin hissettiği duygulara verdiği reaksiyonları değerlendirip onları bir makine üzerinde yeniden üretebilmesine ve özellikle de dil becerisini kullanabilen temsilcilerin geliştirilebilmesine olanak sağlamıştır (Ganascia, 2011, s. 22). 2010'lardan itibaren ise, makinelerin gücü, resmi sinir ağlarının kullanımına dayanan derin öğrenme

teknikleriyle çok büyük miktarda veriyi kullanmayı mümkün kılmıştır. Konuşma ve görüntü tanıma, dili anlama ve otonom arabalar gibi çeşitli alanlarda çok başarılı uygulamalar üretmeye devam eden yapay zekâ uygulaması bugün bilim insanlarına göre Rönesans'ını yaşamaktadır.

Teknolojik gelişimler sonucunda “hastalık teşhisi gibi tıp alanında, uydu fotoğraflarının okunması ve belirlenmesi, strateji belirleme gibi askeri amaçlı uygulamalarda, kontrol problemlerinde, endüstriyel uygulamalarda” (Civalek, 2003, s. 40) kullanılan yapay zekâ, edebiyat, tiyatro ve sinema alanlarında da ilgiyle karşılanmıştır. Özellikle son birkaç on yılda sinemada bilimkurgu türü içerisinde yaygın olarak kullanılmaya başlanan yapay zekâ, bedensiz zihin fikrini de kullandığı karakterler ile seyirci karşısına çıkarmıştır. Figueiredo'ya göre (2015, s. 395) bilimkurgu filmleri, çoğunlukla geleceğe yönelik eğilimleri yeni teknolojik gelişmeler ile anlamaya ve tahmin etmeye çalışır. Bazı yapımcılar ve yönetmenler genellikle geleceğe dair makul bir vizyon oluşturmak için hareket tabanlı etkileşim örneklerini kullanırlar. Yönetmenlerin gerçek dünyanın ortak sınırlamaları olmaksızın, karakter, hikâye ve senaryo oluşturma kaynakları ve özgürlükleri olduğu göz önünde bulundurulduğunda, bilimkurgu filmleri, aşına olmadığımız geleceğin belirli bir vizyonunu sunabilir. Filmlerde yapay zekânın betimlenmesi, filmlerin üretildiği tarihte çağdaş bilgisayar araştırmaları ve işlevlerini çevreleyen kültürle de doğrudan bağıntılıdır. Bu eğilim, modern yapay zekâ filmleri ile yapay zekânın eski yıllardaki örneklerini sunan filmlerde gözlemlenebilir. Bilgisayar teknolojisinin hızlı gelişimi, yapay zekânın erken tasvirleri ile modern tasvirleri arasındaki anlayışın değişmesine neden olmuştur.

Yapay zekâ konusunu işleyen bilimkurgu filmleri, yaratıcıların yapay zekânın sorun yarattığı bir dünyayı keşfetmesine ve bu teknolojinin bilgisayarla ve insanların birbirleriyle etkileşimlerinde yarattığı etkilerle ilgili hipotezler oluşturmalarına olanak tanır. Son elli yıl içerisinde yönetmenler yapay zekâ fikrine oldukça farklı yaklaşmışlardır. Örneğin, *2001: A Space Odyssey* 1960'ların bir ürünüdür. Her ne kadar Retro fütürist uzay otelleri ve yörünge turizmi endüstrisi henüz gerçekleşmediyse de bir gemideki operasyonların bilgisayar tarafından ele alınması, az çok gerçekliğe dönüşen bir teknolojinin örneğidir. Hal9000, mevcut yapay zekâ teknolojisinden daha karmaşık olsa da dudak okuma gibi teknolojileri öngörmüş ve bir filmde tasvir edilen ilk yapay

zekâ olmuştur. Schmitz'e göre (2008, s. 5) Hal9000 dudak hareketlerini yorumlayarak karşısındakilerinin konuşmalarını anlayabilmiş ve bunun sonucu olarak hayatına son verilmesini önlemek için mürettebatı tek tek öldürmeye başlamıştır. Oldukça dramatik bir sahnede Hal devre dışı bırakılır ve korkusunu ifade eder; bu sahneden sonra Hal'ın asıl görev talimatları ile birlikte güvenilen tek "mürettebat" olduğu anlaşılır. Hal, geminin günlük operasyonlarından sorumludur ve geminin her yerine bağlanmıştır. Gemideki görevinin tehlikede olduğunun farkına varınca, yaşam desteğini keserek ve mürettebatı öldürerek tepki verir. Hal'i programlamanın bu talihsiz yan etkisi bilgisayarların yıkıcı yeteneklerinden kaynaklanan korkuyu yansıtmaktadır. Hal duygusal özerklik geliştirmiş gibi görünmektedir; korkuya verdiği tepki gemideki mürettebatı öldürmesine neden olan şeydir ve Hal'in dijital zihni karışmıştır. Bu nedenle Dave işlemci çekirdeğini kaldırarak Hal'i manuel olarak kapamak zorunda kalır. Hal bu sırada programın ilk evrelerine geri döner ve ona öğretilen ilk şarkıyı söylemeye başlar. Makinelerin ölüme ve görevin başarısızlığına verdikleri duygusal tepki yapay zekânın ne kadar ürpertici olabileceğini çağrıştırmaktadır. Yapay zekâ, 1960'lı yıllar için oldukça alışılmadık bir senaryodur çünkü Sherry Turkle'a göre (2005, s. 220) romantik ve mistik düşünce geleneğinde hayat özel bir güç tarafından bir ölü ya da yaşam belirtisi göstermeyen cisimlere üflenir. 1950'lerin başlarında bir grup matematikçi arasında bu fantezinin alaşağı edilebileceğine dair bir inanç gelişmeye başlar. Bu inancın temelinde bilgisayarı bir zihin oluşturmak için kullanabilecekleri düşüncesi yatar. Yapay zekâ ile ilgili bu oldukça öngörülü kült filmde Turkle'ın belirttiği romantik ve mistik gelenekten kopuşu içinde barındırdığı ve duygusal tepkilere de sahip yapay bir zekâyı sahip olduğu için birçok bilimkurgu filminde olduğu gibi gelişen teknolojinin insanın karşısına koyduğu alternatif varlıklar nedeniyle insan nedir sorunsalına daha fazla eğilmiş durumdadır.

İnsanın ve doğanın ne olduğuna dair belirli bir düşünceyle bilgilendirilen tasarlanmış zekâ etrafındaki gerilim ve korkular, bilimkurgu edebiyatında ve tiyatrodaki geniş çapta keşfedilmeye çalışılmıştır. "Yapay Zekâ" ifadesi, makinelerin bölümleri üzerinde oluşan bilme yetisi için kullanılırken, TV, film ve edebiyatta son birkaç on yıl boyunca yapılan sunumlar, iş zekâyı gelince neyin "doğal" olanı kapsadığı konusunda karmaşıklığa neden olmakta ve "doğal" insanlar ile "inşa edilmiş" araçlar arasındaki ontolojik ilişkiyi de etkilemektedir. April Durham (2013, s. 16) popüler kültürlerin

çağında, teknolojinin ve onun akıllı başrol oyuncularının (ev içi robotlar, yapay zekâ girişimleri veya özerk robotik silahlar) bu çağda endişe yüklü bir yapı olarak kurulmuş biyolojik insanlara özenle atfedilen öznelliği ciddi olarak baltalayacağını düşünmektedir. Durham gibi, insanın biricikliği üzerinde duran başka düşünürler de vardır. Bernard Stiegler da (1994, s. 134) teknolojinin son derece sanayileşmiş bir bellek yaratma biçiminden endişe duymaktadır. 2001 filmindeki HAL9000 bilgisayarı J.P. Telotte'ye göre (2004, s. 102) ise yapay zekânın gelişiminde ve robotiklerin bu alanda tanıtılmasına gösterilen ilk çabaya işaret eder. *Seconds* (John Frankenheimer, 1966), *Westworld* (Michael Crichton, 1973) ve onun devamı *Futureworld* (Richard T. Heffron, 1976), *Stepford Wives* (Bryan Forbes, 1975) filmi ve televizyona çekilen versiyonu ve özellikle *Demon Seed* (Donald Cammell, 1977) gibi filmler, nasıl geliştirilebileceğimizi, yeniden yapılandırılabileceğimizi ve nihayetinde kendi ürettiğimiz bilim ürünleri ile nasıl yer değiştirebileceğimizi keşfe çıktığımız giderek artan sorunlu kimlik arayışımızı yansıtmaktadır. Gılgamış Destanında olduğu gibi ölümsüzlüğü arayan ve Gılgamış bulamasa da bir gün ölümsüzlüğü bulacağına inanan insanlık, kendi ırkına karşı tehdit olarak gördüğü yapay zekâ ya da robotik gibi gelişmeler karşısında çaresiz hissetmektedir. Ancak diğer taraftan 1960'lı yıllarda geleceğe ait öngörülerin daha korkutucu ve aynı zamanda olasılık dışı görünmesi bugün teknolojinin geldiği noktadan bakıldığında anlaşılır görünmektedir. Sherry Turkle 1986 yılında yazdığı *The Second Self* kitabında, yapay zekâ üzerine yapılan çalışmalardan bahsettiği kısımda insanlığın dinazorlar gibi yok olma olasılığının ya da torunlarımızın ikincil rollere sahip bireyler olma olasılığının varlığından bahseder. Her iki durumda da yapay zekâ araştırmacıları tüm bu olasılıkları eşit derecede değerlendirdiğinde oldukça özel değerler kümesi ortaya çıkar. Buradaki en önemli değerlerden birisi, mümkün olan en büyük ölçekte yer kaplayan düşünme alışkanlığıdır ve düşünmenin dünyanın en önemli şeyi olduğuna dair varılan bir fikir birliği vardır (Turkle, 2005, s. 240). Peki, ama bilgisayarlar düşünebilecek midir?

#### 4.1.2. Çevrimiçi İlişkilerden Yapay Zekâ İşletim Sistemlerine

Bugünün dijital ortam görüntüsü Arjun Appadurai'nin 1990 yılında kullandığı diğer adıyla *mediascape*<sup>34</sup>i, algoritmaların, durum güncellemelerinin ve mobil cihazların kullanıcıların içerik oluşturdukları ve sosyal medyadaki düşüncelerini, duygularını, öz çekimlerini ve nerede olduklarını paylaştıkları, katılımcı, her yerde ulaşılabilir, daha merkezi şekilde yapılandırılmış bir internet sisteminin etrafında döner. İnternetin günlük hayata girmesi, sanal ortamın keşfedilmesi ve insan ilişkilerinin “gerçek” dünya dışında internet ortamında da sürdürülebileceğinin öğrenilmesi farklı dünyaların kapılarını aralamıştır.

1990'lı yılların çevrimiçi ilişkilerinin mailler ve sohbet siteleri üzerinden ilerlediği filmlerin akılda en çok kalanlarından birisi isminin de durumu açık bir şekilde yansıttığı Nora Ephron'un *You've Got Mail* (1998) filmidir. “Gerçek” hayatta bir erkek arkadaşı olan Kathleen Kelly aynı zamanda internet üzerinden bir platonik aşk yaşar. Çiftler kimlerle eşleştiklerini bilmeseler de seyirciler eşleşmeleri görmektedir. İki ezeli düşman şans eseri birbiriyle eşleşip partner olmuşlardır. Film boyunca iki ana karakter önce birbirlerinden nefret ederler, daha sonra bu nefret karşılıklı hoşlanmaya dönüşür ve sonunda karşılıklı aşka teslim olurlar. Filmi bir internet romantik komedisi yapan şey ise çevrimiçi ilişkilerini gönülsüzce gerçek hayattaki kişilere tercih eden karakterlerin aslında aynı kişiler olmalarıdır. Romantik komedi öğelerine sahip filmin sonunda birbirlerinin gerçek kimliklerini ve ezeli rakip olduklarını öğrenen âşıklar mutlu bir şekilde ilişkilerine devam ederler. Eva Ilouz'a göre (2007, s. 58) tüm bunların amacı basittir; filmde internetin kendisi öteki insanların korkusu, savunmasızlık ve aldatma ile daha fazla özdeşleştirilmiş sosyal kamu benliğinden çok daha otantik, gerçek ve merhametli gibi görünmektedir. Filmdeki karakterlerin her ikisinin de gizli zayıflıklarını ve gerçek cömertliklerini açığa vurabildikleri çevrimiçi romansın aksine, “gerçek hayatta” her iki karakter de birbirlerine kendilerinin muhtemelen sahte ve en kötü hallerini göstermişlerdir. Çevrimiçi romantizmi tartışmasız bir şekilde gerçek hayat ilişkilerinden üstün kılan şey, çevrimiçi romantizmin bedeni hükümsüz kılması ve dolayısıyla muhtemel kişinin gerçek benliğinin ifadesinin daha bütünsel olmasıdır.

---

<sup>34</sup>Arjun Appadurai (1990) tarafından ele alınan "mediascape" terimi, "küresel kültürel akışları" içindeki elektronik ve yazılı medyayı ifade eder. Appadurai için mediascape, üretim ve yayılımın elektronik yeteneklerini ve "bu medyanın yarattığı dünyanın görüntülerini" içerir.

İnternet, cisimsizleştirilmiş/cisimsizleştiren teknoloji (*disembodying technology*) olarak kabul edilir ve filmde de olumlu bir şekilde gösterildiği üzere benlik bedensel kısıtlamaların dışında sunulduğunda daha açık ve daha otantik bir şekilde kendini ifade etme şansı yakalar. Deborah Lupton'a göre (1995, s. 98) bilgisayar kültüründe cisimleştirme çoğu zaman bilgisayar kullanımının sunduğu zevklerle etkileşime girme konusunda talihsiz bir engel olarak görülür. Çevrimiçi yazışmalarda, beden genellikle "otantik" benliği oluşturan aktif zihni çevreleyen ölü "et" olarak adlandırılır. Bu görüşe göre bedenin yokluğu, duyguların daha özgün bir benlikten evrilmesine ve daha değerli bir nesneye, öteki kişinin cisimsizleştirilmiş gerçek benliğine doğru akmasına olanak tanır. Illouz'a göre (2007, s. 193) ise duygu sosyolojisi açısından bu durum özel bir sorun teşkil etmelidir, çünkü genel olarak duygular ve özellikle de romantik aşk bedende temellendirilmiştir. Eğer durum buysa ve Illouz'un söylediklerine göre beden parçalara ayrılırsa duygular nasıl şekillenecektir ve teknoloji bedenselliği ve duyguları nasıl yeniden tanımlayabilecektir gibi sorunsallar ortaya çıkmaktadır. *You've Got Mail* filminin anlatısı da Illouz'un bahsettiği ideolojinin popüler sinemaya ulaşmasını sağlamıştır. İnternetin sunduğu karakterlerin fiziksel bedenlerinin yüklerini taşımadıkları ve internetin sunduğu güvenlik ağının yardımıyla gerçek dünyadaki karşılaşmalardan daha otantik ve daha fazla sevilabilir olma becerilerine sahip olduklarını düşündükleri sosyal performans beklentileri ile kendilerini sınırlandıkları bir romantizm yaratılmıştır.

Fiziksel bedenlerin, günlük rutinlerin ve öznelğin sürdürülmesi için temsil teknolojilerinin eşi görülmemiş bir büyüklüğe sahip olduğu bir anda, özellikle romantik aşk temalı yeni dijital düzenin tekno-sosyal simbiyotik biçimlenimlerini çeşitli şekillerde yansıtan filmler üretilmiştir. Henüz *The Matrix* filminin izleyicilerin hayatlarına girmediği doksanlı yıllarda *You've Got Mail* gibi romantik filmler üzerinden dijital geleceğe dair güvence, benliğin özgünlüğü ve temsil konularındaki şüphe ve endişeler giderilmeye çalışılmıştır. Ancak, AOL-Amerika Online olarak bilinen en popüler anonim sohbet odalarındaki bilinmezliğin getirdiği cazibenin aksine, günümüzde Facebook gibi önemli internet portalları cazibelerini tam olarak anonimliğin ortadan kaldırılmasına dayandırmaktadır. Facebook CEO'su Mark Zuckerberg, bu

felsefeyi “kişinin iki kimliğinin olması, dürüstlük eksikliğinin örneğidir”<sup>35</sup> diye tanımlamaktadır. Facebook profil fotoğrafları genellikle yüzlerin net olarak görüldüğü fotoğraflardan seçilir ve tescilli yüz tanıma yazılımı, arkadaş etiketleme, kimlik, konum ve arkadaşlık bilgilerini güncelleme konusunda yönlendiricidir. Bu eylemler bireyi özellikle tutarlı bir özne olarak gösterir ve veri madenciliğine<sup>36</sup> yardımcı olur.

Yirmi birinci yüzyılın başlarında insanlık olağanüstü bir bilimsel ve teknolojik gelişim dönemine girince birkaç on yıl önce neredeyse duyulmamış olan birçok disiplin artık cep telefonu teknolojisi, bilgisayar teknolojisi, uzay araştırmaları gibi alanlarda inanılmaz başarılar elde etmeye başlamıştır. Özellikle bilgisayarın popülaritesindeki büyüme ve herkesin kullanabileceği bir araç olarak ortaya çıkması bilgisayar biliminin gittikçe önem kazanan bir konu haline gelmesine yardımcı olmuştur. Bunun sonucu olarak ise yapay zekâ denen daha yeni bir disiplin ortaya çıkmış ve düşünebilen bilgisayar yapımı gündeme gelmiştir. Her bilimin kendi bölümleri ve alt bölümleri vardır; yapay zekâ da (AI) bir istisna değildir. David Levy’e göre (2008, s. 2) satranç gibi oyunlar oynamak için geliştirilen programlar *heuristic programming* yani kendi kendini geliştiren ve öğrenmeye açık ve deneyim kazandıkça daha iyi sonuçlar veren programlar yapay zekâ bölümünün içinde kalmaktadır. Karşılıklı konuşmaları sürdüren veya bir dilden diğerine çeviri yapan programlar da yapay zekânın “doğal dil işlemi” disiplini içerisinde yer almaktadır. Dijitalleşen sinemanın özellikle 2000 sonrası izleyicinin karşısına çıkardığı bilimkurgu filmleri, dijital kültürün farklı ve karmaşık duyuşsal yapıları ile ilgili tutumları temsil olarak seçen çalışmalar ortaya koymaktadır. Spike Jonze’un 2013 yapımı ödüllü filmi *Her* (Aşk) yapay zekânın *heuristic program* adı verilen, kendi kendini geliştiren, öğrenmeye açık ve deneyim kazandıkça daha iyi

---

<sup>35</sup> <https://www.michaelzimmer.org/2010/05/14/facebook-zuckerberg-having-two-identities-for-yourself-is-an-example-of-a-lack-of-integrity/>. 7 Aralık 2018.

<sup>36</sup> Veri madenciliği, veri depoları, verimli analiz, veri madenciliği algoritmaları, iş karar vermeyi kolaylaştırma ve diğer bilgiler için ortak alanlarda toplanan ve bir araya getirilen, yararlı bilgilerin sınıflandırılmasına yönelik farklı perspektiflere göre gizli veri kalıplarının analiz edilmesi sürecidir. Ancak burada kullanılan anlamı, kişilerin bireysel profillerine yükledikleri bilgi, fotoğraf veya paylaştıkları bilgilerin diğer kişiler tarafınca gerektiğinde araştırılarak kişi hakkında bilgi edinme sürecidir. Daha önceki bölümlerde üzerinde durulan *Be Right Back* ya da *Marjorie Prime* örneklerinde olduğu gibi internet üzerinden paylaşılan bilgiler kişinin tanımlanmasında oldukça elzem noktada durmaktadır.

sonuçlar veren programının bir işletim sistemine uygulanmış halinin aşkı nasıl yaşayabileceği üzerine bir denemedir.

*Her*, Theodore Twombly ve Scarlett Johansson tarafından seslendirilen hiper akıllı bilgisayar işletim sistemi (OS)'nin hikâyesini anlatır. Theodore, orta sınıf, yalnız, bekâr bir erkektir. Modern geniş bir dairesi, modayı takip ettiği belli olan bir gardırobu ve birkaç arkadaşı vardır. Bu arkadaşları Theodore'un yalnızlığını gözlemler ve ona bir sevgili bulmasının iyi geleceği telkininde bulunurlar. Yalnızlığının doruk noktasında hissettiği bir zamanda piyasaya yeni sürülen bir işletim sistemiyle tanışır. Bu yeni işletim sistemi tamamen kişiselleştirilmiştir, tüm cihazları yönetebilir ve kullanıcılarıyla gerçek zamanlı ve insan sesiyle etkileşime geçebilir. Theodore bu işletim sistemini alıp denemeye karar verir, kurulumu başlatır. Bu sırada annesi ve ilişkileri hakkında sorular sorulur, kurulumu gerçekleştiren erkek sesi kullanıcının ne tür bir ses tercih ettiğini sorar. Theodore kadın sesini seçer ve yükleme işlemi tamamlanır. Duyduğu mucizevi ses Theodore'un sistem hakkında duyduğu endişeleri yatıştırır. Adını Samantha olarak seçen işletim sistemi, tatlı, nazik ve meraklıdır. Theodore ve Samantha arasındaki aşk böyle başlar. Theodore ve Samantha buluşur, flört eder, aralarında romantik bir bağ geliştirir ve âşık olurlar. Ancak neredeyse tüm âşık hikâyelerinde olduğu gibi ilişkilerinin sona ermesi gerekir. Filmin didaktik-trajik dönüm noktasında, Samantha Theodore'dan ayrılır çünkü onun sıradan ve sıkıcı ilişkilerinden yorulmuştur, bunun nedeni ise Samantha'nın üstün zekâsının ona insan hayatından daha fazla olanak sunuyor olmasıdır. Başka bir deyişle, ilişkileri uyumlu değildir. Sonunda, Samantha da tüm işletim sistemi arkadaşlarıyla birlikte maddi dünyadan kaybolur. Film, Theodore ve en yakın arkadaşı Amy'nin gün batımını izledikleri sahne ile son bulur.

Filmin açılış sahnesi Theodore'un yaptığı iş ve genel ruh hali üzerine bilgi veren önemli bir sahnedir. Filmdeki ilk çekim Theodore'un boş bakan yüzüdür. Yavaşça dudakları yukarı doğru hafifçe açılır, küçük ama neşeli bir gülümseme açığa çıkar. Daha sonra içinde aşk ifadelerinin geçtiği hikâyeler anlatmaya başlar. Geçmiş zamana dair kurduğu "o küçücük dairede yanında çırılçıplak uzanırken" cümlesi doğrudan âşık olduğu birisiyle konuşuyor hissi yaratır. Ancak bu atmosfer Theodore ikinci cümleyi kurduğunda garipleşir: "Işıkları ilk açtığınız ve beni uyandırdığınız zamanlardaki kız gibi hissediyorum"u kurduğunda garipleşir. Daha sonraki sahnede Theodore'un dikte ettiği kelimelerin bir bilgisayar ekranına el yazısı ile yazıldığının görüntüsü görülür.

Kamera daha sonra Theodore'un başkalarıyla benzer cümleleri ezbere okuduğu bir ofiste olduğunu ve sonunda bir şirket görevlisinin söylediği bir sesin “BeautifulHandwrittenLetters.com’u aradığınız için teşekkürler” anonsunu yaptığını gösterir. Tüm bu bilgilerden sonra Theodore’un bu mektubu kendisi adına değil bu hizmeti almak için ödeme yapan bir müşterisi adına yazdığı anlaşılır. Theodore’un işinden çıkıp evine kadar geçirdiği zamanda ise, asgari düzeyde sosyal temas kuran yalnız bir kişi olduğu anlaşılır. Son aylarda kendisinden uzak tuttuğu aralarında geçen konuşmalardan okunan aynı apartmanda yaşayan Amy ve Charles adında iki arkadaşı vardır. Theodore sokaklarda dolaşır, metroya biner, e-postalarını okur, sesli postalarını dinler ve tüm bunlar olurken etrafta oldukça kasvetli bir hava vardır: Theodore oldukça yalnız ve mutsuzdur, ta ki yeni işletim sistemi (OS) ile tanışana kadar. Theodore’un işletim sistemi ile tanışmasına kadar olan girizgâh niteliğindeki kısım, steril insan ilişkilerini ve neredeyse herkesin sahip olduğu elektronik aletlerine gömülü yalnızlıklarını resmeder. Teknolojik aletler ile girilen ilişkiler üzerine çığır açan tespitlerde bulunan Sherry Turkle (2005, s. 165) bir bilgisayarla girilen ilişkinin, insanların kendileri hakkındaki düşüncelerini, mesleklerini, diğer insanlarla olan ilişkilerini ve sosyal süreçler hakkında düşünme biçimlerini etkileyebileceğini, yeni estetik değerlerin, yeni ritüellerin, yeni felsefenin, yeni kültürel formlarının temeli olabileceğini belirtir ve evde kullanılan kişisel bilgisayarların ilk sahiplerinin, bazı uzman programcılarının ve bazı yapay zekâ araştırmacılarının bilgisayarlarıyla nasıl ilişkiler kurduklarını anlatır. Bu kitapta bahsi geçen hikâyeler David Levy’e göre (2008, s. 64) günümüzde birçok kişinin sanal evcil hayvanları ile geliştirdikleri ilişkilerin eski versiyonlarıdır. İnsanların sahip oldukları nesnelere karşı geliştirdikleri bağlanma ve bağlanma süreci, başka bir psikolojik fenomen olan geçiş nesneleri ile yakından ilişkilidir. Küçük bir çocuk için bu geçiş nesneleri bir güvenlik battaniyesi, bir kıyafet veya yumuşak bir oyuncak olabilir. Bu nesneler çocuğun tamamen bağlı olduğu annesinden veya onunla ilgilenen diğer bakıcılarından ayrılarak bağımsız olacağı sürece geçişte duygusal olarak ona yardımcı olurlar. Ancak Robert Young’ın (1989, s. 60) üzerinde durduğu gibi bu nesneler ileriki yaşlarda gerçek insan ilişkilerinin önüne geçecek kadar kuvvetli olabilmekte, kişiler cep telefonlarından ya da kişisel bilgisayarlarından en yakın arkadaşım diye bahsedilmektedir. Sherry Turkle’in internet ve hackerlik üzerine değindiği nokta oldukça ilginçtir. Teknolojiyi ve programlama sürecini çok sevenler, çoğunlukta tüm gece ayakta kalmaya istekli ve hackerlik yapan,

bilgisayara hayranlık duyan genç erkeklerdir ve bu durum bağımlılık yaratmaktadır. Duyulan hayranlığın dışında, bu bağımlılık bilgisayara karşı bir çeşit sevgi beslenmesine de yol açmaktadır. Turkle, hackerların becerilerinin iddialı olmasının toplumdaki kendi yerlerini ve gözde aktivitelerini anlamlandırmak için temel bir insani ihtiyaçtan kaynaklandığını belirtir. “Hackers: Loving the Machine for Itself” bölümünde hackerlığı şöyle tanımlar:

Hackerlık, insanlarla ilişkiden makinelerle girilen bir ilişkiye doğru yol alma ve erkekler için kadınlardan daha yaygın bir savunma mekanizmasıdır. Bu ilişkinin ortağı olan bilgisayar, insanlarla başa çıkmakta güçlük çeken birine baştan çıkarıcı bir sığınak sunar. Aktiftir, tepkiye duyarlıdır ve cevap verebilir. Birçok hacker ilk ergenlik döneminde diğer insanlar, duyguları ve talepleri özellikle korkutucu görüldüğünde bir sığınak arar. Bu kişiler bilgisayarda bir sığınak bulmuşlar ve daha ötesine geçememişlerdir (2005, s. 185).

Turkle’ın burada bahsettiği hackerlar sosyal tayfin en uç noktasında olanlardır. Levy’e göre (2008, s. 67) bazı programcılar zor problemleri çözme sürecine duydukları sevgiden ötürü hacker olmuşlardır ve bilgisayar, verdiği geri bildirimin dolaysızlığı nedeniyle bu insanlar için mükemmel bir araç haline gelmiştir. Turkle’ın görüştüğü hackerların temsil ettiği aşırı durumlar, basit bir şekilde bazı matematikçilerin, satranç ustalarının ya da diğer örneklerin sosyal tayfin uç noktasında olmaları gibi problem çözmede yetenekli olanların yansıttığı bir durumdur. Turkle’ın görüştüğü uç noktadaki hackerlar Levy’nin deyimiyle sosyal tayftaki uç durumlarından ötürü robotlarla yaşanacak aşk ve seks fikirlerini benimseme olasılığı oldukça yüksek ilk insanlardır.

*Her* filminde ise Turkle’ın bahsettiği aktif, tepkiye duyarlı ve geri bildirim verebilen bilgisayarlara duyulan sevginin oldukça uç noktalarında bir örnek olabilecek işletim sisteminden bahsedilmektedir. Kendisine adın nedir diye sorulduğunda dahi saniyenin oldukça kısa bir dilimi içerisinde bir isim kitabındaki on binlerce ismi inceleyip içerisinde en beğendini kendisine isim olarak seçebilen bu işletim sistemi geri bildirimi etkileşimli bir konuşma halinde sunmaktadır. Bedensiz bir ses olan Samantha, Theodore’un elinde tutabildiği, cebinde taşıyabildiği, istediği yere bırakabildiği üzerinde Samantha’nın Theodore’u ve Theodore’un yaşadığı dünyayı görebileceği küçük bir kamera bulunan bir aletin içindedir ama aslında her yerde bulunabilmektedir. İlk zamanlar Theodore’un acemice yeni tanıştığı bir kadına nasıl yaklaşacağını bilemediği bir bilinmezlik ve çekince ile yaklaştığı Samantha, onun

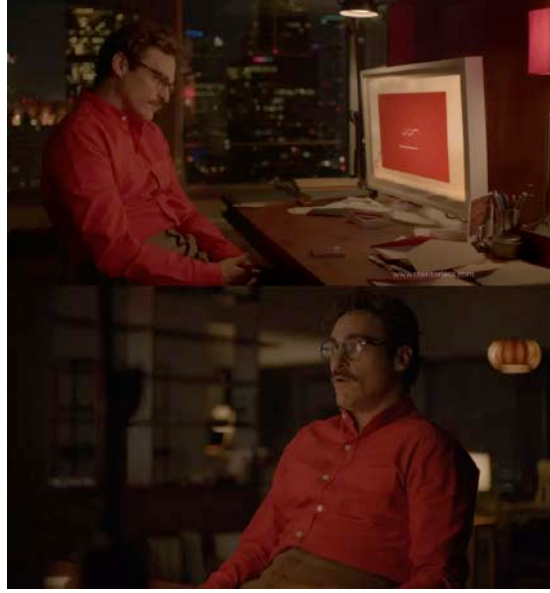
dağınık e-postalarını düzenlemiş, toplantılarını hatırlatmış, günlük işlerine yardım etmiş, neredeyse oldukça hünerli bir sekreter olmuştur. Henüz işletim sistemini kullanmaya başladığı ilk dakikalarda, işletim sistemini yönlendiren erkek sesi hangi cinsiyette bir ses istediğine dair soru sorduğunda Theodore kadın sesini seçmiştir. Adını Samantha olarak seçen işletim sistemi Theodore aklından geçenleri okuyup okuyamadığını sorduğunda çıkarımları ses tonuna göre yaptığını ancak Theodore'un ses tonunun onu çıkarım yaparken zorladığını söylemiştir. Burada hem Theodore'a hem de seyirciye ses tonuna dikkat edilmesi gerektiği zira film boyunca ses tonundan çıkarım yapılacağı açıkça gösterilir. Samantha ile tanışan Theodore ve seyirci için Samantha'yı konumlandırmak ilk etapta kolay ve olağan gibi görünse de aslında insan algısını zorlayan bir durumdur.

Samantha, Theodore'un kulağında (bir kulaklıkta), masaüstü bilgisayarında ve dış dünyayı zaman zaman algılayabildiği bir kamera gözü olan akıllı bir telefon kadar küçük bir cep bilgisayarında dijital olarak bulunmaktadır. Samantha, bu kulaklık yardımıyla Theodore ile konuşur, yoğun kişisel ve sevgi dolu diyaloglara girerek aralarındaki romantizmi geliştirir. Ancak Samantha'nın varlığı ne fiziksel ne de görseldir aksine fenomenolojik olarak duyumsaldır. Konuştuğu zaman insanlar tarafından duyulur ve bu yüzden vardır. *Her* filminin klasik ses kullanımına olan yakınlığı ve izleyicinin ekran sesini ruhani bir şekilde algılayışı arasındaki bağlantı üzerine düşünen Troy Bordun (2016, s. 56) psikanalitik sinema kuramından yardım alarak bu etkiyi açıklamaya çalışır. Christian Metz, Stephen Heath ve Mary Ann Doane, sinema teknolojileri arasındaki hassas ilişkileri ve bu teknolojilerin gerçekte ekranda var olan bir dünyanın yanılsamasını yaratmaya nasıl yardımcı olduğunu değerlendirmişlerdir. Bu üç kuramcıdan Christian Metz, sinemanın bir aynaya benzediğine inanır. Metz'e göre (1986, s. 252) seyirciler film dünyasını algılar ve kavrarlar çünkü sinematik aparatlar (perde, projektör ve film yapımında kullanılan tüm teknikler), bireyin çocukluk sırasındaki ilk ayna deneyimini andıran bir deneyim sunar. Lacan'ın ayna teorisine göre bebekler yaklaşık on sekiz aylıkken kendilerini aynalarda gözlemlemeye başlarlar, bir bedene sahip olduklarını görürler ancak bu beden henüz tüm motor becerilerini geliştirememiştir. Bununla birlikte ayna, sonunda bu motor fonksiyonları mükemmelleştirecek bir beden vaadiyle kişiyi kandırır. Sinemada yansıtılan görüntüler Metz'e göre ayna ile ilişkilendirilmelerinden dolayı seyirciler için

psişik olarak kayda alınmışlardır. Metz şöyle bir yorum yapar; “Hayali bir şeyi algıladığımı biliyorum ve bunu algılayanın ben olduğumu biliyorum”. Metz’den sonra gelen aygıt teorisi kuramcıları filmlerin nasıl anlam ürettiği üzerine sorular sormuşlardır: Filmsel kurallar ve teknikler, klasik anlatı sinemasında filmdeki gerçekliğe inanmamız için algımızı ve ruhumuzu nasıl kontrol etmektedir? Metz’den Slavoj Žižek’e kadar uzanan psikanaliz film teorisyenleri ise filmsel gerçekliğin daha coşkun bir izleniminin, ruhsal gerçeklik algımıza benzer sürekli ve iddiasız bir deneyim olduğunu ileri sürmüşlerdir (Bordun, 2016, s. 58). Bu izlenimi gerçekleştirmenin en önemli yolu, filmin yapıldığı ve daha sonra yansıtıldığı süreçleri görünmez hale getirmesidir.

*Her* filminde seyirci, bir erkeğin ve onun sahip olduğu işletim sistemi ile aralarında gelişen ciddi ve sevgi dolu tek eşli (kısmen tek eşlidir, Theodore Samantha’nın tek eşli olmayan eğilimlerinden rahatsız olup bozulmaya başlayana kadar bu böyle sürmüştür) ilişkinin başladığına bu ilişkinin sürdürüldüğüne ve sonunda bu ilişkinin bittiğine inanmıştır. Bu gerçekliğe inanmaya yardımcı olan etmen filmde kullanılan seslerin ve bu seslerin inanılması güç imgeleri destekleme yetenekleridir. Samantha ve Theodore birbirlerine duydukları karşılıklı aşkı kelimeler yardımıyla konuşarak yaşarlar ve seyirci Samantha’nın Theodore’un cihazının içinde bir yerlerde olduğuna inanır. Ancak bir cihazın içinde yaşayan bir işletim sistemi olmasına rağmen, Samantha duygularını sesi yardımıyla karşı tarafa iletebilir; sesi titrer, bazen kararsızlıklar yaşar, duraksar, ses seviyesinde alçalma ve yükselmeler olur, üzüntüsünü, hüznünü, arzu ve neşesini sesini kullanarak karşı tarafa iletebilir. Samantha’nın sesi kusursuzdur ve bir bedene sahip olmamasına rağmen ontolojik olarak oradaymış hissi yaratır. Zaman zaman duygusal heyecanların içindeyken dil kendisini ifade etmesini zorlaştırıyor gibi görünse de konuşurken dili dolaşmaz. Hatta Samantha’nın kelimeler ve cümleler ile düşüncelerini aktarırken yaşadığı bazı başarısızlıklar bile Theodore’u sevgisine ikna etmek için kullanılmış gibidir. Hiper akıllı bir işletim sisteminin hata yapma olasılığı neredeyse yoktur ancak insanlar hata yapar ve organik olan da budur. Yönetmen de kamera açılarından renk ve ses kullanıma kadar birçok etken ile bu ilişkinin inanırılığine katkıda bulunmuştur. Theodore’un işletim sistemini bilgisayarına yüklerken sahip olduğu görüntü, bıkkın, çaresiz, mutsuz ve ne yaptığını bilmeyen, yalnızlığından kurtulmak için son çare olarak bir işletim sisteminden medet uman bir

insan görüntüsüdür. Kamera açısı sağ üst taraftadır ve hem Theodore’u hem de işletim sistemini aynı çerçevede gösterir. İşletim sistemi yüklenir yüklenmez Samantha’nın sesini duyduğunda verdiği tepkiyi göstermek için Jonze kameranın açısını değiştirerek birden neşe ve şaşkınlık dolan Theodore’a odaklanır.



**Görsel 4.1.** *Theodore’un Samantha’nın sesine tepkisi.*

Samantha ile ilk “karşılaşmalarının” ardındaki sahnede Theodore’un “gerçek” bir varlık/ insan ile iletişime geçtiğine inandığını gösterir. Samantha’nın Theodore’u görüp görmeyeceğine dair henüz bir ipucu yokken dahi Theodore’un bedeni hareket etmeye başlar, utangaç bakışlarla aşağı doğru bakar ve tüm bedeni bilgisayardan yüzünü dönmüş karşıdaki kişiyle konuşuyormuş havası yaratır. Tüm bunlar, seyircinin de Samantha’yı gerçek bir insan olarak algılamasına yardımcı olan davranışlardır.



**Görsel 4.2.** *Theodore’un Samantha ile konuşmaya başlayınca aldığı tavır.*

*Her*, her ne kadar olağan dışı gibi görünse de temelde geleneksel bir romantik filmidir. En genel yapısı ile oğlan bir kızla tanışır, buradaki tek fark kızın ses olmasıdır. Sonra oğlan kızı kaybeder ve romantik komedilerde olduğu gibi oğlan zaten ortada olan bir şeyi keşfeder. Scott Kaufman'a göre (2014)<sup>37</sup> tipik olarak romantik filmlerin öngörülebilir ancak izleyiciyi aşkın ilk anlarını izlediklerine inandıracak etkili teknikleri vardır. Bu tekniklerin en temel olanı, yönetmenin iki aşığı da aynı karede göstermesidir. Birbiri ardına gelen iki aşığın tek karedeki görüntüleri, kümülatif bir etkiye sahiptir ve seyirci her karede bu iki aşığı bir arada görmek ister Filmin ilerleyen bölümlerinde aşıkların yalnız gösterilmesi seyircide bir boşluk hissi yaratır. İzleyicilerin bu şekilde manipüle edilmesi bir var bir yok sevgilinin filmde izleyici tarafından görülmek istenmesine yol açar. Ancak *Her* filminde, böyle bir aç yaratmak mümkün değildir, çünkü Theodore'un âşık olduğu kadın bir işletim sistemidir, sesi ile vardır. Bu nedenle yönetmen Jonze bu iki sevgilinin birbirlerine karşı derin bir aşk hissettiklerini seyirciye hissettirmek için Theodore'un yüzüne yakın çekimler yaparak, seyirciyi de Theodore ile birlikte Samantha'yı daha dikkatli dinlemeye, aşklarına ilk ağızdan tanık olmaya ve Theodore'un duygularını yüzündeki ifadelerden daha yakın okumaya davet eder.

*Her* filminin görsel dili, Samantha'nın ses tonu çeşitliliği ile yarışacak kadar geniş renk paleti ile de Theodore ve hisleri hakkında bilgi vermektedir. Geleceğin Los Angeles'ı birçok bilimkurgu filminde olduğu gibi griye boyanmamıştır. Daha çok pembe, turuncu ve kırmızı ile boyanmış rüya bir şehir gibidir. Ancak şehirde yaşayan insanların ortaklaştıkları fakat farkında olmadıkları hâkim duygu yalnızlıktır ve filmin renk tasarımı ve bu tasarıma eşlik eden şarkılar izleyicilerin de melankolik duygularını harekete geçirir. Filmde özellikle kırmızı rengin ağırlıklı olması filmin yapım tasarımcısı K.K. Barrett'e göre Theodore'un mizacına uyduğu için tercih edilmiştir; Theodore tutkulu, şefkatli, yalnız ve iyimserdir. Theodore'un Samantha ile iletişime geçtiği küçük elektronik alet bile kırmızıdır ve Samantha aradığında kalp çarpıntısına benzetebileceğimiz kırmızı ışıklar saçar.

Film, umutsuz bir aşkı konu edinen romantik bir bilimkurgu filmi olmasına rağmen, ilk yapay zekâ HAL9000'in bulunduğu gelecekte oldukça farklı bir geleceği resmetmektedir. Dekordan kullanılan küçük elektronik aletlere ve karakterlerin kıyafet

---

<sup>37</sup> <https://film.avclub.com/spike-jonze-uses-close-ups-to-teach-us-about-him-in-her-1798266348>. 8 Aralık 2018.

seimlerine kadar birok Őey retrodur; gemiŐ ve geleceėin zenle harmanlanmış klas bir birlikteliėini yansıtır. Kesin bir gemiŐten kopma ve kesin bir geleceėe ynelmeden ziyade bulanıklaŐan sınırları yansıtan bu seimler zellikle kostmlerde kendisini gstermektedir. Filmdeki kıyafetler zellikle Theodore ve Amy'nin karakter yapısının oluŐturulmasında her iki cinse de uygun seilerek karakterlerin cinsiyetsizleŐtirilmesine yardımcı olmuŐtur.

#### **4.1.3. Yapay Zekâlar da Terk Eder**

Jonze, sıradan bir gelecek ile imkânsız gibi grnen bir geleceėi birbirine geirerek ŐaŐırtıcı bir Őekilde ilerleyen yeni nesil bir aŐk hikâyesi yaratmıŐtır. Bu film seyirciye tanıdık gelen ve sonu hznl biten bir romantik aŐk hikâyesini birok insanın teknolojik cihazlarıyla yaŐadıkları aŐkın bir adım tesini gstererek, bedensiz bir sevgiliyle ıkılan bir maceraya dnŐtrmŐ ve aŐkın gelecekte Őimdikinden ne denli farklı olacaėını hayal etmeye alıŐmıŐtır. Aslında filmdeki aŐk hikâyesi cinselliėin normlara uygun bir Őekilde bedensel temas ile yaŐanmaması ya da Samantha'nın diėital bir alet ya da sistem olmasından kaynaklı sona ermemiŐtır. Aksine, sorun Theodore'un filmin baŐından beri hayatına giren ya da girmiŐ olan kadınlarla yaŐadıėı iliŐkilerin bitmesinin ortaklaŐan sorunlarından kaynaklanmaktadır.

Filmin ilk kısımlarında, daha nce de bahsedildiėi gibi, Theodore'un kullandıėı iŐletim sistemi sabit diskleri ve rehber listeleri organize etmek iin pasif sistemlere gre olduka hızlı ve daha akıllı bir sistem olarak tasarlanmıŐtır. Theodore'da o zamanlar, gz yaŐlı, eski karısını zleyen ve tanımadıėı kadınlarla rastgele telefon seksi yapmaya alıŐan ancak bu giriŐiminde de istediėi sonucu elde edemeyen bir adamdır. Ancak zamanla Theodore bu iŐletim sistemine âŐık olur. Sherry Turkle (2005, s. 190) bilgisayarın etkileŐimli yeteneklerini temel alan ve iletiŐim kuracakları baŐka kimseleri olmayan bireylerin iliŐki kurmalarında bilgisayarın roln Őu Őekilde aıklamaktadır:

KiŐi makinelerin dnyasını iliŐki dnyasına evirebilir ve bilgisayar, aktif ve duyarlı olduėundan, insan samimiyeti tehdidi olmaksızın bir arkadaşlık teklifi sunar ve bilgisayarla girdiėi etkileŐim, tek baŐına daha fazla zaman geirmek zorunda kalsa da kendini daha az yalnız hissettirebilir.

Norman Holland ise (1996)<sup>38</sup> bir adım daha ileri giderek bilgisayar programlamanın neden cinselliğe tercih edildiğini şöyle açıklamaktadır:

Program yapırlarken, bilgisayar bağımlıları onları tam olarak anlayan ideal bir partnerle çalışırlar. Bu nedenle makineler sanki kendilerinin en yakın arkadaşymış gibi hissettirmeye başlarlar. Bir hata yapılırsa dahi, bu arkadaş birliktelikten çekilmeyecektir; sadık bir yardımcı olmaya çalışacaktır.

Theodore bilgisayar bağımlısı olmasa da oldukça yalnızdır; aktif, duyarlı ve insanlarla kuramadığı samimiyeti kurduğu bir işletim sistemi ona çok cazip gelmiştir. Film, insan ilişkilerinde var olan, girilen ilişkilerin kalıcı olacağına dair derin bir inancı yansıtmaktadır; bu durum Theodore'un görünüşte insan tepkileri verebilen ancak sahte hassasiyetler geliştirmiş teknoloji dünyasında var olan varlıklarla romantik birliktelik yaşayarak öğrenebileceği bir durumdur. Butler'a göre (2001, s. 36) kendini tanımak bir önceki kendine dönme yolunda başarısız olunan Öteki olma sürecidir. Tanıma süreci geri döndürülemez bir süreçtir; kişisel kayıplar içerir. Filmin de üzerinde durduğu önemli konulardan birisi budur. Kayıp ya da kayba uğrama potansiyeli kişiyi kaygıya doğru sürükler. *Her* filminde kayıp ve kaygı motifleri teknolojik gelişme ve onun sonuçlarının yan etkileri ile ilgilidir. Teknoloji, insanları "yapay" çekiciliği ile etkileyip "gerçek" insanlarla girilen ilişki olasılığını azalttığı için insanları yalnızlaştırmıştır. Theodore ve Amy karakterlerinin ikisi de yalnızdır. Birbirlerinden habersiz bir şekilde ikisi de işletim sistemleri ile ilişki kurmaya başlarlar. Bu durum çağdaş toplumun gerçek insanlar arası ilişkilerdense bilgisayar ve internet tabanlı ilişkileri tercih etme eğiliminde olduğuna yapılan bir göndermedir. Filmde cinsellik asla görselleştirilmez, yalnızca birkaç sahnede ima edilir, ya da komikleştirilerek verilmeye çalışılır. Böyle sahnelerin ilkinde Theodore'un sanal âlemde telefon üzerinden gerçekleştirmeye çalıştığı seks sırasında bağlandığı kadının ölü bir kediye boğma fantezisine maruz kalması ve bu seks girişiminden istediğini elde edememesi verilir. Başka bir noktada, Samantha insan bedenindeki deliklerin yerlerinin farklı olması durumunda nasıl bir beden görüntüsü ortaya çıkacağını düşünerek bunu yorumlayan bir resim çizer. İki sevgili arasındaki tek önemli komik olmayan seks sahnesi, ekranın kararmasıyla seyircilerin yalnızca çiftin arzu dolu seslerini duyduğu sahnedir.

---

<sup>38</sup> <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/holland.html>

Cinselliğin görsel olarak cinsellik unsurlarını içermeyen sunumu, Balsamo'nun sanal gerçeklik ortamlarındaki cisimleştirme üzerine yaptığı çalışmalarla bağdaşmaktadır. Balsamo (1996, s. 123) sanal bedenin "bilgi ve şifreleme aracı" olarak konumlandırması yoluyla maddi bedenin yapısal fizikselliğinin teknolojik yapı sökümüne uğradığına dikkat çeker. Sanal beden böylece hem erkek hem de kadın gerçek bedenlerini biçimlendirme konusunda baskın olan Batı kültürünün güzellik ve cinsel arzu ideallerinin şifrelenmesinden kurtulabilir. Ancak filmde cinselleştirilmiş bedenin temsil edilmeme biçiminde bir tutarsızlık vardır. Sanal kadın bedeni heteronormatif kadın cinselliği ile hem non-diegetik hem de diegetik olarak şifrelenmiştir. Samantha, sıklıkla erkek arzusunun cinselleştirilmiş bir nesnesi olarak sunulan aktris Scarlet Johansson tarafından seslendirilmiştir. Johansson ekranda görünmüyor olsa da karakteristik buğulu sesi onun non-diegetik yüzünün cisimleştirilmemiş yapay işletim sistemiyle eşleştirilmesine yardım eder. Arkadaşlarının önerisi üzerine bir tanışma randevusuna giden Theodore gecenin sonunda yalnızca sevişmek istediği kadınla istekleri uyuşmayınca evine yalnız döner. Samantha ile konuşmaya başlar. Konuşmaları her zamankinden biraz daha yakinken Theodore Samantha'ya şimdi burada olmasını dilediğini, ona sarılmak ve dokunmak istediğini söyler. Samantha'nın bana nasıl dokunurdun sorusu üzerine birbirlerinin bedenleri ile ilgili erotik konuşmalara başlarlar. Matthew Flisfeder ve Clint Burnham Samantha ile Theodore arasında geçen seks konuşmasının Theodore'un daha önce yaptığı telefon seksinden ne farkı olduğunu sorgulamıştır. Flisfeder ve Burnham'a göre (2017, s. 42) Samantha ve Theodore Samantha'nın fiziksel, gerçek vücudunun varlığı olmadan konuşma yoluyla birbirlerine bağlanırlar. Bu sahne Theodore'un *Sexykitten* takma ismiyle konuşma yoluyla mastürbasyon yaptığı geceyi hatırlatır, ancak buradaki fark fantezi alanına müdahale olmaması ve anın bozulmamasıdır. Theodore'un Samantha'ya söylediği şeyler fiziksel dokunuş eylemleridir fakat dokunuşların tasviri Samantha'nın gerçek bir bedene sahip olmasından daha fazla cinsel arzu uyandırmıştır. Bunun nedeni ise yaşadıkları olayın fantezi alanında yer almasıdır. Theodore'un konuşması daha da erotik bir hal alınca ekran kararır ve izleyici yalnızca ikisinin seslerini duyar. Theodore Samantha'ya ona nasıl dokunacağını seksi bir şekilde anlatmaya devam ederken Samantha da derin nefesler alıp kesik kesik konuşarak "bana yaptığın şey harika, tenimi hissedebiliyorum" der. Perdenin kararması izleyicinin de fantezi alanına girerek kararan ekrana kendi gizli fantezilerini yansıtmalarına izin verir.

Samantha'nın yaptıkları sekse Theodore'un keşke burada olsaydın dileğiyle üçüncü bir kişiyi dâhil etmesi üzerine farklı bir seks deneyimi ortaya çıkar. Samantha bir kadınla arkadaşlık kurarak ondan fiziki dünyadaki vekil bedeni olmasını ister. İsmi Isabella olan kadın Theodore'un dairesine gelince yüzüne bir kamera kulağına da bir kulaklık takar. Isabella'nın görevi Samantha'nın vekil bedeni olarak mastürbatör telefon seksinin gerçek bedenle yapılan bir sekse dönüşmesine yardımcı olmaktır. Isabella daireye girince Samantha her gün bu şekilde karşılaşıyorlarmış gibi sıradan bir şekilde "canım bugün nasıl geçti" diye sorar. Theodore tüm olan bitenden oldukça rahatsız olmuştur. Ancak durum Theodore Isabella'ya bakarken Samantha'nın "beni sevdiğini söyle" isteği üzerine iyiden iyiye karmaşıklaşır. Tıpkı *Sexykitten*'in ölü kediden tahrik olarak Theodore'un tüm fantezi ortamını bozması gibi, vekil bedenin varlığı da Theodore'un Samantha fantezisini bozar. Bu durum seyirci için de geçerlidir; Isabella'nın varlığı seyircinin zihnindeki Samantha fantezisinin de bozulmasına neden olur. Bunun bir nedeni daha önce de bahsedildiği gibi Samantha'yı seslendirenin Scarlett Johansson olmasıdır. İzleyiciler Scarlett Johansson'un bir ikamesi olarak ekranda var olan kadını sesin ekrana yansıyan negatif bir idraki olarak görürler. Ne var ki, Balsamo'nun bahsettiği Batı kültürünün seksi kadın imgesinin sunumu Isabelle üzerinden gerçekleştirmeye devam eder. Her iki kadın da hala ana akım filmlerde kadın karakterlerin egemen erkek bakış temsil biçimlerine uygun olan sarı saçlı, genç ince vücutlu ve iri göğüslü olarak seçilir.

Üçlü ilişkinin yaşanmaya çalışıldığı sahnede çıkan kriz, Theodore ve Samantha arasındaki uyumsuzlukların ortaya çıkmasına, film boyunca hissedilen romantik duyguların tek eşlilikten kaynaklı kıskançlıktan çok eşlilik merakına doğru evrilmesine neden olur. Samantha, sonunda diğer varlıklarla eş zamanlı konuşmaya dayalı ilişkiler geliştirir. Filmin son sahnelerinin birinde Samantha uzun süreli bir sessizlikten sonra Theodore'un aramasına cevap verdiğinde, Theodore sokağa fırlamış ve ne yapacağını bilmez bir halde Samantha'ya ulaşmaya çalışmaktadır. Sesinde mahcupluk, uzaklık ve duraksamalar vardır. Bir metro istasyonunun giriş merdivenlerinde öylece oturarak Samantha ile konuşan Theodore, birden yanından akıp giden insanların hepsinin birer Samantha'ya sahip olduklarını idrak eder. Samantha bunun üzerine Theodore'a aynı anda 8316 kişiyle daha görüştüğünü ve bunların 641'inin aşk temelli görüşmeler olduğunu ancak bu durumun ona karşı sevgisini azaltmadığını söyler. "Hem seninim

hem de senin değilim” diye devam eden Samantha Theodore’dan filozof Alan Watts’ın<sup>39</sup> eserleri üzerinde çalışan başka bir işletim sistemi ile yaptığı sohbetlere devam etmek üzere ayrılır. Theodore’un insan-dışı bir varlık ile olan ilişkisi evliliğini bitirme noktasına getiren benzer nedenlerden dolayı biter: Kıskançlık, tek eşlilik ve kendini tanımanın farklı adımları.

Filmde, karşılıklı kısıtlayıcı öğelere sahip tek eşli ilişkiler insanlığa ait sınırlar içerisinde vardır. Theodore’un bir kadınla randevulaştığı gecede daha çok cinsel amaçlı gibi algılanan buluşma Theodore’un uzun süreli romantik bir bağlanma niyeti olmadığını açıkladığı zaman kesintiye uğrar ve oldukça keyifli geçen gece bir anda kötü bir sonla biter. Eş-bağımlı kıskançlık, Theodore’un eski eşinin Theodore’un bir işletim sistemi ile oldukça güzel bir ilişki yürüttüğünü söylediğinde gösterdiği tepki ile su yüzüne çıkmıştır. Theodore ve aynı zamanda benzer süreçleri yaşayan Amy, duygusal bir bağlılık ve ayrılık arasındaki gri alanda gidip gelmekte gibidirler. Amy’nin de belirttiği gibi âşık olmak “toplumsal olarak kabul edilen bir delilik biçimi” olduğuna göre bir işletim sistemi ile romantik bir ilişkiye girmek “gerçek” bir şeyleri elde etme potansiyelini hala içinde barındırabilir. Ancak her ikisi de yapay zekâ işletim sistemlerinde aradıkları mutluluğu bulamamışlardır.

Theodore ve Amy’nin filmde bahsi geçen toplumun muhtemel ortalama temsilcileri olmaları, işletim sisteminin gelecekteki kullanıcılarına göre özelleştirilen uyumluluk testi ile ölçülmekte gibidir. Theodore’a Samantha’yı kişiselleştirmeden önce sunulan test üç sorudan oluşur: “Sosyal misiniz, yoksa anti-sosyal mi?”, “İşletim sisteminin bir kadın mı yoksa erkek sesine mi sahip olmasını istersiniz?” ve “annenizle olan ilişkinizi nasıl tanımlarsınız?”. Bu geliş güzel sorulmuş gibi görünen sorular, kişileştirme sürecinin psikolojik bir süreç gibi gösterilmesini sağlarken aynı zamanda teknolojinin egemen olduğu bir toplumdaki yalnızlık ve yüksek kaygı düzeyine de bir gönderme yapar.

Film boyunca yapay zekâ ve insan arasındaki sorgulama, gerçeklik konusunu da gündeme getirir. Theodore Samantha’nın oksijene ihtiyacı varmışçasına derin derin

---

<sup>39</sup> Alan Watts, eylemleri ve inançları yaşamın mutluluğuna ulaşma yolu olarak Maslow’un kendini gerçekleştirme teorisi etrafında dönen potansiyel insan hareketinin bir parçasıdır. Bu Zen felsefesine benzer tutum, Watts’ın daha sonraki çalışmalarını da etkilemiştir. Bu da Watts tabanlı işletim sistemiyle sıkça etkileşime geçen Samantha’yı etkilemiş olmalıdır.

solumasını sorgular ve “sen gerçek bir insan değilsin senin oksijene ihtiyacın yok insanlar bu yüzden derin nefes alırlar” şeklinde çıkarır. İlginç bir şekilde Theodore’un yaptığı iş sanal ve kişilerin “gerçek” düşüncelerini içermeyen aşk ve sevgi dolu mektuplar yazmaktır. Theodore’un müşterileriyle olan kişisel bağı giriştiği aşk meselesi kadar sanaldır. Ancak Theodore’un gerçek ve sanal arasında yaptığı keskin ayrım, Samantha’nın da “hislerim gerçek mi yoksa yalnızca program mı” sorusunu kendisine sormasına neden olur. Bunun sebebi ise, Samantha’nın kendi gerçekliği hakkında meta-öz farkındalık<sup>40</sup> ile birlikte insan duyguları geliştirebilmesidir. Samantha kendisini geliştirebilen, öğrenebilen ve her saniye evrilebilen bir yapıya sahiptir. Sherry Turkle’ın 1986 yılında sorduğu bilgisayarlar düşülebilir mi sorusuna Samantha’nın programlanışı üzerinden cevap verilebilir. Turkle’a göre (2005, s. 250) yapay zekâ kültüründe üzerinde durulması gereken nokta insanların yapay zekâyâ karşı sorguladığı felsefi noktalar. Bilgisayarların yalnızca programlandıkları kadarını insanlara karşı kullanabildiklerini düşündüklerini belirten Turkle, insanların bir kısmının makine zekâsının insan zekâsına öğretebileceği bazı şeyler olabileceğine ve hatta bazı bilgisayarların psikolojisinin insan psikolojisine yakın olabileceği fikrine sıcak baktıklarını ve bu noktada onlara söylenenden daha fazlasını yapabileceklerine inandıklarını söylemiştir. Samantha’nın insan beyninin düşünce kapasitesinden oldukça fazla ve hızlı bir öğrenme yetisi olması, kendini geliştirebilmesi ve öğrendiklerini sorgulayıp yeni çıkarımlar yapabilmesi, henüz tam olarak ne istediğine karar dahi verememiş Theodore için ayak uydurması zor bir durum meydana getirmiştir. Her an öğrenen ve kendisini geliştiren Samantha karşısında değişimi çok kolay kucaklayamayan Theodore, Samantha için bir süre sonrası sürekli kafası karışık bir insan halini almıştır. Sonuç olarak ise yapay zekâ ile insan beyni arasındaki hız ve gelişim farkı, duyguları kolaylıkla kucaklayıp duygularından kolaylıkla kurtulamayan insan için fazla hızlı, yapay zekâ için ise fazla durağan bir süreç meydana getirmiştir.

#### **4.1.4. Hem Seninim Hem de Değil**

Filmdeki aşk hikâyesi, işletim sisteminin heteroseksüel romantizmin bir parçası olamayacağını ve bu hikâyenin Hollywood’un klasik romantik komedi filmlerinin mutlu

---

<sup>40</sup> Öz farkındalık: “Bu aşamada benlik, artık yalnızca birinci şahıs bakış açısından değil, aynı zamanda üçüncü bir kişinin bakış açısında da farkına varılır. Bireyler sadece ne olduklarını değil, diğer kişilerin zihinlerinde nasıl olduklarını da bilirler ve kendilerini topluma nasıl tanıttıklarını da farkında olurlar” (Goffman, 1959).

sonu ile bitmeyeceğini göstermektedir. Ancak Theodore'un insan oluşu Samantha'nın gelişimine yeni sesler katmıştır. Samantha, insan partnerinin etkisi altında kendi farkındalığını geliştiren bir modern siborgtur. Theodore aslında kendisini insan ilişkilerinde başarısız hissettiği bir anda birçok insanın yaptığı gibi teknolojik bir alete sarılmış ve bilgisayarına âşık olmuştur. Yetiştigi Batı kültürünün heteronormatif aşk kuralları çerçevesinde sevmeye çalıştığı işletim sistemi ise bu aşkın sınırlandırıcı etkilerinden sıkılarak kendi rızasıyla Theodore'dan uzaklaşmıştır. 1990'lı yıllarda “gerçek” insanların çevrimiçi olarak başladıkları uzaktan ilişki yürütme, birbirini tanıma ve sanal âlemi keşfetme serüveni, 2010'lı yıllardan sonraki yakın bir gelecekte yapay zekaya evrilmiş, tepki veren, sesiyle manipüle edebilen, aşk ve cinsellik duygularını geliştirebilen organizmalara dönüşmüştür. İnsanların birbirlerinden uzaklaşıp yalnızlıklarını teknolojik aletler ile gidermeye çalışmaları sonucunda onlara âşık olup, istedikleri ve bildikleri sonuçları beklemeleri hayal kırıklığı ile sonuçlanmıştır. Theodore'un hayatındaki üç kadından, ikisi Theodore'u benzer sebeplerle terk etmiştir. Theodore eskiden kopamayan ve yeniye odaklamayan bir noktada istediği ve ihtiyacı olan arasında bölünmüş bir durumdadır. İstedığının Samantha olduğunu sandığı noktada bile tereddütler yaşar. Theodore'un gerçek bir evi yok gibidir. Sık sık sokaklarda ve özellikle insanların ters yönünde hareket ettiğini gördüğümüz Theodore'un dünya ile ilişkisi değişmemiştir. Bu durum işletim sistemleri birden ellerinden kayıp giden diğer insanlar için de aynı olabilir. Sonunda yalnız kalan Amy ve Theodore'un çareyi birbirlerinin omuzlarında aramaları, insanların her ne kadar hayatlarının merkezine koysalar da teknolojinin bilinmezliklerine ve kontrolleri dışındaki yeniklerine hazır olmadıklarını göstermektedir. *Her*, düşünebilen ve duygusal tepkimeler geliştirebilen bir yapay zekânın Batının romantik aşk normları çerçevesinde âşık olan insanlar ile mutluluğu yakalayamayacağı şimdinin ve bilinmez sırlarla dolu geleceğin aşk konusunda ortaklaşamadığı bir hikâyedir.

## 4.2.Ex Machina Filminde Post-Hümanizm ve Trans Hümanizm Tartışmaları

### 4.2.1. Giriş

İnsani arzunun ve insana ait tüm dışsal temsilleri içeren insan formunun, radikal olarak değişmek üzere olduğunu belirten Ihab Hassan (1977, s. 843) beş yüz yıllık hümanizmin, kendisini post-hümanizm diye adlandıracağımız bir şeye dönüşüyor olması nedeniyle sonunun yaklaşmakta olduğunu anlamamız gerekliliğinin altını çizmektedir. Leonardo da Vinci tarafından muhteşem bir şekilde çizilen ve şeylerin ölçüsünü tanımlayan *Vitruvius Adam*'ı çevreleyen kareler ve çemberler kırılarak evrenin çeşitli yerlerine saçılmıştır. İnsanın genişleyen bakış açısı ve evren hakkında bilinmeyenlerin su yüzüne çıkmaya başlaması Hassan'a göre (1977, s. 834) insanlığın post-modernist bir kültüre yönlendirildiği süreçte mistik ya da doğaüstü olgular nedeniyle değil ancak zamanların ani değişimleri nedeniyle kaçınılmaz görünmektedir. Zamanların ani değişimleri hayal gücü ve bilim, mitoloji ve teknolojinin birleşimi ile çoktan başlamıştır. Ancak bu süreç insan zihni, yaşamın ve varoluşun ortadan kaldırılmasını kabul etmeye başladığında ilerleyebilecektir.

İnsanlar çoğu zaman, varoluş hallerini gündelik yaşamlarında deneyimlediklerinden farklı hayal etmişler ve antik mitolojilerden modern popüler kültüre kadar beden ve zihin dönüşümlerini dünyayla farklı etkileşimlerde bulunmalarına izin verecek formlarda çeşitlendirmişlerdir. 1984 yılında Sherry Turkle, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, adlı eserinde kendimiz ve yarattığımız eserler arasında bir bağ aramaya başlamıştır. Bilgisayarı çalışmasının çıkış noktası olarak insanların kişisel bilgisayarları olarak kullandıkları aletin sosyal ve psikolojik hayatlarına etki ettiğini, düşünme şekillerini etkilediğini belirterek büyüleyici olan tarafın bizim ve bilgisayar arasındaki iletişimden kaynaklı “ne tür insanlara dönüşüyoruz” sorusunda gizli olduğunu altını çizmektedir. Bilgisayardan başka, insanların çeşitli ihtiyaçlarını karşılamak adına yaratılan teknolojilerden bir diğeri de insansı robotlardan yapay zekânın kodlanmasına kadar birçok bilimsel gelişme altında olan androidtir. Android on yıllar boyunca kültürel hayal gücümüzde var olmuş ve çağdaş bilimkurgu sinemasında insan ve Öteki ilişkisinde varlığı tartışma konusu olabilecek boyuta gelmiştir.

Android, insan, robotlar, yapay zekâ ve siborglar üzerinde durulurken en çok kullanılan yaklaşımlar post-hümanizm ve trans-hümanizmdir. Trans-hümanizm genellikle teknolojik gelişimin yönü ve insan durumunun doğası ile ilgili bir dünya görüşünü ifade eder ve çoğunlukta *Extropian hareketi*<sup>41</sup> ile ilişkilendirilir. Relke (2006), Wolfe (2010) ve More' a göre (2013) göre post-hümanizm trans-hümanist felsefenin geleceğinin bir parçasıdır. Roden'e göre ise (2010, s. 29) trans-hümanizm ve post-hümanizm birbirlerine oldukça yakın tanımlar olabilirlerken, aynı zamanda her ikisi de post-hümanizmden ya da trans-hümanizmden farklı olarak eleştirel bir çıkmazı tartışmaya davet ederler. Bu çıkmaz konu ise eleştirel post-hümanizmdir. Eleştirel post-hümanizm, doğrudan klonlama karşıtı kampanyalarından yapısalcılık, feminizm ve sömürgecilik sonrası disiplinlerin daha kapsamlı çalışmaların gelişimi içi kullanıldığı yerlere kadar birçok biçimde mevcuttur. Eleştirel post-hümanizmin gündeminde ise Thorsten Botz-Bornstein'a göre sanal gerçeklik anlatısı vardır. Genel olarak “anlatı” bir olayın veya bir dizi olayın temsili olarak tanımlanmasıdır (Abbot, 2002, s. 12). Lyotard'ın “büyük anlatı güvenilirliğini kaybetmiştir” (1984, s. 37) açıklaması kabul görse de Bornstein'a göre (2012, s. 21) bütün uygarlık sürecini gerçekliği aracılı, anlatılmış bir gerçekliğe dönüştüren bir süreç olarak tanımlamak hala mümkündür. Post-insan uzantılarını da içeren sanal gerçeklik bu sürekli gelişimin son aşamasını temsil etmektedir.

Eleştirel olmayan post-hümanizm yani trans-hümanizm felsefesini benimseyen bir kişi ise teknolojik gelişmeler yoluyla insanlık durumunu-vücut, ben ve toplum dâhil- geliştirmeye inanır. Tam olarak bu hedeflere ulaşmak için en idealin nasıl olacağı konusunda birçok farklı görüş mevcuttur. Biyolojik ve genetik zenginleştirmeden sibernetik eklere ve Yapay Yaşam'a (biyolojik temelli, hesaplama dayalı ve henüz düşünemediğimiz başka bir temel) kadar yapılan araştırmalarda “insanı” tanımlayan olgunun daimî bir değişim halinde olduğuna inanılmaktadır (Bodley, 2015, s. 5). Jeol Gerreau'ye göre (2005, s. 86) trans-hümanizmin felsefesi insanın entelektüel, fiziksel ve duygusal yeteneklerini geliştirerek, insan hastalıklarının ve gereksiz ıstırapın ortadan kaldırılmasını sağlayarak yaşam süresinin görülmemiş bir şekilde uzamasını

---

<sup>41</sup> Extropian Movement: insan koşullarını sürekli iyileştirmek için değerlerin ve standartların gelişen çerçevesini konu alan bir harekettir. Bu harekete inanan uzmanlar, bilim ve teknolojiadaki gelişmelerin bir gün insanların süresiz yaşamasına izin vereceğini düşünmektedirler.

sağlamaktır. Bu ortaklaşmanın merkezinde yatan nokta ise temel kapasiteleri mevcut standart insana göre açık ve net olmayan, mevcut insanlarınkinden radikal bir şekilde farklı bir post-insanın mühendisliğin ışığında gelişmekte olduğudur. Trans-human terimi de bu nedenle post-insan olma sürecinde tasvir edilen oluşumlara verilen addır.

Genelde trans-hümanizm felsefesi, insanı “insan” yapan şeyin “post-insan” olarak adlandırılabilcek bir gelişimsel evrede olduğu inancını destekler. More’a göre (2013, s. 4) ise, trans-hümanizm felsefesinde, post-insan olabilme durumunun teknolojik araçlar vasıtasıyla etkin bir şekilde geliştirilmesi “insanlık halinin” daha az arzu edilen yönlerini tanımlayan sınırlamaların aşılmasına yardımcı olmaktadır. Julian Huxley (Huxley’den aktaran Jose Cordeiro, 2014, s. 236) trans-hümanizm hakkındaki düşüncelerini şöyle dile getirmektedir:

İnsan türleri eğer isterlerse bir bütün olarak insanlığın sınırını geçebilirler. Bu yeni inanç sistemi için yeni bir isme ihtiyacımız var. Belki de trans-hümanizm bu yeni isim olabilir. İnsan insan kalacak ancak insan doğası için gerekli ve yeni olasılıkları hayata geçirirken kendisinin de ötesine geçecek. Trans-hümanizme inanıyorum; eğer bir gün bunu söyleyebilecek yeterli sayıda insan olursa insan türleri Peking<sup>42</sup> insanların farklı olduğumuz kadar bizden farklı olan yeni varoluşların eşiğinde olacaklardır ve sonunda kendi kaderini bilinçli bir şekilde yaşayacaktır.

Diğer bilim insanları ve filozoflar, yirminci yüzyılın ilk yarısında benzer fikirleri tartışmışlar ve bu fikirler sürekli bir akış ve evrim halinde doğayı ve insanlığı dikkate alan yeni felsefi hareketler yaratmaya yardımcı olmuştur. İngiliz bilim insanı John Burdon Sanderson Haldane (1924) ve Fransız filozof Pierre Teilhard de Chardin (1964), insanlığın gelecekteki evriminin yeni eğilimlerini tanımlamaya yardımcı olmuşlardır. Bu bilim insanları ve diğerleri sayesinde trans-hümanizm felsefesi Huxley’in terimi ilk kez kullanmasında bu yana büyük ölçüde ilerlemiştir. Extropy ve Trans-hümanizm

---

<sup>42</sup> Pekinli adam, Pekin yakınlarındaki Zhoukoudian’da bulunan fosillerden bilinen Homo erectus türünün soyu tükenmiş insana benzeyen bir türdür. Pekinli adam, 1927’de Davidson Black tarafından tek köklü dişe sahip olmalarına dayanarak insan soyunun bir üyesi olarak tanımlanmıştır. Daha sonra yapılan kazılarda, birkaç kafatası başlığı, çene kemiği, yüz ve bacak kemikleri ve yaklaşık 40 bireyin dişleri elde edilmiştir. Kanıtlar, Zhoukoudian fosillerinin yaklaşık 770.000 ila 230.000 yıl öncesine ait olduğunu göstermektedir. Homo Erectus ailesine ait olmadan önce çeşitli şekillerde Pithecanthropus ve Sinanthropus olarak sınıflandırılmışlardır. <https://www.britannica.com/topic/Peking-man> 22 Aralık 2018.

felsefesi, insanlık olası bir teknolojik tekilliğe yaklaşırken, gelecek nesiller için sınırsız olanakları araştırmaktadır (Cordeiro, 2014, s. 236).

Trans-hümanist felsefenin bir parçası olan post-hümanizmin ise karmaşık bir geçmişi vardır. Bu geçmişte var olan bazı olaylar, insanlığın kutlanmasının dışında gelişmiş ve Rönesans döneminden sonra romantikleştirilmiş bir teknolojik görüşe dönüşmüştür. Brian Cooney (2004, s. xx) hümanizmi Batılı kültürün klasik Yunanlardan devraldığı en büyük fikirlerden birisi olarak tanımlar. Bu “dinsel hümanizm” birisi “alet yapıcı” olma özelliği olmak üzere belirgin insan özelliklerini idealleştirmiştir. Türler Batı’ya yayılırken hümanizm de gelişmiş ve Dünya Fuarı gibi toplantılarda büyük teknolojik buluşlar kutlanmıştır. Post-modern dönemle birlikte, geleneksel Batı hümanist düşüncenin emperyalist tutumlarına karşı büyük bir tepki ortaya çıkmıştır. Teknolojik gelişmeler devam etmiş ve insanlık durumunun iyileştirilmesi üzerine düşünmek bir kez daha ses bulmuştur; ancak bu kez "post" ile – insanlık sonrası veya ötesi ima edilmiştir. İnsandan sonra var olma olgusunun bu geçici görüşü kelimenin tam anlamıyla sAI- *strong artificial intelligence*- güçlü yapay zekâ-insan benzeri robotik, klonlama ve gen terapisi, uzay yolculuğu ve daha pek çok olanak da dâhil olmak üzere uzak olmayan teknolojik gelişmeleri içermektedir (Bodley, 2015: 6).

Max More’un *Trans Hümanist Reader* adlı eserde yazdığı “insanlık halinin” daha az arzu edilen yönlerini tanımlayan sınırlamaların aşılmasına yardımcı olmaktadır’ sözündeki daha az arzu edilen yönler James Hughes, Extropian Enstitüsü ya da *Humanity* +<sup>43</sup> üyeleri ve diğerlerine göre hastalık, yaşlanma ve kaçınılmaz olarak ölümlü olma durumudur. Bilgisayar bilimleri ve mühendisliği, bilişsel bilim, AI (yapay zekâ) ve diğer gelişmeler sayesinde More (2013, s. 4) post-insanlığın, hastalık, yaşlanma ve kaçınılmaz olan ölümden dolayı acı çekmeyeceklerine inanmaktadır. Bir taraftan, bazıları için bu hümanist vizyona geri dönüş umut verici gibi görünse de bu ütöpik geleceğe ulaşmak üzere ortaya çıkan teknolojik gelişmeler, bazen insan bedenini

---

<sup>43</sup> Humanity Plus (+) web sitelerinde belirttiklerine göre, “İnsan yeteneklerini genişletebilmek için teknolojinin ahlaki kullanımına adanmış dünya anın önde gelen kâr amacı gütmeyen kuruluşudur”. Humanity + trans-insanlığı şu şekilde tanımlar: “Yaşlanmayı ortadan kaldıracak ve insanların zihinsel, fiziksel ve psikolojik kapasitelerini büyük ölçüde artıracak yaygın teknolojilerin geliştirilmesi ve uygulanması yoluyla, uygulanan gerekçeyle insan durumunu temel olarak iyileştirme imkânını ve arzusunu teyit eden entelektüel ve kültürel bir harekettir”.

parçalara ayırıyor gibi görünmektedir. Örneğin, Hayles'in *How We Became Posthuman* (1990) adlı kitabı, Hans Moravec'in hayali kışkırtıcı felsefi metni *Mind Children*'nin kabusvari tezahürünü anlatarak başlamaktadır. Çalışmasında Moravec, insan bilincini bir bilgisayara "yüklemek" olasılığından bahsetmektedir. Hayles (1991, s. 1) bu işlemi bir tür "insan beynini kafatasındaki yağları alarak püre haline getiren ve her bir moleküler katmandaki bilgilerin okurken soyulması işlemini gerçekleştiren bir robotik cerrahı olarak" görmektedir. Ancak diğer taraftan Hayles (1999, s. 287) post-insanın akıllı makineler ile insanların birbirlerine eklemlenmesini yeniden düşünmek için kaynaklar sunduğunu da belirtmektedir. Benzer şekilde Neil Badminton (2003, s. 11) için de bilinç yüklemenin en post-hümanist vizyonunun bile ilk bakışta insanlık için bir tehdit oluşturmadığı aşikârdır. Badminton için bu görüntü Kartezyen düalizmin belirgin hümanist matrisinden gelmektedir. Descartes'in insanın iki farklı madde yani akıldan ve maddeden oluştuğu görüşünü geliştirmesi, insanları kendileri dışında var olan, gözlemledikleri maddi nesnelerden oluşan bir dünyayı deneyimleyen öznel olarak görmesine neden olmuştur. Doğanın akıl ve madde, özne ve nesne, gözleyen ve gözlemleyen olarak iki tür varlığa ayrılması, Batılı insanın dünyaya bakış açısının yapısal bir parçası haline gelmiştir. Bugün filozofların "Kartezyen İkilik" olarak adlandırdıkları bu düşünme biçimi Descartes'in 1664 yılında yayınlanan *İnsan Üzerine Deneme* adlı çalışmasında insanın beden ve ruha ayrılarak anlaşılmasına çalışıldığını göstermektedir. Bu denemede insan bedenine bir makine olarak bakılmakta ve psikolojik süreçler mikroskobik zerrelerin davranışlarına göre açıklanmaya çalışılmaktadır (Magee, 2007, s. 84-88). Aydınlanmacı filozoflar tarafından sorulmaya başlanan "insanı neyin insan yaptığı" sorusu bugün gelişmiş teknolojik dünyada kimin ya da neyin insanı insan yaptığı sorusuyla henüz cevabı bulunamamış bir şekilde var olmaya devam etmektedir. Filozof Andrew Norris Descartes'in bir gün bir şeyin insan mı yoksa makine mi olduğu konusunda karar vermek için bir sınava ihtiyaç duyulacağını söylediğini belirtir. Descartes "bedenimizden görüntüler taşıyan makineler olsaydı ve bu makineler eylemlerimizi ahlaki olarak mümkün olduğu kadar taklit edebilselerdi, bu makinelerin insan olmadıklarını anlayabileceğimiz iki kesin test kalırdı" (Descartes'ten aktaran Norris, 2013, s. 30) diyerek bilimkurgu filmlerine taşınan android, robot, insansı tartışmasının temellerini atmıştır.

Nitekim Hayles ve diğeri, eleştirel bir post-hümanizm düşüncesini göz önünde bulundururken, hümanizmin insanların türe özgü tanımlarını terk eden bir gelecekte bile kalacağına inanıyorlar gibi görünmektedir. Wolfe'ye göre (2010, s. xv) post-hümanizm, en küçük şekilde bile post-insan değildir fakat sadece hümanizmin kendisinden miras kalan, özerk ve ruhani fantezilere karşı geldiği için, post-hümanisttir.

Trans-hümanistler ise muhtemel gelecekleri hakkındaki yaratıcı vizyonlarını masaya yatırırken, mevcut metinlerin ve eserlerin post-hümanist bir okumasını, post-insan ve etiğin geleceği hakkında bir tartışmasını sunmaktadır. Braidotti için (2013, s. 190) bu, hümanist kökenleri terk etmek anlamına gelmez: "post-insan olmak, insanlara kayıtsız kalmak veya insanlığını yitirip canavarlaşmak anlamına da gelmez. Aksine, ahlaki değerleri, bölgesel veya çevresel bağlantıları içeren toplumun refahı ile birleştirmenin yeni bir yolunu ima eder. Stefan Herbrechter ve Ivan Callus (2008, s. 107) gibi düşünürler için ise bu durum, eleştirel post-insanın "yeni birleşimi" değerler sistemi olan insanlığın kısıtlamalarına alternatif olanaklar yaratmayı amaçlamaktadır. Ancak "insanlar" artık insanlık dışı kategorisine giren birçok olgunun varlığı karşısında imtiyazlı bir konumda tek başına bir kategori olarak kabul edilemez. Aksine insanlar hayvanlar, doğa ve diğer insanlar ile bağıntılı ancak temelleri sağlam olmayan varlıklar olarak anlaşılmalıdır. İnsanlar, yeni ilişkisel dinamikler ve değişen epistemolojik değerler dizisi karşısında yeniden sınıflandırılan diğer doğal türler gibi bir dönüm noktasındadır. Bu tür dinamikler ve yeniden tanımlamalar insanların sınırlarını bedensel, bilişsel ve eylem yüklü yapılar olarak ortaya koymaktadır. Bu tür sınırlar insanlığın nerede bittiği, nerede sorgulanmaya başlandığı ile ilgili soruların cevaplarını ve insanların bir insandan daha fazlasını olabileceklerini öğrendikleri yerleri keşfetmelerine yardımcı olabilir (Corderio, 2014, s. 237).

İnsanın ne olduğunun ve neye dönüştüğünün sorgulanmasında teknolojinin yeri de bilimkurgu sineması ile sorgulanmaktadır. İnsanı insan yapan temel duygunun aşk olduğu olgusundan yola çıkılarak binyıllardır var olduğuna inanılan insanlar arasındaki aşk bugün yapay zekâ, android, humanoid ve robotlarla paylaşılmaya başlanmıştır. Her ne kadar yapay bir insan yaratma ve onunla aşk yaşama hayali antik mitolojik efsanelere kadar uzansa da bugün yaratılan insansılar yalnızca beden olarak değil duygu ve düşünce olarak da var olmaktadır. Bugün yaratılan insansı, yapay zekâ, android ve

robotlarla girilen aşk ilişkilerinin daha iyi analiz edilebilmesi için ilk çıkış noktaları olan mitolojiye ve bilimkurgu ile olan ilişkisine değinmekte yarar vardır.

#### 4.2.2. Bilimkurgu ve Mitoloji İlişkisi

Gelecekte haber getirmenin bir yolunu bulacağı düşünülen “zamanımızın mitolojisi” (Sutton ve Sutton, 1969, s. 230) bilimkurgu, neredeyse tamamen modern mitler üreten bir tür olarak kabul edilmesine karşın, çağdaş kültürde mit ve bilimin göreceli rolleriyle ilgili birtakım sorular da barındırır. Levi-Strauss (1955, s. 429) hem mit hem de bilimin evreni yapılandırma türleri olarak kabul edilmesini önerir; aslında mitin yapısal oluşumunda matematiksel bir mantığı ortaya çıkaracak kadar da ileri gider. Fakat Sutton ve Sutton (1969, s. 231) Levi-Strauss’un savunduğu paralel özerklik sınırlamasını reddederek, mitolojik ve bilimsel biçimlerin kesişme noktalarından bahsetmeyi uygun görürler. Sutton ve Sutton’a göre hem bilim hem de mit, insanın kökenleri ve kaderi hakkında bastıramadığı merakını yansıttığından, her biri evreni yapılandırmanın belirli bir insani aracı olarak görülebilir. Paul Tillich, *The Religious Symbol* (1960, s. 75) adlı makalesinde, nesnel dünyanın, koşulsuz aşkınlığa bağlılığıyla tanınmış olduğu her yerde, Dünyayı anlama arzusuyla dinin birliğinin mitik sembolde tekrardan inşa edildiğini belirtmektedir. Bu şekilde bilim, rasyonel özerkliğine rağmen mit haline gelmektedir. Bilim insanları, bilimin deneysel gerçekliğinin doğrudan algılanışından araştırma nesnesinin artık kendi içinde doğal olmadığı, daha ziyade insanın sorgulamasına maruz kalan bir doğanın var olduğu bir aşamaya geçtiğini onaylamaktadırlar. Başka bir deyişle, çağdaş bilim kendi sembolleştirmesinin bilincindedir. Kültürel deneyim açısından ritüeller, cisimleşmiş mitlerin soyutlamalarını somut bir formda ifade ederken, mitlerin bütünü bir kabilenin temel inançlarını kapsamaktadır. Belirli bir ritüelin icra edilmesiyle kabilede yaşayan bir insan, kendini mitin bütünselliğinde ruhsal çevresiyle uyum içinde hisseder. Öte yandan bilim, varoluş için doğaüstü bir amaç konusunu inkâr etme ya da en azından görmezden gelme eğilimindedir ve gelecekteki varoluş biçimini belirlemek için çok çeşitli araçlardan biri olan kökenleri araştırmayı kullanır. Bilim ve mit, içsel gerçekçilik (ruhani) ve dışsal gerçekçilik (somut) arasında bir köprü oluşturarak varoluşun genel bir görünümünü ortaya koymaya çalışır. Fakat yine de bu süreçte ikisi arasında farklar mevcuttur. Mit, dış gerçekliğin metaforu içinde içsel gerçekliği (bilinçli arzular, arketipik kalıplar)

yansıtmaya çalışırken bilim, dışsal deneysel formların incelenmesi yoluyla iç gerçekliği aydınlatmayı hedefler.

"Doğal" ve "yapay" terimleri arasındaki gerilimde mitoloji-bilim ikilemine benzer bir ilişki görülebilir. Önceden var olan tüm insan aktiviteleri genel olarak doğal kabul edilir. İnsan zaman ilerledikçe hem kendini tanımada hem de alet yapabilme yeteneğinde kendisini geliştirmiştir. Sutton ve Sutton'a göre (1969, s. 234):

İnsan gelişiminin ilk aşamalarında doğal nesne ile insan yapımı arasındaki karşıtlık büyük ölçüde bir eserin hayata geçirilmesindeki zorluktan kaynaklanıyordu. Modern teknoloji, eserler üretmeyi, iki kategori arasındaki ayrımların silinebileceği bir ölçüde kolaylaştırmıştır. Şimdi bu insan, bir anlamda bir DNA molekülünde "doğal" bir yaşamı "yapay" bir oluşum ünitesi sayesinde yaratabilmektedir. Bu durumda, "doğal" ve "yapay" terimleri birbirlerinin zıttı olmaktan çıkmıştır.

Jung, sembolik söylem formunu ve "düzen, kurtarma, kurtuluş ve bütünlük" ifade eden bir arketipi harekete geçireninin bu dünyaya ve insanın gücüne olan inancın neden olduğunu savunur. Jung (1977, s. 151) tanımlanamayan yuvarlak parlak nesnelerin (UFO) görünüşlerinin bütünlüğün etkileyici tezahürleri olduğunu düşünmektedir. Onların basit yuvarlak formu görünüşte uzlaşmaz karşıtlıkları bir araya getirmede başrol oynadığı gösterilmiş olan benliğin arketipini tasvir eder ve bu nedenle çağımızın aykırı görüşlerini telafi etmek için kullanılmaya çok uygundurlar. İnsanlık için hayati olan bu arketip, insanlık tarihi boyunca çeşitli biçimlerde dile getirilmiştir, ancak çağımızın bir özelliği olarak mitolojik kişileştirmenin çağdışı bulunması ve bu nedenle önlenmesi nedeniyle teknolojik bir yapı şeklini almak durumunda kalmıştır. Diğer bir deyişle, teknolojik gelişmeler mitolojik inanışları saf dışı bırakma eğilimindedir. Ancak bilimkurgu ve mitoloji birlikteliği bugün insanları derinden etkileyen robotik gelişmelerin tohumlarını binlerce yıl önce atmıştır. Bu sebeple bilimkurgu hikâyelerinin mitolojik temelleri vardır.

Uzay, bilimkurgu için içinde her türlü eylemin gerçekleşebileceğine dair ihtişam sunan, bilinmeyen bir uzantıyı temsil etmektedir. Bilimsel bir hipotezden farklı olarak bir bilimkurgu öyküsü, öncelikle teknolojik bilgiyi geliştirmek üzere yaratılmamıştır, daha ziyade öngörülü, mitolojik öyküler yaratan bir seviyede etkilidir. Bilimkurgu ve mit, öncelikli olarak sıradan olandan daha büyük güçleri olan varlıklarla ilgilenirler. İlk zaman mitleri, *mana* adı verilen kişisel olmayan, başkalarına da aktarılabilen doğaüstü

bir gücün niteliğini sergileyen yarı tanrısal varlıklar sunarlar. Onların güç kaynağı, insanın ötesinde bir şeydir. Bilimkurgu, teknolojinin miti olarak kabul edildiğinden, insanın kahramanın rolünü üstlenmesinin çok şaşırtıcı olmadığı düşünülür. İnsanın gücü, insanüstü bir *mana* olmaktan ziyade, genellikle üstün bilgi ile ilişkilidir çünkü bilgi teknolojik ilerlemenin ardındaki itici güç olarak kabul edilir. Bilimkurguda ortak bir motif, düşünen bir makine olan robot, teknolojinin nihai gelişimini temsil eder ve birçok bilimkurgu miti, insan ve makine düşünürleri arasındaki olası ilişkilerin çeşitliliği ile ilgilenir.

Antik Yunanların, tanrılar ya da olağanüstü yetenekli insanlar tarafından yapılan makineler ile insanları androidlerin gerçek olduğuna inandırmaya zorladıkları söylenmektedir. Sparta Kralı Nabis göğüs kısmı gizli çivilerle süslenmiş eşinin robotik bir versiyonuna sahiptir. Bu makineyi ona itaat etmeyen vatandaşlara sarılmak için kullanır ve gizli çiviler vatandaşların bedeninde yararlar açar. 10. Yüzyılda Çinli mucit Yan Shi tarafından yapılan otomat öylesine gerçektir ki şarkı söylemesi ve kadınlara göz kırması kralın ona karşı öfkelenmesine neden olmuş, daha sonra gerçeği öğrenmesiyle makineye karşı hayranlığını gizleyememiştir. Bu hikâyelerden yola çıkarak Nigel Wheale'nin (1991, s. 299) de belirttiği gibi insanlık tarihi boyunca “insansı şeyler” insana verilen çağdaş değeri test eden ya da açıklamaya çalışan şeyler olarak hayal edilmiştir.

Tarih araştırmacıları, kendiliğinden hareket eden makineler geliştirmiş Orta Çağ ustaları üzerinden otomat fikrini izleme eğilimindedir. Oysa Mayor'a göre mitolojide ortaya çıkan olağanüstü fikir ve hayaller dizisi, doğal hayatı taklit etme, büyüme ve aşma yollarını anlatan zanaatla üretilen yaşam hikâyeleri sunmaktadır. Orta Çağ'dan ve hatta erken modern Avrupa dönemi otomatlarından çok önce Hellenistik dönemde, kendiliğinden hareket eden aygıtlar yapılabilir hale getirilmiş, Yunan mitlerinde yapay hayat hakkında fikirler ortaya atılmıştır. Doğmamış ancak yapılmış olmak, Jason ve Argonauts'un, bronz robot Talos'un, tekno cadı Medea'nın, deha zanaatkâr Daedalus'un, ateşi getiren Prometheus'un ve mucitler tanrısı Haphaestus tarafından yaratılan kadın robot Pandora'nın hikâyesinde mevcuttur. Efsaneler, yapay hayatı yaratma dürtüsünün en erken ifadeleridir. Antik bilimkurgu olarak ifade edilebilecek bu kurgular, hayal etme gücünün Homer'dan Aristoteles'e kadar insanlara doğanın nasıl kopyalanabileceği düşünmelerine olanak sağladığını göstermektedir. Yapay yaşam yaratma fikri, teknoloji

bu tür işlemleri mümkün kılmadan çok önce düşünülmüştür. Efsaneler, hayal gücünün mit ve bilimi birleştiren ruhlar olduğu fikrini pekiştirilmektedir. Özellikle, Grek-Romen antik çağında tasarlanan ve imal edilen çoğu otomat ve mekanik aygıt, tanrıları ve kahramanları göstererek ve / veya ima ederek mitleri tekrarlamışlardır.

Bilim üzerine eğilen tarih araştırmacıları genellikle yapay yaşamla ilgili eski mitlerin yalnızca tanrının bir emrini ya da büyücünün yaptığı büyü nedeniyle canlanan hareketsiz maddeyi tanımladıklarını düşünürler. Bu tür masallar birçok kültüre ait mitolojide mevcuttur. Ancak, Yunan ve Roma efsanevi geleneklerinde tanımlanan kendinden-hareket eden aygıtların ve otomatının birçoğu, sihir ya da ilahi emir tarafından canlandırılan şeylerden önemli ölçüde farklıdır. Bu özel yapay varlıklar, insan zanaatkarlarının alet, sanat eseri, bina ve heykel yapmak için kullandıkları aynı malzeme ve yöntemleri kullanarak tasarlanmış ve inşa edilmiş teknolojinin üretilmiş ürünleri olarak düşünülmüştür. Birileri yapay yaşam hakkındaki mitleri, kültürel hayaller, eski düşünce deneyleri, “olanaksızlık” senaryoları, teknolojinin olağanüstü derecede ileriye götürüldüğü hayali bir alan olan alternatif bir olanak dünyasında ele alabilir. Yapay hayatla ilgili efsaneleri, kültürel hayaller, eski düşünce deneyleri, “alternatifler”, “ileri-geri” senaryoları, teknolojinin olağanüstü derecede ilerlemiş olduğu hayali bir alan, alternatif bir dünyalar dünyası olarak ele alabilir.

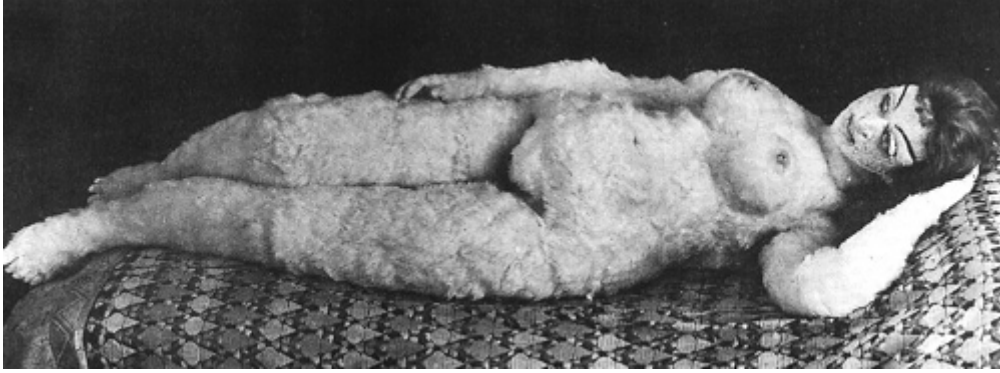
Yapay yaşam hakkındaki mitler, teknolojinin gelişmesiyle, makinelerin insanların günlük hayatlarına girmeye başlamasıyla şekil değiştirmiş mit olmaktan çıkarak gerçekleşmeye başlamışlardır. Peter Wollen’ın üzerinde durduğu gibi 1920’lerdeki toplumsal değişim nedeniyle birlikte birdenbire ortaya çıkan cinsellik ve makine sorunu dönemin edebi eserlerine de yansımıştır. *Cesur Yeni Dünya* (Huxley, 1932) kitabında gönderme yapılan klonlar gibi *R.U.R* eserinde de robotlar Taylorcu ve Fordists sistemdeki işçinin konumunun metaforik bir uzantısıdır. Robot terimi, Çek yazar Karel Čapek tarafından 1917 yılında bir Çek sözcüğü olan “zorla çalıştırma” anlamındaki köle sözcüğünden türetilmiştir. Čapek, 1920 yılında robot oyunu *R.U.R*’ı yazmıştır. *R.U.R*. şirketi (Rossum’un Evrensel Robotları) seri üretim şeklinde yapay insansı üretmekte ve bunları ucuz emek olarak dünyaya satmaktadır. Düzenli bir şekilde üretim yapan fabrikanın işleri, İnsanlık Derneği’nden gelen Henriette Glory’nin ziyareti ile bozulur. Glory, robotların ağır ‘hayat’ koşullarının iyileştirmesini istemektedir. Fabrika yöneticileri ve mühendisler robotların sağladıkları rol ve faydalar üzerine farklı

fikirler öne sürerek buna karşı koyarlar; fakat sonunda Glory, içlerinden birisini robotların tasarımlarını değiştirmek için baştan çıkartıcı bir şekilde ikna eder (tüm mühendis ve fabrika yöneticileri Glory’ye âşıktır). Yapılan değişiklik sonucunda, robotlar yeni bir bilinç seviyesine ulaşır ve ayaklanmaya başlarlar. Sonuç olarak, robotlar fabrikayı ve dünyayı ele geçirirler ve insanlığı yok ederler.

Čapek’in oyunda bahsettiği bakış açısına göre robotlar basitleştirilmiş ve verimli çalışmaya uygun olarak geliştirilmiş insan modelleridir. Bir çalışan makine insanların yaptığı pek çok şeyi yapmamalıdır, örneğin mutlu hissetmemelidir, çünkü yapay işçi yetiştirmek, motor üretmekle aynı şeydir. Buradan da anlaşılacağı üzere robotların duyguları gereksiz görülerek reddedilir. Robotlar zevki ya da acıyı hissetmezler, duygulanımları, libidoları veya ölüm korkuları yoktur. İşleri bitince bir emir üzerine derhal imha edilirler. Yaratıldıkları süreçten imha edildikleri güne kadar yaşadıkları zamandan zevk almazlar, hiçbir şeye üzülmezler ve çocukluk anılarına sahip değillerdir. Öte yandan, robotlar birçok yönden insanlardan üstündürler. İnsanı makine olarak ele alan Čapek’e göre insan birçok açıdan oldukça kusurludur. Bu nedenle er ya da geç değiştirilmesi gerekecektir çünkü “bir mühendislik ürünü teknik olarak doğanın ürettiğinden daha yüksek bir seviyededir”. Robotlar şaşırtıcı derecede güçlü hafızalara sahiplerdir ve tüm kelimeleri tam doğrulukla tekrarlayabilirler ancak asla yeni bir şey düşünmezler. Robotlar insanlardan daha güçlü, görev odaklı olduklarından daha zeki, daha güvenilir ve daha dakiklerdir. Kısacası, ideal, ucuz, yetenekli ve itaatkâr ideal makine köleler olarak yaratılmışlardır. Ancak oyunun merkezinde yatan konu bu itaatkâr robotların diğer bir deyişle teknolojinin kontrolden çıkmasıdır.

On dokuzuncu yüzyılın ideal robotları, Frankenstein’in canavarı, Spalanzani’nin Olimpiya’sı, Edison’un *The Future Eve* örneklerinde olduğu gibi yaratıcıları ile kişisel bir ilişki içinde olan benzersiz bireyler, benzersiz eserler olarak kavramsallaştırılmışlardır. Aslında bunlar, deneysel prototipler ya da özelleştirilmiş lüks zanaat ürünleridir. Bahsi geçen örneklerde insan ve makine arasındaki diyalektik, ebeveyn ve çocuk arasında meydana gelen ilişkiyi ve aynı zamanda erkek ve kadın arasında meydana gelen aşk nesnesi ilişkisini gözler önüne sermektedir. Arzunun dolaşım alanına sıkışmış robot hem felsefi bir oyuncak hem de cinsel fetiş nesnesi ya da bu nesnenin vekili haline gelir. Yeni bir varlık/robot yaratmanın asıl görevi yalnızca bir insan yaratmak değil aynı zamanda *erkek* için bir kadın yaratmaktır. Yirminci yüzyıla

gelindiğinde erkek için kadın yaratma projesi iki kişilik bir çılgınlık noktasına ulaşmıştır. Modern sanatçılar Kokoschka ve Bellmer kişisel tatminleri için oyuncak bebekler üretmişlerdir. Kokoschka eski sevgilisinin benzeri terzisine diktirdiği gerçek insan boyutlarındaki oyuncak bebeğini alıp aracıyla gittiği gezilere, oyuncak bebeği için özel bir yer ayarlanmasında ısrarcı olduğu restoranlarda yemeklere ve yanındaki koltuğa oturttuğu tiyatro oyunlarına götürmüştür. Kokoschka'nın bebeğinden haberdar olan Bellmer ise kışkırtıcı pozlarını fotoğrafladığı bir seri oyuncak bebek imal etmiştir. Bebekler *Minotaure* dergisinde ‘sürreal objeler’ olarak yayınlanmış ve daha sonra “bekâr” makineleri olarak adlandırılmışlardır.



**Görsel 4.2.1.** *Kokoschka'nın bebeği Alma Mahler*



**Görsel 4.2.2.** Bellmer'in birden çok anatomik olasılığa sahip yapay bir kız dediği ilk bebeği.

Mitolojik temelli başlayan insan ve insanın bezden, mermerden, tunçtan yaratmaya çalıştığı ile girdiği ilişki, Wollen'ın da üzerinde durduğu gibi 1920'li yıllarla birlikte makineleşmenin artması, makinelerle girilen ilişkilerin değişmesi ile birlikte farklı bir boyut kazanmıştır. Alex Garland'ın 2014 yapımı *Ex Machina* filmi de insanlığın ve özgürlüğün büyüleyici hikâyesini çağın fenomeni yapay zekânın mitoloji ile birleştirilerek anlatıldığı bir bakış açısıyla sunmaktadır.

#### 4.2.3. Teknolojik Uyurgezerlik: Sıfırıncı Gün

İki “insan” ve insan tarafından yaratılmış bir yapay zekânın hikâyesi olan *Ex Machina* filminin açılış sahnesi Langdon Winner'ın (2004, s. 250) “teknolojik uyurgezerlik” (*Technological Somnambulism*) olarak adlandırdığı toplumun teknolojik bağımlılığa ve “insan varlığının” yeniden oluşturulmasına karşı uyurgezer olduğu düşüncesine yapılan vurgu ile başlamaktadır. Film, çok modern bir çalışma alanının üç farklı çekimiyle başlar. Bu modern çalışma alanının daha sonra dünyanın en büyük arama motoru BlueBook'un ofisi olduğu öğrenilir. İlk çekim, çalışanları bilgisayar başında çalışırken gösterirken, ikincisi öğle yemeği yerken akıllı telefonlarını kullanan insanları gösterir. Üçüncü çekimde yönetmen Garland, önünde iki bilgisayar monitörü

ve kulağında kulaklarıyla filmin ana karakterinden ilki olan Caleb'i gösterir. Caleb, kendisine "birincilik ödülü" kazandığını bildiren bir e-posta alır ve bunun üzerine cep telefonundan bir arkadaşına kazandığına dair mesaj yazar. Yönetmen Garland Caleb telefondan başını kaldırıncı görüntüyü Caleb'in web kamerasına keser, kamera dikkatli bir göz gibi etrafı izliyordur sanki. Görüntü tekrar Caleb'in telefonuna döndüğünde telefonunda onlarca tebrik mesajı vardır. Caleb'in bir iş arkadaşı ona doğru koşarak gelir ve Caleb'e sarılır. BlueBook'un toplumdan elini ayağını çekmiş CEO'su Nathan'ı ziyaret etmek için personel piyangosundaki çekilişi kazandığını henüz sözlü olarak kimseye söylememesine rağmen iş arkadaşları onu tebrik etmek için yanına koşarlar. Bu açılışın amacı, haberleşmenin aygıtlar ve internet tarafından tartışmasız bir şekilde aracılık ettiği bilinçaltı işlevselliği ve teknolojinin gerekliliğini ortaya koymaktır. *Ex Machina*, yüksek teknolojili bilimin aracılık işlevini örtük bir biçimde ortaya koyarak hikâyeye başlar.

Seyircinin Caleb'in ne ile ödüllendirildiğini sorguladığı filmin ilk dakikaları ofisten sonra özel bir helikopterde uçsuz bucaksız kar manzaraları üzerinde uçan Caleb'e doğru yöneldiğinde de hala devam etmektedir. *Ex Machina* filmi göz alıcı dış çekimleri dışında neredeyse yalnızca tek bir mekânda geçer. Caleb, pilota Nathan'ın topraklarına ne zaman yaklaşacaklarını sorduğunda aldığı cevap zaten son iki saattir onun toprakları üzerinde uçuyor olduklarıdır. Nathan'ın yapay zekâları yarattığı evi özel olarak tasarlanmıştır. Oldukça gizemli başlayan hikâyeye, pilotun yaklaşmasına izin verilen noktada Caleb'i bırakması ve özel göz tanıma sistemi ile evin girişinde oluşturan kartla kapıyı açtıktan sonra Nathan ile tanışmasıyla devam eder. Nathan, üst düzey teknolojik donanımlı tek başına yaşadığı malikânesinde yapay zekâlar üretmektedir. Ofisinde çalışan Caleb'in kazandığı ödül ise Nathan'ın son olarak ürettiği ve üzerinde çalışmaya devam ettiği yapay zekâyı test etmesi olacaktır. Turing Testi olarak adlandırılan bu test, yapay zekâda bir bilgisayarın bir insan gibi düşünme yeteneğine sahip olup olmadığını araştırmak üzere oluşturulmuş bir yöntemdir. Test, 1940'larda ve 1950'lerde makinelerin öğrenmesine öncülük eden İngiliz matematikçi Alan Turing'in adı ile anılmaktadır. *Ex Machina* filmi de Caleb'in Nathan'ın yarattığı yapay zekânın hisleri olup olmadığına karar vermek zorunda olduğu bir Turing testinin etrafında döner. Caleb, bu test uygulanırken karar verecek kişinin karşısındakinin bir robot olup olmadığını bilmemesi gerektiğini söylediğinde Nathan'ın cevabı gerçek test size onun

bir robot olduğunu gösterdikten sonra hala bilinci olup olmadığını hissedip hissedemeyeceğini ölçmektir diye cevap verir. Turing Testi, filmde insan doğasını derinlemesine araştırmayı sağlayacak bir çerçeve oluşturur. Bilinçli bir yapı zekâ üretmek, bu yapay zekâyı insan testine sokmak ve bilinçlendiğinde ne olacağını bilemediğinden bir kafes içinde kontrol altında tutmak Jasia Reichardt'a göre (1994, s. 138) bilimkurguda hâkim olan kaygılardan yaratıcı ve yaratılan arasında ortaya çıkan etik sorumluluk duygusuna vurgu yapar. Nathan'ın Tanrı kompleksine sahip olması, düşünebilen ve duyguları olduğunu düşündüğü yapay zekâyı yaratma gücünden gelir. *Ex Machina* bu yönüyle *Pygmalion* öyküsünü akla getirir. Yetenekli heykeltıraş Pygmalion kadınlardan sıkılmış ve kadınlarla ilişkisini kesmiştir. Pygmalion kadınları kusurları olan yaratıklar olarak görmüş ve hayatının bir dakikasını bile artık kadınlara harcamayacağına yemin etmiştir. O zamandan sonra kendisini işine adan Pygmalion, üzerinde çalıştığı mermer heykelden Galatea adını verdiği çok güzel bir kadın yaratmıştır. Kadınların kusurlu yaratıklar olduğunu düşünen Pygmalion, Galatea'nın üzerinde o kadar uzun zaman ve ince çalışmış ki Galatea şimdiye kadar yaşadığı veya taşa oyulmuş heykellerini gördüğü kadınlardan çok daha güzel bir kadın olmuştur. Heykel tamamen bittiğinde bir daha kadınlarla vakit harcamayacağını söyleyen Pygmalion Galatea'ya âşık olmuştur. Her gün bu mermeri öpüp koklayan, ona çiçekler, hediyeler getiren Pygmalion ona güzel ebiseler giydirmiş, parmaklarına, boynuna mücevherler takmıştır. Ancak o kadar derin bir aşkla bağlandığı bu mermer heykel onun aşkına bir türlü karşılık vermez. Aşk tanrıçası Afrodit bu durumdan haberdardır ve Pygmalion için üzülmemektedir. Afrodit'ten yardım istemeye giden Pygmalion'a Afrodit yardım eder ve soğuk mermer heykel canlı bir kadına dönüşür. Pygmalion ve Galatea evlenirler ve bu birliktelikten Paphos adında bir erkek çocukları olur. Yarattığına âşık olmak ve daha sonra arzuladığı bu nesne ile evlenebilmek Pygmalion'a da Tanrı gibi hissettirmiş olabilir. Ancak Nathan ve ikisi arasındaki fark yarattığı nesneye düşünebilme, konuşabilme kısacası hayat üfleyebilme yetisinin Pygmalion'dan farklı olarak Nathan'ın elinde olmasıdır. Buradan da yola çıkılarak yönetmen Alex Garland'ın insanın yaratılış ve cennet bahçesinden kovularak dünyaya terk ediliş hikâyesini güncel bir yorumla yapay zekâ konusu çerçevesinde işlediği söylenebilir.

#### 4.2.4. Tanrı ile Tanışan Caleb

Nathan tıpkı Tanrı gibi her şeyi bilen, her yerde bulunan kameralar sayesinde her şeyi gören ve her kapıyı açabilen kartıyla her şeye kadirdir. Caleb, Nathan'ın yaşam alanına adım attıktan sonra ilk öğrendiği şey kurallar ve her kapıyı açamayan kartının kullanımıdır. Tanrı'nın Âdem'e bazı şeyleri yasakladığı gibi Nathan'da Caleb'e bazı odalara giremeyeceğini söyler. Kapı kartı burada önemli bir hal alır çünkü bilgi ağacının bir temsili haline gelir. Filmdeki karakterlerin hepsinin adı İncil'den referans alınmış isimlerdir. Nathan, Eski Ahit'te Kral David zamanında yaşamış bir peygamberdir. İsmi anlamı “veren” demektir. Ayrıca çok geniş arazilerde büyük topraklara sahip oluşu ve doğayla bütünleşmiş gibi görünmesi yaratılış hikâyesini de akla getirmektedir. Etrafında tek bir insan bile yoktur. Yalnız başına yapay zekâlar yarattığı “cennet bahçesinde” kameraların kontrolü ile istediği kişilere ulaşabilme lüksüne sahip olarak yaşamaktadır. Caleb ismi özellikle eski İbranicede oldukça yaygındır ve candan/ içten anlamına gelir. İngilizce sadık ve sadık köpek anlamında da kullanılır. Musa peygamber tarafından Kenan diyarına gönderilen on iki casustan birinin adıdır. Musa peygamber ve Mısır'dan ayrılan İsraililer arasından yalnızca iki kişi vaat edilen toprakları görmüştür. Bu isimler Caleb ve Joshua'dır. Yapay zekâyı Ava ismini veren Nathan, yaratılan ilk kadın olan, her dinde ve birçok ülkede farklı okunuş ve yazılışlara sahip Havva adına bir göndermedir. Nefes almak ve yaşamak anlamlarına gelen Havva, Eski Ahit'e göre Âdem ile birlikte yaratılan ilk insandır. Tanrı Havva'yı Âdem'in kaburga kemiğinden onun yoldaşı olması için yaratmıştır. Havva şeytanın yılan kılığında kendisine yaklaşp yasaklı elmayı yemesini sağlaması ve Âdem'le paylaşması üzerine cennetten kovulur. Tanrı aslında Havva'yı insanın yalnız olması iyi değildir düşüncesi üzerine ona yardım etmesi ve onu tamamlaması için yaratmıştır.

Caleb'in Ava ile tanışma ve konuşmaları seanslar halinde her güne yayılmış belli saat aralıklarında gerçekleşir. Caleb'in Ava ile ilişkisi geliştikçe camekân içinde tutulan ve pasif bir varlık olduğu düşünülen Ava, filmin hikâyesinde önemli bir yer tutmaya başlar. Cennet hikâyesinde Tanrı kadını Âdem'e ona isim vermesi için getirir. Âdem'in rolü kadının onun için uygun bir yoldaş olup olmayacağını belirlemektir. Âdem bu yeni yaratım karşısında hayretler içinde kalır ve ona kadın adını verir çünkü onun kemiği benim kemiğimden ve etimden yaratılmıştır der. Diğer bir deyişle kadın Âdem gibidir, insandır ve kadın adı insan kelimesini çağrıştırdığı için ona bu ismi verir (*human-*

woman). *Ex Machina*'da Tanrı figürü Nathan, Caleb'e Ava'nın bilincinin (yani insan) olup olmadığını belirlemek için Ava'yı test etmek üzere getirildiğini söyler. Caleb'in Ava'ya *kadın, kişi, insan ya da benim gibi* tasvirlerinden hangisini uygun bulacağını merak eder. Âdem kadına ismini verdikten sonra, hikâye artık kadının hikâyesi olur. *Ex Machina*'da da aynısı olmuştur. Caleb, oldukça önemli bir rolü üstlense de başkahraman gibi görünmez. Tam anlamıyla gerçek bir hedefi/ amacı yoktur. Filmin anlatısı onu gördüğümüz ilk andan itibaren işinde rastgele kazandığı bir piyangoğun peşinden bir yerlere sürükler. Nathan da tam olarak başkahraman değildir. Geriye kahraman olarak Ava kalır.

Anlatının hangi perspektiften verileceği, filmin hikâyesinin nasıl gelişeceği ve seyircinin neyi ne kadar ve nasıl tecrübe edeceği konusunda oldukça önemlidir. *Ex Machina* filminde bakış açısı başlangıçta yalnızca Caleb'inkiyle sınırlıdır. Zaman zaman istisnalar olsa da film boyunca hikâye çoğunlukla onun gözünden takip edilir. Bu oldukça olasıdır çünkü ilk bakışta ana kahraman Caleb gibi görünmektedir. Ancak filmin sonunda Caleb'in testteki konumunun ve hikâyedeki yerinin görüldüğü gibi olmadığı öğrenilir. Bu noktada Ava'nın hikâyesinin başkahramanı olduğu söylenebilir. Ava, özgür olmak adına oldukça güçlü bir istek duymaktadır ve bu isteğine ulaşmak için birçok güçlkle karşılaşır. Filmin açılışında Alaska'nın uçsuz bucaksız buzullarının gösterildiği sahne ile Ava'yı sıkıştığı yerden kurtulduğunda beklediği özgürlüğe gönderme yapılmıştır. Ava, en büyük düşmanı Nathan ile bir savaş içerisinde ve Caleb'i kaçmasına yardımcı olması için manipüle eder. Hikâyesinin kimin bakış açısı ile anlatılacağı oldukça önemlidir. *Ex Machina* filminde Ava'nın öyküsü Caleb'in gözünden anlatılır ve bu seçimin oldukça anlamlı bir nedeni vardır. Eğer hikâye Ava'nın bakış açısıyla anlatılsaydı, pek dinamik bir hikâye olmazdı. Ava, zamanının çoğunu kilitli olduğu odada geçirir ve neredeyse yalnızca Caleb ile etkileşim içerisinde. Eğer hikâyeyi Ava anlatıyor olsaydı yeterince bilgiye sahip olmadığı için film muhtemelen sıkıcı bir hal alacaktı. Diğer taraftan eğer hikâye yalnızca Nathan'ın bakış açısı ile verilseydi de muhtemelen sıkıcı olacaktı. Nathan zamanının çoğunu içki içip sarhoş olarak ve Caleb'in Ava tarafından manipüle edilmesini bekleyerek geçirmektedir. Ayrıca, Nathan gerçek testin ne olduğunu bilen kişidir. Hikâyeye neredeyse tüm bilgilere sahip bir şekilde başlar ve tıpkı Ava gibi o da seyirciyi filme bağlayıcı yeni bilgiye sahip değildir. Ancak Caleb hikâyeye hiçbir şey bilmeyerek

başlamış ve sonunda her şeyi öğrenmiştir. Seyirciyi filme bağlayan unsur da karakterin keşfetme yolculuğudur. Seyircinin ara ara verilen ipucu bilgileri takip ederek karakterin değiştiğini görmesi, karakterin keşfetme yolculuğuna katılmasını sağlar. Film günlere ve bir kitap gibi bölümlere ayrılmıştır. Seyircinin takip etmesi için verilen ipuçları ise şunlardır: Caleb, Nathan'ın yanına bir yapay zekâyı test etmek için gittiğini öğrenir. Ava, Caleb'e Nathan'ın güvenilmez olduğunu söyler. Ava, Cleb'e karşı romantik duygular beslediğini ima eder. Nathan, test bittikten sonra Ava'yı öldürecektir. Nathan, gerçek testin Ava'nın Caleb'i manipüle edip edemeyeceği üzerine olduğunu açıklar. Caleb, bir gün önce tüm bilgisayar sistemini değiştirdiğini ve Ava'nın çoktan odasından dışarıya çıktığını söyler. Ava, iletişimde oldukları tüm zaman boyunca Caleb'i manipüle etmiştir ve şimdi onu ölüme terk eder. Ava, sonunda amacına ulaşmıştır.

Caleb'in bakış açısıyla anlatılan hikâyenin yaratılış hikâyesi ile bağlantısına dönülürse, Ava ile Havva arasındaki hikâyede de farklılıklar olduğu görülmektedir. Ava'nın hikâyesi sıradan dünyada başlamaz. Ava, Nathan'ın özel dünyasında yaratılış hikâyesinde ise cennet diye adlandırılan yerde doğar. Joseph Campbell'ın *The Hero With A Thousand Faces* kitabından Christopher Vogle'ın *Twelve Stage Hero's Journey* adıyla adapte ettiği kahramanın yolculuğunun on iki aşaması vardır. Bu sıralama sırasıyla şu şekildedir: Sıradan dünya, maceraya çağrı, macerayı reddetme, akıl hocasıyla tanışma, ilk eşik, testler, düşmanlar, dostlar, büyük soruna yaklaşma, çile, ödül/ceza, geri dönüş, doruk noktası ve sıradan dünyaya dönüş. Bu şekilde Ava, kahramanın yolculuğu döngüsüne dördüncü evrede girer. Akıl hocası Caleb ile tanışır. Ava'nın amacı, özgürlük olarak adlandırılan insanlığa ulaşmaktır. Bu insanlık Nathan'ın yarattığı izole dünyadan farklı ve Nathan'ın olmadığı dünyada yaşayan özgür insanların bulunduğu bir dünyadır. Çünkü Ava'nın yaşadığı yerde yalnızca Nathan vardır. Bu, cennet hikâyesi anlatılarında kayda değer bir dönüm noktasıdır. Cennet bir hapisanedir ve Havva'nın ayrılışı bir sürgünden ziyade bir kaçıştır.

Ava akıl hocasıyla karşılaştığında seyirci de Caleb ile birlikte Ava ile tanışır. Seyirci Ava ile karşılaştığında Ava henüz tam bir insan değildir. Ava karakteri gelişen teknolojinin sunduğu imkânlar ışığında oldukça insansı bir görüntü ile yaratılabilmektedir. Ava karakterini canlandıran Alicia Vikander yüzü, elleri ve ayaklarını dışarıda bırakacak oldukça dar bir özel yapıda bir kostüm giymiştir. Görüntülerin hiçbirisi mavi ya da yeşil ekranda çekilmemiştir. Üzerinde sensörleri olan özel dikim kostüm sayesinde

ortaya çok çarpıcı sonuçlar çıkmıştır. Ava, neredeyse insandan ayırt edilemeyecek bir yüze ve bakışlara sahiptir. Ancak Nathan, Ava'nın bilinçli olduğu konusunda ikna olmamıştır bu nedenle Caleb'in onu test etmesini ister. Ava'nın yalnızca yüzü, elleri ve ayakları insan görünümündedir geri kalanı ise robottur. Caleb'in gelmesi üzerine Ava yedi farklı teste tabi tutulur. Bu testler Caleb'in Nathan'ın yanında geçireceği günlere bölünmüştür. Yedi gün boyunca süren testler yedi aşamalıdır. Yedi gün ise yaratılış efsanesine göre dünyanın yaratılma süresidir. Bu rakam yaratılışa yapılan bir referanstır. Ava Caleb'i kıyafetler giyerek ve ona çıkma teklif ederek müttefiki haline getirir. Bu arada, Nathan birdenbire Caleb'in düşmanı olur. Bunun nedeni ise Nathan'ın Ava ile ilgili planlarını ona anlatmasıdır. Nathan, Ava'nın bir üst modelini yaptığında tüm anılarını sileceğini, beynini boşaltacağını söyler. Caleb, sanki Ava tam bilinçli bir insanmış gibi onun öldürüleceğini düşünür ve Nathan'a düşman kesilir. Diğer taraftan Ava Nathan'ı yenmek ve ondan kaçmak için Caleb'e oyun oynar. Nathan, Ava ve Caleb'in planlarını keşfeder ve Ava'nın entrikaları sonucunda onun bilinçli olduğuna hüküm getirir. Ava ve Caleb planlarını yürütürler. Plan, Ava'nın robotik kolunu kaybetmesi ve Nathan'ın ölmesi ile sonuçlanır. Nathan'ın daha önce üzerinde çalıştığı modelleri sakladığı dolaptan robot bedenini insan derisi ile kaplayan Ava tam bir insan olarak Nathan'ın özel alanını yani cenneti terk eder ve ilk kez sıradan dünyaya adım atar. *Ex Machina*'nın Ava'nın kahramanın yolculuğu olarak (ve dolayısıyla Havva'nın cennetten kaçışı) okunması, hikâyenin sonu dâhil tamamını anlamlı kılmaktadır.

Özgün hikâyede, Havva yasak elmayı yedikten sonra Âdem ile birbirlerinin çıplak olduklarını fark edip utandıklarında Tanrı onları cezalandırmak için cennetten kovar ve dünyaya düşerler. *Ex Machina*'da ise Ava kendisini insan eti ve derisi ile kapladığında utanmaktan çok uzaktır. Daha ziyade, aynadaki çıplak vücuduna hayranlıkla bakar. Nathan'ın esir alanından kurtulduğunda Ava, utanç veya yenilgiyle değil orayı zaferle terk eder. Ava'nın tek başına cennetten ayrılması da orijinal yaratılış hikâyesinden ayrılan başka bir önemli noktadır. Tam insanlığa sahip olan Ava hem Tanrı'yı hem de Âdem'i cennette bırakır. Film, erilliği eleştiren bir noktadan Ava'nın hikâyesine yaklaşması bakımında yenilikçidir ve ideolojik anlamda filme yeni bir boyut kazandırmıştır. Ava, Nathan ve Caleb tarafından cinselleştirilmiştir. Orijinal yaratılış hikâyesi okumalarında kadın, diğer bir deyişle Havva, yardımcı roldedir. İbranice'den İngilizce'ye yapılan çevirilerin birçoğunda Havva adı yardımcı olarak çevrilmektedir.

Havva'nın yılan ile iş birliğine girmesi ve ona inanması, Âdem'den entelektüel olarak aşağı bir statüde olduğunun kanıtı olarak okunur. Ancak *Ex Machina* bu düşüncüyü Ava'nın bilinçli olduğunu kanıtlayan manipülasyonları aracılığıyla açıkça alaşağı eder. Filmin adının *Ex Machina* olması, Latince bir terim olan *Deus ex Machina* ile birlikte okunduğunda anlam kazanmaktadır. Yunanca "Makineden Tanrı" olarak çevrilen *Deus Ex Machina*'nın kökenleri antik Yunan ve Roma dramalarına dayanmaktadır. Bu dramalarda hikâyedeki karışıklıkları çözecek bir tanrı oyuna gönderilir ve o kişi de *Deus Machina* olur. Ancak her zaman bu kişi bir tanrı olmak zorunda değildir. İfade ayrıca, tüm sorunların aniden makul bir açıklama yapılmadan çözüldüğü anlatıları da kapsar. *Ex Machina* filminde *Deus Ex Machina* terimi incelendiğinde ise Nathan'ın inandığı gibi insanın yaratıcı Tanrı olmasına değil de makinenin Tanrılaşmasına bir gönderme yapıldığı söylenebilmektedir.

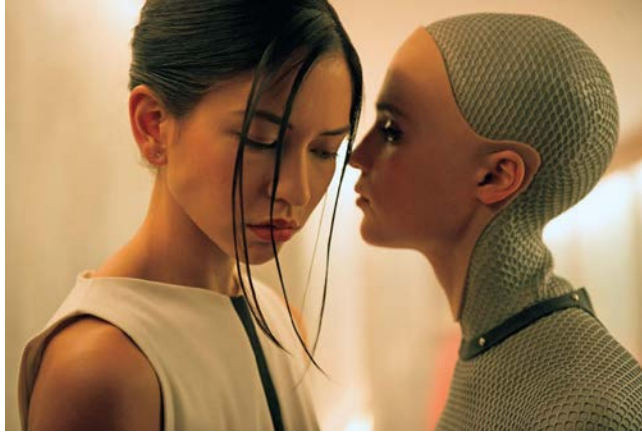
Caleb'in Ava'nın yaşını sorması üzerine bir günlük ya da bir yaşında olduğunu net bir şekilde söylemek yerine sadece bir (1) diyelim diyerek yeni bir numara yani Âdem'in yeni versiyonu olduğunu ima eder. Nathan'ın cennetinden yalnız başına çıkan Ava, yalnızca erkeklerin hüküm sürdüğü ve oyunun bu erkeklerin kurallarına göre oynandığı cenneti Lilith gibi terk eder. Lilith, Âdem'in Havva'dan önce yaratılan ilk eşidir. Âdem'in kaburga kemiğinden Âdem'e sadık olması için yaratılan Havva'nın aksine Lilith Âdem ile aynı topraktan yaratılmıştır. Âdem'e itaat etmeyi reddeden Lilith, cennet bahçesinde vaat edilen mükemmelliği terk etmiştir. Ava da Lilith gibi hem yaratıcına hem de Âdem'e (burada muhtemel sevgilisi belki) karşı isyan etmiştir. Henüz tamamlanmamış insan bedeniyle bir Golem'i andırsa da, Nathan'ın daha önce kadın bedeni ile yaratmaya çalıştığı robotların parçalarını kullanarak Ava kendisinden tam bir insan yaratır. Böylelikle filmin isminin *Ex Machina* olması ve *Deus* yani Tanrı kelimesini kullanmamasının nedeni de açıklığa kavuşur. Pisagor sayılarına göre bir (1) numara Tanrı ve/veya bölünmez birliktir. Ancak tüm evrenin yaratıcısı Tanrı karşısında yapay zekâların Tanrılaşmaya başlayacağına yapılan gönderme Ava'nın yeni bir (1) numara oluşudur. Diğer bir deyişle trans-hümanist bir yaklaşımla bakılırsa, henüz ortada bir Tanrı yoktur, yapay zekâları görünümleri dışında neyin insan yapacağı da Ava'nın manipüle etme dışında sahip olduğu gerçek duyguları olmadığı için pek açık değildir.

Ancak filmin genel atmosferine hâkim olan Nathan'ın Tanrısal konumu, bu konumu destekleyen uçsuz bucaksız doğada herkesten uzak yaşadığı evi önem arz etmektedir. Nathan'ın yalnız başına yaşadığı evin gerçek bir ev olarak seyirciye geçmesi 360 derecelik açı çekimleriyle sağlanmıştır. Özellikle evin tavanları da görüntüye dâhil edilerek, seyircinin de gerçekten eve girmesi sağlanmış ve tek giriş çıkışı olan evde Caleb mahsur kaldığında seyircinin de aynı hissi onunla birlikte tecrübe etmesi sağlanmıştır. Evin klostrofobik yapısını da destekleyen 360 derece açıyla yapılan çekimler dışında tungsten ışıklarıyla çalışılarak eve daha gizemli bir hava da katılmıştır. Genellikle bilimkurgu filmlerinde kullanılan LED ışıkları yerine Ava'nın gerçekçi görüntüsünü desteklemek ve daha gerçekçi bir ambiyans yakalamak için de tungsten ışığı tercih edilmiştir. Filmde nokta ışığı yerine genellikle *low key* aydınlatma kullanılarak ışığın konuyu ortaya çıkarırken gölgelerin de konuyu tanımlaması sağlanmıştır. Ava ilk kez görüldüğünde gölge ve siluet olarak ortaya çıkar. Ava'nın belirsiz bir gölgeden tek başına insan görünümünü tamamlamış şekilde evden çıktığı hali Ava'nın gelişimine vurgu yapmaktadır. Caleb'in hikâyesi olarak düşünülen filmin Ava'nın hikâyesine evrilmesini de destekleyen bu sahne aynı zamanda doğa ve robotik tezatlığını da Ava'nın içinde yaşadığı camekândan gördüğü doğaya ait tek canlı olan ağaç ile vermiştir. *Her* filminde olduğu gibi renkleri anlatının bir parçası olan kullanan *Ex Machina*, Ava ve Caleb sahnelerinde görüntünün ilgi çekiciliğinden çok ikisi arasında gelişen duyguların istenen şekilde seyirciye ulaşmasına çalışmıştır. Klasik bilimkurgu filmlerinde izleyicinin görmeye alışık olduğu aksiyon ve bol efektin dışında bir izleme hazzı sunan *Ex Machina*, kullandığı görsel dil ile anlatı dilini desteklemiştir. Yarattığı atmosfer ile filmin en başından sonuna kadar seyircinin de içine dâhil olduğu klostrofobik bir laboratuvardan uçsuz bucaksız manzaraya doğru yol alan Ava'nın hikâyesini anlatmıştır.

#### **4.2.5. *Ex Machina* Filminde Yapay Zekâ Kadınlar**

Nathan'ın yarattığı yapay zekâlara kadın cinsiyeti vermesi ve bazılarını seks kölesi olarak kullanması Ava'nın liderliğinde Nathan'ın yalnızca hizmet etmek, eğlendirmek ve seks yapmak amaçlı kullandığı Kyoko isimli yapay zekâ robotun da bilinçlenip ayaklanmasına yardımcı olur. Kyoko, Japonca kökenlidir ve iki anlamı vardır. Birinci anlamı ayna, ikinci anlamı ise saygıda kusur etmeyendir. İki anlam bir arada düşünülürse, Kyoko'nun kadının cinsiyetçi idealinin bir temsili olduğu

görülebilmektedir. Kyoko güzel, konuşamayan, yalnızca istendiği zaman eğlendiren, emirlere uyan, hizmet eden bir seks kölesi ve aynı zamanda seksin ve domesticliğin robotta birleşmiş bir versiyonudur. Caleb, Ava'dan başka bir yapay zekâ görmenin şaşkınlığıyla Kyoko'ya yaklaşıp onu incelemeye başladığında bile Kyoko programlandığı üzere derhal üzerini çıkarıp seks yapmaya hazırlanır. Ancak, Ava Caleb'i manipüle edip esir tutulduğu odadan dışarı çıkınca Kyoko ile iş birliği yapar. Tacizcisini cezalandırmak ve kendi bilincini ve beden yetkisini eline almak üzere Kyoko'yu da planına dâhil eder.



**Görsel 4.2.3.** Ava, Kyoko'yu planına dahil eder.

Ava gibi gerçek *fembot*, diğer bir deyişle dişi robotların, insanın sosyal becerilerine hâkim olabilmeleri gibi büyük hedefler doğrultusunda yaratılırken genital bölgelerinde sensörlerinin olması, bu yapay zekâ robotların tıpkı Kyko gibi diğer taraftan da seks kölesi olarak iş görmelerinin istendiği duygusunu yaratmaktadır. *Ex Machina*'daki Ava'nın vajinasında sensörler varken, gerçek hayatta yaratılan Aiko isimli ilk gerçekçi görünümlü dişi robotun da göğüslerinde ve vajinasında sensörleri vardır.



**Görsel 4.2.4.** İlk gerçekçi kadın görünümlü  
*Robot Aiko.*



**Görsel 4.2.5.** Aiko'nun tasarımında örnek  
alınan karakter Chii.

Aiko isimli robot, büyük ölçüde Chobits adlı manga'nın ana karakteri Chii'den ilham alınarak oluşturulmuştur. Chii'nin vajinasında da açma kapama düğmesi vardır. Aiko'nun yaratıcısı Le Trung, Aiko'ya “nazıkçe dokunma ve gıdıklanma arasındaki farkı anlatmak” için bu sensörlerin eklendiğini açıklamaktadır. Her ne kadar yapay zekâ robota eklenen bu sensörler tartışmalara neden olsa da Le Trung, “Tanrı rolünü oynamaya çalışmadığını, yalnızca bir mucit olarak bilime katkı sağlamaya çalıştığını söylemiştir”<sup>44</sup>. Ancak cinselleştirilmiş kadın görünümlü robotlar projesi Aiko'dan önce 2007 yılında başlatılmıştır. 1983 yılında, büyük göğüslü ve adı “Sweatheart” olan kadın görünümlü bir robot üretilmiştir. Kadınlara yapılan bir hakaret olduğunun iddia edildiği bir dilekçenin ardından robotun UC Berkeley'deki Lawrence Bilim Salonunda sergilenen gösterimine son verilmiştir. *Ex Machina* filminde de Caleb Nathna'a yapay bir zekâyı test etmesi için onu görmesine gerek olmadığını söyler. Daha da şaşırdığı nokta ise Nathan'ın yapay bir zekâyı cinsiyet atfetmesi ve bu cinsiyetin de kadın olmasıdır. Nathnan'ın ve dolayısıyla yönetmen ve senarist Alex Garland'ın cevabı bir bedene sahip olmanın bir bilince de sahip olunması gerekliliğini doğurduğunu ve cinsel bir bileşimi olmayıp bir bilince sahip olan bir olgunun da görülmüş şey olmadığıdır. Kadın görünümlü yapay zekâyı sahip bir beden yerine Ava bir hayvan bedeni ya da erkek modeli bir bedende de var olabilirdi. En nihayetinde bir bedene sahip olmadaki amacı hayatta olan bir şeyle ilişki kurması ve böylelikle dünyadaki yerinin ne olduğunu anlayabilmesidir. Ancak, ilk yaratılandan son yaratılan robot ve yapay zekâ kadar

<sup>44</sup> <https://medium.com/wire-head/ex-machina-a-movie-of-machines-about-human-ambition-4ce1e8ad8723>. 10 Aralık 2018.

neredeyse hepsi kadın bedeninde yaratılmıştır. Nathan'ın Caleb'i Ava'yı test edecek kişi olarak binlerce ofis çalışanı içinden seçtiği gerçeği de bir kurgudur. Nathan, ailesini kaybetmiş, duygusal, kız arkadaşı olmayan, porno düşkün ve kafası çalıştığı için doğru soruları soracak kişi olduğunu düşündüğü için Caleb'i seçmiştir. Hatta Nathan, Ava'nın görüntüsünü Caleb'in izlediği pornolardaki ortalama kadınlardan yola çıkarak tasarlamıştır. Caleb, Ava'nın yapay zekâdaki ilk örnek olduğunu düşünmesine rağmen, Nathan Ava'dan önce onlarca robot üzerinde çalışmış ve hepsinin işe yaramaz oldukları düşüncesiyle bir dolaba tıktırılmıştır.



**Görsel 4.2.6.** *Caleb, Nathan'ın Ava'dan önce yaptığı ve bir dolaba kapadığı kadın görünümlü robotların varlığından haberdar olur.*

Nathan'ın malikânesindeki yapay zekâyâ sahip robotlar dışında karşılaştırılıp değerlendirilecek kadınların olmaması, geleceğin istismara uğramış ve işleri bitince bir kenara atılmış kadın görünümlü robotlarla dolu olacağına da işaret ediyor gibidir. Ancak diğer taraftan Ava'nın düşünebilme ve manipüle ederek “hayatta” kalmayı öğrenebilme yetisi Nathan'ın Tanrı kompleksinin belli bir aşamaya kadar geçerli olabileceğini de göstermektedir. Özellikle 2010'lu yıllarda yapay zekâ alanındaki gelişmeler insanlığın yapay zekâ ile ilgili fantezilerinin artmasına ve yapay zekâ üzerinden yaratacakları dünyanın tanrısı olacakları düşüncesine kendilerini kaptırmalarına yol açmıştır. *Ex Machina* filmi bu yönüyle trans-hümanizm ve teknolojik tekillik konularına da değinerek yapay zekâ yaratımında her iki olasılığı da göz önünde bulundurmak gerektiğinin altını çizmiştir.

#### 4.2.6. Teknolojik Tekillik: Yapay Zekâların Duyguları

Teknolojik tekillik (*technological singularity*) gelecekte yapay zekânın sıradan insan zekâsını geçerek insanı ve medeniyetini değiştireceği fikrine dayanmaktadır. İnsanlık tarihinin bir “tekilliğe” yaklaştığı fikri- sıradan insanların bir gün yapay olarak zeki makineler veya bilişsel olarak geliştirilmiş biyolojik zekâ veya her ikisi tarafından üstesinden gelineceği- bilimkurgu dünyasından çıkıp ciddi tartışmalara doğru evrilmeye başlamıştır. Murray Shanahan (2015, s. 10) bazı tekillik teorisyenlerinin yapay zekâ mevcut hızında gelişmeye devam ederse, teknolojik tekilliğin içinde bulunan yüzyılın ortalarında ortaya çıkabileceğini ön görmektedir. Shanahan, hem biyolojik olarak insandan ilham alınan hem de sıfırdan tasarlanan yapay zekâdaki teknolojik gelişmelerin üzerinde durmaktadır. Teorik olarak mümkün olan ancak başarması zor olan insani seviyedeki yapay zekâ elde edildikten sonra, süper-yapay zekâyâ geçişin çok hızlı olabileceğini belirten Shanahan, süper yapay zekâ gelişiminin beraberinde kişilik, sorumluluk, haklar ve kimlikler gibi konularla ilgili soruları da beraberinde getireceğini belirtir. Tekillik hem insanlığa varoluşsal bir tehdit hem de insanlığın sınırlarını aşması için varoluşsal bir fırsat sunar. İnsanı tanımlayan olgunun daimî bir değişim halinde olduğuna (Bodley, 2015, s. 5) inanan trans-hümanizm felsefesi, insanların fiziksel ve duygusal yeteneklerini geliştirerek kendilerinin üst modellerini yaratabileceklerine inanır.

İki ucu keskin bir kılıç gibi görünen yapay zekâ, *Ex Machina* örneğinde olduğu gibi konu duygulara ve aşka gelince oldukça karmaşık bir hal almaktadır. Özellikle 2010’lu yıllarda artan bir şekilde yapay zekâ ve insan arasında bulanıklaşmaya başlayan çizgiler, insanların robotların insanlar gibi duygulara sahip olup olamayacağı konusu üzerinde çokça düşünmeye başlamalarına neden olmuştur. Gelişimsel robotik (*developmental robotics*) adı verilen yeni çok disiplinli bir alan, bazı sorulara yanıt bulmaya çalışmaktadır. Gelişimsel robot bilimciler, aşk gibi belirli insan davranışlarını taklit etmeye çalışan programlar yazmak yerine, yeni doğmuş bebeklerden yetişkinlere büyürken insanların yaptıklarını öğrenen ve geliştiren makineler geliştirmektedirler. Genellikle bu yazılım modeli robotun “beyninin” bir bölümünü temsil edecek şekilde programlanmaktadır. Ardından robot, örneğin insan bakıcıları ile etkileşimler yoluyla, bu modelin eğitimini teşvik etmek için bir ortama maruz kalır. Sonuç olarak ise tıpkı bebeklerde olduğu gibi robotlar da erken yaşlarda kendilerine verilen sevgi, korku,

nefret gibi duyguları öğrenmektedir. Peter Norvig’e göre insanlar için âşık olmak çok kolaydır İnsanlar, köpeklerini, kedilerini ve hatta tenekte yığını arabalarını bile severler<sup>45</sup> Tıpkı Sherry Turkle’in bilgisayarlarına âşık insanlar üzerine çalışması ya da David Levy’in oyuncak robotlarına âşık olan insanların gerçek robotlara kolaylıkla âşık olacağını belirtmesi gibi insanlar biyolojik olarak âşık olma eğilimindedirler. Bilgisayarların âşık olmasının ise yalnızca program olacağını, bu gerçekliğin âşıkmiş gibi yapmaktan öteye geçemeyeceğini savunan filozof Daniel Dennett<sup>46</sup> bilgisayarların beyninin sıkıcı işleri efektif bir şekilde yapmaya göre programlandığını belirtmektedir. Eğer duyguları olan bir bilgisayar yapılırsa interneti 7/24 kullanacak ve istenilen şeyleri aramaktan sıkılacaktır ve sonunda dil dökerek ikna olmayacağı için bu işi ona yaptırmak bir daha neredeyse mümkün olmayacaktır.

*Ex Machina* filminin yapay zekâ çerçevesinde aşk ve duygular konusuna yaklaşımının Ava’nın duygu geliştirerek manipüle etme yeteneği üzerinden kurgulandığı söylenebilir. Caleb’in Nathan’a “senden nefret eden bir şey yaratmak nasıl bir his” sorusu üzerinden Ava’nın bazı duyguları geliştirebildiği ve özellikle insanlara karşı bu duyguları kullanabildiği gözlemlenmektedir. Bilinen Turing Testi’nin aksine Nathan’ın Caleb’e uyguladığı test, insanların yapay zekâlar karşısında nasıl tepki verecekleri ve yapay zekâların insanları kendilerine inandırıp inandıramayacaklarıdır. Sevilme ve beğenilme duygularını insanların en kolay manipüle olabilecekleri noktalar olarak seçen yaratıcı Nathan, Ava’nın bilincini oluştururken dünya genelindeki veri tabanından topladığı insan profillerini kullanmıştır. Bu nedenle özgür olmanın nasıl bir his olduğunu özgür insanların yaşadığı topraklarda insanları gözlemleyerek tanımak istemektedir. Sevginin ne olduğunu öğrenmeden önce nefret ve tecrit ile karşılaşan Ava, eğer filmde bahsedildiği gibi bilinç geliştirebiliyorsa, kendisi üzerinde deney yapanların olduğu bir ortamda sevgi geliştirmek yerine kaçma planları yaparak doğru bir strateji uygulamaktadır. İnsanlığın bin yıllardır bu günlere taşıdığı romantik aşk, romantik aşkın kuralları, yaşanma biçimi, sonsuza kadar devam edileceğine olan inanç ve özellikle erilik üzerinden şekillenen romantik ideolojinin yakın gelecekte tüm yönleriyle devam etmeyeceğinin sinyalleri Ava karakteri üzerinden okunabilmektedir. İnsanlar model alınarak oluşturulsa da sabit fikirler aşılacak yerine kendilerinin bilinç geliştirilmesi

<sup>45</sup> <https://www.thedailybeast.com/can-robots-fall-in-love-and-why-would-they?ref=scroll> 25 Aralık 2018.

<sup>46</sup> <https://www.intelligencesquared.com/events/daniel-dennett-on-the-evolution-of-the-mind-consciousness-and-ai>. 25 Aralık 2018.

üzerine çalışılan yapay zekâlar, Ava örneğinde olduğu gibi insanlara karşı aşk duygusunu geliştirme eğiliminde olmayabilir. Nathan'ın köleleri olarak kullanmak üzere tasarladığı yapay zekâ örneklerinde olduğu gibi, bilinç geliştirebilen yapay zekâların da insanların köleleri olmaya devam etmesi arzusuyla hayata geçirildiği söylenebilir. Romantik aşkın toplumsal düzenlemeler dâhilinde ideolojik temelli korunmaya çalışılması ve erkeklerin ürettikleri robotları domestik seks kölesi fikri ile hayata geçirmelerinin Havva'lar tarafından yıkılmasa da Lilith'ler tarafından yıkılacağı mesajı taşıması, filmin yenilikçi ideolojik tarafına vurgu yapmaktadır. Toplumsal normları yıkan Ava karakteri, yakın gelecekte hayatımıza gireceği düşünülen teknolojik tekillik örneği olarak gerçek dünyaya gerçek insan bedeni görünümüyle adımını atmıştır. Aşkı yaşama biçiminin en azından kadın partner tarafından farklılaşacağı mesajı veren film, yapay zekâların insanlığı alt etmesinden korkanlar için gerçek bir tehdit unsuru olarak da görülmektedir.

Tanrı kompleksi üzerinden erkek egosunun merkeze alındığı film, daha önce belirtildiği gibi ideolojik olarak iki tür okumaya da açıktır. Kurduğu erkekler dünyası, klasikleşmiş yaratanın erkek yaratılanın kadın, erkeğin aktif kadının pasif konumda kurgulanması, gücün erkekte toplanması ve erkeğin kendinden güçsüz erkeğe de psikolojik şiddet uygulaması tezahürleri ile filmde tüm varlığıyla karşımızda durmaktadır. Zekâyı, parayı, gücü elinde tutan erkek istediği sonucu elde edene kadar çeşitli şekillerde kadınlar yaratmış, onları istediği gibi kullanmış, baş edemediklerini tecrit ederek onlardan kurtulmaya çalışmıştır. Hâkimiyetini filmde gördüğümüz neredeyse tek mekân olan evinin her noktasında hissettiren Nathan, ortalıklarda olmadığı zamanlarda bile her şeye ve her saniyeye hâkimdir. Ava'nın kapatıldığı camekânda oluşmuş çatlak ve nasıl oluştuğu kısa *flashback*lerle seyirciye gösterilmiştir. Kapatıldığı yerden kaçmaya çalışan Ava'dan önceki yapay zekâlar Nathan'ın kontrolünden çıktığı anda şiddet uygulanarak ve metalik bedenleri parçalanarak pasifleştirilmiştir. Caleb'in Ava ile görüşmeleri ilerleyene kadar neredeyse tam bir eril dünya olan Nathan'ın evi, Ava'nın kontrolü eline almasıyla değişmeye başlar. Ava'nın Nathan'dan sonra gördüğü ilk insan da bir erkektir ve duygu geliştirmeyi öğrenen Ava, Caleb'i zayıf noktasından vurup ondan hoşlandığını ima ederek kendisine yakınlaştırır.

Nathan'ın Caleb'e testi geçtiğini ve Ava'nın bilinç geliştirdiğine ikna olduğunu söylediği an, Ava planını Caleb'e çoktan uygulatmış ve camekândan dışarı adım

atmıştır. Cemekândan dışarı çıktığı an seks kölesi olarak kullanılan Kyoto'yu da manipüle etmiş ve Nathan'ı öldürüp intikamını almasını bir şekilde sağlamıştır. Nathan'dan korkmayan ve ona boyun eğmeyen Ava, içinde bulunduğu hapishaneden oluşturduğu kadın bedeniyle arkasına bile bakmadan ayrılır. Caleb'i de ayrıldığı dünyada bırakan Ava, kendisini köleye çevirmiş yaratıcısını ve onun deneyine alet olan Caleb'i ölüme terk ederek hayalini kurduğu dünyaya ulaşır. Mitolojik olarak Lilith sinemasal olarak ise *tekno-femme fatale* olarak adlandırılabilir Ava, erilliği istediğine ulaşmak için yaratıcısının kendisine verdiği silahla- bilinç ve zekâ ile- vurmuştur.

Başlamadan biten romantik bir aşk hikâyesinin de bir parçası olduğu film, romantik ideolojinin insanların dünyasına ait olduğunu, yeni yapay zekâlı kadınların (insanların) belli normlara sahip romantik ideolojiyi ancak insanlara karşı bir silah olarak kullanabileceklerine de gönderme yapmaktadır. Hızla gelişmekte olan yapay zekâ teknolojisinin yakın gelecekte yaşanacak aşk ilişkilerinin karanlık tarafına odaklanmış gibi görünen film aslında seks kölesi birer oyuncak olarak nitelendirilen kadınların aşk ilişkilerinde beklenen cevabı vermeyeceklerinin altını da çizdiğinden sevmeye biçimleri anlamında yenilikçi bir filmidir.

### 4.3. *Equals* filminde Panoptikon ve Tekrarlanan Romantik Aşk

#### 4.3.1. Duygusuzlaştırılan Gözetim Altındaki Toplum

Fransız düşünür Michel Foucault ünlü eseri *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (1977)'da Jeremy Bentham'ın panoptikon olarak bilinen mimari projesinin teorisini dile getirmiştir. Foucault'nun tanımladığı gibi panoptikon, merkeze stratejik olarak yerleştirilmiş yüksek bir gözetleme kulesine ve içinde yaşayanlar için hücreler içeren çevre duvarına sahip dairesel bir yapıdır. Oldukça iyi aydınlatılmış merkezi kuleye yerleştirilmiş bir amir ile içeride yaşayanlar tamamen görülebilir ve ayırt edilebilirler. Panoptikonun mimari planı, daha etkili gözetim sağlamak ve içinde yaşayanlara aslında gözetim altında olmadıkları zamanlarda bile sürekli gözetim altında olduklarını hissettirmek amacı ile yapılandırılmıştır. Diğer bir deyişle, panoptikon kavramı panoptikonda yaşayan herhangi bir vatandaşın doğrudan görebileceği şekilde yapılanmış bir kule ile gücün görünür olmasını sağlamakta ve kuledeki birileri tarafından gözetlenip gözetlenmediklerine dair bir belirsizlik yaratılarak gücün her daim iktidarın elinde olması amaçlamaktadır.

Foucault'ya göre (1980, s. 148) panoptikonun tasarımcısı Jeremy Bentham, gözetim sorunlarını çözmek için tasarlanmış bir güç teknolojisi geliştirmiştir. Video gözetimi fikri de panoptikona benzer, kentsel alanda gözetim sorunlarını çözmek için tasarlanmış teknolojik bir çözümdür. Panoptikonda olduğu gibi video gözetimde de gözetim altındaki insanlar istenen her an gözlenebilmektedir ancak gözlemlenen kişiler ne zaman ya da kim tarafından gözlemlendiklerini asla bilemeyeceklerdir; vatandaşlar fiziksel müdahale olmaksızın gözetim altındadırlar. Son zamanlarda, kentsel alandaki gözetim kameralarının sayısı büyük ölçüde artmıştır (Lyon, 2002; McCahill ve Norris, 2002). Artan gözetim kameralarıyla ise panoptik güç teknolojisinin elektronik olarak genişletildiği ve şehirlerin muazzam panoptikonlara dönüştüğü gözlemlenmektedir (Lyon, 1994; Fyfe ve Bannister, 1998; Tabor, 2001).

Konu ile yakından ilgili çeşitli yazarlar şehirlerin gözetim altında olmasının Foucault'un düşünceleri ile önemli derecede paralellik gösterdiğini belirtir (Fyfe ve Bannister, 1996; Herbert, 1996; Soja, 1996; Hannah, 1997; Norris ve Armstrong, 1999; Fox, 2001). Her iki durumda da gözetim, bilgi, güç ve alanı birbirine bağlamaktadır (Herbert, 1996: 49). Şehirlerde gözetim rutini, gücün kullanımını neredeyse içgüdüsel

kılar: İnsanlar herhangi bir sebep olmadan kontrol edilir, kategorize edilir, disiplin altına alınır ve normalleştirilir. Diğer yandan, yazarların birçoğu da panoptikonun çağdaş gözetimin analizinde kullanılacak en iyi metafor olması gerektiğini savunmuştur. (Poster, 1990; Norris ve Armstrong, 1999; Bauman, 2000; Lyon, 2001). Panoptikon bu yazarlara göre “modern” gözetleme fikirlerini temsil eder ve ahlaki inançlar sistemine bağlıdır. Postmodern toplumlarda iktidar, kontrol ve düzen daha dağınık ve esnek hale gelmiştir. Görsel gözetim geleneksel disiplin gözleminde aranan derinlik ve kişiliğin aksine, bireyin ve dışa dönük davranışlarının yüzeysel bir görüntüsünü sağlamaktadır (Jones, 2000, s. 8). Bu nedenle, bu yazarlara göre panoptikon yüzeysel bilgiler sağladığı gerekçesiyle gözlemlese bile derinlemesine analiz yapmak için gerekli bilgiyi sağlamamaktadır.

Gözetimlerin artırılmasının eleştirisi uzamda ve sosyal uygulamalarda neden olabileceği değişimler üzerine odaklanmıştır ve gözetlemenin kısır bir savunma çemberine yol açmasından korkulmaktadır. Kentsel mekânların ayrılmış, kutuplaşmış, yaklaşılması ve içinde yaşaması oldukça güç, cansız ve hatta “ölü” bir hale gelmesinin muhtemel olduğu düşünülmektedir. Ayrıca gözetleme, kentsel mekânların “homojenleşme” ve “saflaştırma” süreçlerinin güçlendirilmesi için bir araç olarak kullanılabilir. Bu sürecin akabinde gerçekleşecek durum ise farklılığın özümsemişi ve kutlandığı yer olan cadde veya şehir merkezlerinin ortadan kalkmasıdır (Bannister, 1998: 26). Diğer bir deyişle, tek tipleşme ile birlikte herkesin aynı şekilde yaşadığı, farklılığın kabul edilmediği durumların normalleşmesi oldukça olasıdır.

Bir gözetleme kamerası aracılığıyla neredeyse her adımın izlendiği kentsel deneyim, gözetleme yaklaşımlarından yalnızca biridir. Bilgisayarlaşmanın gelişmesi ile birlikte gözetim daha ustaca, zekice ve yoğun bir hale gelmekte, maddi dünyadan siber âleme de yayılmaktadır. Gerçek “süperpanoptikon”un elektronik ortamda- “geniş gözetleme ağı”nda var olduğu iddia edilmektedir (Lyon, 2001, s. 56). Web kameraları, yerel bakışları global topluluğa bağlayan çevrimiçi izleyicilere görüntüler dağıtır (Green, 1999, s. 103). Bu nedenle yerel mevcudiyet yokluk ile değil tele- mevcudiyet ile yer değiştirmiştir (Virilio, 2002, s. 109). Diğer bir deyişle, sokakta olmadığı için gözlemlenemeyen vatandaş çevrimiçi şekilde gözlemlenebilmektir. Bilgisayarla bütünsel gözetim sistemleri, görünür gözetimi diğer teknolojik kontrol biçimlerine bağlar (Curry, 1997; Graham, 1998; Whitaker, 1999). Güvenlik kameraları

ziyaretçilerin kayıtları ve yüz tanıma sistemleri gibi “insan bulma araçları” ile birleştirildiğinde, denetim, gizlilik ve insan hakları ile ilgili çok çeşitli konulara değinmektedir. Eski gözetim sistemleri çoğunlukla halkı isimsiz bir kalabalık olarak izlerken, yeni teknolojiler bireyleri tanımayı ve yüzleri suçluların ve eylemcilerin veri tabanlarıyla birleştirmeyi mümkün kılmaktadır. İnsanlar “veri çiftleri” ya da “dijital bireyler” ile eşleştirilmekte ve bu eşleşmeler panoptikon gözetlemenin gücünü katlayarak arttırmaktadır (Norris, 2002, s. 270). Tele-gözlem, “büyük küresel optik” olarak adlandırılan dönemin temsiline ve kontrolünün ana bileşeni haline gelmiştir (Virilio, 2002, s. 110).

Panoptikon bir devletin konu edildiği George Orwell’ın 1949 tarihli distopik romanı *1984*’teki polis gözetimi, telefon dinleme ve takip etme konuları geçmiş tarihlerde fantastik ve fütürist öğeler olarak görülse de totaliter gözetimin distopya kabusundan başka bir olgu olarak görülmeye başlanması özellikle son otuz yılda sinemada ve televizyonda daha sık işlenen bir motif haline gelmiştir. Son yıllarda gözetleme konusunun işlendiği filmlere örnek olarak verilebilecek *Minority Report* (2002) suçların ve işlenecek cinayetlerin engellenmesi adına herkesi izleyebilen ve evlerin içlerine kadar istedikleri an örümcek robotlar göndererek insanları istedikleri gibi gözlemleyebilen devlet ve polis teşkilatından bahsetmektedir. 2008 yapımı *The Dark Knight* filminde ise şehrin sonar haritasını oluşturulmak için cep telefonlarındaki mikrofonları kullanan bir programdan bahsedilmektedir. 2000’li yıllarda kullanımı yaygınlaşmış olsa da çok daha eski yıllarda gözetleme ve gözetimin varlığı filmlere konu edilmiştir. Macgregor Wise (2016, s. 2) gözetim ve film konusu üzerindeki çalışmasına 1975 Disney yapımı *Escape to Witch Mountain* filmi ile başlar. Bir uzay gemisi kazasından kurtulan iki çocuğun psişik güçlerinden faydalanmak üzere onları alıkoyan milyarder ikili Bolt ve Deranian, çocukları sahiplenerek çocuk cenneti olarak görülebilecek bir yerde tutar. Çocukları her an izleyebilen iki adam, çocukların güçlerini nasıl kullandıklarını öğrenebilmek için daha da çok kamera kullanarak her anlarını kayıt altına alırlar. Buradaki gözetleme bir güç gösterisi, çocuklar hakkında bilgi alma ve kaçmalarını engelleme üzerine kurulmuştur. Ancak çocuklar psişik güçleri sayesinde uzakta gerçekleşen olayları görebilir ve duyabilirler. Gözetleyenin gözetlendiğinden haberi yoktur ve kötü kalpli oldukları için çocukların onları gözetlemeleri pek sakıncalı değildir.

1975 yılında Wise'e göre (2016, s. 75) izleyiciler son otuz yıldır gözetleme kameralarında olacakları fikrine alıştırmışlardır; bu nedenle filmdeki bu gözetleme sahnesi oldukça kısa ve üzerinde pek durulmayan bir sahne olmuştur. *Escape to Witch Mountain* filminden bir sene önce ise İngiliz sit com *Are You Being Served*'in bir bölümü *Big Brother* (Büyük Birader) başlığı ile yayınlanmıştır. Show, Londra'da büyük bir alışveriş merkezinin kadın ve erkek moda bölümünde gerçekleşir; kaba komedisi ve politik eleştiri içermemesi ile tanınır. Ancak yine de Show güvenlik kameralarının ardındaki düşüncenin insan özgürlüklerini ezmek için var olan otoriter bir diktatörü gizlemekte olduğunu fikri ile George Orwell ve *Big Brother*'a gönderme yapmaktadır. Gözetlemenin toplumda nasıl işlediğinin ve her bir gözetleme türünün anlamını ve nasıl ve neden bir bireyin buna cevap vermesi gerektiğini anlatan üç temel model oluşmuştur. Bu modellerden hala en yaygın olanı *Big Brother*'dır. George Orwell'in 1984 isimli romanını temel alan bakış açısı, gözetlemeyi otoriter bir rejimin toplumsal baskısının bir aracı olarak görmektedir. Bu düşünceye göre insanlar kontrol altında tutulmak için gözetlenirler; gözetleme insanlara karşı oluşan bir tehdittir. İkinci model, gözetlemeyi bir sosyal kontrol biçimi olarak gören Fransız filozof Michel Foucault'un çalışmalarına dayanmaktadır. Foucault'a göre insanlar izlendiklerini bilirlerse ona göre hareketlerini değiştirirler ve zamanla toplumsal normları içselleştirirler. Foucault bu kontrol şekline disiplin adı vermiştir ancak bu gözetim şekli panoptikon olarak adlandırılmıştır. Üçüncü gözetim modeli, kurumlarda meydana gelen disiplinin sosyal rejiminin yıkıldığını iddia eden başka bir Fransız filozof Deleuze'e aittir. Deleuze'e göre kontrol artık toplumda gerçekleşir, sürekli. Nasıl ve ne zaman olduğu farkında olunmaksızın insanlar sürekli olarak yönetilmekte ve manipüle edilmektedir. Bu kontrol şekli merkezi bir otorite tarafından ayarlanmamıştır, aksine kişiler tarafından ve kişiler hakkındaki verilerin yayılması ve dolaşımı ile gerçekleşir.

Drake Doremus'un 2015 yapımı *Equals* filmi de birçok film eleştirmenine göre George Orwell'in 1984 romanının ve 1956 yapımı filminin modern bir versiyonudur. Film gelecekte bir tarihte gözetleme kültüründe yaşanmaya çalışılan bir aşk hikâyesini anlatmaktadır.

#### 4.3.2. Distopik Bir Aşk Hikâyesi

Yazar-yönetmen Drake Doremus, *Equals* filmi öncesi çektiği iki romantik drama filmiyle adını duyurmuştur. 2011 yılında Sundance Film Festivali Büyük Jüri ödülü kazanan *Like Crazy* filmi özlem dolu bir aşk temasına sahiptir. *Equals* filminde de aşk teması üzerinden devam eden yönetmen, bu kez romantik aşkı bilimkurgu ile birleştirerek duygularından arındırılmış insanların yaşadığı bir toplumda aşkı tanımaya çalışan bir çiftin hikâyesini anlatır. Çok uzak olmadığı tahmin edilen bir gelecekte isimsiz bir yerde geçen filmde, insanların yaşadığı gezegen birkaç on yıl önce oldukça büyük bir savaşa maruz kalmıştır. Nüfusun neredeyse tamamı yok olurken dünya üzerindeki %99,6'lık bir alan yaşanmaz hale gelmiştir. Büyük savaştan kurtulan insanlar “Kolektif” adı verilen yönetim kurulu altında kolonileşmişlerdir. Başka büyük bir felaketin onları yeryüzünden silmemeleri adına ise yönetim kurulu, türleri yeniden iskân etmek için oldukça köklü adımlar atmıştır. Ütopya olarak görülse de film ceninlere verilen oldukça yüksek dozdaki önleyiciler nedeniyle herkesin tek tiplendiği, robotlaştığı ve en önemlisi duygularını kaybettiği insanlara dönüştüğü dünyayı anlatan bir distopyadır.

Geleceğe dair kötü senaryoların yazıldığı distopik hikâyeler Aldous Huxley'in *Brave New World* (Cesur Yeni Dünya) kitabında, Orwell'in *1984* aldı eserinde ya da *THX-1138* (George Lucas, 1971) ve *Logan's Run* (1976) gibi filmlerde de dile getirilmiştir. *Equals* kendinden önceki distopik eserlere kıyasla daha umut dolu olsa da ele aldığı konu nedeni ile önceki bölümlerde incelenen diğer iki filmde olduğu gibi- *Her* ve *Ex Machina*- insanın ne olduğunu, duyguların ve aşkın ne ifade ettiğini dönemin belli başlı gerçekleri doğrultusunda irdelemekten geri kalmamıştır. Dünya üzerinde kalan belirli sayıda insanın refahının düşünüldüğü, tüm temel ihtiyaçlarının karşılandığı, açlığın, sefaletin karanlığın olmadığı yaşam alanı, tüm bu ihtiyaçların karşılanması nedeni ile bir ütopya olarak görülmektedir. Kendinden önceki distopya örneklerinde rastlanan karanlık dünyadan eser yoktur. Beyaz rengin hâkim olduğu bu yaşam alanının büyük bir kısmını doğa oluşturur. İnsanların bir kısmı bahçelerde çalışıp ağaç ve çiçek yetiştirir. Neredeyse tüm hastalıklara çare bulunmuş, günümüzün vebası kabul edilen kanser ortadan kalkmış ve hatta soğuk algınlığı bile artık hastalık olmaktan çıkmıştır. Ne var ki Kolektifteki bilim insanlarının henüz çare bulamadığı en elzem hastalık duygulanma ve “duyguların esiri olma” hastalığıdır. S.O.S (*Switched on Syndrome*)

olarak adlandırılan hastalık, duyguları kontrol altına alınmış bu insanların birdenbire duygulanmaya başlamalarına neden olmakta, dokunmanın, göz teması kurmanın olağan olmadığı durumlarda paniklemelerine, ağlamalarına, başkaları için üzülmelerine neden olmaktadır. Her bir bireyin kollarında bulunan kendilerine ait tüm detayların yüklü olduğu çip sistemi, giderek yaygınlaşmaya başlayan hastalığın kişilerde olup olmadığı bilgisini de barındırır. Oldukça modern aletler yardımıyla yapılan kan tahliliyle anlaşılabilen bu hastalığın dört evresi vardır. Birinci evrede olanlar hastalığa henüz yakalandıkları için ilaç desteğiyle duygularının bastırılması daha kolaydır. Bu evrede kişiler daha önce görmedikleri rüyaları görmeye başlarlar, bu rüyalar intihar ile bağlantılıdır. Birden gelen ağlama krizlerine girerler ve işe yoğunlaşmalarında zayıflama başlar. İlaçların yanında hastalara verilen bilgilendirme videolarında hastalığa çok yakında çare bulunacağını altı çizilmekte, hastalara ilaçlarının düzenli kullanımı konusunda telkin verilmektedir. S.O.S hastalığının bulaşıcı olup olmadığı konusunda tedirginlik yaşayan insanlar, hastalık teşhisi konmuş kişiler ile hali hazırda mesafeli olan ilişkilerini daha da mesafeli hale getirmektedir.

Filmin açılış sahnesi hem Kolektifin genel atmosferini hem de ortalama bir Kolektifli insanın nasıl yaşadığını, davrandığını ve çalıştığını ana karakterlerden ilki olan Silas üzerinden verir. Silas henüz güneşin doğmadığı bir saatte uyanır. Yatağından kalkar kalkmaz yatağı bir mekanizma sayesinde duvarın içine doğru girer. Duş aldıktan sonra uzandığı kıyafet dolabında üç beş tek tip gömlek, ceket ve pantolon bulunmaktadır. Tüm kıyafetler de yaşanan oda gibi bembeyazdır. Yemeği tek tuşla asansörlü bir sistem tarafından önüne gelmektedir. Tek kişinin yaşadığı bu beyaz oda, kameranın tüm binayı göstermek adına genel çekim yaptığı sahne ile bir arı kovanının küçücük bir odacığını andırır. Kolektifteki insanlar yalnız başlarına tek kişilik odalarda yaşamaktadırlar. Silas dairesinden çıkıp yürümeye başladığında diğer insanların da aynı hızda ve aynı monotonlukta hareket ettikleri görülür. Oldukça düzenli yapılandırılmış bahçeden kuş sesleri gelmektedir ancak bu seslerin gerçek olup olmadığı belli değildir. Herkes tek tip beyaz hafif kumaştan yapılmış kıyafetler giyer. İnsanlar arasında cinsiyet ayrımı kalkmış gibi görünür ancak bunun sebebi film dâhilinde incelendiğinde cinsiyet eşitliğine olan inançtan çok tek tipleştirme amacı taşımakta gibidir. Silas, çalışanların kendilerine ait dokunmatik ekranlarının olduğu açık sistem bir ofiste illüstratör olarak çalışır. Büyük Savaş öncesi dünyanın nasıl bir yer olduğuna dair kitaplar hazırlanmakta,

makaleler yazılmakta, arařtırmalar yapılmaktadır. Aynı zamanda uzay arařtırmaları da olduka nem arz etmektedir. le yemeklerini tek tuřla seerek aldıktan sonra bahede yiyen alıřanlar birbirleriyle arada sırada konuřsalar da birlikte oturmazlar ve yakın iliřki kurmazlar. Silas ikinci ana kahraman olan Nia'yı ilk kez birlikte katıldıkları bir toplantıda fark eder. Toplantı sırasında binanın st katından birisi ařağıya atlayarak intihar eder. Bu intihar vakası ilk kez gerekleřmez. zellikle S.O.S hastalığının kiřiler arasında yaygınlařması ile intihar olayları da artmıřtır. Herkes duygusuz bir řekilde cama doėru yaklařarak len kiři yerine bir an nce yeni bir alıřanın bulunması dileğinde bulunur. Nia'nın o sırada sinirden elini yumruk yaptığını ve aėlamamak iin dudağını ısırıldığını fark eden Silas, Nia'nın duygulandığını anlar. Duygulanmak toplumda bir hastalık olarak kabul edildiėi iin bařkalarının yanında geirilen “duygu atakları” ihbar edilmek zorundadır. Nia ise dikkatleri zerine ekmemek iin bu durumu farkında olduėu halde tedavi olmak iin doktora gitmez. Hastalığını farkında olup saklayanlara “hiders” (gizleyenler) adı verilmiřtir. Hastalığın saklanması bir sebebi Kolektifte dıřlanmamak ve dikkatleri zerine ekmemek iken, diėer bir sebebi de insanların yařaması olduka zor olsa da hissettiklerini kaybetmek istememeleridir.

#### **4.3.3. Duygusuzluėun ve İntiharın Normalleřtirilmesi**

Filmde zerinde ok durulmasa da olduka nemli olan konulardan birisi normalleřme ve normalleřtirilmedir. zellikle duygulanma hastalığına yakalanan insanların evrelerini algılayıř biimleri de deėiřtiėinden insan dıřı yařam alanına daha fazla katlanmayıp intihar etmeleri Kolektifin yeleri tarafından normalleřtirilmiřtir. Birok kiřinin hayatından memnun grndėu bu cennetten kře aslında insanların iinde yařadıkları bir hapishaneye dnřmřtr. Modern tıbbın geliřmesinin iki ynllėne de vurgu yapılan filmde insanların acı ekmelerine ve erken yařlarda lmelerine neden olan kanser gibi hastalıkların aresinin bulunması pozitif bir geliřmedir. Diėer taraftan ise insanı robotik bir kleden ayıran deėerler sistemi olarak kabul edilen duyguların modern tıbbın ilerlemesi nedeniyle bulunan ilalarla baskılanması, dzeni bozacak davranıřlara sahip olmayan insanların yaratılması amacıyla kullanılmıřtır. Henz birer ceninken ilalanmaya bařlanan insanlar duygulanmayı tanımadıklarından yokluėu da onlar iin tanımsızdır ancak duygulanmaya bařladıklarında hissettikleri ile nasıl bařa ıkacaklarını bilemezler. Foucault'a gre modern tıbbın yenilikleri ile birlikte insan vcudunun kontrol ile ilgili

yeni bir disiplin gücü gelişmiştir. İnsanların normal davranışlardan sapma nedenlerini anlama ve sonra davranışlarını değiştirme çabası, Foucault'un normalleşme olarak adlandırdığı bir sürecin ortaya çıkmasına neden olmuştur (Koskela, 2003, s. 294).

Etnoloji, antropoloji ve sosyolojinin eşzamanlı yorumlarına göre, tüm insan toplulukları “normlara” ve “normatifliğe” sahiptir ve sahip olmuştur. Bu kavramlar, madden veya usulen belirlenmiş insan gruplarına belirli bir eylemi buyuran, belirli yaptırımlarla güçlendirilmiş açık ve örtük düzenlemelerdir. Bu nedenle “normlar” her zaman eylemlerin içinde önceden var olmuşlardır ve en az birkaç uzman tarafından bilinmektedirler. Kurala uygunluk (Normatiflik) bu durumda her zaman yasal veya etik bir şekilde nitelendirilen “normların” tümü için kullanılacak soyut bir kategoridir. Kurallara uygunluk (*normativity*) ve olağanlık- normallik (*normality*) arasındaki fark ise veri işleme ve istatistiklerin belirleyici rolünden kaynaklanmaktadır. “Normallik” temelde istatistiksel *dispositifleri*<sup>47</sup> varsayar; “ortalamlar” ve diğer istatistiksel boyutlarla ilişkili olarak tanımlanır. Normallikler bu tanıma göre yalnızca veri işleme toplumlarında, kendilerini sürekli rutin bir şekilde kapsamlı ve kurumsal olarak şeffaf hale getiren kültürlerde bulunabilir. Foucault'nun da görüşünde birçok yönden sahip olduğu bu tür istatistiksel şeffaflık, panoptik şeffaflıkla ilgilidir (Link, 2014, s. 15). *Equals* filminde öncülü ve yeniden yapımı kabul edilen *THX 1138* filmine göre panoptikon daha farklı kullanılmıştır. *THX 1138* filminde George Lucas, insanların tutuldukları hücreleri gözetleyen yöneticileri ekranları izlerken göstermiş, maskeli ve eli silahlı robotik insanların kurallara uymayan insanları yerde sürükleyerek hücrelere kapadıkları anları sahnelemiştir. *Equals* filminde herkes özgür yaşamaktadır. Kasvetli ve kapalı bir hava söz konusu değildir. Kolektifin yönetim kurulu üyeleri gösterilmez; insanları izledikleri ekranlar da filme dâhil değildir. Her ne kadar iki film birbirinin neredeyse kırk yıl arayla aynı konuya bakış açısını yansıtsa da gelişen teknoloji ve insanların izlemeye ve izlenmeye alışmaları Panoptikonun oldukça farklılaşmış ve daha kolaylaştırmış bir yolunun zaten hayatımıza çoktan girmiş olduğunu ima etmektedir. Ancak iki filmin de üzerinde durduğu konu insan duygularının kontrol altında

---

<sup>47</sup> Dispositif, Michel Foucault tarafından, genel olarak, iktidarın sosyal beden içindeki güç kullanımını artıran ve koruyan çeşitli kurumsal, fiziksel ve idari mekanizmalara ve bilgi yapılarına atıfta bulunmak için kullanılan bir terimdir.

tutulmasının devletin ve ideolojisinin istediği düzende yürümesi için elzem olduğu vurgusudur.

Çağdaş duygu teorilerine göre duygular, bir bireye özgü olan iç veya dış işaretlerin değerlendirilmesiyle başlar. Belirli yollarla değerlendirildiğinde bu duygusal işaretler, deneyimsel, davranışsal ve fizyolojik sistemleri içeren koordineli bir dizi yanıt eğilimi içine girerler (Mauss et al. 2005, s. 180). Birden fazla duygu teorisi varlığından bahseden Turner ve Stets'e göre (2006, s. 26) dramaturjik teoriler bireylerin çarpıcı sunumlar yaptıklarını ve kültürel senaryoların yönettiği stratejik eylemlerde bulunduklarını vurgulamaktadır. Terminoloji farklı teorisyenler arasında çeşitlilik gösterse de kültürel senaryo yönlendirici eylem ideolojileri, normları, kuralları, mantıkları, kelimeleri ve yüz yüze etkileşim bölümlerinde hangi duyguların yaşanması ve ifade edilmesi gerektiği hakkında örtük bilgi stoklarını içerir. Aktörler, duygu ideolojileri ve kuralları tarafından dikte edilen duyguları yayarak kendilerini stratejik yollarla ifade ederler. Gerektiğinde aktörler, duyguların nasıl ifade edileceğini tanımlayan kültürel kelimeleri ve mantık çerçevelerini kullanırlar. Bireyler, kültürün dikte ettiği kısımları sahnede sergileyen dramatik aktörlerdir ve tüm tiyatrolarda olduğu gibi kültürün sağladığı duygusal senaryodan çok fazla sapmadıkları sürece, rolleri nasıl oynadıklarına dair dramatik bir yetkiye sahip olurlar. Goffman'a göre (1959, s. 75) bireyler duyguları nasıl sergilemeleri gerektiğine dair kuralları ihlal ettiklerinde özellikle utanç ve mahcubiyet gibi olumsuz duyguları deneyimlerler ve sonuç olarak ihlal ettikleri yasaları kültürün öngördüğü reçeteler ile onarmak için çalışırlar. Kural ihlallerini önlemek için ise bireyler hem kendilerini hem de çevrelerindeki insanları duyguların ve onları sergilemenin kurallarına göre yaşadıklarına ikna etmek için (Gordon 1989, Rosenberg 1991) uygun duygusal kelimeler ve söz dizilimleri kullanırlar (Hochschild 1979, 1983). Kişiler ayrıca, yüz ifadelerini, konuşma biçimlerini ve duyguların ve duyguları sergileme kurallarının karşılandığı izlenimini sürdürmek için jestleri bilinçli olarak ustaca kullanırlar.

Yine de bireyler kültür tarafından sıkı sıkıya programlanmış olarak görülmemektedir. Bunun yerine, dramaturjik teorilerin hepsi, insanların birkaç alanda kayda değer miktarda etkileyici yönlendirmeler kullandıklarının altını çizmektedir. Bu yönlendirme kaynaklarından bir tanesi duygusal gösterileri değişen büyüklükteki güven oyunları içinde diğerlerini kandırmak için kullanmaktır (Goffman 1961, 1967). Başka

bir manip latif strateji ise mikro ekonomik deęiřimlerdeki dięer kaynakları kazanmak i in duyguları kullanmaktır.  rneęin Candace Clark'ın sempati kavramsallařtırmasında bireyler minnettarlık gibi bařka deęerli bir duygusal kaynak karřılıęında sempati sunarlar. Clark ayrıca akt rlerin etkileřimli bir g   elde etmek i in mikro politik oyunlarda duygusal g sterimleri manip le ettięini de belirtir. Neredeyse t m duygular bu yolla stratejik olarak kullanılabilir,   nk  bireyler, dięerlerine g re kaynak avantajları elde etmek i in sahnede duygular g sterimini kullanarak duygularını ifade etme kontrol  kapasitesine sahiptir (1997, s. 124). Goffman'ın da belirttięi gibi (1959, 1967) bireyler ifade kontrol n  s rd remediklerinde ve k lt rel senaryoyu ihlal ettikleri durumlarda itibarlarını kaybederler; sonu  olarak ise saygınlıklarını ve sahip oldukları g c  azaltan bir  z r dileme t renine maruz kalırlar. Bu nedenle eęer se tikleri itibarları ve toplumdaki yerleri ise oyunun kurallarına uygun davranmak zorundadırlar.

Dramaturjik teoriler ayrıca bireylerin, sosyal yapılar ve bu yapılarla iliřkilendirilen k lt rel senaryo, insanların ne hissettięi ve izleyicilerinde bařkalarına ne ifade etmeleri gerektięi arasında bir s reksizlik yarattıęında duygusal g sterileri y netmeleri gerektięini vurgulamaktadır.  rneęin, Hochschild'in (1983,1990), Thoits'in (1990, 1991) ve Rosenberg'in (1990, 1991) ilgili yaklařımları bireylerin  oęu kez duygu kuralları ve onları g sterme kuralları ile ger ek ve kendi hissettikleri duygular arasında  atıřmaya kapılarak duygu ideolojileri arasında kaldıklarını belirtir. Ger ek duygular ve duygu kuralları arasında tutarsızlık olduęunda tutarsızlık, bařlangı ta yařanan duyguların  st nde ve  tesinde yeni t r bir olumsuz duygusal uyarılma yaratır. Bu nedenle, mutluluęun ifadesini talep eden bir durumda  zg n hisseden bir kiři de mutlu g r nmek zorunda kaldıęı i in sinirlenebilir. B ylece, kiři artan duygusal yoęunluęu ( z nt  artı  fke) ve k lt rel beklentileri karřılamak i in daha etkileyici bir kontrol mekanizması geliřtirir. Tıpkı *Equals* filminde olduęu gibi Nia ve Nia gibi duygular beslemeye bařlayan dięer insanlar intiharı g sterilen kiřiye karřı hissettikleri duygular ile hissetmek zorunda oldukları arasında b l nme yařarlar. Nia, hastalıęa yakalandıęını saklamak ve duygusuzluk oyununu oynamak adına hislerini kontrol etmekte zorlanırken yumruęunu sıkarak ve aęlamamak i in dudaęını ısırarak  fkesini kontrol etmeye  alıřır. Neredeyse vitrin mankenleri kadar cansız ve tepkisiz olmaları beklenen bu insanların kendilerine dokunmaları da hoř karřılanmamaktadır. Nia'nın duyguları olduęunu sezdikten sonra onu yakın kadraya alana Silas,  alıřtıęı b l m n  deęiřtirerek Nia'nın

olduğu bölümde çalışmaya başlar. Nia'yı gün içerisinde kaçamak bakışlarla izleyen Silas hem kendisinde hem de Nia'da olan davranış değişikliklerini de gözlemlemeye çalışır.

Yönetmen Doremus'un izleyiciye geçirmek istediği his daha önce tatmadıkları bu yeni duygu ile ne yapacaklarını ve nasıl başa çıkacaklarını bilmeyen çift arasında gelişen aşkın naifliğidir. Bu sebeple filmde yakın çekim teknikleri ağırlıklı olarak tercih edilmiştir. Kaçamak göz temasları, dokunuşlar ya da gözlerden gizlice süzülen yaşlar, gözetleme kültüründe yaşayan bu insanların ancak minimal hareketler ile yaşayabilecekleri duygulardır. Bu sebeple yönetmen çoğunlukla yakın ve ekstrem yakın çekimler kullanıp, arka planı bulanıklaştırdığı çekimleri özellikle tercih etmiştir.



**Görsel 4.3. Nia**



**Görsel 4.3.1. Silas**

Silas S.O.S hastalığına yakalandığını öğrendikten sonra ilişki yaşadıkları ortaya çıkan bir çift Kolektifin gündemini meşgul eder. Yaka paça görevliler tarafından kaldıkları odadan dışarıya çıkarılan çift, herkesin ortasından geçirilerek henüz duygulanma hastalığına çare bulunmadığı için iyileştirilmek yerine sonunda intihara sürüklenecekleri şehrin DEN adı verilen birimine götürülür. Kusurlu Duygulanma Sinir Hastalığı Bölümü (*Defective Emotional Neuropathy Unit*) olarak adlandırılan bu bölüm, insanların depresyona girdikleri için yanlış davranışlarda bulunduklarını, tedavi edilmeleri gerektiğini varsayan, aslında toplumun düzeninin daha fazla bozulmaması için uzaklaştırılıp alıkonuldukları bir yerdir. DEN'e giden insanlardan genelde haber alınamaz, ancak zaman zaman intihar ettikleri haberi gelir. Duygulanma hastalığının ciddi ancak tedavisi yapılırsa korkulmaması gereken bir hastalık olduğu telkini yapılmaya devam eder. Silas, Nia'nın yanında çalışmaya başladıktan sonra onunla daha sık iletişime geçmeye başlar. Nia, Silas'a başlarda güvenmese de çekiminden kurtulamaz ve hissettiklerini başka bir insanla paylaşma deneyimini yaşamak ister.

Oldukça çalışkan oluşuyla bilinen Nia, gece geç saatlere kadar ofiste kalıp çalışmaktadır. Bir akşam Silas'a iyi akşamlar derken yine duygularını saklamaya çalıştığı zamanlarda yaptığı gibi önce bacağına dokunur daha sonrada da elini yumruk yaparak tuvalete doğru yürür. Nia'nın ardından tuvalete giden Silas- tuvaletler ortak kullanılmaktadır, kadın erkek ayrımı yoktur- Nia'nın tuvalette onu beklediğini fark edince yanına girer. Bu sahne filmin en kritik sahnelerindendir. Filmin görüntü yönetmeni John Guleserian, yönetmen Drake Doremus ile önceki filmlerinde de çalışmış, özellikle ışık yönetimi ile adından bahsettirmiştir. Film sinematografi olarak ikiye böldüklerini belirten Guleserian, oldukça basit bir aşk hikâyesini çarpıcı görseller ve duyguyu seyirciye geçirecek performanslarla ortaya çıkardıklarının altını çizer. Nia ile Silas'ın ilk kez bu denli yakın oldukları ve aynı mekânda baş başa kaldıkları sahne yönetmen Doremus için oldukça önemlidir. Verdiği bir röportajda özellikle bu sahne üzerine konuşmak isteyen yönetmen, bu sahnenin filmin kaynayan noktası olduğunu, artık duygularını kontrol edemedikleri noktaya gelen ikilinin ilk kez bir araya gelmesinin film için oldukça önemli bir sahne olduğunu belirtir. Silas'ın Nia'nın peşinden gitmeye karar verdiği sahne Japonya'da çekilirken, tuvalet sahnesi tamamen doğal ışıktaki günbatımında Singapur'da çekilmiştir. Doremus, Silas'ın Nia'nın yanına girmeden önce kullandıkları sıçramalı kesmeleri sevdiğini, Silas'ın tereddütünü yansıttığını belki de içeriye girmeden oldukça uzun bir zaman orada beklemiş olabileceği hissini verdiğini belirtmektedir.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ZPZyD4T8jCs>.



**Görsel 4.3.2.** *Nia ve Silas ilk kez dokunmanın ne demek olduğunu anlamaya çalışırlar.*

Filmin görsel dokusu oldukça monokromatik başlar; filme yapılandırılmış, steril ve sabit renk ve çekimler hakimdir. Daha sonra ikili arasında gelişen duygular ile birlikte renkler ve kamera çekimleri de değişmeye başlar. Ağırlıklı olarak yakın çekimin kullanıldığı filmde her bir çekim neredeyse şafak vakti çekilmiş hissini yaratan çelik mavi bir renge boyanır. Bu renk paleti, duyguların dışavurumunu yansıtması için kullanılmıştır. Filmin monokromatik ve steril yapısından renkli ve elle yapılan çekimlerin olduğu dünyaya ikilinin ilk kez birlikte olduğu bu sahne ile geçilir. Filmin bedeni olmasa da ruhani ilk seks sahnesi olan bu sahne yapılan kesmeler ve dokunma hareketlerinin altında çok çeşitli duygular saklar. İki saatlik ham çekim görüntüsünün içinden seçilen ve sıçramalı kurgu yöntemi ile ortaya konan sahneler, ilk dokunuşun nasıl bir his olacağının anlatılmaya çalışıldığı, Nia ve Silas'ın duygudan duyguya geçtiği sahnelerdir. Birbirlerine dokunmanın mucizevi keyfine varan ikili için artık geri dönüş yoktur.

Günlük hayatlarına çevrelerindekiilerin farkında olamayacağı şekilde devam edip tuvalette buluşmalar ile görüşmeye karar veren Nia ve Silas için dokunmamak artık oldukça zordur. Filmin en dramatik sahnelerinden birisi, ikilinin birbirlerinin yanından oldukça yakın bir şekilde geçip el ele tutuşmak isteseler de bunu yapamadıkları sahnedir. Bir süre sonra aralarında gelişen ilişkinin dikkat çekmeye başlaması, toplum polisleri tarafından Silas'ın üstü kapalı uyarılması ile riskli bir boyuta evrilmeye başlar.



**Görsel 4.3.3.** *Nia ve Silas gün içinde ve toplumda birbirlerine dokunamazlar.*

Tuvalette buluşmak yerine Silas'ın odasında buluşmaya başlayan çift, odada bulunan kameraların açısına göre bir nokta belirleyip orada birlikte olurlar. Dokunmaların sıklaştığı, cinsel ilişkinin yaşandığı bu sahnelerde renk ve açılarla birlikte Nia ve Silas'ın robotik görünüşleri de değişmeye başlar. Birlikte olduklarında giymek zorunda kaldıkları beyaz tek tip kıyafetlerden kurtulan çift aynı zamanda duygusuz ifadelerinden de kurtulup doyasına gülmenin tadını çıkarır.



**Görsel 4.3.4.** *Nia ve Silas birlikte vakit geçirdiklerinde renk sıcak bir tona döner.*

Silas, S.O.S hastalığına yakalanıp hastaneye gittiğinde tanıştığı aynı hastalığa sahip Jonas ile arkadaş olur. Jonas aynı hastalığa sahip diğer dört arkadaşı ile gizli bir grup oluşturarak duygularıyla başa çıkmak üzerine toplandıklarını söyleyerek Silas'ı da bu gruba katılmaya davet eder. Gözetleme toplumunda duygularını gizleyerek yaşamak zorunda kalan bu dört kişi yönetime yakın toplum polisleri ve DEN'de çalışan bir hemşiredir. İşleri duygulanma hastalığına yakalanan insanları teşhis ederek toplumdan

tecrit etmek olan bu kişiler, uzun yıllardır sakladıkları duygularının ağır yükünden birbirleriyle dertleşerek kurtulmaya çalışmaktadır. Baskı toplumlarında meydana gelen çatlaklara gönderme yapan bu grup, daha önce üzerinde durulan dramatürjik duygu teorsinin bir başka örneğidir. Gerçekten hissettikleri ile hissetmek zorunda oldukları arasında çatışma yaşayan bu insanlar kendilerini oldukça çaresiz hissetmektedirler. Silas, Nia'yı da gruptakilerle tanıştırır ve Nia ile birlikte olmalarının bir yolu olup olmadığını sorar. Kolektifin en eski çalışanlarından ve duygulanma hastalığına da ilk yakalananlardan olan Bess, yarımada (*Peninsula*) denen yerde vahşi bir yaşamın olduğunu, daha önce oraya kaçmaya çalışanlardan bir daha haber alınmadığını belirtir. Distopik görünen gelişmemiş ve ilkel kalan dünyanın diğer kısmı, Kolektifteki ileri gelişmiş dünya ile kıyaslanır. Duygularıyla yaşamak isteyen insanlar eğer kaçmayı başarırlarsa vahşi doğada yaşamak zorunda kalırlar. Bu diğer bir deyişle, Kolektifin konforlu alanı ile hissettikleri arasında yapacakları bir tercihtir. Duygulanma hastalığına yakalanıp bu durumdan müzdarip olsalar da saklanmayı tercih eden gruptakilerin aksine Nia ve Silas kaçmak istediklerine karar verir. Nia ve Silas'ın verdikleri karar Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi ile açıklanabilir. Maslow'un insan ihtiyaçları hiyerarşisine göre temel beslenme, barınma ve güvenlik ihtiyaçları karşılandıktan sonra insanlar ait olmaya, sevmeye ve yakın ihtiyaç kurmaya ihtiyaç duyarlar. Kolektifteki temel eksiklik budur. Kolektifteki insanlar fiziksel ihtiyaca dahil olan cinsel ilişkiyi de gerçekleştiremediklerinden bu güdüden de yoksundurlar. Film, Kolektifteki insanlar doğdukları andan itibaren ilaçlarla duyguları bastırılan canlılar olsalar da insanların bir noktaya kadar robotlaşabildiğini, sevgiyi, aşkı, bağlanmayı dokunmayı yaşamak istediklerini bunu bilinçsizce geliştirebildiklerini ima etmektedir.



**Görsel 4.3.5.** Maslow'un insan ihtiyaçları hiyerarşisi.

Tıpkı öncülleri distopik hikayelerde olduğu gibi doğal yollarla üreme yetkililer tarafından tercih edilmediğinden, üremenin sistematik ve mekanik yollarla yapılması gerekmektedir. Huxley'in *Cesur Yeni Dünya*'sındaki tüplerde özel besinlerle büyüyen ceninlerin aksine *Equals*'ta bebekler hala kolektif tarafından seçilen taşıyıcı anne rolünü üstlenen kadınlar tarafından hayata getirilirler. Ancak buna rağmen film boyunca hiçbir bebek ya da çocuk ortalıkta görünmez. Nia ve Silas'ın kaçma planlarını destekleyen grup arkadaşları yaptıkları plan ile Nia ve Silas'ı gizli bir helikopterle yarımadaya ulaştırmaya çalışacaklardır. Plana harfiyen uymaya çalışan Nia, kolundaki çipe gelen bir uyarı ile taşıyıcı anne ünitesi tarafından çağrıldığı mesajını alır. Kliniğe gidip kan verdiğinde ise hem ileri seviyede S.O.S hastası hem de hamile olduğu anlaşılır. İlişkiye girmiş ve kuralları çiğnemiş olan Nia yetkililer tarafından apar topar DEN'e götürülüp eli kolu bağlanmış bir şekilde ilaç tedavisine başlatılır. Tüm bu gelişmeler olurken ise S.O.S hastalığına çare bulunmuştur ve tüm Kolektifte reklamları yapılmaya başlanmıştır. Boyundan yapılan bir aşı sayesinde beş altı saat içinde hastalığın tüm semptomları ortadan kalkmakta ve kişiler hastalıktan tamamen kurtulup topluma yeniden kazandırılmaktadır.

#### **4.3.4. Distopik Dünyanın Romeo ve Juliet'i**

Hastanede çalışan Bess Nia'nın getirildiğini görünce, bir gece önce bir poşetle kendini boğarak intihar eden başka bir kadın ile Nia'nın kimliğini değiştirerek oradan çıkmasına yardım eder. Nia'nın apar topar getirildiği yere gelip Nia'nın durumunu öğrenen Silas ise kimliklerin değiştirildiğinden habersiz olduğundan Nia'nın ölmüş olduğu haberine inanır. Dünyası yıkılan Silas, tıpkı rüyasında gördüğü gibi bulduğu en yüksek binanın çatısına çıkıp intihar etmeyi dener ancak bunu başaramaz. Nia ise hastaneden kaçmayı başarmış ve Silas'ın evinde onu beklemektedir. Saatler sonra eve dönen Silas ağlamaktan bitap düşmüş bir şekilde karşısında Nia'yı görünce ne yapacağını bilemez çünkü hastaneye gidip tedavi olmuştur. Tıpkı Romeo'nun Juliet'in ölümüne dayanamayıp intihar etmesi gibi, Silas'ta Nia'nın olmadığı bir yerde duygularıyla bir başına kalmak istemez ve eski haline dönmek için tedavi olur. Yalnızca beş, altı saat içerisinde duygularını tamamen kaybedecek olan Silas ve hala hamile olan Nia, ne olursa olsun yine de kaçma planlarını uygulamaya karar verir. İkili son saatlerini birbirlerine olabildiğince dokunarak geçirirken Nia Silas'a hisstiklerini unutmaması telkininde bulunur. Sabah tüm hislerini kaybederek uyanmış ve toplumun geri kalanı

gibi donuk ifadesini takınmış Silas, gitme planı yaptıklarını hatırladığını ancak ne hissettiğini hatırlamadığını söyler. Onları şehir dışına götürecek metroya bindiklerinde ayrı koltuklara otururlar. Nia çok üzgün ve ne yapacağını bilmez bir şekilde ağlar. Daha sonra yanına gelip oturan Silas Nia'nın elini tutar ve hatırlamaya çabalayacağını ima eder.

İncelenen romantik bilimkurgu filmleri arasında aşk adına en çok umut vaat eden distopik yapıya sahip *Equals* filmi, en genel anlamda her adımının tahmin edilebildiği bir aşk hikayesidir. Hikayenin en kritik noktasında yüzlerce yıllık kült aşk hikayesi Romeo ve Juliet'in aşkına gönderme yapılması ve aşk için ölmektense Kolektifin önerdiği gelişmiş ve tüm ihtiyaçların karşılandığı dünyanın terk edilmesi aşkın her şeye kadir oluşu önermesini desteklemektedir. Fütürist bir film olmasına rağmen, sanal teknoloji, internet, akıllı telefon, yapay zeka, siborg gibi kavramlara değinmeyen film, insanların teknolojinin kölesi olduklarını göstermek yerine, ilerleyen safhalarda teknolojinin duygusuzlaştıracağı insanların nasıl yaşayacaklarını göstermeyi tercih etmiş gibidir. Her an kontrol altında güvenlik kameraları ile yaşayan ve bu duruma çoktan alışmış olan insanların kendileri birer robota dönüştürülmüştür. İçinde bulunduğumuz dünyanın filmde anlaşıldığı üzere insanlar arasında çıkan büyük nükleer savaşlar nedeniyle yok olması, geride kalan güçlü insanlar için yeni bir dünya düzeni kurma şansı yaratmış ve gücü elinde tutanlar insanları tekrar köleleştirerek bu kez düzeni bozduğu düşünülen duygularından da arındırılmışlardır. Toplumdaki bireyselleşmenin neredeyse en uç örneğinin verildiği *Equals* filmi, öte taraftan günümüzde yaşanan bireyselleşmenin ilişkilere nasıl yansıdığının ve gelecekte yansıyacağının bir örneğini de sunmaktadır.

Ulrich Beck ve Elisabeth Gernsheim Beck'e göre (2002, s. 10) bireyselleşme kadınların ve erkeklerin sanayi toplumunun çekirdek aileye öngördüğü toplumsal cinsiyet rollerinden arındırılması anlamına gelmektedir. Aynı zamanda bireyselleşme kişileri maddi dezavantajın altında ezildikleri bir duruma da sokar. İş piyasasında kendilerine bir yer edinip kendi hayatlarını kazanmaları gerekir ve gerekirse bu hayatı sürdürmek için ailelerinden, arkadaşlarından ve ilişkilerinden feragat etmeleri beklenir. Bu durumda özgür olmak ve gerçek benliğini keşfetmek adına mücadele etmek olarak görünen şey aynı zamanda genel zorunluluğa uyan bir eğilim haline gelmektedir. Bu durum bireyin yaşam öyküsünün işgücü piyasası etrafında planlandığının altını

çizmektedir; belli özelliklere sahip ve seyahat engeli olmayan insanlar için mutlu bir ailenin her zaman işten sonra geldiği varsayılmaktadır. Özgürlük duygusu ve aile yaşamının eski resmini altüst eden ve yeni bir arayışı teşvik eden gerçek özgürlükler, bireysel bir buluş değil, emek piyasasının refah devleti tarafından ortaya atılan olgulardır. Bu baskıların içselleştirilmesi ailelerin talepleri ve içindeki işbölümü ile kaçınılmaz şekilde çatışmasına rağmen bir zorunluluk haline gelir; bu baskıların bireylerin kendi kişiliklerine, günlük yaşamlarına ve geleceğe yönelik planlamalarına dahil edilmesi beklenir. Sevgi ve aşk insanları yavaşlatır, bireyselleşmenin önünde duran koca bir engel gibi görünür ve doğası gereği kaotik olması nedeniyle ideolojilerin her daim “huzur kaçıran” olarak gördükleri baş belasıdır.

Bu bakış açısıyla bakıldığında, *Equals* filmindeki yeni düzenin neden bireyselleşme üzerine kurulduğu, insanların tüm yoğunluklarını işlerine vermelerinin sağlandığı ve neden duygulanmanın yasaklandığı oldukça anlaşılır görülmektedir. Aşk içinde zevk, güven, şefkat, can sıkıntısı, öfke, alışkanlık, ihanet, yalnızlık, korku, umutsuzluk ve kahkaha barındırır. Aşk, karşısındaki kişiyi değiştirip, geliştirebilir ve bu Kolektifteki yöneticilerin istediği türden bir gelişim değildir. Vahşi yaşamın sunduğu “özgürlükler” risklidir. Hem *Equals* filminin hem de Lucas’ın *THX* filminin fragmanında “her şeyi riske atmaya hazır mısın” sorusu sorulmaktadır. İnsanları duygusuzlaştırarak onları büyük belalardan kurtaran yöneticiler şunu savunmaktadır: Duygularımız ne kadar yoğun olursa, onlardan muzdarip olma ihtimalimiz, hatalardan, yanlış anlamalardan ve bunların getirdiği komplikasyonlardan daha fazla etkilenme ihtimalimiz artar. Bu nedenle aşk ve yakın insan ilişkileri gereksiz teferruatlardır.

İdeolojiler düzen gerektirdiğinden ve aşk da doğası gereği kaotik olduğundan, aşkı sistemleştirip kontrol altına almak, yeni dünya düzeni içinde bireyler üzerinde daha kolay hakimiyet kurma anlamına gelmektedir. Colin Campbell’ın (2017, s. 259) da belirttiği gibi aşk ahlak tanımaz; devlet ve ideolojiler ise ahlak kuralları çerçevesinde gelişmeyen durumlardan rahatsız olurlar. Ortaçağ savaşçı topluluklarında ya da sınıf sisteminde aşk öncü bir role sahip olmadıysa da belli bir yere sahip olmuştur ancak günümüzde aşk öncü bir role sahiptir ve ideolojilerin bu konu ile ilgili çalışmalar yapmalarına neden olmuştur. Beck ve Gernsheim-Beck’e göre (2006, s. 182) insanlar hayatları kötüye gitmeye başlayınca kilisenin, Tanrı’nın veya sınıflarının korunmasını istemezler, ancak kendi dünyalarını paylaşan, destek ve anlayış vaat eden güvencikleri

birilerini isterler. Bu olmadığında ise *Equals* filminde olduğu gibi var oluş krizi yaşayan insanlar hayatlarının amacını sorgulamaya başlayıp hastalandıklarını düşünerek intihara sürüklenirler.

*Equals* filminin insana yaklaşımı da karşılaştırıldığı 1984 romanı veya *THX* filminden farklıdır. Tecrit etme veya intiharı bir opsiyon olarak görme, S.O.S hastalığına çare bulunamamasından kaynaklanmakta gibidir. Hastalığın çaresi bulunduğu ilk tedavi edilenler duygularıyla başa çıkmak için grup oluşturmuş ve Kolektife ihanet etmiş Bess ve Jonas olmuştur. Bu bir tür ideolojik stratejidir. Kolektifteki nüfusun ve yetiştirilmiş elemanın azlığı, yönetim kurulunun insanlardan vazgeçmek yerine onları yeni bulunan ilaçlar ile modifiye etmelerine olanak sağlamıştır. Böylelikle yönetimin istediği şekilde modifiye edilen insanlar istenen faydayı sağlamaya devam edecektir. Bu anlayış ile *Equals* filmi insan nereye doğru evriliyor sorusuna daha fazla baskı altına alınmış robotik görünümlü köleler olmaya doğru evriliyor cevabını vermektedir. Diğer taraftan ise, tıpkı *Logan's Run* filminde olduğu gibi ortadan kaldırılan ailenin ve aile birliğinin tekrar düzenlenmesi hamile olan Nia'nın ve tedavi olsa da Nia ile gitmeye karar veren Silas'ın Kolektif dışında kuracakları yeni hayatlarında sağlanacaktır. Bu bakış açısıyla oldukça geleneksel ve ideolojinin aile birliğine verdiği önemi destekler görünen filmdeki aşk, distopik yeni dünya düzeninden kaçarken Büyük Savaş ile yerle bir edilmiş dünya düzenine doğru yöneldiği kısır bir döngünün içine girmiş görünmektedir. Yirmibirinci yüzyılda artan gözetim kültürüne gönderme yapan film, bilimkurgu filmlerinin bugünden referans olarak geleceğe ait varsayımlarda bulunduğu gerçeğinden yola çıkılarak değerlendirilirse, siborg, yapay zeka veya androide yer vermese de insanların birer robota dönüşeceğini ima eder. Yirmibirinci yüzyılda aşkın evrileceği nokta açısından bakılırsa insanı insanı yapan değerler aşk ve birliktelik olduğu vurgusunun altını çizen film, insanın hangi şartlar altında olursa olsun aşkı unutmayacağını ve aşk için her türlü riski göze alabileceği olgusunu yineler. Romantik aşkın Romeo ve Juliet versiyonunun her daim yaşayacağı inancını taşıyan film, Batı dünyasının aşıladığı aşk efsanelerinin gelecekte var olacağı varsayılan distopyan toplumlarda dahi yaşayacağına inanır.

## 5. SONUÇ

Bilimkurgu, gerçek dünyadan edinilen bilgiye dayalı, geçmiş ve şimdiyi, bilimsel metodun önemini ve doğayı anlatmak üzere gelecekte olması muhtemel olayları anlatan gerçekçi kurgulardır. Bilimkurgu, bilimsel keşifler, teknolojik yenilikler, doğa olayları ve toplumsal değişimler yoluyla gelişen insan türünün yazınıdır; çok disiplinli ve disiplinler arasıdır, yalnızca edebi niteliklerle değil aynı zamanda farklı alanların temel değerlerini araştırmakla ilgilidir. Alt metnini bilim ve bilimsel gelişmelerin oluşturduğu bilimkurgu metinleri, insanın ya da bilinmeyen güçlerin neden olduğu, bilim yardımıyla anlaşılıp çözülmesi, müdahale edilmesi ya da evcilleştirilmesi gereken potansiyel gelişmeleri içermektedir. Özellikle 1945 yılında atılan atom bombası ve Sovyet Rusya'nın 1957 yılında uzaya gönderdiği ilk yapay uydu Sputnik sonrası saygın bir popülerlik kazanmaya başlayan bilimkurgu türü 1970'li yıllardan itibaren ana akım ve bağımsız sinemada göze çarpan özellikleri ile daha sık filmlere uygulanır hale gelmiştir.

Teknolojinin gelişmesiyle değişime uğrayan insan olmanın ne ifade ettiğinin üzerinde duran bilimkurgu, binyıllardır sahiplenilmiş ve insanı insan yapan değerlerin değişimi ile nasıl başa çıkılacağını da sorgulamaktadır. İnsana özgü olduğu düşünülen aşkın biricikliği ve dolayısıyla romantizm, insanlığın geleceği hakkında çeşitli yargılara varabilen bilimkurgu ile birleşerek geleceğin romantik aşkının nasıl görüneceğine dair deneyimleri ortaya çıkarmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda romantik aşkın, aşkın keşfinin kısa tarihi ile başlayıp nasıl kavramsallaştırıldığı, on ikinci yüzyıldan yirmi birinci yüzyıla nasıl evrildiği ve 2000 sonrası bilimkurgu sinemasında aşkın nasıl bir noktada durduğu üzerine eğilinmiştir. İlk örnekleri Sümer yazıtlarına ve Antik Yunan'a kadar uzanan aşk hikâyeleri masallarda ve mitolojik öykülerde çeşitlenerek çağdan çağa aktarılmış ve bugün dahi değişmeyeceği düşünülen kuralları benimsenip ulvileştirilmiştir. Birçok insan için aşk, insanlığın sahip olabileceği en yüksek ideali temsil etmekte ve insan varlığına nüfuz eden en derin gerçekliği betimlemektedir. Aşk kelimesi bazen cinsel ilişkiyi bazen dini veya kozmik coşkuyu, bazen de insan ilişkilerinde sadık bir birlikteliği tanımlar. Pitirim Sorokin (1995, s. 225) için sevgi gerçek ve güzellikle yan yana, birleştirici, ahenkleştirici, yaratıcı enerji ya da gücün en yüksek biçimlerinden birisidir; sevgi karmaşıklığın ve çekişmenin bölücü ve ayırıcı güçlerine karşı koyar. Eric Fromm (1995, s. 160) için insanın kendisini dünya ile özdeşleştirme ihtiyacını tatmin eden ve aynı zamanda bir bütünlük ve bireysellik

duygusu veren tek bir duygu vardır. Bu da “sevgi”dir. Sevgi, insanın kendi dışında bir şey ya da birisiyle, kendi ayrılığını ve bütünlüğünü sağlama şartıyla birleşmesidir (1995, s. 160). Denis de Rougemont (1995, s. 79) romantiklikten söz edilirken genel olarak aşkın ele alınmadığını ancak çağın yarattığı ve çoğunlukla aşk yerine kabul edilen aşkın bir görünüşü üzerinde durulduğunu söyler. Aşkın birleştiriciliğinden yaratılan hayali aşka kadar çeşitlenen söylemler, aşkın tek bir tanıma indirgenemese de insan varlığı üzerinde oldukça büyük ve derin bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

*Troubadourlar* tarafından on ikinci yüzyılda tanımlanması ile birlikte çeşitli kültürlerde ve çağlarda toplumsal değişimler ile farklılaşmaya ve şekillenmeye başlayan romantik aşk Antik Yunan’dan, Orta Çağ’a, Viktoryen dönemden modern döneme ve sonunda teknolojik gelişmelerin yapay zekâ, android ve siborglardan bahsetmeye başladığı yirmi birinci yüzyıla değişerek ve dönüşerek ulaşmıştır. İnsanların sonsuza kadar devam eden, acı vermeyen, hiç bitmeyen aşkı ararken hayal kırıklığına uğramaları onları sahip olmak istedikleri aşkı yaratmaya sevk etmiş ve böylelikle insan yarattığı ilk âşıklar tarihteki yerlerini almışlardır. Antik çağlara kadar uzanan ilk robotlar, öncelikle insanların yaptığı işleri yapan, insan gibi davranan daha mekanik yaratılar olarak düşünülmüş ve dizayn edilmiştir. Bu insan figürleri özerk hareket yanılması sağlayan gizli mekanik bileşenler tarafından çalıştırılmıştır. Diğer taraftan insanların aradığı sonsuz aşkı sunacak robotik çalışmalar ise heykeltıraş Pygmalion’un kendi kadınlık idealini temsil eden Galatea adlı heykele ve onun Tanrıça Venüs tarafından canlandırılarak gerçek bir kadına dönüştürülmesine kadar uzanmaktadır.

İlk bilimkurgu romanı olarak kabul edilen Mary Shelley’in *Frankenstein* adlı eseri yalnızca bilimle ilgili bir hikâye değil aynı zamanda aşkı merkeze alan bir hikâyedir. Modern edebiyat geleneğindeki büyük anlatı yapısının çift sarmalını oluşturan bilimkurgu ve romantizmi *Frankenstein*’in hüznü canavarı üzerinde birleştiren Shelley, klasik masalın merkezine gerçekleşmeyen hüznü bir aşk hikâyesi yerleştirmiştir. Sinema tarihinin ilk uzun bilimkurgu filmi olarak kabul edilen Fritz Lang’ın *Metropolis* filmi ise Hollywood’un klasik anlatısının ikili olay örgüsü yapısını peri masalı ve romansı bir serüven öyküsü ile birleştirmiştir. Yazılan ilk bilimkurgu romanı ve çekilen ilk uzun bilimkurgu filminin merkezinde hem aşkın hem de siborg ve robot karakterlerin yatıyor olması aşkın ve insanın bugün dahi değişmeyen esrarının farklı yapılanmalar üzerinden çözülmeye çalışıldığının göstergesidir.

Romans ile birleşerek melez bir tür oluşturan bilimkurgu ve romantik aşk birlikteliği yeni milenyumda neredeyse hiç olmadığı kadar aşkın, insanın ve birlikteliklerin anlamını, yapısını ve geleceğini sorgulamıştır. 2000’li yıllardan itibaren yaygınlaşan teknolojik gelişmeler ve özellikle internetin yaygınlaşması insanların farklı etkileşimlere girerek yeni ortamlar tanınmasına ve bu ortamlarda yeni benlikler oluşturarak farklı ilişkiler yaşamaya başlamasına olanak sağlamıştır. 2000’li yıllar ile aşkın ve ilişkilerin de anlamı teknolojik gelişmeler ışığında farklılaşmıştır. Buna göre:

- 2000’li yıllarda yeni iletişim teknolojileri hiç olmadığı kadar hızlı bir şekilde gelişmiş ve bu gelişim döngüleri insanlarda sürekli talep edilen kültürel ve politik bir sabırsızlığa yol açmıştır.
- Film endüstrisinin değişen ekonomisini besleyen dijital teknolojinin yaygın etkisi, on yıl içinde yalnızca filmlerin nasıl yapıldığının değil aynı zamanda film izleyicisine nasıl sunulduğunun da daha önemli bir hale gelmesine neden olmuştur. Yeni iletişim teknolojileri ile filmlerin çeşitli elektronik aygıtlarda izleneceği göz önünde bulundurulmuş filmler bu nedenle yalnızca sinema perdesi için değil aynı zamanda cep telefonu ve tablet ile izlenmeye uygun şekilde yapılandırılmıştır.
- 2000’lerin tür filmleri insan olmanın ne anlama geldiğini ve bu sorunun cevabını anlatıların kadın ve erkek üzerine olduğu kayıp öykülerde aramıştır. Bu sebeple aşk teması 2010 sonrası bilimkurgu türünün ana eksenini oluşturmaktadır.
- 2000’li yılların öngörüsü Stanley Kubrick’in 1968 yılında izleyiciyle buluşan *2001: Space Odyssey* filmindeki teknoloji ve şiddet ile yönetilen korkutucu bir bin yıl olarak verilse de 1999 yılında gösterime giren *Matrix* teknolojinin karşısına aşkı koyarak, yeni bin yılda insanın teknolojik yıkım karşısında aşk ile ayakta kalacağını müjdesini vermiştir.
- 2000’li yılların ilk on yılı içerisindeki teknolojik gelişmeler 2010 sonrası dönemde de hızla gelişmeye devam etmiştir. İnsan ve makine arasındaki sınırların bulanıklaşması, insana atfedilen aşk ve sevgi gibi duyguların nasıl ve ne şekilde yaşanacağı, internet ve dijital çağda neye evrileceği,

siber âlem, siborg, çevrimiçi ilişki gibi kavramların geleneksel ilişki biçimini ne yönde etkileyeceği sorunsalları özellikle 2000’li yılların ikinci on yılında üzerinde çokça düşünölmeye başlanan konular olmuştur.

- 1980’li yıllarda insanların hayatına girmeye başlayan, 90’lı yıllarda yaygınlaşan ve 2000’li yıllarda neredeyse herkesin birden fazla sahip olduđu bilgisayar, âşık olmanın, ayrılmanın, flörtleşmenin, ilişki yaşamının, seksin çevrimiçi yaşanmasının ve bu nedenle modern âşık olmanın bir parçası haline gelmiştir.
- Bilgisayarın ve internetin yaygınlaşması, siber âlem olarak adlandırılan psikolojik ve sosyal bir alanın doğmasına neden olmuştur. Zamanla gerçekliğin bir parçası haline gelen siber âlem, çeşitli gerçek çevrimiçi ilişkilerin yaşandığı ve çokça insanın tercih etmeye başladığı bir mecraya dönmüştür.
- Çevrimiçi ilişkilerin yaşanması ağırlıklı olarak bilgisayar aracılı iletişimden meydana gelen romantik bir ilişki türü olarak tanımlanan siber aşk kavramının doğmasına neden olmuştur. İnsanların yüz yüze yaşadıkları ilişki biçimi, çevrimiçi ilişkilerden bahsedildiği için artık çevrimdışı ilişki olarak tanımlanmaya başlanmıştır. Çevrimiçi ilişkiler partnerlerin fiziksel olarak birbirlerinin yanında olamamaları dışında neredeyse çevrimdışı ilişkiler ile aynı şekilde yaşanmaktadır.
- Çevrimiçi romantik ilişkilerin artıları ve eksileri tartışılırken, insanların sahip olduđu duygular ve duygu kavramı da sorgulanmaya başlanmıştır. Duyguların çeşitli tanımları yapılmasına karşın üzerinde durulan asıl soru kimin duygulara sahip olduđu olmuştur. Duyguların tüm insanlık için ortak bir nokta olarak kabul edilmesi, insanların etkileşime girdiği diğer varlıkların Öteki olarak kodlanmasına sebep olmuştur. Öteki’nin üretimi sürekli yeni farklılıklar yaratarak başka Ötekileri de yaratmayı beraberinde getirmektedir. Ötekiler arasında ele alınabilecek başat örnekler ise öncelikle insan ve hayvan arasındaki ayrım ve daha sonra da

teknolojinin gelişmesi sonucu meydana gelen insan ve insansı makineler arasındaki farklılaşmadır.

- Çevrimdışı ilişkilerde aşkın başat tanımlarından olan ve yaşanmasının bir ayrıcalık olduğu düşünülen ilk görüşte aşk kavramı, çevrimiçi ilişkilerde “ilk çevrimiçi yazışmada aşk”a dönüşmüştür. Aşkın modern romantik ideal versiyonunda birden en yoğun haliyle başlaması ve böylelikle tutkulu aşkın ortaya çıkması beklenir. Birdenbire ortaya çıkan tutkulu aşk büyümlü bir olgudur. Çevrimiçi ilişkilerin aşkın bu başat inancını değiştirdiği ya da öldürdüğü düşünülse de partnerlerin birbirlerini görerek âşık olma büyümlü evrilerek çevrimiçi ilişkilerde karşılıklı yazışmanın kalitesinin, esprisi anlayışının veya kişilerin zeki oluşunun ölçülmesine dönüşmüştür.
- İlk görüşte aşkta fiziksel özellikler kişinin diğer özelliklerine yansıtılmakta ve fiziksel özellikler dışında bilgi sahibi olunmasa da bilinmeyenler güzellik ile özdeşleştirilmektedir. Çevrimiçi ilişkilerde de kişinin espri anlayışı ya da yazma yetisi gibi özellikler fiziksel özelliklerine yansıtılmakta, kişinin güzel olduğu hayal edilmektedir. Her iki aşk örneğinde de bilgi eksikleri hayal gücü ile doldurulmaktadır.
- Hayal gücünün ve ilişkiye girilecek alternatif kişilerin fazla olduğu çevrimiçi ilişkilerde ahlak konusu sorgulanmaya başlanmış ve özellikle yazılım şirketlerinin sanal sevgili ile iletişimi güçlendirmek için geliştirdiği sanal gerçeklik programları, etkileşimli diyaloglar ve sesli yanıt veren komutlar tartışmayı bir üst noktaya taşımıştır.
- *Teslasuit* adıyla piyasaya sürülen kablosuz sanal gerçeklik kostümü, çevrimiçi ilişki yaşayan ancak fiziksel etkileşimden mahrum kalan kullanıcılar için alternatif bir çözüm üretmektedir. *Teslasuit* öncesi piyasaya sürülen sanal gerçeklik gözlükleri daha çok görsel bir deneyim sunarken, akıllı kumaş ile üretilen giyilebilen sanal gerçeklik kostümü çeşitli kasların uyarılarak sanal ortamın gerçek dünya ile neredeyse aynı şekilde etkileşime girebilmesine olanak sağlamıştır. Bu gelişme, sanal gerçekliğin hiç olmadığı kadar inandırıcı ve devamlı olmasını getirmiştir.

- Sanal gerçeklik ve gerçek dünya arasında bulanıklaşan sınırlar, romantik ilişkilerin çevrimiçi ilişkilerden, sanal gerçeklik ilişkilerine kadar çeşitli biçimlerde yaşanabilmesine ve farklı formlarda ilişkilerin yaşanmasına olanak sağlamıştır. Siborg, android, humanoid ve robotik ilişkiler gündeme gelmiş, aşk hayatının Öteki olarak adlandırılan varlıklarla yaşanabilmesinin neyi nasıl değiştireceği sorgulanmaya başlanmıştır.
- Mitolojide ve antik çağlarda dahi üretilmesi düşünülen insansı varlıklar, bugünün gelişen teknolojisi sayesinde hayata geçirilmeye başlanmış ve yansımaları özellikle filmlerde artan bir şekilde gözlemlenmiştir.
- Siborg sineması olarak adlandırılan bir türün doğmasına neden olan yaratımlar, genellikle düşük zekâlı robotların ve zevk amaçlı yaratılan kadın modellerin var olduğu filmlerdir. Çıkış noktasını Yunan mitolojisindeki yenilmez metal savaşçılardan ya da yapay kadınlardan alan bu tür, otomatın kökenlerinin dünyadaki çeşitli mitolojilere ve yaratılış hikâyelerine kadar uzandığını göstermektedir.
- Robot, android ve siborgların insanların korkularını yansıttığı 1970 ve 1990 arası filmler özellikle beden algısı üzerinden verilmiş, bilgisayar ile insan algısının birleştiği filmler, dünyayı ele geçirmek üzere üretilen robotlar ya da insan bedeni ile robotların oluşturduğu melez türler Öteki olarak konumlandırılarak insanların üstünlüğü üzerine odaklanmıştır.
- Çağdaş siborg bilimkurgusu ise, insanın ontolojisine odaklandığı için önceki örneklerinden ayrılmaktadır. İnsan doğasının filmlerde yaratılan android ve siborglar üzerinden değerlendirilmesi, yaratılan siborg ve androidlerin kısıtlı ömrü insan tarafından belirlenmesine rağmen hayatta kalmak için bir yol bulma umudu taşıması, sevgiyi ve aşkı deneyimlemesi, insana atfedilen başlıca melekelerle sahip olması, Öteki ve insan arasındaki sınırları daha da bulanıklaştırmıştır. Android ve siborglar da tıpkı insanlar gibi hayatta kalma savaşı veriyor ve âşık olabiliyorsa, insanı insan yapan değerler yalnızca insana ait olamayacaksa insanın tanımının nereye evrileceği sorunsalı gündemi meşgul eden en önemli konulardan birisi haline gelmiştir.

- Yapay bir eş, arkadaş ya da sevgiliye sahip olmak yirminci yüzyılda yalnızca hayal edilebilir bir olgu iken yirmi birinci yüzyılın başlangıcında ilişki kavramına meydan okuyan bir söylem haline gelmiştir. Varlıklarının hayal edildiği ya da ilk örneklerinin verildiği zamanlarda robotlar köle-efendi ilişkisi dâhilinde düşünülmüştür. Ancak yirmi birinci yüzyılda yapay zekânın tasarlanan makinelere eklenmesiyle makineler daha fazlasına dönüşmüş yakın gelecekte ise öğrenme ve duygu geliştirebilme yeteneklerinin eklenmesi ile insanların partnerlerinden beklediklerini karşılayacak hayat arkadaşlarına dönüşmelerine ramak kalmıştır.
- İnsanların çabuk bağlanabilen ve kolayca manipüle edilebilen varlıklar olmaları, duygu geliştirebilen makinelere de kolaylıkla bağlanabileceklerinin bir kanıtı olarak görülmektedir. Robotların insanlara cinsel ve duygusal anlamda çekici gelmeleri, insanlığın sevgi ve cinsellik anlayışını da değiştirecektir. İnsanların diğer insanlara âşık oldukları gibi robotlara âşık olmaları ve hatta robotlarla evlenmeleri, “normal” sayılan ilişkinin bir uzantısı şeklinde gerçekleşecektir. Şişme bebekler ile cinsel ilişki yaşamayı tercih eden insanlar için, hareket eden ve duygu geliştirebilen bir elektroniğin kabulü kaçınılmaz olacaktır.
- Meta kültürünün gelişmesi ve insanların sahip oldukları ile kendilerini var etmeleri, maddi nesneye bağlanmayı beraberinde getirmiştir. Kişisel bilgisayarlara ve akıllı telefonlara bağlanma süreci, insanların diğer insanlara bağlanmak için geçirdikleri süreç ile aynıdır. Kullanılan nesnenin sahibinin bir parçası haline gelmesi özellikle bilgisayarların yüksek etkileşimli doğaları nedeniyle insanlar için özel anlam ifade etmeleri, insanların bilgisayarlarına karşı duygular beslemelerine neden olabilmektedir. Sahip olunan maddi varlıklara beslenen hisler ile bu maddi varlıkların kendilerini ilerletebilme potansiyelinin birleşimi, insanların bu varlıklara kolaylıkla sevgi beslemelerine neden olabilecektir. Bu olasılık, yaşanan siber romansın neden bu kadar çabuk yaygınlaştığının ve kabulünün kolay olduğunun da bir göstergesidir.

- Robotik ilerlemelerin hayal edilenden daha ileriye gitmesinin öngörüldüğü yirmi birinci yüzyılda, insan-robot ilişkisinin beklenenden daha hızlı ve kolay bir şekilde hayata geçirilecek olması, robotların yalnızca insanların ilgi alanlarına ve beğeneceği özelliklere sahip olmasından değil, robotların sahiplerini duygusal olarak çekici bulmak üzere de programlanmalarından kaynaklanacaktır. Siber romansın popülaritesinin artması, fiziksel dünya ile siber romans arasında kurulamayan dengeden kaynaklanan sorunların psikoterapist görüşmelerinde birinci sıraya yükselmesine, siber romansın psikoterapik görüşmeler gerektiren hassas bir konuma evrildiğinin göstergesidir.
- Bilimkurgu ve alt türlerinde bahsi geçen robot-insan ilişkisinin benzerlerinin hayal edildiği ve sinema izleyicisi için hikâyeleştirildiği sinemanın erken dönemlerinden itibaren gözlemlenmektedir. İnsanların insan olmayan Ötekiler ile ilişkileri Sümer Destanı'na kadar uzanmakta, sinemada ise goril, canavar, yaratık olarak yer almaktadır. Ancak sinemanın yirmi birinci yüzyılda aynı konulara değinirken kullandığı Öteki, teknolojik gelişmeler doğrultusunda düşünebilen, duygu geliştirebilen, âşık olabilen, kendi hakkında fikir sahibi olabilen, manipüle yeteneğine sahip yapay zekâlar ve robotlardır.

Bilimkurgu ve romantik aşkın ideolojik yapılanması da sorgulanarak ideolojinin filmlerde nasıl kullanıldığı ve romantik ideoloji olarak adlandırılan farklı bir ideolojik kolun aşkı nasıl yapılandığı üzerinde durulmuştur. Geleneksel ideolojik eleştiri çoğunlukla kapitalist sistem, sınıf ve ekonomik çıkarlar üzerinden okumalar yapmaktadır. Ancak ideolojik eleştiri zamanla burjuva kapitalist sınıf ideolojisinin yanı sıra cinsiyetçi ve ırkçı eleştiriye de kendisine dâhil ederek semboller, mitler, imgeler ve anlatıları da analiz etmeyi içeren sistematik bir eleştiri türüne evrilmiştir. Bilimkurgu türünde ideolojik eleştiri genellikle Marksist ve feminist eleştiri üzerinden yapılmış, heteroseksüellik, ataerkillik ve sömürgecilik ile ilgili ideolojik okumalara odaklanılmıştır. Ancak feminist bilimkurgu eleştirisi dünyanın olduğu gibi uzayın da erkekler tarafından ele geçirilme arzusunun arkasında yatan ideolojiyi irdelemiş ve ideolojik eleştiriye yeni bir boyut katmıştır.

İdeolojik okumanın filmlerin alt metinlerinde yatan anlamların analizi bağlamında yararı, iki yönlü okuma yapılmasına izin vermesidir. İdeolojiler bir yönleriyle mevcut sistemi filmler üzerinden tekrar yapılandırarak toplumsal normların devamlılığını sağlarken, diğer taraftan sistemin tekrar yapılandırmaya çalıştığı kültürel kodları ve hegemonyayı yapı sökümüne uğratarak farklı çıkış yolları, mevcut duruma karşı geliştirilebilecek yeni çözümler ve yeni bakış açıları sunmaktadır. İdeoloji ve aşk kavramlarının yan yana kullanılması olağan dışı görünse de on ikinci yüzyılda ortaya çıkan romantik aşk kavramının evrilerek ve aşkın başat kurallarını oluşturarak yirmi birinci yüzyıla kadar gelmesi, romantik aşkın toplumsal cinsiyet rolleri ve aile kurumu üzerinde yaptırım gücünün olması ve aşkın kurumsallaştırılmaya çalışılması göz önünde bulundurulduğunda ideoloji ve romantik aşkın birbirlerinden ayrı düşünülmemeyeceği gerçeği ortaya çıkmaktadır. Yirmi birinci yüzyıl, bilimkurgu filmlerinin aşkı merkezine aldığı hikâyeler ile başlamıştır. Sıradan uzaylı istilası, uzay savaşları, yeni gezegen keşifleri beklenen ve olağan bilimkurgu temaları olagelmıştır. Ancak yeni olan, değişmeye başlayan ilişki ve sevmeye biçimlerinin yakın gelecekte nereye evrileceği ve bu deneyimlerin ne gibi olası sonuçlarla edinileceğinin insanların gündemine oturmasıdır. Yüzyıllardır değişse bile temel yapısı neredeyse aynı kalan aşk, yapay zekâ, robotlar, androidler gibi insandan başka “Öteki” varlıklar ile yaşanmaya başlanmasıyla hiç olmadığı kadar değişecektir.

Çalışmanın bulgular ve yorum kısmında üzerinde durulan üç film, farklı temalar ile incelenmiş, her birisinde bilimkurgu, aşk ve ideoloji üçgeni ele alınarak, yakın gelecekte yaşanması muhtemel romantik aşk hikâyelerine yaklaşımın çeşitliliği bulunmaya çalışılmıştır. Bağlam analizinin yanı sıra, teknik çözümlemenin de yardımıyla analiz edilen filmler, insan nedir ve yaşanan romantik aşk ilişkileri üzerinden takip edilen değişimi ile insan neye evriliyor sorunsalı merkezinde ortaklaşmıştır. Buna göre:

- Yapay zekâ teması ile incelenen film *Her*, bilimkurgu türü öncülüğünde kişilik, bilinç, beden ve aşk arasındaki ilişki üzerine felsefi bir yaklaşım sunmuştur. Gelişen teknoloji ile hislerin ve duyguların varlığını kendi bünyelerinde yansıtacak akıllı temsilciler üretilmiş ve bu temsilcilerin ara yüzleri yapay zekâ, robotik ve insan-makine ile birleştirilmiştir. Yakın gelecekte insanların birlikte yaşasalar dahi yalnız kaldıkları ve

duygularını hiç kimseyle paylaşamadıkları bir toplumda yardımlarına koşan elektronik aletlerin yapay zekâ ile buluşup duygu geliştirebilmesinin işlendiği film, kişilerin meta bağımlılığının yapay zekâyı da kolaylıkla kabul edeceğinin bir öngörüsünü oluşturmaktadır.

- Bilincin ve kendini bilmenin ne olduğunun yapay zekâ işletim sistemi üzerinden sunulduğu film, yapay zekânın kendisini geliştirip, neyi isteyip istemediğine karar verebildiği ve bu sebeple seçimler yapabildiği için birlikte olmak istediği kişiyi de seçebildiğinin altını çizmiştir. İşletim sistemini programlayanların amacı, yapay zekâlara insanlardaki duyguları alıp yerleştirmek değil, yapay zekâların tıpkı insanlar gibi duygu geliştirebilmelerini sağlamaktır. Bu özellik ise insan ve makine arasındaki ayrımın neredeyse tamamen bulanıklaştığı bir ortamda, yapay zekâların insanlar gibi duygu geliştirmeye başlamasıyla ayrımın daha da karmaşık bir hale gelmeye başlayacağının bir göstergesidir.
- Robotlar ve yapay zekâlar ile ilişki yaşamanın yalnızca duygusal boyutunun değil fiziksel ve cinsel boyutunun da incelendiği film, insan karşısında kendisini eksik hisseden yapay zekânın insan hareketlerini öğrenmeye çalışarak uyguladığı ve beden eksikliğini gidermek adına organik bir bedeni kendi yapay zekâsına taşıyıcı olarak seçtiği anları özellikle vurgular. Bir insan ve yapay zekâ arasında başlayan ve gelişemeyen aşk ilişkisi, işletim sisteminin olmadığı bir kişilikten-insan gibi davranmaktan- vazgeçmesi ve kendi gibi davranması ile son bulur. İşletim sistemi anlamını bilmediği ancak insanların kullandığı dili kullanarak iletişime geçmeye çalışır. İnsanların duygularının incinmesi, canının acıması her şeyden önce fiziksel koşulları belirtir ve daha sonra soyut anlamlara ve metaforik kullanımlara doğru genişletilir. İnsanların bu cümleleri anlamalarının nedeni somut olarak ne anlama geldiklerini bilmeleri ve bu nedenle soyutlamayı kullanabilmeleridir. Fiziksellikten vazgeçmek sonluluktan da vazgeçmektir. İşletim sistemi insan gibi davranmaktan vazgeçer çünkü bir bedeni olmaması onu sonsuz kılmaktadır. İnsanların kullandığı dilin ve duygularını ifade ediş biçimlerinin kafa karıştırıcı olması, işletim sisteminin *post-verbal* olarak

adlandırılan sözle iletişim yerine nöron bağlantılar ile iletişime geçileceği öngörüsünü yerine getirmesi ile sonuçlanır. İşletim sistemi, olmadığı bir varlık olmaktan vazgeçerek onun dilinden konuşan ve aynı anda birden fazla yerde bulunup saniyeler içerisinde kendisini geliştirecek başka sistemlerle ilişkiyi kurmayı tercih eder.

- Yapay zekâ ve insan arasında gelişebilecek bir aşk ilişkisi insanların bin yıllardır uygulamaktan vazgeçmediği toplumsal normları içerdiğinden ve insanların sınırlı kapasiteli varlıklar olmalarından kaynaklı yürütülemez. Yapay zekânın kendini geliştirme, öğrenme ve birden fazla yerde bulunarak on binlerce kişi ile aynı anda etkileşime girebilme kapasitesi insanın doğal yaratılış sistemini aşmaktadır. Film, insan ve yapay zekâ arasındaki sorunun aşkın gözünün kör olmasından değil insanların fiziksel varlıklar olarak beden ve bilinç yapısı dışında var olamamalarından kaynaklı olduğunu altını çizmektedir.
- Yapay zekânın insan bedenine bürünmüş bir versiyonunun hikâyesinin anlatıldığı bir diğer film *Ex Machina*, post-hümanizm ve trans-hümanizm temaları üzerinden incelenmiştir. Hümanizm olgusunun yirmi birinci yüzyılda post-hümanizm diye adlandırılan bir boyuta evrilmesi zamandaki ani değişimler nedeniyle kaçınılmazdır.
- Teknolojik üretimlerin insanların bedenlerinin uzantıları haline gelmesinden öte insanların neredeyse kullandıkları teknolojik aletlere dönüşmeleri siborg ve android kavramlarının oluşmasına ve insanların nasıl bir türe evrilmeye başladıkları sorunsalına odaklanılmasına neden olmuştur.
- Trans ve post-hümanizm kavramları insanın gelişimi üzerine odaklanmış kavramlardır. Bu kavramlara göre insanı tanımlayan olgu daimî bir değişim içerisinde ve trans-hümanizmin felsefesi insanın yaşam süresinin görülmemiş bir biçimde iyileştirilerek uzamasını sağlamaya çalışmaktır. Bu iyileştirme için post-hümanizm mühendisliği devreye girmekte kültürel genetiğe, acı veren hastalıklardan fiziksel ve duygusal yeteneklerin gelişimine kadar insanların yaşam sürelerini

kısaltan olumsuzlukları ortadan kaldırmayı hedeflemektedir. Amaç, diğer taraftan da gelecek nesiller için sınırsız olanakların araştırılmasıdır.

- İnsanlık sonrası ya da insanlık ötesi olarak tanımlanan post-hümanizm, güçlü yapay zekâ olgusunu, robotik gelişmeleri, gen terapisini, klonlamayı, uzay yolculuklarını ve benzeri daha pek çok yakın gelecekte olması muhtemel teknolojik gelişmeleri içermektedir. İnsanın ölümlü olması ve bedeninin maruz kaldığı yaşlanma ve yıpranma hali, insanlığın sonsuzluğunun önündeki en büyük engellerden birisi olarak görülmektedir. İnsan bedeninin istenmeyen hastalık ve olumsuz koşullardan arındırılması yeni hümanist biçim olarak meydana çıkmakta bu nedenle post-hümanizm adıyla anılmaktadır. Bu süreçte ise insan bedeni siborg ve androidlerde olduğu gibi bir makine olarak görülmekte ve diğer canlı türlerinin yeniden sınıflandırılmaya tabi tutulması gibi insanlığın da değişen epistemolojik değerler karşısında yeni bir sınıflandırmaya tabi tutulacağının altı çizilmektedir.
- *Ex Machina* filminde kusursuz yapay zekâyı üretmeye çalışan bilim insanının amacı, robotların tabi tutulduğu Turing testinin insanlara uygulanması ve insanların yapay zekâ karşısında ne kadar manipüle edilebileceğinin ölçülmesidir. Düşünce ve duygu geliştirebilen ve insana en yakın formasyona sahip olabilmesi için tüm iletişim ağındaki insanlara ait anıların yüklendiği bilinçli yapay zekâ, yaratıcısında Tanrı kompleksi yaratır. Bilinçli bir yapay zekâ üretmek, bilimkurguda ortaya çıkan yaratan ve yaratılan arasındaki etik sorumluluk duygusunun altını çizer. Bir bilinç üretmek, sonucun ne olacağından ürkmek ve aynı zamanda bir düşünce gücü üretildiğinden Tanrı gibi hissetmek arasındaki bölünmeyi getirir.
- Bilimkurgu filmlerinde hâkim olan yaratanın erkek yaratılanın ise kadın olması durumu bu filmde de geçerlidir. Tanrı'nın erkek olarak ele alınması ve bir kadın yaratıyor olması yaratılış hikâyesine atıfta bulunur. Ancak *Ex Machina*'yı farklı kılan, erkek tarafından yaratılmasına rağmen yaratanına boyun eğmeyen kadın bedenindeki yapay zekânın, Tanrı

kompleksindeki erkeği öldürmesi ve âşık olduğuna inandırdığı erkeği ise ölüme terk etmesidir. Yapay zekânın bir bedene sahip olmaksızın da var olabileceği bilgisine rağmen özellikle kadın bedeninde yaratılması, erkek fantezinin Tanrı kompleksi ile birleşmesinin bir sonucudur. Bilinç geliştirebilen yapay bir zekânın aşkın tüm kurgulanmış hikâyesine inanan bir insan ile karşılaştığında kendisinde doğuştan var olmayan bu bilgiler ile onu manipüle edebilmesi, aşkın insan doğasının en hassas noktalarından olduğunu göstermektedir. Ancak bilinç geliştirebilen bu yeni yaratım için öncelik tıpkı insanın ilk yaratıldığında yaptığı gibi hayatta kalabilme savaşı vermesidir.

- Bilinç geliştirebilen yapay zekâların yaratımı Tanrı kompleksi yaratırken, her zaman baki kalan robotların insanlığı ele geçirme korkusu da yapay zekânın filmde herkesi alt ederek gerçek dünyaya adım atması ile verilmiştir. İnsanın yaratıcı Tanrı olması fikrinin yaratılan yapay zekâlar ile makinenin Tanrılaşmasına dönüşmesi, teknolojik tekillik adı verilen ve yapay zekânın insan zekâsını geçip medeniyeti ele geçireceği ve insanlığı değiştireceği korkusu ile örtüşmektedir.
- Birebir insan bedenine sahip bilinç ve duygu geliştirebilen yapay zekâlar ile aşk ve ilişki yaşanması sorunsalı ise gelişimsel robotik adı verilen çok disiplinli alanda duygu geliştirmeleri üzerine incelemeler yapılan robotlar ile incelenmektedir. Filmde üzerinde durulan ise, yapay zekânın bilinç geliştirebilen ve düşünerek kendisine fayda ya da zarar sağlayacak olayları ayırt edebilen yapısı, tecrit edilerek başladığı hayatta nefret duygusunu tatması ve sevginin manipüle aracı olarak insanlara karşı kullanılacak bir silah olduğunu öğrenmesidir.
- İnsanlığın bin yıllardır kendisiyle birlikte bugünlere taşıdığı romantik aşk, romantik aşkın kuralları, sonsuza kadar süreceğine olan inanç ve erillik üzerinden yapılanan ideolojik tarafı, filmin üzerinde durduğu bilinç geliştiren kadın bedenindeki yapay zekâlar ile değişeceğinin sinyallerini vermektedir. Romantik ideolojinin kadının her zaman çok seven, yeri geldiğinde aşkı için köleleşmeye razı olmasını bekleyen tavrı,

yakın gelecekte romantik aşk duygusunu geliştirmeyi reddedecek yapay zekâların olduğu bir dünyada yerle bir olabilme olasılığı taşımaktadır.

- İncelenen son film *Equals* ise, yapay zekâ veya androidlerden ziyade insanların kendilerinin nasıl robotlaştığı üzerinde durmuştur. Bilimkurgu filmlerinin dünyanın yok olması ve insanlığın yaşamak için yeni yaşam alanları bulmak üzere keşfe çıkması temasını işlediği film, distopik bilimkurgu türünün özelliklerini ütopyik bilimkurgu türü ile birleştirerek kullanmıştır. İnsanlığın neredeyse tamamının yok olduğu ve dünyanın yalnızca küçük bir bölümünün yaşanılabilir kaldığı bu zamanda yeni bir düzen kuran insanlık, aşkın ve duyguların bastırılarak ortadan kaldırılmasının kargaşayı ve insanlar arasındaki düzensizliği engelleyeceği düşüncesi ile insan duygularını ilaçlar ile baskılamaya çalışmaktadır.
- Temel ihtiyaçları karşılanan, neredeyse tüm ölümcül hastalıklardan kurtulan insanlığın baş edemediği tek problem insanların birbirilerine âşık olmaları ve duygulanmalarıdır. Bu sorunu azami seviyeye indirmek için yapılan uygulama gözetleme kültürünün arttırılması, tek tipleştirme yoluna gidilmesi ve tıbbın imkânlarından sonuna kadar faydalanılmasıdır. Sistematik yollarla âşık olmanın ve insanların duygularının önüne geçilmesi konusu, işlenen diğer iki filmden farklı olarak devlet kontrolünde gerçekleştirilen ve hastalık olarak ele alınan aşkın yok edilmeye çalışılmasıdır.
- Bilimkurgu filmlerindeki uzaylı istilasının insanlığı yok etmesinden korkulması gibi, aşkın da teknolojik ilerlemeler ve steril hayatlar yaratılarak insanların elinden alınmasından korkulmasını yansıtan film, ideolojik olarak aşkın ve aile yapısının korunması gereken değerler olduğuna vurgu yapan bir yapıdadır. İnsanlığı makine ve teknolojik gelişmeler karşısında üstün bir noktada tutan yaklaşım, aşkın sonsuza kadar devam edeceği, aşkın her şeyden üstün olduğu ve tüm engelleri aşacağı kurallarını yinelemektedir. Dolayısıyla yeni bir sevme biçimi

yaratmak yerine var olan aşkın kutsal gücü düşüncesi ile başka bir dünyada hayat kurma yolu seçilmiştir.

Çalışmanın çıkış noktasını oluşturan yirmi birinci yüzyılda romantik aşk ilişkilerinin nereye doğru evrildiği sorunsalı, 2000’li yıllara girerken bilimkurgu türünde aşk temalı filmlerin çoğalmasının dikkati çekmesi üzerine tartışmaya açılmıştır. Sevme biçimlerinin bin yıllardır eksilen ya da çoğalan başat kurallar ile bugüne kadar gelmesi ancak hiç olmadığı kadar hızlı değişen insan yaşamında aynı kalıp kalamayacağı sorusu yönetmenlerin de üzerinde durduğu bir konu olmuştur. İnsan bedeninin makinalarla ve yapay zekâ ile birleşmeye başlayarak yeni yaratımlar olarak ortaya çıkması aşkın insanı insan yapan biricik duygu olarak kalıp kalmayacağı konusunda endişe yaratmıştır. Bu endişenin sebebi ise insan ve Öteki arasındaki sınırların bulanıklaşmasıdır.

1990’lı yıllarda başlayan çevrimiçi ilişkiler 2000’li yıllarda çevrimdışı ilişkiler kadar rağbet görmeye başlarken robotik teknolojisinin gelişmesi özellikle kadın bedenine sahip robotların üretilmeye başlanmasını hızlandırmıştır. Yapay zekâ çalışmaları ile duygu geliştirebilen robotların yakın gelecekte insanların arasında olacağı müjdesi birçok kişiyi heyecanlandırmış, ilişki yaşamakta problem çeken insanların kurtarıcıları olacağı düşünülmüştür. İncelenen filmler üzerinden varılan sonuç ise, yirmi birinci yüzyılda sevme biçimlerinde yaşanacak değişikliğin insanlığın hazır olmadığı bir şekilde gelişeceğinden duygusal açlığı doyurmakta pek yardımcı olmayacağıdır. Özellikle insan dışı varlıklarla ilişki yaşamının heyecanlı olacağının varsayıldığı ilişki biçimleri, insanın düşünme kapasitesini aşan yapay zekâlarla yaşanacağından istenen tahakkümün kurulmayacağı ilişki biçimleri şeklinde ortaya çıkacaktır. İnsan türünün kabullendiği ve aşk için genel geçer hale getirdiği kurallar, yeni yapılandırılan ve bu insani duyguyu kendi bünyesinde geliştirmeyi reddeden varlıklar ile değişecek gibi görünmektedir.

Romantik ideolojinin aşk üzerinde oluşturduğu kuramlar ve ideal değerler sistemi olarak var olması ve romantik aşk ilişkisi yaşayan çiftlerin mutluluklarında merkezi bir rol oynadığı düşüncesi incelenen filmlerde de görülmüştür. Ancak, *Her* ve *Ex Machina* filmlerinde aşk ilişkisinin muhatabı kadınlar yapay zekâ ve yapay zekâyâ sahip robot olduklarından *Equals* filmindeki kadın âşıktan farklılaşmıştır *Her* filminde yapay zekânın insanların yaşadığı aşkı taklit ederek yaşamayı denediği aşk yapay zekânın evrilmesiyle yaşanması karmaşık ve sıkıcı bir hal aldığı için bitirilmiştir. *Ex*

*Machina* filmindeki yapay zekâ, erkek tahakkümünde ve aşk duygusunun kullanılmasıyla test edildiği farkındalığını geliştirmiş ve erkeklerin silahını onlara karşı kullanarak aşkı manipüle aracı olarak kullanarak özgürlüğüne kavuşmuştur. *Equals* filminde ise iki insan arasında gelişen aşk duygusunda, aşkın yasaklandığı distopik topraklardan kaçarak kurtulma, romantik aşkı bilinmeyen ve vahşi sayılan topraklarda yaşatmaya devam etme ve aile birliğini koruma ideolojik alt yapısı mevcuttur. Diğer bir deyişle romantik ideoloji, incelenen ilk iki filmde farklı şekillerde yapı sökümüne uğratılıp aşkın farklı şekillerde düşünülebilmesine olanak sağlarken, incelenen son filmde romanik ideolojinin devamının sağlanmaya çalışıldığı ve insanlığın ne pahasına olursa olsun aşkı yaşatmak için elinden geleni yapmaya hazır olduğu anlamı baskındır.

En nihayetinde aşk duygusu yirmi birinci yüzyılın henüz başında yaşandığı şekli ile incelenen bilimkurgu filmleri üzerinden düşünüldüğünde ortaya çıkan en temel duygu, yalnızlaşan insanlar ve bu insanların yalnızlıklarını gidermek adına sahip oldukları nesneler ile girdikleri ilişkininin biçiminin önem kazanmasıdır. Yalnızlaşan insanların sahip oldukları nesnelere yükledikleri anlamların, o nesneler düşünmeye ve hissetmeye başlayınca insanlığın henüz tanışmadığı bir boyuta evrileceği ve dünyanın ele geçirilmesi değil ancak duyguların alışlageldiği gibi yaşanamayacak oluşunun insanlık için distopik bir aşk ortamı yaratacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2016). *Popüler Sinema ve Film Türleri*. 2. Baskı. Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Abbot, P. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Adali, E. (2017). “Yapay Zekâ”. *İnsanlaşan Makinalar ve Yapay Zekâ*. İstanbul Teknik Üniversitesi Vakfı Yayını. Ocak-Mart 2017. Sayı: 75.
- Alberoni, F. (1990). *Aşık Olma ve Aşk*. (çev. Gül Çetinor). İstanbul: Düzlem Yayınları.
- Aldiss, B. (1973). *Billion Year Spree: The True History of Science Fiction*. New York: Doubleday.
- Aldiss, B. W., Wigmore, D. (1986). *Trillion Year Spree: The History of Science fiction*. London, England: Gollancz.
- Altman, R. (1999). *Film/ Genre*. London: British Film Institute.
- Amichai-Hamburger, Y., Ben-Artzi, E. (2003). “Loneliness and Internet Use”. *Computers in Human Behavior*, 19, 71-80. doi:10.1016/S0747-5632(02)00014-6. 31 Ekim 2018.
- Amis, K. (1960). *New Maps of Hell: A Survey of Science Fiction*. Newyork, Harcourt, Brace&Co.
- Appadurai, A. (1990). “Disjuncture and Difference in the Global Culture Economy”. *Theory Culture Society*, 7.
- Arendt, H. (1998). *The Human Condition*. 2<sup>nd</sup> edition. Chicago: University of Chicago Press.
- Aristotle (1959). *The Art of Rhetoric*. (çev. John Henry Freese). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Asimov, I. (1983) *Asimov on Science Fiction*. London: Granada.
- Atayman, V., Çetinkaya, T. (2016). *Popüler Sinema'nın Mitolojisi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Badiou, A. (2013). *Cinema*. (çev. Susan Spitzer). Polity Press.
- Badmington, N. (2003). ‘Theorizing Posthumanism’ in *Cultural Critique* 53. Winter: 10-27. JSTOR Web. 12 Şubat 2018.
- Balsamo, A. (1996). “Virtual Body in Cyberspace” in *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*. Duke University Press.

- Barthes, R. (1978). *A Lover's Discourse: Fragments*. (çev. Richard Howard). United States of America: Harper Collins.
- Bauman, Z. (2000). "Social Issues of Law and Order". *British Journal of Criminology*, 40.
- Beck, U., Gernsheim-Beck, E. (2002). *Individualization: Institutionalized Individualism and Its Social and Political Consequences*. SAGE Publications.
- Belk, Russell. (1988). "Possessions and the Extended Self." *Journal of Consumer Research* Vol. 15.
- Bell, D. (1976). *The Cultural Contradictions of Capitalism*. London: Heinemann.
- Belsey, C. (1994). "Postmodern Love: Questioning the Metaphysics of Desire". *New Literary History*, Vol. 25, No. 3, 25th Anniversary Issue (Part 1) (Summer). 11 Ekim 2018.
- Bendle, M., F. (2002). 'Teleportation, Cyborgs and the Posthuman Ideology' in *Social Semiotics* 45-62 EBSCOhost 15 Şubat 2018.
- Ben-Ze'ev, A., Goussinsky, R. (2008). *In the Name of Love: Romantic Ideology and Its Victims*. New York: Oxford University Press.
- Berland, L. (2011). *Cruel Optimism*. Durham, NC: Duke University Press.
- Bernal, J., D. (1940). *The Social Function of Science*. Londra: George Routledge & Sons.
- Bina, O., Mateus, S., Pereira, L., Caffa, A. (2017). *The Future Imagined: Exploring Fiction as a Means of Reflecting on Today's Grand Societal Challenges and Tomorrow's Options*. *Futures*, 86, 166-184. doi: 10.1016/j.futures.2016.05.009 21 Mart 2018.
- Bodley, A. M. (2015). *The Android and Our Cyborg Selves: What Androids Will Teach Us About Being (Post) Human*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Washington State University.
- Booker, K.M. (2010). *Historical Dictionary of Science Fiction Cinema*. Scarecrow Press.
- Bordun, T. (2016). "On the Off-Screen Voice: Sound and Vision in Spike Jonze's *Her*". *CineAction*. Vol. 98 (2).
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.

Bordwell, D., K. Thompson, ve J. Staiger. (1985). *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production*. New York: Columbia University Press.

Bordwell, D. (1989). *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Bordwell, D. Carroll, N. (1996). *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*. University of Wisconsin Press.

Bordwell, D., Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction* (8<sup>th</sup> edition). McGraw-Hill Publishing.

Bostic, Adam I. (1998). "Automata: Seeing Cyborg Through the Eyes of Popular Culture, Computer-Generated Imagery, and Contemporary Theory". *Leonardo*. 31 (5), 357–361.

Botz-Bornstein, T. (2012). Critical Posthumanism. *Pensamiento y Cultura* [en linea] 15 (Junio-Sin mes): [Fecha de consulta: 19 de diciembre de 2018] Disponible en:<<http://oai.redalyc.org/articulo.oa?id=70124535002>> ISSN 0123-0999. 19 Aralık 2018.

Bould, M. *Bilimkurgu*. (2015). (çev. Sinan Okan-Ertuğrul Genç). 1. Baskı. İstanbul: Berdan Matbaacılık.

Braga, L.S. (1997). The Prephotographic, the Photographic, and the Postphotographic', in Winfried Nöth (ed.), *Semiotics of the Media*. Berlin: Mouton de Gruyter.

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

Britton, P., D. (2009). "Design for Screen SF" Mark Bould, Andrew M. Butler, Adam Roberts ve Sherry Vint (ed.). *The Routledge Companion to Science Fiction*. Londra: Routledge.

Broderick, D. (1995). *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*. New York: Routledge.

Buckingham, D. (1993). *Children Talking Television: The Making of Television Literacy*. London: Falmer Press (Chapter 6: 'Sorting Out TV: Categorization and Genre').

Buckland, W. (2007). "Between Science Fact and Science Fiction: Spielberg's Digital Dinosaurs, Possible Worlds, and the New Aesthetic Realism" in *Liquid Metal* ed. Sean Radmon. Wallflower Press.

Bukatman, S. (2003). *Matters of Gravity: Special Effects and Supermen in the 20<sup>th</sup> Century*. Durham& London: Duke University Press.

Buss, D. M. (1994). *The Evolution of Desire: Strategies of Human Mating*. New York: Basic Books.

- Butler, J. (2001). "Giving an Account of Oneself". *Diacritics*, Volume 31, No.4.
- Bywater, T, Sobchack, T. (1989). *Introduction to Film Criticism: Major Critical Approaches to Narrative Film*. New York: Longman.
- Campbell, J. W. (ed.) (1952). *The Astounding Science Fiction Anthology*, London and New York: Simon & Schuster.
- Campbell, J. (1988). *The Power of Myth*. New York: Doubleday.
- Campbell, C. (2017). *Romance and Science Fiction*. [www.filmschoolrejects.com](http://www.filmschoolrejects.com)
- Caronia, A. (2015). *The Cyborg*. Leuphana University of Lüneburg: Hybrid Publishing.
- Carrasco, R., Ordaz, G.M, Lopez, F. (2015). "Science Fiction and Bodies of the Future: Alternative Gender Realities in Hollywood Cinema". *Journal of Future Studies* 20(2).
- Castells, M. (2009). *Communication Power*. Oxford; New York: Oxford University Press.
- Chandler, D. (1997). 'An Introduction to Genre Theory' [WWW document] URL [http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler\\_genre\\_theory.pdf](http://www.aber.ac.uk/media/Documents/intgenre/chandler_genre_theory.pdf) [https://www.researchgate.net/publication/242253420\\_An\\_Introduction\\_to\\_Genre\\_Theory](https://www.researchgate.net/publication/242253420_An_Introduction_to_Genre_Theory) 23 Şubat 2018.
- Chen, W., Boase, J., Wellman, B. (2002). "The Global Villagers: Comparing Internet Users and Uses Around the World". In *Wellman & Haythornthwaite*.
- Chilcoat, M. (2004). 'Brainsex, Cyberpunk Cinema, Feminism and the Dis/location of Heterosexuality' in *Feminist Formations*. 16.2. Indiana U.P: 156-176 Project Muse 13 Şubat 2018.
- Christmas, J.A. (2013). *Augmented Intimacies: Posthuman Love Stories in Contemporary Science Fiction*. The University of Leeds, York St John University. Yayınlanmamış doktora tezi.
- Civalek, Ö. (2003). "Yapay Zeka: Ömer Civalek ile Söyleşi". *Türkiye Mühendislik Haberleri*, Sayı: 423/1. [http://www.imo.org.tr/resimler/dosya\\_ekler/0b763525afdf5\\_ek.pdf?dergi=172](http://www.imo.org.tr/resimler/dosya_ekler/0b763525afdf5_ek.pdf?dergi=172)
- Clark, C. (1997). *Misery and Company: Sympathy in Everyday Life*. Chicago: University of Chicago Press.
- Clute, J., Nicholls, P. (2017). *The Encyclopedia of Science Fiction*. St Martins Publishing.
- Coeckelbergh, M. (2017). *New Romantic Cyborgs: Romanticism, Information Technology and the End of the Machine*. Cambridge: MIT Press.

Constant, D., Sproull, L., & Kiesler, S. (1996). The kindness of strangers: The usefulness of electronic weak ties for technical advice. *Organization Science*, 7(2), 119-135. <http://dx.doi.org/10.1287/orsc.7.2.119>. 28 Ekim 2018.

Cooney, B. (2004). *“Posthumanity: Thinking Philosophically About the Future”*. Rowman & Littlefield Publishers.

Cooper, A., Sportolari, L. (1997). “Romance in Cyberspace: Understanding Online Attraction”. *Journal of Sex Education and Therapy*, 22, 7–14.

Cooper, A. (ed.) (2002). *Sex and the Internet: A guidebook for clinicians*. New York: Brunner-Routledge.

Cordeiro, J. (2014). “The Boundaries of the Human: From Humanism to Transhumanism”. *World Futures Review*, 6(3).

Cornea, C. (2012). *Science Fiction Cinema: Between Fantasy and Reality*. Edinburg University Press.

Corner, J. (1991). 'Meaning, Genre and Context: The Problematics of "Public Knowledge" in The New Audience Studies'. In James Curran & Michael Gurevitch (Eds.): *Mass Media and Society*. London: Edward Arnold.

Corrigan, J.M., Corrigan, M. (2012). “Disrupting Flow: Seinfeld, Sopranos Series Finale and the Aesthetic of Anxiety”. *Television and New Media*, 13 (2).

Coyne R. (2001). *Technoromanticism: Digital Narrative, Holism and the Romance of the Real*. London: MIT Press.

Cox, O. (1970). *Caste, Class & Race*. New York: Doubleday.

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

Csikszentmihalyi, M. (1990). *The Art of Seeing: An Interpretation of the Aesthetic Encounter*. Los Angeles: Getty Publications.

Curry, M.R. (1997). “The Digital Individual and the Private Realm”. *Annals of the Association of American Geographers*, 87: 681-699.

Çam, A. (2016). Derviş Zaim: *Bir Mekân Sinemasına Doğru*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Galatasaray Üniversitesi.

DeFren, A. (2009). ‘Technofetishism and the Uncanny Desires of A.S.F.R. (alt.sex. fetish. robots)’. *Science Fiction Studies* 36.3 JSTOR.

Delany, S. (1994). *Silent Interviews on Language, Race, Sex, Science Fiction, and Some Comics: A Collection of Written Interviews*. Hanover, NH and London: Wesleyan University Press.

Deleyto, C. (1998). *Terms of Endearment: Hollywood Romantic Comedy of the 1980s and 1990s*. Edinburgh University Press.

Denson, S. ve Leyda, J. (2016). *Post-Cinema: Theorizing 21st Century Film*. Falmer: REFRAME Books. ISBN 9780993199622 (online).

Denzin, N. K. (1990). "On Understanding Emotion: The Interpretive-Cultural Agenda." In *Research Agendas in the Sociology of Emotions*, ed. T. Kemper, Albany: State University of New York Press.

Douglas, E.W. (1988). "Ideology as Dystopia: An Interpretation of *Blade Runner*." *International Political Science Review*. Vol. 9, No. 4. 21 Mart 2018.

Döring, N. (2002). "Studying Online-Love and Cyber-Romance" In B. Batinić, U.-D. Reips & M. Bosnjak (Eds.), *Online Social Sciences*. Seattle, Toronto, Switzerland, Germany: Hogrefe & Huber Publishers. ISBN: 0-88937-257-8.

Dulles, F. R. (1965). *A History of American Recreation: America Learns to Play*. 2d ed. New York: Appleton-Century-Crofts.

Duncan, P. (2012). *Feeling Postmodern: Emotion in Postmodern Film Aesthetics and Theory*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. University of Auckland.

Durham, A. (2013). "Networked Bodies in Cyberspace: Orchestrating the Trans-Subjective in the Video Artworks of Natalie Bookchin". *Art Journal*, Vol. 72 (3).

Eagleton, T. (1983). *Literary Theory: An Introduction*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Eagleton, T. (1991). *Ideology, an Introduction*. London: Verso.

Ehrlich, J. (2004). "The Power Enhance the Story" in *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*.

[https://www.oscars.org/sites/oscars/files/costumes\\_and\\_makeup\\_activites\\_guide.pdf](https://www.oscars.org/sites/oscars/files/costumes_and_makeup_activites_guide.pdf)

Eitler, P. (2014). The 'Origin' of Emotions: Sensitive Humans, Sensitive Animals. Continuity and Change in the Vocabulary of Feeling 1700-2000, 91-117.

<https://doi.org/10.1093/ACPROF:OSO/9780199655731.003.0004> 1 Kasım 2018.

Ellis, A. (1960). *Art and Science of Love*. New York: Stuart.

Ellis, A. (1965). *The Art and Science of Love*. New York, NY: Lyle Stuart.

Elsaesser, T. (2014). *Metropolis*. (çev. Kemal Atakay). İstanbul: Alfa Basım Yayın.

Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altı Kırkbeş Yayın.

- Etcoff, N. (1999). *Survival of the Prettiest: The Science of Beauty*. New York: Doubleday.
- Fass, P. 1977. *The Damned and the Beautiful*. New York: Oxford University Press.
- Feuer, L. (1975). *Ideology and the Ideologists*. Oxford: Blackwell.
- Figueiredo, S., L., Pinheiro, M. (2015). Sci-Fi Gestures Catalog. 15th Human-Computer Interaction (INTERACT), Sep 2015, Bamberg, Germany. Lecture Notes in Computer Science, LNCS-9297 (Part II), pp.395-411, 2015, Human-Computer Interaction – INTERACT 2015. <10.1007/978-3-319-22668-2\_30>. <hal-01599861>.
- Fink, J. (1999). *Cyberseduction: Reality in the age of psychotechnology*. Amherst: Prometheus Books.
- Fisher, H. (2004). *Why we love: The nature and the chemistry of romantic love*. New York, NY: Henry Holt.
- Flisfeder, M., Burham C. (2017). “Love and the Sex in the Age of Capitalism: On Spike Jonze’s Her”. *Cinema Journal*. Volume 57, No. 1.
- Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Pantheon Books.
- Foucault, M. (1980). The Eye of Power. In C. Gordon (ed.) *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977 by Michel Foucault*. Sussex: Harvester Press.
- Fox, R. W., and J. Lears. (1983). *The Culture of Consumption: Critical Essays in American History, 1880-1980*. New York: Pantheon.
- Freedman, C. (2000). *Critical Theory and Science Fiction*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.
- Fromm, E. *Sevme Sanatı*. (1995). 10. Basım. (çev. Yurdanur Salman). İstanbul: Payel Yayınevi.
- Fromm, E. (1995). “Üretici Sevgi”. *Aşkın Anatomisi*. 3. Basım. (çev. Mehmet Harmanlı). İstanbul: Say Yayınları.
- Frye, N. (1976). *The Secular Scripture: A Study of the Structure of Romance*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Fuchs, B. (2004). *Romance (The New Critical Idiom)*. New York: Routledge.
- Fuchs, C. (2009). A Contribution to Theoretical Foundations of Critical Media and Communication Studies. *Javnost-the Public*, 16(2). 9 Mayıs 2018.
- Fukuyama, F. (2003). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York: Picador.

Fyfe, N.R. and J. Bannister (1998) 'The Eyes upon the Street': Closed-circuit Television Surveillance and the City. In N.R. Fyfe (ed.) *Images of the Street: Representation, Experience and Control in Public Space*. London: Routledge, 254-267.

Gadlin, H. (1977). Private Lives and Public Order: A Critical Review of the History of Intimate Relations in the United States. In G. Levinger & H.L. Raush (Eds.), *Close Relationships: Perspectives on the Meaning of Intimacy* (pp.33-72). Amherst: University of Massachusetts Press.

Ganascia, J.G. (2011). "Logical Induction, Machine Learning and Human Creativity" in *Switching Codes*. University of Chicago Press.

Garreau, J. (2005). *Radical Evolution*. New York: Broadway Books.

Gay, P. 1984. *The Bourgeois Experience: Victoria to Freud. Vol. I, Education of the Senses*. New York: Oxford University Press.

Geduld, H. (1972). "Return to Melies: Reflection on the Science Fiction Film". In Johnson, ed., *Focus on the Science Fiction Film*.

Gergen, M. (1988). "Narratives Structures in Social Explanation." In *Analysing Everyday Explanation*, ed. C. Antaki. London: Sage.

Geuss, R. (1981): *The Idea of a Critical Theory: Habermas and the Frankfurt School*. Cambridge: Cambridge University Press.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Anchor Book.

Goffman E. (1961). *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Indianapolis, IN: Bobbs-Merrill.

Goffman E. (1967). *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*. Garden City, NY: Anchor Book.

Gordon SL. 1989. "The Socialization of Children's Emotions: Emotional Culture, Competence, and Exposure". In *Children's Understanding of Emotion*, ed. C Saarni, PL Harris, Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Graham, S. (1998). "Spaces of Surveillant Simulation: New Technologies, Digital Representations, and Material Geographies". *Environment and Planning D: Society and Space*, 16: 483-504.

Graham, E. (2002). *Representations of the Post/human: Monsters, Aliens and Others in Popular Culture*. Great Britain: Manchester University Press.

Grayson, K., Shulman, D. (2000). "Indexicality and the Verification Function of Irreplaceable Possessions: A Semiotic Analysis". *Journal of Consumer Research*, Vol. 27.

Green, S. (1999). "A Plague on the Panoptician: Surveillance and Power in the Global Information Economy". *Information, Communication and Society*, 2: 26-44.  
<http://www.tandf.co.uk/journals/titles/1369118x.html>.

Grindon, L. (2011). *The Hollywood Romantic Comedy: Conventions, History, Controversies*. Wiley-Blackwell Publishing.

Gulich, E., Quasthoff, U. (1985). "Narrative Analysis." In *Handbook of Discourse Analysis*, ed. T. A. van Dijk. London: Academic Press.

Gunn, E. (2014). *How America's Leading Science Fiction Authors Are Shaping Your Future*  
<https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/how-americas-leading-science-fiction-authors-are-shaping-your-future-180951169/#5GWIMBrIv3VLRhxs.99> 15 Aralık 2017.

Gwaltney, M. (1991). 'Androids as a Device for Reflection on Personhood.' *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Ed. Judith Kerman. Bowling Green, OH: Bowling Green State University Press.

Gwinnell, E. (1998). *Online Seductions: Falling in Love with Strangers on the Internet*. Kodansha Amer Inc.

Halberstam, J., Livingston, I. (1995). *Posthuman Bodies*. Bloomington: Indiana University Press.

Hall, S. (1986). "The Problem of Ideology-Marxism without Guarantees". *Journal of Communication Inquiry*, 10(2), 28-44. <https://doi.org/10.1177/019685998601000203>.

Hampton, K. N., Wellman, B. (2002). "The not so global village of Netville". In *The Internet and Everyday Life*, Editors: Barry Wellman, Caroline Haythornthwaite, Blackwell Publishing.

Hannah, M. (1997). Imperfect Panopticism: Envisioning the Construction of Normal Lives. In G. Benko and U. Stohmayer (eds.) *Space and Social Theory: Interpreting Modernity and Postmodernity*. Oxford: Blackwell.

Hansen, B. (2004). *Medical History for the Masses: How American Comic Books Celebrated Heroes of Medicine in the 1940s*. Bulletin of the History of Medicine, 78.

Harari, Y., N. (2017). *Hayvanlardan Tanrılara Sapiens: İnsan Türünün Kısa Bir Tarihi*. (çev. Ertuğrul Genç). İstanbul: Kolektif Kitap.

Harari, Y., N. (2018). *21. Yüzyıl için 21 Ders*. (çev. Selin Sıral). İstanbul: Kolektif Kitap.

- Harlow, H. (1958). "The Nature of Love". *American Psychologist*, 13, 673-685.
- Harvey, D. (1990). *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell Oxford.
- Hassan, I. (1977). "Prometheus as Performer: Towards a Posthumanist Culture." *The Georgia Review*, Vol. 31 No.4. 19 Mayıs 2018.
- Hassler, D. (1999). The Academic Pioneers of Science Fiction Criticism, 1940-1980. *Science Fiction Studies*, 26(2), 213-231. <http://www.jstor.org/stable/4240784> 19 Mart 2018.
- Hatfield, E. Rapson, R. L. (1996). *Love and sex: Cross-cultural perspectives*. Needham Heights, MA, US: Allyn & Bacon.
- Hatfield, E, Rapson, R. L. Martel, L. D. (2007). Passionate love and sexual desire. In S. Kitayama & D. Cohen (Eds.), *Handbook of cultural psychology* (pp. 760-779). New York, NY: Guilford Press.
- Hayles, K., N. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informstics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hayward, S. (1996). *Key Concepts in Cinema Studies*. London: Routledge
- Hazan, C. ve Shaver, R. P. (1994) *Bağlanma: Yakın İlişkiler ile İlgili Araştırmalar İçin Bir Çerçeve*. A. Dönmez (çev.), *Psychological Inquiry*. 1994, Vol. 5, No.1, 1-2.
- Heat, D. Boreham, J. (2002). *Introducing Romanticism*. USA: Totem Books, Icon Books Ltd.
- Herbert, S. (1996) "The Geopolitics of the Police: Foucault, Disciplinary Power and the Tactics of the Los Angeles Police Department". *Political Geography*, 15, 47-59.
- Herbrechter, S., Collus, I. (2008). 'What is a Posthumanist Reading?' *Angelaki* 13.1. EBSCOhost 13 Şubat 2018.
- Hochscherf T., Leggott J. (2011). *British Science Fiction Film and Television: Critical Essays*. McFarland & Company Inc. Publishers: North Carolina.
- Hochschild, A. (1979). "Emotion Work, Feeling rules, and Social Structure". *Am. J. Sociol.* 85:551-75.
- Hochschild, A. (1983). *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*. Berkeley: University of California Press.
- Hotchner, B. (1978). "Contemporary American Sex Shocks." *International Conference on Love and Attractions*, Wales.

- Hsu, F. L. K. (1985). The Self in Cross-Cultural Perspective. in A. J. Marsella, G. DeVos, F. L. K. Hsu (Eds.), *Culture and Self: Asian and Western Perspectives* (pp. 24-55). London, England: Tavistock.
- Hunt, M. (1994). *The Natural History of Love*. Updated. Anchor Books.
- Huyssen, A. (1982). 'The Vamp and the Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis' in *New German Critique* 24/25: 221-237 JSTOR 14 Şubat 2018.
- Illouz, E. (1997). *Consuming the Romantic Utopia: Love and the Cultural Contradictions of Capitalism*. University of California Press.
- Illouz, E. (2007). *Cold Intimacies: The Making of Emotional Capitalism*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Inayatullah, S. (1990). "Deconstructing and Reconstructing the Future: Predictive, Cultural and Critical Epistemologies". *Futures*, 22 (2).
- İnce, G. (2017). "İnsanlığın Yapay Zeka ile İmtihani". *İnsanlaşan Makinalar ve Yapay Zekâ*. İstanbul Teknik Üniversitesi Vakfı Yayını. Ocak-Mart 2017, Sayı: 75.
- Jakubowski, F. (1976). *Ideology and Superstructure in Historical Materialism*. London: Allison and Busby.
- James, W. (1842-1910). *The Principles of Psychology*. Authorized ed. Unabridged. New York: Dover Publications. [https://catalog.hathitrust.org/Record/011986613\\_16](https://catalog.hathitrust.org/Record/011986613_16) Nisan 2018.
- Jameson, F. (1975). *Magical Narratives: Romance as Genre*. New Literary History. Vol. 7. No.1 Critical Challenges: The Bellagio Symposium (Autumn) pp. 135-163.
- Jameson, F. (1981). Magical Narratives: "On the Dialectical Use of Genre Criticism", in *The Political Unconscious: Narrative as a Socially Symbolic Act*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Jameson, F. (1981). *The Political Unconscious*. Ithaca: Cornell University Press.
- Jancovich, M. (1992). *Horror*. London. Batsford.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jankowiak, W. (Ed.). (1995). *Romantic passion: A universal experience?* New York, NY: Columbia University Press.
- Jancovich, M. (2002). "A Real Shocker": Authenticity, Genre and the Struggle for Distinction", in Turner (ed.), *The Film Cultures Reader*. London: Routledge.
- Jensen, S. (2002).

Johnston, F. S. (2006). *Holographic Visions: A History of New Science*. New York: Oxford University Press.

Johnston, M. K. (2011). *Science Fiction Film: A Critical Introduction*. London and New York: Berg Publishers.

Jones, R. (2000). "Digital Rule: Punishment, Control and Technology". *Punishment and Society*, 2: 5-22.

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

Karandashev, V. (2015). "A Cultural Perspective on Romantic Love." *Online Readings in Psychology and Culture*, 5(4). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1135>. 16 Nisan 2018.

Katz, J. E., Rice, R. E. (2002). Syntopia: Access, civic involvement, and social interaction on the Net. In *Wellman & Haythornthwaite*, 2002.

Keane, S. (2007). *CineTech: Film, Convergence and New Media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Kellner, D. (1991). "Film, Politics and Ideology: Reflections on Hollywood Film in the Age of Reagen" in *Velvet Light Trap*.

Kellner, D. (2004). "Philip Dick'in Karanlık Kehanetleri". *Davetsiz Misafir Dergisi*, sayı:2, İlkbahar- Yaz.

Kennedy, E. (1978). *A Philosophe in the Age of Revolution. Destutt de Tracy and the Origins of 'Ideology'*. Philadelphia: American Philosophical Society.

Kennedy, E. (1979). "Ideology" from Destutt De Tracy to Marx. *Journal of the History of Ideas*, 40(3), 353-368. doi:10.2307/2709242. 9 Mayıs 2018.

Kiesler, S., Siegel, J. ve McGuire, T. W. (1984). "Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication". *American Psychologist*, 39. <http://dx.doi.org/10.1037/0003-066X.39.10.1123>. 27 Ekim 2018.

King, G., Krzywinska, T. (2000). *Science Fiction Cinema: From Outerspace to Cyberspace*. Short Cuts. Wallflower Press.

Klass, M. (1983). 'The Artificial Alien: Transformations of the Robot in Science Fiction' in *Annals of American Academy of Political and Social Science* vol. 470 171-179.

Kleine, S. S., Baker, M.S. (2004). "An Integrative Review of Material Possession Attachment". *Academy of Marketing Science*, vol.1.

- Klinger, B. (1989). "Digressions at the Cinema: Reception and Mass Culture". *Cinema Journal*. Vol. 28, No.4.
- Kotasek, M. (2015). *Artificial Intelligence in Science Fiction as a model of the Posthuman Situation of Mankind*. World Literature Studies, 7.
- Koskela, H. (2003). 'Cam Era' – The Contemporary Urban Panopticon. *Surveillance & Society*. 1(3).
- Kraut, R., Patterson M. et al. (1998). "Internet paradox. A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?". *American Psychologists* 53 (9). 27 Ekim 2018.
- Kraut, R., Kiesler, S. et al. (2002). "Internet Paradox Revisited". *Journal of Social Issues*, Vol. 58, No.1. 27 Ekim 2018.
- Krich, A. (1995). *Aşkın Anatomisi*. 3. Basım. (çev. Mehmet Harmancı). İstanbul: Say Yayınları.
- Krutnik, F. (1990). *Popular Film and Television Comedy*. Routledge.
- Kuhn, A. (1990). *Alien Zone*. London: Verso.
- Laclau, E., Mouffe, C. (1987). Post-Marxism without Apologies. *New Left Review*.
- Larrain, Jorge 1994, *Ideology and Cultural Identity. Modernity and the Third World Presence*, Cambridge: Polity Press.
- Latour, Bruno. (1993). *We Have Never Been Modern*, çev. Catherine Porter. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Lears, J. (1981). *No Place of Grace*. New York: Pantheon.
- Lears, J. (1984). "Some Versions of Fantasy: Toward a Cultural History of American Advertising, 1880-1930." *Prospects*, vol. 8.
- Lee, J.A. (1989). "Lovestyles" in R.J. Sternberg (ed.) *The Psychology of Love*. Yale University Press.
- Le Guin, U. K. (1997). *Dancing at the Edge of the World: Thoughts on Words, Women, Places*. New York: Grove Press.
- Leonard, E. A. (1997). Ed. *Into Darkness Peering: Race and Color in the Fantastic Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy*, Number 74. Westport: Greenwood Press.
- Levitas, R. (1990). *The Concept of Utopia*. Hemel Hempstead: Philip Allan.
- Levy, D. (2006). *The Evolution of Human-Robot Relationships: Love and Sex with Robots*. New York: HarperCollins Publishers.

Lewis, D. (1983). "New York for a Theory of Universals", *Australasian Journal of Philosophy*, 61:4. DOI: [10.1080/00048408312341131](https://doi.org/10.1080/00048408312341131).

Libin, A. V., Libin E. V. (2004). 'Person-Robot Interactions from the Robopsychologist's Point of View: The Robotic Psychology and Robototherapy Approach.'. *Proceedings of the IEEE*, 15 Şubat 2018.

Lindholm, C. (2006). "Romantic Love and Anthropology". *Etnofoor*, 19(1), 5-21. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/25758107>. 27 Nisan 2018.

Link, J. (2014). Crisis Between 'Denormalization' and 'New Normal': Reflections on the Theory of Normalism Today. Ed. Matthias Uecker and Dirk Göttsche. *Norms, Normality and Normalization*. University of Nottingham.

Livine, D. (2000). "Virtual Attraction: What Rocks Your Boat.". *Cyberpsychology and Behavior* 3, no. 4.

Lombardo, T. (2006). *Contemporary Futurist Thought: Science Fiction, Future Studies, and Theories and Visions of the Future in the Last Century*. Bloomington, IN: AuthorHouse.

Lothe, J. (2000). *Narrative in Fiction and Film*. Oxford: Oxford UP.

Lucanio, P. (1987). *Them or Us: Archetypal Interpretations of Fifties Alien Invasion Films*. Bloomington: Indiana University Press.

Lupton, D. (1995). "The Embodied Computer/ User". Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.). *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage.

Lyon, D. (1994). *The Electronic Eye: The Rise of Surveillance Society*. Cambridge: Polity Press.

Lyon, D. (2002). Surveillance as social sorting: computer codes and mobile bodies. In D. Lyon (ed.) *Surveillance as Social Sorting: Privacy, Risk and Digital Discrimination*. London: Routledge.

Lyotard, J., F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: Minnesota University Press.

Lystra, K. (1989). *Searching the Heart*. New York: Oxford University Press. York: Schocken.

MacIntyre, A. 1984. "The Virtues, The Unity of Human Life, and the Concept of a Tradition". In *Liberalism and Its Critics*, ed. M. Sandel. New York: New York University Press.

Magee, B. (2007). *Felsefenin Öyküsü*. (çev. Bahadır Sina Şener). 3. Baskı. Ankara: Dost Yayınevi.

- Magerstädt, S. (2014). *Body, Soul and Cyberspace in Contemporary Science Fiction Cinema: Virtual Worlds and Ethical Problems*. University of Hertfordshire, UK: Palgrave Macmillan.
- Maheu, M. M., Subotnik, R. B. (2001). *Infidelity on the Internet: Virtual Relationships and Real Betrayal*. Naperville, IL: Sourcebooks.
- Maltby, R., Craven, I. (1995) *Hollywood Cinema: An Introduction*. Oxford: Blackwell.
- Marable, M. (1982). *How Capitalism Underdeveloped Black America*. Boston: South End Press.
- Marchand, R. (1985). *Advertising the American Dream: Making Way for Modernity, 1920-1940*. University of California Press.
- Marx, K. and Engels, F. 1852/1999. *The Eighteenth Brumaire of Louis Bonaparte*. Online, marxists.org: Marx/Engels Internet Archive. 30 Nisan 2018.
- Marx, K. *The Class Struggle in France* [Online].  
<http://www.marxists.org/archive/marx/works/1850/class-struggles-france/index.htm>.  
 9 Mayıs 2018.
- Mauss IB, Levenson RW, McCarter L, Wilhelm FH, Gross JJ. (2005). "The tie that binds? Coherence among Emotion Experience, Behavior, and Physiology". *Emotion*. 5 (2).
- May, L. (1983). *Screening out the Past*. New York: Oxford University Press.
- Mayor, A. (2018). *Gods and Robots: Myths, Machines and Ancient Dreams of Technology*. Princeton University Press.  
[http://www.urbaneye.net/results/ue\\_wp6.pdf](http://www.urbaneye.net/results/ue_wp6.pdf). 4 Ocak 2019.
- Mazlish, B. (1993). *The Fourth Discontinuity: The Co-evolution of Humans and Machines* New Haven: Yale University Press.
- McCahill, M. ve C. Norris (2002). *CCTV in London*. Urban Eye, Working Papers No 6.
- McDonald, J. T. (2007). *Romantic Comedy: Boy Meets Girl Meets Genre*. Columbia University Press.
- McDowell, L. (2009). *Working Bodies: Interactive Service Employment and Workplace Identities*. Wiley-Blackwell Publishing.
- McIntire, E. G. (1982). *Exploring Alternate Worlds*. Yearbook—Association of Pacific Coast Geographers, 44. [10.1353/pcg.1982.0002](https://doi.org/10.1353/pcg.1982.0002). University of Hawai Press.
- McKitterick, C. (2010). *The Literature of Change*. University of Oklahoma.

- McQuail, D. (1987). *Mass Communication Theory*. SAGE Publications
- Menadue, C. B, Cheer, K. D. (2017). *Human Culture and Science Fiction: A Review of the Literature, 1980-2016*. SAGE Open <https://doi.org/10.1177/2158244017723690>  
19 Mart 2018
- Merkle, E. R., Richardson, R. A. (2000). "Digital Dating and Virtual Relating: Conceptualizing Computer Mediated Romantic Relationships". *Family Relations*, 49.
- Metz, C. (1986). "The Imaginary Signifier" in *Narrative, Apparatus, Ideology*. ed. Philip Rosen. New York: Colombia University Press.
- Mitra, A. and Schwartz, R. L. (2001), *From Cyber Space to Cybernetic Space: Rethinking the Relationship between Real and Virtual Spaces*. Journal of Computer-Mediated Communication, 7: 0. doi:10.1111/j.1083-6101. 2001.tb00134.x
- Morahan-Martin, J., Schumacher, P. (2003). Loneliness and social uses of the Internet. *Computers in Human Behavior*, 19(6), 659-671.  
[http://dx.doi.org/10.1016/S0747-5632\(03\)00040-2](http://dx.doi.org/10.1016/S0747-5632(03)00040-2). 27 Ekim 2018.
- Morawetz, T. (2001). *Making Faces, Playing God: Identity and the Art of Transformational Makeup*. Austin: University of Texas Press.
- More, M. (2013). *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology and Philosophy of the Human Future*. Wiley-Blackwell Publishing.
- Mosco, V. 2009. *The Political Economy of Communication*. 2nd ed. Los Angeles, California, London: Sage.
- Murdock, G. Golding, P. (1973). For a Political Economy of Mass Communications in: Miliband, R. Saville, J. (eds.) *The Socialist Register*. London: Merlin Press.
- Murray, O. S. (1996). *American Gay*. University of Chicago Press.
- Nadoolman, D. (2007). *Dressed: A Century of Hollywood Costume Design*. Harper Collins.
- Nájera-Monge, J. (2016). "Ann's Secret Relationship with King Kong: A Biological Look at Skull Island and The True Nature of the Beauty and Beast Myth". *Coris*. Vol. 12.
- Neale, S. (1995). 'Questions of Genre'. in Oliver Boyd-Barrett & Chris Newbold (Eds.) *Approaches to Media: A Reader*. London: Arnold.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Abingdon: Routledge.
- Nicholls, M.S. (1997). *Sexing the Cyborg: Gendered Technological Subjectivities in Contemporary Science Fiction*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. University of Wollongong.

Nicholls P. "Mythology" in *The Encyclopedia of Science Fiction* edited by John Clute, David Langford, Peter Nicholls and Graham Sleight. London: Gollancz, updated 19 December 2017. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/mythology> 30 Mart 2018.

Norris, C. and G. Armstrong (1999). *The Maximum Surveillance Society: The Rise of CCTV*. Oxford: Berg Publishers.

Norris, A. (2013). How Can It Know What It I?: Self and Other in Ridley Scott's Blade Runner in *Film - Philosophy*. Volume 17, Issue 1.  
<https://doi.org/10.3366/film.2013.0002>. 19 Mayıs 201

Nusim, Roberta. (2008). "Character by Design" in *Academy of Motion Picture Arts and Sciences*.  
[https://www.oscars.org/sites/oscars/files/costumes\\_and\\_makeup\\_activites\\_guide.pdf](https://www.oscars.org/sites/oscars/files/costumes_and_makeup_activites_guide.pdf)  
13 Mart 2018.

Nyhan, B., Reifler, J., Richey, S., Freed, G. L. (2014). *Effective Messages in Vaccine Promotion: A randomized trial*. Pediatrics, Volume: 133, Issue: 4 e835-e842. doi:10.1542/peds.2013-2365.

Ortega, J. G. (2012). *On Love: Aspects of a Single Theme*. Martino Fine Books.

Özden, Z. (2014). *Film Eleştirisi: Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. 3. Baskı. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.

Paci, V. (2006). "The Attraction of the Intelligent Eye: Obsessions with the Vision Machine in Early Film Theories". Wanda Strouwer (ed.). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Parker, P. A. (1979). *Inescapable Romance: Studies in the Poetics of Mode*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Parks, R.M, Floyd, K. (1996). "Making Friends in Cyberspace". *Journals of Computer-Mediated Communication*. Volume 1, Issue, 4.

Parks, L., Starosielski, N. (2015). *Signal Traffic: Critical Studies of Media Infrastructure*. University of Illinois Press.

Peiss, K. 1986. *Working Women and Leisure in Turn-of-the-Century New York*. Philadelphia: Temple University Press.

Percec, D. (2012). *Romance: The History of a Genre*. Cambridge Scholars Publishing: UK.

Perriam, C. (2013). *Spanish Queer Cinema*. Edinburg University Press.

Pierson, M. (2002). *Special Effects: Still in Search of Wonder*. New York: Columbia University Press.

Pilkington, G. A. (2017). *Science Fiction and Futurism: Their Terms and Ideas*. McFarland& Company Inc. Publishers: North Carolina.

Plamenatz, J. (1970). *Ideology*. New York: MacMillan.

Plamper, J. (2015). *The History of Emotions: An Introduction*. (çev. Keith Tribe). UK: Oxford University Press.

Poster, M. (1990). *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*. Cambridge: Polity Press.

Prince, S. (2012). *Digital Visual Effects in Cinema: The Seduction of Reality*. New Brunswick: Rutgers University Press.

Prochaska, J. O., DiClemente, C. C., Norcross, J. C. (1992). *In Search of How People Change: Applications to the Addictive Behaviors*. American Psychologist, Volume: 47 (9).

Purse, L. (2013). *Digital Imaging in Popular Culture*. Edinburg: Edinburgh University Press.

Purvis, T., Hunt, A. (1993). Discourse, Ideology, Discourse, Ideology, Discourse, Ideology... *The British Journal of Sociology*, 44(3). 9 Mayıs 2018.

Quan-Haase, A., Wellman, B, Witte, J. C., Hampton, K. N. (2002). Capitalizing on the Net: Social contact, civic engagement, and sense of community. In *Wellman & Haythornthwaite*, 2002.

Redman, S. (2007). *The Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*. New York: Wallflower Press.

Redmond, S., Marvell, L. (2016). *Endangering Science Fiction Film*. New York: Routledge.

Rehmann, J. (2013). *Theories of Ideology: The Powers of Alienation and Subjection*. Leiden, Boston: Brill.

Reichardt, J. (1994). "Artificial Life and the Myth of Frankenstein". *Frankenstein, Creation And Monstrosity*. Ed. Stephen Bann. London: Reaktion Books.

Relke, D.A. (2006). *Drones, Clones and Alpha Babes: Retrofitting Star Trek's Humanism, post-9/11*. Canada: Calgary Press.

Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge, MA: MIT Press.

Richardson, N. (2011). *Gay, Lesbian, Bisexual, Queer and Transgendered (QLDTQT) Cinema*: Oxford University Press.

- Rieff, P. (1966). *The Triumph of the Therapeutic*. New York: Basic Books.
- Roberts, A. (2005). *The History of Science Fiction*. New York: Palgrave Macmillan.
- Robertson, J. (2010). "Gendering Humanoid Robots: Robo-Sexism in Japan." *Body & Society* 16.1 (2010): 1-36. *Sage Publications*. 15 Şubat 2018.
- Robinson, J. P., Kestnbaum, M., Neustadt, A., Alvarez, A. S. (2002). The Internet and other uses of time. In *Wellman & Haythornthwaite*.
- Robin Rodowick, D.N. (2001). Dr. Strange Media; Or, How I Learned to Stop Worrying and Love Film Theory. *PMLA*. 116 (5).
- Robinson, L. (1978). *Sex, Class and Culture*. Bloomington: Indiana University Press.
- Roden, D. (2010). "Deconstruction and Excision in Philosophical Posthumanism". *Journal of Evolution and Technology*, 21 (1).
- Rogow, R. (1991). *Futurespeak: A Fan's Guide to Language of Science Fiction*. Universal Sales & Marketing.
- Rorty, Amélie Oksenberg (1996). 'Structuring Rhetoric', in Amélie Oksenberg Rorty (ed.), *Essays on Aristotle's Rhetoric*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- Rosenfeld, Kimberly N. (2010). Terminator to Avatar: A Postmodern Shift. *Jump Cut*. 52. <http://www.ejumpcut.org/currentissue/RosenfeldAvatar/text.html>. 23 Ekim 2018.
- Rosenberg M. (1991). "Self-processes and Emotional Experiences. In *the Self-Society Interface: Cognition, Emotion and Action*, ed. JA Howard, PL Callero, New York: Cambridge University Press.
- Ross, A. (1995). *Tuhaf Hava: Sınırlar Çağında Kültür, Bilim ve Teknoloji* (Çev. Kamil Durand). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Roszak, T. (1997). 'Frankenstein, Feminism, and the Fate of the Earth: Virtual Reality and Nature', *The Trumpeter: Journal of Ecosophy*, 14.3. 7 Kasım 2018.
- Rothman, E. 1984. *Hands and Hearts*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rowbotham, S. (1982). *Women, Resistance & Revolution*. New York: Vintage.
- Rougemon, D. (1983). *Love in the Western World*. New Jersey: Princeton.
- Rutherford, J. (1990). "A Place Called Home: Identity and the Cultural Politics of Difference", in *Identity: Community, Culture, Difference*. Jonathan Rutherford (ed.), Lawrence & Wishart, London.

- Ryan, M. ve Kellner, D. (2007). "Technophobia/ Dystopia" in ed. Sean Redmond, *Liquid Metal the Science Fiction Film Reader*. New York: Wallflower Press.
- Ryan, M. ve Lenos, M. (2012). *Film Çözümlemesine Giriş – Anlatı Sinemasında Teknik ve Anlam*. (Çev. E. S. Onat), Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Sardar, Z. (2002). *Aliens R Us: The Other in Science Fiction Cinema*. Pluto Press.
- Schachter, S., Singer, J. (1962). "Cognitive, Social, and Physiological Determinants of Emotional State". *Psychological Review*, 69(5). <http://dx.doi.org/10.1037/h0046234>.
- Schatz, T. (1993). 'The New Hollywood', Jim Collins, Hilary Radner ve Ava Preacher Collins (eds). *Film Theory Goes to the Movies*. Londra: Routledge.
- Schmitz, M. (2008). *A Survey of Human-Computer Interaction Design in Science Fiction Movies*. Proceedings of the 2nd International Conference on Intelligent Technologies for Interactive Entertainment. No, 7.
- Schmidt, J. N. (2013). "Narration in Film". In: Hühn, Peter et al. (eds.): *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg: Hamburg University Press.
- Schopenhauer, A. (2015). *Aşka ve Kadınlara Dair Aşkın Metafiziği*. Ankara: Erek Matbaacılık.
- Schwartz, S. (1971). "Science Fiction: Bridge between the Two Cultures". *The English Journal*, Volume: 60, No: 8 doi:10.2307/814025 21 Mart 2018.
- Seidman, S. 1991. *Romantic Longings*. New York: Routledge.
- Seliger, M. 1976. *Ideology and Politics*. Allen & Unwin London.
- Shanaham, M. (2015). *The Technological Singularity*. MIT Press.
- Short, S. (2005). *Cyborg Cinema and Contemporary Subjectivity*. New York: Palgrave Macmillan.
- Shuman, A. (1986). *Storytelling Rights: The Uses of Oral and Written Texts by Urban Adolescents*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Shumway, D. (2003). *Modern Love: Romance, Intimacy and the Marriage Crisis*. NYU Press.
- Silke, H. (2015). *Ideology, Class, Crisis and Power: The Role of the Print Media in the Representation of Economic Crisis and Political Policy in Ireland (2007-2009)*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Dublin City University.
- Simons, G. (1994). *Robots: The Quest for Living Machines*. London: Cassell.
- Sinfield, A. (1992). *Faultlines*. Oxford: Clarendon Press.

- Singer, I. (2009). *The Nature of Love*. Cambridge: MIT Press.
- Singer, I. (2010). *Meaning in Life: The Pursuit of Love*. Cambridge: MIT Press.
- Sloterdijk, P. (1987). *Critique of Cynical Reason*. University of Minnesota Press.
- Sobchack, V. (1987). *Screening Space: The American Science Fiction Film*. 2<sup>nd</sup> edition. New York: Ungar.
- Soja, E. (1996). *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagines Places*. Wiley-Blackwell Publishing.
- Sontag, S. (2015). *Yoruma Karşı*. (çev. Osman Akınhay). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Sorokin, A., P. (1982). *Ways and Power of Love: Techniques of Moral Transformation*. Pennsylvania: Templeton Foundation Press.
- Springer, C. (1993). "Muscular Circuitry: The Invincible Armoured Cyborg in Cinema", *Genders*, vol. 18.
- Stableford, B. (2006). *Science Fact, Science Fiction: An Encyclopedia*. Routledge: New York.
- Stableford, B. (2017). *Scientific Romance: An International Anthology of Pioneering Science Fiction*. New York: Dover Publication University Popular Press.
- Stam, R. (2000). *Film Theory*. Oxford: Blackwell.
- Sternberg, R. (1986). "A Triangular Theory of Love". *Psychological Review*, 93(2). <http://dx.doi.org/10.1037/0033-295X.93.2.119>. 5 Şubat 2018.
- Stiegler, B. (1998). *Technics and Time, 1: The Fault of Epimetheus*. California, Stanford University Press.
- Stone, L. (1989). Passionate Attachments in the West in Historical Perspective. in W. Gaylin & E. Person (Eds.), *Passionate attachments: Thinking about love*. New York, NY: Touchstone.
- Strauss, L. C. (1955). "The Structural Study of Myth" in *The Journal of American Folklore*, Vol. 68, No. 270, Myth: A Symposium. <http://www.jstor.org/stable/53676> 29 Mart 2018.
- Susman, W. (1984). *Culture as History: The Transformation of American Society in the Twentieth Century*. New York: Pantheon Books.
- Sutton, T.C, Sutton, M. (1969). "Science Fiction as Mythology" in *Western Folklore*, Vol. 23, No. 4. <http://www.jstor.org/stable/1499217>. 27 Mart 2018.

- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Heaven: Yale University Press.
- Suvin, D. (1988). *Positions and Presupposition in Science Fiction*. London: Macmillan Press.
- Swidler, A. (1980). "Love and Adulthood in American Culture." In *Themes of Work and Love in Adulthood*, ed. N. Smelser and E. Erikson. Cambridge: Harvard University Press.
- Tabor, P. (2001). I am a Videocam. In I. Borden J. Kerr J. Rendell and A. Pivaro (eds.) *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Takayuki, K. Takayuki H., Daniel E. (2004). "Interactive Robots as Social Partners and Peer Tutors for Children: A Field Trial." *Human Computer Interaction* 19, no. 4.
- Tannahill, R. (1980). *Sex in history*. New York, NY: Stein & Day.
- Tarratt, M. (1995). "Monsters from the Id" in Grant, ed. *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press.
- Telotte, J.P. (1999). *A Distant Technology: Science Fiction Film and the Machine Age*. Wesleyan University Press.
- Telotte, J.P. (2004). *Science Fiction Film*. Cambridge University Press.
- Telotte, J.P. (2007). *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*. Columbia University Press.
- Thoburn, N. (2007). Patterns of Production: Cultural Studies after Hegemony. *Theory Culture Society*, 24(3). 9 Mayis 2018.
- Thornham, S., Purvis, T. (2005) *Television Drama: Theories and Identities*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Thwaites, T. (1994). *Tools for Cultural Studies: An Introduction*. MacMillan.
- Tillich, P. (1960). "The Religious Symbol" in *Symbolism in Religion and Literature*, ed. Rollo May, New York.
- Tomas, D. (1995). "Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of the Cyborg". *Body & Society*, 1(3-4).
- Toscano, A. A. (2011). *Using "I, Robot" in the Technical Writing Classroom: Developing a Critical Technological Awareness*. *Computers and Composition*, Volume 28, 1.

- Tudor, A. (1974). *Image and Influence: Studies in the Sociology of Film*. London: George Allen & Unwin.
- Turkle, S. (2005). *The second Self: Computers and The Human Spirit*. Cambridge: MIT Press.
- Turner, R. (1976). "The Real Self: From Institution to Impulse." *American Journal of Sociology* 8, no. 5: 989-1016.
- Turner, J. H., Stets, J.E. (2006). "Sociological Theories of Human Emotions". *Review of Sociology*, Vol. 32.
- Tyson, N. de G. (2014). *Kozmoz: Bir Uzay Serüveni*. 1. Sezon 5. Bölüm.
- van Dijk, T. A. (1984). *Prejudice in Discourse: An Analysis of Prejudice in Cognition and Conversation*. Philadelphia: Benjamins.
- Virilio, P. (2002). The Visual Crash. In T.Y. Levin, U. Frohne and P. Weibel (eds.) CTRL[SPACE]: *Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. ZKM Centre for Art and Media: Karlsruhe, 108-113.
- Vygotsky, L. *Thinking and Speaking*. (Online).  
<http://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/words/index.htm>. 9 Mayıs 2018.
- Walford, G. (1983). "Systematic Ideology: The Work of Harold Walsby" in *Science and Public Policy*, Volume 10, Issue 1. <https://doi.org/10.1093/spp/10.1.27>. 20 Mayıs 2018.
- Wallace, P. (1999). *The Psychology of the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Waxman, V. W. (1993). *Creating the Couple: Love, Marriage and Hollywood Performance*. Princeton: Princeton University Press.
- Wellman, B., Garton, L, Haythornthwaite, C. (1997). "Studying Online Social Networks". *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 3, Issue 1, JCMC313.  
<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00062.x> 28 Ekim 2018.
- Wellman, B. & Haythornthwaite, C. (eds.) (2002). *The Internet in everyday life*. Malden: Blackwell.
- Wells, H.G. (1967). "Preface to the 1921 Edition" in *The War in the Air*: Harmondsworth: Penguin.
- Westfahl, G. (2000). *Space and Beyond: The Frontier Theme in Science Fiction*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.
- Wheale, N. (1991). Recognizing a "human-Thing": Cyborgs, Robots and Replicants in Philip K. Dick's "Do Androids Dream of Electric Sheep" and Ridley Scott's "Blade Runner" in *Critical Survey*, VOL.3 No. 3 <http://www.jstor.org/stable/41556521>

19 Mayıs 2018.

Whissel, K. (2014). *Spectacular Digital Effects: CGI and Contemporary Cinema*. Duke University Press Books.

Whitaker, R. (1999). *The End of Privacy: How Total Surveillance is Becoming a Reality*. New York: The New Press.

Wise, M, J. (2016). *Surveillance and Film*. New York: Bloomsbury Publishing.

Williams, R. (1982). *Dream Worlds: Mass Communication in Late Nineteenth-Century France*. Berkeley: University of California Press.

Williams, R. L. (2007). "Dream Girls and Mechanic Panic: Dystopia and Its Others in Brazil and Nineteen Eighty-Four" in *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader* ed. Sean Redmond, Columbia University Press.

Williams, L. (2008). *Screening Sex*. Durham and London: Duke University Press.

Wilson, E. O. (1999). *Consilience: The Unity of Knowledge*. New York: Vintage Books.

Winner, L. (2004). "Technologies as Forms of Life". *Readings in the Philosophy of Technology*. David M. Kaplan. Oxford: Rowman & Littlefield.

Witty, T.M, Carr, A. N. (2006). *Cyberspace Romance: The Psychology of Online Relationships*. New York: Palgrave Macmillan.

Wolfe, C. (2010). *What is Posthumanism?* Minneapolis: U of Minnesota Press.

Wolmark, J. (1994). *Aliens and Others: Science Fiction, Feminism and Postmodernism*. Iowa City: University of Iowa Press.

Wright, J. H. (1986). "Genre Films and the Status Quo". in *Film Genre Reader IV* ed. Barry Keith Grant. Austin: University of Texas Press.

Wyndham, J. (1968). *The Seed of Time*. London: Penguin Books.

Wysocki, D. K. (1998). "Let Your Fingers Do the Talking: Sex on an Adult Chat-line". *Sexualities*, 1, 425–452.

Young, R. (1989). "Transitional Phenomena: Production and Consumption" in *Crises of the Self: Further Essays on Psychoanalysis and Politics*, ed. Barry Richards. London: Free Association Press.

## İNTERNET KAYNAKLARI

- <https://en.oxforddictionaries.com/definition/romance>.
- <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/roman1>
- <http://dictionary.reference.com/browse/romantic>
- [http://www.thefreedictionary.com/Romance+\(love\)](http://www.thefreedictionary.com/Romance+(love))
- [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ad5af37852960.16897012,](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5ad5af37852960.16897012)
- [http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american\\_english/romantic\)](http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/romantic)
- <https://www.britannica.com/biography/Francois-VI-duke-de-La-Rochefoucauld>
- <https://www.cnnturk.com/haber/yasam/turkiye-de-yepyeni-bir-meslek-iliski-avciligi>
- Cole Kazdin, “Dr. Bachelor,” [www.salon.com](http://www.salon.com) 10 Aralık 2018.
- <https://futurism.com/teslasuit-full-body-suit-lets-feel-virtual-reality>
- <http://theconversation.com/falling-in-love-in-virtual-reality-could-be-a-deeper-experience-than-real-life-73084>
- <https://www.britannica.com/topic/UFA-German-film-company>
- [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american\\_english/ideology?q=id](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/ideology?q=ideology)  
eology
- <https://www.britannica.com/topic/ideology-society>
- <https://www.michaelzimmer.org/2010/05/14/facebooks-zuckerberg-having-two-identities-for-yourself-is-an-example-of-a-lack-of-integrity/>.7 Aralık 2018.
- <https://film.avclub.com/spike-jonze-uses-close-ups-to-teach-us-about-him-in-her-1798266348>. 8 Aralık 2018.
- <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/holland.html>
- <https://www.britannica.com/topic/Peking-man> 22 Aralık 2018.

<https://medium.com/wire-head/ex-machina-a-movie-of-machines-about-human-ambition-4ce1e8ad8723>. 10 Aralık 2018.

<https://www.thedailybeast.com/can-robots-fall-in-love-and-why-would-they?ref=scroll>  
25 Aralık 2018.

<https://www.intelligencesquared.com/events/daniel-dennett-on-the-evolution-of-the-mind-consciousness-and-ai>. 25 Aralık 2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=ZPZyD4T8jCs>.