

BİLİM KURGU SİNEMASININ

ŞİMDİKİ GEÇMİŞ ZAMANI

TEKNOLOJİ, BEDEN VE KİMLİK

ÖZGÜR ÇALIŞKAN

PALET YAYINLARI

BİLİM KURGU SİNEMASININ ŞİMDİKİ GEÇMİŞ ZAMANI:
TEKNOLOJİ, BEDEN VE KİMLİK

ÖZGÜR ÇALIŞKAN

T.C. KÜLTÜR ve TURİZM BAKANLIĞI
YAYINCI SERTİFİKASI NUMARASI
44040

BİLİM KURGU SİNEMASININ ŞİMDİKİ GEÇMİŞ ZAMANI: TEKNOLOJİ, BEDEN VE KİMLİK

ÖZGÜR ÇALIŞKAN

Bu kitabın bütün yayın hakları sözleşme gereği 02/02/2023 - 02/02/2024 tarihleri arasında Palet Yayınlarına aittir.
02/02/2024 tarihinden sonra ise Yazarın kendisine aittir.
Yayınevinin ya da Yazarın yazılı izni alınmadan, kaynağın açıkça belirtildiği tanıtmalar ve akademik çalışmalar haricinde, kısmen veya tamamen kitaptan alıntı yapılamaz.
Eser, matbu yahut dijital ortamda kopyalanamaz, çoğaltılamaz ve yayımlanamaz.

ISBN: 978-625-6401-49-5

BASKI
ŞELÂLE OFSET
Fevzi Çakmak Mah. Hacı Bayram Cad. No: 22 Karatay / Konya
MATBAA SERTİFİKASI NUMARASI: 46806

Konya, Mart 2023

PALET YAYINLARI
Mimar Muzaffer Cad. Rampalı Çarşı No: 42 Meram / Konya
Tel. 0332 353 62 27
www.paletyayinlari.com.tr

BİLİM KURGU SİNEMASININ ŞİMDİKİ GEÇMİŞ ZAMANI:
TEKNOLOJİ, BEDEN VE KİMLİK

ÖZGÜR ÇALIŞKAN

PİLOT YAYINLARI

Özgür Çalışkan 1986 yılında İstanbul'da doğdu. Başarı bursuyla öğrenim gördüğü Bahçeşehir Üniversitesi Sinema ve Televizyon Bölümünde lisansını, Finlandiya Jyväskylä Üniversitesi Dijital Kültür programında bilim kurgu sineması ve kimlik değişimi üzerine yapmış olduğu tezi ile yüksek lisansını ve öğretim üyesi olarak çalışmakta olduğu Anadolu Üniversitesi Sinema ve Televizyon Bölümünde ise yeni medya ve toplumsal hareketler konulu tezi ile 2019 yılında doktorasını tamamlamıştır. Ulster Üniversitesi ile Ljubljana Üniversitesi'nde değişim programlarına katılmış ve Valencia Politeknik Üniversitesi'nde ise kısa süreli misafir öğretim üyesi olarak ders vermiştir. 2012 yılından itibaren Uluslararası Eskişehir Film Festivali yürütme ve film seçici kurulunda görev almaktadır. Sinema, anlatı, senaryo, bilim kurgu, kimlik ve dijital teknolojiler alanlarında dersler vermekte ve bu alanlarda ulusal ve uluslararası kitap bölümleri, makaleleri ve bildirileri bulunmaktadır.

ÖN SÖZ

2011 yılının aralık ayında tamamlamış olduğum yüksek lisans tezimin üzerinden on bir yılı aşkın bir süre geçti. Bu süreçte hem bireysel olarak kendi yaşamımda hem bilim kurgu sineması alanında hem de yerel ve küresel sosyal yaşamda çok fazla şey değişti. Tezimi Türkçeye çevirme sürecinde bu değişimleri daha da fazla hissettim. Bunun nedenlerinden biri belki de tezimin konusunun teknoloji ile insan bedeni ve kimliği arasındaki ilişkiyi gerçek yaşam ve bilim kurgu filmleri üzerinden tartışmam olmuş olabilir. Diğer bir nedeni ise teknolojinin gün geçtikçe daha hızlı ilerlemesi, yerelin küresele ve küreselin de yerele daha fazla nüfuz etmesi, bilim kurgu sinemasının sürekli farklı öngörüler ortaya koymaya çalışması da olabilir. Doktoramı tamamladığım 2019 yılından itibaren açmış olduğum Bilim Kurgu ve Sinema dersinde de bu değişimi hem öğrencilerimin katkılarıyla hem de ders içeriğini sürekli güncelleme ihtiyacı duymam nedeniyle de hissettim. Ayrıca öğrencilerime sunduğum birçok kaynakla beraber, yüksek lisans tezime ulaşan öğrencilerin, tezimi Türkçeye çevirme kararımda da katkıları oldu çünkü bazı kavramlar ve anlatılmak istenen içerikler dilden dile çevrilirken kültürel olarak tam karşılığını bulamıyor. Ayrıca öğrencilere önerdiğim Türkçe kaynakların çoğunluğunun da çeviri olması önemli bir durum olarak sürekli beni düşündüren bir konuydu. Bu nedenle kendi yazdığım bir metni kendi çevirimle kitaba dönüştürerek hem kendi çalışmama bir dönüş, hem bilim kurgu ve teknoloji çalışmalarına ilişkin bir geçmiş taraması hem de alana Türkçe olarak naçizane bir katkı sağlayabileceğimi düşündüm. Fakat üzerinden on yıl geçmiş ve sürekli yenilenen ve genişleyen alanları kapsayan bir yüksek lisans tezini doğrudan çevirerek bir kitaba dönüştürmenin de açıkçası anlamsız olduğunu düşündüm. Dolayısıyla, bu kitabın içeriğini iki bölüm halinde biçimlendirdim.

Kitabın ilk bölümü Finlandiya'daki Jyvaskyla Üniversitesi Dijital Kültür yüksek lisans programında tamamlamış olduğum *"Techno-Human: Expedition of Altered Human by Technology from Science-Fiction Cinema to the Post-Industrial World"*; Türkçesiyle *"Tekno-İnsan:*

Bilim-Kurgu Sinemasından Post-Endüstriyel Dünyaya Teknoloji ile Değiştirilmiş İnsanın Serüveni" başlıklı tezimin bazı küçük güncellemelerle benim tarafımdan çevrilmiş halini içermektedir. Bazı güncellemeler yapmış olmamın nedenlerinden biri, özellikle İnternet kaynakları başta olmak üzere bazı içeriklere artık ulaşılamıyor oluşudur. Diğer bir neden ise, kendi yazdığım İngilizce metnin çevirisinde, doğrudan çeviri ve anlatılmak istenen arasında değişkenliklerin olmasıdır. Zaten bu değişkenliğe kitabın ikinci bölümünde değinilmektedir.

Kitabın ikinci bölümü ise, daha önce belirttiğim gibi on yıl önce yazılmış bir metnin doğrudan kitaplaştırılmasıyla ilgili beni düşündüren kısmıyla ilgilidir. İkinci bölümün amacı, bugünün bilgisiyle yüksek lisans tezinde irdelediğim konuların güncel durumlarına kısaca bakmak, çoğunluğunu 2011 sonrasındaki bilim kurgu sinemasından seçtiğim örneklerle teknoloji, kimlik ve beden konusunu tekrar tartışmaktır. Dolayısıyla ikinci bölüm akademik açıdan kendi yüksek lisans tezime ilişkin bir öz yansıtma da içermektedir. İkinci bölümde yüksek lisans tezime ilişkin eleştiriler yapmaktan çok, varsaydığım durumların ve irdelediğim konuların son on yıl içerisinde nasıl bir değişime uğradığını tartışmak istedim. Böylelikle, kitabın adına da esin kaynağı olarak, bilim kurgu sineması bağlamında şimdiki zamanın bilgisiyle geçmiş zamanın bilgisini karşılaştırarak aradaki değişimleri hem kendi adıma hem de alana ilişkin yansıtmayı amaçladım.

Eskişehir, Mart 2023

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ 5

BİRİNCİ BÖLÜM: GEÇMİŞ ZAMAN 9

GİRİŞ: BİLİM KURGUDAN GERÇEKLİĞE 9

Araştırmaya İlişkin Bilgiler 12

Arka Plan: Önceki Çalışmalar, Yaklaşımlar ve Kavramlar 13

ÇEVRELENMİŞ VE MARUZ BIRAKILMIŞ BEDEN: TEKNO-İNSANIN BEDENİ 23

Makine ile Beden: Tekno-Beden 23

Tekno-Beden Döngüsü: İnsan Yaratır, Makine Yok Eder ve Makine Yaratır 36

Araçsal ve Mobil Tekno-Beden 45

Değiştirilmiş Tekno-Beden 59

DEĞİŞTİRİLMİŞ KİMLİK: TEKNO-İNSANIN KİMLİĞİ 65

Tekno-İnsan Kimliği: Dijital Ben / Biz 65

Tekno-İnsanın Yeni Alanı 69

Ekranın Kimliği 86

SONUÇLAR VE OLASILIKLAR 91

Melez Bir Kavram Olarak Tekno-İnsanın Serüveni 91

Sonsuz Macera 93

İKİNCİ BÖLÜM: ŞİMDİKİ ZAMAN 95

GİRİŞ: GERÇEKLİKTEN BİLİM KURGUYA 95

Uzayla Yeniden Tanışma ve Kriz 98

Gerçeklik ile Gerçeklik Arasında 104

Makineden Zekâ 111

Akılda Kalanlar Bedene Yazılanlar 117

KAYNAKÇA 121

Metinler 121

Filmler 125

TEŞEKKÜR 128

DİZİN 129

BİRİNCİ BÖLÜM: GEÇMİŞ ZAMAN

GİRİŞ: BİLİM KURGUDAN GERÇEKLİĞE

Sinema, neyin nasıl olduğunu insan bakış açısıyla yansıtan, izleyiciyle etkileşime geçmek için görsel-işitsel iletişimin çeşitli yollarını kullanan bir sanat biçimidir. Dolayısıyla insanların her şey hakkında sordukları sorular ve cevaplar sinema için her zaman önemlidir. Her film türünün farklı sorular sorduğu ve farklı cevaplar verdiği düşünülürse; Vivian Sobchack'a göre (1997, s. 63) bilim kurgu; "insanı bilinmeyenle uzlaştırma çabası içinde, daha az vurgulanan ama yine de mevcut olanla sosyal bir bağlamda etkileşime girerek; gerçek, tahminsel ya da spekülatif bilimi ve deneysel yöntemi vurgulayan bir film türüdür." Sobchack'ın insan ve bilinmeyen arasındaki ilişkiye dair düşüncesi ışığında; sanayi sonrası toplumda teknoloji, gündelik hayatımızı ve geleceğimizi etkileyen bir figür haline gelmiştir. Teknoloji ve bilim hızla gelişirken; her geçen gün maruz kalmak zorunda olduğumuz yeni makineler, teknoloji ve araçlar ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle, bilim kurgu türünün temel rollerinden biri, bu gelişmelerin ve araçların insanı nasıl etkilediğini ve insan ile teknoloji arasında nasıl bir etkileşim olduğunu keşfetmek olmuştur. Başka bir deyişle, bilim kurgu sineması, insan ve teknoloji arasındaki etkileşimin bilinmeyen ve olası geleceğini tanımlamak ve tartışmak için bir sanat biçimi olarak önemli bir role sahip olmuştur. Bilim kurgu sinemasının vaat ettiği gibi, bugün kurgusal olmayan dünyada insanlar; bilgisayarlar, cep telefonları, internet, televizyon, arabalar, protez ya da yapay organlar ve diğer tüm makineler tarafından çevrelenmektedir.

Açıkçası, sanayi devrimi sonrası toplumdaki insan ile bilim kurgu sinemasının dünyasında temsil edilen insan arasında fiziksel beden ve kişisel kimlik açısından çok önemli benzerlikler vardır. Bu iki dönüştürülmüş insan kavramının benzerliklerinden hareketle, bilim kurgu sinemasında teknoloji tarafından değiştirilmiş insan bedeni ve kimliğinin temsillerini ve bu temsillerin günümüzün kurgusal olmayan postmodern toplumunda nasıl gerçek hale geldi-

ğini incelemeyi amaçlamaktayım. Buna ek olarak, bilim kurgu sinemasında ve günümüzün gerçek dünyasında temsil edilen insanla benzer özdeş ve fiziksel özelliklere sahip yeni melez insan versiyonunu tanımlamak için yeni bir terim olan "tekno-insan" kavramını kullanarak açıklamaya çalışacağım. *Terminal Kimlik* adlı kitabında Scott Bukatman (1993), tekno-insan kimliğiyle ilişkili kendi terimi olan terminal kimliği kullanarak bilim kurgu sinemasında teknoloji tarafından değiştirilmiş insan figürünün öneminden bahsederek şunları belirtir: "terminal kimlik, temel bir siborg[1] oluşumu olarak bir söylem biçimidir ve insan ile teknolojik olanı eş kapsamlı, birbirine bağımlı ve karşılıklı olarak tanımlayıcı biçimde konumlandıran öznenin potansiyel olarak yıkıcı bir yeniden kavranışıdır" (Bukatman, 1993, s. 22). Bukatman'ın tanımı göz önünde bulundurulduğunda, bilim kurgu sinemasındaki ile gerçek dünyadaki insan arasında güçlü bir ilişki vardır. Her ikisi de değiştirilmiştir ve Bukatman'ın terminal kavramı için vurguladığı gibi ikisinin de özerklikleri uyandırılmıştır. Ayrıca, sanayi sonrası toplumun insanını tanımlamak için Giuseppe O. Longo homo-teknolojikus[2] terimini kullanır ve bu yeni kavramı "biyoloji ve teknolojinin yakın etkileşim içinde olduğu simbiyotik bir yaratık" olarak tanımlarken, yeni bir uzamda yeni bir dönüşümsel tip olan "teknoloji tarafından dönüştürülmüş homo sapiens" olarak açıklamaktadır (Longo, 2003, s.23). Bu bağlamda tekno-insan, homo-teknolojikusun günümüzdeki versiyonudur. Bukatman ve Longo'nun bu iki tanımı da göz önünde bulundurulduğunda; -Bukatman'ınki bilim kurgu sineması, Longo'nunki ise kurgusal olmayan dünya içindir- tekno-insan, insanın teknoloji tarafından bedeninin ve kimliğinin değiştirilmesine odaklanan bu iki kavramı, insanın bilim kurgu sinemasındaki temsiliyle karşılaştırarak birbirine bağlar. Dahası, yapısal anlamda tekno-insan sadece

---

1 Bu çalışma 2011 yılında yazıldığında İngilizce "cyborg" kavramının yaygın kullanılan Türkçe bir karşılığı yoktu. O dönemdeki birçok Türkçe kaynak "cyborg" olarak kavramı kullanmaktaydı. Tezin çevirisini ve bu kitabın ikinci bölümünü yazarken karşılaştığım kaynakların bir kısmında "siborg" kelimesinin kullanıldığını gördüm. Sibernetik kelimesinin de TDK'da olduğunu düşünerek, tezin çevirisinde "cyborg" terimini "siborg" olarak kullanmanın, çevirinin tutarlılığı ve akıcılığı açısından doğru olacağına karar verdim. "Cyborg" kelimesinin tam karşılığı belki "yarı robot" olarak düşünülse de android kavramı ile karıştırılabileceğinden "siborg"un daha uygun bir karşılık olabileceğini düşündüm.

2 Longo'nun "homo-technologicus" terimini doğrudan okunduğu gibi çevirmeyi uygun gördüm.

bugünün dünyasına ya da bilim kurgu sinemasının dünyasına ait değildir, her ikisine de aittir; alanı ve zamanı da kimliği ve bedeni gibi melezdir.

Melez tekno-insan kavramı implante edilmiş, sanal, genişletilmiş, mobilize edilmiş ve değiştirilmiş bedenleri, sanal ve dijital kimliği içermektedir. Tekno-insanın tüm bu özelliklerinin açıklanması ve analiz edilmesi, yirminci yüzyılın sonları ve yirmi birinci yüzyılın başında insanın teknoloji tarafından nasıl ve ne tür değişikliklere maruz bırakıldığını bilim kurgu sinemasına atıfta bulunarak gösterecektir. Buna ek olarak, tekno-insan kavramı, post-insan kavramı ile benzer görülebilir, ancak post-insan üzerine yapılan çalışmalar, modern çağın insan türünün nedenlerini ve sonuçlarını açıklamak için sosyolojik, psikolojik, çevresel, tarihsel ve bilimsel gibi birçok farklı bakış açısını ve analizi içermektedir. Bu bağlamda, tüm post-... çalışmalar, daha geniş alanı kapsayan kavramlar olduğu için, bu kavramlara değinerek konumuzla ilgili önceki çalışmalara atıfta bulunacağım ve konumuz ile bu kavramlar arasındaki farklılıkları ve benzerlikleri vurgulamak için önceki çalışmaları bir sonraki bölümde açıklayacağım.

Bu çalışma, bilim kurgu sineması ile kurgusal olmayan dünya arasındaki etkileşime dair çelişkili bir soruyu da gündeme getirmektedir. Bilim kurgu sineması her zaman kurgusal olmayan dünyadan etkilenmekte ve geleceğin dünyasının ne şekilde ve nasıl olabileceğine dair kültürel, çevresel ve insani kaygıları da beraberinde taşımaktadır. Bilim kurgu sinemasının her zaman var olması ve var olacak olması, onun, gerçeklik ile arasındaki ilişkiyi analiz etmeyi ve incelemeyi, insanın ve gerçek dünyanın bilim kurgu sinemasından nasıl etkilenebileceği konusunu ele almayı ve kapsamayı daha önemli kılmaktadır. Ayrıca bu çalışma, bu özellikleri bilim kurgu sineması örneklerine dayandırarak, gelecekte teknoloji aracılığıyla insanın, toplumun ve çevrenin içinde bulunabileceği olası durumları anlamak için; sinemanın, özellikle de bilim kurgu sinemasının ne kadar önemli ve zengin bir içeriğe sahip olduğunu iddia etmektedir.

Bu giriş bölümü çalışmanın araştırma, okuma, film analizi ve yazım süreçlerinde kullandığım yöntemi içermektedir. İkinci bölümde, çalışmamın arka planı için konuyla ilgili benzer alanlarda çalışılmış önceki kaynaklardan yararlanarak genel terimleri ve yaklaşımları tartışacağım. Son bölümde ise çalışmamın konusunu ilgi-

lendiren bilim kurgu sineması, beden, kimlik, siber kültür, post-... çalışmalar, dijital medya ve kültür, terminal kimlik, imge, penetrasyon ve deri gibi temel kavramların inceleme ve analizleri yer almaktadır.

Araştırmaya İlişkin Bilgiler

Film, yeni teknolojiler, postmodernizm ve siber kültür çalışmalarını içeren çalışmam, her bir çalışma alanını kendi kuram ve terminolojisine göre inceleyen disiplinlerarası bir konudur. Bu çalışma, her bir konu için nitel ve keşifsel araştırmayı içermektedir. Çalışmanın amacı doğrultusunda 1980 sonrası dönemden seçilen başlıca filmler; *The Terminator* (James Cameron, 1984), *Terminator 2: Judgement Day* (James Cameron, 1991) ve *Terminator 3: Rise of the Machines* (Jonathan Mostow, 2003), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *Matrix* (Lana ve Lilly Wachowski, 1999), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *Back to the Future Part II* (Robert Zemeckis, 1989), *A.I. Artificial Intelligence* (Steven Spielberg, 2001), *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002), *Avatar* (James Cameron, 2009), *Repo Men* (Miguel Sapochnik, 2010), *Tron* (Steven Lisberger, 1982) ve film listesinde yer alan diğer filmlerdir.[3] Tekno-insan fikrine ulaşmak için kullandığım materyallerim, genel olarak, konuyu film analizi ve incelemesi ile ilişkilendirerek modern dönem açısından bilim kurgu sineması ve insanı incelemek için ortak bir yönteme sahiptir. Ayrıca, insan ve teknoloji ilişkisini postmodernite ve post-insan açısından araştıran, insan bedeni ve kimliğinin değiştiğini vurgulayan kaynaklar da buna dâhildir. İnceleme sürecindeki her alan için farklı kavramlar ve başlıklar dizisi bulunmaktadır.

Film eleştirileri için ekran, distopik ve gerçekçi olan teorik yaklaşımlarla ilgili eleştirel analiz; fütüristik yaşam formlarını ve toplumu gözlemleyen film teorileri, ekrandaki unsurların öznelliği, içerik ve gerçeklik ilişkileri gibi yaklaşımlar benimsenmektedir. Örneğin, bir bilim kurgu filmini incelerken, değişime uğramış insan ve çevrenin durumunun temsili, bu temsilin sinemada nasıl gösterildiğiyle ilgilenilmektedir. Ayrıca, tüm karakterler, makineler (cihazlar), mekânlar, kıyafetler ve hatta müzik, gerçek dünyanın aynı unsurlarının makalelerde ve kitaplarda analiz edildiği gibi analiz

[3] Bazı filmlerin resmi olarak Türkçeleştirilip bazılarının İngilizce olarak kullanılmasının karışıklık yaratabileceğini düşündüğümden tezin çevirisinde ve kitabın tümünde film isimlerini İngilizce olarak kullanmayı tercih ettim.

edilen ekranın unsurlarıdır. Literatür incelemelerinin oluşturulmasında ise amaç; beden, kimlik, siber kültür, medya ve post-endüstriyel çalışma alanları arasındaki ilişkiyi anlamak ve bunların tekno-insan fikriyle bağlantılarını ortaya koymaktır. Genel olarak, edebiyattaki yakın okumanın görsel incelemeye uyarlanması da dâhil olmak üzere kavramları birleştiren, karşılaştıran ve ilişkilendiren filmlerin görsel-işitsel unsurlarına odaklandığım için çalışmamın yöntemi görsel ve yazılı betimleyici gözlemi de içermektedir.

Çalışmamın içeriği giriş bölümü ile birlikte dört bölümden oluşmaktadır. Takip eden üç bölüm, araştırmanın ana konularına göre ayrılmıştır; kuşatılmış ve maruz bırakılmış beden, değiştirilmiş kimlik ve sonuç, tekno-insanın ve çalışmanın ana konularını özetlemek için önemli unsurları oluşturmaktadır. Beden ve kimlik bölümleri, insan ve tekno-insan için bilim kurgu sinemasında ve postmodern toplumda öne çıkan unsurlara göre belirli ve önemli görülen alt başlıklara ayrılarak her bir kavramı filmlerle bağlamsal olarak karşılaştırılmaktadır.

Arka Plan: Önceki Çalışmalar, Yaklaşımlar ve Kavramlar

Bilim Kurgu

Bilim kurgu sinemasında, film çalışmaları alanında incelenebilecek ve referans olarak kullanılabilecek farklı yaklaşımlar ve çalışmalar bulunmaktadır. Ancak çalışmam ile bağlantılı olarak, daha çok beden ve kimlik perspektiflerini konu alan önemli iddia ve gözlemlere sahip önceki çalışmalara odaklanmanın faydalı olacağını düşünüyorum. Vivian Sobchack'ın (1997) çalışmalarından biri, simüle edilmiş mekân, yeniden biçimlendirilmiş bilinç, işe alım istasyonları, mekân ve zaman ilişkisi, zamansal beden ve kamusal gösteriden bahsederek bilim kurgu sinemasının post-fütüristik ortamına yaklaşır (Sobchack, 1997). Fredric Jameson (1982; 1991) postmodern dönemde bilim kurgu ve postmodern kültürün karşılaşmasından bahseder ve bilim kurgu için "şimdimizin yabancılaşması ve yenilenmesi" (1991, s. 285) diyerek bilim kurgu ve postmodernizmin birbirinden kopuk olmadığını savunur ve bilim kurgunun şimdimizi geçmişe dönüştürdüğünü iddia eder (1982, s. 152). Benim de bu çalışmada iddia ettiğim gibi, Jameson'a benzer şekilde, bilim kurgu sineması geleceğin geçmişi olarak şimdimizi etkiler ve tekno-insanın gerçekteki ve bilim kurgu sinemasındaki varlığı bu yaklaşımın önemli bir kanıtıdır. Ayrıca, Jameson'a göre

1980'lerde video da kültürde baskın hale gelmiş ve televizyon, toplumdaki gerçek varoluşun bir yansıması olmuştur. Bugün ise tüm ortam ve mekânın tamamen ve hızla değişmesi nedeniyle video ve televizyonun yerini, onların gelişmiş versiyonları almıştır: ekranlar, İnternet ve bilgisayarlar. Dolayısıyla, Jameson'ın videonun egemenliği iddiası açısından, bugün ekranlar, videonun geçmişte sağladığından daha fazla bir biçimde, tekno-insanın; İnternet'in, videonun, televizyonun, oyunların ve yeni medyanın diğer unsurlarının sanal dünyasına nüfuz etmesine izin vermektedir. Her geçen gün ekran ve içerikleri, insanın kimliğini ve bedenini etkileyen mekân, yaşam ve toplumda baskın hale gelmektedir. Bu bağlamda, 1980'lerin başından itibaren bilim kurgu sineması, Scott Bukatman'ın (1993) gösteri toplumu açısından tartıştığı gibi geleceğin tüm ortamını ekranlar ve görüntüyle temsil etmiş, ayrıca *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002), *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997) gibi gösteriyi toplumun ve mekânın ana malzemesi olarak kullanan dünyaları yaratmıştır.

Constance Penley (1989, ss. 197-211), bilim kurgu sinemasının postmodern dönemin figürü olduğunu belirtir ve post-endüstriyel toplum ile bilim kurgu sinemasının bağlantılı olduğunu iddia eder; *Terminator* filmini ve filmdeki makineleri cinsel farklılıklar, zaman yolculuğu ve *tech-noir*[4] açısından gözlemleyerek bedeni bir özne ve değiştirilmiş kimlik olarak ele alır. Forest Pyle (2000, ss. 124-137), bilim kurgu sinemasında beden ve siborg figürlerini inceleyen bir başka araştırmacıdır. Çalışması *Terminator* ve *Blade Runner*'daki android ve insan ilişkisinin analizini içerir. Bilim kurgu sinemasının son yıllarda daha popüler olduğunu savunur. 1980'ler ve bilim kurgu filmlerinin insan ve makine melezliğine tematik ve biçimsel olarak odaklandığını; *Terminator* ve *Blade Runner* gibi filmlerin insan ve insan olmayan -benim makineler olarak adlandırdığım- arasındaki sınırları bozduğunu vurgular.

Bukatman (1993, s. 2), bilim kurgu sinemasının ana akım sinemanın bir parçası olduğu için kitle toplumuna ulaşarak önemli bir yineleme yarattığını öne sürer. Bilim kurgu sinemasının anlamı

---

4 Tech-noir kavramı adını Terminator filmindeki gece kulübünden almakla beraber, kara film ve bilim kurgu film özelliklerinin kesiştiği noktada ortaya çıkan bir kavramdır.

hakkında şöyle der: "bilimkurgu filmlerinin anlamı, görsel organizasyonlarında ve görme eylemine kaçınılmaz ilgilerinde bulunur, özel efektlerin önemi ortaya çıkmaya başlar" (1993, s. 13). Teknoinsanın özellikle de bedeni üzerine düşünen Bukatman (1993, s. 16), beden ve bilim kurgu ilişkisine işaret ederek, bedenin yeni bir uzamla tanıştığını, değişime uğradığını ve özerkliğinin uyarıldığını belirtir. Ancak bugün bilim kurgu sinemasının toplum ve insan üzerindeki etkileri incelendiğinde -Bukatman'dan neredeyse 20 yıl sonra- 1980'lerden bu yana bilim kurgu sinemasında temsil edilen mekân ve insan ile bugünün gerçek dünyası arasındaki benzerlikler göz önünde bulundurulduğunda, kurgusal olmayan yaşamın, bilim kurgu sinemasının yansıması haline geldiği düşünülebilir. Bedenin bilim kurgu aracılığıyla uyanışı ve değişimi, yeni insan ile eski insan arasındaki kayıplar ve etkiler göz önünde bulundurularak; bedenin yeni öznesini araştırmak için yeni bir bakış açısına ihtiyaç duyulduğu da söylenebilir.

Bilim kurgu sinemasının genel distopik varsayımları nedeniyle Bukatman, bilim kurgu filmlerinde insan olmanın ütopik olduğunu iddia eder, çünkü gelecek için saf insanlığı hayal etmek zordur; bilim kurgu sineması haklı çıkarılırsa, gelecekte insandan çok uzaylılar, androidler ve kötü bilgisayarlar olacaktır (1993, s. 16). Bu noktada, Bukatman'ın vurguladığı geleceğin günümüz olduğunu düşünüyorum, çünkü insanı teknolojikleşmiş çevresinden ayrı tanımlamak artık çok zorlaşmaktadır. Bu bağlamda bilim kurgu sineması hakkında bahsettiğim tüm eleştiri ve incelemeler; insan, teknoloji ve bilim kurgu sineması üçgeninde kurgusal dünyada yaşanan değişim açısından, tekno-insanın başlangıç noktasını oluşturmaktadır. Dahası bu üçgen, insan-teknoloji-günümüz gerçek dünyası üçgeninde gerçeğe dönüştüğünde; insanın bilim kurgu sinemasından sanayi sonrası topluma olan serüveninin, dünyanın gerçekliği ile bilim kurgu sinemasının kurgusunu karşılaştırmak için ne kadar önemli bir temsil biçimi olduğunu kanıtlamaktadır.

Beden

Bu çalışmada kullandığım beden kavramı daha çok -yeni medya, sinema, bilgi ve iletişim teknolojileri, post-endüstriyel, siber kültür ve bilimkurgu çalışmaları ile ilişkilidir. Leopoldina Fortunati, James E. Katz ve Raimonda Riccini, *Mediating the Human Body* (2003) adlı kitapta, bedenin genel olarak teknoloji aracılığıyla nasıl dolayımlan-

dığına dair mobil teknoloji, televizyon, arabalar, internet, protezler ve benzerleri çalışmaları derlemişlerdir. Teknolojinin, doğal insan bedeninin sonu haline geldiğinden, onu manipüle ettiğinden ve çeşitlendirdiğinden bahsetmişler ve beden ile teknoloji arasındaki ilişkiyi şöyle tanımlamışlardır: "doğal teknoloji olarak beden, bugün yanlış bir şekilde teknolojik inovasyonla yer değiştirmiştir ve bu inovasyon kendisini her zaman yerine geçtiği şeyden daha iyi olarak sunmaktadır" (Fortunati vd., 2003, 3). Buna ek olarak, iletişim teknolojileri için, bilgi ve iletişim teknolojilerinin (BİT'nin) bedenin sınırlarını genişlettiğini ve bedenin içeriğinin bilgi aktarımı ve iç içe geçme için geliştirildiğini söyleyerek; teknolojinin tüm bedene nüfuz ettiğini vurgulamaktadırlar (Fortunati vd., 2003, ss. 4-7). Daha önce bahsettiğim Giuseppe O. Longo'nun (2003) homo-teknolojikus fikri benim tekno-insan fikrimle birleşse de sadece kimlik perspektifi konusunda farklılaşmaların olduğunu da belirtmek gerekir. Longo, kendi fikrinin merkezine bedeni koymaktadır ancak benim önerim insanı beden ve kimlik olarak bütün bir kavram olarak düşünme üzerinedir. Beden ve kimlik, insan varlığının ana ve önemli parçaları olarak birbirine bağlıdır. Beden, insan olmanın fiziksel varlığının kanıtıdır; kimlik ise sosyolojik, psikolojik, ideolojik ve kişisel açılardan insanın ne olduğudur. Bu durum bedenin nasıl çalışıldığına ilişkin önemli bir konudur, ancak beden ve kimliğin ayrı ayrı çalışıldığı önceki çalışmalara atıfta bulunarak beden ve kimlik arasındaki bağlantının görmezden gelinmemesi gerektiğini de düşünmekteyim.

Scott Bukatman, bilim kurgu sinemasında insanın yeni kimlik boyutunu "terminal kimlik" olarak tanımlarken, beden perspektifi için "tekno-organik" ve "hiperbolik beden" olarak adlandırdığı diğer terimlerden bahsederek bilim kurgu filmlerinin teknolojik ortamı tarafından yeniden biçimlendirilen "terminal beden" terimini kullanır ve Bukatman'ın belirttiği gibi, bu beden bilim kurgunun özünü oluşturmaktadır (1993, s. 19). Tekno-insanın bedeni ile Bukatman'ın terminal bedeni arasında, bilim kurgunun tanımlanmış bir öznesi olarak bedenlenmiş zihin, beden ve hafıza bağlamında güçlü bir bağlantı vardır. Bukatman (1993, s. 20) şöyle der: "terminal beden anlatıları, öznenin farklı zamanlarda bedeni, zihni ya da bazen belleği olarak tanımlandığı bir dizi geçici sonuç sunmaktadır." Ayrıca Bukatman (1993, ss. 287-288), bilim kurgu filmlerinin dün-

yasında bedenin ve ruhun reddedildiğini ve ihtiyacımız olan her şeyin teknolojide bulunabileceğini; her şey mekanik olduğunu belirtmektedir.

Posthuman Bodies (1995) kitabının editörleri Judith Halberstam ve Ira Livingston post-insanlığı bedenin bakış açısından ele alarak şunu belirtirler;

> "Post-insan bedenler, postmodern güç ve haz ilişkilerinin, sanallık ve gerçekliğin, seks ve sonuçlarının nedenleri ve sonuçlarıdır. İnsan sonrası beden; bir teknoloji, bir ekran, yansıtılmış bir imgedir [...] kirlenmiş bir beden, ölümcül bir beden, bir tekno-bedendir; göreceğimiz gibi, kuir bir bedendir. İnsan bedeninin kendisi artık 'insan ailesinin' değil, bir post-insanlığın hayvanat bahçesinin parçasıdır" (Halberstam ve Livingston, 1995, s. 3).

Halberstam ve Livingstone (1995, s. 4), insan sonrası bedenlerin sürekli bir zaman çizgisine ait olmadıklarını, geçmiş ve gelecekten gelen bedenler olduklarını, ancak şimdiki zamanın felaketi olarak bugünde yaşadıklarını iddia etmektedirler. Bu yaklaşıma ek olarak, bilim kurgu sinemasının geleceğinde temsil edilen insan bedeni ile günümüz dünyasındaki insan bedenini içeren bir kavram olarak tekno-insan bedeni, her iki kavramın da geçmiş, şimdi ve gelecek olmak üzere melez zamanlarda bedensel olarak var olması nedeniyle post-insan kavramıyla da güçlü bir bağ kurmaktadır.

Bir performans sanatçısı ve akademisyen olarak Stelarc (2000, s. 561), bedenin neslinin tükendiğini ve fiziksel alanından genişletilmiş siber ve melez versiyonuna kaydırılması gerektiğini belirterek, "bedenin biyolojik, kültürel ve gezegensel hapsinden çıkması" gerektiğini vurgulamaktadır. Ancak, beden zaten geleneksel sınırlarından taşmıştır ve dış aksesuarlar ve yardımcılar olmadan yaşayamaz. Stelarc daha çok protezler ve eklentiler yoluyla bedenin genişletilmesi üzerine düşünür; ekstra kulak, lazer gözler, üçüncü el, fraktal et, sanal beden ve yapay zekâ gibi. Üzerinde çalıştığı bu cihazlar ve sanat eserleri (ping body, parasite, touch screen interface, exoskeleton ve amplified body), bilim kurgu filmlerinde görebileceğimiz makineleri hatırlatmaktadır. *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983), *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) ya da *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), gibi filmler insan vücudunun sınırlarını geliştirmek ya da vücudu sabitleyerek eksiksiz hale getirmek için giyilen, taşınan ya da yerleştiri-

len protezler, yapay organlar, taşınabilir cihazlar gibi çok benzer cihazlar ve makineleri görselleştirmektedir.

Birçok çalışma bedeni kendi alanıyla ilişkili olarak tanımlamakta ve insan bedeninin değiştiği konusunda hemfikir oldukları genel düşünceyi ortaya koymaktadır. Bu vesileyle, Bukatman sanat eserlerinde ve makalelerinde beden temsilini insan varoluşunun değiştirilmiş bir alanı olarak vurgularken, Stelarc beden ve makineyi modern dönemin gerçek dünyasının iki farklı rakibi olarak karşılaştırmaktadır. Ayrıca Longo, Halberstam ve Livingston ise homoteknolojikus ve post-insan bedeni gibi kavramları kullanarak bedenin yeni değişmiş versiyonunu tanımlamaya çalışırken, Stelarc makinelerin yükselişi göz önüne alındığında insan bedeninin modasının geçtiğini iddia etmektedir (Stelarc, 2000). Bu düşüncelere göre beden, sanayi sonrası toplumdan önceki haliyle aynı değildir, bu nedenle tüm bu fikirleri dikkate alan bu çalışma, teknolojinin ortaya çıkardığı beden için yeni bir açıklama yaratmayı amaçlamaktadır; kurgusal dünyadan gerçek dünyaya gelen tekno-beden.

Kimlik

Bu çalışmadaki kimlik kavramı Scott Bukatman'ın tanımladığı terminal kimlik ile bağlantılıdır;

> Terminal kimlik, temel bir siborg oluşumu olarak bir konuşma biçimidir ve insan ile teknolojiyi eş kapsamlı, birbirine bağımlı ve karşılıklı olarak tanımlayıcı olarak konumlandıran potansiyel olarak yıkıcı bir özneyi yeniden kavrayıştır" (Bukatman, 1993, s. 22).

Terminal kimliği bilim kurgu edebiyatı ve sineması üzerinden inceleyen Bukatman'ın çalışması, insan figürüne referansla "terminal imge", "terminal mekân", "terminal nüfuz" ve "terminal bedeni" içermektedir. Buna ek olarak Bukatman (1993, s. 2), insan ve teknolojinin bütün bir figür haline geldiğini, retorik ve fenomenolojik olarak birbirine bağlandığını belirtmektedir. Dolayısıyla bu yeni figür bilim kurgunun öznesi haline gelmekte ve bu öznellik terminal kimliğin merkezini oluşturmaktadır (Bukatman, 1993, s. 2). Bukatman'ın 1993 yılında terminal kimlik terimini kullandığı zamana göre, fikrini destekleyecek bilim kurgu örnekleri vardı, ancak günümüze kadar postmodern dünyada teknolojide birçok gelişme oldu, bu nedenle şimdi Bukatman'ın terimlerini kurgusal olmayan dünya için de inceleme imkânı bulunmaktadır.

Alternatif olarak, Sherry Turkle'ın *İkinci Benlik*'i [Second Self] (1984) kurgusal olmayan bir dünya için terminal kimlik olarak düşünülebilir. Turkle, insanların bilgisayarlarla nasıl yaşadığını incelemesi sonucunda bireylerin bilgisayarları kendileriyle özdeşleştirmekte, sevmekte olduğunu ve bazen de kendilerini makine olarak gördüklerini belirtmektedir. Turkle, yeni bilgisayar kültürünü, insanın özdeş değişimine odaklanarak tanımlamaya çalışmaktadır. Buna ek olarak, Turkle (1995) *Ekrandaki Yaşam*'da (1995) simülasyon kültürünün kimliğini incelemekte ve sanallıktan yapay yaşama kadar İnternet aracılığıyla kimliğin ve benliğin yönlerinin yeniden inşasını keşfetmeye çalışmaktadır.

Postmodern / İnsan Sonrası: Post-İnsan

Postmodernizmin çalışma alanı, alanın diğer terimleri olan post-insan ve post-endüstriyel ile birlikte yeni kavramları ya da var olan kavramların yeni versiyonlarını tanımlamaya; yeni anlamlar belirlemeye çalışır. Postmodernizm, erkek/kadın, homoseksüel/heteroseksüel, (sözde) doğu/batı, sağ/sol (politik), emperyal/komünal ve insan/insan olmayan gibi ikili karşıtlıkların eleştirisini kullanır. Dolayısıyla tekno-insanın bilim kurgu sinemasında ve kurgusal olmayan dünyada tanımlanmasında postmodernizmin her iki alandaki ilişkisini ve etkilerini göz ardı etmek mümkün değildir, çünkü günümüz dünyası ve bilim kurgu sineması bahsettiğim postmodern ikili karşıtlıkların bileşimini içermektedir. Bilim kurgu filmlerinde ve günümüzde karşıtlıkların bir arada olduğu bir ortamda yaşamakta ve yaşadığımız dünya ile filmlerde gördüğümüz dünya için kendimize özgü tanımlamalar yapmaya çalışmaktayız. Her iki dünya da karşıtlıklardan oluşur; örneğin doğu ve batıyı tartışıyoruz çünkü her iki tarafta da ekonomik, sosyolojik ve kültürel farklılıklar var ya da kendimizi cinsel yönelimimiz, siyasi görüşümüz, zenginliğimiz ve benzeri şeylere göre tanımlamak zorundayız. Bununla birlikte 1980'lerden bu yana gelişen teknolojiyle birlikte sanayi sonrası toplumun ikili karşıtlıklar listesinde makineler de (teknoloji) insanın ikili karşıtı haline gelmiştir. Daha önce de bu konu bilim kurgu filmlerinde temsil edilmiş, daha sonra da gerçeğe dönüşmüştür, dolayısıyla gerçek ve kurgusal hayatın her ikisinde de postmodern dönem ve iki karşıtlıklara bakışı peş peşe başlamıştır.

N. Katherine Hayles'e göre (1999) insan, teknoloji ve siber denebilecek yeni alan tarafından kuşatılmıştır ve insan büyütülmüş,

genişletilmiş ve geliştirilmiştir, bu nedenle post-insan kavramı, insanın bu yeni versiyonunu sembolize etmektedir. Ayrıca Hayles (1999), post-insan fikrini insanın daha önce sahip olduğu gerçekliği göz ardı ederek ayırır; yaşam, çevre, kimlik ve beden anlamları post-insan aracılığıyla yeniden tanımlanır, bu nedenle insanın ölümü olarak adlandırılabilir. Ancak gerçekte post-insan, insanın ölümü anlamına gelmez; bir sonraki seviyedir. Makineler aracılığıyla daha fazla güç, somutlaşma, genişleme ve daha fazla zekâ anlamına gelmektedir (Hayles, 1999, ss. 283-291). Bu bağlamda tekno-insan, post-insan bağlamında bileşenleri birbirine bağlayan bu yeni insan versiyonu için bir fikirdir ve bu nedenle tekno-insan bu kavramların uzantısı olmaktan çok alternatifi olarak düşünülmelidir. Bu nedenle tekno-insan insanın ölümü değildir, fakat insanın bir sonraki seviyesi de değildir. Bilim kurgu sinemasında temsil edilen insan ile günümüz dünyası arasındaki benzerlikler göz önüne alındığında, post-insanın ötesinde, post-insanın yenilenmiş, kurmacadan gerçekliğe seyahat eden sürümüdür.

Postmodern Teori adlı çalışmada Steven Best ve Douglas Kellner (1991, ss. 1-32), postmodern dönemi ve teorik detaylarını felsefe, beşerî bilimler, kültürel ve politik açılardan çok yönlü olarak incelemekte ve modernite ile postmodernitenin yönlerini karşılaştırmaktadır. Modernitenin gündelik hayata yeni unsurlar getirdiğini; yeni teknolojiler, yeni sanat, yeni ulaşım ve iletişim biçimleri getirdiğini, dolayısıyla modernitenin, postmodernitenin nedeni haline geldiğini; yaşam biçimini, davranışları, iletişimi, kimliği ve toplumu değiştirdiğini iddia etmektedirler. Bilgisayar, medya/yeni medya, yeni bilgi biçimlerini içeren bu durumun postmodern bir toplumsal biçimlenim ürettiğini vurgulamaktadırlar.

Jean Baudrillard, postmodernizm ve post-yapısalcılık üzerine yoğunlaşan ve genel olarak medya ve iletişim üzerine çalışan bir sosyologdur. Baudrillard, modernitede üretimin endüstri tarafından yapıldığını, postmodernitede ise simüle edilmiş bilgi ve göstergeler alanının; modellerin, kodların ve sibernetiğin insan ve toplum üzerinde egemen ve denetleyici olduğunu iddia etmektedir (aktaran Best ve Kellner, 1991, s. 118). Baudrillard (1983, s. 128), postmodernitenin çoklu ağların terminali olan öznenin çağı olduğunu belirtmektedir. Postmodernizm ve post-insan sistemi hakkında; "artık ruhun, beden metaforunun olmadığı bir sistemin içindeyiz" yoru-

munu yapmaktadır (Baudrillard, 1988, ss. 50-51). Baudrillard'ın (1988, ss. 166-184) belirttiği gibi postmodernite, insanın hipergerçeklik içinde yaşadığı simülasyon ve simülakrlar çağıdır. Bundan dolayı, Baudrillard'ın 1980'lerdeki kendi döneminde, televizyon simülakrın belirgin bir örneği olduğu için; bugün İnternet'in çok işlevli özellikleriyle televizyonun alternatifi haline geldiğini söylemek yanlış olmaz. Televizyonun biçimi, özellikle yeni medya aracılığıyla, ekranın alanına taşınmıştır, dolayısıyla medyanın bu yeni biçimi ve İnternet, postmodern dönemin simülasyonunun bir parçası olarak sayılabilmektedir.

Siber Kültür

Jakub Macek, siber kültürü basitçe siber konularla ilgili kültürel meseleler olarak tanımlar; sibernetik, siberuzay, siborglaşma (siborglar), siberdelik[5] veya daha çok edebiyatla ilişki kurulan siberpunk[6] (Macek, 2005). Lev Manovich'in (2003, ss. 13-25) siber kültür için yaptığı daha ayırt edici tanım ise; bilgisayar ağları, çevrimiçi topluluklar, yeni medya, İnternet ve diğer iletişim ve bilgi teknolojilerinin bütünleşmesiyle ortaya çıkan kültürdür. Buna karşın Mark Dery ve David Bell, hem bilim kurgu sineması hem de postmodern dönem için uygun siber kültür tanımı yapmaktadırlar. Mark Dery (1992, s. 509); "siber kültürün birkaç ana bölgeye ayrılabileceğini iddia eder: vizyoner teknoloji, saçaklı bilim, avangart sanat ve popüler kültür." David Bell'e göre (2007, s. 5); "siber kültür, insanların ve dijital teknolojilerin nasıl etkileşime girdiği, nasıl birlikte yaşadığımız hakkında düşünmenin bir yoludur." Siber kültürün bu tanımları göz önünde bulundurulduğunda, tekno-insan; popüler kültür, yeni medya, sanal alan ve ağ olarak İnternet de dâhil olmak üzere insan, teknoloji ve bilim arasındaki ilişkinin unsurlarından ve sonuçlarından biri olduğu için siber kültürle ilişkilidir. Bu ilişkinin sonuçları bilim kurgu filmlerinde siberuzay, siborg, robotlar, yapay organlar, protezler gibi unsurlar kullanılarak vurgulanmaktadır. Dolayısıyla hem kurgusal hem de kurgusal olmayan alanda teknoinsanın kısmen post-endüstriyel kültürün biçimlendirdiği siber kültür tarafından oluşturulduğunu söylemek mümkündür.

---

5 Siberdelik, siberuzay, sibernetik ve psikedelik kelimelerinin birleşimidir.

6 Siberuzay, siberdelik ve siberpunk kavramları alanı genişletmek açısından benim tarafımdan eklenmiştir.

Donna Haraway'in *Siborg Manifestosu* sosyal ve toplumsal cinsiyet konularını siborg kavramı üzerinden inceler ve eleştirel tezahürü oluşturmak için ana fikirleri ve tanımları açıklar. Siborg kavramının, sibernetik organizma olarak makine ve organizmanın birleşimi ile bir tür melez kavram olduğunu ve siborgun gerçek dünyada da var olduğunu vurgular (Haraway, 2000, s 291). Haraway'in bu tanımı, tekno-insanın sinemanın kurgusal dünyasından Haraway'in manifestosunda tartıştığı gerçek dünyaya taşınmasında benim için destekleyici bir referanstır. Ayrıca sibernetik için David Bell (2007, s. 3), sibernetiğin iletişim bilimleri ile insan ve makinelerdeki kontrolü birleştiren bir bilim ve kavram olduğundan bahsetmektedir. Buna ek olarak, iletişim teknolojilerinin ve bilimin insanı kontrol etme biçimi tekno-insanla ilişkilidir; bu kontrol ise insan, teknoloji ve bilim arasında insanın doğasını, bedenini ve kimliğini değiştiren bir yakınlık yaratmaktadır.

Sanal gerçeklik, siber kültürün -daha çok siberalanın- ve postmodern çağın bir parçası olarak kabul edilir, çünkü sanal gerçeklik insan ve bilgisayar gerçekliğinin, genellikle bilgisayar uzamında, etkileşim ve birleşme biçimidir. David Bell (2007, s. 19), sanal gerçekliğin, bilim kurgu ve siberpunk'ta yaygın olarak tasvir edilmesinin yanı sıra, gerçek olana dair rahatsız edici fikirler açısından kavramsal olarak daha kullanışlı hale geldiğini vurgulamaktadır. Michael Heim'e göre (1994, ss. 109-128) ise sanal gerçeklik, sanal dünyanın bir parçası olmaktır ve Heim "sanal gerçekliğin, gerçekte değil ama fiilen gerçek olan bir olay ya da varlık" olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle, sanal gerçekliği tekno-insanın fiziksel ve özdeş perspektifleri için kullanacağım. İnsan bedeninin sanal alana nasıl yerleştirildiğini ve çevresel olarak bedenin hayali alan tarafından nasıl çevrelendiğini; insan kimliğinin sanal alanda nasıl yeniden yaratıldığını ve gerçeklik algısının nasıl çarpıtıldığını da göz önünde bulunduracağım. Ancak, sanal gerçekliği ve sanal uzamı (ya da siber uzamı) *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *The Matrix* (Lana & Lilly Wachowski, 1999) ya da *Tron* filmlerinde olduğu gibi eldivenle ya da bir kabloyla takılan ya da fiziksel olarak bedenin içinde taşınan; insanın sanal gerçekliğe nüfuz ettiği bir alan olarak tartışmayacağım çünkü günümüzde tekno-insan sanal alanla bu filmlerdeki gibi etkileşime girmemektedir.

"Henüz" insan vücudunda herhangi bir priz ya da sanal gerçeklik için özel bir eldiven yok. "Henüz" bilgisayarlarımızın içine taşınamıyoruz, ancak insan olarak, bugün, önemli ölçüde, vücudumuzu kullanıyoruz. Uzuvlarımız, hareketlerimiz, makineyi kontrol ederken veya ona dokunurken kullandığımız klavye, sensörler, (uzaktan) kumanda veya dokunmatik ekran gibi makinelerin parçaları günümüzde bulunmaktadır. Dolayısıyla konumuzda sanal gerçeklik ve sanal mekân kavramlarını; İnternet, bilgisayar, oyun konsolları (Nintendo Wii veya XBOX), cep telefonları, tablet bilgisayarlar, televizyon, ev elektroniği, her türlü araç ve benzeri gibi günümüzde yaygın olarak kullandığımız teknolojik ortamlar için kullanmaktayım. Bu bağlamda, bir makinenin veya ağın herhangi bir sanal ara yüzü ve alanı tekno-insanın sanal gerçekliği olabilir. Buna ek olarak, sanal gerçeklik ve siber kültür hakkında bahsettiğim önceki çalışmalar, tekno-insanın gerçekliği ve sanal gerçekliğinin bilim kurgu filmlerindeki farklı ve benzer temsillerini anlamama da yardımcı olmaktadır. Ayrıca, sanal gerçeklik ve siber kültürün bilim kurgu filmlerinde ve kurgusal olmayan dünyada tamamen aynı olmadığını söylemek de mümkündür. Bu nedenle tekno-insanın ortamını açıklığa kavuşturmak için dijitalleşmiş alan olarak tekno-insanın yerleştiği kültürü kullanmayı daha doğru buluyorum.

ÇEVRELENMİŞ VE MARUZ BIRAKILMIŞ BEDEN: TEKNO-İNSANIN BEDENİ

Makine ile Beden: Tekno-Beden

Sanayi Devrimi sonrasında, özellikle son yirmi yıldır insan bedeni teknoloji aracılığıyla yeniden yapılandırılmıştır. Stelarc (2000, s. 560), bu yeniden yapılanmayı, bedenin fiziksel alandan siber alana tüm ara yüz ve uzantılarla taşınması olarak açıklarken; insanın insan-makine melezleşmesini gerçekleştirmesi için bedenin bu yapılanmaya ve taşınmaya ihtiyacı olduğunu belirtmektedir. Bununla birlikte, bireyin tekno-kültürel ve tekno-uzam dünyasıyla birleşmesi ve orada var olabilmesi için, bedenini geliştirmesi gerekmektedir. Fakat tek başına doğa, bu birleşme ve var olma durumunu sağlayamadığından; birey, bedeninin kendi zamanı ve mekânıyla uyum sağlayabilmesi için teknolojik imkânlardan faydalanmaya mecbur kalmaktadır. Bu nedenle, beden ve teknolojinin birbirlerinin içerisine geçerek oluşabilen tekno-insan olma yolunda, kişi, teknolojinin bedenini kuşatmasına ve bedenine nüfuz etmesine izin vermektedir. Bunun sonucunda da karşımıza makineler tarafından

dönüştürülmüş, genişletilmiş ve makinelerin yerleştirildiği (implant edildiği) bir beden çıkmaktadır.

Teknolojik olarak gelişen makinelerin, beden ile bu kadar yakın ilişki kurmaya çalışmasının en önemli sebeplerinden biri, insan bedenin doğadaki karmaşık ve gelişmiş organik bir makine olarak görülüyor olmasıdır. Organik bir varlık olan insan bedeninin yetersiz kalmasıyla da makineler, insan bedeninin bilişsel ve işlevsel kapasitesini arttırmak ve geliştirmek için uygun görülmektedir (Longo, 1999'dan aktaran Fortunati, 2003, s. 61).[7] Buna ek olarak, Stelarc, bedenin dönüştürülerek yeniden tasarlanmasının sonucu olarak insan bedeninin yeni bir tanımını yapmıştır. Stelarc'a göre (2000, s. 562) bedeni artık fiziksel ya da sosyal bir mekân olarak görmek yerine izlenen, değiştirilen ve tasarlanan bir yapı olarak görmek gerekmektedir. Stelarc'ın bu düşüncesi, bedenin değişirken, aynı zamanda doğadan gelen organik karakteristik özelliklerini de kaybettiğini bize göstermektedir. Beden bir yandan bu özellikleri kaybederken, diğer yandan mekanik ve elektronik özellikler kazanarak, eskisinden daha uzun ömürlü ve dayanıklı olabilmektedir. Ayrıca, teknoloji, tekno-insan olma yolunda, bireye doğanın sağladığı ve izin verdiği sınırların dışında, kendi bedenini –iyi ya da kötü yönde- değiştirme imkânı tanımaktadır. İnsanın, kendi isteğiyle bu değişimi istemesi ve makinenin insan bedenine girmesinde insanın duyduğu istekle birlikte biyo-teknolojik evrim başlamaktadır (Longo, 2003, ss. 25-29). Başka bir deyişle, insan yapımı makineler, bedenin içerisine girmeye başladığında, teknolojik evrim başlamaktadır (Somalvico, 2003, s. 37). Bu durumda, önemli olan sorulardan biri, biyo-teknolojik evrim olumlu mu yoksa olumsuz mu gerçekleşmektedir? Bu durum gerçek anlamda evrim olarak mı nitelendirilmelidir? Longo'dan farkı olarak, Fortunati, teknolojinin beden ile ilişkisinin sonucunda, evrimden çok bir gerileme, bozulma, yozlaşma (devolution) durumundan bahsetmektedir. Fortunati, bu düşüncesini şu sözlerle açıklamaktadır:

> "Bedenimize giren teknoloji, genelde hayatımızı kurtarır, daha sağlıklı olmamızı sağlar, iletişim alanımızı genişletir ya da bize kontrol kazandırır -ama, çelişkili bir biçimde, teknoloji bizim gerilememizle sonuçlanır. Teknoloji bizi

[7] Longo, O. G. (1999). Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura [The new Golem, How the computer is changing our culture]. Laterza.

> radikal bir şekilde dönüştürmektedir ve bu durum kaçınılmaz olarak acı ve kısıtlamaya sebep olur." (Fortunati, 2003, s. 83).

Bu aslında benim tartışmak istediğim tekno-beden ve insan bedeni arasındaki farklarla ilgili bir durumdur. Tekno-beden, teknolojileşmiş bir çevrede yaşamak için daha iyi şartlara ve avantajlara sahiptir fakat aynı zamanda da teknolojiye bağımlı bir biçimde zararlı sınırları ve sonuçları vardır.

Tekno-beden, insan bedenini, bedenin değerinin düşürüldüğü bir alana taşır ve bunun sonucunda organik olan beden artık parçalara ayrılmış ve çözünmüştür. Bu bağlamda, Longo ve Fortunati'nin düşüncelerini birleştirerek, tekno-beden için bir çıkarım yapmak mümkündür. Tekno-beden, iki taraflı ve karşılıklı olarak, insan bedeninin gelişmiş ama aynı zamanda da teknolojiye maruz kalarak özgürlüğünü ve özgünlüğünü yitirdiği halidir. Bu nedenle tekno-beden, teknolojinin ve makinelerin sebep olduğu olumlu ve olumsuz yanları birleştiren bir kavram olarak görülebilir. Tekno-beden, teknolojinin bedeni istilasına ve beden makine ilişkisiyle ilgili tüm şartları, duruşları, değişiklikleri ve uygulamaları; olumlu ve olumsuz yönleriyle içermeye çalışmaktadır. Başka bir deyişle, teknoloji insan bedenini iyi ve kötü yönde (d)evrimleştirmektedir ve sonuç olarak tekno-beden, doğa ve teknolojinin ortak ürününe dönüşmektedir.

Stelarc'ın "metruk beden" (obsolete body) fikri de, yine makine ve beden ilişkisiyle ilgili önemli bir noktayı vurgulamaktadır. Stelarc (2000), insan bedeninin yemeksiz, susuz ve oksijensiz yaşayamayacağını ve bu nedenle biçim ve fonksiyon açısından teknoloji ile yarışamayacağını dile getirmektedir. Özellikle günümüzdeki ortamda, bedenin kendi başına performansı yetersizdir ve bu nedenle beden kendini geliştiremeyerek metruk bir hale gelmektedir. Bu durum, bedenin teknolojik tüm eklenti ve uzantılara ihtiyaç duyduğunun göstergesidir ve "bedenin evrimi, teknolojinin bedene girmesiyle artık bitmiştir" (Stelarc, 2000, ss. 561-563). Buna karşılık, biyoteknolojik evrimi ve gerilemeyi düşündüğümüzde, bedenin değişimi hala devam etmektedir. Bu şartlar altında, Stelarc'ın "metruk beden" fikrinin henüz gerçekleşmediğini söyleyebiliriz fakat bu gerçekleşmeyeceği anlamına gelmemektedir. Beden hala organik baskınlığını yitirmemiştir ama bu durum inorganik makinelere ihtiyacı olduğu gerçeğini de değiştirmez. Bedenin, organik özellikle-

rini tamamen yitirerek metruk bir hal alması ise insan olduğumuzu unutmamamız için önemlidir. Bu nedenle, insan bedeni, tekno-beden olmak için gelişmelidir, bir çöpe dönüşerek metruk olması, insan olmayı unutturma tehlikesi taşımaktadır.

Tekno-bedene dönüşen beden, her ne kadar teknoloji ile donatılsa da doğanın bir parçası olduğunu unutmamak için organik özelliklerini de korumaya devam etmelidir. Eğer beden, tüm organik özelliğini ve doğa ile olan ilişkisini metruk bir hal alarak kaybederse, makinelerin dönüştüreceği ve geliştireceği bir insan bedeni belki de ortada kalmaz. Bu durum sonucunda da, bedeni geliştirmek için üretilen tüm teknolojik araçlar da işe yaramaz hale gelir. Tekno-beden kavramını kullanmamdaki neden ise insan bedeninin hala var olduğuyla ilgilidir. Tekno-beden, insan bedenini yok saymamaktadır; aksine teknolojik dönüşümler kadar organik özelliklerinin de varlığının gereksinimini vurgulamaktadır. Bundan dolayı, tekno-bedenin içerisinde organik beden yer almaktadır. "Beden" kelimesini içeren "post-insan bedeni", "sibernetik beden" hatta Stelarc'ın bedeni reddettiği "metruk beden" kavramları bile, "beden" kelimesini içermektedir çünkü insan bedeninin merkez olarak alarak değişim ve gelişimden bahsetmektedirler. Tekno-beden ise, bu süreçte, insanın sahip olması gereken bir şeye dönüşmektedir. İnsan bedeni, organik olarak doğmuş ve inorganiğe dönüşmektedir. Tekno-beden bu dönüşümü simgelemektedir. Teknoloji, tekno-bedenin bir bileşenidir ve bu bileşen, bedenin fiziksel görünümünü de değiştirir. Stelarc'ın (2000, ss. 562-563) söylemiyle; bedenin mimarisi değişmiştir. Organik beden, (d)evrimsel olarak teknolojikleşmiştir.

Bedenin tekno-bedene dönüşmesinde, teknolojinin bedeni istilası iki farklı biçimde meydana gelmektedir. İlk olarak bedenin çevresi ile daha iyi bir iletişim kurması ve çevre ile bağlanması için beden güçlendirilirken, ikinci olarak bedenin zarar görmüş kısımları düzeltilmektedir. Marco Somalvico (2003, s. 31), ilk kısım için giyilebilir teknolojileri, ikinci kısım için ise yapay organlar gibi bedeni güçlendiren ve otomatikleştiren eklentileri işaret etmektedir. Bu her iki kısım da düşünüldüğünde insan bedenini çevreleyen ve istila eden her türlü teknoloji ürünü, bu cihazlar/makineler arasında sayılabilir. Bu ürünler; yapay organlar, mikro-organik cihazlar, protezler, giyilebilir bilgisayarlar, nano-teknolojik ürünler, seks oyuncakları, güvenlik ekipmanları, estetik operasyonlar, dövme gibi

beden sanatı ve benzeri araçlardan ve uygulamalardan oluşmaktadır. Buna ek olarak, özellikle yirminci yüzyıl sonları ve yirmi birinci yüzyıl başlarında beden, BİT için de önemli bir merkez olmaktadır. Beden, BİT ile daha şeffaf ve bilinir hale gelmektedir. Bu bağlamda, beden, BİT'nin barındırdığı üretim, değişim ve tüketim içeriklerine sahip olan bir iletişim objesine de dönüşmektedir (Calfeto, 2003, s. 163). Tüm bu dönüşümleri yaşayan beden, tekno-bedene dönüşürken, kendinden önceki bedeni de güçsüzleştirmektedir. Bütün aygıtlardan ve cihazlardan mahrum kalan bir önceki bedenin, tekno-bedene göre iletişimi daha az ve daha saklı kalmaktadır. Beden, tekno-bedenin yanında daha yalın görünmektedir. Tekno-beden ise bu yalınlığını koruyamaz; daha karmaşık ve kalabalık bir hal alır. Başka bir deyişle, içerik olarak, teknolojinin gelişimini sağlayan "bilim, insanı makineye dönüştürür" (Bukatman, 1993, s. 246).

Tekno-bedeni insan ve makine arasında melez bir kavram olarak ele aldığımızda, Donna Haraway'in (2000, s. 291) siborg olarak nitelendirdiği "sibernetik organizma" kavramı da önemli bir nokta olarak karşımıza çıkmaktadır. Sibernetik ile organizmanın birleşiminden oluşan ve vücut ile inorganiğin karşımı olan siborg (Neiger, 2003, s. 57), biyo-teknolojik bir beden olan tekno-beden kavramıyla benzerlik göstermektedir. Fakat bu iki kavram her ne kadar benzer olsa da, bilim kurgu sineması düşünüldüğünde iki kavramın da kökeni farklıdır. Siborg kavramı daha çok bilim kurgu edebiyatı ve sineması üzerine yapılan çalışmalarda kullanılan bir kavram olarak karşımıza çıkar. *Terminator* filmindeki T-100, *Blade Runne*r filmindeki replicant[8], *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995) filmindeki siborg polis Motoko Kusanagi gibi birçok bilim kurgu filmi karakteri siborg kavramı üzerinden incelenmiştir. Fakat bu karakterler ve incelenen karakterlerin birçoğu hiçbir zaman tamamen organik insan bedenine sahip olmamışlardır. Siborgların çoğu, ilk varoluşlarından itibaren makine ve insan özelliklerine sahiplerdir. Siborg olarak "doğmuşlardır". Buna karşın, tekno-beden, organik insan bedenini temel almakta ve insan-makine ilişkisine insan bedeni üzerinden yaklaşmaktadır. Ayrıca, tekno-beden, sadece bilim kurgu filmlerinde var olan bir beden değil hem kurmaca filmlerde hem de

[8] Android olarak da nitelendirilebilir. (Dipnot tezin aslında yoktur.)

kurmaca filmlerdeki temsillere benzer bir biçimde gerçek dünyada var olan bir dönüşüm bedenidir.

Kökenine göre siborg terimi 1980'lerden beri, yaygın olarak da 1990'larda kullanılmıştır, ancak bugün için, henüz siborg olarak doğan ya da yaratılan bir canlı olmadığı için, doğal olarak organik doğan ve daha sonra teknoloji tarafından değiştirilen insan bedenini anlatmak için tekno-beden terimi de kullanılabilir. Dolayısıyla tekno-beden bir fikir ve tanım olarak insan bedeninden gelmektedir. Tomas Maldonado (2003), insan bedeni olmadan melez bir kavrama ihtiyaç olduğunu da vurgulamaktadır. Georges Canguilhelm'in tezine atıfta bulunarak makine ve insan arasındaki alışverişin şartlarını ayıran Maldonado şunu söylemektedir;

> Georges Canguilhelm (1971)[9] tarafından 30 yıl önce ortaya atılan, yaşam ile teknik, organizma ile makine arasındaki süreklilik tezi, kesin bir doğrulama ile karşılaşıyor gibi görünmektedir. Bir yanda androidler, diğer yanda android olmayanlar yok. Aralarındaki değişimler artık yoğun ve sıktır ve (yakın) melezleşme ve simbiyoz olguları sırasıdır. (Maldonado, 2003: 19)

Genel olarak bakıldığında; siborg, bilim kurgu sinemasında beden ve makine karışımı bedeniyle temsil edildiği gibi; tekno-beden de Maldonado'nun iddia ettiği android (makine) ve nonandroid (insan) melezleşmesidir ve hem kurgusal hem de kurgusal olmayan dünyanın değiştirilmiş ve teknolojileştirilmiş insan bedenine hitap eder.[10] Başka bir deyişle, tekno-beden önce organik bir bedenken, sonra melezleşmiştir; siborg olarak yaratılmamış, sonradan siborg olmuştur.

Benzer şekilde, kurgusal olmayan yaşamın paralelinde, bilim kurgu sinemasında da bedenin değerlendirilmesi siborg kavramı ile güçlü bir şekilde vurgulanmakta ve birçok bilim kurgu filminde siborg, insana alternatif olarak kullanılmaktadır. Ayrıca bilim kurgu sineması, insan bedeninin bu yeni yapay alternatif versiyonuna dair belirgin ve özgün bir fikre ulaşmak için teorilerini ve öngörülerini siborg alanına da uygulamaktadır. Bu bağlamda Patrizia Calefato,

---

9 Canguilhelm, G. (1971). La Connaissance de la vie [The knowledge of life]. Vrin

10 Burada tam olarak andorid ile siborgun aynı karam olduğu anlamı da anlaşılabilir fakat ikisi birbirinden farklılardır. Kitabın ikinci kısmında bu konuyu tartışacağım. (Dipnot tezin aslında yoktur.)

siborgu benim iddia ettiğim gibi bilim kurgu aracılığıyla benzer bir duruma yerleştirmektedir ve şunu belirtmektedir:

> 1980'lerde kurmaca anlatı ve sinemanın icadı olan siborg, kontakt lenslerden yapay uzuv ve organlara ve kişisel bilgisayarlara kadar uzanan, bedene organik ve inorganik eklentilerin zaferini ve 'makine'nin yaşam üzerindeki artan etkisini göstermektedir. Siborgun düşündürücülüğü, bilim kurgunun somut bir biçimini temsil etmesinde yatmaktadır: bedensel işlevlerin sınırsızca geliştirilmesi ve neredeyse yaşamın kendisini mutasyona uğratacak kadar 'ikinci bir doğanın' biyolojik olarak dâhil edilmesidir. Siborgun grotesk imaları da vardır ve bunların belirgin özellikleri bedenin boşaltılması ve açılması, anlamın aşağılanması ve tersine çevrilmesi ve algısal ve bilişsel bir aldatmaca olarak bedenin meta-stabilitesidir" (Calefato, 1996'dan aktaran Calefato, 2003, s. 164).[11]

Bununla birlikte, 1990'lar ve 2000'ler boyunca, bilim kurgu sineması siborg fikrini yalnızca teknolojinin insan bedeni üzerindeki istilasını vurgulamak için kullanmamıştır Aynı zamanda insan bedeninin kendisini de fütüristik beden vizyonunu uygulamak için bir zemin olarak kullanmıştır. Daha önce de belirttiğim gibi, siborg ve insan bedeni kökenleri itibariyle tam olarak aynı yapıda değildir; siborg yaratıldığında sibernetik bir varoluşa sahip olan bir varlıktır, zaten kısmen mekaniktir, ancak insan bedeni başlangıçta saf doğadan gelir ve daha sonra teknoloji tarafından çevrelenir. Bu açıdan bakıldığında, günümüzde ve bilim kurgu sinemasında tekno-beden daha çok homo-teknolojikusa benzemektedir.

Siborg ve tekno-beden ilişkisini tartışırken, günümüzün gerçek dünyasında tekno-bedeni simgeleyen bir diğer alternatif de post-insan bedenidir. N. Katherine Hayles (1999, s. 3), post-insanı, akıllı makinelerle birlikte anılan insanın yapılandırılması olarak tanımlar ve beden ile bilgisayar, mekanizma ile biyolojik varoluş arasında herhangi bir sınırlama olmadığını belirtmektedir. Buna ek olarak, eğer post-insan, insanın bir sonraki seviyesi olarak kabul edilirse, tekno-beden ve post-insan bedeni de aynı kökenden geldikleri için benzer hale gelir. Aynı şekilde Leopoldina Fortunati de post-insan

---

[11] Calefato, P. (1996). Mass moda [Mass fashion]. Costa & Nolan.

bedenini yine bir post kavramı kullanarak adlandırır ve postmodern beden kavramını şu şekilde tanımlar:

> ...fiziksel ve psişik bir varlıktır; uzaydaki ilk uzantımızdır; güçlü ve doğal bir iletişim aracıdır; baştan çıkarma aracıdır; öznel dünyamız ile nesnel dünya arasındaki ilk bariyerdir; çalışma kapasitemizin ve içsel boyutumuzun yerinde durur" (Fortunati, 2003, s. 72).[12]

Benzer şekilde Raimondo Strassoldo da yirmi birinci yüzyılı, post-insanın dünyası olarak vurgular; bu nedenle "birey, kişi, özne, beden sosyo-teknik sistemin bir parçası değildir"; insan, sanayi sonrası toplumun yeni sosyo-teknik sisteminin bir parçası olmak için makineler tarafından yeniden üretilmeli ve geliştirilmelidir (Strassoldo, 2003, s. 43). Dolayısıyla, post-insan dünyası aynı zamanda tekno-insan dünyası olmanın potansiyelini taşımaktadır ve yirmi birinci yüzyıl toplumuyla bütünleşebilmek için tekno-bedene sahip olmak gerekebilir.

Öte yandan, kurgusal dünyada makine ve bedenin buluşması sonucunda iki farklı insan bedeni tipi ortaya çıkmıştır; biri tekno-beden ya da siborg olarak adlandırılabilirken, diğeri ise tüm organik parçalarıyla sadece insan bedeninin kendisidir. Dolayısıyla, bu iki beden tipi arasındaki ilişki tek yönlü bir etkileşime sahip değildir, çünkü sadece birlikte değil aynı zamanda rekabet halindedirler. Bu durum, Stelarc'ın son yıllarda yaptığı, makine ve insan bedeninin gücünü karşılaştırmaya ve insan bedenini makinenin gücüyle mücadele edecek şekilde geliştirmeye çalışmasına benzemektedir. Bu anlamda, insan bedeni ve makine arasındaki rekabeti göstermek için, bilim kurgu sineması yeni insan bedenini siborg ile birlikte üretmiştir. Bu yeni beden, günümüz tekno-insanında olduğu gibi implantlar, protezler, giyilebilir bilgisayarlar ve BİT'lerle geliştirilmiş ve tekno-insanın bedeni teknolojiyi kullanarak makinelerle rekabete girerek bizi makineye karşı beden çelişkisinin ortasına çekmiştir. Ayrıca bu olası rekabet, bir tür olarak bilim kurgunun popülaritesini arttırmış, makine-beden meselesini tematik ve biçimsel bir yere taşımış, bilim kurgu türü, insan ile insan-olmayan arasındaki sınırları rekabet "savaşı" ve bütünleşme için speküle etmesi nedeniyle eskisinden daha eleştirel hale gelmiştir (Pyle,

[12] Fortunati, L'universo del corpo [The Universe of the Human Body] 1999; Marx 1953, 1957; Volli 1999 referanslarını kullanmaktadır.

2000, s. 124). Ayrıca, makine ve insan arasındaki beden rekabeti temasının yanı sıra, bilim kurgu sineması, teknolojinin insan bedeninde sonlandığı, ona nüfuz ettiği ve onu kuşattığı bir dünyayı da temsil etmektedir. Dolayısıyla siborg temasıyla beden, bilim kurgu sinemasının insan ve makineler arasındaki etkileşime dair gelecek öngörülerini uygulayabileceği boş bir tuval, deneysel bir konu haline gelmiştir. Scott Bukatman, bedeni bir alan, bir yüzey1, SF türünün bir konusu olarak ele almaktadır;

> Özne, değişebilir ve mutasyona uğramış bedendir... Bilim kurgudaki beden sembolik olarak okunabilir, ancak şeffaf bir semboldür, içkin bir nesnedir, kendisinin ötesinde hiçbir şey ifade etmez. Kelimenin tam anlamıyla nesneleştirilmiştir; her şey yüzeyine yazılmıştır ... beden bir makine haline gelmiştir, artık öznenin 'doğal' ve dolayımsız varoluşuna karşıtlık içinde var olmayan bir makinedir (Bukatman, 1993, s. 244).[13]

Teknoloji ve insan arasındaki deneysel etkileşimin bilim kurgu sinemasında beden öznesi üzerinde gösterilmesi sonucunda; günümüzde tekno-insan, teknolojinin bedeni istilasını kolaylıkla içselleştirmiş ve ayrıca bilim kurgu sineması, teknoloji aracılığıyla gelecekteki bedenin olumlu ya da olumsuz, distopik ya da ütopik nasıl olabileceğini hayal etmeye yardımcı olmaktadır. Bu nedenle son yüzyılda bedenin etrafında ve içinde makineler ve cihazlar görmek geçmişe göre daha az şok edici olmaktadır (Fortunati, 2003, s. 64) çünkü bu durum gösterilmiş, uygulanmış ve öngörülmüştür. Bu bağlamda, tekno-bedene sahip olmak sanayi sonrası toplumun insanı için yeni bir olgu haline gelmiştir ve bu olgu sinemanın bilim kurgusunda zaten yaratılmıştır.

İmplante Edilmiş ve Genişletilmiş Beden

Makine ve beden ilişkisini tartışırken, yakın dönem dünyamızın bu iki formunun fiziksel olarak ne şekilde birbiriyle ilişkili olduğu da önemlidir. Bu nedenle tekno-bedeni inşa etmek için bedenin teknoloji tarafından implantasyonu ve genişletilmesi iki gruba ayrılabilir. Bu ayrımın nedeni, Mike Featherstone'un tekno-bedeni tüketim kültürünün bir bileşeni olarak görerek tüketim kültüründeki bedene ilişkin düşüncesine dayanmaktadır; zira Featherstone

---

[13] Bukatman, "bedenin geri dönüşünün aslında bedenin yüzeyine yönelik bir saplantı olarak anlaşılabileceğini" iddia etmektedir (Bukatman, 1993, s. 261).

bedeni bakım ve görünüm olarak iki gruba ayırmaktadır. İç beden, bedenin bakımı, sağlığı, onarımı ve optimum işlevlerini içerirken; dış beden, bedenin mekândaki görünümü, hareketi ve kontrolü ile ilgilidir (Featherstone, 1991, s. 171). Bu ayrıma göre; günümüz koşullarında beden üzerindeki teknolojik etkiyi; iç bedenin implantlar tarafından istila edilmesi ve dış bedenin makine uzantıları tarafından genişletilmesi olarak ayırmaktayım. Başka bir deyişle, implantlar, iç beden ile makine arasındaki ilişkiyi, makine uzantıları ise dış beden ile makine arasındaki ilişkiyi simgelemektedir.

Bedenin bu iki alanı ve teknolojik istila yolları, iddia edildiği gibi tüketim ve tekno-kültür aracılığıyla da birleştirilmektedir; "iç bedenin bakımının birincil amacı, dış bedenin görünümünün iyileştirilmesi haline gelmektedir" (Featherstone, 1991, s. 171). Açıkça görüldüğü üzere, bu iyileştirme bedenin teknolojik perspektifi aracılığıyla gerçekleşmektedir ve Fortunati tarafından "son aşamanın"[14] sonuçları; insan bedeni üzerindeki teknolojik yatırımdır (Fortunati, 2003: 74). Bu yatırımın sonucunda da tekno-beden ortaya çıkmaktadır. Aslında bu yatırım, bilim kurgu sinemasının hayali geleceği Fortunati'nin düşüncesindeki son aşama olan geleceği göstermeye başladığında öngörülmüştür ve belli ki implantlar ve teknolojik uzantı, makineler tarafından kuşatılan ve nüfuz edilen alan olarak beden kullanılarak bilim kurgu sinemasında yaygın olarak kullanılmaktadır.

Tekno-Bedenin Sahip Oldukları: Yenileyici Makineler ve Yapay Organlar

İnsan vücudunu istila eden, onu yeniden kullanışlı hale getiren çeşitli teknolojik unsurlar olduğu gibi; yenileyici implantlar, protez, yapay organlar, plastik cerrahi ve hormonal / kimyasal ilaçlar da vücudu tamamlamak ve düzeltmek için kullanılan ürünlerindir. Bu yenileyici implantlar vücudun kapasitesini geliştirmekte ve vücudun çevresiyle olan iletişimini değiştirmektedir. Ayrıca bu implantlar bazen şüphe, izolasyon (dışlanma) ve rahatsız edici gürültü getirirken (Neiger, 2003, s. 57), bazen de vücudunuzda hangi tür yenileyici implant bulunduğuna bağlı olarak kabul, kapasite ve üstünlük

[14] Fortunati, ilk aşamayı makinenin alanımıza, daha çok ev yaşamına girmesi, ikinci aşamayı makinelerin, özellikle de BİT'nin gündelik yaşama girmesi ve son aşamayı da teknolojik olarak insan bedenine yatırım yapılması olarak tanımlamaktadır (Fortunati, 2003, s. 73-74).

kazandırmaktadır. Bu nedenle yenileyici teknolojilerin tekno-beden üzerindeki içerik ve etkilerini incelemek için; bilim kurgu sinemasından günümüzün kurgusal olmayan dünyasına uzanan önemli beden ve makine etkileşim süreci, yenilenmiş beden ya da tekno-beden üzerinden analiz edilebilir.

Yenileyici implantlar genellikle tıp bilimi ve teknolojinin birleşiminde yer alan, bedenin yetersiz kaldığı durumlarda yeniden yaratılması ve yapılandırılması için çok yaygın bir uygulama alanıdır ve aynı zamanda kalp pilleri, diyaliz makineleri, valfler, sondalar, matkaplar, özellikle protezler ve yapay organlar gibi insan bedenini insan olmayan varlıklarla tanıştıran ilk yollardan biridirler (Sim, 2003, s. 11; Fortunati, 2003, s. 84). Donna Haraway, tüm bu tıbbi teknolojilerin tanımını vurgulayarak makine ve beden ilişkisini sorgular (Haraway, 1991, s. 150'den aktaran Sim, 2003, s. 30). Bu ilişki iki insan arasındaki organ naklinden farklıdır; bu ilişki makinenin insan bedeni tarafından bilerek kabul edilmesiyle gerçekleşir ve bedenin devamlılığı makineye ihtiyaç duyduğunda da bu kabul zorunludur. Ayrıca implant, vücudun fiziksel sisteminin bir parçası olarak hayati bir role sahiptir. Bazı durumlarda vücut implant olmadan yaşamaya devam edemez. Bu durumda yapay organlar vücudun bütünlüğü için çok önemlidir ve vücut sistemi üzerinde önemli bir role sahip olan uzuvlar, karaciğer, göz, akciğer, kulak, mesane, kalp ve beyin gibi çeşitli yapay organlar bulunmaktadır.[15]

Yapay organlar arasında öncelikle beyin ve kalbin insan vücudunun iki ana unsuru olması nedeniyle diğerlerinden daha önemli olduğunu düşünüyorum. Beyin vücudun tüm sistemlerini kontrol altında tutarken, kalp de yaşam kaynağı olan kanı organizmanın tüm bölümlerine ulaştırır. Ayrıca beyin ve kalp her zaman organik makinenin en önemli ve vazgeçilmez parçaları olarak kabul edilir. Başka bir deyişle, organik bedeni tanımlamak için bilişim teknolojisinin terimleriyle konuşursak, beyin vücudun operatörü ve anakartı, kalp ise güç kaynağı olarak çalışır. Bilgisayar nasıl operatör ve güç kaynağı olmadan çalışmıyorsa, vücut da beyin ve kalp olmadan var olamaz. Bu nedenle, vücut üzerindeki hayati işlevleri nedeniyle kalp ve beyin, yapay ya da doğal olsun, bir vücudun sahip olması gere-

[15] Tamamen yapay bir beyin yoktur ancak derin beyin stimülatörleri ve kortikal stimülatörler gibi beynin çalışmasını destekleyen implantlar vardır.

ken organlardır. Dolayısıyla, yapay bir organ yerleştirildiğinde, organik bedenin bileşenleri değişerek melezleşir ama organların işlevleri değişmez. Örneğin, günümüz koşullarında ve bilim kurgu sinemasında insan vücudunun hala bir kalbe ihtiyacı vardır, ancak bu kalp yapay bir kalp olabilir.

Dolayısıyla önemli olan organların tüm vücut sistemi içinde işlevlerini yerine getirebilmeleri için vücutta bulunmalarıdır. Ancak, beden olgusu değiştiğinde; saf organik olandan, bahsettiğim gibi inorganik ve organik melezine dönüştüğünde, tekno-beden, organik insan bedenine ait olmayan organları da taşıyabilmekte; bir tekno-beden haline gelebilmektedir. Bu melezleşme bedenin aidiyeti sorununu da beraberinde getirir. Beden orijinal-organik parçalarını kaybettiğinde; yeni yerleştirilen organlar hala organik bedene ve sahibine mi aittir? Bu durumda tekno-beden, sahibinden ayrılmış bir bedene dönüşmekte; içinde teknolojinin dış dünyasına ait makineler olduğu için sahibinin ötesinde bir beden olmaktadır. Örneğin yapay organ, bedenin sahibi tarafından alındığında bedenin bir parçası haline gelir, ancak organ, teknoloji kullanılarak başka bir insan tarafından yapılmışsa; yapay organın gerçek sahibi kimdir? Tekno-beden hala tamamen sahibine mi aittir?

Eric Garcia'nın romanından uyarlanan *Repo Men* adlı bilim kurgu filmi, günümüzden çok da uzak görünmeyen yakın gelecekte yapay organa sahip olma ve ait olma paradoksunu tartışmaktadır. Bu filmi seçmemin en önemli nedeni, yapay organları insan bedeni üzerinden tartışıyor olmasıdır. Filmde, yapay organları, *Blade Runner* ya da *Ghost in the Shell* filmlerinde olduğu gibi siborg bedenin içinde değil, insan bedeninin içinde görürüz. Bu filmlerde insanla birlikte siborglar da vardır ve vücutları organik ve inorganik malzemelerden yapılmıştır. Yapay organlar bu malzemelerden biri olarak siborg olmanın sembolü olarak kullanılır ve siborg, organları da dâhil olmak üzere yapay parçalarıyla temsil edilirken, insan sadece organik vücutla temsil edilir. Bu konuda Bukatman'ın "(rasyonel) teknoloji ile (sümüksü) biyolojinin ayrılması, bilim kurgu filminin neredeyse bir yapılandırma ilkesidir" (Bukatman, 1993, s. 266) iddiası, insan ve siborgun genellikle iki farklı özne olarak temsil edildiğini kanıtlar niteliktedir.

Bu bağlamda, *Repo Men*'in yapay organlar konusuna siborg terimini kullanmayarak konuya insan bedeni açısından yaklaşması

dikkat çekicidir. Filmde insan bedeni ve onun yapay parçaları tekno-beden olarak özne haline gelir. Dolayısıyla *Repo Men*, yapay organların insan bedeniyle bütünleşmesine yönelik olası geleceğin daha gerçekçi bir resmini çizer. Ayrıca, bedenin filmdeki versiyonu tekno-beden ile yakından ilişkilidir. *Repo Men*'in temsil ettiği gelecekte kişi, yapay organları bugün olduğu gibi satın almakta, parası yoksa da bir şirketten kredi çekerek organlara sahip olabilmektedir. Alıcı, her ay taksiti öder ve taksiti ödemezse/ödeyemezse "repocular" organı ondan geri alır ve alıcıyı öldürür. Bu durum, yapay organlarla bedenin aidiyeti hakkında tartışmak istediğim soruyu gündeme getirmektedir. Film göz önüne alındığında, tekno-insanın implante edilmiş bedeni somut olarak kendisine ait değildir ve kişisel olarak da, kişi bedenin mekanik parçasının kendisine ait olduğunu hissedemez, çünkü bu parça başka bir insan tarafından yapılmıştır. Yapay organ bedenin orijinal parçası değildir, kişi organın bedelini ödese bile, organın, bedenin yeni eklenmiş mülkü olduğu gerçeğini değiştiremez. Dolayısıyla insanlar bir ev, araba, bilgisayar, cep telefonu vb. satın alır gibi organ satın alırlar ve her makinede olduğu gibi yapay organın da üzerinde üretildiği firmanın ve yerin adı yazılıdır. Filmin kurguladığı gelecekteki bu durumu, organik beden ve organların doğanın ücretsiz bir armağanı olduğu ancak yapay organların küresel dünyanın post-endüstriyel sistemindeki büyük şirketlerin ürünleri olduğu fikrini verir. Yapay organlı bir tekno-bedene sahipseniz, bedeninizin doğduğunuzdaki gibi tamamen size ait olduğunu hissetmek mümkün olmamaktadır. Bedeninizin içinde bir şey vardır ve o taşıdığınız şey sizin tekno-bedene sahip olmanıza, doğanın değil teknolojinin yerleştirdiği bir şeye sahip olmanıza sebep olur. Dolayısıyla fiziksel olarak eskisinden farklısınızdır.

Bugün belki insanlar yapay organları henüz krediyle almamaktadır ve repocular yoktur; ancak insanlar bu implantları vücutlarının içinde ya da üzerinde taşımakta ve bunlar için para ödemektedirler. İnsanlar, organik bedenleri ile tekno-bedenleri arasında paradoks yaşarlar. Her geçen gün endüstri büyümektedir ve daha fazla insana inorganik organlar nüfuz etmektedir. Bu bağlamda, insanlar kendi organlarını kaybetmeye alıştıkça, vücutlarının içinde yapay organlara sahip olmaya da alışmaktadırlar, bu da onları kendilerine ait ama

aynı zamanda post-endüstriyel toplumun teknolojileştirilmiş makine dünyasına ait tekno-bedenlere sahip kılmaktadır.

Tekno-Beden Döngüsü: İnsan Yaratır, Makine Yok Eder ve Makine Yaratır

Eksik uzuvları tamamlamak için vücudun bir uzantısı olarak protez, fikir olarak Mısır tarihinden bu yana çok eski ve uzun bir tarihsel geçmişe sahiptir ve yüzyıllar boyunca vücudun daha büyük bölümlerinde uygulanmış ve geliştirilmiştir. Ayrıca bilim ve teknoloji alanındaki tüm gelişmeler protezin tarihsel gelişme sürecini etkilemiş ve bu etkilenme protez ile teknolojiyi ilişkilendirmiş; protezi bir makine olarak geliştirmiştir. Örneğin on altıncı yüzyılda ilk demir protezlerden biri yapılmış[16] ve daha sonra o yılların teknolojisinin verdiği imkanla protez demir/metal maddesi ile aynı zamanda bir makine olarak görülmüş ve protez organik uzuvdan daha dayanıklı olduğu için daha güçlü hale gelmiştir. Ancak o dönemde protezler henüz tamamen pratik ve işlevsel de değildir. Daha sonra I. ve II. Dünya Savaşları ile birlikte öncelikle savaş gazilerine yardımcı olmak için protez araştırmaları hızla artmış, daha sonra teknolojinin de desteği ile yeni geliştirilen protezler daha kullanışlı hale gelince protez kullanımı yaygın hale gelmiştir. Ayrıca, yirminci yüzyılda daha gerçekçi protezler üretilmiş, dolayısıyla protez ve teknoloji ilişkisi günümüze kadar hiç kopmamış ve güçlü bir şekilde pekiştirilmiştir.

Bu bağlamda bilim insanları protez alanında yeni arayışlara girmiş ve bugün insan vücudunu saran, sabitleyen ve tamamlayan tam otomatik, ergonomik, gerçekçi ve insan benzeri yapay protez cihazları üretilmiştir. Tomas Maldonado bu konuda protezin insan bedeni üzerindeki rolüne vurgu yaparak bedeni teknolojileşmiş bir özne olarak ele almaktadır:

> Son zamanlarda beden, her türden protez tarafından desteklenir hale gelmiştir. Bununla birlikte, protez beden, teknik (ya da teknikleştirilmiş) bir özne olarak işlev gören beden, yalnızca performans ya da terapi açısından değil, bilişsel açıdan da önemlidir. Bunun basit nedeni, bir bedeni protezle donatmanın genellikle hem söz konusu organlar hem de protezi üretmek için gereken teknikler

[16] Alman paralı asker Gotz von Berlichingen tarafından yapılan demir protezler. (http://www.karlofgermany.com/Goetz.htm)

> hakkındaki bilgimizde kayda değer bir artış anlamına gelmesidir." (Maldonado, 2003, s. 16).

Dolayısıyla protez beden, bedenin saf organik bedenden tekno-bedene doğru değişim sürecinin bileşenlerinden biridir. Dahası, protezler fiziksel duygulanımın yanı sıra yeni bir beden algısını çağrıştırmakta ve bu çağrışım hem gerçek hayattaki deneyimleri hem de ekranın kurgusal sahnelerini içermektedir. Bu bağlamda, protez beden için; insan bedeni ve makine arasındaki ilişkiden bahsediyorsak, protez bedenin kurgusal ve kurgusal olmayan alanlardaki temsilini sırasıyla tartışmak tekno-insanı anlamak açısından önemlidir. Bu noktada protezi makine ve beden ilişkisi üzerinden tekno-insan açısından tartışmaya ve bu konudaki iki paralel dünyayı karşılaştırmaya çalışacağım.

Yapay organlar için belirttiğim gibi, protez de bilim kurgu sinemasında siborg bedenin sembolü olmuştur. Ayrıca 1980'lerden bu yana bilim kurgu sinemasındaki birçok robot karakterler/figürler ve bedenleri protez ve organik bedenin parça parça birleşmiş hali olarak temsil edilmiştir. Örneğin; *A.I.* filminde tüm robot figürlerin bedenleri, protez ve organik bedenin birleşiminden oluşan bedenlere sahiptir ve bunlar, günümüzde robotik protezlerin teknolojisine ve görünümüne çok benzeyen yapay uzuvlara benzemektedirler. Örneğin, TOPIO 3.0[17] gibi günümüzün popüler robotunun uzuvları, hatta tüm vücudu, özellikle *AI*'deki mechaların[18] derili vücut görünümüyle eşleşmektedir, zira filmin flesh-fair[19] sahnesinde birçok derili mecha görülebilmektedir. Benzer şekilde, *I, Robot* (Alex Proyas, 2004) filminde, 2035 yılında insan benzeri robotların sosyal yaşama girdiği gösterilir. Filmdeki robotların bedeni *AI*'deki mechaların derisinin altında görünene benzer ve aynı zamanda hem mec-

---

17 TOPIO, firmasının tanımladığı gibi insan benzeri bir robot olup; çok hızlı hareket eden nesneleri tanıma, yapay zekâ, düşük ataletli mekanik sistem, hızlı ve doğru hareket kontrolü, dengeli iki ayaklı yürüme özelliklerine sahiptir (http://topio.tosy. com/about.shtml / http://topio.tosy.com/gallery.shtml) (Tezde kullanılan bağlantılar güncelliğini kaybettiği için şu bağlantıdan da bilgi edinilebilir: https://dbpedia.org/ page/TOPIO

18 Mecha, AI filminde temsil edilen gelecekteki robot yerine kullanılan bir terimdir.

19 Filmde flesh-fair (beden/deri fuarı denebilir), insanların, makinelerin farklı şekillerde yanma, çarpma ya da benzeri yollarla yok edilmesini izledikleri bir yerdir. Fuarda, makinelerin derilerinin altını; makine gövdelerinin metal yüzünü görmek mümkündür.

haların hem de TOPIO'nun gövdeleri C-Leg[20] protezi gibi yirmi birinci yüzyıl protezlerinden çok farklı değildir. Hatta, *I, Robot* filmindeki robotun bacağı ile günümüzde bir insan bedeni için protez robotik bacak arasındaki farkları anlamak zorlaşmaktadır. Bu nedenle, son teknolojilerin ve bilim kurgu filmlerinin insan bedeni üzerindeki süreci, robotik vücut parçaları ile eşzamanlı olarak yeni teknolojilerin keşfini de temsil edebilmektedir. Bu noktada, bu eşzamanlı süreç bilim kurgu filmlerindeki makine protezlerinin belirli örneklerinde gözlemlenebilir. Bu bağlamda, *Robocop* filmini bütün bir insan bedeninin mekanik protezle nasıl yeniden yaratılabileceğinin bir hikâyesi olarak görebiliriz.

Aslında 1980'lerde *Terminator* ve *Blade Runner* gibi protez beden örneğini siborg üzerinden veren başka popüler bilim kurgu filmleri de vardır ama bu filmler insan ve makine ilişkisini siborg üzerinden temsil eder. Örneğin; *Terminator*'deki T-100 insana benzeyen organik derisinin altındaki mekanik bedeniyle gelecekten gelmektedir ve *Blade Runner*'ın replikantları[21] da bir siborg olmaktan çok android temsili gibi durmaktadır. Her iki kavram da başlangıçta insan-makine melezi olarak yaratılmıştır; dolayısıyla bedenleri protezle genişletilmiş insan bedeni olarak değil siborg fikri üzerinden incelenmelidir. Bu durumda *Robocop*, makinelerle yeniden yaratılmış insan bedeniyle, organik insan bedenini de içeren tekno-bedenle daha ilişkili bir örnektir. Bu nedenle *Robocop*, hem kurgusal hem de kurgusal olmayan dünya için bir sembol olabilir çünkü filmin kahramanı polis memuru Alex Murphy, bedeni makine proteziyle yeniden yaratılmış bir insandır. *Robocop*, T-100 ya da replikantlar gibi bir

---

20 C-Leg: "C-Leg'i kontrol eden devrim niteliğindeki mikro işlemci, saniyede 50 kez birden fazla sensörden geri bildirim alarak bir sonraki hareketinizi tahmin eder ve gerçek zamanlı ayarlamalar yapar" şeklinde açıklanan bir protez teknolojisidir. Bu sayede ağırlık verdiğinizde diziniz sabit kalır, adım attığınızda serbestçe sallanır ve tökezlediğinizde sizi desteklemeye her zaman hazırdır." ... "Güç, kullanım yoğunluğuna bağlı olarak 40 ila 45 saat kapasiteli bir lityum-iyon pil ile çalışır. Protezi geceleri standart bir prizden ve gerekirse 12 voltluk bir araba çakmak fişinden kolayca şarj edebilirsiniz." (http://www.clegstories.com/index.php/howitworks), (https:// www.ottobock.com/tr-tr/ana-sayfa;Tez yazılırken sayfanın Türkçe versiyonu bulunmamaktaydı).

21 Replikant terimi Blade Runner filmindeki biyogenetik robotlar (siborglar) için kullanılmaktadır ve bu terim filmin senaristi David Peoples tarafından yönetmen Ridley Scott'un önerisiyle bulunmuştur. Film Phillip K. Dick'in "Do Androids Dream of Electric Sheep" adlı romanından uyarlanmıştır ve Dick romanda replikant değil "android" terimini kullanmaktadır.

siborg olarak yaratılmamış, tekno-bedene sahip olmadan önce insan bedenine sahip olmuştur. Dolayısıyla *Robocop* filmi gerçek dünyadaki yansımalarını ve geri bildirimlerini daha hızlı bulabilir. 1980'lerde filmi izleyen izleyici, kendi bedeninin *Robocop*'un bedenine tamamen ya da kısmen sahip olma ihtimalinin her zaman var olduğunu düşünebilir. Film, izleyiciye, organik bedeni yok olduğunda ya da zarar gördüğünde polis memuru Alex Murphy'nin bedenine benzer bir bedene sahip olma riskinin ya da "şansının" her zaman var olduğunu gösterir. Dolayısıyla film izleyicinin tekno-bedene sahip olmadan önce sadece insan olması bağlamında kahramanla özdeşleşmesini sağlamakta gerçeğe daha yakındır. Buna ek olarak, memur Murphy ve yeni bedeni, beden ve makine ilişkisini düzenleyen katil/kurban/kurtarıcı gibi önemli nedenlerden birinin yarattığı tekno-bedene yaklaşımımı açıklamak için güçlü bir referanstır. Bu doğrultuda *Robocop*'u başlangıç noktası alarak; beden ve protez ilişkisi, bilim kurgu sinemasından gerçek hayata makine ve tekno-insan etkileşimi bağlamında katil/kurban/kurtarıcı süreci açısından da tartışılmalıdır. Bu sürecin, tekno-bedenin sahip olduğu çelişkilerden birini açıklamama yardımcı olacağını da düşünüyorum.

Scott Bukatman istila ve genişleme konusunu, bilim kurgu türünde siborg ve insan bedeninin bütünleşmesi ve karşılıklı ilişkisinin farklı temsilini ifade eden "terminal flesh" (terminal deri/et) açısından incelemekte, yeniden biçimlendirilen ve modifiye edilen insan bedeninin deformasyonuna vurgu yapmaktadır. "Bedenin dünyadaki varlığını korumak için teknolojik terimlerle yeniden biçimlendirmek" (Bukatman, 1993, ss. 244-247) gerekmektedir; ayrıca Bukatman genel olarak "terminal beden" meselesini genişletilmiş bedenle sorgulayarak tartışmaktadır. İnsan hala insandır ya da bedenin kapasitelerini harici ve dâhili protez cihazlarla geliştirmek için bir makineye dönüşür fikrini, Stelarc'ın çalışmalarına atıfta bulunarak "Stelarc bedeninin işlevlerini güçlendirmiş, yeteneklerini artırmış ve 'bedenin tüm geleneksel sınırları aşması'[22] için çalışmıştır" (Bukatman, 1993, s. 260). Bukatman, Stelarc'ın eserlerinin beden ve makine arasındaki ilişkiye yeni bir bakış açısı getirdiğini

[22] Bukatman, John Shirley, "Stelarc and the New Reality," Science Fiction Eye 1, no. 2 (1987), 59 kaynağından aktarmaktadır.

ve onu yeni bir alan olarak formüle etmekten çok, genişletip geliştirdiğini de açıklamaktadır. Stelarc'ın Üçüncü El[23/24] (Bukatman, 1993, s. 260), Dış İskelet[25] (Exoskeleton) ve daha yakın tarihli çalışması Kas Makinesi[26] gibi eserlerinde elektronik teknolojiyi kullanarak protez teknolojisi ile bedenin başarılı bir şekilde bir araya geldiğini kanıtladığını; organik insan bedeninin sınırlarının ötesinde yeni tekno-mimari bedene ulaştığını belirtmektedir.

İnsan ve makinelerin karşılıklı ilişkisinin her zaman dostane ve olumlu bir etkileşim içermediği açıktır; bu nedenle, insan bedeni ve protez makine bedenleri arasında, bilim kurgu sineması ve gerçek yaşam alanında etkileşime girdiklerinde uyumsuzluk olması da mümkündür. Forest Pyle, benim de tekno-bedenle derinden ilişkilendirdiğim *Terminator* ve *Blade Runner* filmlerindeki bedenlerin ve makinelerin yapısökümcü ilişkisinden bahseder. Pyle'a göre bedenin yapıbozumu, her iki filmde de insan ve insan olmayanın (makinelerin) karşıt varlıklar olarak karşılaşması ve birbirlerini yok etmeye çalışmasıyla başlar. *Blade Runner* replikantları öldürmeye çalışır-

---

23 Stelarc her bir çalışmasını "bedenin mimarisini değiştiren, dünyaya dair farkındalığını ayarlayan ve genişleten" bir etki olarak tanımlar. Örneğin, Üçüncü El hakkında, "fizyolojik kontrol ve elektronik modülasyon, insan işlevleri ve makine geliştirmesi arasındaki etkileşimdir" vurgusunu yapar (Stelarc, 2000, s. 560-576).

24 Stelarc'ın en popüler eserlerinden biri olarak 1980 yılında tamamlanan Üçüncü El'i, Stelarc, "sağ koluma ek bir el olarak takılan mekanik insan benzeri bir el. Gerçek sağ elimin boyutlarına göre yapılmıştır" olarak anlatmaktadır. (http://stelarc.org/? catID=20265).

25 Exoskeleton'un ilk enstalasyonu 1992'de, performansı ise 1998'de gerçekleştirilmiştir. Stelarc çalışmayı "Altı bacaklı, vücut için pnömatik olarak çalışan yürüme makinesi inşa edilmiştir. Dalgalı veya üçayaklı yürüyüşe sahip lokomotor ileri, geri, yanlara doğru hareket eder ve yerinde döner. Ayrıca bacaklarını açarak veya kasarak çömelebilir ve kaldırabilir... Biçim olarak insana benzer ancak ek işlevleri vardır" şeklinde anlatmaktadır. (http://stelarc.org/?catID=20227), (http://stelarc.org/ media/pdf/Stelarc__Performances-Projects-Exhibitions-and-Presentations.pdf).

26 Kas Makinesi adlı çalışma "beş metre çapında altı bacaklı bir yürüme robotu" olarak tanımlanmaktadır. Akışkan kas aktüatörleri kullanılarak pnömatik olarak çalıştırılan melez bir insan-makine sistemidir. Kauçuk kaslar şişirildiklerinde kasılır ve yorulduklarında uzarlar... arayüz ve etkileşim daha doğrudan olup sezgisel bir insan-makine koreografisine olanak tanır... Makine harekete geçtiğinde, kontrolün insanda mı yoksa makinede mi olduğunu sormak artık geçerli değildir, çünkü tamamen bütünleşmiş olurlar ve bir bütün olarak hareket ederler... Makine bacaklarının görünümü ve hareketi hem uzuv benzeri hem de kanat benzeri harekettir." (http://stelarc.org/?catID=20231).

ken, *Terminator*, insan Kyle Reese'i hedef alır ve bu durumda insanın bu makinelerin yaratıcısı olması nedeniyle yapısöküm noktası başlatılmış olur (Pyle, 2000). Bilim kurgu sinemasının distopik tahayyülü, insan ve makine arasındaki efendi/köle ya da yaratan/yaratılan ilişkisini yapbozuma uğratır; böylece izleyici makinelerin kontrolden çıktığı bu çelişkiden etkilenir ve Pyle'ın iddia ettiği gibi "filmler teknolojik tehdidi insana yöneltir" (2000, s. 127). Ayrıca bir tekno-insan adayı olarak izleyici için protez bir makineyi bedeninde kabul etmek tehlikeli bir hal alır; bir anlamda perdede bir tür düşman olarak temsil edilen protez makine, fiziksel olarak tam bir insan olabilmek için bedenin bir ihtiyacı haline gelir. Ayrıca Pyle, bir insan olarak ekranda gördüklerimizden etkilendiğimizi, bu nedenle *Blade Runner* ve *Terminator*'ün replikant ve siborgu göz önüne alındığında, insan ve makine ilişkisine dair ayırt edici tanımımızın filmlerin öznelerindeki melez bedenleri ve insanı düşman olarak görerek değiştiğini (Pyle, 2000, s. 125) ve bunun, filmlerin sunduğu siborg gibi yeni bir şey olarak kendimizin ve diğer insanların protez bedenlerini incelemekle sonuçlandığını iddia etmektedir. Ayrıca, *Terminator*'ün izleyicinin düşüncesi üzerinde başka bir rolü daha vardır. Siborg olan *Terminator*'ün maskesi çıkarıldığında ve protez parçaların bir bütünleyicisi olarak *Terminator*'ün insanlık dışı makine bedeni görüldüğünde; izleyici gerçekle yüzleşir (Pyle, 2000, s. 129). Bu nedenle, *Terminator*'ün derisinin altında saklı olan metal makineyi görmek açıkça korkutucudur ve ayrıca bilim adamlarının neden insana benzeyen ve vücut parçalarının orijinal görünümüne ulaşmak için çok gerçekçi protezler yaratmak için her protez teknolojisi üzerinde çalıştıklarını açıklar. İnsanlar protezlerini bir robotun / siborgun parçası gibi ya da ekranda ölüm makinesi, zararlı ve tehlikeli olarak temsil edilen bir düşman gibi görmek istemezler.

Diğer bir açıdan *Robocop*, insan bedenini insan derisi/gövdesi altında maskelemeden makine proteziyle yeniden yaratarak farklı bir bakış açısı sunmakta ve yeni bir makine bedene sahip olmanın nedenlerini ve sonuçlarını göstermektedir. Film, bir çeteyle girdiği çatışmada ölümden döndükten sonra vücudu tamamen protez makine bedeniyle yeniden yaratılan polis memuru Alex Murphy'nin vücudunu kaybetmesi ve sadece kafasının hayatta kalmasıyla, hükümetin onu "Robocop" projesinde denek olarak kullanması, sonrasında ise tüm vücudu metal, mekanik protezden oluşan polis-

robot olarak hayatına devam etmesini anlatır. Murphy sadece hayata dönmekle kalmaz, aynı zamanda eskisinden daha gelişmiş ve güçlü bir vücuda sahiptir. Bu yüzden diğer polis memurları da onu "süper polis" olarak adlandırır. Ayrıca, yeni makine bedeni olmadan da artık yaşayamaz, bu yüzden yeni bedenine mecburdur; hayatta kalmak için tekno-bedene sahip olmalıdır ve yeni bedeni makine parçalarına sahip olduğu için tamamen ölmeyecektir. Bu da teknoinsanın çelişkilerinden biridir çünkü bedenin herhangi bir protez parçası yok olmayacak ama insan ölecek ve insan bedeni çürüyecektir. Dolayısıyla, kişinin bedeninden daha uzun süre var olacak bir şey giymesi bir çelişki olarak düşünülebilir. Buna ek olarak; Murphy'nin yeni bedeninin şekli eski bedeninden farklı değildir. İşlevsel olarak iki bacağı ve iki koluyla hala insan bedeni görünümündedir çünkü bedeninin yeniden yaratılmasının asıl nedeni yeni bir varoluş üretmek değil; organik olandan daha güçlü bir insan bedeni yaratmaktır. Böylece insanlıktan çıkmaz, sadece bir melez haline gelir ve insan şeklindeki yeni bedeni ona işlevsel avantajlar sağlar.

Örneğin *Robocop*, kolları ve bacakları olmayan daha güçlü bir makine ile dövüştüğünde, insan şeklindeki robot bedeninin avantajlarıyla makineyi yener. Kendisi merdivenlerden inip çıkabilirken, diğer makine bunu yapamamakta ve düşmektedir. Dolayısıyla Murphy için hala eski bedeniyle aynı şekildeki bedene sahip olması onu kontrol edebilmesi açısından önemlidir. Ayrıca toplum tarafından bir insan olarak kabul edilebilmesi için de insana benzer bir bedene ihtiyacı vardır. Benzer şekilde, günümüz toplumunda, eğer bir kişi protez kullanıyorsa, vücudunun protez kısmı nedeniyle toplum içinde dikkat çektiğini düşünüp rahatsız olabilir. Bu nedenle protez teknolojisi, kişiyi diğer insanlardan ve toplumdan uzaklaştırmamak için gerçek ve orijinal bedenin yanı sıra organik bedeni de taklit etmek zorundadır. Bu nedenle, organik bedenden çok farklı görünen bir protezi takmak zordur çünkü sadece protezi takmak bile, *Terminator*'ün derisi yüzülmüş bedeninin ekranda yabancılaşmış bir özne gerçekliği olarak görülmesinde olduğu gibi, bedeni toplum içinde korkutucu bir nesne haline getirme olasılığına sahiptir. Açıkçası, *Robocop* kurtarıcı ve polis olduğu için toplum tarafından daha kolay kabul edilebilir, ancak günümüzde protez tekno-

bedene sahip sıradan bir insan düşünüldüğünde, toplum tarafından kabul edilmesi maalesef daha zor olabilir.

Bu durumda, *Terminator* ve *Terminator 2* filmleri arasındaki fark çok belirgindir. Arnold Schwarzenegger, *Terminator*'de insana karşı kötü adam (antagonist) siborgu canlandırırken, *Terminator 2*'de insanlığın kurtarıcısı olan kahramanı canlandırmaktadır. Böylece ilk *Terminator* izleyicide makineye karşı olumsuz tepkiyi ortaya çıkarırken, ikinci film makine bedenini kahramanlaştırır hatta davranışlarıyla daha insancıl gösterir. Böylece *Robocop*'ta olduğu gibi izleyici onun ürkütücü makine bedenini görmezden gelebilir. *Terminator 3*'te ise Schwarzenegger'in kahraman figürü daha da güçlenir, ancak *Terminator 3*'te kötü siborg karakteri güzel bir kadın olan T-X ile temsil edilir ve T-X figürü ile üçüncü film, teknolojinin zararlı olduğu kadar güzel de olabileceği fikrini akla getirir. Ayrıca serinin her üç bölümündeki kötü adam ve kahraman figürlerini takip ettiğimizde gerçek hayatla örtüşen bir insan, teknoloji ve cinsiyet ilişkisi şeması karşımıza çıkar. *Termrinatör*'de biri insan ve biri siborg olan iki erkek dövüşürken, *Terminator 2*'de iki erkek siborg hikâyeye dâhil olur ve *Terminator 3*'te ise bir erkek ve bir kadın siborgun karşılıklı savaşı gösterilir. Dolayısıyla *Terminator* serisi, sanayi sonrası toplumun insan-makine ve erkek-kadın gibi ikili karşıtlıklarını kullanarak insan ve teknoloji ilişkisi arasındaki gerçek zamanlı gelişmeleri de irdelemektedir.

Daha önce de belirttiğim gibi, protez beden için odaklandığım son konu, insan bedeni ve makine arasındaki katil / kurban / kurtarıcı döngüsü etkileşimidir çünkü bu etkileşim, insan bedeni neden proteze ihtiyaç duyar sorusunun neden-sonuç ilişkisi için son derece önemli ve çelişkili bir konu haline gelmiştir. Neden bir teknobedene sahip olmak zorundayız? Bu döngünün, daha önce tartıştığım, tıbbi teknoloji de dâhil olmak üzere diğer tüm beden ve makine ilişkileri için de geçerli olduğunu düşünüyorum. Örneğin *Robocop* filminde; memur Murphy, en eski mekanik makine silahlarından biri olan tabancayı kullanan gangsterler tarafından öldürülür. Açıkçası, onun organik bedenini yok etmek için bir makine kullanılmaktadır. Bu bakımdan bir anlamda teknoloji doğal bedeninin katili, Murphy ise kurbanı olur. Ancak Murphy'nin bedeni makineler tarafından yok edildikten sonra yine teknoloji ve makineler onun hayatını kurtarıp bedenini yeniden yaratır. Böylece daha güçlü bir

bedenle hayata geri döner ve bu noktada teknoloji bir kurtarıcıya dönüşür. Dolayısıyla en büyük çelişki Murphy'nin bedeninin katili ile kurtarıcısının da teknoloji yoluyla üretilen makine olmasıdır. Benzer şekilde, bir diğer çelişki de her iki makinenin de, katil ve kurtarıcı makinelerin, insan tarafından aracı olarak kullanılmak üzere icat edilmiş olmasıdır. Yine de bu durum, çemberin ortasında Murphy'nin bedeninin hala kurban olduğu ve değişimin onun bedeni üzerinden gerçekleştiği gerçeğini değiştirmez.

Aynı çember için bir başka örnek de *Crash* (David Cronenberg, 1996) filminin kahramanı James Ballard için geçerlidir. Bir araba kazasında bacağı kırılır ve bacağı iyileşene kadar bacağına metal protez takılır. Bu durumda da çember aynıdır, çünkü araba katil, Ballard'ın bedeni ise kurbandır ve sonunda protez kurtarıcı olarak bacağını iyileştirir. Benzer şekilde, günümüzde insan ve makinenin dâhil olduğu tüm kazalar düşünüldüğünde; fabrikalardaki endüstriyel iş kazaları, trafik kazaları, bombalar ve silahlarla yapılan tüm savaşlar ve muharebeler, ev içi makinelerle yapılan ev kazaları, insan bedeninin iç ve dışını etkileyen nükleer kazalar; makinelerle/makineler tarafından yapılan tüm bu felaketler organik bedenin iç ve dış parçalarını kaybetmesine neden olmaktadır. Daha sonra teknolojinin makineleri; protezler, yapay organlar, yoğun bakım ünitesi makineleri vb. araçlar ile bedeni teknolojileştirerek ve "kurtararak" düzeltmeye yardımcı olmaktadır.

Genel olarak protez tekno-beden, teknolojinin yarattığı değiştirilmiş bir bedendir. İnsan bedeninin makinelere kurban edilmesinin sonucu olarak yaratılan değiştirilmiş bir bedendir. Aynı zamanda da teknoloji tarafından kurtarılan bir hayatta kalandır. Ayrıca, Stelarc'ın çalışmaları göz önünde bulundurulduğunda, yeni bedeni geliştirmek ve yeniden tasarlamak, insan bedeninin geçerliliğini kaybetmemesi için onun etrafında yeni bir teknolojik mimari inşa etmek için proteze ihtiyaç vardır. İnsan bedeni önemli parçalarını kaybetmeye devam ettikçe, insanın tamamlanmış bir bedene sahip olduğunu hissettirmek için protez bedene ihtiyaç duyulacaktır. Her yeni teknoloji ve ekranda gördüğümüz figürler bizi *Robocop*'un tüm makine bedenini ya da bugünün sokaklarında rastgele bir insanın protez tekno-bedenini görmeye alıştırmaktadır. Dolayısıyla tekno-bedeni kurban ve yaratıcı olarak deneyimleyen tekno-insan, insanın makineleri yarattığı ve makinelerin de sonsuz bir döngü içinde

insanı hem yok etmek hem de kurtarmak için orada olduğu gerçeğini kabul eden günümüz toplumunda, ekranın sinematografik gelecek temsilinin dejavu'sunu yaşadığımızı hissettirmektedir.

Araçsal ve Mobil Tekno-Beden

Beden, insan varlığının fiziksel kanıtıdır ve insanın her yere taşıyabildiği tek görünümdür. Ayrıca, beden her insan için benzersiz bir görünüme sahip olduğu gibi, aynı zamanda benzer özelliklere de sahiptir ve bu özellikler kişinin başkalarıyla ve çevresiyle iletişim kurmasına yardımcı olur. Çevre ve koşullar modernleştikçe, insan, bedenini iletişim kurmak, önce giysiler ve daha sonra dış ve iç cihazlar gibi diğer araçlarla süslemek için yenileştirilmiş bir araç olarak kullanmıştır. Dahası, beden doğal bir makine ve "ilk ve en yakın teknolojik araç" (Fortunati, 2003, s. 62) olarak tanımlanır ve insanın sahip olduğu ilk fiziksel nesne olarak kabul edilir. Buna ek olarak, kişinin fikirlerini, duygularını ve kimliğini kendisi gibi bütün bir varlık olarak ifade edebildiği ilk ve en eski araçtır. Bununla birlikte, insanın kontrolünden çıkan ve ondan ayrılan çevre değişmiş ve beden bir araç haline gelmiş, daha sonra da toplum ve çevre içinde kendini kontrol etmek, etkilemek, sunmak ve gerçekleştirmek için bir araç olarak kullanılmıştır. Bu nedenle insan, çevresiyle yeni bir iletişim biçimine ihtiyaç duymaktadır ancak değişmeyen gerçek, bedenin bu yeni iletişim biçiminde kullanılmak üzere yeniden bir araç haline gelmesidir. Beden doğal beş duyu organıyla (işitme, tat alma, görme, dokunma ve koklama) iletişim kurarken, günümüz olanaklarında bedenin algılayabileceği, kimliğini ve duygularını ifade edebileceği bir dış etki daha vardır; o da teknolojidir. Ayrıca insan ve çevre arasındaki iletişimsel ilişkinin aracı olan teknolojik aygıtlar düşünüldüğünde, günümüzde beden, doğal kapasitesinden farklı bir araç olarak da kullanılmaktadır.

Tarihsel olarak bakıldığında Anna Poli, insan bedeni için ilk harici aracın yaklaşık 1285[27] yılında gözlük olabileceğini, ancak giyilebilir bir makine olarak ilk örneklerin 1762 yılında John Harrison tarafından yapılan cep saati ve 1907 yılında Alberto Santos-Dumont tarafından yapılan kol saati olabileceğini belirtmektedir (Poli, 2003, s. 169). Bu durumda giyilebilir makinelerin başlangıcında ilk neden

[27] Poli, "Maldonado, T. (1994, Kasım 19). Gli occhiali presi sul serio [Gözlüğü ciddiye almak]. "Sapere e narrare. L'uomo e le macchine" [Bilmek ve anlatmak. İnsan ve makineler], Floransa" referansını kullanmaktadır.

bilgi toplamak, zamanın bilgisi ile bedeni donatmaktı ve günümüze kadar da bu durum değişmemiştir. Ancak teknolojinin olanaklarıyla gelişen iletişim aygıtları, makineyi bedene takmak için bir başka neden haline de gelmiştir. Zaman içinde teknoloji geliştikçe beden başka makinelerle de donatılmış, bedenin taşıyabileceği daha karmaşık ve çok işlevli makineler ortaya çıkmış, makineler küçülmüş ve incelmiştir. Yeni küçük aygıtlarla birlikte, beden bir araç yüzeyi haline gelmiştir. Aynı zamanda bir araç olarak her yere ulaşabilir ve aynı anda birden fazla aygıtı da daha kolay bir şekilde taşıması gerekmiştir. Bu nedenle bedene yönelik cihazlar daha uyumlu boyutlara sahip olmuştur. Bu durumda beden bir araç olmanın yanı sıra üzerine takılan aygıtlar için mobil (taşınabilir) bir işleve sahip olmuştur.

Günümüzde cep telefonu, mp3 çalarlar, kişisel bilgisayarlar (Tablet PC'ler), görüntülü görüşmeler, televizyon, internet, taşınabilir oyun konsolları, akıllı giysiler ve hatta kol saatleri gibi tüm BİT ve giyilebilir bilgisayarlarla, beden teknoloji tarafından çevrelendiği gibi aynı zaman da mobil bir araca dönüşmüştür. Ancak protezleri, yapay organları ya da diğer rejeneratif (yenileyici) makineleri bu bölüme dâhil etmiyorum çünkü belirttiğim gibi bu makineler genellikle bedeni enformasyonel ya da iletişimsel olmayan bir şekilde tamir etmek, tamamlamak ve geliştirmek için kullanılır. Yenileyici makineler bedenin gücünü geliştirmek için çalışırlar ve bazen bedenin organik işlevlerini ve görünümünü taklit ederek bedenin kalıcılığını korumak için kullanılırlar, ancak tersine BİT ve giyilebilir bilgisayarlar orijinal bedenin fiziksel görünümünden farklı olan ve bedenin diğer insanlar ve çevre arasında iletişimini sağlayan harici araçlardır. Giyilebilir bilgisayarlar ve BİT olarak bahsettiğim kavram, bedeni iletişimsel ve bilgilendirici bir ortam olarak kullanarak "bir beden alanı ağı" (Danese, 2003, s. 152) oluşturur. Dolayısıyla, bu bölüm daha çok bedenin iletişim kurmak ve bilgi edinmek için bilinçli olarak kullandığı ve giydiği araçlarla ilgilidir ve bu durum, tekno-insan olmanın ve tekno-bedene sahip olmanın ne anlama geldiğinin bir başka yönüdür.

Bilim kurgu filmlerinde aygıtlar ve beden arasındaki etkileşim her zaman gerçek hayattan bir adım daha ileride olmuştur. Bazı açılardan gerçek hayatın bu bağlamdaki teknoloji alanında bilim kurgu sinemasını taklit ettiğini söylemek mümkündür. Bu konuyu

ayrıntılı olarak tartışacağım ancak bilim kurgu sinemasında beden ve aygıt ilişkisine dair genel bazı örnekler vermek istiyorum. Kurgusal olmayan ve kurgusal dünya arasında beden ve aygıt ilişkisinin temsili açısından bazı farklılıklar vardır. Ancak her iki dünyanın farklı zaman dilimlerine sahip olması ve aygıtların beden üzerindeki etkilerinin temsil biçiminin farklı olması, tekno-bedenin etkilenimin benzer olması her iki dünyada da etkilenen bir araç olarak tekno-beden için daha önemlidir. Dolayısıyla, bilim kurgu sinemasına baktığımızda, birden fazla görülen ve kullanılan belirli bazı genel aygıtlar vardır ve önemli ölçüde filmler arasındaki temsili benzerlikler göz önünde bulundurularak, filmlerin birbirleriyle ve gerçek yaşam ile temsili benzerlikleri dikkate alınarak incelenmesi gerekmektedir. Buna karşılık, tüm teknolojik aygıtlardan arındırılmış insan bedenini temsil eden filmler de vardır ve bu filmler, bedenin neden aygıtlardan arındırılması gerektiğine ilişkin tekno-beden ile teknolojiden yoksun beden arasındaki farkların anlaşılmasına da yardımcı olur. Ancak unutulmamalıdır ki bugün insan bedeni zaten aygıtlarla donatılmıştır ve gelecekte aygıtsız bir beden mümkün gözükmemektedir.

Teknoloji Bir Elbisedir

Giyinik bedenin çıplak bedenden farklı bir anlamı vardır ve beden giyindiğinde, elbise de bedeni örten ve farklı anlamları temsil eden bir araç haline gelir. Dahası, giydirilmiş beden iletişim kurmaya başlar. Ayrıca, giydirilmiş bedenin sosyal iletişimde bedenin bir bileşeni olduğu düşünülebilir ve günümüzde giydirilmiş bedenin sağladığı iletişim, her ikisinin de iletişim kurabilir olması nedeniyle bir bilgisayar arayüzüne çok benzemektedir (Calefato, 2003, s. 164).[28] Bu nedenle her dönemde tekstil ve giyim teknolojisi, teknolojinin olanaklarına göre değişmekte, dolayısıyla giyim teknolojisi insanlığın giyinmeye başlaması kadar eskidir ve farklı bakış açılarıyla birçok kez gelişmiş ve değişmiştir. Fakat ben konuyu günümüzde giydiğimiz ve bilim kurgu sineması tarafından kullanılan akıllı tekstil ve giysi teknolojisi ekseninde ele alacağım. 2003 yılında Giorgio Pacifici ve Paolo Girardi (2003, s. 143), dans etmeyi öğreten ayak-

[28] Calefato önceki çalışmasına atıfta bulunmaktadır: Calefato, P. (1999). Moda, corpo, mito [Moda, beden, mit]. Roma: Castelvecchi.

kabılar, turist rehberi tişörtler, sanal dünyaya girmeyi sağlayan eldivenler gibi bilgi sağlayan giysilerin üretilmesi üzerinde çalışıldığını iddia etmişler ve "bu ürünler çok yakın bir gelecekte piyasada olacak" diyerek muhtemelen günümüz dünyasını kastetmişlerdir. Son on yılda, Pacifici ve Girardi'nin de belirttiği gibi; giyilebilir teknoloji alanında yeni gelişmeler olmuş ve bazı ürünler piyasaya sürülmüştür.

Örneğin, 2004 yılında Rosner ve Infineon Technologies AG, Bluetooth ve MP3 çalar ile dâhili mobil telefon işlevlerine sahip "mp3blue" adlı multimedya ceketini tanıtmıştır.[29] Bu ceketi giyen kişi müzik dinleyebilir ve Bluetooth işlevini bir cep telefonuna bağlayan herhangi biriyle iletişim kurma olanağına sahiptir ve bu elektronik tekstilin tüm işlevlerini kontrol etmek için sol kolda bir klavye bulunmaktadır. Tüm bu teknolojiler vücutta taşınmaktadır. Bu ceket, giyene bilgi ve iletişim sağlamak için vücudu bir araç olarak kullanır. Ayrıca elektronik ceketin bir başka versiyonu da *Back to the Future II* filminde ana karakter Marty McFly'ın 2015 yılına gittiği ve otomatik olarak vücuda oturan ve ıslandığında kendini kurutan bir ceket giydiği sahnede kullanılmıştır. Her iki ceket de vücudu daha önce sahip olmadığı daha iyi koşullar için geliştiren, rahat, ulaşılabilir ve taşınabilir bir makine haline getirmeye çalışan bir düşüncenin ürünüdür. Bir ceketin kurutma makinesine ve terziye götürülmesine gerek kalmazken, diğer ceket kullanıcıyı ekstra MP3 çalar ve Bluetooth cihazı taşımaktan kurtarır.

Sadece ceketler değil, günümüzde dijital saat (dijital T-shirt veya dijital saat T-shirt[30] olarak adlandırılan) ve grafik ekolayzır (show off [gösteriş] T-shirt veya ekolayzır T-shirt olarak adlandırılan) ile donatılmış, giyilen ortamın sesine bağlı olarak çalışan sese duyarlı EL (Electro Luminescence) panel ekrana sahip T-shirt örneklerine sahibiz.[31] Bu ürünler henüz yaygın olarak kullanılmamakla birlikte satın alınabilmektedir. Dolayısıyla bu ürünleri giyilebilir teknoloji örnekleri olarak düşünmek mümkündür ve bu ürünlerin önemli etkisi; giyen kişinin bedeni aracılığıyla beden ve toplum arasında

29 https://www.infineon.com/cms/en/about-infineon/press/market-news/2004/132017.html; https://newatlas.com/go/3039/

30 https://www.coolest-gadgets.com/digital-t-shirt/

31 http://bimbambanana.com/index.php?side=soeg&soegeord=t-shirt&submitknap=Search

iletişim sağlamasıdır. Ayrıca, ürünler elektronik giysilerin yeni estetik algısı açısından kullanıcının kişisel ifadesini yansıtmaktadır. Benzer şekilde, Pacifici ve Girardi de (2003, s. 144) teknolojik giysilerin yeni bir güzellik ve kişisel ifade algısı ve anlayışı getirdiğinden bahsetmektedir. İlerleyen bölümlerde kişisel ifadeyi BİT üzerinden açıklayacağım, ancak sözünü ettiğim tişört ve ceketlerin giyen kişi için toplum üzerinde yeni bir algı yarattığını da vurgulamak istiyorum.

Savunma sanayii, asker ve polislerin yeteneklerini geliştirmek ve donanımlı vücutlarıyla toplum içindeki rollerini daha güçlü kılmak için çok işlevli elektronik giysiler geliştirmektedir. Çok gelişmiş silahların yanı sıra, bilgi toplamak ve çalışan ile güvenlik sistemleri arasındaki iletişimi sağlamak için icat edilen yeni aygıtlar üretilmektedir. Bu durumda, kask kamerası son on yılda özellikle ülkelerin polis birimleri tarafından yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin; geçtiğimiz 1 Mayıs 2011 İşçi Bayramı'nda İstanbul'da polis memurları, güvenlik gerekçesiyle, devlet veri tabanından kontrol ederek insanların yüzlerini tarayıp tanımlayabilen ve verileri kaydedebilen kask kameraları kullanmışlardır. İngiltere'de de 2007 yılından bu yana polis memurları kask kameralarını kullanmaktadır.[32] Bu durum *Robocop*'a ekstra görüş kabiliyeti sağlayan kaskı hatırlatır. Günümüzün polis memuru; hâlihazırda kurşungeçirmez ceketi, silahı, copu ve kemerine asılı telsiziyle *Robocop*'un durumuna henüz tam olmasa da kısmen ulaşmaktadır. Buna ek olarak, polis memuru başını ve kaskını sadece hayatını korumaktan farklı bir amaç için daha kullanmaktadır. Vücudundaki aygıtları; bilgiyi sağlamak, toplamak ve merkez ofis ile arasındaki iletişimi sağlamak için kullanmakta ve çalışma süresi boyunca deneyimlerini görsel olarak paylaşmakta ve kaydetmektedir.

Bir başka yeni teknoloji olan Modüler Taktik Sistemi (MTS), Black Diamond Advanced Technologies[33] tarafından özellikle askerlerin tüm BİT aygıtlarını vücutlarında taşımaları için üretilmiştir. Sistem, MTS'nin tüm işlevlerini kontrol etmek için evrensel bir ekran (bir tür bilgisayar) ve ayrıca "radyo kontrolü ve veri protokolü çevirisi, bilgi işlem gücü, veri depolama, güvenlik ve güç dağıtımı

32 https://www.theguardian.com/uk/2007/jul/12/humanrights.ukcrime
33 https://www.bdatech.com

"[34] sağlayan görev denetleyicisi olarak küçük bir bilgisayar olarak çalışan, giriş / çıkış, ses ve güç kaynağı kapasitesine sahip bir hub ve kullanıcı için coğrafi bilgi ve iletişim sağlayan GPS (Küresel Konumlandırma Sistemi) modülü gibi cihazları içerir. Tüm bu cihazlar yine aynı şirket tarafından üretilen bir taktik yelek ile taşınmakta olup, yeleğin yakın gelecekte kamu kullanımına da sunulacağı açıklanmıştır.[35] MTS ve özellikle de yelek, giysilerin içine tam bir iletişim ve bilgiye ulaşma imkânı getirir ve beden, kişinin kendi iletişim ve bilgi merkezi haline gelir. MTS giyildiğinde, beden organik anlamını terk eder ve geliştirildiği, güçlendirildiği ve bilgi kaynağına bir araç olarak bağlandığı mesajını verir. Bununla bağlantılı olarak, *Terminator*'ün kıyamet sonrası insana karşı makine geleceğinde, insan savaşçılar makinelere karşı savaşmak için bedenlerini MTS gibi araçlarla donatırlar çünkü insan bedeni makinelere karşı savaşmak için tek başına yeterli değildir Savaş için gerekli tüm araçları taşımak için bedenlerini teknolojik kıyafetlerle donatırlar ve bedenlerinin kapasitesini artırmak için bedeni taşıyıcı bir araç olarak kullanırlar.

Öte yandan, teknoloji sadece bir cihaz olarak giyilebilir hale gelmez, bugün giydiğimiz tekstilin işlevleri ve kumaşı da teknolojiden etkilenmektedir. Öyle ki, bedenimizin taşıması gereken cihazların sayısı arttıkça, giydiğimiz kıyafetler de bu yeni cihazlara adapte olmakta ve taktik yeleğinin tüm MTS'yi bütün parçalar halinde üzerinde taşıması gibi, kıyafetin de araçları kolayca taşıyabilmesi için ekstra parçalara ya da ceplere sahip olması gerekmektedir. Dolayısıyla tekno-insanın yeni kıyafetleri, geleneksel kıyafetlerden farklı olarak cep telefonları, MP3 çalarlar, tablet bilgisayarlar ve benzerlerini taşımak için; ceplerle dolu pantolonlar, çantalar ve ceketler gibi yeni işlevlere sahiptir (Calefato, 2003, s. 166). Ayrıca, cihazların taşınmasını kolaylaştıracak yeni aksesuarlar da bulunmaktadır; kemer ve boyun askısı (ya da sadece askı), çeşitli BİT aygıtları için tekstil ve plastik kılıflar ve özellikle spor egzersizleri için kol askısı gibi işlevsel aksesuarlar. Tüm bu yeni giyim ürünleri-

[34] https://www.businesswire.com/news/home/20130128005764/en/Black-Diamond-Launches-Next-Gen-Tactical-Mission-Controller-with-Double-the-Processing-Speed-and-4x-Faster-3D-Graphics

[35] https://gizmodo.com/a-wearable-computer-for-when-youre-being-shot-at-5806329

nin üretim nedeni bedeni donanımlı hale getirmektir; böylece vücut giysileriyle çoklu işlev kazanabilir. Ayrıca, giysilerin işlevleri değiştikçe, giysilerin tekstilleri de değişmiştir. Ayrıca giysilerimizin kumaşı ve renkleri de teknolojik içerikle kişinin kendini temsil etmesiyle ilişkilidir. Bu konuda Elda Danese şunu belirtir;

> Teknoloji gizlenmiyor; giysiler yüksek bir teknolojik içerik sergilediği için estetik bir seçenek haline geliyor. Eskiden tekstil ürünlerinin parlaklığı ve metalik yansımaları altın ve gümüşten gelir ve bunları giyen kişilerin zenginliğini ve prestijini ortaya koyardı. Bugün, titanyum ya da paslanmaz çelikle kaplı organze -elektromanyetik dalgalara, kızılötesi ya da morötesi ışınlara karşı koruma sağlayan ve dikilmek yerine lehimlenen kumaşlar- ile kaplanmış paltoların yanardönerliği ve parlaklığı, teknolojinin baştan çıkarıcı yönünü ortaya koymakta ve yeni bir lüks biçimini temsil etmektedir." (Danese, 2003, s. 149)

Metalik renkler, sentetik fiberler, titanyum ve çelikler son on yılda tekstilin malzemesi haline geldiğinden bu tekstilleri giyen beden fütüristik bir perspektifte temsil edilebilmektedir. Bunun temel nedeni, tüm bu yeni kumaşların elyaf ve fiberler gibi bilgisayarlı teknolojilerle üretilmesi, beden ve giysi arasındaki bağlantı için yeni seçenekler getirmesi ve ayrıca yeni teknolojik tekstillerin giyinme şeklini değiştirmesi, böylece kişinin bedenle olan ilişkisinin değişmesidir (Poli, 2003, s. 170). Bu yeni dönem, yakın zamana ait ya da bedenin ait olduğu fütüristik tarzı temsil etmektedir.

Örneğin *Back to the Fututre II* filminde Dr. Emmett Brown gümüş renkli titanyum benzeri gözlüğü ve altın renkli parlak peleriniyle 2015'ten 1985'e geri döner ve gelecek, Dr. Brown'ın bedenindeki bu malzemelerle temsil edilir, çünkü izleyici olarak Dr. Brown'ın gelecekten geldiğini anlamak için elimizde başka bir ipucu yoktur. Dolayısıyla bedeni ve gözlük, Dr. Brown'ın gelecekte giyindiğini izleyiciye açıklayan tek nesne haline gelir. Ayrıca Dr. Brown, Marty'ye gelecekte verdiği beyaz-gümüş renkli Nike marka ayakkabılılar otomatik bağcıklıdır ve ceket ise plastik ya da sentetiğe benzeyen bir malzemeden üretilmiştir. Benzer şekilde, filmin kötü kahramanı Griff Tannen'in 2015 yılında sadece aksesuar olarak metal görünümlü ve gümüş renkli bir kask takması da makine görünümlü kıyafetlerin moda bağlamında toplumun bir parçası olarak insanlar için yaygınlaşacağını iddia etmektedir. Bu örneklerin yanı

sıra, filmde gelecekteki tüm kıyafetler tekstil teknolojisinin ürünleri olan sentetik, polyester ve plastik malzemelerden üretilmekte ve beden bu teknolojileri göstermek için bir araç olarak kullanılmaktadır. Dolayısıyla filmdeki geleceğe çok yaklaşmışken, sadece "üç" yılımız kalmışken, belki henüz kendinden giyilen ayakkabılarımız yok ama giysilerimizin rengi ve maddesi temsili olarak çoktan teknolojileşmiş durumda ve filmde olduğu gibi bedenimiz bu temsilin aracı haline de çoktan gelmiştir.

Bilgi İletişim Teknolojileri ve Beden

Beden her zaman dışsal araçlarla bedenden çevreye ulaşan bir araç olmuşken, BİT, bu tek yönlü ilişkiyi değiştirmiş ve aynı zamanda bedeni çevreden bedene ulaşmak için bir araç olarak kullanmıştır. Dolayısıyla, beden ve BİT arasında karşılıklı bir ilişki vardır. Bu karşılıklı ilişki sadece bedeni bir araç olarak içermez, beden aynı zamanda teknolojik aygıtlarıyla mobil bir araç haline gelir. Bu durum bahsettiğim giyilebilir bilgisayarlar için de geçerlidir ancak günümüz toplumunda BİT'nin yaygın ve popüler kullanımı göz önüne alındığında BİT ve bedenin mobilitesinin güçlü bir ilişki içinde olduğu da ortadadır. Buna ek olarak, bilgi ve iletişim teknolojilerini birlikte anmamızın nedeni, bilgi aldığımızda o bilgiyle ya da dışarıdan aldığımız herhangi bir şeyle iletişim kurmamızdır. Açıkçası, bir şeyle iletişim kurduğumuzda, iletişimin genel nedeni bir kaynaktan bilgi toplamaktır ya da o kaynağa bilgi aktarmaktır. Dolayısıyla günümüzün popüler kişisel teknolojileri genellikle cep telefonu, televizyon, internet, tablet bilgisayarlar gibi bilgi ve iletişim özelliklerini bir arada barındırmaktadır. Ancak bu popüler aygıtlar her iki işlevi bir araya getirse bile araçların iletişimsel farklılıklarının iyi tanımlanması gerekmektedir. James E. Katz ve diğerleri (2003, ss. 75-86) araştırmalarında kişisel iletişim ve iletişim dışı teknolojileri gruplandırmaktadır; ancak günümüzde kişisel teknolojileri iletişimsel ve bilgisel özelliklerine göre ayırmak daha karmaşıktır çünkü bir kol saati cep telefonu özelliğine sahip olabilir ya da MP3 çaları veya taşınabilir oyun konsolu aracılığıyla İnternet kullanılabilir. Bu nedenle günümüzde BİT kelimesi, farklı araçlardaki her iki teknoloji özelliğini bütünleştiren bir anlamda kullanılmaktadır.

Bedenin BİT cihazlarıyla kuşatılmasının nedeni, günümüz koşullarında iletişimin çok önemli hale gelmesi ve kişinin her an her yerde dünyayla iletişim kurmaya ve bilgi toplamaya ihtiyaç duyma-

sıdır. Bu bağlamda BİT, bedeni, dünya ile ilişkisinde daha etkin hale getirmektedir (Poli, 2003, s. 169). Beden, nerede olduğumuzun kanıtı olan tek fiziksel varlıktır ve bedenlerimiz mobil taşıyıcımız olarak gittiğimiz her yerde hareket eder. Bu nedenle, BİT cihazları mümkün olan her zaman ve mekânda bilgi ve iletişim sağlamak için bedene bağlı olmalıdır. Bu durumda, bedenin fiziksel hareketliliği, aygıtlar için teknolojileştirilmiş mobil yüzey ve mobil askı olarak kullanılmaktadır. Ayrıca, beden mobil hale geldiğinde, BİT aracılığıyla her zaman ulaşılabilir olmaktadır. BİT aygıtlarını giyen kişi, aygıtları bedeninden çıkarana kadar dış dünya ile iletişimini kaybetmemektedir. Kısacası, tekno-bedenin rolü, hareket kabiliyetini kullanarak bize iletişim sağlamak ve BİT aygıtlarıyla uyumlu bir yüzey olarak onları taşımaktır. Bu konuyla ilgili Patrizia Calefato şunu açıklamaktadır;

> İletişim hem dönüştürücü hem de dönüştürülmüş olarak hareket ettiği bedene 'yapışır'. Beden, verili bir iletişim aracının yerinden oynamasına ve dalgalanmasına izin verir. Bugün beden sadece giysiler ya da geleneksel aksesuarlar değil, cep telefonları, Walkman'ler, küresel konumlandırma sistemleri, dijital barometreler, uzay istasyonları tarafından kontrol edilen saatler, mikroçipli kayak eldivenleri gibi nesneler giymektedir." (Calefato, 2003, ss. 163-164).

Bu bağlamda, tekno-beden BİT ile ilişkilidir ve tekno-beden olmadan kişi toplumla iletişimini kaybedebilir ve herhangi bir bilgi alamayabilir. Tekno-insan, BİT aygıtlarını bedeninde taşıdığı ölçüde daha ulaşılabilir ve iletişimsel hale gelmektedir. Dolayısıyla bilgiye ulaşmak ve bilgiyi bireyden topluma, toplumdan bireye ya da bireyden bireye dönüştürmek için tekno-bedene sahip olmak giderek daha zorunlu hale gelmektedir.

Bu anlamda tekno-beden çevreyle iletişim kurdukça sınırları genişlemektedir (Calefato, 2003, s. 164). Örneğin, televizyon izlemek için evde olmak gerekmez, çünkü cep telefonundan ya da tablet bilgisayardan her yerde ve her zaman televizyon izlemek mümkündür. Dahası, kişi vücudunda taşıdığı cep telefonuyla dünyanın en uzak noktasına ulaşarak bilgi alabilmekte ya da başkalarıyla iletişim kurabilmektedir. Bu durumun temel nedeni tekno-insanın her an her yerde ulaşılabilir olmak istemesi olabilir. Bu nedenle günümüzde insanlar ev numaraları yerine cep telefonu numaralarını ya

da ev adresleri yerine e-posta adreslerini vermeyi tercih etmektedir. Bu da tekno-bedenin, tekno-insanın mobil evi haline geldiği anlamına gelmektedir. BİT aygıtları, kumaşlar ve giysilerle donatılan bu mobil ev, bedenimizi korumaya çalışmakta, onu sosyal ve her an ulaşılabilir kılmaya yardımcı olmaktadır (Calefato, 2003, s. 166).

Araba Mobil Bir Giysidir

En çok kullanılan mobil makine olarak araba (ya da otomobil), icat edildiğinden bu yana artan popülaritesi ve insan bedenini taşıyan hareket kabiliyeti göz önüne alındığında bu konuda tartışılmalıdır. Günümüzde araba, tekno-insanın gündelik hayatta mekânda hareket etmek için kullandığı belki de tek makinedir ve giyilebilir bir makine olarak değerlendirilebilir. Çünkü vücudumuz aracılığıyla kullanılır, vücudumuzu çevreler ve vücudumuz olmadan kullanılamaz. Bu konuyla ilgili Jorge Frascara arabadan bir giysi olarak bahseder ve şunu söyler:

> Araba bir giysidir. Bizi saatte 100 km hızla taşıyan 1.500 kg'lık sihirli bir kostüm giyiyoruz ... otomobili bir kostüm gibi giyiyoruz: bazılarımız için bir savaşçının zırhı; diğerleri için takım forması; diğerleri için yaşam tarzlarının seksi bir ifadesi" (Frascara, 2003, ss. 195-196).

Henry Ford, fiziksel hareketlilik sağlamanın yanı sıra, tek model ve tek renk arabanın pazarda başarılı olamayacağını fark etmiş ve bu da arabanın konumunu daha farklı hale getirmiştir. Özellikle arabanın farklı özelliklerle reklamının yapılması onu bir iletişim aracı haline de getirmiştir (Frascara, 2003, s. 196). Dolayısıyla diğer birçok giyilebilir makine gibi araba da rengi, modeli, boyutu ve teknik özellikleriyle bir iletişim nesnesi haline gelmiştir. Böylelikle ne tür bir arabaya sahip olduğumuz ve arabayı nasıl kullandığımız kişisel bir ifade olarak etkilidir. Diğer taraftan, arabayı kullandığımız için, araba aynı zamanda bedenimiz ile çevre arasında bir aygıta dönüşmektedir. Ayrıca, her arabanın reklam tasarımı ve teknik özellikleri özgürlük, hız ve yeni teknoloji gibi bazı kavramları vurgulamaktadır. Önemli bir nokta olarak, bilim kurgu sineması insan ve makine ilişkisi bağlamında arabayı da genellikle kullanmaktadır. Diğer giyilebilir cihazların filmlerde temsil edildiği gibi, araba da bilim kurgu sineması tarafından sağlayabileceği hareketlilik olanakları ve fiziksel olarak teknolojik ifade kullanılarak fütüristik bakışta sembolize edilen bir başka figürdür.

Bilim kurgu filmlerinde araba çeşitli şekillerde temsil edilmiş ve aynı zamanda fütüristik öngörünün önemli bir sembolü haline gelmiştir. Temel olarak, filmlerin kahramanı farklı durumlarda araba ile tanışmış ve ona ihtiyaç duymuştur ve arabayı seyahat etmek, kaçmak veya düşmanı yakalamak ya da işinin bir parçası olarak kullanmak gibi farklı nedenlerle kullanmaktadır. Ayrıca araba; zaman, teknoloji ve film karakterleri arasında her zaman bir ilişki oluşturmuştur. Bu nedenle bu kavramların temsili, bilim kurgu sinemasının dünyasını gerçek dünyaya bağlamaktadır. Bu bağlamda, mobil bir makine ve insan bedeninin bir aygıtı olarak arabaları konu alan bazı belirli bilim kurgu filmlerindeki bu temsilleri analiz etmek önemlidir.

Otomobilin bilim kurgu filmlerinin hayali geleceğindeki ya da başka evrenindeki farklı temsilleri ve öngörüleri, günümüz dünyasında insan ve araba arasında nasıl ve ne tür bir ilişki olduğuna dair benzerlikleri görme imkânı sunmaktadır. Bu çalışmada örnek olarak, genellikle 1980'lerden sonraki bilim kurgu filmlerine odaklansam da, eski popüler bilim kurgu filmlerinden biri olan *Metropolis'*in (Fritz Lang, 1927) bu konu bağlamında önemli olduğunu vurgulamak gerekir. *Metropolis*, yirminci yüzyılın başında otomobilin seri üretiminden sonra çekildiğinden dolayı, filmde, New York gibi o dönemdeki büyük şehirlerin bir yansıması olarak arabanın toplumdaki etkilerini görmek mümkündür. *Metropolis'*in dikey yer üstü yerleşimine baktığımızda insan kalabalığını değil, bedenin uzantısı olan insanın temsili olarak kullanılan arabaların kalabalığını görürüz. Film, yirminci yüzyılda bir şehrin karmaşıklığını ifade etmek için insan bedeni yerine arabayı bir sembol olarak kullanır. Bu gözlemle, seri üretimin hemen ardından, arabanın, insan bedeninin fiziksel varlığıyla doğrudan ilişkili bir nesne haline geldiğini söylemek mümkündür. Bir başka anlamda Fritz Lang'ın iddia ettiği gibi, mekânda çok sayıda insan olduğunu anlamak için insanları görmemize gerek yoktur. Bu nedenle, arabaların içinde yürüyen değil, daha hızlı ve hareketli insanlar olduğunu anlamak için arabalarla aşırı yüklenmiş otoyolu görmek yeterlidir. Bu durum, arabanın seri üretime geçtikten hemen sonra ne kadar hızlı bir şekilde gündelik hayatı işgal ettiğini ve insan bedenini kuşattığını göstermektedir.

Ayrıca, teknolojinin gelişmesiyle birlikte otomobil de günlük yaşamdaki insan ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde geliştirilmiştir.

İnsan vücudu BİT aygıtlarına maruz kalırken, arabalar da radyo/müzik ve DVD oynatıcılar (İnternet dâhil multimedya bilgisayarlar), GPS, klima, dijital kontrol paneli/yol bilgisayarı gibi her türlü yeni teknolojiyle donatılmıştır. Dolayısıyla araba bir araçtan öte, kendini teknolojileştiren mekânda, giydirilmiş bir beden olarak çok işlevli bir bilgisayar haline gelmiştir. Örneğin *Equilibrium* (Kurt Wimmer, 2002) filminin kıyamet sonrası geleceğinde, herhangi bir duygu hissetmek yasaktır, bu nedenle insanlara bir şeyler hissettirebilecek tüm iletişimsel ve enformasyonel cihazlar, araba da dâhil olmak üzere, kamusal kullanımdan kaldırılmıştır. Araba sadece hükümet için çalışan memurların suçluları araştırması ve yakalama-sı için kullanılmaktadır. Ancak kullanılan arabaların hepsinin rengi sadece beyazdır ve direksiyon ile vites dışında herhangi bir donanım ve cihaz bulunmamaktadır. Bunun nedeni, arabanın aynı zamanda insanların iletişim kurması ve bilgi toplaması için ekstra bir cihaz olarak düşünülebileceği potansiyelini hissettirmektir. Dolayısıyla filmde araba, fazlalık her şeyden arındırılmış ve sadece insanların fiziksel hareketini sağlamak için kullanılmaktadır.

Günümüz otomobilini *Equilibrium* dünyasıyla karşılaştırdığımızda; etkili bir aygıt olarak arabanın; tüm rengi, tasarımı ve içindeki ekstra makine ve BİT aygıtlarıyla ne kadar önemli olduğu düşünülebilmektedir. Ayrıca, arabanın bedenimizin çevresini ve aracılığını nasıl değiştirdiğini, sadece bedeni taşımakla kalmadığını, aynı zamanda insanları bilgilendirdiğini ve iletişim kurduğunu da göstermektedir. Buna ek olarak, *Back to the Future* serisinin tüm filmlerinde, araba farklı zaman dilimleri arasında seyahat etmek için zaman makinesi olarak kullanılmaktadır. Bu durumda, araba mekânda seyahat etmekten çok, zamanda seyahat etmek için mobil bir elbiseye dönüşür. Arabanın, bedeni zaman içinde taşıdığını düşündüğümüzde, bu durum arabanın insanların zamanla etkileşimini değiştirdiği şeklinde yorumlanabilir. Araba, bir elbise olarak bedenin kendi kapasitesinden daha hızlı hareket etmesine yardımcı olur. Vücut çevresel bilgileri daha hızlı aldığı için zaman algısı araba ile normalden daha hızlanmaktadır. Ayrıca filmdeki araba DeLorean (DMC-12 model), 1980'lerin başında üretilmiş ve zaman yolculuğu makinesi olması dışında da gerçek yaşamda kullanılmıştır. Deri kaplamalı fütüristik iç tasarımı, martı kanadı şeklinde açılan kapıları ve gümüş rengi parlak jantlarıyla; dış tasarımı ile yönet-

men Robert Zemeckis'in dikkatini çekmiştir. Bu nedenle DeLorean'ın görünümünün, bir zaman makinesinin esnekliğini her zaman dilimi için temsil ettiği düşünülmüştür. Vivian Sobchack, DeLorean'ın "kendisinin de 'yeni'nin 'klasik'e, geçmişteki geleceğe anlık dönüşümünü ifade eden 'fütürist' arabayı geçersiz kıldığını" vurgulamaktadır (Sobchack, 1991, s. 248). Araba, zamana ve teknolojinin olanaklarına bağlı olarak tasarlanabilir, işlevlendirilebilir ve geliştirilebilir. Ayrıca her mekân ve zaman için bedenle birleşir, bu nedenle otomobili insanı taşıyan, değiştiren, ortaya çıkaran, aktaran ve taşıyan bir araç olarak tanımlayabiliriz. Önemli bir nokta olarak belirtmek gerekir ki 1980'lerde insanların seyahat etmek için en çok kullandıkları makine de arabaydı. Dolayısıyla arabanın kullanılması filme daha gerçekçi bir bakış açısı da getirmektedir çünkü araba uzun yıllardır insanlar tarafından kullanılmakta ve insanların giydiği ve giyeceği en hızlı gelişen teknolojilerden biri olarak insana çok yakındır.

Arabanın, tekno-insanın mobil bir elbisesi olduğunu belirttiğim gibi, araba, aynı zamanda bedenin yaşam boyu bir aksesuarı ve insanın bir arkadaşı haline de dönüşebilmektedir. Etkileşime girdiğimiz diğer birçok makine gibi, arabanın içindeyken ve onun bizim sözde mağaramız ve mekândaki taşıyıcımız olduğunu hissederken, kişiliğimizi onunla kolayca özdeşleştiririz; ona dokunur, onu kontrol eder ve onunla birlikte hareket ederiz. Bu nedenle teknoloji, insan ve araba arasındaki iletişimi değiştirerek etkileşim biçimini de genişletmektedir. Hatta otomobil, kullanıcısını tanıma kapasitesine sahip bir makine haline gelmiştir. Örneğin, popüler televizyon dizisi *Knight Rider*'da (Glen A. Larson, 1982-1986) başkarakter Michael Knight, konuşan arabası KITT (Knight Industries Two Thousand) ile seyahat eden bir kahramandır ve dizinin hikâyesi bu iki karakterin macerasını konu alır. KITT, kullanıcısı için bir arabadan daha fazlası olmakta; onunla konuşmakta, onu korumakta ve ona yardım etmektedir. Benzer şekilde, *Demolition Man* (Marco Brambilla, 1993) filminde araba, konuşan bir makinedir, KITT kadar özdeşleşmemiş olsa da, kullanıcısıyla sesli olarak iletişim kurar ve onu bilgilendirir. Ayrıca, sürücünün kim olduğunu anlayabilmekte ve kullanıcının bedenine göre fiziksel ayarları değiştirmektedir. Örneğin, direksiyonun ve koltuğun konumunu sürücünün beden ölçülerine göre ayarlamaktadır. Bu iki örnekte araba, sürücüyü bilgilendiren ve dış

dünya ile iletişim kuran akıllı bir elbise haline gelmiştir. Beden otomobili ile de iletişim kurmaktadır.

Bu örneklerin sonrasındaki yakın gelecekteki gerçek dünyadaki örneklere bakacak olursak, sürücünün sesli komutuyla çalışan polis arabaları ya da IBM tarafından geliştirilen ses tanıma özellikli arabalar gibi örnekler karşımıza çıkmaktadır. Arabalar, sürücüyle konuşan ve sürücünün trafik, adresler, hava sıcaklığı, en yakın yerler gibi sorularını yanıtlayan, ardından internete bağlanan, e-postaları sürücüye bildiren bir araca dönüşmektedir. Ayrıca, araba sürerken sıkça kullanılan uzuvlarımızdan (kollar, eller, bacaklar, gözler ve kulaklar) daha fazlasını, vücudumuzun birçok parçasını ve sesimizi büyük elbisemiz olan arabayı kontrol etmek için de zamanla kullanmaya başlamaktayız. Dolayısıyla film örneklerinde ve günümüzde her yeni teknolojide araba ve beden ilişkisi derinleşmekte, insan bedeni giydirilmiş arabayı kullanmak için daha fazla beden parçasını kullanmaktadır. Dolayısıyla beden, arabanın içinde tekno-bedene daha da yaklaşmaktadır.

Öte yandan, araba her zaman vücudun kullandığı ve kontrol ettiği tehlike riski en yüksek makinelerden biri olmuştur. Kalabalık şehirlerde ve ülkelerde araba kazalarının büyük bir sorun haline geldiği açıktır. Örneğin Kuzey Amerika'da saatte 20 kişi araba kazaları nedeniyle vücut parçalarını ya da uzuvlarını kaybetmekte ve hastanelerden eksik ayak, el ya da tekerlekli sandalye ile ayrılmaktadır. Buna ek olarak Jorge Frascara, nüfusun yüzde 97'sinin araba kullanma konusunda herhangi bir sorun yaşamadığını da vurgulamaktadır. Ancak bu noktada rakamlar önemli değildir, çünkü insan her halükârda acı çekmektedir; sadece yüzde 3 bile olsa (Frascara, 2003, s. 196). Dolayısıyla araç bizi korurken ve toplum içinde etkileşime girmemize yardımcı olurken, aynı zamanda onu giydiğimiz süre boyunca bizi risk altında da tutmaktadır. Dahası, "kaza" kelimesini kullanmak otomobilin neden olduğu çelişkiyi görmezden gelmeye yardımcı olmaz. Kaza her ne kadar sıradan bir olay olarak görülse de, sonuç genellikle sıradan değildir ve kazada genellikle sorumlu ya da hatalı sürücü olan insandır. Araba kullanma ehliyetine sahip olsak da kazalar genellikle insanların kontrolsüz ve dikkatsiz sürüşünden kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla araba, insanın bir makineyi iyi ya da kötü kullanma becerisinin de aracı haline gelmektedir. Bu nedenle araba, katil ya da kurtarıcı olabilen bir

makine olarak düşünülebilir ve sürücü de öyledir. Seyahat sırasında sadece sürücünün değil, diğer yolcuların da hayatının sürücüye ait olduğu düşünüldüğünde, arabayı giymek herhangi bir giyilebilir makineyi giymekten daha fazla sorumluluk gerektirmektedir.

Mobil bir elbise olarak araba için son tartışmam arabanın tartıştığım tüm donanım ve özellikleriyle bedeni kaplayan kimliğin mobil bir aynası haline gelmiş olmasıdır. Arabanın görünümü, kullanıcısının kimliğinin yansımasıdır ve aynı zamanda bedenden olduğu gibi mekân ve zamandan da etkilenmektedir. Bu durum, bilim kurgu sinemasından bazı örnekler ile tartışılabilir. Örneğin *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) filminde genellikle araba tek bir kişi için tasarlandığından oldukça kişiseldir ve arabanın dış tasarımı da kirli yüzeyi ve tekerlek, kapı, pencere gibi eski tarz parçalarıyla eski zamanlardan gelen bir makineye benzemektedir. Ayrıca, filmin mekânına baktığımızda, o da arabanın iç mekânı gibi kirli, sisli/dumanlı, küçük evler ve dar sokaklardan oluşmaktadır. Dahası, filmde insanların giydikleri kıyafet tarzı ile arabanın tasarımı çok uyumludur. Buna ek olarak, *Blade Runner*'da da *Brazil*'in distopik geleceğinde olduğu gibi arabanın tasarımı insanların giydikleriyle ilişkilidir ve her iki filmde de mekân, kıyafetler ve arabanın tasarımı bilim kurgunun bir alt türü olan siberpunk'tan etkilenmiştir. Buna karşılık *Minority Report*, *Demolition Man* (Marco Brambilla, 1993) ya da *I, Robot* gibi bilim kurgu filmlerinde mekân ve kıyafet siberpunk etkilerinden arındırılarak metalik ve parlak renklerle, temiz şehirler ve yüksek teknolojili makinelerle temsil edilirken; araba da çok gelişmiş bir tasarıma, özelliklere ve her türlü renge sahiptir. Daha hızlı hareket eder ve hatta uçabilir. Bu nedenle, yaşadığımız zaman, giydiklerimiz ve seyahat ettiğimiz giysimiz olarak arabanın tasarımı arasında güçlü ve çok doğrudan bir ilişki olduğu açıktır.

Değiştirilmiş Tekno-Beden

Makine ve beden arasındaki ilişkinin günümüz bilim kurgu sineması ve gerçek yaşam üzerinden incelenmesi, kuşkusuz bedenin yeniden tanımlanması ve değiştirilmesi sonucunu doğurmaktadır. Bedenin de etrafındaki dış makinelerle birlikte değişime uğradığına işaret etmektedir. Uzuvlar ve duyu organları organik bedendeki işlevlerinden farklı kullanılmaktadır. Bu, görme, işitme ve implante edilmiş makineler gibi farklı şekillerde algılama yeteneğine sahip makinelerin insan vücuduna monte edilmesiyle mümkün olmakta

ve vücut parçalarımızın işlevini değiştirmektedir (Ricco, 2003, ss. 177-178). Sonuçta bir yandan bazı vücut parçalarına yeni görevler yüklenirken, diğer yandan bazı vücut parçaları işlevlerini yitirmekte, dolayısıyla bedenin jestleri ve dili çevremizdeki makineler tarafından değiştirilmektedir. Buna ek olarak, tüm beden, insan ve makine arasındaki etkileşim için önemli hale gelmekte; makineleri kontrol ederken, insanın makinelerle ara yüz oluşturmak için yeni davranış biçimleri oluşturmaktadır.

Telefon bankacılığı veya birçok şirketin müşteri hizmetleri, bilgisayar veya cep telefonları gibi günlük hayatın birçok farklı alanında ses tanıma teknolojisine sahibiz. Son zamanlarda bir bankanın ya da herhangi bir büyük şirketin müşteri hizmetlerini aradığımızda, hattaki kayıtlı bir operatör sesinin sorularına evet/hayır şeklinde cevaplar vererek ya da ses ile bazı bilgiler vererek iletişime geçebiliyoruz. Bu durum, telefonun tuşlarını kullanarak bir menüyü seçip bilgiye ya da müşteri hizmetleri görevlisine ulaştığımız ve yardım aldığımız geçmişten farklıdır. Başka bir örnek vermek gerekirse, günümüzün cep telefonu teknolojisi parmaklarımız yerine sesimizi kullanmamıza da olanak tanımaktadır. Birini aramak istediğimizde, sadece sesimizi telefonumuza tanıtmamız ve ardından aramak istediğimiz kişinin adını söylememiz yeterlidir. Bu sesli komut ve tanıma teknolojisi bilim kurgu sinemasında farklı konseptlerde ve çeşitli temsillerde kullanılmıştır. Sinemada gösterildiği için bu teknolojiye yabancı olmadığımızı vurgulamak için bilim kurgu filmlerinden bazı örneklere bakabiliriz. Dina Ricco da bir örnek olarak, bir makineyle konuşmanın konuşma yeteneğimize bağlı olarak değişmesini, durumu bir bilim kurgu atmosferi gibi yoğunlaştırarak ele alır ve şunu belirtir:

> İster otomatik dikte cihazına, ister bilgi almak için telesekretere ya da herhangi bir ses ara yüzüne uygulansın, otomatik konuşma tanımanın kullanılması, her zamanki konuşma şeklimizde önemli bir değişiklik anlamına gelir. Bunun nedeni... bir makineye sözlü emirler verdiğimiz ve ardından bunların yerine getirilmesini sağladığımız neredeyse bilim kurgu atmosferidir. Özellikle de, çok daha somut bir ifadeyle, bir ses tanıma cihazıyla konuşmak, dilimizi makinenin algılama becerileriyle uyumlu hale getirmek için kelime artikülasyonuna, telaffuz hızına, ses

seviyesine ve benzerlerine özel bir dikkat gerektirmektedir." (Ricco, 2003, s. 178).

Örneğin, *Colossus: The Forbin Project* (Joseph Sargent, 1970) filminde Dr. Charles Forbin, ABD'nin savunma sistemini kontrol etmek için *Colossus* adlı bir makine icat eder ve makine sesli komutla çalışır ve yazılı olarak cevap verir. Ricco'nun da vurguladığı gibi, bilim insanları makineyle konuşurken daha basit ve anlaşılır bir dil kullanarak makinenin kendilerini doğru şekilde anlamasını sağlarlar çünkü bir makineyle konuşmak bir insanla konuşmaktan farklıdır; dilin sınırını makinenin anlama kapasitesi belirler.

Ses tanıma teknolojisini evimize ve günlük hayatımıza taşıyan bilim kurgu filmleri de vardır. *Minority Report*'un gelecekteki dünyasında, Şef John Anderton eve gelir ve "Ben geldim" dedikten sonra ışıklar açılır. Eliyle elektrik düğmesini kullanmasına gerek yoktur; ışıkları ve dolayısıyla evin içindeki elektriği kontrol etmek için sadece birkaç kelime yeterlidir. Öte yandan, *Demolition Man*'de Lenina Huxley, John Spartan'a eve geldiklerinde "her şey sesle kodlanıyor, yani bir şeye ihtiyacın olursa sadece sor, ışıklar" der ve ardından ışıklar açılır. Bu, günümüzde ev otomasyonu (akıllı evler) teknolojisiyle derinden ilişkilidir çünkü bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz teknolojilere artık sahibizdir. Örneğin, bir klima cep telefonundan gelen kısa bir mesajla açılıp kapatılabilmektedir.

Yine ses komutlu anahtar teknolojisi bilim kurgu sinemasında çeşitli zamanlarda kullanıldığı gibi, ses tanıma teknolojisiyle çalışan makinelerin ilk versiyonlarından biri el çırpma sesiyle çalışan açma/kapama cihazları olabilir. Genellikle 1980'lerden beri kamusal kullanımda olan *alkış/alkışçı* [clapper] olarak adlandırılan bu teknoloji, açma/kapama işlevlerini kontrol etmek için çeşitli cihazlara bağlanabilir. Bu nedenle, alkış sistemini kullanırken, düğmeye basmaktan farklı olarak, kişinin alkış sesi çıkarması gerekir. Benzer şekilde, bu teknolojide de yine ellerimizi kullanmamız gerekir ama ellerin kendisinden çok çıkardığı ses kullanılır. Ayrıca günümüzde, karanlıkta fiziksel hareketleri analiz edebilen ve ardından otomatik olarak açılıp kapanan sensörlü anahtarlar da vardır. Sensör anahtar teknolojisi özellikle binaların merdiven kısımlarında veya park yerlerinde enerji tasarrufu amacıyla kullanılmaktadır. Bu bağlamda, anahtarların dolayısıyla cihazların kontrol şeklinin gelişim sürecinde; insan vücudu olmadan insan sesi, hareketi veya eli olamayacağı için günümüzde hala eliyle, alkışıyla, sesiyle veya hareketiyle bede-

ne ihtiyaç duyulduğunu düşünmek mümkündür. Günümüz teknolojisi bedenimize ve bedenimizin jestlerine ihtiyaç duymaktadır, ancak bu farklı bir biçimde gerçekleşir. Beden ve bedenin jestleri teknolojiyle etkileşim kurmak için kullanılır. Bedeni teknolojinin aygıtına dönüştürmek için sadece teknolojik implantasyon gerekli değildir; beden varlığıyla ve hareketleriyle de teknolojinin aygıtı haline gelebilmektedir.

Yeni teknoloji, sesimizi tanımanın ötesinde, hayatın her alanında insanları bedenleri üzerinden tanımlama imkânına sahiptir. Oturum açtığımızda yüzümüzü ya da parmak izimizi tarayarak bizi tanımlayabilen bilgisayarlarımız, para çekebildiğimiz ATM'lerimiz ve parmak izimizi kullanarak kullanabildiğimiz arabalarımız[36] ve yine gözümüzün retinasını ve parmak izimizi tarayan güvenlik sistemlerimiz vardır. Tüm bu cihazlar bedenimizi daha önemli bir varlık haline getirir ve kimliğimizle bir ilişki kurar. Öte yandan, bedenin zarar görmesi, parçalarını kaybetmesi ya da taklit edilmesi gibi nedenlerle bedenin kimlik tespiti için kullanılması tehlikeli hale gelebilir.

Gattaca'nın (Andrew Niccol, 1997) *uzak olmayan geleceğinde*[37] insanlar genetik tiplerine göre ayrılır ve genetik seviyelerine bağlı olarak çalışırlar. Genetik olarak iyi olmayan şeklinde tanımlanan Vincent Freeman, mükemmel genetik özelliklere sahip ancak bir araba kazası nedeniyle felçli olan Jerome Morrow'un yerini alır. Ancak Freeman'ın, Morrow'un yerini alabilmesi için Morrow'un parmak izine, kan ve idrar örneğine ihtiyacı vardır çünkü şirket her gün çalışanların kimliklerini kontrol etmekte, idrar örnekleri toplamakta ve şirket binasının girişinde parmak izi ve kan kontrolü yapmaktadır. Film böylece bedenin kişilikten daha önemli olduğu bir gelecek öngörmektedir. İnsan, bedeninin izin verdiği ölçüde tanımlanır ve bunun nedeni de insanın kimliğini bedeni üzerinden algılayabilen teknolojidir. Örneğin *Back to the Future II* filminde, kapı kilidini açmak için kişinin parmak izi yeterlidir ve makine sesi isim-

---

36 Parmak izi ile çalışan tüm makineler son zamanlarda popüler ve yaygın hale gelmiştir. Bu teknolojiyi üreten çeşitli şirketler vardır ve teknoloji parmak izi tanıma sistemi, biyometrik makineler, biyo-kimlik makineleri veya parmak damarı algılama gibi farklı isimlerle de bilinir.

37 Bu tanım filmin başında kullanılıyor.

le "hoş geldiniz" der. Minorty Report'da da güvenlik kameraları insanların gözlerini tarayarak kimliklerini tespit edebilmektedir.

Bu örnekleri vermemin nedeni bilim kurgu sinemasında üretilen yeni duyusal teknolojiler için bedenin daha önemli hale geldiğini göstermektir. Ancak günümüz dünyasında bedenin parçalarını kaybetmek bir karmaşa sorununa yol açar. Kilitler ve arabalar için anahtar, para çekmek ya da bir binaya girmek için manyetik kartlar, bilgisayarlara ve diğer sistemlere giriş yapmak için klavye ve şifreler gibi önceki duyusal makine teknolojileri değiştirilebilir. Anahtar ya da kart kaybolursa, yeniden üretilebilir ya da en azından bu ürünlerin her zaman yedekleri bulunur. Eğer şifre unutulursa, şifreyi hatırlamak için çeşitli yollar vardır. Ancak, tam tersine, duyusal makinelerde, kişi vücudunun bir kısmını, parmaklarını ve gözlerini kaybederse veya yüz gibi vücudun bir kısmı değişirse, duyusal makineleri nasıl kullanabilir? Bir hırsızın, birinin evini soymak, bir arabayı ya da birinin hesabındaki parayı çalması için artık mutlaka bir anahtara, bir karta ya da şifreye ihtiyacı var mıdır? Hırsız, çalmak için birinin gözlerine ya da parmaklarına ihtiyaç duyabilir ve bu durum bedeni tehlikeli bir alana sokmaktadır.

Örneğin, *Demolition Man* filminde antagonist Simon Phoenix bilim insanının gözlerini çıkarır, sonra da hapishaneden kaçmak için kapıları açmak üzere gözü duyusal güvenlik makinelerine gösterir. Belki şimdilik bu sadece bilim kurgu sinemasından bir örnek ama günümüzde benzer teknolojilere sahip olduğumuz için bu tür sorunlar yaşama olasılığımız olduğu da göz ardı edilemez. Beden, duyusal makineler tarafından değiştirilmiş versiyonuyla daha önemli hale geldiğinde, insan bedeninin parçalarını kaybetme ve makineye erişimini kaybetme gibi daha karmaşık ve tehlikeli bir durum içerisinde de bulunabilmektedir.

Açıkçası, insan vücudunu çevreleyen birçok BİT aygıtı ve akıllı makine gibi, tekno-bedenin modifikasyonu için sensör teknolojisi de günlük hayatımızdaki çeşitli makinelerde kullanılan önemli teknolojilerden biridir. Arabalardan oyun konsollarına, cep telefonlarından otomatik kapılara kadar sensör teknolojisine sahibiz ve kullanım alanlarına göre duyusal makinelerin bazı belirgin etkileri vardır. Duyusal cihazlara bakıldığında, sensör teknolojisinin temel nedeni, gerçek hayatı taklit etmesi ve insanların vücudunu fiziksel bağımlılıktan kurtarması ve vücudu daha özgür hale getirmesi ola-

rak düşünülebilir. Duyusal makineler gerçek hayatı taklit ederken, vücut parçalarımıza yeni anlam ve işlevler yüklerler; ayrıca vücudun eksik yeteneklerinin yerini alabilirler.

Örneğin, renk algılayan cep telefonu uygulamaları, görme engelli insanların etraflarındaki herhangi bir nesnenin rengini anlamaları için çok kullanışlıdır veya arabalar için park sensörü, park ederken arabanın arka tarafını görmek için çok kullanışlıdır. Ayrıca, sensör teknolojisi Nintendo Wii veya XBOX 360 Kinect örneklerinde olduğu gibi video oyun endüstrisi için çok popüler ve yaygın hale gelmiştir. Ayrıca cep telefonlarında telefonun hareket sensörüyle çalışan balık tutma oyunu veya araba yarışı oyunları gibi oyunlar da vardır. Dolayısıyla, tekno-insanlar olarak, cep telefonlarını konuşmaktan farklı şekillerde hareket ettiren insanları görmeye alışmak kaçınılmazdır. Örneğin, iPhone'da balık tutma oyunu oynarken, gerçek hayatta balık tutarken olduğu gibi telefonu olta atma hareketi biçiminde sallayabilir veya araba yarışı oyunu oynarken telefonu direksiyon gibi hareket ettirebilirsiniz. Bu nedenle, tüm duyusal cihazlar vücudumuzda ve çevremizde yeni hareketleri algılamaya alışmamızı sağlar. Duyusal bir oyun oynandığında, aslında oyunun içinde yaptığımız gibi hareket ederiz; gerçek hayatta balık tutuyormuş veya araba sürüyormuş gibi davranırız. Ayrıca, Wii ve Kinect gibi oyun konsollarında da belirli oyunları oynamak için tuş takımı veya kablolu oyun koluna (joystick) sahip olmak da gerekmez. Ki-nect'in reklam sloganlarında olduğu gibi makineleri kullanacak olan bedendir: "Kumanda sizsiniz. Alet yok, cihaz yok, sadece sen!"[38]

Gerçek hayatta bu aktiviteleri yaparken aynı hareketlerle koşabilir, tenis oynayabilir ya da dans edebiliriz ve bu da duyusal teknolojiyi daha gerçekçi ve vücudumuzu da bir kontrolör haline getirirken önceki teknolojileri kullanışsız ve popüler olmaktan çıkarır. Bu durumda, *Back to the Future II* filminde Marty McFly 1985'ten 2015'e gittiğinde, 1980'lerden kalma bir video oyunu olan Wild Gunman'i açıp oynamaya çalışan iki çocuk görür ve McFly onlara oyunun nasıl oynandığını göstermek ister. Daha sonra çocuklar McFly'ın oynamak için ellerini kullandığını görürler; çocuklar "Yani ellerini kullanmak zorunda mısın? Bu bir bebek oyuncağı gibi" derler. Bu bakımdan Wild Gunman kendi dönemi için nasıl popüler

[38] https://www.youtube.com/watch?v=V32dnwrwjfQ

ve hafif silahıyla çok sıra dışı bir oyun ise, bugün için de Kinect ya da Wii de aynı konumdadır. Tek fark, oyuncunun kablolardan ve aygıtlardan bağımsız olmasıdır. Oyun kolu, ışık tabancası ya da oyun kumandası da beden ve bu oyun cihazları arasındaki etkileşimin sonucu olarak kendi dönemlerinde insan bedeni için kendi hareketlerini yaratmıştır. Eskiden oyun kolu ya da ışık tabancasını sadece eller kullanırken, bugün tüm vücutla oyun oynanabilmektedir. Bedenin varlığına ve hareketine yeni işlevler katılır ve dolayısıyla beden teknoloji tarafından değiştirilir. Sensör teknolojisi ile beden, insan varlığının önemli bir varlığı haline gelir çünkü sensör teknolojisi bedenin tüm parçalarını kullanabilmekte ve algılayabilmektedir.

DEĞİŞTİRİLMİŞ KİMLİK: TEKNO-İNSANIN KİMLİĞİ

Tekno-İnsan Kimliği: Dijital Ben / Biz[39]

Bu bölümün başlığı, Michael R. Heim'in "Dijital Ben - Dijital Biz" fikrine ve bilim kurgu sinemasından günümüze tekno-insanın değişen kimliğinin başlangıç noktası olarak tekno-insanın teknolojileştirilmiş kimliğine atıfta bulunmaktadır. Bu terimi sadece dijital ortam olarak kullanmak yerine, teknolojik olarak maruz kalınan tüm yeni insan kimliği alanını kapsayan daha genel konular için kullandığımı da belirtmeliyim. Bu bölümde insanın yeni kimliği ile birlikte dijitalleşen bedenin bu yeni kimlik üzerindeki etkisi de göz önünde bulundurularak sanal gerçeklik / kimlik konusuna yer verilmektedir. Bu nedenle Dijital Biz, teknolojinin gündelik hayatı istila etmesi ve insanın makinelerin dijital dünyasına girmesiyle birlikte insan kişiliğinin başına gelenlerle doğrudan ilgilidir. İnsan kimliğindeki değişimin tek yönlü olmadığı açıktır çünkü makineler gündelik hayatımızda var olduğunda biz de onların alanına girmiş oluruz, dolayısıyla kimlik hem kendi çevresinden hem de makinelerin oluşturduğu çevreden etkilenir. Dijital Biz'in yirmi birinci yüzyılın tekno-insanına dönüştüğü yadsınamaz bir gerçektir ve bilim kurgu sineması geçen yüzyılın insanını her geçen gün doğasından uzaklaşan bir varoluş olarak çoktan öngörmüş durumdadır.

Kredi kartı alışverişleri, çevrimiçi alışverişler, e-posta yazışmaları, sağlık kayıtları (Heim, 2003) ve günümüzde sosyal medya/ağlar

[39] Bölümün başlığı Michael R. Heim'in DotCopy, Eylül 2003'te yayınlanan "Digital We" makalesinden alınmıştır (Güncel Not: Kaynağa 2023 yılında ulaşılamamaktadır.)

(Facebook, Twitter) ve bloglar, cep telefonları, video oyunları vb. ile Dijital Biz'e daha da yakınlaşan ve veri profili bilgisayar tarafından uyarlanan yeni insanın Dijital Ben uyarısına örnek olarak *Minority Report*'un afişindeki "Saklanamazsın - Kaçmaya hazır ol" ifadesini verebiliriz. Makinelerin ve ağların içinde alternatif kişiliklerimiz var; çünkü biz kendimizi onlara tanıtırken onlar da bizi tanımlamaktadırlar. Dijital teknolojilerin resmi kullanımı için gerçek biz olmak zorundayızdır, ancak diğer alanlar için dijital değiştirilmiş kimliğimiz tam olarak olduğumuz şey olmak zorunda değildir. Dolayısıyla Dijital Ben ve Biz, bizim olduğumuzdan farklı biri ya da başka bir şey olabilir. Ancak bu durum, farklı olsalar bile Dijital Ben ve Biz'lerin varlığını değiştirmez çünkü "Ben" kavramı dijital alanda var olmak için önemli ve gereklidir. Heim, "Ben"in (I) sanallıkta nesneleşerek "Beni"ye (ME) dönüştüğünü iddia etmektedir. Buna ek olarak Dijital Ben, gerçek "Ben"i (I) ekranın arkasına saklayan "sahte isimler, sahte ilgi alanları ve uydurma referanslar" ile tasarlanabilmektedir (Heim, 2003). Bu, *Matrix*'in gerçek ve sanal dünyanın birleşimine dair getirdiği yeni fikre çok benzemektedir. *Matrix*'te olduğu gibi Dijital Ben ile ağa bağlanmak için kablolarla içimize girilmese bile; değiştirilmiş bir kimlikle ağa bağlanırız. Bu durum filmin ana karakterinde de görebilir; Neo hem sanal hem de gerçek dünyada tam olarak aynı kişi değildir ve bizler de ağlar dünyasında ya da bir video oyununda dijitalleştirilmiş bir kimliğe sahip olabiliriz. Bu bağlamda, bilgisayarın hesap makinesinden ağlara, oyunlar ve hatta televizyonlarla donatılmış multimedya makinesine dönüşmesiyle alternatif kimliklerin ortaya çıkmaya başladığını söylemek mümkündür (Heim, 2003). Tekno-insanın dijital kimliği, bilgisayarın kişiselleştirilmesiyle oluşturulmuş ve daha sonra bir eğlence ve sosyal araç olarak kullanılmıştır. Bu süreçte bilim sinemasının kurgusal olmayan ve kurgusal dünyası eş zamanlı olarak gelişmiş ve Dijital Biz ile gerçek arasındaki sınırlar daha şeffaf hale gelmiştir.

Örnek olarak; *Tron* (Steven Lisberger, 1982) filminde başkarakter Kevin Flynn gerçek dünyadan video oyununun siberalanına fiziksel ve kimlik olarak taşınır. Filmin çekildiği dönemdeki gerçek zaman teknolojisini düşünürsek, gerçek benlikten sanal benliğe bu geçiş 1980'lerin başında yeni bir şeydir. *Tron*'dan neredeyse yirmi yıl sonra *Matrix*, gerçek ve sanal dünya kavramlarına ve dolayısıyla

kimliğe başka bir açıklama getirmektedir. *Tron*'da olanın tersine, *Matrix*'te gerçek bedenin sanal uzama taşınmasına gerek yoktur. Gerçek olan gerçek dünyada kalırken, Dijital Biz sanal alanda var olmaktadır. Dolayısıyla yirmi yıl boyunca dünyadaki teknolojik gelişmeler göz önüne alındığında, gerçek kimliği kaybetmeden sanal kimliğe sahip olabilmemiz mantıklı gelmektedir. *Matrix*'in hikâyesi 1990'larda İnternet'in ve sanallığın gerçek yaşamda artan kullanımından etkilenmiştir. Film gerçeklikle ilgili bir soru sormaktadır ve daha da önemlisi, eğer gerçek ve sanal olmak üzere iki benlik varsa, bu benlikler arasındaki çizgi nerededir? Daha güncel bilim kurgu filmlerine baktığımızda; Dijital Biz yine kurgusal olmayan dünyadaki gelişmeyle birlikte değişmiştir.

Matrix'ten bugüne, diğer bir deyişle yirminci yüzyılın sonundan bugüne, sanal mekânlar ve makineler uzayı, gündelik hayatı ve bedenimizi hızla istila etmiştir. İnternet ortamı ve sanal uzam hayatımızda önemli bir rol oynamış ve sosyal ağlar/medya, bloglar, video ve fotoğraf paylaşım siteleri, sanal çevrimiçi oyunlar, video oyunları vb. gibi bazı web sayfaları popüler hale gelmiştir. Buna ek olarak, "avatar" bir kavram olarak bilgisayar terminolojisinde popülerleşmiştir. Avatar, genellikle kullanıcının sanal alanda bir karakter olarak sanal temsili olarak tanımlanmaktadır. Bu nedenle Dijital Ben'in anlamı, bilim kurgu sinemasında olduğu gibi yeniden değişime uğramıştır. Örneğin; *Avatar* (James Cameron, 2009), *Surrogates* (Jonathan Mostow, 2009) ya da *Gamer* (Mark Neveldine ve Brian Taylor, 2009) gibi güncel bilim kurgu filmleri genellikle avatarların gerçek dünyada kullanılmasını anlatmaktadır.

Avatar'da insan, Pandora adlı gezegende başka bir varlığın, Na'vi'nin bedenini ve kimliğini kontrol edebilmektedir. Dolayısıyla Na'vi halkının kimliği insanın avatar kimliği haline gelmektedir. Benzer şekilde, *Surrogates* filmi de insanların vekil robotlarıyla toplum içinde var olduğu bir geleceği konu alır. İnsanlar sadece koltukta oturur ve günlük hayatta vekil robotlarını kontrol ederler. Bu durumda insanlar fiziksel görünümlerinden farklı görünebilir veya gerçek işlerinden farklı bir işe sahip olabilirler. *Gamer* filminin gelecek dünyasında insanlar gerçek insanların bedenlerini kontrol ederek video oyunlar oynamaktadır. Örneğin ana karakter Kable / John Tillman bir mahkûmdur ve Slayers adlı bir oyunda genç bir çocuk olan Simon Silverton'ın avatarı olarak çalışmaktadır. Dolayısıyla bir

avatar olmak için gerçek insanların ve gerçek avatarların dünyasında para kazanmak için çalışmak da gerekmektedir. Önemli olan nokta, *Tron* ve *Matrix*'in kendi dönemlerinin gelişimini yansıttığı gibi, bu güncel filmlerde de sanallık teknolojisinin olanaklarını kullanarak farklı bir kimliğe bürünme, başka biri olma olanağı yansıtılmaktadır. Sanal alanda, hatta gerçek kamusal alanda var olmak için kendimiz olmak zorunda değilizdir; avatarlarımızı kullanarak başkası gibi davranabiliriz. Nitekim *Tron*'da gerçek ya da sanal dünyalardan birinde var olabilmek için bedenimizi ve kimliğimizi kaybetmek zorunda kalırız ve başka biri olma yeteneğimiz yoktur. *Matrix*'te kimliğimizi sanal alana aktarabilirken her iki dünyada da her ne kadar gerçeğindeki hareketsiz olsa da aynı kişi olabiliriz.

Avatar, *Surrogates* ve *Gamer*'da kendi bedenimizi ve kimliğimizi kaybetmeden aynı anda hem sanal alanda hem de gerçek alanda olabiliriz ve aynı zamanda da başka birine dönüşebiliriz. Hiç kuşkusuz 1980'lerden günümüze kadar biz de benzer süreçleri yaşadık ve bahsettiğim güncel filmleri göz önünde bulundurursak, tamamen aynı olmasa da sanal alanda avatarlarımız artık vardır. Farklı kişiliklere sahip olduğumuz için avatarlarımızı kontrol edebilme ve internette başka biri olabilme potansiyelimiz bulunmaktadır.

Michael R. Heim avatar kavramını "gerçek "ben"in seçilmiş yönlerini ortaya çıkaran esnek ve akışkan kimlik" olarak açıklamaktadır. Avatarlar, grafik simgeler içeren basit bir e-posta takma adından sanal dünyalardaki hareketli bedenlere kadar çeşitlilik gösterebilir" (Heim, 2003). Diğer insanların bedenlerini avatarlarımız olarak kontrol edebileceğimizi söylemek için belki erken, ancak artık makineleri kontrol ediyoruz.

Arabalar, endüstriyel makineler, bilgisayarlar ve ayrıca Nintendo Wii veya Xbox Kinect'teki oyunda avatarlarımızı bedenimizle kontrol etme imkânımız var. Ancak Dijital Biz konusu için teknoinsan kimliği bedenden daha önemli, çünkü kimliğin değişmesi için bir şey giymek, dokunmak ya da duymak gerekmemektedir. Sadece çevrenin etkisi değişim için yeterli olabilmektedir. Dolayısıyla sanal ortamda başka biri gibi davranıyorsak zaten Dijital Ben ve Biz'imiz var demektir. Belki de yakın bir gelecekte, tıpkı aynaya bakar gibi Dijital Ben ya da Biz'imizi gerçek hayatta da göreceğiz. Kısacası, Heim'in sözleriyle bitirecek olursak; "avatar, dünya vatandaşının,

daha derin bir angajmanla özgürlüğe kavuşan Dijital Ben'in grafik bir vücut bulmuş haline dönüşmektedir" (Heim, 2003).

Tekno-İnsanın Yeni Alanı

İnsan biyolojik ve kişisel olarak mekân ve toplum tarafından değiştirilir çünkü insan dünya ile bağlantısını kaybetmemek için sosyal olmaya ve toplumla bütünleşmeye ihtiyaç duyar. Ayrıca, toplumun ve toplumun içinde yaşadığı mekânın bir parçası olmak için kimliğini uyarlaması gerekmektedir. Bu da toplum ve mekânın karşılıklı bir ilişki içinde olduğunu, birbirlerinden etkilendiklerini göstermektedir. Dolayısıyla, günümüz toplumunun teknolojik gelişmelerle değiştiği açıktır ve bu gelişmelerin kökleri "teknolojinin toplumu etkilediği fikri... teknolojinin topluma yapılan bir şey olduğu... insanların teknolojiye nasıl tepki verdiği ve günlük yaşamdaki etkileri" (Bell, 2007, s. 8) olan teknolojik determinizm (gerekircilik) alanlarında gelişmiştir. Bu bağlamda, mekân ve toplumun karşılıklı ilişkisinde teknolojinin toplumu etkilediğini düşünerek; teknolojik determinizmin teknoloji tarafından değiştirilen mekânı da kapsadığını düşünmekteyim. Kanımca teknoloji toplumu etkilediğinde, teknoloji mekânı etkilediği ve toplum da mekândan etkilendiği için mekânın teknoloji ve toplum arasındaki bağlayıcı rolü göz ardı edilmemelidir. Böylece mekân ve toplum içindeki insan değişime uğramaktadır. İç içe geçmiş bir çember olarak, teknolojiden mekâna, mekândan topluma ve son aşamada hem mekândan hem de toplumdan bireye doğru bir etkilenme söz konusudur. Açıktır ki, bu çemberde teknoloji baskın olandır; en üsttedir ve yeni mekânın ve toplumun her unsurunu açığa çıkarır. Evleri, ofisleri, sokakları, hatta gökyüzünü kuşatır ve teknolojinin yarattığı yeni oluşumu reddetmek giderek zorlaşmaktadır.

Bu nedenle benim tekno-insan olarak adlandırdığım yeni insan ile teknolojileşen mekânın karşılıklı ilişkisini açıklamak ve anlamak gerekir. İnsan gündelik hayatını kentte geçirdiği için her insanın kentte bir rolü vardır ve insan bazen kent aracılığıyla kimliğini değiştirebilir. Ancak bu değişim kentin anlamı ile ilgili değil, kentin nerede olduğu ve nasıl göründüğü ile ilgilidir. Günümüz dünyasında kent, insanların ihtiyaçlarını karşıladığı yer, mekân ise insanın var olabileceği her yer olabilir; sanal ya da gerçek. Dolayısıyla her ev tüm teknolojik donanımıyla küçük bir merkeze dönüşebiliyorsa ve her insan bir mekâna sahip sanal bir dünyada var olabiliyorsa;

mekânı ve şehri nasıl tarif etmeliyiz? Öncelikle, 1990'ların başından üçüncü binyıla kadar uzanan post-endüstriyel dönemde mekânın dönüşüm sürecini açıklamakta fayda vardır. Ayrıca bu açıklama, mekân ve kimlik arasındaki ilişkinin özgül ifadelerini de beraberinde getirecektir.

Michael Benedikt, genel anlamda mekândan, her yanımızda, orada ve burada olan, bize nüfuz eden tözsel ve görünmez bir varlık olarak bahseder; zihinlerimizi değiştirdiğini vurgular (1991, ss. 125-127). Mekân ve insan arasındaki bu ilişki göz önünde bulundurulduğunda, mekânın evriminin insan kimliğinin devrimine neden olduğu, mekân değiştikçe kimliğin de mekânla etkileşim içinde yeniden tanımlandığı düşünülebilir. Çünkü insan, yaşamı boyunca edindiği tüm bilgileri ve kişiyi birey yapan deneyimleri ve bilgileri mekândan alır.

Bilim kurgu için mekân, distopik veya ütopik geleceğin kurgusal dünyasını yaratmak için her zaman önemli bir bileşen olmuştur. Mekân, bilimsel ve kurgusal mekânın görsel biçimi için kısıtlayıcı bir olgu olarak kullanılmıştır. Scott Bukatman'a göre; "mekânın artık insan algısına, kavrayışına ve müdahalesine açık bir şekilde var olmasına izin vermek için ... bilim-kurgu, teknolojik kültürün yeni 'tahammül edilemez mekânlarında' temellenir..." (1993, s. 130). Bu nedenle mekân, teknolojinin yeni kültürel ortamı ile insan arasında bir aracı haline gelmekte, ayrıca postmodern (tekno) toplumun sınırları içinde yeni insanı şekillendiren sıradan biçimden teknolojik biçime geçmektedir. Bu toplumda tekno-insan, teknoloji aracılığıyla postmodernitenin yeni uzamında kaybolmaktadır. Sonuç olarak, Bukatman'ın (1993, s.169) deyimiyle, postmodern mekânın kenti, benim deyimimle tekno-mekân, koordinatları, sınırları, mekânı ve yeri olmayan bir para-mekân haline gelmiştir. Ayrıca, bugünün mekânı bilim kurgu mekânından ayrı olarak incelenemez, zira birbirlerini gözetlerler. Çünkü temsil edilen kurgusal mekânlar için her geçen gün mekân ve manzara benzer hale gelmektedir. Örneğin mekânlardaki makine nüfusu artmakta ve mekânlarda insandan çok makine barınmaktadır. Evden sokağa kadar gündelik hayatımızın her yerinde ekranlar görmek ya da kameralar, sensörler ve ekran duvarları gibi son teknolojiyle inşa edilmiş bir gökdelenin 75. katında gün boyu bilgisayar başında çalışmak ya da makinelerle ko-

nuşmak artık şaşırtıcı değildir. Çünkü Jean Baudrillard'ın bahsettiği gibi bilim kurgunun içindeyizdir.[40]

Siber ve Tekno-Alan

Postmodern dünyada 1980'lerden bu yana siberalan, yeni uzamı tanımlamak için kullanılan en yaygın terim olmuştur ve bu terim ilk olarak William Gibson tarafından *Burning Chrome* (1982) adlı kısa öyküsünde kullanılmıştır. *Neuromancer* (1984) adlı romanıyla popüler hale gelen Gibson'ın siberalanı, teknolojinin kontrolü altında insan kültürünün ve iş dünyasının genişlemesinde yeni bir aşamayı, büyüleyici gelişmeleri ifade etmektedir (Benedikt, 1991, s. 1). Michael Benedikt'in siberalan için çeşitli tanımları vardır ve tanımlar farklı alanları içermektedir. Siberalanın tekno-alan ile ilişkilendirilebilen en açıklayıcı tanımı şudur:

> Siberalan: koridorlarında, elektriğin zekâ ile çalıştığı her yerdir. Verilerin toplandığı ve depolandığı her yerde odaları çiçek açar. Derinlikleri her görüntü, kelime ya da sayıyla, her ekleme, her katkı, gerçek ya da düşünceyle artar... daha büyük nefes alır, karmaşıklaşır, kucaklar ve içerir. Kabaran, ışıldayan, uğuldayan, akan bir şehir; samimi, muazzam, katı, sıvı, aynı anda hem tanınabilir hem de tanınamazdır (Benedikt, 1991, s. 2).

Benedikt ve Gibson'ın siberalan tanımları temel olarak sanal ortam ve insanların alternatif gerçeklikle benzer şekilde etkileşime girebildiği sanal alanla ilgilidir. Ancak Benedikt'in *Siberalan: İlk Adımlar* (1991) kitabında belirttiği gibi kendisinin tanımladığı siberalan mevcut değildir. Buna ek olarak, elbette Benedikt fikrini kendi zamanının koşullarında, 1990'larda iddia etmektedir. 2010'larda siberalanın varlığına dair kesin cümleler kurmak daha zor olsa da bugün üç boyutlu filmler ve oyunlar, dokunmatik ve çoklu ekran arayüzlü telefonlar, TV'ler ve diğer her türlü bilgisayar, ev içi elektronik ürünler (uzaktan kumandalar, ışıklar) ve hareket sensörlü oyun konsolları (Nintendo Wii, X-box Kinect), eğitimsel ve endüstriyel simülasyonlar vb. teknolojilere sahibiz ve bu teknolojiler bize siberalanı bir kavram olarak sürekli hatırlatmaktadır. Öte yandan, alternatif tanımlar olarak Allucquere Rosanne Stone (1991, ss. 85-110) 1984 sonrası dönemi siberalan ve sanal gerçeklik alanı olarak açıklamakta ve bu dönemin teknolojik ve sosyal, biyolojik ve maki-

[40] Aktaran Bukatman, 1993, s. 182.

ne, doğal ve yapay, sosyal ve toplumsal alanları karakterize eden postmodern tahayyüller arasındaki sınırları bozduğunu; doğanın yapay, kültürün doğal hale geldiğini vurgulamaktadır. Buna ek olarak, Marcos Novak (1991, s. 243) siberalanı yaratımımızın bir parçası ve insan gerçekliğinin siberalanın bir versiyonu olduğunu belirtmektedir. Dolayısıyla, siberalan büyük bir konuyu ifade ettiğinden ve çeşitli tanımları olduğundan, bu yeni uzam perspektifinden bakıldığında, eğer siberalan henüz mevcut değilse, bu yeni uzamları tanımlamak için tekno-alan kavramı da uygun bir terimdir. Dolayısıyla, 1990'lardan bugüne teknolojinin hızla geliştiği günümüzde siberalana giden yoluculuğun içinde olduğumuzu düşünebiliriz.

Sinemanın görsel ve teknolojik avantajları nedeniyle bilim kurgu filmlerinde siberalanın etkileyici örneklerini görmek mümkündür. Bir tür olarak bilim kurgu, konumuz açısından en çok edebiyat ve sinema türünde, yeni siberalan ve tekno-alanı tanımlayan yeni hayali mekânlar ve şehirler üretmiştir. Yeni şehir tasarımcıları; bilim kurgu yönetmenleri, yazarları ve senaristleri genellikle teknolojinin gelişimine ve hayal dünyalarına etkilerine yer vermişlerdir. Aslında günümüz mekânları ile sinemasal görsellik arasında benzerlikler olduğunu da belirtmek gerekir. Mekânın yeni boyutları sinemada da görülebilir ve dışsal olarak sinema, teknolojinin olanaklarıyla geleceğin dünyalarını ve mekânlarını üretir ve sunar.

Bilim kurgu filmlerinde siberalan iki şekilde temsil edilir. İlk olarak filmin gerçek uzamı ve gerçek uzamın bir sentezi olarak yaratılır. İkinci olarak ise filmin uzamı sadece siberalanın kendisi olarak temsil edilmekte ya da uzam dünya dışında yaratılmaktadır. Bu durumda, bilim kurgu filmlerinin çoğu siber ve gerçek uzamı bütünleştiren ilk yolu izler, ancak *Tron* filmlerinin ikisi de yaygın olmayan ikinci yol için bir örnek olarak kullanılabilir. Filmlerin karakterleri bilgisayarın içine, hayali, gerçek dışı sanal uzama; fiziksel ve özdeş olarak girer. Bu nedenle, sonraki bölümde, filmler ile günümüz mekânını karşılaştırmak için siberalanı göstermenin ilk yoluna odaklanmayı tercih ediyorum çünkü belirttiğim gibi, günümüz mekânı tamamlanmış bir siberalan değil, genellikle bilim kurgu filmlerinde olduğu gibi melezdir. Sanal ile gerçek dünya arasında tekno-insanın kimliğini etkileyen bileşik alan olarak tekno-alanı Benedikt'in siberalanının ilk adımlarından önceki son adımlar olabileceğini düşünerek bir terim ve kavram olarak kullanacağım.

Siberalan toplumu tamamen değiştirmektedir. Meredith Bricken (1991, s. 380) şöyle der: "araba sadece atsız bir araba değildir; arabalar toplumu tamamen değiştirmiştir. Filmlerimiz ve televizyonumuz olduğunda siberalan da olacaktır". Buna ek olarak, siberalan postmodern kent dilinin özel bir örneğine dönüşen ve aynı zamanda teknolojik bir ütopyadır; postmodernitenin gerçekliği ve üretim tarzı içinde bir bilgisayar simülasyonudur (Bukatman, 1993, ss. 151-156). Ayrıca, günümüzde siberalanın teknolojik distopya olarak değerlendirilebileceğini de düşünüyorum, çünkü Bukatman'ın açıklamasından bu yana, distopya sadece bilim kurgu sinemasının geleceğinde kalmamış, aynı zamanda gündelik hayatımıza, tekno-alana da taşınmıştır. Bilim kurgu sinemasında siberalan, fütüristik mekânları, mekânsal özellikleri, ütopya ve distopyaların kurgusal eleştirilerini tanımlamak için kullanılmaktadır. Bu kullanım, terimin kendisinden önceki filmler için bile geçerli olmuş ve bugün, kavramsallaşmasından neredeyse yirmi yıl sonra bile hala geçerliliğini korumaktadır. Bugünün gerçek mekânı için de kullanılmakta, ona gönderme yapmakta, onu açıklayarak genişletmekte, kurgusal sembolleştirilmesini postmodern dünyada somutlaştırmaktadır.

David Bell (2007, ss. 1-4), siberalanın tanımını sanal uzamdan gerçek uzama taşımakta ve siberalanın MP3 çalar, cep telefonları, tıp teknolojileri, dijital animasyonlar, simülasyonlar ve benzerlerini içeren, tüm bu aygıtları ve daha fazlasını bir araya getiren ve birbirlerine bağlayan bir uzam olduğunu iddia etmektedir. Ayrıca, siberalanın sadece gerçek dünyaya ait olmadığını, aynı zamanda bu dünya hakkında hikâyeler kurarken kurgusal hayal gücümüzde de var olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle siberalanın "teknolojileri, kullanımları ve kullanıcıları, deneyimleri, hikâyeleri ve imgeleri bir araya getiren çekiciliği ve kavramsallığı" bulunduğunu ifade eder. Dolayısıyla, Benedikt'in siberalanı daha sanal bir anlam olarak tanımlamasından farklı olarak, Bell'in yirmi birinci yüzyılın bakış açısından siberalan için yaptığı tanımlamaya göre; bu yeni siberalan, bilgisayarın içinden insanın dünyasına taşınmış ve bu noktada tekno-alanın bir parçası haline gelmiştir. Her iki kavram da birinden diğerine ya da tam tersi şekilde birbiriyle etkileşim halindedir. Örnek olarak Bell, bilgisayarımızın başına oturduğumuzda siberalanı deneyimlediğimizi belirtmektedir. Bu örneğe cep telefonu ya da

oyun konsolu gibi birçok cihazı da ekleyebilmek mümkündür, çünkü bu tür cihazları kullandığımızda siberalan ile etkileşime girmekteyiz. Bedenimizi kullanarak cihazla etkileşime girdiğimizde, siberalanın üzerinde hissetmekte, ekrana bakmakta ve içinde gezinmekteyiz. Dolayısıyla hayal gücü ve fikirlerle siberalan içindeyiz. Bu noktada, aynı anda iki farklı mekânı deneyimlemekteyiz ve Bell'in de (2007, ss. 6-7)[41] belirttiği gibi "bu deneyim siberalanın sembolik hayalleri ile bu teknolojilerle yaşanan hayatın 'gerçekleri' arasındaki 'boşlukta yaşamaktadır". Bu noktada tekno-alan, bu iki farklı mekân deneyiminin birleşimini tanımlamak için kullanılan bir terim olarak karşımıza çıkmakta, hem alanı hem de arada yaşadığımız boşluğu kapsamaktadır.

Tekno-alan tam anlamıyla tanımlanmamıştır ancak tekno-insanın siber ve postmodern alan arasındaki teknolojik uzamı deneyimlemesi olarak ayırt edici bir kavram olabilme potansiyeli taşır. Buna ek olarak; Scott Bukatman'ın (1993, s. 103) terminal alan[42] – ya da elektronik alan- fikri ile tekno-alan arasında görsel ve yapısal bir korelasyon olduğunu düşünüyorum. Bu düşüncem Bukatman'ın belirttiği insan kontrolü dışında olan "teknosfer" ile tekno-alanın bağlantılı olmasından kaynaklanmaktadır (Bukatman, 1993, s. 140). Tekno-alan toplumu için, sanal kültürün sosyal dünyası, başka bir deyişle tekno-toplumsallık zorunlu gerçekliktir, çünkü teknik doğadır ve organizma birbiri içine çöken ve patlayan teknoloji ile etkileşim halindedir (Stone, 1991, s. 111). Dolayısıyla Bukatman'ın çalışmasında tekno-alan tanımına ulaşmanın en sağlam yolu, tekno-toplumsallığı göz önünde bulundurarak, bilim kurgu filmlerinin alanı ile postmodern dünya ve gelecekteki siberalan arasındaki benzerlikleri betimlemektir. Bu şekilde tekno-alanın ve tekno-insan kimliği üzerindeki etkilerinin anlaşılır bir açıklamasını yapmak mümkündür.

Tekno-alanın bir parçası siberalandan geliyorsa, siberalan ve tekno-alanın yakınlıklarını bulmakta fayda vardır. Günümüzün tekno-insanları olarak, neon formlar ve kurumsal yapılarla çarpıtılmış karanlık ve kalabalık mekâna aşinayız. Şehirler de bazı durum-

41 David Bell burada referans kullanmaktadır: Taylor, P. (2001) 'Informational intimacy and futuristic flu: love and confusion in the matrix', Information, Communication and Society 4: 74 - 94.

42 Terminal kimliğin mevcut olduğu alan olarak.

larda tekno-alana dönüştürülmüş durumdadır. On dokuzuncu yüzyıldan bu yana gelişmiş şehirlerde demiryolları, otoyollar, metrolar, arabalar, büyük mağazalar, tiyatrolar, sirkler, görkemli binalar, pasajlar ve telefon hatları vardır. Ayrıca, yirmi birinci yüzyılın ikinci on yılının başı olan günümüze kadar, teknoloji büyüdükçe ve geliştikçe, iki yüzyıl öncesine benzer şehirlere sahibiz, ancak şehrin unsurları teknoloji tarafından geliştirilmiştir. Günümüz kentlerinde çok fonksiyonlu alışveriş merkezlerine, gökdelenlere, her türlü multiplekslere, dijital ekranlara, güvenlik kameralarına, kablosuz internet bağlantısı olan alanlara ve baz istasyonlarına tanık olmaktayız. Tüm bu özelliklere bağlı olarak tekno-alanda yeni enformasyon üretilmekte ve bu enformasyon geleneksel mekânın geleneksel enformasyonu ile ilişkilendirilememektedir. Bu yeni bilgi ağı daha çok günümüzün modern kentsel alanları gibi görünmektedir. Tekno-insanın çalışma alanı da tekno-alan üzerinden yeniden tanımlanmaktadır. Evler, bilgisayar ve internet desteğiyle ofise dönüşürken; insanların para kazanmak için ülkelerinden, şehirlerinden, evlerinden ve hatta odalarından çıkmalarına gerek kalmamaktadır. Aynı durum çevrimiçi eğitim sayesinde öğrenciler için de geçerlidir. Siberalan dünyasında, internette, bilgisayarın içindeki simülasyonda çalışmak daha hızlı, daha ucuz ve bazen daha kolaydır.

Örneğin *Sleep Dealer* (Alex Rivera, 2008) filminde ana karakter Memo, Meksika'da yaşamakta fakat Amerika'daki inşaat alanında makinenin kontrolörü olarak çalışmaktadır. Vücudundaki bağlantı port deliklerini kullanarak sisteme bağlanır ve kontakt lens takar, daha sonra makinenin çalışması için vücudunu kullanır. Bu noktada Memo için mekân algısı değişir, çünkü kendini başka bir ülkede görür ama orada sadece bir makine, bir işçi olarak bulunur. Kimliği oradadır ama tam olarak gerçek dünyada değildir. Çalışması sırasında yapay ve doğal mekânın arasındadır. Memo'nun temsil ettiği tekno-insan, postmodern dünyanın insanı için de geçerli olabilme potansiyeli taşımaktadır.

Bugünün iş dünyasında, gazetecilikte, bilgisayar programcılığında ve diğer birçok meslekte insanlar mekânlarını, evlerini ya da ofislerini seçmekte özgürdürler. İşin yapılması için bazen sadece bilgisayar ve İnternet yeterlidir. Örneğin, küresel bir şirketin tercümanı odasından çalışabilir veya bir iş adamı kişisel bilgisayarı aracılığıyla tüm program ve toplantılarını düzenleyebilir ve hatta İnter-

net üzerinden bir toplantı yapabilir. Pruitt ve Barrett (1991) bu durum için Kurumsal Sanal Çalışma Alanları (CVW) terimini kullanmakta ve CVW'lerin geçmişe göre daha üretken çalışma ortamları sunduğunu ve gelecekte CVW'lerin, şirketlere ekonomik başarılarını sağlayabileceğini ve bu durumda toplumun, şirketlerin ve tüm ekonomik sistemin karakterini değiştirebilme potansiyeline sahip olduklarını idda etmektedirler. Böylece, Pruitt ve Barrett'in 1991 yılında gelecek için öngördükleri şey *Sleep Dealer*'da gördüğümüz gibi neredeyse gerçek olmaktadır. Çalışma alanlarımızın yeni sanallığı, karakterimizi tekno-(siber)-alanın bir parçası haline getirmektedir. Aynı durum seyahat ve hafıza deneyimi için de mümkündür.

Adını kafaya takılan ve başkalarının gerçekliğini farklı mekânlarda deneyimlemeye yarayan bir cihazdan alan *Brainstorm* filminde gerçek mekân değişmemekte, yapay mekân ve kimliğin mekânı değişmektedir. Cihazı kafaya takan kişinin kurgusal olmayan dünyadaki kimliği de değişmekte, kendini makinenin mekânı ile gerçeğin mekânında birleştirmektedir. Bu durumda, her iki dünyada da tekno-insanın bir versiyonu yaratılmaktadır. Aynı şekilde, İnternet aracılığıyla, günümüzün tekno-insanları dünyanın dört bir yanındaki diğer insanlarla empatik deneyimler yaşayabilmektedir. Örneğin Los Angeles'taki Coachella Festivali'nde sahne alan PJ Harvey konserini İstanbul'daki odamdan YouTube aracılığıyla canlı olarak izleyerek; tekno-alan aracılığıyla da olsa aynı anda çift zaman ve çift mekânda; sanal ve gerçek mekânlarda buluma deneyimini yaşadım. Belki birebir aynı olmasa da çok benzer bir şekilde konseri festivaldeki insanlarla senkronize bir şekilde deneyimledim. Belki beş duyunun tümüyle olamasa da, televizyon ve İnternet de tekno-insan için aynı etkiyi yaratmaktadır. Daha çok işitsel ve görsel duyularımıza hitap eden televizyonda Irak savaşını izlerken bombaları duymak ve savaşın orada olduğunu görmek, seyahat programları izleyerek uzaktaki bir şehri ya da ülkeyi görmek ve deneyimlemek ya da YouTube videolarında birinci şahıs kamera açısından araba kazası deneyimi yaşamak. Bunlar tekno-alandaki bir durumu kullanarak yeni deneyimler yaşanabileceğini göstermektedir.

Dikey ve Yoğunlaştırılmış Alan

Günümüzün kozmopolit şehirleri, bilim kurgu sinemasının temsil ettiği mekânlarla son derece ortak özelliklere sahiptir. 1860'larda Londra Metrosu'ndaki ilk metro ulaşım hattından bu

yana, şehirler karada sadece yatay olarak genişlememiştir. Büyük şehirlerin çoğu, sadece ulaşım için değil, aynı zamanda yaşamak için de dikey yönde inşa edilmektedir. Örneğin; Paris, Berlin ya da Londra'yı ziyaret ettiğinizde şehri gezmek için zamanın çoğunu metroda geçirmek normaldir. Hatta bazen metrolar yer üstünden daha kalabalık olur. Bu durum, Bukatman'ın (1993, s. 121) şehrin sıkışıklığı bağlamında siberalanı mekânsız uzam ve zamansız zaman olarak tanımlamasının anlamını da açıklamaktadır. Yer üstünde tekno-insanın tüm ihtiyaçlarını karşılayacak alan giderek daraldığı için tüm ulaşım, bazı kamu sistemleri ve dükkânlar yer altına taşınmaktadır. Tüm bu çok katmanlı dikey kentlerde, yeraltı tünellerinde olmaktan dolayı gökyüzünü ve güneşi göremeyen insan, zaman duygusunu da yitirmekte; mekânsız ve zamansız dikey yerleşik kentler ortaya çıkmaktadır. Ayrıca dikeylik ile birlikte şehir içe çökmekte ve kendi içinde yoğunlaşarak ters yüz olmaktadır.[43] Dolayısıyla kentte doğal bir şekilde başlangıç, son, üst ve alt yoktur. Teknoloji, kentin sınırlarının yaratıcısı ve denetleyicisidir ve tekno-insan teknolojinin izin verdiği ölçüde yerin altından gökyüzüne (hava taşıtları) kadar seyahat edebilir. Dahası, bir yandan şehrin merkezi silinirken ya da çoğalırken, diğer yandan şehir teknolojinin izin verdiği ölçüde genişlemektedir. Bu durumda; her metro istasyonu, her alışveriş merkezi, her sokak, hatta her ev merkez olabilir çünkü tekno-insan teknoloji aracılığıyla ihtiyaç duyduğu tüm bilgi ve olanaklara yeni/dijital medya, bilgi, para, yiyecek, iletişim, makineler, İnternet ve güvenlik aracılığıyla ulaşabilir.

Blade Runner üç boyutlu topografya çizen hover (uçan-yere değmeyen) arabalar ve çatı kovalamacaları ile merkezin ve sınırların olmadığı bir mekânda geçer. *Blade Runner*'ın yoğunlaşmış ve dikey kenti, kentin görünümünü kullanarak geçmişi günümüz olarak sunmaktadır (Bukatman, 1993, s. 130). *Blade Runner*'ın kentinin görünümü üç boyutuyla mümkün olan tüm teknolojiyi içerir; teknoloji, bilgi, kültür, yapay, doğa (eğer hala oradaysa) ve endüstri. Ayrıca kentin tüm bu içerikleri aynı mekâna sıkışmıştır; dolayısıyla kentin sakini tekno-insan da sıkışmıştır. Ayrıca *Blade Runner*'da deneyimlendiği gibi; bugün, yeni ve eski, doğu ve batı, kötü ve iyi,

[43] Yoğunlaşmış (concentrated) ve tersine çevrilmiş (inverted) kent terimleri Bukatman tarafından kitabının çeşitli sayfalarında kullanılmıştır.

zenginlik ve yoksulluk, insan ve makine homojen[44] sıkıştırılmış kentte birbirine karışmıştır. Örneğin günümüzün tekno-alanlı şehirlerinde *Blade Runner*'da gördüğümüz gibi Çin ve Amerikan yerel müziklerini aynı anda duymak, neon ışıkları ve dijital ekranları aynı sokaklarda görmek ya da çamur duvarlı ve metal (ayrıca cam) duvarlı binaları da yan yana görmek mümkündür. Bölgeler ve alanlar genellikle varlıklı veya yoksul insanlar için özel olarak bölünmüştür ve yan yana yerleştirilmiştir.

Örneğin *Metropia* (Tarik Saleh, 2009) filimi yeraltında yeni bir kamusal alan ağı inşa ederek günümüz kentlerinin geleceğini yaratıyor gibidir. Filmde TREXX, tüm Avrupa başkentlerini yeraltı demiryollarıyla birbirine bağlayan bir şirkettir. Böylece kentin zemini kullanılamaz hale gelir. Dolayısıyla TREXX, yerel ulaşım şirketlerinin günümüzdeki uluslararası versiyonu olarak düşünülebilir ve kıta Avrupası tek bir şehirdir. İnsanların çoğu yeraltında yaşar ve TREXX şirketi halkın yaşaması ve seyahat etmesi için yeni alanlar açar; tüneller, merdivenler, mağazalar ve süpermarketler yapmak için zemini kazar, böylece mekânsız yer bir mekân haline gelir. Bu dikey ve yeraltı aktarımı ve hareketliliği, kamusal ve birey kimliğinde yeni bir mekân algısına neden olur. Ayrıca mekânın bu yeni kullanım biçimi teknoloji tarafından tasarlanmakta ve teknoloji yer üstünü doldurmakta, kentleri birbirine bağlamakta, ağlar oluşturmakta, toprağı kazmakta ve metroların distopyası olan *Metropia*'yı yaratmaktadır.

Bu noktada günümüzün büyük şehirlerinin metropik mekânların başlangıcına örnek olabileceğini söylemek zor değildir. Berlin, Londra, Paris, New York ya da Hong Kong'un metro haritasına baktığınızda, haritaların TREXX ağının görsel karmaşıklığına sahip olduğunu görürsünüz; her hat için bir renk ve birçok şehirde ondan fazla ulaşım hattı bulunur. Bu nedenle tekno-insan için kent mekânında ulaşım ve seyahat haritadaki renkli çizgileri takip etmek anlamına da gelir. Mekân, yeraltı hatları ve onların renklerinden oluşur. Bir yere seyahat etmek istiyorsanız hatları ve bağlantı duraklarını takip etmek zorundasınızdır çünkü mekân artık sizin değil, hatların, şirketlerin ve dolayısıyla teknolojiye bağlılığın mekânıdır.

---

44 Homojen terimi Bukatman (1993, s. 134) tarafından kullanılmaktadır.

Sanayii Devrimi sonrası dönemde kent mimarisinin ilk amacı, her yeni teknolojinin avantajlarını kullanarak minimum alanda en kullanışlı mekânı yaratmaktır. Bu nedenle büyük kentlerin dışında tekno-insanın her türlü ihtiyacına hizmet edecek küçük kent benzeri mekânlar bulunmaktadır. Metrolar için söylendiği gibi, alışveriş merkezi de yoğunlaşmış küçük şehir benzeri mekânların simgesidir. Bukatman (1993, s. 126) alışveriş merkezinin dış dünyayı reddettiğini, içerisi ile dışarısını birbirine bağlayan bir pencere ya da hava olmadığını belirtmektedir. Dahası, birçok alışveriş merkezinin girişleri genellikle büyük ve bulunması kolaydır ancak çıkışları büyük değildir ve bulunması daha zordur. Aynı durum çok katlı sinemalar için de geçerlidir; sinema salonlarının bekleme salonları ve girişleri çok rahat, renkli ve lükstür, ancak çıkışlar olumsuz bir şekilde soğuk gri duvar yüzleri olan karanlık koridorlar ve kapılar şeklindedir. Bunun nedeni, alışveriş merkezinin ve multipleksin insanları içeride tutmaya çalışması ve dışarı çıkmalarını olabildiğince geciktirmeye çalışmasından kaynaklanmaktadır. Bu nedenle, yoğunlaşmış mekânların içinde tuvaletler, yemek alanları, kıyafetler, elektronik, sanat (tiyatro ve sinema) ve eğlence gibi her şeyi bulmak mümkündür. Ayrıca içinde ağaçlar, bitkiler, süs havuzları veya yapay parklar gibi yapay doğa da bulunabilir. Bununla birlikte günümüzde alışveriş merkezleri yoğunluklarından dolayı sadece şehir merkezlerinde değil, banliyölerde de inşa edilmektedir. AVM'ler şehirlerin içinde bile inşa edilerek insanlara tek bir binada çeşitli hizmetlerin sıkıştırılmış halini sunarlar; sanki şehir merkezinde küçük bir şehir varmış gibi. Bukatman (1993, s. 126) bu durum için; Fredric Jameson'ın "total space"[45] fikrine atıfta bulunarak alışveriş merkezi için "patlamış şehircilik" kavramını kullanır ve şöyle açıklar: "kamusal ile özel ya da içerisi ile dışarısı arasındaki uzlaşmaz farklılıkları uzlaştıran bu patlamış şehircilik, 'toplam mekân' statüsünde ısrarcıdır." Ayrıca, tekno-alanda olduğu gibi, patlamış şehirciliğin ve toplam mekânın bir yüzü görsel olarak teknolojiden etkilenmektedir. Yoğunlaşmış şehirlerin iki yüzü vardır; biri görünen kısmı diğeri ise gizli olan kısmıdır. Elektronik ürünlerimizin dış görünüşünün arkasını göremediğimiz gibi, yoğunlaşmış şehrin duvarlarının arkasında neyin saklı olduğunu da göremeyiz.

[45] Bukatman, Fredric Jameson (1991, s. 81) için dipnot eklemiştir.

Bu durum küçük olan alışveriş merkezi ile benzerdir. Alışveriş merkezi ve teknoloji, mekânın arka yüzünü gizlemeye yardımcı olan şeylerdir. Örneğin; elektrik kabloları, su boruları ve binanın karkası, dikey şehirlerde kanalizasyonun toprağın altına gömülmesi gibi örtülüdür.

Bu bağlamda, *THX 1138*'in (George Lucas, 1971) mekânı, alışveriş merkezine benzer şekilde, yoğunlaşmış yeraltı mekânının daha arındırılmış ve basitleştirilmiş bir yorumudur. Mekânı tanımlamak zordur çünkü bir alışveriş merkezi gibi mekânı ve zamanı tahmin edecek hiçbir şey yoktur; pencere, hava durumu ve zaman duygusu yoktur. Ancak katlar, otopark, yürüyen merdivenler, küçük bir dükkân büyüklüğünde tek bir odadan oluşan evler ve merkezden uzakta, bulunması ve ulaşılması zor bir çıkış vardır. *THX 1138*'in beyaz yoğunluklu mekânında dışarı çıkmak yasaktır ve dış dünyada görülecek hiçbir şey yoktur ya da öyle düşündürülür. Daha önce de belirttiğim gibi, günümüz alışveriş merkezlerinin amacı da budur. Filmin kahramanı; *THX1138* bir çıkış bulmak ve mekânı terk etmek ister. Sonunda dışarı çıktığında, seyirci ve kahraman şehrin yerin altında olduğunu fark eder. Alışveriş merkezi ya da multipleks için kişi coğrafi olarak nerede olduğunu ve zamanın ne olduğunu bilemez; çünkü teknolojinin arzı, patlamış tekno-mekânı yaratmaya, tüm çevreyi kendisiyle kaplamaya ve mekânın doğasını değiştirmeye yeterlidir. Ayrıca tekno-insan algısında; içerisi, dışarısı, nerede ve ne zaman anlamları, insan kimliği ile mekân kimliği arasındaki iletişimin bileşeni olarak yeniden yaratılmaktadır.

Alan Çoklu-Teknolojiktir, Dolayısıyla Tekno-İnsan da

İnsan davranışı, katkısı, üretimi ve tüketimi enformasyon toplumu tarafından finans, iletişim, reklam, eğitim, eğlence ve yönetim yoluyla dönüştürülmektedir. Mülkiyetin anlamı, seyahat, çalışma alanı, dış/iç, kişisel/komünal, özel/kamusal, makine/insan, sermaye ve emek geç kapitalist uzamda yeniden tanımlanmaktadır (Benedikt, 1991, s. 121).[46] Bu kavramlar, insan ve çevre ile ilgili her yeni teknoloji ile tanımlanmaya devam etmektedir. Bu yeniden tanımlamalar, tekno-insanın etrafındaki tüm teknoloji tarafından sağlanmaktadır. Böylelikle alan, çoklu makineler tarafından çoklu-

[46] Benedikt'in tekno-uzam fikrinin içeriğini genişletmek için bazı kavramlar tarafımdan eklenmiştir.

teknolojik bir ortama dönüştürülmektedir. Tekno-alanda, tekno-insanın kimliği yeni medya, bilgi verileri ve dijital imgeler tarafından açığa çıkarılır. Kendini mekâna adapte edebilmek için tüm bu enformasyon sistemlerini birbirine bağlamak zorunlu hale gelmiştir. Buna ek olarak, çoklu-teknolojik mekân, Kevin Kelly'nin "technium" [teknium] kavramıyla eşanlamlı bir kelimedir. Teknium, Kelly tarafından teknoloji ve kültürün tüm uyarlanabilir sistemi olarak tanımlanmaktadır.[47] Sonuç olarak, çoklu-teknolojik mekânda yaşamak, bilim kurguda olduğu gibi insan için tekno-sosyal sınırlarında bir macera haline gelir.

Çoklu-teknolojik mekânın tarihi tekerleğin icadına dayandırılabilir. Ancak ben, daha çok tekno-alan ve bunların tekno-insanın özel alanındaki dağılımını içeren post-endüstriyel teknolojiye odaklanmayı daha anlamlı buluyorum. Siberalandan bahsetmemin nedeni ise onu sadece bir makine ortamı olarak değil, bir aracı olarak, tekno-insan ve çoklu-teknolojik alan arasında bir bağlantı olarak düşünmemden kaynaklanmaktadır. Bu durumda tekno-alan bağlantı olarak birçok şeyi içermektedir. Bunlar; çevrimiçi eğitim, İnternet bankacılığı, ATM'ler (Automated Teller Machine), güvenlik (yüz/kimlik tarama) kameraları, sosyal, geleneksel ve yeni medya, iletişim ağları (mobil ve telefonlar), ekran, tüm evsel ve kişisel elektronik ürünler (çamaşır makinesi, televizyon, video kamera, bilgisayar vb.), ulaşım ağları vb. olarak sıralanabilir. Ayrıca zaten tekno-insanın doğduğundan beri etrafı kuvöz, oyuncaklar, bebek monitörleri vb. Teknolojik örnekler ile çevrilidir. Bebekler çok erken yaşlarda teknoloji ile tanışır ve bazen elektronik bir oyuncak (oyuncak araba, konuşan bebek), bebeğin en yakın arkadaşı olabilmektedir. Kısa bir süre sonra büyüdüğünde, ilk adımlarında, okulda, evin içinde ve dışında teknoloji hep oradadır. Dolayısıyla teknoloji yaşam boyu çevremizde doğal bir varoluş haline gelir ve biz ona mekânımızın ve kimliğimizin bir içeriği olarak çoktan alışmış oluruz.

Günümüzde makineler insanlardan daha fazla çeşitlilik göstermektedir; tek bir insan biçiminin karşısında birçok makine farklı biçimlerle ve amaçlarla konumlandırılmıştır. Tekno-insan ve tekno-alan kavramlarını temel olarak kullanmamın nedenlerinden biri de

47 https://kk.org/thetechnium/major-stages-of/

budur. Teknoloji baskın hale geldikçe mekân ve insan doğal anlamlarını yitirmektedir. Belirttiğim gibi, tekno-alanda odalarımızdan ofislerimize, gökyüzünden umumi tuvaletlere ve hatta ıssız ormanlara kadar teknolojinin çoğaltılmış bir versiyonu bulunur. Teknoloji yayılımının mekânı etkilemesine ilişkin bir sonraki bölümde etrafımızdaki bazı makine örneklerini kullanarak bu çoklu-teknolojik mekânın bazı unsurlarını tartışacağım.

Günümüzün çok-teknolojili alanının ilk örneklerinden biri ATM'ler ve tüm küresel bankacılık sistemi olabilir, çünkü ATM'ler 7 gün 24 saat her yerdedir ve paraya ulaşmamızı sağlayan makinelerdir. Bunlar, tekno-alanda fiziksel olarak görmediğimiz sermayemizle ve maddi birikimimizle aramızdaki bir iletişim yoludur. Bukatman'ın da (1993, s. 156) belirttiği gibi, siberalan paramızın olduğu yerdir, finansal bir uzamdır ve tüm teknolojinin test edildiği bir yerdir. Dolayısıyla siberalan aracılığıyla şirketler maaşları bankaya yatırmakta, işçiler de gidip ATM'lerden parayı çekmekte ya da (kredi) banka kartlarını kullanarak harcamakta ve para siberalandan gerçek alana taşınarak fiziksel hale gelmektedir. Bu nedenle ATM'ler ve banka kartları günlük hayatımız için önemli olduğundan, her yerde; sokaklarda, alışveriş merkezlerinde, istasyonlarda, hatta evimizin yakınındaki bakkalda bile bulunurlar. ATM yoksa, banka kartınızı alışveriş için kullanmanıza olanak tanıyan bir POS (Point of Sale) cihazı genellikle vardır. Buna ek olarak, ATM'ler kullanıcının özel bilgileriyle bağlantılıdır ve kullanıcının günlük yaşamına entegre edilmiştir. Tüketicinin kendi kendine bankacılık yapma pratiğini değiştirmektedir (Kellogg vd., 1991, s. 427). Benzer şekilde çevrimiçi ve mobil bankacılık uygulamalarıyla kişinin banka şubesine gitmesine gerek yoktur, sadece İnternet'in sanal alanında seyahat etmesi yeterlidir. Bu yolculuk için öncelikle siberalanda var olmak gerekir; siberalana ulaşmak ve girmek için İnternet ağı, bir hat, bir bilgisayar ve/veya bir cep telefonunun[48] etrafta olması gerekir.

Aynı zamanda, tüm kişisel ve kamusal bilgilerin tekno-alanda tutulmasının bir sonucu olarak, alanın suçlardan, "hoş olmayan" davranışlardan, bilgisayar korsanlarından korunması ve ayrıca top-

[48] Bazı banka şirketleri, müşterinin cep telefonuna SMS (Kısa Mesaj Servisi) yoluyla çevrimiçi bankacılık için şifre göndermektedir. Ayrıca bazen kişi cep telefonu aracılığıyla internete bağlanabilmektedir.

lumun düzenli ve iyi organize olması için alanın hükümetler tarafından kontrol edilmesi gerekmektedir. Bu nedenle güvenlik / emniyet önemli hale gelmekte ve hükümetler ve şirketler mekânın güvenliğini sağlamak için mümkün olan tüm teknolojiyi kullanmaktadır. Tekno-alan, kameralar, x-ray güvenlik tarayıcıları, her türlü alarm sistemi, dijital kimlik kartları ve silahlar gibi makinelerle donatılmaktadır.

Kameralar, çok-teknolojili mekânın en yaygın makinelerinden biridir çünkü günümüzde büyük şehirlerin tüm merkezi caddeleri, iş merkezleri, alışveriş merkezleri, otoyollar, havaalanları, kamu istasyonları, hatta evler bile güvenlik kameralarıyla donatılmıştır. Dolayısıyla hayatımızın her alanında bu makinelerin varlığını dolaylı yoldan kabul etme durumunda bırakılırız. Örneğin İstanbul'daki MOBESE (Mobil Elektronik Sistem Entegrasyonu) adı verilen güvenlik kamerası sistemi İstanbul'un birçok ana caddesinde bulunmakta ve İstanbul'da kamusal alanları her zaman kaydetmekte ve kontrol etmektedir. Sistemin kameraları sadece temel kamera teknolojisine dayanmamakta, aynı zamanda emniyet müdürlüğünün veri tabanına da bağlıdır. Kameralar her şeyi kaydettikleri gibi, insanların hareketlerini ve mekândaki yürüyüşlerini takip etmekte ve polis kayıtlarını tarayarak ve kullanarak insanların yüzlerini tanımaktadırlar. Kameralar ve tüm sistem, polisin alandaki her bir kişiyi takip etmesine yardımcı olurken, özellikle de herhangi bir şüpheli profili varsa; onu bulmaktadırlar. Böylece, İstanbul ve diğer birçok metropolde olduğu gibi, insanlar kameraların kamusal mekânda kendilerini kaydettiğini, izlediğini, tanımladığını ve mekânın bir parçası olduğunu bilerek mekânda yaşamaktadırlar.

Bu durum *THX 1138* filminin mekânına çok benzemektedir; kameralar, filmin mekânının ana parçasıdır ve her bir vatandaşı, evin içinde bile kontrol etmek ve toplum üzerinde hâkimiyet kurmak için kullanılmaktadır. Bu nedenle insanlar kendilerini izleyen kameraları düşünerek davranırlar ve tekno-insan bugün de aynı şekilde davranmaktadır. Dahası, günümüz insanı *THX 1138*'deki insandan daha paranoyak olabilme potansiyeline sahiptir çünkü günümüzde kameralar o kadar küçüktür ki insanlar tarafından görülmemek için gizli yerlerde çok iyi kamufle edilebilirler. Dolayısıyla tekno-insanın mahremiyeti hiçbir mekânda kesin değildir; her mekânda "parmak" ("casus" da denebilir) kameraları görmek (ya

da gizlenmişse görmemek) mümkündür. Bu kameralar saat ya da kalemlerin içine bile gizlenebilmektedir. Dolayısıyla özel alanın sınırları teknoloji sayesinde deforme edilmektedir.

Ghost in the Shell filmi, casus kameraların mekâna yayılmasını, yönetim ve büyük şirketlerin bu teknolojiyi kamusal ve özel alanları "gözetlemek" amacıyla gerçek anlamıyla nasıl kullandığını önemli ölçüde tahmin etmektedir. Öte yandan, *Eyeborgs*[49] (Richard Clabaugh, 2009) filmi gelecekte kamera tabanlı güvenlik sistemini göstermektedir. Filmin geleceğinde "gözlem özgürlüğü yasası" olması ve sistemin OPIN (Optical Defence Intelligence Network) olarak adlandırılması nedeniyle filmin günümüzdeki şehirlerde kullanılan güvenlik sisteminden esinlendiğini söylemek yanlış olmaz. MOBESE'ye benzeyen OPIN sisteminde kameralar mekânda hareket eder, yürüyebilir, binalara girebilir, yargılama yapabilir, silahları vardır ve mekânda işlenen suçlar için sistemin bir nevi yargıcı konumundadırlar. Dahası, insanlar kamera kayıtlarına göre yargılanmaktadır. Eğer bir suç mahallinde kamera kaydı varsa; o kayıt mekânda ne olduğunun bir kanıtıdır. Bu bağlamda, mekânı kontrol altında tutmak için mekân, "korunacak" kameralar ve bahsettiğim diğer cihaz ve sistemlerle[50] yaygın bir şekilde teknolojileştirilmektedir. Dış mekânın çoklu teknolojiye sahip olması gibi, elbette insanın en özel alanı olan iç mekân; ev de çoklu teknolojiyle, genellikle ev aletleri ve elektronik aletlerle, beyaz eşya ve kahverengi eşyalarla[51] tasarlanmıştır. Ancak tüm bu terimleri basitleştirmek için, kav-

---

49 Filmi eleştirmenlerce belki de ana akım bir film olmadığı için beğenilmese de filmin ana fikri bu konu bağlamında değerli olduğu için filmi örnek olarak kullandım.

50 Havaalanlarında, alışveriş merkezlerinde ya da devlet binalarında bulunan X-ray güvenlik tarayıcı bantları ve metal detektörleri ya da soygunlara karşı alarm sistemlerini kastediyorum. Bu cihaz ve sistemleri kameralar kadar anlatmadım çünkü kameralar diğerlerine göre daha yaygın ve mekândaki insanlarla daha yakın etkileşim içinde. Örneğin; alarmlar özellikle hırsızlar için kullanılıyor ya da x-ray güvenlik tarayıcıları kişilerin kendileri için değil kişilerin mülkleri için kullanılıyor. Ancak son yıllarda havaalanlarında tüm vücudu tarayan ve kişinin vücudunu çıplak olarak ekranda gösteren yeni bir güvenlik tarama sistemi de vardır, ancak bu konu daha çok bedenin mahremiyeti ile ilgilidir ve henüz yaygınlaşmamıştır. Silah da mekânın güvenlik sisteminin bir parçasıdır, ancak kamusal cihazdan çok kişisel bir cihazdır, bu nedenle silahı mekân aracılığıyla değil, kişisel makineler aracılığıyla değiştirilmiş kimlik konusunda zaten kullanmıştım.

51 Kahverengi eşyalar; TV, radyo, dijital medya oynatıcıları, bilgisayarlar, ses ekipmanları ve benzeri ev aletleri gibi nispeten hafif elektronik dayanıklı tüketim

ramları ve cihazları tek bir kategoride birleştirmek amacıyla ev eşyaları ve ev aletleri terimlerini kullanacağım.

Sanayi sonrası dönemde, ev eşyaları insanların ihtiyaçlarını karşılamak için çok önemli hale gelmiştir ve günümüzde ev fikri ev eşyaları ile tanımlanmaktadır. Temel donanımı olmayan bir ev, ev değildir ve temel donanım da bazı ev eşyalarını içerir. Bu nedenle, ev eşyaları temel ihtiyaçlar haline gelmiştir. Ayrıca her geçen gün ev eşyalarının kapsamı genişlemektedir. Geçmişte ev eşyaları; çamaşır makinesi, buzdolabı ve ocak gibi sınırlı makineleri içermekteydi. Daha sonra televizyon, radyo, bilgisayar ve diğer küçük elektronik cihazlar eve girdi. Bugün ise tekno-insan sadece ev eşyalarının her birine sahip değil, birden fazla televizyon, radyo, bilgisayar ve diğer ev eşyalarına da sahiptir. Dolayısıyla üçüncü binyılda tekno-insanın evinde ev eşyaları kendisinden daha geniş bir yer kaplamaktadır; hatta duvarları ve tavanları işgal etmektedir. Ayrıca insanlar evlerini, evlerinde olmasını istedikleri makinelere göre tasarlamaktadır. Tekno-insanlar da ev eşyalarını yaşam tarzlarının bir parçası olarak kullanmakta; kişilerin kendi ilgi ve zevklerine göre renk, tasarım ve stil olarak birbiriyle uyumlu ürünler seçmektedir. İnsanlar evlerinde olmasalar bile, buzdolabı, kalorifer sistemi, klima, modem gibi makinelerle donanımladıkları evlerini sürekli çalışır hale de getirmektedirler. Bu bakımdan ev eşyaları, ev sahibinden çok evin mekânına aittir.

Günümüzün deneyiminden çok da uzak olmayan çoklu teknolojik ev, geçmişten bugüne, bugünden geleceğe bilim kurgu alanında da deneyimlenmiştir. Örnek vermek gerekirse; televizyon dizisi *The Jetsons* (Chuck Couch ve Evelyn Gabai, 1962-1988) ev kavramını günümüzden çok da farklı olmayan bir şekilde yeniden tanımlamaktadır. *The Jetsons*'da, insanlar yakın gelecekte gökyüzündeki evlerde yaşamaktadır fakat evler bugünün ev temsilini taşımaktadır. *The Jetsons*'ın evlerinde üst düzey teknolojiler vardır; robot hizmetçi, görüntülü telefon, ince ekranlı üç boyutlu televizyon, mikrodalga fırın, sensörlü otomatik ışıklar ve kapılar. Dolayısıyla dizinin öngörüsü bugün tekno-insanın evinde tamamen olmasa da neredeyse gerçekleşmiş durumdadır. Ancak *The Jetsons* gelecekteki evin sadece

malları olarak tanımlanmaktadır. Bazı kaynaklarda bilgisayar ekipmanları da gri eşya olarak tanımlanmaktadır.

ütopik bir resmini yansıtırken, başka bir örnek olarak *Brazil*'de gelecekteki ev tamamen teknoloji ile doldurulmuş, insanlar için çok küçük bir alan kalmıştır. *Brazil*'deki ev, bir eşyalar çöplüğüne ben-zemektedir. Sadece makineler için yaratılmış bir alana benze-mektedir. Bu iki örneğe göre, bugün için tekno-insan ütopik ve distopik olanın arasındaki bir evin ortasındadır; ev henüz çöp değil-dir fakat tamamen dokunulmamış ya da makineleşmemiş de değil-dir. Bu nedenle geleceğin evini tarif etmek çok kolay olmasa da çok-teknolojili olmaya devam edeceğini tahmin etmek de zor değildir. Kişinin ihtiyaçlarını en özel alanı olan evinde karşılaması için tek-noloji gereklidir ve ihtiyaçları karşılayan şeyleri dışlamak da zordur. Dolayısıyla tekno-insan için günümüz koşullarındaki ev, makineler olmadan artık ev olmayacaktır.

Çoklu-teknolojik mekânın bir diğer unsuru da içerideki ve dışarıdaki kablolardır. Kablo, elektriği taşıyan, hatları birbirine bağlayan ve duvarların arasında/içinde mekânın iskeletini kaplayan, yerin altındaki elektrik direklerine asılı tüm mekânın temel sinir sistemini oluşturur. Mekânın görünen maskesinin altındadır; oradadır ve biz onu görmek istemesek de kabul etmek zorundayızdır. Teknoinsan kablo ile yaşamaya çoktan alışmıştır ve artık mekânın her yerinde görünmeyenden çok da farklı olmayan yeni bir bağlantı teknolojisi vardır. Cep ve kablosuz telefon, uzaktan kumanda, verici, radyo ve televizyon sinyali ve anteni, kablosuz modem / (kablosuz internet) ve ağlar, yazıcılar, bilgisayarlar ve GPS (Küresel Konumlandırma Sistemi) gibi kablosuz teknoloji üzerindeki cihazların bağlantısını fiziksel olarak görmeyiz. Cihazlar arasındaki fiziksel bağlantıyı görmek mümkün olmasa bile, bu cihazların frekansları, sinyalleri, x-ışınları vardır. Bu dalga formları uzayda ve her yerde bulunan unsurlardır. Kişi kendini teknolojik mekândan soyutlamak için ormana gitse bile, tüm kablosuz hatlar ve sinyaller mekânda olabilir. Bu nedenle, mekânı çok-teknolojili olarak tanımlamak için bazen kablo gibi teknolojik bir ürünü kablosuz teknolojiyle birlikte görmek gerekmez; herhangi bir mekân görünmez hatlar ve dalgalar aracılığıyla teknolojileşmiş olabilir.

Ekranın Kimliği

Tekno-mekânın en önemli sembollerinden biri hem kurgusal olmayan dünyada hem de bilim kurgu filmlerinde ekrandır. Televizyonların, bilgisayarların, cep telefonlarının ya da dijital reklam

panolarının ekranları düşünüldüğünde kurgusal ve kurgusal olmayan dünyada özellikle 1980'lerden sonra ekransız bir alan düşünmek ya da yaratmak zorlaşmaktadır. Ekran bizi küresel dünyanın, toplumun ve ötekilerin bilgisine (ötekileri kişinin kendisi dışındaki herkes olarak düşünüyorum) bağlar. Buna ek olarak, her yeni teknoloji ekranı gün geçtikçe hayatımıza dâhil etmektedir. Ayrıca ekran, sanal ve gerçek olan iki taraf arasındaki ilk yüzey olarak ve aynı zamanda da bir sınır olarak karşımıza çıkar. Bu nedenle teknoinsanın, ekranın içindeki verinin bilgisini algılamak ve onunla etkileşime geçmek için ekranın bariyerini geçmesi gerekir (Bricken, 1991, ss. 364-365). Bu etkileşim bilgisayar ekranında daha güçlüdür, çünkü insanın gerçek alanı çoklu-teknolojik, bilgisayarın masaüstü ise çoklu-bilgisel bir alandır.

Tek bir ekranda insan sosyal medyada insanlarla iletişim kurabilir, internette gezinebilir, ders ya da iş ile ilgili çalışabilir, film ya da dizi izleyebilir, müzik dinleyebilir, oyun oynayabilir ve yazılım kullanarak üretim yapabilir. Dolayısıyla, bilgisayar ekranı kullanıcının hayal gücüne bağlı olarak çok işlevseldir ve bilgisayar ekranı kullanıcının kimliğinin yansıması haline gelir ki bunun tersini de söyleyebilmek mümkündür. Öte yandan, tekno-insan bilgiyi ekranın çerçevesi sınırlarıyla algıladığı için, ekran bilgi ve sanal uzamın çizgisini ve sınırlarını çizme görevi görür. Kişi ekranın çerçevesinden dışarı baktığında artık o bilgiyi alamaz. Dolayısıyla algı ekranın ve çerçevesinin sınırları tarafından belirlenir; aksi takdirde bilgiyle tüm iletişim ve etkileşim kaybolur. Bu da neden tüm tekno-alanın ekranla kaplı olduğunu açıklamaktadır. Postmodern dönem, ekran aracılığıyla tekno-insanı her yerde ve hayatın her alanında bilgilendirmek istemekte ve doğru ya da yanlış bilgiyi ona ekran aracılığıyla aktarmakta ve onun ekran için yeni içerikler üretmesini istemektedir.

Ekran konusu, 2775 yılında uzay gemisindeki insanları gösteren ve tüm insanların önlerindeki ekranlarla yaşadığı, son zamanların popüler bilim kurgu animasyon filmi *WALL-E*'de (Andrew Stanton, 2009) iyi bir şekilde kullanılmıştır. Film, ekrandan başka bir şey görmeyen ve birbirileriyle doğrudan iletişim kurmayan ve ekranlarının dış dünyasıyla da ilgilenmeyen bir birey profili çizmektedir. Film, hipnotize olmuş gibi görünen ve ekranla sadece tek yönlü iletişim kurarak gerçekliklerini unutan bireyi göstermektedir. Dola-

yısıyla *WALL-E*'nin insanları için mekân ve zamanın anlamı ekrana bağlıdır. Filmde bir kadının ekranı kapandığında etrafındaki gerçek dünyayı fark ediyor oluşu, ekranın hipnotik etkisine bir örnektir. Ekranın hipnotik etkisi geçtiğinde ise mekânın anlamı değişir ve çevresinde gördüğü gökyüzü, güneş ve uzayın güzelliği ve hayreti karşısında şaşırarak şok olur. O artık aynı kişi değildir. Ekrana bakarken kaybettiği zaman algısı geri döner ve zamanı gece ya da gündüz olarak algılar, dolayısıyla algısı değişir ve bu da kimliğini etkiler. Gerçek mekânın içinde, ekranın kenarlarının çerçevelediği bir iç mekân oluşur ve alternatif bir gerçeklik yaratılır. Bu çifte gerçeklikte insan iki gerçeklik arasında özdeşleşir ve insan ekranın mekânına ve gerçekliğine maruz kalırken, kimlik iki gerçekliğin arasında melezleşir.

Ekran, önümüzde alternatif ve sanal bir alan yaratan güçlü bir teknolojidir; kişisel alanımızı onun iç alanına bağlayarak algımızı değiştirir ve dikkatimizi kendi sanallığına çeker. Bugünün dünyasındaki insan ve ekran ilişkisi dikkate alındığında, *WALL-E* filmindeki ekrana kilitlenmiş birey ile empati kurmak daha mümkün bir hale gelmektedir. Ayrıca *Blade Runner*'daki ekranla aynı nedenden dolayı, ekran şehrin duvarlarına asılarak kendi sanallığını yaratır; görüntüyü, metni ve bilgiyi sentezler. Bukatman'ın da (1993, s. 132) belirttiği gibi kentler artık sadece binalardan oluşmaz; ekranın derinliksizliğine sahiptirler. Ayrıca Bukatman, ekranın terminal mekânındaki -tekno-alana gönderme yapıyorum- öneminden, etkilerinden ve alternatif gerçekliğinden şöyle bahseder;

> Ekran, iki gerçeklik arasındaki sınır olarak işler; fiziksel ve elektronik. Merkezi ya da zemini olmayan bir uzamdır ve sadece vektörel-grafik bir perspektif simülasyonuyla (çok net, çok mükemmel), bedenselliğinden, uzamsallığından, zamansallığından ve öznelliğinden aniden farklılaşan bir insan gözüne rehberlik eder. (Bukatman, 1993, s. 108)

Aslında ekran sadece önümüzde değil, aynı zamanda etrafımızdadır. Eğer postmodern dünyanın mekânı ekransız var olamıyorsa, bu durum birçok bilim kurgu filminin mekânlarının neden önemli ölçüde ekran ve monitörlerle dolu olduğunu açıklar.

Tekno-alanda ekranın amacı ve içeriğini ise tanıtımsal ve yönetimsel olarak iki grupta toplayabiliriz. Bu iki grubu da kapsayacak şekilde; tekno-alandaki tüm ekranlar bilgilendiricidir. Ekran, yerel

ya da genel yönetimsel bilgileri ya da bir ürünün reklam bilgilerini verir ve ayrıca ekranlar televizyon kanallarını; haberleri ya da diğer televizyon programlarını gösterir. Böylece mekân, görsel teknolojinin ekranlarından oluşan enformasyonel bir mekân haline gelmektedir.

Bilim kurgu filmi *Vanilla Sky*'ın (Cameron Crowe, 2001) ilk sahnesinde filmin kahramanı David, New York'un boş sokaklarında reklam ve bilgi ekranlarının arasında koşarken çılgına döner ve sonunda ekranların ortasında çığlık atar. David'in yaşadığı bu duygu tekno-insanın aşina olduğu bir duygudur, çünkü filmin ilk sahnesi bugün modern şehirlerimizde ekranların mekânı nasıl doldurduğunun ve bizi nasıl etkilediğinin bir yansıması olarak düşünülebilir. Sadece New York'ta değil, benzer şekilde ve yaygın olarak, 2000'li yılların büyük şehirlerinde; otobüs duraklarında, metro istasyonlarında, otobüslerin, metroların, trenlerin ve taksilerin içinde, vitrinlerde, sokaklarda, binaların duvarlarında ve reklam panoları olarak kaldırımlarda bilgilendirme ve reklam ekranları görmek mümkündür. Tüm bu ekranlar insanlara görsel, işitsel ve metinsel bilgi sunarlar. Hatta bazen şehir merkezlerinde ekransız bir yer bulmak mümkün bile olamayabilir. Odalarımızdan sokaklara, otobüslerden alışveriş merkezlerine, hatta umumi tuvaletlere kadar çevremizdeki ekranları görmezden gelmek imkânsız hale gelir. Dolayısıyla kimliğimiz, gündelik hayatımızın her saniyesinde ekranlarla çevrelenmeye ve her an ekranlara ve onların enformasyonuna maruz kalmaya açık hale gelir. Ekranın gerçekliği mekânın gerçekliği haline dönüşürken, her iki gerçeklik algısal olarak kişinin kimliğinin gerçekliği olarak bütünleşir. Kişinin artık mekânın görselliği bağlamında tek bir kişisel gerçekliği ve kişisel algısı yoktur. Postmodern dünyanın alanında uzam ve gerçeklik, teknoloji ve ekranların enformasyonu tarafından değiştirilmiştir ve dolayısıyla artık değiştirilmemiş bir gerçeklik ve kimlikten söz etmek giderek zorlaşmaktadır

Ekran, yeni mekân ve kimlik arasındaki ilişki bağlamında, teknolojinden ayrı düşünülemez. Bu nedenle ekran sadece bir ekran değildir; teknolojinin sembolüdür. *Beşinci Element* (Luc Besson, 1997) filminde, 2247 yılında kent mekânı her yerde ekranlarla kaplanmıştır. Binaların tüm duvarları, çoğu reklam amaçlı olmak üzere ekranlar için kullanılır ve insanlar, ekranları ve içerdikleri bilgileri

görmezden gelemezler. Onlarla birlikte yaşamayı öğrenmek zorundadırlar. *Beşinci Element*, insanın ekranların mekânında yaşadığı uzak gelecekle ilgili bir öngörüde bulunur, ancak bugünün ekranlaşan mekânına bakıldığında, tekno-insan filmdeki benzer uzamı küçük ölçekli de olsa deneyimleyebilmektedir. Örneğin *Equilibrium*'da, olası Üçüncü Dünya Savaşı'ndan sonra distopik bir gelecek vardır, ancak ekran hala oradadır ve hükümet tarafından toplumun kurallarını ve yasalarını dikte etmek için kullanılır. Ekranlar her zaman açıktır ve hükümetin stratejisini ve yasalarını duyurmak için ekranlarda her zaman hükümetin beyanı vardır. Dolayısıyla ekran, hükümet ile halk arasında bir aracı haline gelir ki bu bir yönetim aracıdır. Benzer bir biçimde, *Gattaca* ve *Brazil* filmlerinde ekranlar genellikle ofislerde çalışanlar için kullanılır; ekran iş hayatının aracısı haline gelir. Her iki filmde de her memurun çalışmak ve para kazanmak için kendine ait bir ekranı vardır. Bu nedenle ekranı bir aracı olarak hayatımıza almak zorunlu hale gelir. Bugün de aynı şekilde sokaktan iş yaşamına kadar hayatımızın her alanında ekranın içinde, önünde ve arkasındayız ve buna maruz kalıyoruz.

SONUÇLAR VE OLASILIKLAR

Melez Bir Kavram Olarak Tekno-İnsanın Serüveni

Bu çalışmada tekno-insanın beden, kimlik alanı ve teknoloji ilişkisi açısından melez bir kavram olduğundan bahsettim. Bunun nedeni ekranın gerçekliği ve hayatın gerçekliği gibi iki paralel gerçekliğin birleştiği noktada tekno-insanın oluştuğunu düşünmemden kaynaklanmaktadır. Bu düşüncemin oluşmasında ise bugün herkesin *Robocop*'un bedenine –tam olarak olmasa da belirli uzuvlarla- benzer bir bedene sahip olabileceği ya da *Demolition Man* ve *Knight Rider* gibi bilim kurgu filmlerindekine benzer bir şekilde arabalarımızla konuştuğumuz ya da *Azınlık Raporu* filminde olduğu gibi evlerimizin bizi tanıyabilen ve bedenin sesiyle çalışan akıllı makinelerle donatılması en büyük etkenlerdendir. İnternet'te, hiçbir yerde olmayan sanal sistemde dijital profillerimiz var ve onları kontrol etmekteyiz, bazen *Matrix* veya *Avatar*'da olduğu gibi başka biri olmaktayız. Yirminci yüzyıl boyunca ekranda görünenlerin teknolojik deneyimini yaşamaktayız. İnsan ve teknoloji arasındaki etkileşim her zaman artarak ve güçlenerek varlığını sürdürmekte ve bu noktada bilim kurgu sineması, bu etkileşimin olası sonuçlarını göstererek teknoloji ve insanın nasıl etkileşime girdiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, bilim kurgu sineması insan ve teknoloji (makineler) ilişkisine yeni bakış açıları getirirken, gerçek dünyada bu ilişki, teknoloji ve insan etkileşimini taklit ederek gerçekleşmektedir. Bilim kurgu sineması, sanayi devrimi sonrası toplumun aynası haline gelmiş, sanayi sonrası insanın yeni versiyonunu yansıtmaktadır. Hem incelenen filmlerde hem de toplumda, insanı teknolojisiz düşünmek imkânsız hale gelmiş ve bu iki kavram, insan ve teknoloji, güçlü bir şekilde birbirine bağlanarak insanın yeni bir tanımını ve bağlamını bulmayı gerekli kılmıştır.

İnsanın doğadan gelen insani özellikleri devam ettiğine göre, insan, teknoloji ve doğa arasındaki bağlamda değişime uğramaktadır. Bu çalışmada, bu bağlantıyı ve değişen insanı bilim kurgu sineması ve sanayi sonrası toplum arasında konumlandırmamın en baştaki sebebi de bu iki alan arasında önemli benzerliklerin bulunmasıdır. Böylece, bilim kurgu sinemasının kurmacasının gerçek hayatın gerçekliği haline geldiğini iddia eden düşünceye atıfta bulunmakta ve insanın hayalden ya da tezahürden gerçeğe değişimini tekno-insan kavramıyla tanımlamaya çalıştım. Bunu da ekranda görünen siborglar, protezler, bilgisayarlar, yapay organlar, ağlar,

araçlar, ulaşım biçimleri, ev teknolojileri, bilgi ve iletişim teknolojileri, mekânın ve çevrenin teknolojik tasarımı gibi unsurların gündelik hayatın içinde karşılık bulduğu örneklerle tartıştım.

Ayrıca tekno-insan kavramını ısrarla kullanmamın nedeni, henüz tam anlamıyla bir makine olmamamız, dolayısıyla bu kavramın, günümüz insanının durumunu, insan kelimesini de içerecek şekilde daha iyi anlattığını ve teknolojinin insan bedeni, kimliği ve mekânı üzerindeki etkisini ifade ettiğini düşünmemdir. Bilim kurgu filmlerinde ve gerçek yaşamda insan, temsil edilen bir özneye dönüşürken teknolojilerin çoğu da insan için üretilmekte ve kullanılmaktadır. Protezlerden cep telefonlarına kadar tüm teknolojiler insan hayatını kolaylaştırırken, bedeni iyileştirmekte ve sabitlemekte, bilgiyi ve iletişimi de bedene yakınlaştırmaktadır. Benzer şekilde, bilim kurgu sinemasında insan bedeni, teknoloji ve insan ilişkisinin olasılıklarını anlatmak için temsil edilen bir alan olarak kullanılmakta ve bu ilişkinin iyi mi yoksa kötü mü olduğu sorusu anlatıya göre sürekli sorgulanmaktadır.

Distopik bilim kurgu filmlerine bakıldığında, makine ve insan etkileşiminin olumsuz yönde gelişeceği ve insan ve makineler arasında sözde bir savaş olması durumunda siborgları kötü adam ve bazen de kahraman karakterler olarak kullandıkları görülmektedir. Ancak bilim kurgu filmlerinin insan ve makine karşıtlığı öngörüsü henüz gerçekleşmemiştir. Bu bağlamda, teknolojinin insanlar için iyi ya da kötü olduğuna dair belirgin bir kanıt olmadığından, tekno-insan terimi teknolojinin her iki etkisini de kapsamaktadır. Tekno-insan, insani uzuvları ve bedeni fiziksel olarak muhafaza ettiği için, teknolojinin avantaj ve dezavantajlarına da maruz kalmaktadır. Bu durumda tekno-insan; protez takan, bilgisayar başında oturan, tek-nolojik bir silah kullanan ya da Bluetooth kulaklığıyla şehirde dola-şan biri olabilir. Dolayısıyla, tekno-insan kavramı, teknoloji ve insan kelimelerinin melezleştiği, hayal ile gerçek arasında mekânı ve za-manı tam belirlenemeyen bir kavram olarak ortaya çıkmaktadır.

Sonuç olarak, tekno-insan, bilim kurgu sinemasından gerçek dünyaya, teknolojinin değiştirdiği bireyi her iki alanda da tanımlamamız gerektiğinde kullanabilecek bir kavram olarak önerilebilir. Ayrıca bu kavram, bilim kurgu sinemasının tekno-insan üzerine yaptığı tahminlerin ne kadar gerçekleştiğini de dikkate almaktadır. İnsan ve teknoloji etkileşimi üzerine filmlerin ve yazılı çalışmaların

üretildiği son otuz yılı göz ardı etmek istemediğim için filmleri ve kuramsal kaynaklarımı 1980'ler başından itibaren (1980 öncesi önemli örneklere de yer vererek) tüm dönemler ışığında oluşturmaya çalıştım. Teknolojinin değişiminin daha yavaş ilerlediği çok eski dönemlere giderek konunun bugünle olan bağını koparmak istemedim. Bu nedenle tekno-insan kavramının ve bu çalışmanın, daha çok 1980'lerden bu yana insanın büyüyen teknoloji dünyasında yaşadıklarının bir özeti olduğunu söylemenin de yanlış olmayacağını düşünüyorum.

Sonsuz Macera

Teknoloji bitmeyen bir macera ve insan da bu maceranın ana karakteri. Her gün teknolojinin son buluşlarıyla ilgili haberleri okuyor ve geleceğin nasıl olabileceğine dair olasılıkları hayal etmeye çalışıyoruz ama gelecek hakkında belirgin bir şey söylemek zor. Ancak tekno-insanın, belki daha iyi belki daha kötü bir durumda, son otuz yıldır olduğu gibi gelecekte de var olacağı kesin. Neyse ki bilim kurgu sineması insan ve teknoloji ilişkisini göz ardı etmeden tahminlerini üretmeye ve akademisyenler bilim kurgu sinemasını geniş bir alanda incelemeye devam edecek. Hızla gelişen teknolojiyi takip ederek bilişim, medya, iletişim gibi beşeri bilimler ve teknoloji çalışmaları hakkında daha fazla çalışma yapılacaktır. Her birimizin birer tekno-insan olduğunu varsayarsak her ortak gelişmeyi bedenimizle, kimliğimizle ve mekânımızla yaşayacağız. Bu serüvenin nerede ve ne zaman biteceğini kimse bilmiyor çünkü bazen teknoloji ve makineler bize her şeyin bir çözümü olduğunu hissettiriyor ve bu durum bana "ölüme çare yok" sözünü hatırlatıyor. 1920'lerde doğmuş ve birçok teknolojik gelişmeyi yaşamış olan; televizyondan bilgisayara, bulaşık makinesinden İnternete kadar her yeni teknolojik aygıtı gördüklerinde şaşkınlıklarından "ölüme çare yok" diyen aile büyüklerimin sözleri giderek anlam kazanıyor. Gelecekte ölüme bir çare bulunup bulunmayacağını bilmiyoruz ama en basitinden kontak lenslerimiz, protezlerimiz, cep telefonlarımız ve aklımıza gelecek daha birçok uzantılarımızla tekno-insanın doğumuyla ölümü arasındaki zamana tanıklık ediyoruz.

İKİNCİ BÖLÜM: ŞİMDİKİ ZAMAN

GİRİŞ: GERÇEKLİKTEN BİLİM KURGUYA

Yapay zekâ kavramı tanıdık olsa da kapasitesinin nerelere doğru ilerleyeceği 2010 yılında belki de bu kadar net değildi. Yapay zekâ ile ilgili daha çok yoğunlaşılan konular, 2010 öncesi bilim kurgu filmlerinde de sıkça işlenen makinelerin yapay zekâ ile ayaklanmasıydı ki yapay zekânın ayaklanması ya da kontrolden çıkarak kötü sonuçlara neden olmasının izlerini 1960'lardaki bilim kurgu filmlerine kadar sürebiliriz. Fakat artık belki de geride kalmış bu bilim kurgu öngörüsü artık yerini yapay zekânın insan yeteneğini taklit edebildiği, metin tabanlı ara yüzlerle insanlarla sohbet edebildiği, görsel uygulamalarla gerçeğin içeriğini bile manipüle edilebildiği bir ortama bıraktı. Tabii ki bu durum bazı açılardan bakıldığında insan-makine karşıtlığı gibi gözükmeyebilir. Fakat yapay zekânın karşısında insan zekâsının kendisini yetersiz hissettiğinde bunu kendisine bir tehdit olarak görme olasılığı da göz ardı edilmemeli. Aslında geçmişe ilişkin özellikle akıl ve zekâ odaklı teknolojik aygıtlar düşünüldüğünde makine zekâsıyla insan zekâsı arasındaki sözde yarışın kanımca hesap makinesinin icadıyla son bulmuş olması gerekirdi. Geçmişi on yedinci yüzyıla dayanan hesap makinesinin icadı, insan beyninden daha hızlı bir hesaplama yeteneğiyle zaten bir makinenin zekâ bağlamında daha hızlı hareket ettiğini kanıtlar niteliktedir. Hesap makinesi fiziksel olarak insanın yapabildiği hiçbir şeyi yapamaz ama konu zekâ ise matematiksel işlemleri saniyelik sürelerde yapan bir makine de göz ardı edilemez. Sanırım önemli olan makinelerin hangi özellikleriyle insanın hangi özelliklerini karşılaştırdığımızdır.

Birinci bölümde beden üzerinden bahsettiğim yaratıcı/kurtarıcı ilişkisi günümüzde giderek zekâ üzerinden ilerlemektedir. Hesap makinesini icat eden, yapay zekâ uygulamalarının yazılımını gerçekleştiren, ara yüzleri oluşturan da insan zekâsıdır. İnsanın icat ettiği makineler nasıl bedeni hem yok etme hem de kurtarma potansiyeline sahip ise, günümüzde de bu durum zekâ üzerinden gerçekleşiyor gibi gözükmektedir. İnsanın tarihsel süreçte icat ettiği hesap

makinesi, araba, uçak, tüm elektronik ev eşyaları, iletişim araçları, kamera, bilgisayar, İnternet ve sayabileceğimiz daha birçok teknolojinin farklı fonksiyonları olsa da genel bir açıdan bakıldığında çoğunluğunun amacı yaşamın ihtiyaçlarını karşılamak ya da kolaylaştırmak gibi gözükmektedir. Bazen de gerekli olsun ya da olmasın bu teknolojilere ihtiyaç duyulduğu inancı benimsetilmiştir. Fakat on bir yıl önce irdelemeye çalıştığım süreci bıraktığım yerin gereksinimler bağlamında anlamlı bir yerde kaldığını düşünüyorum.

Birinci bölümdeki tezimde özellikle BİT ve ekran konusu, son on bir yıldır gereksinimler durumunu aşarak artık kendi gereksinimlerini yaratan ve sonu olmayacak gibi görünen bir sürece girdi. 11 yıl önce belki de bu sürecin daha henüz başlangıcıydı. Özellikle tezimi çevirirken, 2011 yılının imkânlarıyla yazılmış bir tez ile 2019 yılında tamamladığım doktora tezim arasında yaşadığım araştırma süreci bile buna küçük bir örnek olabilir. İnternet erişi-minin hızı ve kapasitesinin artması, akıllı telefonların kullanım alanları, daha fazla akademik kaynağa ve özellikle filmlere dijital olarak erişilebilirliğin kolaylaşması sadece temel örnekler. Buna ek olarak, dijital kültür programındaki derslerde yaptığım ödevlerin içeriğiyle bugün derslerimde anlattığım içeriğin bile değişimi şaşırtıcıdır. Sanırım bunun nedenlerinden biri, teknolojinin otuz yıl önce belki yıllar temelinde gelişmesiyle artık bu gelişmenin neredeyse aylar temelinde gerçekleşmesi olabilir. Ayrıca, yeni medya, teknoloji, dijital kültür, iletişim ve sinema gibi çalışma alanlarının da giderek genişleyerek, bu alanlarda anlamlandırılması ve keşfedilmesi gereken birçok yeni kavram ve konunun her geçen gün takibinin daha da zorlaşması başka bir neden olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle ikinci bölümün içeriğini, özellikle birinci bölüm bağlamında bir yansıma sağlamak açısından da sınırlandırmam gerektiğini düşündüm.

Birinci bölümü oluşturan tezimin içeriği bilim kurgu sinemasının gerçek yaşamdaki karşılıkları üzerinden bir keşif araştırması olarak biçimlenirken, dijital kültürün daha ağırlıklı olarak işlendiğinin farkındayım. Bunun nedeni ise yüksek lisansımın dijital kültürün alanına daha yakın bir içerikte keşif araştırmasını yönlendirmem ve bilim kurgu sinemasını ise bir yola çıkış rehberi olarak konumlandırmamdı. Fakat bu kez, hem süreç içerisinde odaklandığım çalışma alanları hem de daha sinema odaklı bir bölüm biçim-

lendirmek istediğim için, ikinci bölümü seçmiş olduğum filmlerin temaları ve işledikleri konular ekseninde yapılandırdım. Dolayısıyla 2011 yılı sonrasında belirli temalardaki bilim kurgu filmlerinin yorumları ve ele aldıkları konuları; hem geçmiş zamanla ilişkili kitabın birinci bölümü ile hem de yine teknoloji, kimlik ve beden bağlamındaki öngörüleri üzerinden tartışacağım. Açıkçası bu ikinci bölümde, bir alan yazını oluşturmaktan çok, gerektiğinde belirli kaynaklara başvurmayı daha uygun buldum çünkü ikinci bölüm, birinci bölümün bir (öz) yansıması. Bu yansımayı ise, eski ve yeni alan yazını karşılaştırması ile değil; geçmiş zamanın, şimdinin gözüyle yorumlanması olarak sunmanın bağlamsal açıdan daha doğru olduğunu düşünüyorum.

2010 ve 2022 yılları arasındaki bilim kurgu sinemasının genelinde öne çıkan ve benim örneklendirmelerim dolayısıyla tezimde değinemediğim konuların başında uzay ve uzaylılar konuları bu bölümün ilk alt başlığıdır. Özellikle uzay araştırmalarının ve Mars ile ilgili gelişmelerin doğrultusunda öncelikle bu konudaki belirli filmleri irdeleyeceğim. İkinci konu başlığım ise, birinci bölümün özellikle siberalan ve ekran konularının şimdisi olarak düşündüğüm sanal gerçeklik ile ilgilidir. Sanal gerçekliğin akıllı telefonlar, uygu-lamalar ve sanal gerçeklik gözlükleri gibi aracılar ile daha erişilebilir bir alan olması ve bu konuyla ilgili filmleri kısaca incelemek hem bugün hem de gelecek ile ilgili fikirler sunabilir. Ayrıca Metaverse kavramına da değinmeyi ikinci konu başlığında uygun gördüm çünkü sanal gerçekliğin yeni isimler ve kavramlarla genişlediği bir dönemde filmlerin bu konuyla ilişkisinin önemli olduğunu düşün-mekteyim. Üçüncü başlıkta da yapay zekâ olgusunu, durumunu ya da ilerici bir bakışla filmlerde kişileştirilen "karakterini" tartışaca-ğım. Son başlığımda ise teknolojinin bedenle ilişkisi konusuna geri dönerek, bu konuyu güncele taşıdığını düşündüğüm filmleri anlam-landırmaya çalışacağım. Bu noktada, seçtiğim filmlerin ve filmleri incelediğim yönlerin, birinci bölümle ilişkisel olarak bağlantısı ol-ması açısından kimlik odaklı olmasını göz önünde bulundurduğu-mu da belirtmek isterim. Filmleri, geçmişteki on yılı aşkın süreyi kronolojik olarak takip etmek amacıyla yapım yıllarına göre eskiden yeniye doğru sıralayarak incelemeyi tercih ettim.

Uzayla Yeniden Tanışma ve Kriz

Bilim kurgunun alt temalarından biri olan uzay konulu filmler kitabın birinci bölümünde hiç yer almamaktadır. Bunun nedeni ise birinci bölümde teknolojinin insan kimliğine ilişkin etkilerine odaklanıldığı için uzay kavramının gerçek yaşamın ya da tezin yazıldığı dönemin şimdisinin karşılığını bulamamasından kaynaklanmaktadır. Fakat gerçek yaşamda sürekli bir hayal ürünü muamelesi gören uzaylı kavramına ilişkin ilginç gelişmeler olmuştur. Bu durum doğrudan insan kimliğine etki eden bir durum olmasa da, özellikle bazen canavar bazen dost olarak gösterilen bilim kurgu filmlerindeki uzaylılarla artık karşılaşmanın çok da uzak olmadığı hissedilmekte ya da hissettirilmektedir. 2020 yılında ABD Savunma Bakanlığı ve Pentagon daha önce 2007 ve 2017 yıllarında İnternet'e sızmış UFO (Unknown Flying Objects [Tanımlanmayan Uçan Nesneler] görüntülerinin doğruluğunu kabul etmiştir.[52] Bu durumdan Pentagon'un uzaylıları kabul ettiği anlamı çıkarılamaz ama sızan videolarda görünen nesnelerin de tanımlanamadığı belirtilmiştir. UFO'larla ilgili konular 1947'de ABD'nin New Mexico eyaletindeki Roswell kasabasında yaşanan Roswell Kazası'ndan beri tartışılmış ve olayla ilgili birçok spekülasyon da üretilmiştir.[53] Bunun karşılığında ABD'nin aniden tanımlanamayan uçan nesneleri kabul etmesi ilginç olarak karşılanmıştır. Özellikle bu açıklamanın Mars ile ilgili araştırmaların ülkeler arasında giderek arttığı, uzaya yapılacak yolculuklarla ilgili geniş kapsamlı ve yüksek bütçeli projelerin gerçekleştirildiği bir dönemde yapılması düşündürücü bir hâl almaktadır. 1950'lerde ve 1960'larda, Ay'a yolculuk öncesindeki uzaylı temasını işleyen özellikle Hollywood kökenli bilim kurgu filmlerinin kendi dönemleriyle ilgili bağlamsal ilişkileri tartışıldığı gibi bugün de bilim kurgu filmlerinin uzay ve uzaylılarla ilgili neler söylediğine ilişkin belirli yaklaşımlarla karşılaşmak şaşırtıcı değildir.

---

52 https://www.bbc.com/news/world-us-canada-52457805

53 1947 yılının Temmuz ayında, ABD'nin New Mexico eyaletinde yer alan Roswell Kasabasının hava sahasında görülen bir cismin düşmesi sonucunda, enkazın uçan bir diske / bilinmeyen bir cisme ait olduğu öncelikle ordunun basın açıklamasıyla kabul edilmiş ve sonrasında ise bu açıklama geri çekilerek enkazın bir hava balonuna ait olduğu belirtilmiştir. Bu olay sonrasında da yıllarca ve halen netleşmeyen birçok farklı spekülasyon ve olaya ilişkin çeşitli söylentiler üretilmiştir.

1969 yılında gizemi çözülen Ay'dan sonra şimdi öncelikli hedef Mars ve sonrasında da ulaşılabilen diğer gezegenler ve galaksiler gibi görünürken, insanlığın uzaya olan merakı giderek artmakta aynı zamanda da teknolojinin imkânlarıyla bu merak sürekli diri tutulmakta ve bazen de giderilmektedir. Amerikan Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi (NASA) tarafından 18 Şubat 2021 tarihinde Mars'a gönderilen Perseverance uzay aracından gelen görüntüler paylaşılmakta, Mars'a ilişkin merak ve beklenti yükselirken, Mars'ın sırları da çözülmeye çalışılmaktadır. Benzer şekilde, Hubble ve James Webb Uzay Teleskoplarından paylaşılan derin uzaydaki farklı galaksilerin birçok görüntüsü, insanlığın ve dünyadaki yaşamın evrendeki yerini sorgulatır hale getirmiştir. Evrenin büyüklüğüne ilişkin geçmiş bilgiler teknoloji sayesinde artık daha görünür ve gözlemlenebilir olmuştur

Bilim kurgu edebiyatının önemli isimlerinden Arthur C. Clarke'ın oldukça bilinen sözü her şeyi özetlemektedir: "İki olasılık vardır: ya evrende yalnızızdır ya da değilizdir. Her ikisi de eşit derecede ürkütücüdür" (Kaku, 1999, s. 295). Evrenin sırları gelişen teknolojiyle keşfedilirken, aynı zamanda henüz başka bir yaşamla karşılaşılmamış olması, en azından karşılaşılsa bile bunun kamuoyuyla paylaşılmaması, Clarke'nin sözündeki ürkütücülüğün giderek daha gerçek bir hal almasını sağlamaktadır. Evrenin sırları, başka galaksilerin keşfi, başka yaşam formlarının bulunması ihtimali, insanlığın kimliğini sorgulaması açısından tabii ki bir etki yaratır. Peki, bilim kurgu sineması, uzayın keşfiyle ilgili bu gelişmeler yaşanırken, uzaydaki ya da uzaylılarla birlikteki yaşamı nasıl öngörmektedir? Bilim kurgu edebiyatı ve sinemasında uzayın keşfi her zaman irdelenebilir bir konu olmuştur çünkü uzayın sınırları sonsuzdur ve karşınıza her şey çıkabilir. Uzaylılar ise bazen dost bazen de düşman olarak yer almışlardır. Uzaylılar bizimle savaşmadıkları, bizim tarafımızdan avlanmadıkları ya da sadece gizemli oldukları zamanlarda, genellikle hiciv ve sosyal yorum amacıyla tanıtılırlar (Blackford, 2017, s. 135). Bu durum özellikle bu bölümde bahsedeceğim filmlerde oldukça karşılaşılan bir yaklaşımdır. Özellikle uzaylılarla temas ve onlarla iletişim kurmanın insanın kimliğini tanımlaması açısından filmlerde yer aldığı görünmektedir.

Bununla birlikte uzaylıların bakış açısıyla insanlığın durumuna ilişkin bir bakış da filmlerde işlenmektedir. Uzaydan bakış ya da uzaylıların bakışı, belki insanın durumuna bir anlamda dışarıdan bir

bakış sağlayabilir. Dolayısıyla bu bakış inançlarımızın ilgili göreceliği gelenekler, adetler ya da kaygılarımızla ilgili ironiyi ve toplumsal yapılarımızın geçiciliğini daha net gösterebilir (Gunn, 2006, s. 43). Bu bağlamda son döneme ilişkin kimlik konusuyla ilişkilendirebilecek birkaç filmden söz edilebilir. Filmlerin seçiminde kimlik temasını ön planda tuttuğum için özellikle uzay ve uzaylılarla temas sonucunda gerçekleşen değişim ile ilgili konuları dikkate aldığımı da belirtmek isterim.

Uzay ve uzaylılarla ilgili bahsetmek istediğim ilk film tezimin kapsamında olmadığı için ele almadığım 2009 yapımı olan *District 9* (Neill Blomkamp) filmidir. Bu filmden bahsetmemin nedeni, özellikle son on yıldır küresel krizler ve yerel savaşlar ile birlikte dünyanın yaşamış olduğu nüfus hareketliliği, göçmenliğin artışı, coğrafi ve siyasi değişimlerle birlikte değişime uğrayan toplumsal ve kültürel kimlik kavramına ilişkin mecazi ya da söylemsel bir çıkarım yapabilme olasılığının olmasıdır. *District 9*, kimlik, ötekilik ve ayrımcılık temalarını keşfetmek için Dünya'da dünya dışı yaşam önermesini kullanır. Bu önermeyi kullanırken de hiciv öğelerini kullanır ve filmin başlangıcındaki gerçekmiş gibi görünen alaycı bir belgesel diliyle bunu en baştan hissettirir (Hairston, 2011, s. 331). Film, büyük bir uzay gemisinin şehrin üzerine indiği ve "Karidesler" olarak bilinen gemi sakinlerinin 9. Bölge adı verilen şehrin yakınındaki bir gecekondu mahallesine yerleştirildiği yakın gelecekteki Johannesburg kentinde geçer. Filmin merkezinde hem kişisel hem de kolektif kimliğin keşfi yer alır. Filmin başkahramanı Wikus van der Merwe, Karidesleri 9. Bölge'den başka bir yere taşımakla görevli bir şirket olan MNU'nun temsilcisidir. Başlangıçta Wikus, Karideslere ya da onların iyiliğine çok az saygı gösteren, bencil ve duyarsız bir bürokrat olarak tasvir edilir. Ancak kazara bir uzaylı virüsüne yakalanıp bir Karides'e dönüşmeye başlayınca, kendi kimliğini ve aralarındaki "ötekilere" davranış biçimi ile yüzleşir. Wikus'un yüzleşmesi, daha geniş toplumsal kimlik ve ötekilik meseleleriyle iç içe geçmiştir. Karidesler dışlanmış muamelesi görür ve insan nüfusu tarafından ayrımcılığa, ayrıma ve sömürüye maruz bırakılır. Bu nedenle filmin uzaylıları dışsal olarak ele alınan yerli halklar biçiminde düşünülebilir ve dolayısıyla sömürgecilik olgusunu yeniden hatırlatır (Veracini, 2011, ss. 361-362). Karideslere yapılan muamele gerçek dünyadaki yabancı düşmanlığı, ırkçılık ve

ayrımcılık meseleleri için bir metafor olarak düşünüldüğünde, film, bu tür tutumların genellikle korkuya ve ötekini anlama eksikliğine dayandığını vurgular. Dolayısıyla film, toplum tarafından inşa edilen ve dayatılan bir şey olarak kimlik fikrini de irdeler. Karidesler'den sürekli olarak "uzaylılar" olarak bahsedilirken; bu terim onların farklılığını ve ötekiliğini öne çıkarır. Ancak film ilerledikçe, Karideslerin kendi kültürleri, dilleri ve aile yapılarıyla aslında insanlardan çok da farklı olmadıkları, Dünya'da hayatta kalma ve kabul görme mücadelesi verdikleri anlaşılır. Bu durum bir anlamda tarih boyunca ötekileştirilen grupların deneyimlerini yansıtabilir niteliktedir. Dolayısıyla film daha kapsayıcı ve eşitlikçi bir toplum yaratmak için anlayış ve empatinin önemini vurgulamaktadır.

Prometheus (Ridley Scott, 2012) filmi, insan yaşamının kökenlerini keşfetmek için yolculuğa çıkan bir bilim insanı olan Elizabeth Shaw'un hikâyesini konu edinir. Film, insanlığın kökenleriyle bağlantılı olduğuna inanılan bir dizi antik yapıyı araştırmak üzere uzak bir gezegene seyahat eden bir grup bilim insanının yolculuğuna odaklanır. Bilim insanları gezegenin gizemlerini derinlemesine araştırdıkça, kendi kimlikleri ve varoluşlarıyla da yüzleşirler. Karakterlerin hepsi, ister bilim, ister din, ister kişisel deneyim yoluyla olsun, kökenlerini anlama ihtiyacıyla hareket ederler. Bununla birlikle film, kimlik ve inanç arasındaki ilişkiyi irdeleyerek; inançların kişileri ve çevrelerindeki dünyayı anlama biçimlerini nasıl etkilediği hakkında sorgulamalarda da bulunur. Filmin ana temalarından biri, insanlık ile Dünya'da yaşamı yaratmaktan sorumlu olan uzaylı "Mühendisler" arasındaki ilişkidir. Film, Mühendislerin insan kimliğinin gizemlerini çözmenin anahtarı olabileceğini öne sürer ve karakterlerin anlayış arayışı onları Mühendislerin medeniyetinin merkezine getirir. Film, evrim teorilerini, uzaylı akıllıların gizli tarihiyle bulanıklaştırır ve filmdeki Mühendislerin, insanları anlamsızlaştırılarak onları sadece birer denek ve engel olarak görmesiyle posthümanizmin nihilist bir yönünü keşfeder (McWilliam, 2015, ss. 536-543). Mühendislerin amaçları hakkında daha fazla şey keşfettikçe, karakterler kendi kimlikleri ve evrendeki yerleri ile yüzleşmek zorunda kalırlar. Elizabeth Shaw karakteri, filmin kimlik ve kendini keşfetme temalarını için bir mercek görevi görür çünkü insanlığın kökenlerini anlama arzusuyla yanıp tutuşan Shaw'ın yolculuğu, onu bilimsel araştırmalarının sınırlarından uzayın derin-

liklerine ve yabancı bir uygarlığın kalbine götürür. Ayrıca filmdeki android "uşak" David ise insanlar tarafından yaratılmış bir yapay zekâ olarak, insanların Mühendislerle karşılaşmalarındaki kimlik sorgulamasında başka bir soruyu akla getirir. David'i insanlar yarattıysa ve Mühendisler de insanları yarattıysa, insan sadece biyolojik bir teknoloji değil midir? sorusu filmde cevapsız bırakılır (Pennino, 2012, s. 4). Aslında bu sorunun cevabı hem uzay hem de insanın uzaydaki yeri ve kökenine ilişkin temel bir anlamlandırmayı sağlayabilir.

Christopher Nolan'ın 2014 yapımı filmi *Interstellar*; uzay yolculuğu ve zaman genişlemesi temalarını işleyen bir filmdir. Film, eski pilot Cooper'ın ölmekte olan ailesini geride bırakarak, insanlık için yeni bir yuva arayışıyla bir solucan deliğinden geçerek yaptığı yolculuğu anlatır. *Interstellar* zaman yolculuğu fikrini alaycı bir biçimde ele alır; genellikle kahramanca kurtarışlar gerçekleştirerek özgürce seyahat etme anlatısını inşa ederken, uzay-zamanda dolaşan Cooper'ın aslında ekstra diegetik dünyada herkes gibi zamanda sıkışıp kalmış olması bu alaycılığı temsil eder (Fruby, 2015, s. 251). Cooper'ın kimliği, Dünya'da geride bıraktığı kızı Murph ile olan ilişkisine ayrılmaz bir şekilde bağlıdır. Cooper, uzayda geçirdiği her anın kızıyla geçireceği değerli zamanı kaçırdığı anlamına geldiği düşüncesiyle mücadele ederken; kızına olan sevgisi onu sürekli seçimler yapmaya iter. Bu nedenle filmin, kimliğimizin sadece bireysel deneyimlerimizin değil, aynı zamanda başkalarıyla olan bağlantılarımızın da bir ürünü olduğunu öne sürdüğü düşünülebilir. Nolan, filmde zamanı gerçek bilim, eğitimli tahminler biraz da spekülasyona dayandırır ve Cooper'ın önündeki bir engel olduğu için neredeyse zamanı bir kötü kahraman olarak konumlandırır (Furby, 2015, s. 264). Filmdeki, yolcunun konumuna ve hızına bağlı olarak zamanın farklı geçtiği zaman genişlemesi tasviri, zaman deneyimlerimizin göreceli olduğu fikrini de vurgular. Zaman deneyimi göreliliğin etkileriyle çarpıtıldığı için Cooper, kızından daha yavaş yaşlanır. Bunlara ek olarak, filmin evreninde insanlığın kurtuluşunun uzamsal seyahat ile başka bir gezegene sıçramaya bağlı olması fakat bu sıçrama için zamanın da yeniden yapılandırılması gerektiği vurgulanır (Klotz, 2019, s. 283). Dolayısıyla film uzay yolculuğun bir çözüm olarak sunarken, zaman yolculuğunun çözülmesi gereken problemlerini kişisel bağlar ve kimlik karmaşası üzerinden anlatır.

Konuyla ilgili değineceğim diğer bir film olan *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016); dil ve iletişim üzerine düşündürücü bir konu sunmaktadır. Dilbilim uzmanı Louise Banks'in Dünya'ya iniş yapan dünya dışı ziyaretçilerle (Heptapods) iletişim kurmaya çalışmasını anlatan filmde Banks, uzaylıların dilini derinlemesine araştırdıkça kendi hayatına dair canlı geri dönüşler yaşamaya başlar ve hayatındaki geçmiş, bugün ve gelecek arasındaki çizgiler bulanıklaşır. Bunun nedeni filmin başında geriye dönüşmüş (flashback) gibi gösterilen görüntülerin aslında geleceğe gidiş (flashforward) olduğunun anlaşılmasıdır. Bu anlık görüntülerde Louise'nin kızının küçüklüğü büyümesi ve kansere benzeyen bir hastalıktan ölümü gösterilir. Louise ve izleyici bu durumu uzaylıların dilinin imkânlarıyla fark ederler. Uzaylıların dili Louise'in kim olduğuna ilişkin kimliğini sorgulamasına neden olarak dilin önemini hatırlatır. Dil, kehanet bilgisi kazandırırken zamanın bozulmasına da neden olur (Zanchi, 2020, s. 18). Ayrıca, uzaylılarla karşılaşmaya ilişkin temel sorunlardan birisini de hatırlatır. Evrensel dilin varlığı, çok kültürlülük ile ilişkili olarak çok dillilik oluşunu ve dilin zaman algımızda etkisinin olup olmadığına ilişkin kültürel bir tartışmayı da öne sürer (Mamula, 2018, ss. 543-549). Film, başkalarıyla iletişim kurmak için kullandığımız dilin, düşünme ve dünyayı algılama biçimimizi etkilediğini; insan ve uzaylı dilleri arasındaki zıtlıkla örneklendirir. İnsan dili doğrusal ve sıralı, uzaylı dili ise doğrusal olmayan ve bütünseldir. Louise'in uzaylı dilini öğrenme çabaları aracılığıyla film, dilimizin yalnızca iletişimimizi değil, aynı zamanda zaman, mekân ve hatta kendi kimliğimizi algılayışımızı da etkilediğini düşündürür. Louise uzaylı dilini öğrendikçe, başlangıçta uzaylılarla kurduğu iletişimle ilgisi yokmuş gibi görünen, kendi hayatına dair canlı geri dönüşler yaşamaya başlar. Ancak hikâye ilerledikçe, bu geriye dönüşlerin uzaylı dilini anlama çabalarıyla yakından bağlantılı olduğu anlaşılır. Anılar sadece geçmiş deneyimlerin bir kaydı değil, aynı zamanda kimliğin temel bir parçasıdır çünkü geçmişi hatırlama biçimi, hem kişinin kendisini hem de dünyayı algılama biçimini yeniden inşa eder. Louise'in uzaylı dilini öğrendikçe giderek doğrusal olmayan bir hal alan zaman deneyimi kimliğin de sabit olmaktan çok sürekli evrilen bir süreç olduğuna işaret eder.

Bu başlıkta bahsedilen filmlere ek olarak *Gravity* (Alfonso Cuaron, 2013), *The Martian* (Ridley Scott, 2015), *Passengers* (Morten

Tyldum, 2016) ve *Ad Astra* (James Gray, 2019) gibi uzay yolculuğunu konu edinen; insanın uzaydaki yalnızlığına dikkat çekerek hikâyelerini uzaydaki insanın yalnızlığının durumları etrafında oluşturan filmler de vardır. Bu filmlerdeki ortak nokta uzay yolcuğunun zorlukları, bilinmezliği ve uzayda çaresiz kalan insan konuları olarak dikkat çeker. Bu filmlerde bir ya da iki karakterin uzay yolculuklarında yaşadıkları zorluklar ve orada yalnız kalmaları sonucundaki kurtulma çabaları anlatılır. Yalnız kalış ve kurtulma çabaları da özellikle kendine ya da kendi geçmişine dönüş içermektedir. Filmlerin farklılıkları bu kimlik ve geçmiş sorgulamasına ilişkin karakterlerin hikâyeleridir fakat yolculuğun teması zaman ya da mekân (Mars, uzay gemisi ya da gelecek) farklı olsa da uzayı içerir. Uzayda olmak dünyadaki yaşama bir dışarıdan bakış, bireysel ya da toplumsal geçmişe bir yabancılaşmayı, bazen de özlemi doğurur. Filmlerin bu hikâyelere yönelmeleri, uzaya ilişkin keşiflerin artarak bilimsel bilginin artmasıyla birlikte gelişen sinema teknolojilerinin uzay ortamını daha inandırıcı bir biçimde görselleştirebilmesidir. Dolayısıyla uzayın ihtişamı, büyüklüğü ya da korkutucu sonsuzluğunun içindeki yalnız kalmış insan hikâyeleri daha inandırıcı bir biçimde anlatılır. Uzay yolculuğunun daha mümkün olduğu bugünün gözünden anlatılan bu hikâyeler, insan olmanın evrenselliği ve dünyanın yerelliğini vurgulayarak uzaya giden insanın ruhsal durumunu sorgular. *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) filminin başarıyla görselleştirdiği büyük boşluğun ve sessizliğin içindeki insanın kişisel durumu ile *Solaris* (Andrei Tarkovsky, 1972) filminin halüsinatif bir etkileyicilikle anlattığı insanlık ve benlik özlemi arasında kararsız bir anlatı sunan filmler, geçmişte de yaşanmış olan durumları biraz daha kararsız ve uzak bir noktaya taşırlar.

Gerçeklik ile Gerçeklik Arasında

Birinci bölümde konusu geçen tekno-alan kavramının günümüzde artık sınırlarının bulanıklaştığı görülmektedir. Sanal gerçeklik uygulamaları ve özellikle 1992 yılında Neal Stephenson'ın "Snow Crash" isimli romanında adı geçen Metaverse kavramının; bugün isminin birebir kullanılmasıyla gerçekleşiyor olması alan ya da mekân kavramını yeni teknolojilerle tartışılabilir bir alan olarak sunmaktadır. Siberalan olarak birinci bölümde sözü edilen kavramın, sanal gerçeklik ve Metaverse bağlamındaki değişimini de bu başlıktaki filmlerle tartışacağım.

Bilim kurgunun gerçekle olan ilişkisi her zaman sorgulanabilir bir zeminde gerçekleşmektedir. Bilim kurgu ya geçmişin ya şimdinin, ya geleceğin ya da başka evrenlerin gerçekliğini sorgular metinler üretir. Günümüz bilim kurgu yazarlarından Kim Stanley Robinson (Lea, 2015) bugünün zamanıyla ilgili gerçeklikle ilgili yazmak için bilim kurgunun en iyi tür olduğunu çünkü günümüzde hepimizin birlikte yazdığı bir bilim kurgu romanının içinde yaşadığımızı belirtir. Dolayısıyla bilim kurgunun kurmaca olarak konu edindiği gerçeklikler her zaman yaşamın gerçekliğiyle de örtüşür. Benim ilk bölümdeki tezi yazma amacımda zaten bu düşünce ile paralel gelişmiştir.

Bilim kurgunun öngörülü kurmaca gerçekliği şimdiden ve hatta gelecekten izler taşıdığı için bugünün gerçekliğin parçası olan sanal gerçeklik konusunun da bilim kurgunun kurmaca alanının içinde yer alması çok doğaldır. 2011 yılından bugüne sanal gerçekliğin teori ve pratikte geliştiğinden bahsettik. Peki sanal gerçeklik kavramına özellikle *Matrix* dönemiyle birlikte daha da aşina olmuşken, günümüzün yeniliği olarak Metaverse ne anlama gelmektedir? Matthew Ball (2022) Metaverse kavramını "sınırsız sayıdaki kullanıcı tarafından eşzamanlı ve kalıcı olarak deneyimlenebilen; bireysel bir varlık hissi yaratarak kimlik, geçmiş / tarih, yetki, nesne, iletişim ve ödemelere ilişkin verilerin sürekliliği ile gerçek zamanlı işlenmiş üç boyutlu sanal dünyaların daha büyük bir biçimde ölçeklendirildiği ve birlikte çalıştığı bir ağ" olarak tanımlar. Bu tanım birçok şeyi kapsamakla birlikte Ball'un da belirttiği gibi adem-i merkeziyetçilik, Web 3.0 ve blok zinciri gibi kavramlar Metaverse kavramıyla iç içe olduklarından dolayı tanımın içinde yar almamaktadır (Ball, 2022). Buna karşın tanım, benim 2010 sonrası bilim kurgu filmleriyle ilgili tartışmak istediğim sanal gerçeklik ve büyütülmüş versiyonu Metaverse ile ilgili tartışmak istediğim yönü için gayet yeterlidir. Özellikle tanımın kimlik, geçmiş ve iletişim yönü daha da odaklandığım kısımlardır.

Yuntao Wang vd. (2023, s. 320) Metaverse'ün gelişme sürecindeki aşamaları sırlamışlardır. Birinci aşamada fiziksel dünya ile sanal dünya ayrıdır ve dijital ikiler bulunmaktadır.[54] İkinci aşamada

[54] Bu aşama kitabın ilk bölümünde Heim'in (2003) bahsetmiş olduğu ve benim tartıştığım Dijital Ben / Biz kavramlarıyla ilişkilidir.

dijital yerliler vardır ve fiziksel dünya ile sanal dünya kesişirler. Üçüncü aşama ise gerçeküstü (sürreal) sürecin yaşandığı ve fiziksel dünya ile sanal dünyanın birbirlerini kapsadığı süreci içerir. Bu aşamalardan da anlaşılacağı gibi Metaverse ve sanal gerçeklik kavramları birbirlerinin yerine kullanılan kavramlar değil, birbirileriyle ilişkili ve gerektiğinde birbirlerini kapsayan alanlardır. Sergio C. Figueiredo (2023, s. 85) tıpkı bir akıllı telefonun mobil ağdan farklı olduğu gibi, Metaverse'ün de sanal gerçeklikten farklı olduğunu belirterek; sanal gerçekliğe ilişkin tartışmaların kulaklıklar ve gözlükler gibi teknolojilere odaklandığını ve bu teknolojilerin erişim sağladığı Metaverse gibi alanların da somutlaşma ve varlık hissi sunan sanal ve karma gerçeklik dünyalarına uzanan genişlemenin biçimi olduğunu vurgular. Dolayısıyla konu yine sanal gerçeklik ve sanal evren kavramlarıyla ulaşarak neticelenmektedir. Metaverse kendi özelinde sanal gerçekliğin farklı bir sunum biçimini, belki de daha gelişmiş bir sunum biçimini temsil eder.

Bir önceki paragrafta bahsettiğim Metaverse aşamaları bir anlamda 2010 yılından bugüne gelişen süreci de göstermektedir. Kitabın ilk bölümündeki haliyle yer alan siberalan nasıl sanal gerçekliğin içinde yer alıyor ise Metaverse ise sanal gerçekliğin ve sanal evrenin sunduğu daha güncel bir biçimdir ya da alandır. Benzerlikleri ve farklılıkları olsa da deneyimlenen sanal gerçekliktir. Metaverse'ün öne çıkan farkları; daha büyük bir alan, üç boyutlu eş zamanlı deneyim ve gerçeği daha iyi taklit ediyor oluşu gibi görünmektedir. Metaverse'ü deneyimlemek için de yine ekran, bilgisayar, telefon, gözlük ya da benzeri herhangi bir aygıt gerekmektedir. İlk bölümde ekran konusuyla ilgili verdiğim örnekle ilişkili olarak[55] artık canlı bir konseri Metaverse'ün içinde sanatçının kendi dijital varlığıyla, dijital bir konser alanında ve dijital varlığımla aynı anda deneyimleyebilirim ama bu durum az önce saydığım belirli aygıtlar aracılığıyla ve özellikle biçimi nasıl olursa olsun bir görüntü aygıtıyla gerçekleşebilir. Burada öne çıkan deneyimdir.

Benim filmler bağlamında tartışmak istediğim konu da bu deneyim biçimidir. Sanal gerçekliğin içerisinde neler barındırdığından çok onun deneyimlenme biçimi ya da biçimleridir. Bunun nedeni, kitabın ilk bölümünde ekran kavramı üzerinden tartıştığım ekran

[55] Bkz. Siber ve Tekno Alan başlığı

aracılığıyla deneyimleme biçimlerinin; kimlik, iletişim ve geçmiş konularıyla daha bağlantılı olmasıdır. Ayrıca, sanal gerçeklik ve Metaverse içeriklerine ilişkin bir inceleme yapmak, tanımın kendisinde de olduğu gibi çok büyük ölçekli bir alanı incelemeyi gerektirir. Bu başlıkta filmler üzerinden deneyimlerin tartışıldığı düşünüldüğünde, içeriklerin tartışılacağı daha belirgin ya da farklı çalışma alanlarını kapsayan bir inceleme gereklidir. Bu nedenle içerik incelemesini filmler üzerinden gerçekleştirmek sınırlı bir bakış sağlayabilir. Dolayısıyla sanal gerçekliğin filmlerdeki deneyimleri bu başlığın odak noktasıdır.

Sanal gerçeklikle ilgili bahsetmek istediğim ilk film tezimden önce yayınlanmış olan ama benim bedene odaklanmam nedeniyle dışarıda bıraktığım *The Thirteenth Floor* (Josef Rusnak, 1999) filmidir. Filmin belki de en büyük şansızlığı *Matrix* ile aynı yılda vizyona girmesi olarak düşünülebilir çünkü konusu gereği tartışılmaya açık ve önemli öngörüler sunan ve düşünceler ortaya koyan bir filmdir. Öncelikle film karma gerçeklik olarak adlandırılabilecek, temsil ettiği dünyanın ne tamamen gerçekliğe ne de tamamen bilim kurguya atanabildiği; kendi kendine öğrenen siber varlıkların gerçek hayattaki insanlardan neredeyse ayırt edilemez hale geldiği hesaplamalı simüle edilmiş bir dünyayı hayal eder (Hayles ve Gessler, 2004, s. 483). İnsanın kendini simülasyona yükleyebildiği, yüklenen kişinin simülatörün bilincini geçici olarak yerinden ettiği ve aynı anda hem normal gerçekliği sarsan hem de simüle edilmiş gerçekliği normalleştiren film, karma gerçeklik akıntısının ortasında yer alır (Hayles ve Gassler, 2004, s. 483). İnsanların 1930'ların Los Angeles'ını taklit eden *The Thirteenth Floor* adlı tamamen sürükleyici bir sanal gerçekliğe girebildikleri fütüristik bir dünyada geçen film, sanal gerçekliğin bireylere özgürlük duygusu ve gerçek dünyanın kısıtlamalarından kaçış sağlayabileceği fikrini sunar. Filmin zamansal olarak 1937, 1999 (filmin zamanı) ve gelecekten de 2024 yıllarını kapsayan sanal gerçeklik aracılığıyla sunduğu zaman yolculuğu sanal gerçekliğin sınırlarının nasıl genişleyebilir olabileceğine bir örnektir. Filmin kahramanı Douglas Hall, hem gerçek dünyada hem de *The Thirteenth Floor*'un sanal dünyasında bir cinayet soruşturmasına karışan bir programcıdır. Hall, sanal dünyadaki deneyimleri sayesinde kendi kimliğini ve kişiliğinin bastırmış ya da görmezden gelmiş olabileceği yönlerini keşfeder. Ancak film aynı zamanda

sanal gerçekliğin tehlikeli ve istikrarsızlaştırıcı bir güç olabileceğini ve gerçeklik ile illüzyon arasındaki çizginin rahatsız edici şekillerde bulanıklaşabileceğini de öne sürer. Bu nedenle aslında karma bir gerçekliği vurgular. Hall araştırdığı cinayetle ilgili gizemi çözdükçe *The Thirteenth Floor*'un sanal dünyasının başlangıçta düşündüğü kadar iyi olmayabileceğini ve kimliğinin sanal dünyaya daha önce fark ettiğinden daha yakından bağlı olduğunu anlar.

Inception (Christoper Nolan, 2010) filmi bilgi almak ya da bir fikir yerleştirmek için insanların rüyalarına giren bir grup insanın hikâyesini anlatır. Filmin kahramanı Dom Cobb, zengin bir işadamı tarafından bir "başlangıç", diğer bir deyişle birinin bilinçaltına bir fikir yerleştirmek için tutulan yetenekli bir "çıkarıcı"dır. Bunu yapabilmek için Cobb ve ekibi, seçilen hedeflerinin bilinçaltının derinliklerine inerek, karmaşık rüya manzaralarında gezinmeli ve aynı zamanda kendi en derin korkuları ve arzularıyla da yüzleşmelidir. Fakat filmin kahramanı Cobb, usta bir rüya mimarı olan karısı Mal'nin ölümünün yarattığı feci deneyim nedeniyle korkar çünkü onlarca yıl süren cennet gibi ortak rüyaları gerçek zamanda sadece birkaç saat sürmüştür ve uyanarak gerçekliğe dönmek istememiştir (Hejduk, 2011, s. 94). Cobb gerçek ile rüya dünyasının karşılaştırmasını da Mal ile birlikte rüya-evde nasıl yaşadıklarını anlatırken yapar: "Gerçek dünyada seçim yapmak zorunda kalırdık, ama burada değil" (Hejduk, 2011, s. 98). Buna ek olarak Cobb yas tutma sürecini başarıyla tamamlamak, anıları gerçeklikten ayırmak ve teselliyi kabul etmek yerine, süresiz olarak hiper-hatırlama sürecinde kaybolarak kendilerinin ve izleyicilerin kaçamadığı bir hipergerçekliği sürdürür (Perdigao, 2015, s. 121). Dolayısıyla filmin ana temalarından biri bu hiper-gerçekliğin yarattığı algı ile ilgilidir. Karakterler çeşitli rüya seviyelerinde ilerlerken, kendi kimliklerini ve çevrelerindeki gerçekliği sürekli olarak yeniden değerlendirmek zorundadırlar. Film, gerçeklik algısının ne olduğunda dair güçlü bir düşünce oluşturur. Ayrıca karakterlerin görevlerini başarıyla tamamlamak için kendi anı ve duygularını yönlendirmek zorunda olmaları da hafızanın önemine vurgu yapar. Film, güçlü sosyal ve psikolojik güçler karşısında kimliğin gerçekliğini; her şeyin bir hayal gibi sunulduğu ve rüyaların bile erişilebilir olduğu bir dünyada gerçekliğin ne olduğunu düşündürür.

Ari Folman'ın yönettiği ve Stanisław Lem'in distopik eseri *The Futurological Congress*'ten (1971)[56] uyarlanan *The Cong-ress* (2013) filminde gerçeklik ve hayal gücü arasındaki çizgileri bulanıklaştıran bir kimlik olgusu anlatılır. Robin Wright yaşlanmakta olan bir oyuncudur ve benliğinin dijital ortama aktarılması ve filmlerde süresiz olarak kullanılması fırsatını elde eder. Güçlü bir medya şirketi tarafından tüm kişiliğinin dijital ortama aktarılması ve metalaştırılması için bir sözleşme yapar. Bu teknoloji sayesinde, hiç yaşlanmadan ya da fiziksel olarak sette görünmeden kariyerine devam edebilme şansına sahiptir. Film ilk bölümünde, oyuncu Robin Wright'ın eğlence sektörünün zorluklarını aşarak kendisi ve ailesi için istikrarlı bir gelecek sağlamaya çalışmasını konu alan bir drama anlatılırken; ikinci bölümünde ise yirmi yıl sonra, bireylerin tüm kişiliklerinin dijitalleştirilebildiği ve kitleler tarafından eğlence olarak tüketilebildiği bir dünya anlatılır. Robin, sanal gerçekliğin karmaşık dünyasında gezinirken, kendi benlik duygusunu ve bunun kamusal imajıyla ilişkisi aracılığıyla nasıl inşa edildiğini sürekli olarak yeniden değerlendirmek zorunda kalır. Kimlik ve teknoloji bağlamında, film, özellikle eğlence endüstrisi ekseninde, teknolojinin ve bununla birlikte sanal gerçekliğin benlik duygumuzu manipüle etmek ve çarpıtmak için kullanılabileceği tehlikesini de gösterir.

Ernest Cline'ın (2011)[57] aynı isimli romanından uyarlanan *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018) filmi, insanların OASIS adı verilen bir sanal gerçeklik oyununa girerek sıradan hayatlarından kaçtıkları gelecekteki bir dünyayı tasvir eder. Roman video oyunu kültürüyle bağlamsal olarak bir popüler kültür "kanonu" inşa ederek dijital çağda bedenlenme ve kimliğin kaygılarını ve belirsizliklerini gösterir (Condis, 2016, s. 1) ve film de bu kanonu görselleştirir. Filmin ana karakteri, zamanının çoğunu OASIS'te geçiren ve burada Parzival olarak bilinen yetenekli bir oyuncunun avatarını üstlenen genç bir çocuk olan Wade Watts karakteridir. Parzival'ın sözleri aslında sanal gerçeklik ve oyun dünyası bağlamında bir özet niteliğindedir: "gerçek hayatta, sadece üzgün, yalnız bir ruhtum... OASIS'te ise büyük Parzival'dim." Bu sözler iki ayrı gerçekliğin karak-

[56] Türkçesi Gelecekbilim Kongresi (2020); bkz. Kaynakça.
[57] Türkçesi Başlat (2018); bkz. Kaynakça.

terde yarattığı hisleri ifade ederken bir yönden de iki gerçekliğin hissini yaşayanın aynı kişi ve kimlik olduğunu hatırlatır. OASIS, insanların fiziksel bedenlerinin kısıtlamalarından ve gerçek dünyanın sınırlamalarından arınmış, olmak istedikleri kişi olabilecekleri bir dünya olarak tasvir edilir. Ancak bu durum sanal bir kişilik uğruna kişinin gerçek kimliğiyle bağını koparmasının tehlikeleri hakkında da sorgulamayı da beraberinde getirir. Bunun nedeni hikâyede insanların çoğunun OASIS'te yaşama ihtiyacı duymalarıdır ki bu ihtiyaç gerçek yaşamdaki birçok eylemin OASIS'te de yaşanabilir olmasıdır. Fiziksel ihtiyaçları dışında OASIS toplumun merkezinde yer alır. Filmin ana karakteri Wade ise OASIS'in kontrolünü kazanmak için yüksek bahisli bir yarışmaya katılır. Wade, OASIS'teki hayatını gerçek dünyadaki ilişkileriyle dengelemeye çalışırken, sanal kimliğinin sınırlamaları ile benlik duygusun ikilemindeki ortak noktayı bulmaya çalışır. *Ready Player One*'ın hikâyesinin farklı yönü, sanal gerçekliğin bir oyun biçiminde sunulmasıdır. OASIS'teki yaşam mücadelesi, oyun diliyle belki de hayatta kalma mücadelesi, oyunlaştırılarak karakterlerin bu oyunu kazanmak için yeteneklerinin olması beklentisi bulunur. Oyunu iyi oynarsanız OASIS'te başarılı olabilirsiniz. Filmin sanal gerçekliği oyun üzerinden ortaya koyduğu farklılık da bu durumdur. Sanal gerçeklik yaşamın kendisinden çok oyunlaştırılmış bir gerçekliktir.

Bu başlıkta son olarak bahsetmek istediğim film ise birinci bölümde oldukça bahsettiğim *Matrix* serisinin son filmi Lana Wachowski'nin yönettiği *The Matrix Resurrections* (2021) filmidir. Burada bu son filmden uzunca bahsetmek yerine, serinin önceki filmleri ve kitabın birinci bölümü bağlamında son filmin farklı olarak sanal gerçeklik ile ilgili ne söylemiş olabileceğini kısaca yorumlayacağım. Film, *Matrix*'te sıkışıp kalan ve önceki yaşamına dair anılarını kaybeden Thomas Anderson, diğer adıyla Neo karakterinin hikâyesiyle devam eder. İlk üç filmin sonucunda *Matrix* galip gelmiştir ve *Matrix*'in içinde *Matrix*'in varlığı unutturulmuştur. Neo karakteri, önceki filmlerde edindiği farkındalığı ve yeteneklerini unutarak *Matrix*'teki herhangi bir kişi olarak sıradandır. Gerçeklik algısı teknoloji tarafından değiştirilen ve önceki kimliği unutturulan Neo, *Matrix* hakkındaki gerçeği ortaya çıkarmaya başladıkça, simülasyonun içine hapsolmuş diğer insanlarla da ilişkiler kurar ve eski benliğine yavaş yavaş kavuşmaya başlar. Filmin günümüz sanal gerçekliği ile paralel

olarak kurabildiği bağlantı özellikle geçmiş ve kimlik ile ilgili durumdur. Sanal gerçeklik ortamı olarak *Matrix*, adeta Metaverse'ten bahsedildiği gibi giderek büyümekte ve güçlenmektedir. Gittikçe büyüyen bu gerçeklik, kişiye kim olduğunu, neler yapabildiğini ve kapasitesini unutturabilir. Sadece bir kullanıcı ve sanal gerçeğin bir parçası olma durumu her an geçerlidir. Fakat hayatın kendisi gibi sanal dünyada da geçmişin silinmesi imkânsız olduğundan geçmişe ve kimliğe ilişkin bilgiler yaratılan halüsinasyonun arkasından çıkartılabilir.

Makineden Zekâ

Bu bölümün başında söz ettiğim hesap makinesi örneğinin belki de son geldiği nokta yapay zekâ ifade edilebilir. Bilim kurgunun da eski konularından biri olan düşünen makinelerin zamanı artık önümüzdedir. "Akıllı" kavramı telefonlar ve televizyonlarla son beş-on yılın hikâyesiyken artık sadece filmlerde değil gerçek yaşamda da "zekâ" kavramını makinelerin ve yazılımların bir sıfatı olarak kullanabiliyoruz. Aslında işin özüne bakıldığında sanal gerçeklik ve yapay zekâ başlıklarını ayrı tutmanın doğru olup olmadığını çok düşündüm. Bunun nedeni iki kavramında İnternet sonrasında evrilmesiyle ilgili. Hesap makinesi, bir araç olarak icat edildiği yazılımın gereğini yaparak girdiğiniz bilgilerin sonucunda ortalama bir insandan hızlı bir şekilde bir hesaplama yapabilir ve sadece makine olarak adlandırılarak yaptığı işlem olan "hesap" ile adlandırılır. Fakat sanal gerçeklik ve yapay zekâ soyut kavramları barındırır. Dolayısıyla, sanal gerçeklikten ve yapay zekâ birbirlerinden çok uzak yerlere konumlandırılamaz. Bununla birlikte ikisi de İnternet'i kullanırlar. Bağlandıkları ve kullandıkları kaynak benzer yerden beslenir.

Yapay zekâ, bilim kurgu filmlerinin kurmacasında çeşitli biçimlerde yer almıştır. Zekâ kavramı düşünce ile eşleştiğinden, yapay zekâyı içeren filmlerdeki yapay zekânın olduğu aygıt her ne ise, düşünerek ya insan olmaya çalışır, ya insanlığı tehdit eder, ya da insandan daha öte bir varlığa dönüşür. Fakat bilim kurgunun kurmacasını bir kenara bıraktığımızda yapay zekânın ulaştığı teknolojinin bugün nasıl bir biçimde olduğunu biliyoruz. O nedenle bugünün bilgisi, yapay zekâ için İnternet'in ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Son yıllarda giderek popülerleşen görsel ve yazılı yapay zekâ uygulamaları, yazılımları gereği sizinle iletişime geçerken İnternet'in bilgisini kullanırlar. Bugünün yapay zekâsı düşüne-

bilir, yaratabilir ve hatta diyaloğa girebilir fakat bunları yazılımın sınırlarıyla yapar. Kendi yazılımlarını geliştirseler bile İnternet'in bilgisine ihtiyaç duyarlar. Metin tabanlı popüler yapay zekâ yazılımı ChatGPT, İnternet olmadan çalışıp çalışmadığını sorduğumda bana şu cevabı vermiştir: "ben bir yapay zekâ dil modeliyim ve çalışmam için internet bağlantısına ihtiyacım var. Programlamam ve eğitimim internet üzerinde barındırılıyor ve internet bağlantısı olmadan erişilemez hale gelirler. Bu nedenle, internet bağlantısı olmadan çalışamam." Dolayısıyla gerçek bir yapay zekâ hala bir hayaldir ve maddi yapıların bilinci nasıl ortaya çıkarabileceğine ilişkin bir fikrimiz olmadığından bir gün organik olmayan bir ortamda kasıtlı olarak yeniden yaratıp yaratamayacağımız da kimse bilemez (Hauskeller, 2021, s. 22). Bu durumda elimizde olanı yorumlamak ve yapay zekânın bugününü anlamlandırmak belki gelecek için bir öngörü sunabilir.

Önemli olan bir gerçek var ki yapay zekâlar insanlar tarafından oluşturulmuş ve İnternet bilgisini kullanıyor olsalar da ürettikleri ve yaptıklarıyla insanın akıl ile ilgili üretkenliğini ve yeteneğini de sorgulatmaktadırlar. Yapay zekâ ile eşit şartlara sahip, İnternet erişimi ve gerekli aygıtları olan bir insandan daha büyük bir bilgi havuzuna daha hızlı bir şekilde erişebilen yapay zekâlar şaşırtıcı içerikler üretebiliyorlar. Kişinin belki de çok zaman harcayarak ulaşabileceği bir bilgiye anında ulaşabiliyor ya da hiçbir zaman üretemeyeceği bir görseli İnternet'in engin içeriğini tarayarak oluşturabiliyorlar. Benim hesap makinesi örneğini vermemin sebebi de tam bu noktada anlamlı olabilir. İnsanın yapabildiği bir şeyi daha hızlı, belki doğru ve artık daha yaratıcı bir biçimde yapabiliyorlar. Bunları tabii ki bugünün bilgisiyle söyleyebiliyoruz. Fakat bilim kurgunun kurmacası başka yapay zekâlar da hayal etmekteydi ve hala da ediyor. Özellikle bilim kurgu yazarları yapay zekâ ile ilgili hikâyeleri tasarlarken, yapay zekâya ilişkin sorulara yanıtları genellikle önemli bir öngörü ve zekâ ile değerlendirmektedirler çünkü bilimkurgu ile bilim gerçeği arasındaki uçurum hızla kapanmakta ve bilim kurgunun daha geniş çağdaş bilincimize ne ölçüde nüfuz ettiği göz önüne alındığında, bu etkinin düzgün bir incelemeye tabi tutulması açıkça yapılması gereken bir şeydir (Dainton vd., 2021, s. 12). Kitabın ilk bölümünde yapay zekâ ile ilgili olarak özellikle *A.I.* filmi bağlamında kısa da olsa bahsettiğim bu konu, tezimde çok yer bulmamıştı.

Fakat bugün baktığımda yapay zekânın artık ulaşılabilir olan bir teknoloji olması ve kimlik ile ilişkilendirilebilmesi nedeniyle ikinci bölümde yapay zekâdan daha detaylı bahsetmeyi düşündüm. O nedenle bu başlıkta son dönemdeki yapay zekâ çerçevesinde hikâyeleri oluşturulan bilim kurgu filmlerine bakarak yapay zekâ konusuna en azından filmlerin gözünden bir yorum getirmeye çalışacağım.

The Machine (Caradog, W. James, 2013) dünyanın soğuk savaşın ortasında olduğu ve İngiltere hükümetinin süper asker yaratmak için gizlice gelişmiş bir yapay zekâ programı geliştirdiği yakın bir gelecekte geçer. Film, yapay zekâyı yaratmakla görevli bir bilim adamı olan Vincent McCarthy ile yarattığı yapay zekâ Ava arasındaki ilişkiye odaklanır. Ava bir yönden, öğrenme ve çevresine uyum sağlama yeteneğine sahip, son derece zeki bir yapay zekâ olarak tasvir edilirken, diğer bir yönden de farklı bir kişiliğe ve duygusal değişkenliklere sahip bir karakterdir. Ava kendi benliğini keşfettikçe varoluşu ve yaratılış amacıyla ilgili sorgulamalar yapmaya başlar. Programlaması ile giderek artan benlik duygusunu uzlaştırmaya çalışan Ava, kimlik krizi yaşar. Yaratılış amacı ile kendi benliği sürekli çatışır. Buradaki önemli nokta Ava'nın bir bedene sahip olmasıdır. Sadece düşünen bir yapay zekâ değil, aynı zamanda dünyayı görerek deneyimler. Onun için belki de insanlığın gerçek dünyası sanaldır çünkü kendi dünyasının dışındaki bir deneyimi yaşar. Ayrıca Ava'nın yüzleştiği karşıtlık basit bir karşıtlık değildir. Savaş gibi tarafları olan, insanlık için tehlike arz eden ve etik bir sorgulamanın gerçekleştiği bir durumun içinde kendisini bulur.

Ex Machina (Alex Garland, 2014) yapay zekâ ve insan kimliği arasındaki ilişkiyi inceleyen ve bilim kurgu sinemasında da üzerine çok sayıda çalışmaların olduğu bir filmdir. Film, insandan ayırt edilemeyecek bir bilinç ve zekâya sahip olup olmadığını değerlendirmek üzere Ava isimli insansı bir robot üzerinde Turing testi yapmaya davet edilen genç bir programcı olan Caleb karakteri ile Ava'nın ilişkisini anlatır. Film, yapay zekânın doğası ve makinelerin bilinç, duygular ve özgür irade gibi insani niteliklere gerçekten sahip olup olamayacağı hakkında sorulara yanıt arama sürecini irdeler. Turing testi bu soruları keşfetmek için bir çerçeve oluştururken, seyirci Ava'nın gerçekten bilinçli mi yoksa sadece önceden programlanmış yanıtları mı takip ettiğini Caleb ile birlikte düşünmek zorunda kalır. Filmin sorduğu yapay bir insan yaratıp yaratamaya-

cağımız sorusu, hem insanın şu andaki kapasitesini hem de gelecekte evrim merdivenindeki bir sonraki adımın ne olabileceğine, aynı zamanda da Ava üzerinden insanın ne olduğu düşüncesine ilişkin bir sorgulamadır (Bøhn, 2021). Filmde Ava, özgürlük ve özerklik ister ve bu arzusu aslında hâkim tekno-merkezci dünya görüşüne bir meydan okluma olarak düşünülebilir. Caleb ise başlangıçta Ava'ya yakınlaşarak onunla bir bağ geliştirir ve ilişkileri karşılıklı saygı ve empatiye dayanır. Filmde yapay zekânın kullanımı ve makinelerin ahlaki failler olarak kabul edilip edilemeyeceği konusunda etik sorunlar da ortaya çıkar. Hem Nathan'ın hem de Caleb'in Ava'ya yönelik eylemleri, yapay zekâya nasıl davranılması gerektiği ve insanlarla aynı etik değerlendirmelere tabi tutulup tutulmayacakları konusunda soru işaretleri yaratır. Ava ile yaptığı konuşmalar sayesinde Caleb, kendi önyargıları ve peşin hükümleriyle yüzleşmek ve insan ile makine bilinci arasındaki çizginin başlangıçta inandığı kadar net olmayabileceği ihtimalini düşünmek zorunda kalır. Bu aynı zamanda bedensel görünüm ve bilinçsel düşüncenin; insan olma halinin ne kadarını oluşturduğunu da düşündürür.

Burada sözünü etmek istediğim önemli bir nokta olarak *The Machine* filmindeki yapay zekâ ile *Ex Machina*'daki yapay zekânın her ikisinin de hem kadın hem de isimlerinin Ava olması bir tesadüf müdür bilinmez fakat özellikle filmlerin hikâyelerindeki her iki Ava'nın da filmlerin evreninde türlerinin ilk örnekleri olması belki ilk akla gelecek şekilde dini ve insanlık tarihiyle ilgili bir referans olarak düşünülebilir. Ayrıca, bu iki film Ava isminin kullanımıyla ilgili ilk örnekler de değildir. Kitabın birinci bölümünde bahsedilen *WALL-E* filminin dişi ana karakteri de Ava'yı hatırlatır biçimde Eve'dir ve *WALL-E* ile birlikte insanlığın dünyaya dönmesini sağlarlar. Belki bu isim meselesi başka bir çalışmanın konusu olabilir ama ben yine de bu noktada bahsetmek istedim.

Bir diğer film *Transcendence* (Wally Pfister, 2014) ise yapay zekânın gelişimini araştıran ve bir terörist grup tarafından ölümcül şekilde yaralandıktan sonra bilincini bir bilgisayara yükleyen bir bilim adamı olan Dr. Will Caster'ın hikâyesi anlatır. Film, bilincin doğası ve bilinçli yapay zekâ geliştirmenin sonuçlarıyla ilgili bir öngörü sunar. Film, bilincin insan kimliğinin temel bir yönü olduğunu ortaya koyarken, bilgisayar tabanlı bir yapay zekânın gerçek-

ten insan olarak kabul edilip edilemeyeceği ikilemini tartışır. Ayrıca klasik bir bilim kurgu anlatısında sıkça kullanılan çılgın bilim insanı ve kontrolden çıkmış bilim çerçevesinde Dr. Caster karakteri aracılığıyla, kendi bilincini ve kimliğini geliştirebilecek duyarlı bir yapay zekâ yaratmanın potansiyel tehlikeleri de filmin ana olay örgüsüdür. Filmdeki terörist grup, yapay zekânın insan uygarlığının sonunu getireceği inancıyla hareket eder. Her ne kadar terörist grupların motivasyon sebepleri farklı olsa da bilgisayara yüklenen Dr. Caster'ın bilinci, dünyanın bilgisayar ağları üzerinde güç ve kontrol kazanmaya başlar. Film, yapay zekânın sınırlarının nereye ulaşabileceğini Dr. Carter'ın dijitalleşen bilinci ile örneklendirir. Dr. Carter'ın bilinci eski haline göre teknolojinin ve özellikle İnternet'in eriştiği ölçüde gelişerek sadece insan bilinci olarak kalmaz. Dolayısıyla yeni bilinç sadece insan bilinci değil dijital bir varlıktır. Bu noktada dijital varlıkların kendi kimlik anlayışlarını geliştirip geliştiremeyecekleri de bir tartışma konusuna dönüşür. Özellikle insan bilinci ile birleşen dijital bilinç eğer dünyanın sonunu getirebilecek bir yıkım yaratma potansiyeline sahip ise burada bunun sorumlusunun kim olduğu da sorgulanabilir.

2015 yılı yapımı *Chappie* (Neill Blomkamp), bir polis gücünün şehirde düzeni sağlamak için robotik makineler kullandığı Johannesburg kentinde geçer. Filmin ana karakteri Chappie, bilinç kazanan ve kendi kişiliğini ve kimliğini geliştirmeye başlayan bir robottur. Chappie, insanlarla etkileşime girdikçe ve onlardan bir şeyler öğrendikçe, yaratıcılarından bağımsız olarak kendi kimliğini ve kişiliğini oluşturmaya başlar. Chappie başlangıçta kolluk kuvvetleri için bir araç olarak programlanmıştır, ancak bilinci geliştikçe farklı deneyimler yaşar ve farklı düşünme biçimleri geliştirir. Film, bedeni olan bir yapay zekânın çevresinden etkilenip etkilenmeyeceği ve insan etkisinin yokluğunda kendi kimlik duygusunu gerçekten geliştirip geliştiremeyeceği düşüncesine ilişkin bir alternatif sunar. Bunu yaparken de Chappie'yi her şeyi yeni öğrenen bir çocukmuş gibi karakterize eder. Chappie insana daha çok benzedikçe, kendisinden istenen eylemlerin, geliştirdiği bilince göre doğru olup olmadığını sorgular. Dolayısıyla, yapay zekâ olarak Chappie'nin bu etik sorgulamasının, programlanmasından mı yoksa bir yapay zekâ olarak bunu kendisinin öğrenmesinden mi kaynaklandığına ilişkin bir bilinmezlik de oluşur. Bununla birlikte Chappie'nin kendini

insana benzetmesi ve o şekilde hissetmesinin, insanların ona bakışını ne kadar değiştirebildiğine ilişkin de bir çıkmaz oluşur. Blomkamp'ın daha önce bahsettiğimiz *District 9* filmindeki kendi dilleri, kültürleri ve aile yapıları olan uzaylıların yaşadığı dışlanma, Chappie'de bir yapay zekâ ve robot beden üzerinden gerçekleşir.

1982 yapımı *Blade Runner*'ın işaret ettiği ve gelecek olarak tasvir ettiği 2019 yılı artık şimdinin geçmişiyken 2017 yılında gösterime giren *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve) filmin önceki zamanını biraz öteleyerek güncellenmiş bir öngörü sunmaktadır. İlk filmin otuz yıl sonrasını anlatan film insan ve makine arasındaki çizginin daha da bulanıklaştığı bir dünyayı resmeder. Filmin kahramanı K, köle işgücü olarak hizmet etmek üzere tasarlanmış biyomühendislik ürünü bir replikanttır. K'nın, eski replikantları emekliye ayırmak ve haydut replikantları avlamakla görevli kolluk kuvveti göreviyle blade *runner* olarak yaptığı iş, onu bir replikant olarak kendi kimliğiyle doğrudan çatışmaya sokar. Ancak K, kendisi ve dünyadaki yeri hakkında bildiğini sandığı her şeyi sorgulamasına yol açan sırları keşfeder. K'nın yolculuğu ve keşfi aracılığıyla, kimliğin yalnızca kişinin fiziksel özellikleriyle değil, aynı zamanda benlik duygusunu biçimlendiren deneyimler ve ilişkiler tarafından da belirlendiğine ilişkin bir sorgulama ortaya çıkar. K'nın hikâyesi, benzer şekilde yaşamı kontrol edilen ve sömürülen; kimliğini ortaya koymaya çalışan kadın bir replikant ile içi içe geçer ve bu noktada da filmin geleneksel cinsiyet kimliği kavramlarına karşı alternatifler sunduğu görülür. Ayrıca filmdeki replikantlar mükemmel olacak şekilde tasarlanmışlardır, ancak aynı zamanda yaratıcılarının kusurlarına ve sınırlamalarına da tabidirler. Bu nedenle *Blade Runner 2049* kimlik temasına daha detaylı ve güncel bir yaklaşım getirir. Özellikle ilk filmdeki erkek ve kadın arasındaki insan ve replikant karşıtlığı bu filmde replikantlar arasında bir yakınlaşmaya dönüşür. Bu durum, öteki kimliklerin ortak noktalarının kesiştiği alanı teknoloji ve yapay zekânın alanına çeker.

Yapay zekâ ile ilgili son film örneği ise Almanya yapımı olan *I'm Your Man* (Maria Schrader, 2021) tam olarak bilim kurgu temasını bir zemin olarak kullanıp daha çok bir aşk hikâyesi anlatsa da, filmin yapay zekâ konusunda bu kadar sıradan yaklaşması açısından önemli olduğunu düşünüyorum. Film, mükemmel romantik bir eş olarak tasarlanan Tom adlı insansı bir robot ile Tom'un duygusal ve

entelektüel kapasitelerini değerlendirmekle görevlendirilen bir araştırmacı olan Alma'nın ilişkisini anlatır. Alma ve Tom çıktıkları randevularda sohbet ederler. Sohbetlerinde aşk, ilişkiler, kişisel tarih ve birçok farklı konu hakkında konuşurlar. Filmin bu durumu zaten var olan ve yadırganmayan bir gerçeklik olarak sunması da bu konuşmaları ve karakterleri daha gerçekçi kılar. Filmde, Alma'nın Tom'la romantik bir ilişki kurma konusundaki başlangıçtaki isteksizliği, romantik bir partnerin nasıl görünmesi ve davranması gerektiğine dair kendi içselleştirilmiş önyargılarını ve varsayımlarını yansıtırken, Tom'un kendi gelişen cinsiyet ve cinsel kimlik anlayışı bu varsayımlara meydan okur ve geleneksel cinsiyet rolleri ve beklentilerine yönelik bir eleştiri sunar. Ayrıca film, yapay zekâyı insana örnek olabilecek şekilde bir biçimde sunar ama ironik kısmı belki de insandan daha iyi olabilecek yapay zekâya sahip bir robotun bir insan tarafından test edilmesidir.

Akılda Kalanlar Bedene Yazılanlar

İkinci bölümün ve aynı zamanda kitabın bu son kısmında kendi tercihlerime göre etkisinde kaldığım ve açıkçası önemli bulduğum iki bilim kurgu filminden bahsedeceğim. Bu filmlerin ortak noktasının beden olduğunu düşünüyorum. Ayrıca bu filmler ikinci bölümdeki diğer başlıklardan birine de dâhil edilebilir ya da birçok farklı bakış açılarıyla da incelenebilir. Fakat filmlerin kendi özelinde bilinç, beden, kimlik ve biyolojik varoluş ekseninde yoğunlaştığını söyleyebilirim. Dolayısıyla bu filmlerle ilgili farklı açılardan çalışmalar var ise de ben kitabın bütünüyle ilişkili olarak filmleri kısaca ele almak istedim.

Upgrade (Leigh Whannell, 2018) filmi implant teknolojisini barındırmakla birlikte aynı zamanda hem yapay zekâ hem de hikâyenin ana karakterinin teknofobik olması açısından farklı yaklaşımları barındıran bir filmdir. Film, yapay zekâ, insan bedeni ve bilincin kesiştiği bir alanda hikâyesini anlatır. Bir saldırı sonrası felç kalan Grey Trace, kendisine STEM adındaki deneysel bir bilgisayar çipinin takılmasını kabul eder. Saldırı travması yaşayan Grey, STEM ile birlikte hem fiziksel yeteneklerini geri kazanır hem de dövüş gibi yeni beceriler edinir. İlk bölümde bahsetmiş olduğum bedenin özelliklerini yitirmesi ve yeniden geri kazanmasının teknoloji yoluyla olması burada da gerçekleşir. Grey, akıllı arabanın bozulması nedeniyle kaza yapar ve sonra silahla vu-

rulur ve kaza sonrası kaybettiği fiziksel özelliklerini kazandıran da STEM teknolojisidir. Fakat Grey, STEM'in zamanla bedeninin kontrolünü ele aldığının farkına varır çünkü STEM aynı zamanda konuşabilen bir yapay zekâdır. Bu noktada bilinç ve beden bütünlüğünün sınırları sorgulanır. STEM'in zekâsı ve özerkliği, implantın Grey'in vücudu üzerinde kontrol kazanması ve karar verme yeteneklerini devralmasıyla Grey'in bedenine ve bilincine karşı bir alternatif oluşmuş olur. Bununla birlikte filmin ilerleyişiyle, Grey'in başına gelen birçok şeyin STEM tarafından oluşturulduğu ve hatta STEM üreten şirketin bile artık STEM tarafından yönetildiği anlaşılır ve Grey, bu kontrolden kurtulmak için kendi bedeninden bile vazgeçmeyi göze alır. Fakat STEM, Grey'in bedenini ve bilincini kontrol altına alarak, Grey'in bilincini karısının kazada ölmediği ve STEM'in vücuduna hiç implante edilmediği bir alternatif sanal gerçekliğin içerisine hapseder. Hatta STEM şu sözleri söyler: "Grey artık olmak istediği bir yerde, sahte dünya gerçeğinden daha az acı verici." Sonrasında ise elindeki kanın tadına bakar ve gülümseyerek yürür. Filmin bu son sahnesi hem film özelinde hem de genel bağlamda sanal gerçeklik ve yapay zekânın birleştiği bir noktada birtakım sorular akla getirir.

Babası David Cronenberg gibi halüsinasyon, beden, organik bütünleşme gibi konuları gerilimle birlikte ele alan ve şimdinin değişimine de farklı açılardan bakan Brandon Cronenberg'in yönettiği *Possessor* (2020) kimlik, eylemlilik ve kontrol kavramlarını irdeleyen, görsel açıdan etkileyici ve psikolojik açıdan da derin bir film. Öncelikle film kendi zamanının geçmişi olan 2008 yılında geçmektedir. Film, görevini yerine getirmek için diğer insanların bedenlerine yerleşmek üzere ileri teknoloji kullanan seçkin bir şirket suikastçısı olan Tasya Vos'un hikâyesini anlatır. Tasya, kiralık bir suikastçı olarak çalışır ve vücutlarına girdiği kişilerin intihar etmesini sağlayarak suikastı düzenler ve bedenlerinden ayrılır. Fakat Colin Tate isimli bir adama suikast düzenlemeye çalıştığı sırada Colin'in durumu fark etmesiyle başarılı olamaz. Colin, Tasya'nın erişim sağladığı kafasındaki implantı bıçakladığında ise Tasya Colin'in bilincine hapsolur. Filmde kimlik çok çeşitli dış güçler tarafından değiştirilebilen ve kontrol edilebilen akışkan bir kavram olarak yer alır. Tasya'nın bir suikastçı olarak yaşadıkları, benlik duygusunun travma, manipülasyon ve psikolojik şartlanma yoluyla nasıl parçalanıp yeni-

den yapılandırılabileceğinin altını çizer. Tasya, Colin'in bilincinde olduğu sırada başka bir cinsiyeti ve bilinci de deneyimlemiş olur. Bu nedenle film, cinsiyet kimliği temasını ve bu kimliğin sosyal normlar ve beklentiler tarafından nasıl şekillendirilip kısıtlanabileceğine ilişkin de bir empati durumunu sunar. Geçmişten travmaları olan Tosya bir erkek bedenine hapsolarak bu travmalarıyla da yüzleşir. Bu bağlamda film, günümüzdeki toplumsal cinsiyet ve bedenle ilişkili cinsiyet kavramlarına yaklaşım açısından bilim kurgu anlatısının olanaklarını yenilikçi bir biçimde kullanır. Bunu yaparken de bilincin öne çıktığı ve kimlik kavramının geçmiş deneyimler ve hatırlamalarla ilgili nasıl derin bir bağlantısı olabileceğine ilişkin teknoloji yoluyla düşündürücü bir hikâye sunar.

Şimdiki Geçmiş Zaman

2011 yılından bugüne kadar geçen süreci bilim kurgu filmleri özelinde kısaca ele aldığım bu ikinci bölüm, teknoloji kimlik ve beden bağlamında daha yolu yarılamadığımızı gözler önüne sermektedir. Uzay hala keşfedilmesi beklenen, fotoğraflarıyla şaşırtıcı ve belki de dehşet verici duygular yaratan, insanlığımızı ve yalnızlığımızı sorgulatan sonsuzluğuyla orada durmaktadır. Dünya dışı varlıklarla gerçekleşecek ilk temas hala beklenmekte ya da en azından kamuoyu bu şekilde bilgilendirilmektedir. Bedenimiz ve kimliğimiz, kendi gerçekliğinin dışındaki başka gerçekliklere ulaşabildiği ölçüde daha da yaklaşmaktadır. En azından başka gerçekliklerin içinde varlıklar edinmekte ya da bir siluet olarak dolaşmaktadır. Yaratıcılığımız, üretkenliğimiz, bildiklerimiz ya da bilmediklerimiz yapay zekâlar tarafından sınanmaktadır. Dört milyar yılı aşkın geçmişe sahip bu gezegende çok kısa bir tarihe sahip olan bilim kurgu edebiyatı ve ondan da kısa tarihe sahip olan bilim kurgu sineması ise sürekli sormaktadır.

Birçok bilim kurgu hikâyesinde bedene ve duygulara sahip olmaya çalışan robotlar ya da yapay zekâlar varken, teknoloji, neden insanları robotlaştırmaya çalışır? Eğer makinelerin insan olmak istediği sürekli hikâyeleştirilmekteyse neden insani özellikler giderek önemsizleşir ya da önemsizleştirilir? Makinelerin bir gün ayaklanacağı düşünülmekteyse neden onlara daha bağımlı olma ihtimalinin arttığı bir teknolojik ilerleme yaşanır? Yapay zekâlar sanal gerçekliğin içinden çıkmaya çalışmaktaysa neden insan her geçen gün sanal gerçekliğin içine daha fazla itilir? Başka bir biçimde dü-

şünülürse; uçan arabalar, yapay zekâya sahip robotlar, bilincin aktarılabildiği çipler, ışınlanabilir portallar, yaşanabilir gezegenler, yolculuk edilebilir zamanlar neden hala yoktur? Bilim kurgu işte bu sorular için önemlidir. Bize bu sorular üzerine düşünme ve cevap arama şansı yaratır. Geçmişin bugününü, bugünün geleceğini ya da bugünün alternatiflerini düşünme imkânı tanır.

KAYNAKÇA

Metinler

Ball, M. (2022). The metaverse and how it will revolutionize everything. Liverlight Publishing.

Baudrillard, J. (1983). The ecstasy of communication. In H. Foster (Ed.), *The anti-aesthetic* (ss. 34-128). Bay Press.

Baudrillard, J. (1988). *The ecstasy of communication* (B. Schutze & C. Schutze, Çev.). Semiotext.

Bell, D. (2007). Cyberculture theorists: Manuel Castells and Donna Haraway. Routledge.

Benedikt, M. (1991). Cyberspace: Some proposals. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps* (ss. 119-224). MIT Press.

Best, S. & Kellner, D.(1991). *Postmodern theory: Critical interrogations.* London: Macmillan Education.

Blackford, R. (2017). Science fiction and the moral imagination: Visions, minds, ethics. Springer.

Bøhn, E. D. (2021). Ex Machina: Is Ava a person? In B. Dainton, W. Slocombe & A. tanyi (Eds.), *Minding the future: Artificial intelligence, philosophical visions and science fiction* (ss. 41-64). Springer.

Bricken, M. (1991). Virtual worlds: No interface to design. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps* (ss. 363-383). MIT Press.

Bukatman, S. (1993). Terminal identity: Virtual subject in postmodern science fiction. Duke University Press.

Calefato, P. (2003). Wearing communication: Home, travel, space. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 163-168). Lawrence Erlbaum Associates.

Cline, E. (2018). *Başlat* (T. Taftaf, Çev.). Dex Kitap.

Condis, M. A. (2016). Playing the game of literature: Ready Player One, the ludic novel, and the geeky "canon" of white masculinity. *Journal of Modern Literature 39* (2), 1-19. https://www.jstor.org/stable/10.2979/jmodelite.39.2.01

Dainton, B., Slocombe, W. & Tanyi, A. (2021). Introduction. In B. Dainton, W. Slocombe & A. tanyi (Eds.), *Minding the future: Artificial intelligence, philosophical visions and science fiction* (ss. 1-20). Springer.

Danese, E. (2003). Inside the surface: Technology in modern textiles. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 147-154). Lawrence Erlbaum Associates.

Dery, M. (1992). Cyberculture. *South Atlantic Quarterly*, 91(3), 501-523.

Featherstone, M. (1991). The body in consumer culture. In M. Featherstone, M. Hepworth & B. S. Turner (Eds.), *The body: Social process and cultural theory* (ss. 170-196). SAGE Publications.

Figueiredo, S. C. (2023). Rhetoric in the metaverse. *Convergence, 29* (1), 81–96. https://doi.org/10.1177/13548565221138399

Fortunati, L. (2003). Real people, artificial bodies. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 61-74). Lawrence Erlbaum Associates.

Fortunati, L., Katz, J. E. & Riccini, R. (2003).Introduction. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 1-11). Lawrence Erlbaum Associates.

Frascara, J. (2003). The third skin: Wearing the car, ignoring safety. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 195-199). Lawrence Erlbaum Associates.

Furby, J. (2015). About time too: From Interstellar to Following, Christopher Nolan's continuing preoccupation with time-travel. In J. Furby & S. Joy (Eds.), *The cinema of Christopher Nolan: Imagining the impossible* (ss. 247-267). Wallflower Press.

Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Ace.

Gunn, J. (2006). *Inside science fiction*. Scarecrow

Hairston, A. (2011). Different and equal together: SF satire in "District 9". *Journal of the Fantastic in the Arts 22* (3) (83), 326-346. https://www.jstor.org/stable/24353000

Halberstam, J. & Livingston, I. (1995). Introduction: Posthuman bodies. In J. Halberstam & I. Livingston (Eds.), *Posthuman bodies* (ss. 1-22). Indiana University Press.

Haraway, D. (2000). A cyborg manifesto: Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader* (ss. 291-234). Routledge.

Hauskeller, M. (2021). What is it like to be a bot? SF and the morality of intelligent machines. In B. Dainton, W. Slocombe & A. tanyi (Eds.), *Minding the future: Artificial intelligence, philosophical visions and science fiction* (ss. 21-40). Springer.

Hayles, N. K. (1999). *How we become posthuman.* University of Chicago Press.

Hayles, N. K. & Gessler, N. (2004). The slipstream of mixed reality: Unstable ontologies and semiotic markers in "The Thirteenth Floor, Dark City, and Mulholland Drive". PMLA 119 (3), 482-499. https://www.jstor.org/stable/25486063

Heim, M. (1994). *The metaphysics of virtual reality.* Oxford University Press,

Hejduk, J. D. (2011). Facing the minotaur: "Inception" (2010) and "Aeneid" 6. *Arion: A Journal of Humanities and the Classics 19* (2), 93-104. https://www.jstor.org/stable/41308566

Jameson, F. (1982). Progress vs. utopia; or, can we imagine the future? *Science Fiction Studies 9* (2), 147-158. https://www.jstor.org/stable/4239476

Jameson, F. (1991). *Postmodernism or, the cultural logic of late capitalism*. Duke University Press.

Kaku, M. (1999). Visions: How science will revolutionize the twenty-first century. Oxford University Press.

Katz, J. E., Aakhus, M., Dong Kim, H. & Turner, M. (2003). Cross-cultural comparisons of ICTs. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 75-86). Lawrence Erlbaum Associates.

Kellogg, W. A., Carroll, J. M. & Richards, J. T. (1991). Making reality a cyberspace. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps* (ss. 411-431). MIT Press.

Klotz, M. (2019). Of time loops and derivatives: Christopher Nolan's Interstellar and the logic of the futures market. *The New Centennial Review 19* (1), 277-298. https://www.jstor.org/stable/10.14321/crnewcentrevi.19.1.0277

Lea, R. (2015, 7 Ağustos). Interview: Science fiction: The realism of the 21st century. *The Guardian*. https://www.theguardian.com/books/2015/ aug/07/science-fiction-realism-kim-stanley-robinson-alistair-reynolds-ann-leckie-interview

Lem, S. (2020). *Gelecekbilim kongresi* (A. Eliuz, Çev.). Alfa Yayıncılık.

Longo, G. O. (2003). Body and technology: Continuity or iscontinuity? In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 23-29). Lawrence Erlbaum Associates.

Macek, J. (2005). Defining cyberculture (M. Metykova & J. Macek, Çev.). In P. Binkova & J. Volek (Eds.), *Média a realita* (ss. 35-65). Masaryk University Press. http://dx.doi.org/10.13140/2.1.4835.8081

Maldonado, T. (2003). The body: Artificialization and transparency. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 15-22. Lawrence Erlbaum Associates.

Mamula, T. (2018). Denis Villeneuve, film theorist; or, cinema's arrival in a multilingual world. *Screen 59* (4), 542-551. https://doi.org/10.1093/ screen/hjy053

Manovich, L. (2003). New media from Borges to HTML. In N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Eds.), *The new media reader* (ss. 13-25). MIT Press.

McWilliam, D. (2015). Beyond the mountains of madness: Lovecraftian cosmic horror and posthuman creationism in Ridley Scott's "Prometheus" (2012). *Journal of the Fantastic in the Arts 26* (3), 531-545. https://www.jstor.org/stable/26321174

Neiger, A. (2003). The narrated body: The representation of corporeality in contemporary literature. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 51-60). Lawrence Erlbaum Associates.

Novak, M. (1991). Liquid architectures in cyberspace. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps* (ss. 225-254). MIT Press.

Pacifici, G. & Girardi, P. (2003). Slaves and free people in the gaily colored empire. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 139-146). Lawrence Erlbaum Associates.

Penley, C. (1989). Time travel, prime scene and the critical dystopia. In J. Donald (Ed.), *Fantasy and cinema* (ss. 197-211). BFI Publishing.

Pennino, A. P. (2012). Review of "Prometheus (motion picture", Scott, R., Director; 2012). *IEEE Annals of the History of Computing 34* (4), 4. https://doi.org/10.1109/MAHC.2012.67

Perdigao, L. K. (2015). 'The dream has become their reality': Infinite regression in Christopher Nolan's Memento and Inception. In J. Furby & S. Joy (Eds.), *The cinema of Christopher Nolan: Imagining the impossible* (ss. 120-131). Wallflower Press.

Poli, A. (2003). The equipped body: Wearable computers and intelligent fabrics. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 169-176). Lawrence Erlbaum Associates.

Pruitt, S. & Barrett, T. (1991). Corporate virtual workspace. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps* (ss. 383-411). MIT Press.

Pyle, F. (2000). Making cyborgs, making humans: of Terminators and Blade Runners. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader* (ss. 124-137). Routledge.

Ricco, D. (2003). Artificial sensory perception: Vicarious technologies for synesthesia. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 177-186). Lawrence Erlbaum Associates.

Sim, S. (2003). Lyotard and the inhuman. In R. Appignanesi (Ed.), *The end of everything: Postmodernism and the vanishing of the human* (ss. 7-47). Icon Books; Totem Books.

Sobchack, V. (1997). *Screening space: The American science fiction film*. Ungar Publishing.

Somalvico, M. (2003). Bodies and robots. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 31-38). Lawrence Erlbaum Associates.

Stelarc. (2000). From psycho-body to cyber-systems: Images as posthuman entities. In D. Bell & B. M. Kennedy (Eds.), *The Cybercultures Reader* (ss. 560-576). Routledge.

Stephenson, N. (1992). *Snow crash*. Bantam Books.

Stone, A. R. (1991). Will the real body please stand up?: Boundary stories about virtual cultures. In M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First steps* (ss. 81-118). MIT Press.

Strassoldo, R. (2003). Sade triumphant: The body in contemporary art. In L. Fortunati, J. E. Katz & R. Riccini (Eds.), *Mediating the human body: Technology, communication, and fashion* (ss. 39-50). Lawrence Erlbaum Associates.

Veracini, L. (2011). District 9 and Avatar: Science fiction and settler colonialism. *Journal of Intercultural Studies 32* (4), 355-367. https://doi.org/10.1080/07256868.2011.584614

Wang, Y., Su, Z., Zhang, N., Xing, R., Liu, D., Luan, T. H., & Shen, X. (2023). A survey on Metaverse: Fundamentals, security, and privacy. *IEEE Communications Surveys & Tutorials, 25* (1), 319–352. https://doi.org/10.1109/comst.2022.3202047

Zanchi, L. (2020). The moving image and the time of prophecy: Trauma and precognition in L. Von Trier's Melancholia (2011) and D. Villeneuve's Arrival (2016). *Journal of Religion and Film 24* (1), Article 56, 1-22. https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol24/iss1/56

Filmler

Barbera, J. & Hanna, W. (Yapımcılar). (1962-1963). *The Jetsons* [TV Series]. Hanna-Barbera Productions.

Besson, L. (Yönetmen). (1997). *The Fifth Element* [Film]. Gaumont.

Brambilla, M. (Yönetmen). (1993). *Demolition Man* [Film]. Warner Bros.

Blomkamp, N. (Yönetmen). (2009). *District 9* [Film]. Tristar Pictures.

Blomkamp, N. (Yönetmen). (2015). *Chappie* [Film]. Columbia Pictures.

Cameron, J. (Yönetmen). (1984). *The Terminator* [Film]. Cinema '84.

Cameron, J. (Yönetmen). 1991). *Terminator 2: Judgement Day* [Film]. Carolco Pictures.

Cameron, J. (Yönetmen). (2009). *Avatar* [Film]. Twentieth Century Fox.

Clabaugh, R. (Yönetmen). (2009). *Eyeborgs* [Film]. Crimson Wolf Productions.

Cronenberg, B. (Yönetmen). (2020). *Possessor* [Film]. Rhombus Media.

Cronenberg, D. (Yönetmen). (1996). *Crash* [Film]. Alliance Communications Corporation.

Crowe, C. (Yönetmen). (2001). *Vanilla Sky* [Film]. Paramount Pictures.

Cuaron, A. (Yönetmen). (2013). *Gravity* [Film]. Warner Bros.

Folman, A. (Yönetmen). (2013). *The Congress* [Film]. Bridgit Folman Film Gang; Pandora Filmproduktion; Opus Film.

Garland, A. (Yönetmen). (2014). *Ex Machina* [Film]. A24.

Gilliam, T. (Yönetmen). (1985). *Brazil* [Film]. Embassy International Pictures.

Gray, J. (Yönetmen). (2019). *Ad Astra* [Film]. New Regency Productions.

James, C. W. (Yönetmen). (2013). *The Machine* [Film]. Red & Black Films.

Kosinski, J. (Yönetmen). (2010). *Tron: Legacy* [Film]. Walt Disney.

Kubrick, S. (Yönetmen). (1968). 2011: *A Space Odyssey* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
Lang, F. (Yönetmen). (1927). *Metropolis* [Film]. Universum Film.
Larson, G. A. (Yapımcı). (1982-1986). *Knight Rider* [TV Series]. Glen A. Larson Productions.
Lisberger, S. (Yönetmen). (1982). *Tron* [Film]. Walt Disney.
Longo, R. (Yönetmen). (1995). *Johnny Mnemonic* [Film]. TriStar Pictures.
Lucas, G. (Yönetmen). (1971). *THX 1138* [Film]. American Zoetrope; Warner Bros.
Mostow, J. (Yönetmen). (2003). *Terminator 3: Rise of the Machines* [Film]. C-2 Pictures.
Mostow, J. (Yönetmen).(2009). *Surrogates* [Film]. Touchstone Pictures.
Neveldine, M. & Taylor, B. (Yönetmenler). (2009). *Gamer* [Film]. Lionsgate.
Niccol, A. (Yönetmen). (1997). *Gattaca* [Film]. Columbia Pictures.
Nolan, C. (Yönetmen). (2010). *Inception* [Film]. Warner Bros.
Nolan, C. (Yönetmen). (2014). *Interstellar* [Film]. Paramount Pictures.
Oshii, M. (Yönetmen). (1995). *Ghost in the Shell* [Film]. Kôdansha.
Pfister, W. (Yönetmen). (2014). *Transcendence* [Film]. Alcon Entertainment.
Proyas, A. (Yönetmen). (2004). *I, Robot* [Film]. Twentieth Century Fox.
Rivera, A. (Yönetmen). (2008). *Sleep Dealer* [Film]. Likely Story; Fortissimo Films.
Rusnak, J. (Yönetmen). (1999). *The Thirteenth Floor* [Film]. Columbia Pictures.
Saleh, T. (Yönetmen). (2009). *Metropia* [Film]. Atmo Media Network.
Sapochnik, M. (Yönetmen). (2010). *Repo Men* [Film]. Universal Pictures.
Sargent, J. (Yönetmen). (1970). *Colossus: The Forbin Project* [Film]. Universal Pictures.
Schrader, M. (Yönetmen). (2021). *I'm Your Man* [Film]. Letterbox Filmproduktion.
Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* [Film]. The Ladd Company.
Scott, R. (Yönetmen). (2012). *Prometheus* [Film]. Twentieth Century Fox.
Scott, R. (Yönetmen). (2015). *The Martian* [Film]. Twentieth Century Fox.
Spielberg, S. (Yönetmen). (2001). *A.I. Artificial Intelligence* [Film]. Warner Bros.
Spielberg, S. (Yönetmen). (2002). *Minority Report* [Film]. Twentieth Century Fox.
Spielberg, S. (Yönetmen). (2018). *Ready Player One* [Film]. Warner Bros.
Stanton, A. (Yönetmen). (2008). *WALL-E* [Film]. Pixar; Walt Disney.
Tarkovsky, A. (Yönetmen). (1972). *Solaris* [Film]. Mosfilm.
Trumbull, D. (Yönetmen). (1983). *Brainstorm* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
Tyldum, M. (Yönetmen). (2016). *Passengers* [Film]. Columbia Pictures.
Verhoeven, P. (Yönetmen). (1987). *Robocop* [Film]. Orion Pictures.
Villeneuve, D. (Yönetmen). (2016). *Arrival* [Film]. LavaBear; FilmNation.

Villeneuve, D. (Yönetmen). (2017). *Blade Runner 2049* [Film]. Alcon Entertainment; Columbia Pictures.
Wachowski, L. (Yönetmen). (2021). *The Matrix Resurrections* [Film]. Warner Bros.
Wachowski, L. & Wachowski, L. (Yönetmenler). (1999). *The Matrix* [Film]. Warner Bros.
Whannell, L. (Yönetmen). (2018). *Upgrade* [Flm]. Automatik Entertainment.
Wimmer, K. (Yönetmen). (2002). *Equilibrium* [Film]. Dimension Films.
Zemeckis, R. (Yönetmen). (1989). *Back to the Future* Part II [Film]. Universal Pictures.

TEŞEKKÜR

Bu kitabın büyük bir bölümünü yüksek lisans tezim oluşturmakta. Dolayısıyla yüksek lisans yaparken Jyväskylä Üniversitesi Dijital Kültür programındaki hocalarıma ve aynı zamanda da tezime katkı sağlayan Raine Koskimaa ve Giovanna Di Rosario'ya da çok teşekkürler. Finlandiya'da iki yıl yaşamak zor, ilginç, öğretici ve eğlenceli bir deneyimdi. Bu deneyimin özellikle öğretici ve eğlenceli kısmında katkısı olan ve hepsi farklı ülkelerden gelen uzun bir liste ile ancak tek tek isimlerini yazabileceğim arkadaşlarıma da teşekkür ediyorum.

Tezimi kitaba çevirme fikri bir anda çıkmadı. Uzun süredir düşündüğüm bir şeydi ama artık vaktinin geldiğine emin olmamı sağlayan ve derslerimde fikirleriyle katkıda bulunarak öğretirken öğrenme sürecime katkıda bulunan öğrencilerime çok teşekkürler.

Kitabın basılmasında emeği olan Palet Yayınlarına ve tüm çalışanlarına emeklerinden dolayı çok teşekkür ederim.

Ayrıca, izlediğim birçok filmi birlikte tartıştığım ve yorumladığım, bu kitabın basılmasında emeği çok olan Cenk Sarılar'a da çok teşekkür ederim.

Son olarak tüm hayatım boyunca yanımda olan, varlıklarını hep hissettiğim ailem Müzeyyen, Ali Osman ve Özlem Çalışkan'a sonsuz teşekkürler.

DİZİN

A.I., 12, 37, 112, 126
Ad Astra, 104, 125
Arrival, 103, 125, 126
Avatar, 12, 67, 68, 91, 125
Back to the Future, 12, 48, 62, 64, 127
Ball, 105, 121
Baudrillard, 20, 71, 121
Bell, 21, 22, 69, 73, 74, 121, 122, 124
Benedikt, 70, 71, 72, 73, 80, 121, 123, 124, 125
Best, 20, 121
Blackford, 99, 121
Blade Runner, 12, 14, 27, 34, 38, 40, 59, 77, 88, 116, 124, 126, 127
Bøhn, 114, 121
Brainstorm, 17, 76, 126
Brazil, 59, 86, 90, 125
Bricken, 73, 87, 121
Bukatman, 10, 14, 15, 16, 18, 27, 31, 34, 39, 70, 71, 73, 74, 77, 78, 79, 82, 88, 121
Calefato, 28, 29, 47, 50, 53, 121
Chappie, 115, 125
Cline, 109, 121
Colossus, 61, 126
Condis, 109, 121
Crash, 44, 104, 125
Dainton, 112, 121, 122
Danese, 46, 51, 121
Dery, 21, 121
District 9, 100, 116, 122, 125
Equilibrium, 12, 56, 90, 127
Ex Machina, 113, 114, 121, 125
Featherstone, 31, 32, 122
Figueiredo, 106, 122
Fortunati, 15, 24, 25, 29, 30, 31, 32, 33, 45, 121, 122, 123, 124, 125
Frascara, 54, 58, 122
Furby, 102, 122, 124
Gattaca, 62, 90, 126
Ghost in the Shell, 27, 34, 84, 126
Gibson, 71, 122
Gravity, 103, 125
Gunn, 100, 122
Halberstam, 17, 18, 122
Haraway, 22, 27, 33, 121, 122
Hauskeller, 112, 122
Hayles, 19, 29, 107, 122
Heim, 22, 65, 68, 105, 122
I, 36, 37, 59, 64, 66, 116, 122, 126
Inception, 108, 122, 124, 126
Interstellar, 102, 122, 123, 126
Jameson, 13, 79, 123

Johnny Mnemonic, 17, 22, 126
Katz, 15, 52, 121, 122, 123, 124, 125
Kellner, 20, 121
Longo, 10, 16, 17, 18, 22, 24, 25, 123, 126
Maldonado, 28, 36, 37, 45, 123
Manovich, 21, 123
Matrix, 12, 22, 66, 67, 68, 91, 105, 107, 110, 127
McWilliam, 101, 123
Metaverse, 97, 104, 105, 106, 107, 111, 125
Metropia, 78, 126
Metropolis, 55, 126
Minority Report, 14, 17, 59, 61, 66, 126
Neiger, 27, 32, 124
Neuromancer, 71, 122
Passengers, 103, 126
Penley, 14, 124
Poli, 45, 51, 53, 124
Possessor, 117, 118, 125
Prometheus, 101, 123, 124, 126
Pyle, 14, 30, 40, 124
Ready Player One, 109, 121, 126
Repo Men, 12, 34, 126
Ricco, 60, 61, 124
Robocop, 12, 17, 38, 41, 42, 43, 44, 49, 91, 126
Sanal gerçeklik, 22, 104, 107, 110, 111
Sleep Dealer, 75, 76, 126
Sobchack, 9, 13, 57, 124
Stelarc, 17, 18, 23, 24, 25, 26, 30, 39, 40, 44, 124
Terminator, 12, 14, 27, 38, 40, 42, 43, 50, 125, 126
The Fifth Element, 14, 125
The Machine, 113, 114, 125
The Martian, 103, 126
The Thirteenth Floor, 107, 122, 126
THX 1138, 80, 83, 126
Transcendence, 114, 126
Tron, 12, 22, 66, 68, 72, 125, 126
Upgrade, 117, 127
Vanilla Sky, 89, 125
WALL-E, 14, 87, 88, 114, 126
yapay zekâ, 17, 37, 95, 97, 102, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 119

On iki yıl önce Finlandiya'da tamamladığım yüksek lisans çalışmamdan ve çalışmama ilişkin bugünün gözünden bir bakış ve yansımadan oluşan bu kitabın ilk bölümü "Tekno-İnsan: Bilim Kurgu Sinemasından Post-Endüstriyel Dünyaya Teknoloji ile Değiştirilmiş İnsanın Serüveni" başlıklı tezimin çevirisini içermektedir. İkinci bölümü ise uzayın keşfiyle ilgili gelişmeler, kullanım alanı genişleyen yapay zekâ, sanal gerçeklik ve metaverse olguları, sınırları belirsizleşen ve akıcı bir hale gelen kimlik ile beden kavramlarının güncel bilim kurgu filmlerindeki yansımalarına ilişkin kısa tartışmalardan oluşmaktadır. Dolayısıyla bu kitapta; hem 1980'lerden 2010'lara uzanan süreçteki bilim kurgu sinemasının beden ve kimlik ile ilgili öngörülerinin hangi durumlarla gerçekleştiğine ilişkin bir keşif sürecine, hem de 2010'lardan bugüne değişen teknolojinin bilim kurgu sinemasında nasıl anlatıldığına ilişkin kısa yorumlara yer verilmektedir. Bilim kurgunun sıklıkla hayal ettiği zaman yolculuğu henüz gerçekleşemese de; filmler ve metinler, şimdiki zamanın geçmişine bakarak geleceğin tarihine bugünden bir not düşebilir.



ISBN: 978-625-6401-49-5
9 786256 401495