

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA
ANABİLİM DALI**

**2000 SONRASI BİLİMKURGU SİNEMASINDA ROBOTLARIN
CİNSİYETLENDİRİLMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Burcu Kavas

Ankara, 2022

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA
ANABİLİM DALI**

**2000 SONRASI BİLİMKURGU SİNEMASINDA ROBOTLARIN
CİNSİYETLENDİRİLMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Burcu Kavas

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Eren Yüksel

Ankara, 2022

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RADYO TELEVİZYON VE SİNEMA
ANABİLİM DALI**

**2000 SONRASI BİLİMKURGU SİNEMASINDA ROBOTLARIN
CİNSİYETLENDİRİLMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Eren Yüksel

TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ

Adı ve Soyadı

İmzası

1- Dr. Öğr. Üyesi Eren YÜKSEL (Danışman)

2- Prof. Dr. S. Ruken ÖZTÜRK

3- Dr. Öğr. Üyesi Çağla KARABAĞ

Tez Savunması Tarihi

24.01.2022

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Dr. Öğr. Üyesi Eren YÜKSEL danışmanlığında hazırladığım “2000 SONRASI BİLİMKURGU SİNEMASINDA ROBOTLARIN CİNSİYETLENDİRİLMESİ (Ankara/2022)” adlı yüksek lisans tezindeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu, başka kaynaklardan aldığım bilgileri metinde ve kaynakçada eksiksiz olarak gösterdiğimi, çalışma sürecinde bilimsel araştırma ve etik kurallarına uygun olarak davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

Tarih: 24.01.2022
Burcu KAVAS

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	9
1. EDEBİYATTA VE SİNEMADA BİLİMKURGU	9
1.1. Bilimkurgunun Gelişimi.....	11
1.1.1. Edebiyatta Bilimkurgu.....	11
1.1.2. Sinemada Bilimkurgu.....	18
1.1.2.1. Bilimkurgu Sinemasında Robotlar	31
İKİNCİ BÖLÜM.....	41
2. İNSAN SONRASI: TEKNOLOJİ VE CİNSİYET İLİŞKİSİ	41
2.1. Posthümanizm.....	41
2.2. Transhümanizm.....	48
2.3. Feminizm	56
2.3.1. Dördüncü Dalga Feminizm.....	60
2.3.1.1. Zenofeminizm.....	62
2.3.1.2. Siberfeminizm	63
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	71
3. BİLİMKURGU SİNEMASINDA İNORGANİK KADININ TEMSİLİ.....	71
3.1. Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili.....	71
3.2. Bilimkurgu Sinemasında Robotların Cinsiyetlendirilmesi.....	76
3.2.1. Robot Bedeninin İnşası	79
3.2.2. Robotlara Yüklenen Toplumsal Cinsiyet Rollerini	100
3.2.3. Ötekileştirilen Kadın Robot.....	113
SONUÇ	132
KAYNAKÇA.....	138

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1.....	34
Tablo 2.....	98
Tablo 3.....	112
Tablo 4.	130



GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1.....	44
Görsel 2.....	65
Görsel 3.....	80
Görsel 4.....	82
Görsel 5-6.....	83
Görsel 7.....	84
Görsel 8-9.....	84
Görsel 10.....	85
Görsel 11-12.....	85
Görsel 13-14.....	87
Görsel 15-16.....	87
Görsel 17-18.....	88
Görsel 19-20.....	89
Görsel 21-22.....	89
Görsel 23-24.....	91
Görsel 25-26.....	92
Görsel 27-28.....	93
Görsel 29-30.....	93
Görsel 31-32.....	95
Görsel 33.....	95
Görsel 34.....	95
Görsel 35-36.....	96
Görsel 37-38.....	96
Görsel 39-40.....	97
Görsel 41.....	97
Görsel 42.....	102
Görsel 43-44.....	102
Görsel 45-46-47.....	103
Görsel 48-49-50.....	103
Görsel 51-52.....	104

Görsel 53-54.	105
Görsel 55-56.	106
Görsel 57-58.	107
Görsel 59-60.	108
Görsel 61.....	109
Görsel 62.	110
Görsel 63.	117
Görsel 64-65.	117
Görsel 66-67.	118
Görsel 68.	118
Görsel 69-70.	119
Görsel 71-72.	120
Görsel 73-74.	121
Görsel 75.	122
Görsel 76.	124
Görsel 77.	127
Görsel 78.	127
Görsel 79.	128

GİRİŞ

Bilimsel ve teknik bilgilere dayanan, geleceğe ilişkin tahayyüller sunarak ilerleyen didaktik bir kurgu-yazın olarak tanımlanabilecek bilimkurgu, bilim-teknoloji ve fantastik-büyülü olanla bağlantılı bir anlatı türüdür (Baudou, 2005, s. 9-11). Tarihsel süreçte dönem dönem çeşitli odaklarda gelişim göstererek farklı tanımlamalara sahip olan bilimkurgu türünün en çok dikkat çeken özelliklerini; pek çok bilimsel ve teknik buluşu aynı zamanda da fantezileri barındırması ve belirli temalar üzerinden ilerleyen bir tür olması oluşturmaktadır. Örneğin uzay, makineler, zaman, gelecek, farklı dünyalar, yaratıklar ve robotlar bilimkurgunun temel olarak ele aldığı temalardan bir kısmını oluşturmaktadır. Baudou'nun belirttiği üzere bilimkurgu türü, kolektif bir üretim biçimine sahiptir. Belirli bir metinde oluşturulan anlatılar farklı yazarlar tarafından işlenerek bir çeşit metinlerarasılık geliştirilmektedir. Bu anlamda bilimkurgu türü kendine ait "bilimkurgu kültürü"ne sahiptir (Baudou, 2005, s. 68).

Bilimkurgu kültürü içerisinde "robot" anlatılarını barındırmaktadır. Bilimkurgu filmlerinde özellikle insan biçimli robot karakterler sıklıkla yer almaktadır. Robot teması erken dönem bilimkurgu yazınlarının farklı biçimlerde ele aldığı bir konu olarak şekillenmiş ve günümüze değin bilimkurgu hikayelerinde kendisine yer bulmuştur. İlk olarak Karel Capek'in *R.U.R* hikayesinde değindiği robotlar; bilimkurgu türünün başlangıcından itibaren farklılaşan nitelikleriyle (android, siborg vb.) anlatılarda konu edilmiştir. Çoğunlukla *humanoid* olarak tabir edilen insan biçimli robotlarla karşılaşılan bilimkurgu anlatıları kimi zaman değişik niteliklere sahip robot biçimlerine de yer vermiştir. Ancak bilimkurgu türünde robot anlatılarının temelini özellikle insan-makine ilişkileri oluşturmaktadır. Bu anlatılar, etnik, politik ve ideolojik alanlardaki melezliğiyle birtakım sosyal yakınlaşmalar için metafor olarak kullanılma potansiyeline sahiptir (Nicholls, 1997, s. 2). Her ne kadar kimi düşünürler için geleceği tahayyül eden filmlerin toplumsal, ideolojik ve sosyolojik sorunlarla bağlantılandırılması güçlkle kabul edilse de geleceğin dünyası çoğunlukla günümüz dünyasına

ilişkin bir eleştiriyi içinde barındırmaktadır (Ryan & Kellner, 2016, s. 358; Oskay, 2018, s. 180). Adam Roberts, bilimkurgunun sembolik bir tür olduğunun altını çizmektedir (2006, s. 15-16). Darko Suvin de bilimkurgu türünün bilişsel öğeleri ve yaratıcı kurguyu bir arada barındırdığını ifade etmektedir. Bu niteliği sayesinde, yaşamı ve tarihi hakim bakış açısından farklı biçimde değerlendirebilme imkanı sağlamaktadır (aktaran Oskay, 2018, s. 29-32). Bilimkurgu türü varoluşa, düşünceye ve bireylerin yaşadığı dünyaya karşı bakışın alternatiflerini ortaya çıkarma potansiyeline sahiptir.

Bilimkurgu anlatılarının bilimsel, teknolojik, sosyolojik, kültürel gelişmelere bağlı olarak çeşitli yorumlar, spekülasyonlar, çıkarımlar ve eleştiriler içermesi edebiyatta ve sinemada çığgın bilim insanları, uzaylı istilası, uzay yolculukları, teknolojik kıyametler, robotlar vb. temalarda karşımıza çıkmakta ve aynı zamanda söz konusu anlatıların toplumsal, kültürel, ideolojik ve sosyolojik yapılarla ilişkin unsurları içinde bulundurduğunu göstermektedir. Sinema toplumsal tarihin temsilcisi niteliğindedir (Ferro, 2017, s. 19). Bu bakımdan bilimkurgu anlatılarının toplumsal cinsiyet ilişkilerine ilişkim birtakım söylemleri barındırma potansiyeli bulunmaktadır.

Bilimkurgu anlatılarında kadın karakterler sıklıkla nesneleştirilip, ötekileştirilmekte ve metalaştırılmaktadır. Kadınlar ağırlıklı olarak dünya-dışı, canavar, yaratık, robot gibi temsillerde yer alırken itaatkar, cazibeli, erotik bir haz nesnesi olarak kötücül niteliklerle sunulmaktadır. Bir başka söyleyişle yalnızca kadın cinsiyetli insan karakterler değil aynı zamanda kadın cinsiyeti atfedilen insan olmayan karakterler de sinemanın eşitsiz temsil ve öznellik tasvirlerine maruz kalmaktadır. Teknolojik mamuller olarak insan aklı ve teknik bilgisiyile üretilen robot karakterler bilimkurgu anlatılarında, aydınlanmacı ve hümanist gelenekten temellenen insan özne tasvirine uygun biçimde inşa edilmektedir. Bu bağlamda çalışmanın sorunsalı, robotların antropomorfik biçimde şekillendirilip insan inşaları olan toplumsal süreçlere nasıl dahil edildiğinin ve ne tür toplumsal cinsiyet ilişkileri çerçevesinde

temsil edildiğinin araştırılmasıdır. Bilimkurgu filmlerinde yer alan insanbiçimli inorganik karakterlerin toplumsal cinsiyet sisteminin yarattığı eşitsizliklere maruz kaldıkları savı çalışmanın varsayımını oluşturmaktadır. Bu bağlamda çalışmada robot karakterlerin toplumsal cinsiyet ilişkileri çerçevesinde nasıl sunulduğu değerlendirilirken teknolojik gelişmeler sonucunda cinsiyet eşitsizliklerinin silikleşeceğini ya da yok olacağını öne süren siberfeminizm, transhümanizm ve posthümanizmin argümanlarından yararlanılmaktadır. Robot karakterlerin yer aldığı bilimkurgu filmleri analiz edilerek bilimsel ve teknolojik ilerlemeler ile toplumsal cinsiyet sisteminin yarattığı eşitsizlikler arasındaki bağlantı noktaları ortaya konulmaktadır. Çalışmada, bu kuramlar çerçevesinde tartışılan teknolojik gelişmenin cinsiyet eşitliği ya da cinsiyetsizleşme bakımından herhangi bir potansiyel sunup sunmadığı sorgulanmaktadır. Çalışmada örneklem olarak robot karakterlere yer veren 2000 sonrası bilimkurgularından *Aşk (Her)*, Spike Jonze, 2013), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Kabuktaki Hayalet (Ghost in the Shell)*, Rupert Sanders, 2017), *Yapay Zekâ Doğuyor (AI: Rising)*, Lazar Bodroža, 2018) ve *Ben Bir Anneyim (I am Mother)*, Grant Sputore, 2019) filmleri belirlenmiştir. 2000’li yıllarda çekilen bu filmler, çalışmanın odaklandığı farklı niteliklere sahip robot karakterleri (android, yapay zeka, siborg) konu alması ve çalışmanın nihai tartışmasını oluşturan cinsiyet unsurlarını barındırması sebebiyle seçilmiştir. Bu kapsamda teknolojik gelişmeler ve toplumsal cinsiyet arasındaki bağlantıyı aktarabilme gayesiyle seçilen film örnekleme nitel araştırma yöntemlerinden biri olan görsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Görsel analiz; toplumsal yaşamı fotoğraf, film, video gibi görsel ürünlerden yararlanarak analiz etmeyi hedefleyen bilimsel bir yöntem olarak nitelendirilebilir (Pauwels, 2010, s. 548). Bu çalışmada “görsel sosyoloji” olarak da isimlendirilen görsel analiz metoduyla, görsel verilerle örtüşen toplumsal veriler sosyolojik ve feminist perspektiflerle ele alınmaktadır. Bu kapsamda filmlerde yer alan kadın robotlar robot bedeninin inşası, robotlara yüklenen cinsiyet rolleri ve

ötekileştirilen kadın robot temaları etrafında filmlerden seçilen belirli sahneler doğrultusunda incelenecektir.

Literatüre bakıldığında teknoloji, feminist hareketler ve bilimkurgu filmleri üzerine farklı açılardan çalışmalar bulunmaktadır. Türkiye ekseninde bir inceleme yapıldığında sınırlı biçimde ele alınan cinsiyet ve teknoloji ilişkisine Onur O. Akşit ve Aslı Favaro'nun 2014 yılında yazdıkları "Siborg Figürleri Olarak Sinemada Kadın Kahramanlar" adlı çalışmalarında yer verdikleri görülmektedir. Ece Erol'un 2018 yılında yazmış olduğu "Öldüren Cazibenin Teknolojik Durağı, Siber Kadınsılık: Ghost in the Shell" makalesi ise *Ghost in the Shell* filmi ekseninde mekanik kadınların rollerine ilişkin bir tartışma geliştirerek kadın cinsiyetli robotların temsilini değerlendirmiştir. Ahmet Oktan "Sibernetik Kabuk: Ghost in the Shell Filmlerinde Bedenin İnşası" (2019) başlıklı çalışmasında *Ghost in the Shell* filmlerinde yer alan siborglar üzerinden akıl-beden tartışması yürütmektedir. Bedenin sınırlarının tartışıldığı bu çalışmada felsefi bir yaklaşımla insanın özü sorgulanmaktadır.

Ancak yukarıda ifade edilen bu çalışmalar bilimkurgu filmlerindeki dişi robot karakterlerin temsil edilmesiyle ilişkili olarak alandaki boşluğu belirli bir ölçüde doldursa da bu çalışmaların sınırlı sayıda film üzerinden bir tartışma yürütmesi daha kapsamlı çalışmaların yapılmasını gerekli kılmaktadır. Dolayısıyla literatürde yer alan araştırmalardan faydalanılarak oluşturulan bu tez çalışmasının önemi, daha fazla sayıda filme odaklanarak bilimkurgu sinemasındaki kadın robot karakterlerin incelemesini yapması, posthümanizm, transhümanizm ve siberfeminizm gibi güncel kuramların eleştirel ve anaakım fikirlerinden faydalanarak toplumsal cinsiyet eşitsizliklerini ortaya koyması ve buna ilişkin kapsayıcı ve çözümcü bir yaklaşımı imkanı kılmasıdır. Bu çalışmanın Türkiye literatüründe sınırlı sayıda çalışmada yer verilen sinema, cinsiyet ve teknoloji tartışmasına katkı sağlaması beklenmektedir.

Genel olarak değerlendirildiğinde feminist hareketlerin teknoloji ve kadın arasındaki ilişkiye çekimsel yaklaştığını söylemek mümkündür. Teknolojinin nötr olduğuna veya eril

nitelikli olduğuna dair farklı düşünceler söz konusudur. Aydınlanma geleneğinin biçimlendirdiği, bilimsel aklın eril nitelikli olduğuna dair önkabulle, toplumsal alanda yaygın biçimde akıl-beden, eril-dişil, somut-soyut ve iç-dış gibi çeşitli karşıtlıklar üretildiği ve bir kategorinin diğerine üstün kılındığı savunulmaktadır. Bu perspektifte bilim ve teknoloji eril niteliği sayesinde erkek bireylere ait bir alandır. Kadın ise bu alandan “yetersizliği” sebebiyle dışlanmaktadır. Aydınlanma geleneğinin oluşturduğu bu ötekileştirici tavır toplumsal alanda adaletsiz bir kabulü doğurmaktadır.

Çalışmada yer verilecek 1990 yılı sonrasında şekillenmiş olan dördüncü dalga feminizm ise bilim-teknoloji ve cinsiyet ilişkisine ilişkin farklı bir yaklaşım ortaya koymuştur. Dördüncü dalga feminizm özellikle internet teknolojisinin gelişim gösterdiği bir dönemde şekillenmiştir. Dördüncü dalga feminizmle feminist hareket, kadın ve teknoloji arasındaki bağlantıyı ortaya çıkararak özgürleşmeyi, adaleti ve direnmeyi hedeflemiştir. Her ne kadar keskin sınırları bulunmasa da dördüncü dalga içerisinde değerlendirilen siberfeminist hareket; kadınların teknolojiyi kullanarak özgürleşebileceğini düşünmektedir. Teknolojinin dişil niteliğinden faydalanılarak kadınların teknolojiyi kullanmasıyla hem siber uzamda hem de gerçek uzamlarda erkeklerin kadınlar üzerindeki tahakkümlerine direnilebileceği ifade edilmektedir. Donna Haraway’ın 1985 yılında yazdığı *Siborg Manifestosu* adlı eserinde yer verdiği siborg kuramından etkilenen siberfeminist hareket, teknolojinin gelişimiyle bireylerin siborglara dönüşeceğini öne sürerek cinsiyet-sonrası (*post-gender*) bir toplum tahayyül etmektedir (Haraway, 2006).

Siberfeminist harekete benzer bir cinsiyet-sonrası toplum fikri transhümanist anlayışta da söz konusudur. Transhümanist anlayış, toplumsal alanda kadınların ezilmesinin ve toplumsal cinsiyet sisteminin perçinlediği adaletsiz sistemin teknoloji dolayısıyla üstesinden gelinmesini hedefleyen siberfeminist anlayıştan farklı kaygılarla fütüristik bir gelecek tasviri yapmaktadır. Transhümanist anlayış, Aydınlanma düşüncesinin mirasçısı olarak rasyonel aklın ve

hümanizmin 21. yüzyıldaki savunucusu konumundadır (Ağın, 2020a). İnsan aklının geliştirdiği bilimsel ve teknolojik gelişmelerle birlikte insanın, ona engel olan sınırlarının aşılacağını öne sürmektedir. Teknolojik gelişmeleri insanın evriminin bir parçası olarak ele alan transhümanist anlayış, bu gelişmelerin sonucunda tekillik denilen bir döneme erişilerek insandan daha üstün bir “post-insan” oluşacağını ifade etmektedir. Transhümanistlerin “insan 2.0” olarak da tanımladığı post-insan, teknoloji ve bilimsel gelişmeler aracılığıyla geliştirilmemiş insan bedeninin saplandığı; hastalık, sakatlık, yaşlılık, ölüm gibi önüne geçilmesi güç durumları ve insan beyninin sahip olduğu düşünsel sınırları aşabilecek üstün bir insandır (Kurzweil, 2005). Bu anlayış teknolojik gelişmelerle ortaya çıkan protez uzuvlar, yapay organlar, nano-teknoloji, genetik teknolojileri vb. unsurları insanın post-insana erişme sürecindeki aşamalar olarak görmektedir. Post-insan bilişsel ve fiziksel tüm süreçlerini teknolojik gelişmelerle kontrol altında tutabilecek, ölümsüz bir insandır. Teknolojinin ilerlemesiyle insanların bedenlerine ihtiyacı kalmayacağı fikri transhümanist düşüncenin temel hedeflerinden birini oluşturmaktadır. Bedenle birlikte insanın en büyük engellerinden birini oluşturan toplumsal cinsiyet de post-insan döneminde aşılması mümkün olan unsurlardan biri olarak görülmektedir (Dağ, 2020, s. 104). Teknolojik gelişmeler sayesinde insan biyolojik açıdan cinsiyetini kolaylıkla değiştirebilir hale gelecektir. Aynı zamanda siberuzamda yaşam anonimliğe imkan tanımaktadır. Bireyler kimliklerine ilişkin bilgileri siber uzamda gizleyerek anonimleşebilmekte; ırk, etnisite ve cinsiyet gibi unsurlarını saklayabilmektedir. Böylece tekillik döneminin gelmesiyle birlikte insana toplumsal alanda sorun yaratan cinsiyet ve cinsellik gibi niteliklerinin ortadan kalkması söz konusu olabilecektir.

Transhümanist anlayışın post-insanı, insanın üstesinden gelinmesine ilişkin bir tanımları ortaya koyarken posthümanist anlayışın öne çıkardığı posthüman, bilinen “insan” anlayışının ölümüne denk düşmektedir. Her iki anlayışta da teknoloji dolayımı belirli bir posthüman durumdan bahsedilmesine karşın ikisinin birbirinden farklılaştığı durumlar da söz konusudur.

Ağın'ın ifade ettiği üzere posthümanist anlayışta insanın kapasitesi değil yeryüzünde merkezi olarak konumlandırılması sorunsal haline getirilmektedir. İnsana düşünebilme ve konuşabilme nitelikleri nedeniyle atfedilen aşkın konumun dışlayıcı bir niteliği bulunduğu düşünülmektedir. Posthümanist düşünce, temel aldığı “hangi insan?” sorusuyla etnisite, ırk, cinsiyet gibi unsurlara ilişkin bir eleştiriyi beraberinde getirmektedir. Keza buna göre, geleneksel Batı düşüncesi beyaz, erkek, sağlıklı ve heteroseksüel olmayan insanları dışlamaktadır. Posthümanizm insanın aşkın konumunun diğer insanları ve insan olmayan varlıkları kapsadığını ve ötekileştirdiğini öne sürmektedir. Posthümanist anlayışa göre insan dünyadaki diğer varlıklardan yalnızca biri olarak konumlandırılmaktadır (Ağın, 2020a, s. 29). Posthümanizm tartışmaya açtığı alışlagelmiş “insan” kavramının yerine kapsayıcı bir özne anlayışını hedeflemektedir. Aydınlanmacı düşüncenin başat kıldığı “insan” fikrine karşı olan posthümanizm insanın üstün konumlandırılmadığı, yeryüzündeki diğer unsurlarla aynı düzlemde ele alındığı bir bakış açısının altını çizerek yeni bir özne tanımı yapmaktadır. Buna göre posthüman özne, hümanizm ve insan merkezilik sonrası kolektif bir öznedir. Posthümanizm eşitlik, özgürlük ve adalet gibi insanmerkezci özne tarafından belirlenmiş kavramların eleştirisini her bir özne (canlı/cansız) adına sormaktadır (Ağın, 2020a, s. 50). Posthümanizme göre çeşitli perspektiflerde çokluğa katkı sağlayan biçimde oluşan bölünmeler iç çatışmalar yaratmaktadır ancak posthümanist anlayış düşüncelerini insanmerkezci özne sayesinde ötekileştirilen tüm unsurlar için ortaya koymakta ve yeryüzüne ilişkin daha kapsayıcı bir bakış açısı oluşturmaya çalışmaktadır.

Görüldüğü üzere siberfeminist, transhümanist ve posthümanist anlayışların ortaklaştığı noktayı teknolojik gelişmelerin rolü oluşturmaktadır. Söz konusu anlayışlara göre teknolojik gelişmeler öznelere deneyimlediği ötekileştirme ve adaletsizliklerin çözümünde etkili olacaktır. Siberfeminist ve transhümanist anlayışa göre bireyler teknolojik gelişmeler doğrultusunda bedensel olarak cinsiyetlerini aşabilecek ve cinsiyetsiz bir toplumda toplumsal

cinsiyet sisteminin oluşturduğu adaletsizliklerden sıyrılabilecektir. Posthümanizm cinsiyet, tür, ırk gibi niteliklerin yarattığı ötekileştirmeye ilişkili olarak insanmerkezci ve hümanist düşünceyi eleştirmektedir. İnsanmerkezci ve hümanist düşüncenin ortaya koyduğu aşkın erkek-insan özne, sosyal alanda sabit belirlenimleri kabullenerek adaletsiz bir sistemin devamlılığını sağlamaktadır. Bu doğrultuda aşkın insan öznenin ölümü, daha kapsayıcı bir anlayışı beraberinde getirecektir. Bu düşünce sistemi organik-inorganik, makine-canlı, erkek-kadın, hayvan-insan vb. ikiliklerin parçalanmasıyla yeryüzündeki tüm unsurları kapsayan bir anlayışın mümkün olacağını savunmaktadır.

Bu bağlamda yukarıda yer verilen kuramsal tartışmadan yola çıkan bu çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın birinci bölümünde bilimkurgu türünün ortaya çıkışı, tanımı, nitelikleri, sıklıkla ele aldığı temalar, hem edebiyat hem de sinemadaki paralel gelişimi çerçevesinde aktarılacaktır. Bilimkurgu sinemasında karşılaşılan robot karakterlerin türün doğuşu ve gelişimi içerisindeki yeri ele alınacaktır. İkinci bölümde çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan, teknolojinin dolayısıyla geleceğe ilişkin çeşitli tahayyüllerde bulunan posthümanizm ve transhümanizm yaklaşımları ve aynı zamanda teknolojinin yaygınlaşmasıyla dördüncü dalga feminizm bağlamında ortaya çıkan siberfeminizm ve zenofeminizm yaklaşımlarına yer verilecektir. Çalışmanın üçüncü ve son bölümünde ise ilk olarak bilimkurgu sinemasında kadınların temsiline ilişkin tartışmalar değerlendirilecek ardından bilimkurgu türünde yer alan kadın robotların ne şekilde temsil edildiği sorgulanacaktır. “Bilimkurgu Sinemasında Robotların Cinsiyetlendirilmesi” başlığı altında filmler beden, cinsiyet rolleri ve ötekileştirilen kadın robot temaları kapsamında incelenecek ve elde edilen veriler kuramsal çerçeve ekseninde tartışılacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. EDEBİYATTA VE SİNEMADA BİLİMKURGU

Bilimkurgu, insanlığın 20. yüzyıldaki bilimsel ve teknolojik gelişmeler üzerindeki deneyimlerini yansıtan bir fenomendir (Ersümer, 2013, s. 7). Özellikle 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren anlatıların önde gelen türlerinden biri olmuştur. 1930’lu yıllara kadar kullanılmayan bilimkurgu terimi, “farklı”, “sözde bilimsel”, “tuhaf bilim”, “bilim fantezi”, “spekülatif kurgu”, “bilimsel romans”, “bilimsel büyü” gibi çeşitli kavramlarla ifade edilmiştir (Bainbridge’den aktaran Ersümer, 2013, s.7). 20. yüzyılda yaşanan sosyal dönüşümler, teknolojinin gelişmesiyle oluşan vaatler ve tehditlerle birlikte bilimkurgu kavramı duyulmaya başlanmıştır.

Bilimkurgu sözcüğünün yaygın olarak kullanılmasından önce ve sonra terimle ilgili çeşitli tartışmalar yapılmıştır. Bilimkurgu sözcüğü ilk kez 1929 yılında Hugo Gernsback tarafından editörlüğü yapılan *Science Wonder Stories* dergisinde kullanılmaya başlanmıştır (Clute & Nicholls, 1995). Bunun öncesinde ise Gernsbeck türü tanımlamak için 1923 yılında “bilimsel kurgu” kalıbını temel almıştır. Bu süreçte türün tanımlanmasına ve biçimine ilişkin de çeşitli yorumlar söz konusu olmuştur. 1938 yılında *Astounding Stories* dergisinin adını *Astounding Science-Fiction* olarak değiştirmesiyle birlikte terim yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. 1950’lere gelindiğinde ise ortak olarak başvurulan bir terim halini almıştır (Clute & Nicholls, 1995). Bu dönemin ardından üretilen, anlatılan hikayeler “bilimkurgu” olarak isimlendirilmiştir. Ancak bilimkurgunun pek çok farklı türle iç içe geçmiş olması tanımlanmasını güçleştirmiş ve çeşitlendirmiştir.

Bilimkurgu teriminin mucidi Gernsback, türü edebi bir akımdan çok toplumsal bir akım olarak ele almıştır. Adam Roberts ise bilimkurgu türünün üç temel tanımlanış biçimi

olduğundan bahsetmiştir. İlk olarak Darko Suvin'in ifadesiyle; alışılmış olanın dışında, yeterli ve gerekli koşulları arasında yabancılaşma ve bilişi barındıran edebi bir tür olarak tanımlanmıştır. Bu tanıma göre yabancılaşma niteliği sayesinde bilimkurgu, gerçekçilikten uzaklaşmaktadır; ancak aynı zamanda efsaneler, fantastik kurgularla da benzeşen bilimkurgunun bilişsellik özelliği, türü gerçekçi olmayan fantastik türlerden ayırmaktadır. Suvin'e göre bir bilimkurgu metni hem bilişselliği hem yabancılaşmayı içermelidir çünkü kurgunun okuyucuyu dış gerçekliğe yabancılaştırması bile gerçek dünyadaki bilişsel unsurların varlığı sayesinde mümkün olmaktadır (Roberts, 2006, s. 8-9; Oskay, 2018, s. 29). İkinci olarak, Robert Scholes'a göre bilimkurgu, yalnızca yaşadığımız dünyaya ilişkin bir kurgu değildir; yaşadığımız dünyayla benzeşirken aynı zamanda ondan farklılaşan bir yapıdadır. Scholes bilimkurgu terimi yerine "yapısal fabülasyon" terimini kullanmıştır. Yapısal fabülasyon "bilimin bulgularıyla algılanan insani durumların kurgusal bir keşfi"dir (1975, s. 8). Scholes bu tür bir anlatıda bilimi, yalnızca başlangıç noktası olarak alır ve kurguya daha fazla anlam yükler. Bu bağlamda Scholes'un bilimkurgu tanımlaması, Suvin'inkinden farklılaşır. Roberts'ın son değindiği bilimkurgu tanımlaması ise Suvin'in bilişsel yabancılaşma anlayışı ve Scholes'in yapısal fabülasyon anlayışını bir arada değerlendiren Broderick'inkidir. Ona göre bilimkurgu metni dünyayı metaforik olarak temsil eder, hikayedeki asıl unsurların tamamı metaforiktir bununla birlikte hayali bir dünyanın parçası olan bilimkurgu, çevrenin bütünlüklü olarak metonimisi (Broderick, 2005, s. 56-59). Suvin, Scholes ve Broderick'in tanımlarından hareketle Roberts; bilimkurgunun sembolik bir tür haline geldiğini öne sürmektedir. Bilimkurgunun robotlar, sibernetik organizmalar, yaratıklar ve uzaylılar gibi öteki ve alternatifleri temsil etmesi ona sembolik bir işlev yüklemektedir. Roberts, bilimkurgunun materyalist çağın sembolizminin yeniden yapılandırılması olduğunu vurgular (2006, s. 15-16). Bilimkurgu üzerine yapılan tanımlamaların bir diğeri ise okuyucunun beklentilerinden hareketle temellendirilmiştir. Örneğin Samuel R. Delany, bilimkurgu okuyucularının öznel

düzeylerinin farklılaştığını dile getirir. Ona göre bu öznellik düzeyleri farklı türlerde kurgulanan dünya ve referans alınan dünya arasında bir eksiklik yaratırken bilimkurguda bu durum bağlantıyı kuran unsur haline gelir. Başka bir söyleyişle bilimkurgunun tanımlanması ve işlevi okuyucunun beklentilerine bağlıdır. Diğer türlere kıyasla kurgu ve gerçek dünya arasında bağlantı eksikliği bulunmasına rağmen bu tarz bir öznellik, bilimkurgu ve referans aldığı dünya arasındaki ilişkiyi ortaya çıkarmaktadır (Delany, 2009, s. 10-11). Bu bağlamda pek çok farklı bakış açısından ve odak noktasından hareketle bilimkurgunun farklı tanımlama biçimleri olduğu söylenebilmektedir.

Tüm bu açıklamalar, bilimkurgunun bir tanımdan çok daha fazlası olduğunu göstermektedir. Bilimkurgunun tek bir biçimde tanımlanamayışı türün en belirgin özelliğini oluşturur. Genel çerçevede bakıldığında, bilimkurgu türüne dair ortak fikir; türün insan ya da bilinmeyen güçler tarafından şekillenmiş, bilimle ya da doğal yollarla anlaşılması ya da yok edilmesi gereken bir geleceğin tasviri olmasıdır. Yapılan tanımlamaların neredeyse tamamının bağlantı noktasını, teknolojik ve bilimsel gelişmeler yoluyla şekillenmiş bu gelecek anlatısı oluşturmaktadır (Gökçem, 2019). En geniş anlamıyla bilimkurgu, bilim, teknoloji, doğal ve toplumsal olaylar ışığında gelişen bir yazın türüdür. Varsayımçı fikirler ve yanıtlar içeren bir yapıya sahip olan bilimkurgu, çok disiplinli ve disiplinlerarası bir tür olarak yalnızca edebi özelliklere değil ayrıca farklı alanların değerlerine de odaklanılarak değerlendirilmelidir (Baudou, 2005, s. 9-14).

1.1. Bilimkurgunun Gelişimi

1.1.1. Edebiyatta Bilimkurgu

Tanımlanışında olduğu gibi bilimkurgunun ortaya çıkışına dair de çeşitli görüşler öne sürülmüştür. Çoğu yazar Herbert George Wells ve Jules Verne'in bilimkurgunun kurucuları olduğunu düşünürken kimileri de antik metinlere bakarak türün kökenini eskiye

dayandırmaktadır. Sözelimi, Sümerlerin M.Ö 2100 yılında yazmış olduğu *Gilgamiş Destanı* ve M.S 2. yüzyılda Asurlu Lucian'ın yazmış olduğu *Gerçek Tarih (A True History)* erken dönem bilimkurgu eserleri olarak ele alınmaktadır. Bununla birlikte kutsal kitapların da bazı toplumsal mitler ve ötekilikler içermesinden ötürü bir bilimkurgu metni sayılabileceği söylenmektedir (Roberts, 2006, s. 49). Tüm bunların yanı sıra Thomas More'un 1516 yılında yazdığı *Ütopya (Utopia)*, John Milton'un 1674 yılında yazdığı *Kayıp Cennet (Paradise Lost)* ve Mary Shelley'in 1818 yılında yazdığı *Frankenstein* da türün başlangıç eserlerinden kabul edilmektedir.

Brian Stableford (2006) ise çeşitli yazarların bilimin 17. yüzyılda sunabileceği yeni keşifler ve teknolojiler hakkında spekülasyon kurgular üretmeye başladıklarını söyleyerek türün başlangıcını 17. yüzyıla dayandırmaktadır. Bu dönemin öncesinde bilimkurgu niteliklerinin yer aldığı anlatılar düşsel geziler ve ütopya olarak karşımıza çıkar (Baudou, 2005, s. 16). Frances Bacon'ın *Yeni Atlantis'i (New Atlantis, 1627)*, Johann Valentin Andreae'nin *Christianopolis'i (1619)*, Tommaso Campanella'nın *Güneş Ülkesi (La Citta' del Sole, 1623)*, Margaret Cavendish'in *Yeni Kristal Dünya'sı (The Blazing World, 1666)*, Johnathan Swift'in *Güliver'in Gezileri (Gulliver's Travels, 1726)* bu anlatılara örnek olarak verilebilir. Üretilen bu gezgin hikâyeleriyle birlikte aya yolculuk fikri dönemin öne çıkan fenomenlerinden biri olmuştur. Aya yolculuk fikriyle ilgili Johnnas Kepler'in *Somnium'u (1634)*, Francis Godwin'in *Aydaki Adam'ı (The Man in the Moon, 1638)* ve John Wilkin'in *Aydaki Dünyanın Keşfi (Discovery of a World in the Moon, 1638)* gibi çeşitli eserler üretilmiştir. Bu dönemde Athanasius Kircher'in *Itinerarium Exstaticum (1656)* adlı eseri ise daha geniş çaplı bir kozmik yolculuğu konu edinerek farklı bir perspektifin kapılarını açmıştır. Güneş sistemindeki tüm gezegenleri kapsayan kozmik turlar bilimkurgunun dini ve bilimsel fantezileri kaynaştıran bir alt türü olarak şekillenmiştir. Emmanuel Swedenborg'ın *Arcana Coelestia (1756)*, Marie-Anne de Roumier-Robert'ın *Mylord Ceton'un Yedi Gezegendeki Gezileri (Voyages De Milord Céton Dans Les*

Sept Planètes, 1765) eserleri bu kozmik tur teması içeren anlatılara verilebilecek örneklerdendir. Stableford'un da belirttiği gibi 17. ve 18. yüzyıllar boyunca zaman ve mekânın sınırlarını aşacak uygun bir anlatı aracının olmaması nedeniyle 19. yüzyıla değin üretilen kurgular fantastik ve hayali bir nitelikle sınırlanmıştır (2003, s. 16-17).

18. yüzyılın sonları ve 19. yüzyılın erken dönemlerinde, geleceğin farklı biçimlerde tasarlandığı bilimkurguların yanı sıra artık topluma ve bireylere kötülük saçan icatların anlatıldığı hikâyelerin üretilmeye başlandığı görülmektedir. William Godwin'in *St. Leon* (1799) ve Mary Shelley'in *Frankenstein* (1818) gibi eserleri bilim ile insan arasında oluşan ilişkinin altını çizmesi açısından kullanılan bu temanın önemli erken örneklerini oluşturmaktadır. 19. yüzyılın ikinci yarısında kültürel gelişmelere paralel olarak iki konu ortaya çıkmıştır. Bunlar Avrupa'da yaşanan güç değişimlerinin sonucunda üretilen savaş fantezileri ve 19. yüzyılda Asya, Afrika ve Güney Amerika'da gerçekleştirilen arkeolojik ve coğrafi keşiflerin ışığında oluşturulan kayıp dünya/kayıp ırk hikâyeleridir. Kayıp dünya/kayıp ırk hikâyelerinde kahraman, Atlantis, Eski Yunan, Eski Mısır, Aztek ve İnka gibi soyu tükenmiş insanların hayatta kalabileceği bölgeleri keşfeder. Paleontolojik bir ortamda kültür çatışmalarıyla bezeli bir hayatta kalma fantezisi anlatılır. Edward George Bulwer Lytton'un *Gelecek Irk* (*The Coming Race*, 1871), Samuel Butler'ın *Erewhon* (1872), Robert Ellis Dudgeon'ın *Colymbia* (1873), Richard Jefferie'nin *Londra'dan Sonra* (*After London*, 1885) ve Walter Besant'ın *İçerdeki Ev* (*The Inner House*, 1888) isimli eserleri kayıp dünya/kayıp ırk anlatılarına örnek olarak gösterilebilir (Bleiler, 1990, s. xx). 18. yüzyılın sonuna doğru popülerliğini kaybetmiş olan hayali gezgin hikâyelerinin söz konusu keşiflerle birlikte farklı bir perspektifte gelişmeye devam ettiği görülebilir. Bu bağlamda Jules Verne ve onun takipçilerinin üretmiş olduğu sıra dışı gezgin hikâyeleri öne çıkmıştır. Verne, özgün macera anlayışıyla harmanladığı sıra dışı yolculuk anlatılarında coğrafi ve arkeolojik keşifler ile uzay yolculuklarını farklı bir yaratıcılıkla birleştirerek 18. yüzyılın gezgin hikâyelerinden farklılaşan

bir anlatı geliřtirmiřtir (Baudou, 2005, s. 25). Verne'in eserlerinden *Dünyadan Aya (De Le Terra La Lune, 1865)*, *Dünyanın Merkezine Yolculuk (Voyage Au Centre De La Terra, 1863)*, *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah (Vingt Mille Lieues Sous Lesmers, 1870)* 19. yüzyılın en sıra dıřı ve çarpıcı hikâyelerine örnek olmuřlardır (Stableford, 2003, s. 11-12).

19. yüzyılın son on yılında doęaüstü bilimkurgu bir deęiřim geçirmiřtir. "Bilimsel romans" (*scientific romance*) İngiltere'de 1880'li yıllarda başlayıp 1890'lara deęin geliřim gösteren bir akım olarak karřımıza çıkmaktadır.¹

1890'lı yıllarda aynı zamanda bilimkurgu unsurlarıyla řekillenmiř Amerikan ütopya kurguları literatüre giriř yapmıřtır. Bu hikâyeler ucuz romanlar (*dime novels*) aracılıęıyla ıřınlanma ve yer deęiřtirme teknolojileri, denizaltılar, uçan tařıtlar gibi unsurların bulunduęu anlatılarla okuyucuları eęlendirmiřtir. Bu dönemin ucuz bilimkurgu romanları, politik anlamda ařırı muhafazakâr ve saldırgan unsurlara sahip olsa da farklı teknolojik unsurlara yer vermesi aęısından son derece benzersiz örnekler oluřturmuřtur (Bleiler, 1990, s. xxii).

Bu bağlamda kaynaęını İngiltere'den alan bilimsel romans geleneęinin Amerika'daki ucuz bilimkurgu romanlarının geliřimiyle zayıflayarak yerini pek çok bilimkurgu hikayesine

¹ Bilimsel romanslar savař fantezileri, gezgin fantezileri, kozmik yolculuklar, gelecek anlatıları, sosyal kurgular ve mizah gibi farklı formları birleřtiren uzun hikâyelerden ya da kısa mizahi kurgulardan oluřmuřtur. Bilimsel romanslar bilimler, felsefe, büyücülük ve farklı alanlardan renkli metaforik unsurlara yer vermiřtir. Zaman, matematiksel boyutlar, astronomi, yaradılıř ve teknolojik spekülasyonlar bu anlatıda önemli bir yer tutmaktadır. Bilimsel romans hikayelerinin pek çoęunda havacılıęın doęuřunun izleri görölmektedir. Ayrıca radyoaktivitenin keřfinin ardından güç kaynakları, uzun ömürlülük, gençleřme ve patlayıcı silahlar gibi temalara da sıklıkla yer verilmiřtir. Ancak bilimsel romansın, bilime ve teknolojiye karřı kararsız bir çizgide olduęu söylenebilir. Anlatılarda bir yandan bilimin güçlerine ve potansiyellerine dair umut dięer yandan amaçlarına olan güvensizlik ve endiře görölebilmektedir (Bleiler, 1990, s. xxi). Örneęin, George Wells bilimsel romansın önemli aktörlerinden biridir. Wells'in yazmıř olduęu *Zaman Makinesi (The Time Machine, 1895)*, *Aydaki İlk İnsan (The First Man in the Moon, 1901)*, *Doktor Moreau Adası (The Island of Doctor Moreau, 1896)*, *Görünmez Adam (The Invisible Man, 1897)*, *Dünyalar Savařı (The War of the Worlds, 1898)* gibi eserleri hayal ve gerçeğin birliktelięini ele alıřıyla bilimsel romansın önemli temsillerini oluřturmaktadır.

yer veren “pulp dergi” geleneğine bıraktığı söylenebilir. 1880’lerde kâğıt üretimindeki ilerlemeler, ucuz yayıncılıkta bir patlamaya neden olmuştur. Dergiler kolayca parçalanabilen, çabuk sararan ama maliyeti düşük olan bir kâğıda basılmaya başlanmıştır. Yayıncıların kısa süre sonra romantik aşk, western, dedektiflik gibi farklı türlerin pazarlarına yönelmesiyle pulp dergiler çoğalmıştır. Pulp dergilerde yayınlanan ilk bilimkurgu hikâyesinin ise “Thriller Book” (1919) olduğu görülmektedir. Yayın hayatına 1926 yılında başlayan ilk bilimkurgu dergisi daha önce de belirtildiği gibi Hugo Gernsback’ın editörlüğünü yaptığı *Amazing Stories* olmuştur. Derginin erken dönemlerinde bilimkurgu terimi yerine “bilimsel kurgu” anlamına gelen *scientifiction* kelimesine başvurulmuş bunun ardından Gernsback’ın 1929 yılında *Science Wonder Stories* dergisinde “bilimkurgu (*science fiction*)” kelimesini kullanmaya başlamasıyla birlikte terim dile yerleşmiştir. Gernsback, editörlüğün getirdiği gücü türü şekillendirmek ve geliştirmek için değerlendirmiştir. Gernsback’ın erken dönem anlatıları bilim ve teknoloji ile ilgili ciddi spekülasyonlara dayanmaktan çok macera romantizmine dayanan uzay operalarından oluşmuştur. Verne ve Wells’in teknolojik temellerini romantik melodramlarla birleştiren hikâyelerini; macera, gizem ve romantizm beklentisindeki okuyucular için yayınlamıştır. Bu anlatılar bilimkurgu türünün yaratıklar, robotlar, uzay gemileri gibi unsurlarını içermiş ve bunları yüksek macera ve fantastik betimlemelerle harmanlamıştır (Lucas, 2011, s. 841). Bu doğrultuda *Amazing Stories*’in okuyucu sayısının artışıyla birlikte farklı yayıncılar kendi bilimkurgu dergilerini çıkarmaya başlamıştır: *Astounding Stories* (1930), *Astonishing Stories* (1931), *Marvel Science Stories* (1938), *Startling Stories* (1939) gibi dergiler yayınlanmış ve bu dönemde hayranların oluşturduğu bilimkurgu kulüpleri kurulmuştur (Ashley, 2005, s. 1-4).

Bilime bakışın değiştiği ve bilimkurgunun altın çağı olarak nitelendirilen dönemin 1937 yılında John W. Campbell’in *Astounding Stories* dergisinin editörlüğüne gelmesiyle başladığı söylenebilir. Bilimsel bir özgeçmişe sahip olan ve bilimkurgunun ciddi bir iş olduğuna inanan

Campbell, derginin ismini *Astounding Science Fiction* olarak deęiřtirerek “mühendis iři bilimkurgu (*hard science fiction*)” geleneęinin öncüsü olmuřtur (Stableford, 2006, s. 226-228). Önceki dönemde yayınlanan bilimkurgularda hayal ürünü fantastik icatlar ve insanların hayallerini gerekleřtirmesi gibi temalar ağır basarken Campbell’in etkisiyle bilimkurgu, geleceęe ve teknolojik unsurlara aęırlık vermiřtir.

Savař öncesi dönemde *pulp* dergiler aracılıęıyla yayınlanan bilimkurgu anlatıları önemli bir pazar olarak varlıęını sürdürürken savař zamanında kimi dergiler yayın hayatını sonlandırmıř kimi dergiler sayfa sayılarını sınırlandırarak devam etmeye alıřmıřtır. Savařın ardından ise eřitli perspektiflere sahip farklı dergiler yayınlanmaya bařlamıřtır. Savař öncesi dönemde anlatıların temalarına önem verilirken savař sonrasında bilimkurgunun biçimi önem kazanmıř ve edebi nitelięine odaklanılmıřtır. ıkarılan dergilerde üslup ve konu anlamında yenilikler denenmiř ve hiciv, tařlama gibi farklı biçimlerden yararlanılarak toplumsal eleřtiriler yapılmıřtır (Roloff & Seeblen, 1995, s. 43-46).

1960’lı yıllara gelindięinde neredeyse bitmek üzere olan dergi yayıncılıęı İngiltere’de bařlayan Yeni Dalga akımıyla birlikte yeniden yükseliře gemiřtir. 1964 yılında *New Worlds* dergisinin yöneticisi olan Michael Moorcock farklı bir görüş geliřtirmiř ve yeni bir bilimkurgu edebiyatının gereklilięini vurgulayıp eski geleneęi sürdüren yazarlara ağır eleřtiriler yöneltmiřtir. Bu bağlamda bilimkurgu tarihinde ilk kez karřı kültürlerin benimsenmesiyle daha önce deęinilmeyen erotik ve politik temaların iřlendięi görölmüřtür. Bilimin güvenilirlięi gibi tartıřmalı konuları ele alan anlatıların üretilmeye bařlandığı bu dönemde pulp dergi geleneęinden kitap baskısına geiř yapılmıřtır (Roloff & Seeblen, 1995, s. 47). Bilimkurgu yazarlarının artıřı devam ederken kadın yazar sayısındaki yükselme de dikkat ekmiřtir. Sözelimi, Ursula Le Guin ve Octavia Butler gibi yazarlar bu dönemde bilimkurgu sinemasının öne ıkan kadın yazarlarından olmuřtur (Roberts, 2006, s. 65). Dolayısıyla yeni dalga dönemi, bilimkurgunun ana akımla ve kültürel konularla sosyoloji, antropoloji gibi bilimlerle

olan etkileşiminde; bilim ve teknolojiye olan bakış açısında birtakım değişimlerin yaşandığı bir dönem olmuştur.

1980'lerin başında bilgisayar teknolojisinde yaşanan gelişmelerin sonucunda - bilgisayarların küçülmesi, mikroçiplerin üretilmesi, işlemcilerin kapasitelerinin artışı vb.- bilimkurguda bilgisayar ve bilişim odaklı, teknoloji ve toplum ilişkisini sorgulayan distopik bir alt tür olarak siberpunk anlatısı ortaya çıkmıştır. Siberpunk anlatısının merkezinde “insanı insan yapan şey nedir?” sorusu yatmaktadır. Siberpunk anlatısı; yapay zekâlar, androidler, mutantlar ve replikantlardan insanı ayıran şeyin ne olduğunu sorar. Siberpunk anlatısının öne çıkan önemli figürlerinden biri *Neuromancer* (1984) adlı romanın yazarı olan William Gibson'dır. William Gibson 80'lerden itibaren yazdığı öykü ve romanlarla neredeyse siberpunk kurguyu tek başına inşa etmiştir (Ersümer, 2013, s. 19). Bilimkurgu uzun yıllar boyu gelecek tasviri, gerçeklik, insan-teknoloji ilişkisi ve uzay gibi konularda içeriklerin üretildiği bir tür olmuştur. Siberpunkta da söz konusu konuları içeren anlatılar yer alır; ikisinin birbirinden farklı olduğu noktayı ise siberpunk kurgunun bu konuları ele alış biçimi oluşturur. Bilimkurgunun aksine siberpunk anlatısında beden-zihin işgali, makine verileri-kişisel bilinç, makine-insan gibi karşıtlıklar; teknofillik ve teknofetişisizm gibi tartışmalı konularda kararsız bir tutum benimsenir. Tüm bu hikâyeler bilimkurgu anlatılarından farklı olarak insan zihni ve psikolojisinin iç evreninde gerçekleşir (Ersümer, 2013, s. 49-54).

Ayrıca siberpunk anlatılarına paralel şekilde yeni dalga ve mühendis tipi bilimkurgu anlayışının sentezi olarak “yeni uzay operaları” ya da “yeni tuhaf” olarak tanımlanan bir alt tür daha gelişmiştir. Bu alt tür klasik uzay anlatısı gibi içerisinde yalnızca insanlar ya da insanvari canavarların, uzaylılar, makineler ya da tüm bunların melezzelerinin; evrim, teknoloji, mühendislik gibi unsurların yer aldığı hikayeleri değil aynı zamanda insanlık, gelecek hakkında karamsar bir tutuma sahip olan hikâyeleri de içermektedir. Bu dönemde bilimkurgu yazılarına ilgi duyan çok sayıda insan için pulp dergilerin ve romanların yanı sıra televizyon ve sinemada

da bilimkurgu anlatıları konusunda çeşitlilik yaşanmıştır. Hollywood'un yönünü bilimkurguya çevirmesiyle birlikte *Uzay Yolu (Star Trek, Gene Roddenberry, 1966-68)*, *2001: Bir Uzay Macerası (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968)*, *Yıldız Savaşları (Star Wars, George Lucas, 1977)*, *Yaratık (Alien, Ridley Scott, 1979)* ve *E.T (Steven, Spielberg, 1982)* gibi tüm zamanların en çok hasılat yapan filmleri üretilmiştir (Roberts, 2006, s. 84).

1.1.2. Sinemada Bilimkurgu

Bir önceki bölümde görüldüğü üzere, bilimkurgu türünün edebiyatta tanımlanması ve sınıflandırılması belli bir süreç gerektirmiştir. Buna paralel olarak sinemada da bilimkurgu, ilk çekilen filmlerden itibaren kendine geniş bir yer bulmuş, fantastik sinemanın uyuşmaları ve bilimkurgu edebiyatının ürettiği kültürel birikimle yoğrularak gelişme göstermiştir.

1900'lerin başlarında sinemada farklı yanlısalar yaratan, zaman-mekân değişimlerine olanak tanıyan şaşırtıcı makinelerle ilgili çok sayıda film üretilmiştir; hayvanları insanlara dönüştüren ya da hayali seyahatlere olanak sağlayan makinelerin yer aldığı bu anlatı tarzı, sinemada bilimkurgunun önceli olarak değerlendirilmektedir. Sinemanın tartışmalı mucitleri Lumière Kardeşlerin 1895 yılında yapmış olduğu *Mekanik Kasap (Charcuterie Mechanique)*, *Sosis Makinesi (The Sausage Machine, yönetmen bilinmiyor, 1897)*, *Dr. Skinum (Wallace McCutcheon, 1907)* gibi filmler bu tarz anlatıların örneklerindedir (Telotte, 2009, s. 43). Georges Méliès'in 1902 yılında çektiği *Aya Yolculuk (Le Voyage Dans La Lune)* isimli filmi ise ilk bilimkurgu örneği olarak kabul edilmektedir.

Méliès, dönemin yönetmenlerini büyük oranda etkilemiş önemli bir isimdir. Johnston'ın da belirttiği gibi sinemanın sunduğu imkânlarla yeni bir zaman ve mekân algısı yaratan Méliès daha karmaşık hikâyeler geliştirip farklı ve denenmemiş içerikler yaratmak amacıyla stop-motion çekimler, model çalışmaları, minyatür, çift pozlamalar ve filtreli fotoğraflar gibi efektler kullanmış ve de bilimkurgu sinemasına bir model oluşturmuştur. Bir başka söyleyişle Méliès,

teknolojinin bilimkurgu sinemasına nasıl ilham olabileceğini göstermiştir. Jules Verne'in sıra dışı gezgin anlatılarından etkilenen Méliès'in ünlü *Aya Yolculuk* isimli filmi de bir gezgin hikâyesidir. Bu hikâye dönemin sosyal ilişkileri üzerine bir eleştiri niteliği taşımaktadır. Film, dönemin gelişen bilimkurgu filmlerini ve kullanılan kamera hilelerini anlamak açısından önem taşımaktadır. Erken dönem bilimkurgu sineması uzun yıllar boyunca gerçekçi sinemayla karşılıklı olarak gelişim göstermiştir. Méliès de kamerayı kullanarak fantastik efektler icat etmeyi keşfedene kadar gerçekçi gelenekte eserler vermiştir (Johnston, 2011, s. 55). Bould'a göre bu süreçte Lumière Kardeşlerin *actualities* diye isimlendirdikleri gerçekçi filmleri ve Méliès'in *feerie* olarak tanımladığı masalsı bilimkurgu filmleri yapılmıştır. 1915 yılına değin film yapımı Lumièrelere manzaraları, olayları sunuş biçimi ve Méliès'in öncülüğünü yaptığı efektler ve hilelerin kullanımı kapsamında ilerleme kaydetmiştir. Dönemin ruhuna uygun bilimkurgu içerikleri üreten Méliès'in filmleri kısa süre sonra unutulsa da her zaman bilimkurgunun referans noktası olarak yerini korumuştur (Bould, 2003, s. 80). Bilimkurgu türü ilerleyen yıllarda teknolojinin gelişiminin endişelerini yansıtan bir tür olarak biçimlendiğinde dahi üretilen içeriklerin Méliès'in filmlerinden fazlaca farklılaşmadığı görülmüştür.

Aya Yolculuk filmiyle başlayan uzay serüveni teması ileriki yıllarda çekilen farklı filmlerde tekrar karşımıza çıkmıştır. Bu filmler gelişen otomobil sektöründen esinlenerek dünyadan uzaya hızla gidebilen taşıtları konu almıştır. İlerleyen dönemlerde ise bu taşıtların güvenilirliğinin sorgulanmasıyla birlikte tekinsiz makineler ve gelişkin teknolojik silahlarla dünyanın ve insanların istila edildiği anlatıların ağırlık kazandığı görülmüştür. Söz konusu istila filmleri dönemin politik atmosferinden etkilenerek biçimlendirilmiştir. Bu dönem, bilimkurgu filmlerinin ideolojisinin belirginleştiği dönem olarak tanımlanmaktadır. Özellikle Birinci Dünya Savaşı'nın ardından üretilen filmlerin büyük bir çoğunluğu düzenin yitirilmesi ve düzensiz yaşama korkusu gibi endişeleri yansıtmışlardır. Dönemin Rus ve Alman sineması ise bilimkurguyu bir eleştiri aracı olarak kullanmıştır (Roloff & Seeblen, 1995, s. 127-138).

Örneğin Almanya’da sinemacılar, savaşın ardından yaygınlık kazanan dışavurumculuk akımı ekseninde insanın iç dünyasına ilişkin sorgulamalarını yansıtan bilimkurgu filmleri çekmişlerdir.

1910’ların sonları ve 20’lerin başlarına gelindiğinde çeşitli bilimkurgu filmleri erken sinemada popülerleşmiş olan korku, melodram ve komedi türlerinden etkilenmiştir. *Janus’un Kafası* (*Der Januskopf*, Friedrich Wilhelm Murnau, 1920) ve *Dr. Jekyll & Mr. Hyde* (John S. Robertson, 1920) gibi korku unsuruna odaklanılmış filmlerde bilim, anlatının temelini oluştururken aynı zamanda bilimsel çalışmaların yolunda gitmemesinin sonucunda ortaya çıkan korkunç yaratıklara yer verilmektedir. *Gizem Evi* (*The House of Mystery*, yönetmeni bilinmiyor, 1912), *Otomatik Ev* (*The Automatic House*, yönetmeni bilinmiyor, 1915) ve *Usta Gizem* (*The Master Mystery*, Harry Grossman ve Burton L. King, 1919) gibi melodramatik filmlerde anlatıya robotlar, mucitler ve kötü bilim insanları gibi izlekler eklenmiştir (Telotte, 2009). Aynı şekilde komedi ve bilimkurgunun kesiştiği filmlerde de mucitler, icatlar komik unsurlarla birlikte yer almıştır. *Zeki Kukla* (*A Clever Dummy*, Ferris Hartman, Herman C. Raymaker, Robert P. Kerr, Mack Sennett, John Bowe, 1917), *Elektrikli Ev* (*The Electric House*, Edward F. Cline, Buster Keaton, 1922) ve *Uyuyan Paris* (*Paris Qui Dort*, René Clair, 1922) bu filmlere örnek olarak verilebilir (Telotte, 2009).

1920’lerin ardından ulusal sinemalar da bilimkurgu filmleri üretmeye ağırlık vermiştir. *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924), *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), *Gizemli Ada* (*The Mysterious Island*, Lucien Hubbard, 1929), *Dünyanın Sonu* (*La fin du Monde*, Abel Gance, 1931) ve *Gelecek Şeyler* (*Things to Come*, William Cameron Menzies, 1936) gibi filmler bilimkurgu edebiyatından esinlenilerek üretilmiş ve büyük kitlelere ulaşmışlardır. Bu filmler hali hazırda izleyiciler ve film yapımcılarının ilgisini çeken bilimkurgu filmlerini uluslararası bir alana taşımışlardır (Telotte, 2009, s. 44-45). Bu dönemde bilimkurgu türünün barışı korumaya ve

gelişen teknolojiyle birlikte sosyal yapıda oluşacak değişimlere ilişkin fikirler üretmeye elverişli bir tür olduğu anlayışı yerleşmiştir.

1930'lu yıllarda ise özellikle *Dr. Jekyll ve Mr. Hyde* (Rouben Mamoulian, 1931), *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Görünmez Adam* (*The Invisible Man*, James Whale, 1933) ve *Frankenstein'in Gelini* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935) gibi çılgın bilim insanlarını konu edinen filmlerin yükselişe geçtiği görülmüştür. İnsanlığın hayatını tehlikeye sürükleyen çılgın bilim insanları kötücül, saf ya da mucit olarak sunulmuştur. Çılgın bilim insanları, Birinci Dünya Savaşı'nın yarattığı küresel belirsizlik ve sanayileşmeyle popülerleşen dramatik bilimkurgu filmlerinde sıklıkla yer verilen temalardan biri olmuştur (Johnston, 2011, s. 56). Çılgın bilim insanları daha sonraları korku ve bilimkurgu sinemasının popüler tiplerinden birisi haline gelmiştir.

1940'lı yıllardan itibaren büyük stüdyoların filmlerde özel efekt kullanımına yönelik denemeler yapması, bilimkurgunun gelişimi açısından da etkili olmuştur. Stüdyo çekimlerinde stop-motion animasyonlar, model çalışmaları gibi farklı çalışmalar yapılmış ve efekt teknolojisinin yelpazesi genişletilmiştir (Johnston, 2011, s. 71). Sinemada görsel efekt kullanımının ilerleme göstermesi bilimkurgu anlatılarının tasarım sürecindeki sınırlarının esnemesini sağlamıştır. Bu durum bilimkurgu evreninin tasarlanana göre eksiksiz biçimde yaratılabilmesinin önünü açmıştır.

İkinci Dünya Savaşı döneminde ise kendi yönetim sisteminin propagandasını yapmak isteyen hükümetler tarafından sinema, halka erişmenin bir aracı olarak kullanılmaya çalışılmış; çekilen filmlerin temaları da bu doğrultuda biçimlendirilmiştir. Bu kapsamda savaşın ardından bilimkurgu filmleri 1950'lere değin büyük oranda küçük Amerikan stüdyolarında üretilen, sınırlı bütçelere sahip, basit formüllü ve savaş öncesinde çekilen bilimkurgu filmlerinin temel ikonografisini kullanan (robotlar, roketler, fantastik makineler, uzaylılar vs.) anlatıları tekrar etmekten fazlası olamamıştır. Soğuk Savaş öncesinde çekilen birtakım filmler dönemin

atmosferini temel alarak imha silahlarıyla dünyayı istila eden uzaylılara yer vermiştir. *Mor Canavar Saldırıları (The Purple Monster Strikes*, Fred C. Brannon, Spencer Gordon Bennet, 1945), *Brick Bradford* (Spencer Gordon Bennet, 1947), *Roket Kralı (King of the Rocket Men*, Fred C. Brannon, 1949) ve *Radar Adamlar (Radar Men from the Moon*, Fred C. Brannon, 1952) gibi filmler bilim ve teknolojiyi konu edinirken aynı zamanda Soğuk Savaş'ın kültürel kaygılarını ve bilincini ele almışlardır (Bould, 2003, s. 84; Telotte, 2009, s.45).

1950'lerde Amerika başta olmak üzere Avrupa ve Asya'da da önemli sayıda bilimkurgu filmi çekilmiştir. Hollywood stüdyolarının büyük ölçüde bu türe ağırlık vermesi bir çeşit bilimkurgu filmi patlamasını beraberinde getirmiştir ve 50'li yıllar bilimkurgu filmlerinin "altın çağı" olmuştur. Bilimkurgu sinemasında, uzaydan gelen ve insanları boyunduruğu altına almaya ya da yok etmeye çalışan canavarların anlatıldığı hikâyeler yükselişe geçmiştir. Toplumsal bir paranoya ve endişenin hakimiyet kazandığı bu yıllarda ABD ve Demir Perde ülkelerinin çatışmaları, dünya genelinde bir korku dalgası yaratmıştır. Özellikle istila anlatılarında, insanlığa zarar vermeye çalışan yaratıkların Sovyetler'i ve Soğuk Savaş'ın gerginliğini temsil ettiği görülmektedir. Aynı zamanda dışarıdan gelecek tehditleri ele alan istila anlatılarının, Amerikan toplumundaki değişimler hakkındaki kaygılara işaret ettiği düşüncesi de sıklıkla tartışılmaktadır (Jancovich & Johnston, 2009, s. 71). Çekilen filmler, dönemin kasvetini ifade etmenin yanı sıra insanların dünyaya ve insanlığa zarar verebilen özneler olduğu fikrini de sorgulamıştır. Buna paralel olarak dönemin *İstikamet Ay (Destination Moon*, Irving Pichel, 1950), *Rocketship X-M* (Kurt Neumann, 1950), *Başka Dünyadan Şey (The Thing from Another World*, Christian Nyby, 1951), *Mars'tan Gelen İşgalciler (Invaders from Mars*, William Cameron Menzies, 1953), *Uzaydan Gelen Katiller (Killers From Space*, William Lee Wilder, 1954) ve *Dünya Uçan Dairelere Karşı (Earth vs. the Flying Saucers*, Fred F. Sears, 1956) adlı filmleri anti-komünizm ve nükleer savaş tehdidinde ilişkin paranoyaları içermiştir. Kitle imha sahneleri, radyoaktif şekillerde yaratılmış canavarlar, nükleer silahların

yer aldığı savaşlar ve istila eden yabancılar gibi konular filmlerde karamsar biçimde sıklıkla işlenmiştir. Bilimkurgunun bu yıllardaki popülerliği dönemin politik olaylarını ironik bir biçimde işlemesiyle bağlantılandırılmıştır (Johnston, 2011, s. 73). Buna rağmen 1955 yılının ardından Hollywood ve farklı üretim yerlerinde seyirci sayısının azalması, yapım maliyetlerinin artması ve televizyon yayıncılığının gelişiminin etkisiyle bilimkurgu filmleri bir çeşit çıkmaza sürüklenmiştir. Böylelikle *Arı Kadın (The Wasp Woman, Roger Corman & Jack Hill, 1959)* ve *Dünyadaki Son Kadın (The Last Woman on Earth, Roger Corman, 1960)* gibi düşük bütçeli ve düşük başarı hedefli prodüksiyonların ardından çekilen filmlerde sansasyonel anlatılara ve bilimkurgu temalarına dönüş yaşanmıştır. Ancak bu geriye dönüşün yanı sıra genç bireylerin hedef alındığı filmlerin üretilmesi ve dağıtım stratejisi olarak farklı yaratıcı yöntemlerin kullanılması aynı zamanda bilimkurgu türünün 1950'lerin sonuna kadar devamlılığını sağlamıştır (Johnston, 2011, s. 74).

Hollywood'un yanı sıra bu yıllarda Japonya, Fransa, Almanya, İngiltere de türe ilişkin çeşitli eserler vermiştir. Bu bağlamda dünyanın farklı ülkelerinde yapılan bilimkurgu filmleri bir yandan Hollywood sistemine alternatif bir anlayış geliştirirken diğer yandan da türe çeşitlilik katarak ve mevcut anlatı yapılarına yaratıcılık ekleyerek uluslararası camiada türün olgunlaşmasına olanak sağlamıştır (Johnston, 2011, s. 87).

1960'larda meydana gelen politik olaylar (Berlin Duvarı'nın inşası, Küba Krizi, Kennedy Suikastı, Vietnam Savaşı, Çin Kültür Devrimi, Öğrenci Hareketleri) toplumsal anlamda çeşitli sorgulamaların yapılmasına neden olmuştur ve bu durum sinemayı da etkilemiştir. ABD ile Sovyetler Birliği arasında yaşanan uzay yarışıyla başlayan ve Ay'a ayak basılmasına kadar gelişen süreçte bilimkurgu türü giderek önem kazanmıştır. Ünlü yapım şirketleri ve yönetmenler bilimkurgu türünde filmler çekmişlerdir (Johnston, 2011, s. 86). *Doktor Garipaşk (Dr. Strangelove: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb,*

Stanley Kubrick, 1964), *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965) ve *Fahrenheit 451* (François Truffaut, 1965) gibi filmlerle bilimkurgu türü daha çok tercih edilir hale gelmiştir.

1960'lı yılların başlarında yine sinemada korku ve gerilimden ziyade hayal gücüyle yoğurulmuş ve masalsi; politik ya da toplumsal sorunlara değinmek yerine eğlence ve hoş vakit geçirmek amacıyla üretilen filmlerin sayısında artış yaşanmıştır. Sinematografik açıdan daha niteliksiz kabul edilse de üretilen bu filmler; türe özgü konulara bir dönüş yapıp kendine özgü anlatım tarzı oluşturmaya başlayarak bilimkurgu filmlerinin gelişimine katkı sağlamıştır (Roloff & Seeßlen, 1995, s. 279-280).

Seyircilerini eğlendirmeyi amaçlayan filmlerin yanı sıra dünyanın gündeminden henüz düşmemiş olan atom bombası tedirginliği de dönemin temalarından biri olmayı sürdürmüştür. Daha önce çekilen filmlerden farklı olarak savaşı ve nükleer tehditlere yol açan problem, iktidar ve denetim mekanizmalarında aranmıştır. *Heyecanlı Günler* (*Seven Days in May*, John Frankenheimer, 1961), *Bir Yılın Dokuz Günü* (*Devjat' Dneij Odnogo Goda*, Michail Romm, 1961), *Dünya'nın Ateş Aldığı Gün* (*The Day the Earth Caught Fire*, Val Guest, 1961), *Sıfır Yılında Panik* (*Panic in the Year Zero*, Ray Milland, 1962), *Hotel Ozon'da Ağustos* (*Konec Srpna v Hotelu Ozon*, Jan Schmidt, 1965) ve *Savaş Oyunu* (*The War Game*, 1965, Peter Watkins) nükleer temasını barındıran filmlere örnek oluşturmuştur. Ayrıca bu döneme değin bilimkurgu sinemasında teknolojik yenilikler ve filmin temasının iki ayrı odak noktası olarak ele alındığı görülmektedir. Başka bir söyleyişle, bilimkurgu filmleri ya teknolojik yenilikleri işlemeye ya da filmin temasına odaklanmıştır. Bunun sonucunda bilimkurgu sineması, bilimkurgu edebiyatının aksine bir çeşit uyum sorunu yaşamıştır. Bu noktada 1968 yılında Stanley Kubrick'in çekmiş olduğu *2001: Uzay Macerası* filminin, türün sahip olduğu bu uyum sorununu aşarak dönemin filmleri içinde bir kırılma yarattığı söylenebilir. Teknoloji, müzik, görseller ve tema arasında bir harmoni oluşturan Kubrick bilimkurgu türündeki filmiyle - edebiyatta olduğu gibi- gerçek hayatın olağanlığını yakalamıştır (Roloff & Seeßlen, 1995, s.

301). Hollywood stüdyoları felsefi ya da şiire dayanan filmler yerine yaygın hazlara hitap eden melodram ya da aksiyon türündeki filmleri tercih etmesine rağmen; sıra dışı efektlere sahip *2001: Uzay Macerası* evrim, uzaylılar, yeniden doğuş ve insanlığın geleceği üzerine yoğun bir düşünce akışını anlatan felsefi bir film olarak karşımıza çıkmıştır.

Kubrick'in filminden sonra teknoloji ve insan öznelliğine ilişkin sorgulamaların yapılmasının ardından 1960'ların ve sonraki on yılın bilimkurgu filmleri çoğunlukla fantastik yolculukların ve teknolojinin gelişiminin insanın kimliğine olan etkisini irdeleyen filmler olarak şekillenmiştir. *Saniyeler (Seconds)*, John Frankenheimer, 1966), *Westworld* (Michael Crichton, 1973), *Terminal Adam (The Terminal Man)*, Mike Hodges, 1974), *Stepford Kadınları (The Stepford Wives)*, Bryan Forbes, 1975) ve *Futureworld* (Richard T. Heffron, 1976) gibi filmler, kimliğe ilişkin tartışmaları temel alarak kimliğin nasıl yeniden yapılandırılıp düzeltebileceğini ve teknolojinin bu süreçteki etkisini ortaya koymuştur (Telotte, 2009, 103).

1968 yılında Twentieth Century Fox, şiirsel ve aynı zamanda popüler isteklere hitap eden *Maymunlar Cehennemi (Planet of Apes)*, Franklin Schaffner, 1968) filmi çekmiştir. Oyuncu kadrosu, özel efektleri, aksiyonu ve ince politik dokunuşlarıyla klasik bir macera filmi olduğu görülen *Maymunlar Cehennemi*'nin gişedeki başarısının ardından ilerleyen yıllarda dört devam filmi daha çekilmiştir. 60'lı yılların sonuna gelindiğinde ise her ne kadar 50'li yıllardaki başarısını yakalayamasa da bilimkurgu türünün farklı biçimlerde üretilmeye devam ettiği görülmüştür. Bu yıllarda bilimkurgu filmleri edebiyattan uyarlanan gişe filmleri, düşük bütçeli eğlence filmleri ve estetik kaygı güden sanatsal filmler gibi çeşitli biçimlerde üretilerek popülerliğini sürdürmüştür (Johnston, 2011, s. 87-90). Bilimkurgu, giderek kültürel endişeleri yansıtan ve statükoya karşı görüşler sunmaya fırsat veren popüler bir tür haline gelmiştir. 60'ların sonunda yapılan filmler ve özellikle *Maymunlar Cehennemi*'nde yer alan politik dokunuşların izleri bu yıllarda görülmeye devam etmiştir.

70'li yıllarda ise Amerikan bilimkurgusu, ana akım ve düşük bütçeli filmlerle entelektüel ve alegorik noktalara odaklanmıştır. Vietnam Savaşı, Watergate skandalı ve çevre kirliliği tehditi gibi çeşitli olayların yarattığı gerginlikle birlikte global düzeyde eleştirel söylemler oluşturulmuştur. İnsan yaşamının daha rahat ve verimli geçirilmesi için üretilen teknolojilerin insanların yaşam biçimine, diğer canlılara ve doğaya zarar vermesine ilişkin yaşanan paradoks, dönemin filmlerinde odaklanılan temalardan biri olarak karşımıza çıkmaktadır (Telotte, 2001, s. 104).

Bilimkurgu sinemasında teknofobik endişenin yanı sıra uluslararası şirketlere ilişkin eleştiriler ve gözetim toplumuna yönelik sorgulamalar da yer almıştır (Telotte, 2001). Örneğin *THX 1138* (George Lucas, 1971), *Sessiz Koşu* (*Silent Running*, Douglas Trunbull, 1972), *Z.P.G* (Michael Campus, 1972), *Solaris* (*Solaris*, Andrei Tarkovski, 1973), *Ölüm Yarışı 2000* (*Death Race 2000*, 1975, Paul Bartel), *Çocuk ve Köpek* (*A Boy and His Dog*, L.Q. Jones, 1975) ve *Rollerball* (Norman Jewison, 1975) gibi filmler nüfus artışı, diktatörlüğün yükselişi, gözetim toplumu, post-apokaliptik yaşam ve kapitalizm gibi konuları eleştirel biçimlerde gündeme getirmiştir.

1977 yılında ise Steven Spielberg'ün *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar* (*Close Encounters of the Third Kind*) ve George Lucas'ın *Yıldız Savaşları Bölüm IV: Yeni Bir Umut* (*Star Wars Episode IV: A New Hope*) filmleri çekilmiştir. *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar*, daha önceden yaratılan "düşman uzaylı" imajı yerine uzaylıların iyi ve dost olabileceğine ilişkin bir anlayış geliştirdiği için önemlidir. *Yıldız Savaşları Bölüm IV* ise tarih, politika, din ve mitler gibi konulara referanslar veren bir uzay macerası anlatısı olarak dünya genelinde büyük bir hayran kitlesi kazanmıştır. Dolayısıyla bu iki filmin Amerikan sinemasında bir dönüm noktasına işaret ettiği söylenebilir. Bu filmlerin ardından kendine özgü ikonları, görüntü ve anlatım diliyle efekt odaklı ve çapraz pazarlamalarla pazarda kârlılığını hedefleyen bir stil oluşmuştur. 1979 yılında Ridley Scott'ın yönetmenliğini üstlendiği *Alien* filmi de döneme damgasını vuran filmlerden

birisidir. *Alien*, yer verdiği gerilim unsurlarıyla insanlar ve uzaydan gelen yaratık arasındaki ilişkilenenin psikolojik bir okumasını izleyiciye sunmuştur. Bu dönemle beraber yükselen sağ perspektifli siyasi eğilim ve Hollywood'un ekonomik anlamda yaşadığı değişimlerin sonucunda Amerikan sineması statüko eleştirisinden uzaklaşarak özel efektlere odaklanan bir sinema anlayışına doğru kaymıştır (Bould, 2003, s. 92). Daha önceden çekilen filmler bilimkurgu türünün sınırlı sayıda temasını ele alırken, her ne kadar bilimkurgu sinemasının, bilimkurgu edebiyatına nazaran geride kaldığı düşünülse de özellikle 70'li ve 90'lı yıllar arasında öne çıkan politik ve kültürel olayların, teknolojik gelişmelerin etkisiyle bilimkurgu sinemasının konu alanı genişlemiştir. Bu bağlamda Hollywood'un geniş bir kitleye hitap eden *blockbuster* filmleri² farklı türlerin unsurlarını kullanarak türleri melezleştirmiştir. Sözgelimi aile bilim kurgusu, bilim kurgu komedisi ve askeri bilim kurgu gibi alt türlerde filmler sıklıkla üretilmiştir (Jancovich & Johnston, 2009, s. 92-93). Bilimkurgu türünün yelpazesi bu dönemde büyük oranda genişlemiştir.

Ancak 70'lerde yaşanan politik farkındalıkla birlikte 80'li yıllarda, bu farkındalığın karşısında yer alan sağ perspektifli bir eğilimin şekillendiği görülmektedir. Bununla birlikte politik atmosfere paralel şekilde dönemin bilimkurgu sineması, *Yıldız Savaşları* filminin etkisiyle Dünya'nın insan olmayan canlılar tarafından işgal edildiği filmlere ağırlık vermiştir. Örneğin *Bıçak Sırtı* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982), *Terminatör* (*The Terminator*, James Cameron, 1984) ve *Predator* (John McTiernan, 1987) filmlerinde dünyanın işgali konusu işlenmiştir. Aynı zamanda Arnold Schwarzenegger, Kurt Russell, Dolph Lundgren ve Roddy Piper gibi yıldızların oynadıkları macera-bilimkurgu türündeki filmlerde erkeksi değerlerin türe yerleşmesi sağlanmıştır (Johnston, 2011, s. 98). Dönemin finansal anlamda en çok başarı getiren filmlerini ise aileye odaklı ve genç kahramanların yer aldığı filmler oluşturmuştur. *E.T.* (Steven Spielberg, 1982), *Savaş Oyunları* (*War Games*, John Badham, 1983) ve *Geleceğe*

² Büyük finansal destek gören, gişe başarısı için üretilmiş popüler film.

Dönüş (Back to the Future, Robert Zemeckis, 1985) aileyle ilgili temel meselelere yer veren bilimkurgu filmlerindendir.

1980'li yıllarda bilimkurgu sinemasıyla ilgili söylenmesi gereken bir başka önemli nokta da bilimkurgu edebiyatında sıklıkla karşılaşılan *cyberpunk* akımının sinemaya taşınmasıdır. *Cyberpunk* akımıyla birlikte bilimkurgu filmlerinde robot ve yapay zekâ anlatıları kilit bir özellik haline gelmiştir (Johnston, 2011, s. 101). Robotlar, yapay zekalar, işletim sistemleri ve makineler gibi teknolojik unsurlar insanın geleceğini tehdit eden ve onun yerini almaya çalışan nitelikte ele alınmıştır. Bilimkurgu filmlerinde kullanılan özel efektler türün popülerliğinin sebeplerinden biri olmuştur. 1980'li yıllarda film yapımında kullanılan geleneksel yöntemlerle üretilen efektler yerini dijital efektlere bırakmıştır (Dayı & Kanburoğlu, 2019, s. 77-78). *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Uzay Yolu II: Han'ın Gazabı (Star Trek II: Wrath of Khan, Nicholas Meyer, 1982)* ve *The Abyss* (James Cameron, 1989) gibi filmlerle bilimkurgunun dijital estetiği gelişim göstermiştir.

90'lı yıllar ise 80'lerden farklı olarak kültürel ve politik anlamda dijitalleşme süreçlerinin yaygınlaştığı bir dönem olmuştur. İnternet, sanal gerçeklikten ve uzamlardan etkilenilerek insanlığın kendi sonunu hazırladığı kıyamet konulu filmler üretilmiştir. *Damızlık Kızın Öyküsü (The Handmaid's Tale, Volker Schlöndorff, 1990)*, *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997), *Yaratık: Diriliş (Alien: Resurrection, Jean-Pierre Jeunet, 1997)* gibi filmlerde genetik mühendisliği ve klonlama gibi temalarla insanın hayatının tehdit edildiği, insanlığın sonuna işaret eden hikâyeler anlatılmıştır.

Ayrıca 1990'lı yıllarla ilgili ifade edilmesi gereken bir başka nokta da 1950'li yıllarda toplumun sahip olduğu korkuları ve tehditleri anlatan işgal anlatılarının bu yıllarda tekrar ortaya çıkmasıdır. *Tehlikeli Tür (Species, Roger Donaldson, 1995)*, *Kurtuluş Günü (Independence Day, Roland Emmerich, 1996)*, *Çılgın Marslılar (Mars Attacks, Tim Burton, 1996)* ve *Yıldız Gemisi Askerleri (Starship Troopers, Paul Verhoeven, 1997)* gibi filmler terörizm korkusunu

ifade eden filmler olarak değerlendirilmiştir (Redmond, 2009, s. 137). Önceki örneklerde sunulmanın aksine işgal anlatılarındaki tehdit, dışarıdan gelecek bir düşman olarak değil; toplumsal yapının içerisinde aranmıştır.

1990'lı yıllarda dijital efektlerin sağladığı imkânlar sonucunda yönetmenler, sanal gerçeklik üzerine anlatılar üretmeye başlamıştır. *Bahçıvan* (*The Lawnmower Man*, Brett Leonard, 1992), *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Sanal Gerçek* (*Virtuosity*, Brett Leonard, 1995) ve *Karanlık Şehir*' de (*Dark City*, Alex Proyas, 1998) önceki dönemlerde çekilmesi mümkün olmayan fanteziler dijital efektler aracılığıyla oluşturulmuştur (Telotte, 2001, s. 120). 90'lı yıllar post apokaliptik, distopik bir filmle sona ermiştir: *The Matrix* (Lilly & Lana Wachowski, 1999). Matrix özellikle görsel teknikleri ve dijital efektleriyle büyük başarı kazanmıştır.

2000'li yıllarda ise 1980'li yıllardaki aileye odaklanan bilimkurgu filmlerini takip eden romantik, gençlik, aksiyon, gerilim gibi farklı türlerden faydalanan yine aileyi konu alan çeşitli filmler türetilmiştir. Tüm bu filmler bütünlüklü bir karışım yaratılması açısından komedi ya da müzikal unsurlarıyla desteklenmiştir (Johnston, 2011, s. 110).

2000'li yıllar toplumun ve bireylerin virüsler tarafından tehdit edildiği, robotların ve üst teknolojiyle üretilmiş yaratıkların insanlığa zarar verdiği, genetik mühendisliği ve klonlama teknolojisi aracılığıyla insan bedeni ve robotlar arasındaki geçişlilik gibi tartışmaların yer aldığı filmlerin sayısının arttığı bir dönem olmuştur. İnsan bedeni biyolojik değişimlere ve genetik müdahalelere karşı zayıf ve tehdit edilen bir unsur olarak ele alınmıştır. Dönemin; *6. Gün* (*The 6th Day*, Roger Spottiswoode, 2000), *Y.Z: Yapay Zeka* (*A.I.: Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001), *Ölümcül Deney* (*Resident Evil*, Paul W.S. Anderson, 2002), *Doğal Şehir* (*Natural City*, Byung-chun Min, 2003) *Ben, Robot* (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004) ve *Ultraviolet* (Kurt Wimmer, 2006) gibi filmlerinde insan bedeni için çeşitli tehlikeler resmedilmiştir. Hikâyelerinde doğal felaketler, uzaylı saldırıları, paralel evrenler ve totaliter sistemler gibi

konulara yer veren bu filmler seyircileri, kendi bedenlerine yönelik farkındalık geliřtirmeleri konusunda uyararak komplocu gzetim toplumuna karřı bilinlendirmeyi amalamıřtır (Redmond, 2009, s. 140).

Ayrıca 2000’li yıllarda 11 Eyll 2001’de yařanan saldırının ardından terre karřı savař anlayıřıyla, militarist temalar ykseliře gemiřtir. *Dnya Bittiğinden Beri* (*Ever Since the World Ended*, Calum Grant&Joshua Atesh Litle, 2001) ve *28 Gn Sonra* (*28 Days Later*, Danny Boyle, 2002) saldırının etkilerini konu alan filmler arasındadır.

Yine internetin, video oyunlarının ve mobil cihazların geliřmesiyle birlikte tre farklı unsurların da dahil olduėu grlmektedir. Sz konusu dnemde bilimkurgu filmleriyle bilgisayar oyunları arasında bir etkileřim yařandığı sylenebilir. rneğın *Son Fantezi: İimizdeki Ruhlar* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi, 2001) ve *Hkm* (*Doom*, Andrzej Bartkowiak, 2005) popler olan bilgisayar oyunlarının ardından, onların senaryolarından tretilmiř filmlerdendir (Johnston, 2011, s. 105). Bu dnemde Amerikan film endstrisi, izleyici kitlesinin eėilimlerini tespit etmiř ve gemiř dnemin bařarılı filmlerini yeniden yapılandırarak retim emberine dhil etmiřtir. Johnston’ın da belirttiėi gibi zaman yolculuėu teması *Zaman Makinesi* (*The Time Machine*, Simon Wells, 2002) gibi yenilenmiř versiyonlarda farklı trlerle zenginleřtirilerek yeniden ekilmiř ve *Uzay Yolu* (Jeffrey Jacob Abrams, 2009) gibi eskiden retilen filmler yeni kast ve grseller ilave edilerek gsterime sokulmuřtur. zellikle 1990- 2010 yılları arasında Hollywood’un popler dnemlerine ve filmlerine yapılan referanslar ve trlerin melezeleřmesiyle birlikte paralel, oklu evrenler ve farklı gereklikler konu alınmaya bařlanmıřtır (Johnston, 2011, s. 111).

Sonuç olarak ekildiėi dnemin dřnsel yapısını temel alan bilimkurgu filmlerinin 2000’li yılların ardından anlatılarında aėırlıklı olarak birey-toplum, insan-makine, doėa-teknoloji, zne-nesne, ben-teki, gerek-sanal vb. karřıtlıkları robot, uzaylı, yaratık, zaman ve uzay gibi izleklerle ve temalarla aktardığı sylenebilir. İnsan olmayan figrlerin ne ıktığı

bilimkurgu filmleri modern düşüncenin temel aldığı ikili düşünce anlayışının toplumsal alanda neden olduğu çatışmalara yer vermiştir. Bu bağlamda bir sonraki bölümde, 2000 sonrası bilimkurgu sinemasında öne çıkan ve bu çalışmanın konusunu oluşturan robot karakterlerin filmlerde ne tür temsiller çerçevesinde sunulduğu değerlendirilecektir.

1.1.2.1. Bilimkurgu Sinemasında Robotlar

Belirli bir işi yerine getirebilmek için oluşturulan araç olarak tanımlanabilecek robot kelimesinin ilk olarak 1921 yılında Çek yazar Karel Capek'in *R. U. R.* isimli oyununda karşımıza çıktığı söylenebilir (Capek & Capek, 1961). Çek dilinde "robot" kelimesi "işgücü" anlamına gelmektedir. Bu bağlamda robot kelimesi, rıza dışı ve hatta zorla çalıştırılan bir emeği ifade etmektedir (Campa, 2015, s. 23).

Kurmaca anlatılarda ise robot karakterlerin doğuşu,³ Birinci Dünya Savaşı'yla beraber askeri nedenlerle gelişen teknoloji ve giderek şiddetlenen endüstriyel işçilerin/askerlerin makineleşmesinin sonucunda gerçekleşmiştir (Kakoudaki, 2017, s. 110). Düşünen makinelerin icat edilmesine ilişkin en radikal girişimler İkinci Dünya Savaşı'nın ardından gerçekleşmiştir. Bilimsel çalışmaların bir kolunu, sinir sistemlerini referans alarak basit düzenekleri öğrenebilen makineler geliştirmeyi deneyen sibernetik alanı oluşturmuş ve bununla paralel olarak yapay zekâ çalışmaları bilgisayarların aritmetik gücünden yararlanarak makinelerin soyut akıl yürütmeyi öğrenmesini hedeflemiştir. Bu çalışmaların toplumsal yansıması olarak "robot", "android" ve "siborg" gibi kelimeler modern kültüre nüfuz etmiş ve insan üzerine yeniden düşünmenin gerekliliğini vurgulamıştır (Schofield & LeRoy, 2018, s. 16). Bu bağlamda Dinello'nun kullanılan bu kavramlar arasında bir ayrım yaptığı görülmektedir. Ona göre, robot

³ Mekanik yaratıklara yapılan referanslar Antik Yunan, Çin ve Mısır'daki yazılı kaynaklara dek izlenebilmektedir. Canlandırılmış makine fikri uzun yıllardan beri varlığını sürdüren bir fikir olarak karşımıza çıkmaktadır. Sözgelimi *İlyada Destanı*'nda gerçek insanlara benzeyen altın hizmetçilerden söz edilmektedir (Homer, 2014). Batı Zhou Hanedanı, Tang Hanedanı gibi antik Çin topluluklarının anlatılarında da insana benzer mekanik yaratıklara yer verilmiştir (Goodrich & Schultz, 2007, s. 207).

kelimesi genellikle mekanik ve elektronik unsurları içerir; çoğunlukla bir hayvana ya da insana benzeyen yapay canlılara referans veren şemsiye bir kavramdır. İnsan tanımlı görevleri yerine getirebilmek için programlanmış ve tasarlanmış mekanik bir birimi ifade etmektedir. Yapay zekaya sahip olabilir, hissedebilir ya da hissetmeyebilir, mobil ya da sabit olabilir, bir yeteneği taklit edebilir ya da aşabilir. Örneğin *Meçhul Dünya*'daki (*Forbidden Planet*, Fred M. Wilcox, 1956) Robby'den *Yapay Zekâ: Y.Z.*'deki David karakterine kadar bütün karakterler robot olarak tanımlanabilir. Bunun içinde yer alan android terimi ise insana benzeyen robotları ifade eder. İnsana benzer biçimde onun yeteneklerini taklit etmek ve/veya geliştirmek için tasarlanmış; yerleşik, duyarlı ve öz farkındalığa sahip yapay bir varlık olarak tanımlanabilir (Dinello, 2005, s. 8). Sözelimi *Ben Bir Anneyim* filmindeki Anne karakteri bir android örneği oluşturmaktadır. Siborglar ise biyolojik ve mekanik biçimde melez, insana benzeyen ya da benzemeyen, kendini geliştirebilen yapay zekâya sahip sibernetik organizmaları ifade etmektedir. Örneğin sağlıklıken insana benzeyen fakat derisinin altında bir robot yatan *Terminator* (James Cameron, 1984) ve *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) filmindeki karakterler siborg kavramına örnek oluşturmaktadır. Robotlar ve androidler tamamen monte edilmiş varlıklarken siborg, organik olarak insan parçalarının yanı sıra çeşitli teknolojik gelişmelerin sonucunda geliştirilen bir varlıktır (Nicholls, 1997, s. 19-20). David Tomas'ın ise siborgları belirli özelliklerine göre farklı gruplara ayırdığı görülmektedir. Ona göre “post-organik-klasik donanım arayüzlü” ve “post-klasik-transorganik veriye dayalı yazılım arayüzlü” olmak üzere iki siborg türü ve kişilik yapısı bulunmaktadır. Bu kapsamda post-organik siborgun, önceden bir insan olarak var olan veya genetik olarak tasarlanmış organik bir insan vücudunun implantlanmasıyla elde edildiği, protezler biçiminde endüstriyel teknolojiyle birleştirildiği söylenebilir. Post-klasik siborg ise fiziksel bir biçime sahip değildir ancak bilgisayar yazılımı üzerinde korunan bir zihinden oluşmaktadır (Tomas, 1992, s. 31).

Teknolojik alanda yaşanan bu gelişmeler sanatsal içeriklerde de karşımıza çıkmıştır. Mary Shelley'in ünlü hikayesi *Frankenstein*'dan itibaren çok sayıda robot hikâyesi yayınlanmıştır. Erken dönem Amerikan sessiz sinemasında slapstik komedilerde⁴ erkek robot karakterlere yer verilmiştir. *Mekanik Heykel ve Usta Hizmetkar (The Mechanical Statue and the Ingenious Servant, J. Stuart Blackton, 1907)*, *Lastik Adam (The Rubber Man, Siegmund Lubin, 1909)* ve *Dr. Smith's Automaton (Yönetmeni bilinmiyor, 1910)* kimi zaman kontrolden çıkıp etrafına ve insanlara zarar vermeye çalışan hizmetçi robotları içeren ilk film örneklerini oluşturmaktadır (Dinello, 2005, s. 61). Bu anlamda erken dönemin robot hikayeleri yalnızca bilimkurgu türünde değil farklı film türlerinde de karşımıza çıkmıştır.

Anlatılarda sıklıkla hizmetçi/köle olarak faydacı bir perspektifle biçimlendirilen robotlarla yaratıcılarının her ihtiyacını sorgusuz biçimde yerine getiren nesnelere karşılaşılmıştır. New York Eyalet Üniversitesi'nde LeRoy ve Schofield tarafından gerçekleştirilen çalışmaya göre filmlerde en sık yer verilen robot davranışlarını nesneleştirilmiş robot karakterlerin üstlendiği sonucuna varılmıştır. İkinci sırada ise kötü niyete sahip olarak yaratılan robotlar yer almıştır. Uzun yıllar boyunca isyan eden, insana ve çevresine zarar veren robot önemli bir figür olarak gelişim göstermiştir. Çoğunlukla korku ögesinden faydalanılarak oluşturulan robot hikâyeleri, insan ve makineler arasındaki sınırları gözler önüne sermiştir. Robot anlatılarında sıklıkla robotların kötücül niteliklerine vurgu yapılmıştır. Hislere sahip olan ve etrafındaki kişilerle duygusal ilişkiler kurabilen robotlar ise bilimkurgu filmlerinde en az yer verilen karakterler olarak belirlenmiştir (LeRoy & Schofield, 2019) (Tablo 1).

⁴ Karakterlerin abartılı bir biçimde dikkatsizce tavırlarla seyirciyi güldürdüğü bir komedi türüdür (Abisel, 2003, s. 126).

Tablo 1. Robotların Davranışlarına Göre Oranları

NİTELİK	ORAN
Kötücül	%37.0
Hizmetkar	%47.8
Duygusal	%15.2

(LeRoy & Schofield, 2019, s. 84)

Birinci Dünya Savaşı döneminde ise Almanya’da dışavurumcu sanat anlayışının sinemadaki yansımaları çerçevesinde ruhsuz ve insana benzeyen robot motifleri karşımıza çıkmıştır. Örneğin bu dönemde çekilen *Metropolis* (Fritz Lang, 1927) filmi gelecekteki ağır çalışma koşullarının ve hiyerarşinin yer aldığı distopik bir evreni konu edinmiştir. Filmde işçi Maria’nın yerini alması için robot bir kadın yaratılmış ve bu yapay insan karakteri kötülüğün bir aracı olarak karşımıza çıkmıştır. Ancak filmdeki kötülük olgusu, insanın ve ürettiği robotun şeytani doğasından değil, Tanrı’ya karşı yaratma fiilinde bulunulmasından kaynaklanmıştır (Roloff & Seeßlen, 1995, s. 136-150). Bu anlamda robot, Tanrı yerine insanın yarattığı bir varlık olduğu için kötücül niteliğe sahip bir figür olarak damgalanmıştır.

İlk dönemin robot hikayelerini oluşturan Capek ve Lang’in eserleriyle birlikte teknoloji ve emek gücü arasındaki tartışmalara farklı bir güzergâh sunan robot hikâyeleri, 1930’lu yıllarda çekilen çeşitli filmlerde de karşımıza çıkmıştır (Kakoudaki, 2017). *Techoracked* (Dick Huemer; Sid Marcus, 1933), *Techno-cracked* (Ub Iwerks, 1933) ve *Bosko’nun Mekanik İnsanı* (*Bosko’s Mechanical Man*, Hugh Harman, 1933) gibi filmler robot ve emek üzerine argümanlara olanak tanıyan erken dönem film örneklerini oluşturmaktadır (Telotte, 2016b, s. 25). Anlatılarda bu robotların kontrolden çıktığını görürüz. Metal ya da levhalardan insan biçimini temel alarak üretilen ve kontrol problemleri olan robotların bir sonraki jenerasyonda savaş öncesindeki dönemden daha farklı ve karmaşık biçimde ele alındığı ifade edilebilir.

1940'lı ve 1950'li yıllarda ise edebiyatta ve sinemada bilimkurgu türüne ilişkin kolektif bir kültür şekillenmeye başlamıştır. Örneğin robot hikâyeleriyle ünlenen yazar Isaac Asimov, editörlüğünde John Campbell'ın bulunduğu *Astounding* dergisinde yazdığı “Runaround (1942)” isimli hikayesinde “Robotların Üç Kanunu”nu ortaya koymuştur. Bu kurallar inşa edilen hayali evrenlerinde robotların uyması gereken üç durumu belirtmektedir. Bunlar şu şekilde sıralanabilir:

- 1- Bir robot bir insana zarar veremez ya da eylemsiz kalarak bir insanın zarar görmesinin sebebi olamaz.
- 2- Bir robot birinci kuralla çelişmediği takdirde insanların emirlerine uymak zorundadır.
- 3- Bir robot birinci ve ikinci kuralla çelişmediği takdirde varlığını korumak zorundadır (Asimov, 2016, s. 3).

Asimov'un hikâyelerinde robotların kendilerine ait zihinleri bir başka söyleyişle kendi iç dünyaları vardır. Bu doğrultuda kendi zihinleri üzerindeki kontrolleri aracılığıyla insanların dünyadaki yerini ele geçirmelerinin önüne geçilebilmesi için robotların üç kanuna da uyması gerekmiştir. Asimov'un robotları üç kanunun neticesinde etik olanı ön plana çıkaracak biçimde tasvir edilmiştir. Robotlara yararlılık perspektifiyle bakan Asimov hikâyelerinde, robotların sıradan insanların işlerini alıp onlar için tamamladığı hatta insanların yaşamını kolaylaştırdığı anlatılar sunmuştur (Roberts, 2006, s. 136). Bu makinelerin varoluşu insan yaşamını korumaya ve ona yardımcı olmaya odaklanmıştır; bir başka söyleyişle insanlaştırılmış yaratılar ortaya konulmuştur. Asimov'un yazdığı Robotların Üç Kanunu, yalnızca tek bir hikayeye mahsus kalmamış, kendinden sonraki bilimkurgu anlatılarına da dahil edilerek metinlerarası bir kültür oluşturmuştur.

1945 yılında yaşanan atom bombası felaketinden sonra dünya genelinde teknoloji ve bilime ilişkin endişe verici fikirler uyanmış ve bunun sonucunda bilimkurgu filmlerine ve içeriklerine karşı takınılan tavırda birtakım değişiklikler ortaya çıkmıştır. Yine bu duruma

paralel olarak robotlara ilişkin tutumların farklılaşması sonucunda anlatılan robot hikâyeleri de giderek daha tekinsiz bir hal almıştır (Clute & Nicholls, 1995).

Soğuk Savaş'ın erken dönemlerinde ise robot anlatıları popülerlik kazanmıştır. Örneğin *Dünyanın Durduğu Gün* (*The Day the Earth Stood Still*, Robert Wise, 1951) ve *New York Devi* (*The Colossus of New York*, Eugène Lourié, 1958) gibi dönemin öne çıkan filmlerinde yer alan robotlar, uysal varlıklar olmaktan uzak, kendi zihin akışına sahip, güçlerini yalnızca bedenlerinden değil aynı zamanda beyinlerine yerleştirilen elektronik güçlerden de alan tekinsiz yaratıklar olarak biçimlendirilmiştir. Robotlar hem sahip oldukları güçten ötürü insanlığa bir lütuf olarak görülmüş hem de yine bu gücün sınırlarının kestirilemeyeişi nedeniyle potansiyel tehdit unsuru olarak tartışılmıştır (Telotte, 2016a, s. 65). Bu yıllarda dönemin atmosferinden kaynaklı olarak teknolojinin iyi ya da kötü nitelikleri konusunda kafa karışıklıkları yaşanmış, bu kafa karışıklığı kültürel ürünlerde de kendisini göstermiştir.

1970'lerde teknolojinin bilimkurgu anlatısının temel unsuru olmaya devam ettiği ve bu çerçevede robot ve yapay zekâ yaratım süreçlerinin önem kazandığı görülmektedir. 1960 ve 1970'li yıllarda tıp biliminde protez uzuvlar ve organlar üzerine çalışmalar yapılmıştır. Bu potansiyelin insanın iyileşmesine yol açabileceği algısı kültürel düzlemde yaygınlık kazanmıştır. Dolayısıyla 1970'lerin ardından sentetik uzuv ve organların canlı insanlara başarılı bir şekilde nakledilmesi sonrasında toplumsal ve kültürel düzlemde robotların varlığına ilişkin iyimser bakış açısı da gelişme göstermiştir (Koistinen, 2016, s. 100). Ancak robotlar bir yandan Asimov kurallarına uyarak toplumun bir parçası olabileceğini kanıtlamasına karşın diğer yandan mekanik varlıkları tehlikeli potansiyellerini hatırlatmaya devam etmiştir.

2001: Uzay Macerası, Andromeda Esrarı (*The Andromeda Strain*, Robert Wise, 1971), *Sessiz Koşu* (*Silent Running*, Douglas Trumbull, 1972), *Westworld* (*Michael Crichton*, 1973), *Stepford Kadınları, Futureworld* (Richard T. Heffron, 1976) ve *Uzay Yolu* gibi filmlerin öngördüğü biçimde, ilerleyen süreçlerde ise robotların baskın imajı silikleştirilerek sınır

kavramına daha çok meydan okunmuştur (Telotte, 2016a, s. 82). Bilim insanları ve bilimkurgu yazarları makinelerin farklı biçimleriyle farklı anlatılar oluşturmuştur. Robot karakterler genellikle sınırları bulanıklaştıran niteliktedir. Fiziksel olarak insandan daha güçlü, estetik, zeki, bilişsel yetenekleri daha gelişmiş ve daha uzun ömürlü olarak şekillendirilen bu karakterlerin imajı insan temellidir. Teknolojinin etkisiyle ikili bir olasılık fark edilmeye başlanmıştır; teknoloji tanrısal bir biçimde insan imajını taklit edebilir ve bu imajlar insanın yerini alabilir. Bunun en temel örneğini Ridley Scott'ın yönetmenliğini yaptığı *Bıçak Sırtı* (1982) filmi oluşturmaktadır. Film genetiği değiştirilmiş replikantların hikâyesini anlatmaktadır. İnsana benzeyen replikantlarla çevrilmiş teknolojik bir ortamda insanlık üzerine sorgulamalarda bulunmaktadır (Telotte, 2001, s. 109). *Bıçak Sırtı* filmi takip eden dönemde insanbiçimli robot figürlerin yer aldığı filmlerin sayısında bir artış yaşanmıştır. *Örneğin Android* (Aaron Lipstadt ,1982), *Terminator* (James Cameron, 1984), *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987), *Siborg (Cyborg)* (Albert Pyun, 1989), *RoboCop 2* (Irvin Kershner, 1990), *Hardware* (Richard Stanley, 1990), *Terminatör: Kıyamet Günü (Terminator: Judgement Day)*, James Cameron, 1991) ve *RoboCop 3* (Fred Dekker, 1993) gibi dönem filmleri teknolojiyle birlikte karşılaşılmaması beklenen zorluk ve tehlikelerin altını çizmiştir. Bu filmlerde robotlar artık işçi olarak değil çoğunlukla asker olarak şekillendirilmiştir. Özellikle 80'li yılların robot filmlerinde silahlanan bir dünyada marjinal makine karakterlerin kimlik arayışı yaşadığı ve teknolojinin potansiyellerinin gözler önüne sürüldüğü anlatılar popülerlik kazanmıştır (Meinecke & Voss, 2018, s. 206). Bu bağlamda robotların bu dönemde asker ve silah olarak sunulması potansiyel niteliklerine ilişkin ilk dönem robot anlatılarına nazaran bir farklılaşma yaşanmasını sağlamıştır.

Çağdaş bilimkurguda modern toplumda olduğu gibi, insanlar ve makineler arasında ayrılması güç bir bağın olduğu kanaatine rağmen robotlara dair yerleşmiş bir şüphe söz konusudur (Nicholls, 1997, s. 24). Ancak 90'lı yıllarla birlikte robotların insanlaştırıldığı, dostç

olarak temsil edildiği anlatılar da karşımıza çıkmaktadır. İnsanla etkileşim için düzgün biçimde programlanmış olan robotlar anlatılarda arkadaş, oyuncak, yoldaş, komik ve koruyucu olarak yer almış bununla birlikte insanların “canlı” doğası ve robotların metal doğası arasında bir sınır çizilmiştir. 1999 yılında bir ailenin ev işlerini yapması için satın aldığı robotun hissedip düşünebilmesinin anlatıldığı *Bicentennial Man* (Chris Columbus) ve 2001 yılında kendisini satın alan aileyle bağ kuran çocuk robotun anlatıldığı *YZ: Yapay Zekâ* gibi filmler iyimser robot temsillerine örnek olarak verilebilir. Robot karakterler giderek artan biçimde kimlikleri ve kurdukları ilişkiler bağlamında karmaşıklık yaşayan bireyler olarak karşımıza çıkmışlardır.

2000’li yıllarla birlikte ise popüler kültürde öne çıkan robotların önceki dönemlere göre çok daha kompleks, insana benzer şekilde biçimlendirildiği görülmektedir. Özellikle *cyberpunk* kültürünün etkisi yapay organlar, ilaçlar, protezler, değiştirilmiş genler gibi biyoteknoloji alanındaki gelişmelerin etkisiyle doğal insan vücudunu temel alan robot anlatısı sıklıkla üretilmiştir. Bu dönemde bilimkurgu sinemasının bir çeşit değişim yaşadığı söylenebilir. Çünkü robot uzak bir gelecekte çok bireylerin çevrelerinde karşılaşılabilecek potansiyeli bulunan bir unsur haline gelmiştir. Üretilen filmlerde bilimsel araştırmalara, felsefi tartışmalara ve güncel gelişmelere atıflarda bulunularak yaşanan an ve kurgusal dünya arasında bağlantı kurulmuştur. *Ben, Robot* (*I, Robot*, Alex Proyas, 2004), *Prometheus* (Ridley Scott, 2012), *Robot & Frank* (Jake Schreier, 2012), *Makine* (*The Machine*, Caradog W. James, 2013), *Aşk* (Her, Spike Jonze, 2013), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Evrim* (*Transcendence*, Wally Pfister, 2014), *Tekinsiz* (*Uncanny*, Matthew Leutwyler, 2015), *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015), *Bıçak Sırtı 2049* (*Blade Runner 2049*, Denis Villeneuve, 2017) ve *Ben Bir Anneyim* gibi filmler dönemin öne çıkan filmlerine örnek olarak gösterilebilir.

Aslında teknoloji ve bilimkurgu aracılığıyla insana benzeyen makinelerin yaratılmasının bu denli popüler oluşu, insanın tanrı olma kompleksinin ya da insanın kendini anlaması için temsiller yaratma ihtiyacı hissetmesinin sorgulanmasını beraberinde

getirmektedir. Bilimkurgu türünün bu temsiller için olanak sağlaması insansı yaratıkların imajına ilişkin birtakım soruların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Sözelimi insansı yaratıklar cinsiyet, etnik köken, yaş, sağlık ve sınıf gibi kimlik özelliklerinin tamamının inşasını mümkün kılar (Koistinen, 2016, s. 102). Bu imkanın özellikle antropomorfik bir sorgulamayı beraberinde getirdiği ifade edilebilir.

Robotlar cinsiyeti, statüsü ve aidiyeti bulunmayan figürlerdir. Ancak bilimkurgu filmlerinde robotların biçimlenişleri ve sahip oldukları toplumsal roller kültürel beklentilerimizle bağlantılı olarak şekillenmektedir. Robotlar genellikle insanın referans alındığı, teknolojik unsurların ve doğal materyallerin birleştirilmesiyle oluşturulan canlandırılmış ve/veya canlandırılma potansiyeline sahip varlıklardır. Kakoudaki'nin de öne sürdüğü gibi başlangıçta bir hayal ürünü olarak karşımıza çıkan robotlar bilimin, hayal gücünün ve kurgunun oluşturduğu bir çıktının sonucudur. Kurgu ve hayal gücünden gelen niteliklerine rağmen kültürel alanda yer alır ve toplumsal etkileşim ağına katkıda bulunurlar. Böylelikle herhangi bir varlık hayal edildiğinde birtakım kültürel beklentiler, arzular ve tahminler sürece dahil olur (Kakoudaki, 2017, s. 17-18). Dolayısıyla robotlar kültürel kurgular olarak karşımıza çıkarlar. Söz konusu bu kültürel kurgular toplumsal alanda işleyen bir sistemi temel alır.

Bu çalışmanın birinci bölümünde, bilimkurgu türünün edebiyatta ve sinemadaki gelişimi incelenmiş ve robot karakterlerin sinemanın tarihsel sürecinde temsiline ve robotlara yüklenen anlamlara yer verilmiştir. Robot karakterlere atanan kimliklerin toplumsal hayattaki kimlikleri temsil ettikleri saptamasında bulunulmuştur. Daha önce de bahsedildiği üzere, bu çalışmada toplumsal cinsiyet sisteminin neden olduğu eşitsizliğin bilimkurgu filmlerinde nasıl bir karşılık bulduğu, bu filmlerin robotların cinsiyetlendirilmesi konusunda nasıl bir söylem geliştirdiği incelenmektedir. Robotların, insanlara paralel biçimde toplumsal süreçte var olan ötekileştirme biçimlerine maruz kalıp kalmadığı araştırılmaktadır. Aynı zamanda teknolojik dönüşümün yarattığı avantajların cinsiyet eşitliğine yönelik herhangi bir potansiyel sunup

sunmadığı filmler aracılığıyla sorgulanmaktadır. Bu anlamda bir sonraki bölümde toplumsal alandaki cinsiyet dahil her tür eşitsizliğin çözümü olarak teknolojik gelişmelere işaret eden yaklaşımlar ele alınacaktır. Bölümde ilk olarak toplumsal alandaki eşitsizliklerin kaynağını insanı temel alan Aydınlanma düşüncesinin oluşturduğunu ve teknoloji dolayimli bir dünyada canlı ya da cansız unsurların toplumsal süreçlerde yaşadığı eşitsizliğin önüne geçilebileceğini düşünen posthümanist anlayışa yer verilecektir. Daha sonra bilimsel ve teknolojik gelişmelerin toplumsal alandaki eşitsizlikleri ortadan kaldıracağını öne süren transhümanist anlayış ele alınacaktır. Bu bölümde değinilecek son iki perspektif ise teknolojinin kadınların özgürleşmesine yönelik bir potansiyel barındırdığını savunan ve dördüncü dalga feminizm kapsamında gündeme gelen siberfeminizm ve çok sesli bir feminizmi tanımlayan zenofeminizmdir. Böylelikle bu yaklaşımların ele alınması aracılığıyla teknolojinin ileri vadede cinsiyet eşitliğini olumlu anlamda etkilemesine yönelik imkanlar ve teknoloji ve toplumsal mekanizmalar arasındaki bağlantı noktaları tartışılacaktır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. İNSAN SONRASI: TEKNOLOJİ VE CİNSİYET İLİŞKİSİ

Gelişen teknolojiler insanlığın çeşitli alanlarda ilerlemesinin bir yolu olarak görülmektedir. Özellikle 20. yüzyılda hızla çeşitlenen teknolojik buluşların yalnızca insan bilgisi ve deneyiminin yanı sıra toplumsal yapı ve düzen üzerinde de etkileri olduğu düşünülmektedir. Bu noktada farklı kuramsal perspektifler teknolojinin etkileri üzerine çeşitli savlar öne sürmüştür. Teknolojinin gelişimiyle insan anlayışında değişiklikler yaşanacağına ilişkin yükselen düşünceler insanın inşa ettiği unsurlarla ilişkili olarak ortaya çıkacak değişimlerin altını çizmektedir. Çalışmanın bu bölümünde teknolojinin cinsiyete olan etkilerine ilişkin çeşitli fikirler belirten perspektiflerden posthümanizm, transhümanizm ve siberfeminizme yer verilecektir. Bu çerçevede çalışmada ilk olarak posthümanizmden bahsedilecektir.

2.1. Posthümanizm

Posthümanizm 20. ve 21. yüzyılda bilimsel ve teknolojik ilerlemelerin ardından insan kavramına ilişkin yeni bir tanımlama ihtiyacını ortaya koyan kilit bir anlayış olarak gelişmiştir. Tek ve genel bir tanımı bulunmayan posthümanizme ilişkin tartışmaların farklılığı ve çokluğu kavramın alımlanmasına ilişkin genişliğin altını çizmektedir. En basit şekilde “insan, insan olmayan canlılar, doğa, kültür, teknoloji, ekoloji dolanıklığı ve ilişkiler karmaşasını etik, ontolojik ve epistemolojik boyutlarıyla inceleyen felsefi bir akımdır” biçimde tanımlanabilmektedir (Oppermann, 2020). Posthümanizm insan kavramını ve tarihsel süreçte insana atfedilmiş olan ayrıcalıklı statüyü sorgulayan bir bakış açısı olarak görülmektedir (Ağın, 2020b).

Posthuman sözcüğü “posthumain” biçimiyle ilk olarak Thomas Blount’un 1656 yılında yazdığı *Glossographia* adlı eserinde geçmektedir (Schmeink, 2016, s. 32). Neil Badmington’a

göre ise, posthüman kavramı ilk kez 1888 yılında Helena Blavatsky'nin *The Secret Doctrine: Synthesis of Science, Religion and Philosophy* adlı eserinde kullanılmıştır (Badmington'dan aktaran Ağın, 2020a, s. 22). Blavatsky bilimkurgu türündeki bu eserinde posthüman olarak "astral evrim" geçirmiş memelileri tanımlamıştır (Schmeink, 2016, s. 32). Günümüzde ise posthümanizm, yalnızca bilimkurgu türünün bir unsuru olarak değil aynı zamanda insan ve teknoloji arasındaki bağlantıları tartışan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak posthümanist anlayışın 20. yüzyıldaki teknolojik ve bilimsel gelişmelerin hızlanması ve geliştirilmesi sonucunda insan ve doğaya ilişkin algılarda yaşanan kırılmayla birlikte şekillenmeye başladığı söylenebilir.

Posthümanizm insan, teknoloji, doğa, biyoteknoloji, hümanizm, antihümanizm gibi eksenlerde farklı biçimde kategorilendirilip tartışılmaktadır. Ayrıca farklı tutumlara sahip iletişim, edebiyat, felsefe, dilbilim, çevre bilimi ve tarih gibi alanlardaki teorisyenler tarafından ele alınmıştır. Rosi Braidotti isyancı, spekülatif, edebi ve kültürel olmak üzere transhümanist, metahümanist ve ahümanist gibi posthümanizm türlerinin varlığından bahsetmektedir (2021, s. 16).

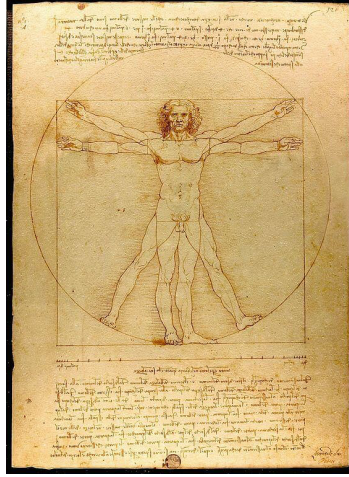
Posthümanizm kavramını günümüzdeki anlamıyla ilk kez kullanan Ihab Hassan ise Batılı felsefeden köklenen hümanist anlayışın aşılması ve insanı merkeze alan fikirlerin sosyal alanda tartışılması gerektiğinin altını çizerek posthümanizmden bahsetmiştir (Ağın, 2020a; Hassan, 1977). Bir başka deyişle posthümanizm bilimsel ve teknolojik gelişmelere önem veren ancak teknolojik determinist yaklaşımdan uzak duran ve hümanizmin savunduğu değerlere eleştirel biçimde yaklaşan kapsayıcı bir fenomen olarak tanımlanmıştır.

Braidotti'ye göre posthümanizm Batılı, insanı merkeze alan, ikiliklere dayanan ve akıl odaklı biçimde kendi kendini yöneten hümanist özne ve yaşam arasındaki ilişkiyi irdelemektedir. Descartes'dan gelen insan ve dış dünya arasındaki ayrımı, aşılması gereken bir engel olarak ele almaktadır. Bu doğrultuda hümanizm ve insanmerkezcilik (*antroposantrizm*)

sonrasındaki özne tanımlamasının farklı biçimde kavranmasını nitelemektedir. Yapısı gereği çağdaş kapitalizm; kadınların, hayvanların, bitkilerin, genetiklerin ve mikroorganizmaların güçlerini sömüren bir sistem halini almıştır. Bu durum canlıların üzerinde kurulan karmaşık bir hâkimiyeti beraberinde getirmektedir. Çağdaş kapitalizmin piyasa ekonomisinin boyunduruğu altına soktuğu canlılar (tohumlar, hücreler, bakteriler, hayvanlar, insanlar vb.) metalaşma mantığına dahil edilerek sahte ve işlevselci bir insanmerkezciliği üretmektedir. Bu tarz bir iktidarın altında, yalnızca yaşayanların idaresi değil aynı zamanda nekropolitik bir yönetim de hedeflenmektedir. Braidotti bu noktada insanmerkezciliğin ardından oluşan bu acımasız durumlardan ötürü posthümanizmin ortaya konması gerekliliğinin altını çizmektedir (Braidotti, 2019, s. 59-61).

Posthümanizme göre özne yalnızca insan olarak kabul edilmemelidir. Madde akıl sahibidir, kendi kendini örgütleyebilir ve tüm canlılarla ilişkileri içerir. Böylelikle bu durum insanın ilişkilerine ve fikirlerine ilişkin bir değişimi dolayısıyla da insan kimliğine ve kimliğin oluşturduğu yapılara dair sorgulamaları beraberinde getirir (Braidotti, 2018, s. 12).

Batılı hümanist düşüncenin merkeze aldığı özne figürünün ise sosyal hayatta belirli bir insan kalıbını dayattığı söylenebilir. Braidotti, Leonardo da Vinci'nin *Vitruvian Man* çalışmasını hümanizmi ideal olarak ele alan bir insan modeli olarak tanımlar. Ona göre bu çalışma insanın yetkinliklerinin fiziksel, düşünsel ve etik olarak amaçsal bir şekilde biçimlenmesini, akıllı temel alan bir ilerleme anlayışıyla hümanizmi temsil eder; hümanizmin bir amblemidir (Braidotti, 2018, s. 25). Bir başka söyleyişle hümanizmin temel aldığı insan biçimidir (Görsel 1.)



Görsel 4. Leonardo da Vinci- Vitruvius Adamı (*The Vitruvian Man*, 2011)

Görsel 1’de görüldüğü üzere hümanizmi simgeleyen da Vinci’nin resmi yalnızca insanın standartlarını değil aynı zamanda kültür ve düşünme biçimlerine ilişkin de bazı kuralları ifade etmektedir. Resimdeki insan, rasyonel bir hayvan olarak akli simgeler. Bu doğrultuda ben ve öteki anlayışı sürekli olarak yenilenir. *Vitruvius Adamı*’nın sergilediği niteliklere uygun düşmeyen tüm özneler “öteki” haline gelir. Hümanizm aklın üstünlüğüyle yalnızca insan olmayan canlıları öteki olarak ele almaz aynı zamanda beyaz, erkek, sağlıklı ve genç olmayan gibi niteliklerle insanları da farklı özellikler çerçevesinde ayrıştırarak dışlar. Belirli bir standardı tüm canlılara dayatan bu anlayış ötekinin bir yergi olarak kabullenilmesine neden olur (Braidotti, 2018, s. 40-42).

Toplumsal alanda sistematik biçimde beyaz olmayanların ırkçılığa, erkek olmayanların cinsiyetçiliğe, heteroseksüel olmayanların cinsel ayrımcılığa, Avrupalı olmayanların coğrafi ayrımcılığa, orta sınıf olmayanların sınıfsal ayrımcılığa uğraması hümanist anlayıştan kaynaklanan ötekileştirme yöntemlerindedir. Dünya tarihinde yaşanan soykırımlar, cadı avları, sömürgecilik gibi olayların ardında bu tip bir aşkın bakışın yattığını söylemek mümkündür (Aslan, 2020). Avrupamerkezci bu anlayış, hiyerarşik bir düzlemde insanı en üst konuma yerleştirerek insanın aşağıda kalan tüm unsurlar üzerinde tahakküm kurmasına neden olan bir özne olarak kendine benzemeyen canlı-cansız tüm unsurları dışlamasına neden

olmaktadır. Söz konusu bu insanmerkezci anlayış insanı aşkın ve benzersiz olarak konumlandırmakta; bununla eş zamanlı olarak da erkek-kadın, insan-insandışı, doğa-kültür, madde-ruh, canlı-cansız, organik-inorganik vb. karşıtlıklar arasında var olduğunu iddia ettiği ayrımları belirginleştirmektedir. Posthümanist düşünce ise belirlenmiş bu insan tanımını tartışmaya açmaktadır. Posthümanist anlayış insanı merkeze alan bir anlayışın onu nihai bir kategori olarak belirlemesine karşı çıkmaktadır. Posthümanizm, hümanizmin insana atfettiği ayrıcalıklı konumun karşısında tüm canlı ve cansız bileşenler için insanın nasıl tanımlanabileceğini sorgulamaktadır. Batı düşüncesinden temellenen normatif insan algısını eleştirilerinin odağına koymaktadır (Ağın, 2020a, s. 29). Genel bir ifadeyle posthümanizm “hümanizm sonrası bir tavır”dır (Aslan, 2020). Ayrıca posthümanizm yalnızca hümanizmi değil aynı zamanda insanmerkezçiliği de eleştirmektedir. Farklı odak noktaları ve perspektiflerine rağmen posthümanist düşünürlerin çoğu özneye ilişkin sorgulamalardan hareketle yeni bir özne anlayışına ihtiyaç olduğunu düşünmektedir (Braidotti, 2021, s. 59). Posthümanist anlayışta insan kavramının insan dışı, canlı-cansız, organik-inorganik gibi unsurlarla ele alınması ve insanın doğanın ve kültürün bir parçası olduğunun kabullenilmesi hedeflenmektedir. Bu bağlamda posthüman özne, söz konusu eyleyicilerle oluşturduğu ilişkisel ağla birlikte hiyerarşik olarak oluşturulan düzlemleri aşacaktır.

Aydınlanma'nın ardından insana ilişkin kabul edilen akıl yüceltilmiş ve insan doğadan üstün bir konuma getirilmiştir. Bu anlayışta insan Aydınlanma'nın standart koştuğu “insan” imgesine göre tanımlanmıştır. Posthümanizm ise bundan farklı olarak doğayı, hayvanları, insanları, makineleri, kimlikleri kapsayan ve tüm bu tanımlamaları nesne olarak sınırlamayan bir anlayıştır. Teknolojinin insanı ve yaşamı değiştirebilme potansiyelini göz ardı etmemektedir (Cabrera, 2015).

Bu bağlamda Braidotti'nin posthümanist bir özneliği savunduğu söylenebilir. Onun tanımladığı posthüman özne postmodern ya da yapıbozumcu olmayan; materyalist, vitalist,

doğa ve kültür bağlamında kendini örgütleyebilen bir niteliğe sahiptir. Sahip olduğu bütünsellik teknolojiyi de kapsamaktadır. Bu anlamda posthümanist anlayış teknolojiye ikinci bir doğa vasfı yüklemektedir. Ayrıca çok yüzlü; insanı merkeze almayan, tüm kategorileri kesen ve bağlayan çapraz bir kuvvete sahiptir (Braidotti, 2018, s. 68-79). Bu özneyle birlikte zekâ ve bilgi üretme niteliğinin yalnızca insanlara ait bir ayrıcalık olmadığını tüm canlılar ve teknolojik ağların da bu ayrıcalığa sahip olabileceğinin altı çizilir. Teknolojinin hızla geliştiği süreçte insan mefhumuna eleştirel bir bakışla bakan posthümanizm makinelerle yaşanan çok yönlü ve yoğun bir birlikteliği ifade etmektedir. Aynı zamanda bu birliğin organizma ve makineler arasındaki ayrımı silikleştirdiği söylenebilir (Hayles, 1999). Bir başka ifadeyle, posthümanist öznellik insan olmayan varlıkları da kapsamaktadır. Bu bağlamda özne hem dünyayla hem de mamul edilmiş teknolojik varlıklarla ilişki halindedir (Braidotti, 2021, s. 66).

Posthümanizmde insanlar ve insan olmayanlar arasındaki ilişkiler farklı bir kavrayışla ele alınır. Örneğin Wolfe, yalnızca insan-teknoloji bağlamında tartışılan posthümanist anlayışların hümanizmin eşitsizlik içeren düşüncesini devam ettirdiğini belirtir. Wolfe teknolojik gelişmelere ilişkin tartışmaların insanı aşkın olarak konumlandıran bir biçimde şekillenmemesi gerektiğini savunur. Ona göre teknolojik gelişmelerin hızla ilerlemesi sonucunda toplumda giderek daha popüler hale gelen yapay zekâ, sibernetik ve robot bilimi gibi konular yalnızca organik varlıkların olmadığı gerçeğine ilişkin bir farkındalık sağlar (2010, s. xv). Bu açıdan posthümanistler tarafından teknolojinin, özne ve kimlik bağlantılı olarak tartışıldığı görülebilir.

Hayles ise beden ve öznenin sınırlarına ilişkin düşüncelerine teknolojik olanakları da dahil ederek posthümanist öznenin maddi ve bilgisel bir karışımdan oluştuğunu dile getirir. Bir başka deyişle posthümanist özne yalnızca biyolojik bileşenlerden ya da enformasyondan değil ikisinin karışımıyla ortaya çıkan “heterojen bileşenler topluluğundan” oluşur. Hayles’in posthümanist perspektifi maddi bir beden anlayışını tarihsel bir rastlantı olarak görür. Ona göre

insanı merkeze alan anlayış eski Batı geleneğinden temellenen değersiz bir hadisedir (1999, s. 2-4).

Braidotti'nin de belirttiği gibi posthümanist dönemde enerjileri toplayan, işleyen, ilişkileri kolaylaştıran ve bağlantıları çoğaltan makineler yalnızca metafor olarak ele alınmazlar; aynı zamanda bedenler ve makineler arasında kurulan bağlantı siyasi bir ekonomi olarak değerlendirilir. Posthümanist anlayış yapısal ve ontolojik ayrımlar arasındaki sınırları yerinden edecek bir kuvvettir. Sözelimi et-metal, doğan-üretilen, organik-inorganik gibi ikilikler bu anlayışla yerinden edilir. Teknolojik üretim organik etle kaynaşır ve bu kaynaşma hayvanların gezegenle kurduğu ilişkiden çok da farklılık barındırmaz. Braidotti'ye göre bu transversal; karşılıklı, türler ötesi ve bağlılık etiğine sahip bir ilişkidir (2018, s. 114).

Bu doğrultuda hümanizmin bir düşünüş yaşadığına inanan posthümanist anlayış, hümanizmin ötekileştirdiği öznelerin postmodernizmle birlikte ayağa kalktığına ve neticesinde hümanizmin bir krizin eşiğinde olduğuna inanır. Dolayısıyla bu perspektifin insanın sahip olduğu nitelikler neticesinde ötekileştirdiği ve dışladığı canlıların yerine çoğulcu ve kapsayıcı bir insan anlayışının geçmesini hedeflediği söylenebilir. Posthüman anlayışın öngördüğü özne Braidotti'nin cümleleriyle;

insan ve insan olmayan failerle karşılıklı ilişkiler kuran maddi bakımdan iliştişmiş, çok katmanlı, göçebe bir kendiliktir...zoe, jeo, tekno bağlı eşitlikçidir. Post-kimlikçidir ve hem çağdaş kimlik yüklü, tüketici kapitalizm ruhunun hem de kapitalizm tarafından yaşamın ta kendisinin metalaştırılmasının hilafına hareket eder (2019, s. 54,74).

Bu anlayışa göre günümüzde alıştığımız insan tanımı artık geçerli olmayacaktır. Hümanist anlayışın yok olmaya yüz tutmuş bir anlayış olduğu ancak bu durumun insanın yok oluşu anlamına gelmediği görülür. Bu anlayış kapsayıcı, ilişkiyel ve içkin posthüman öznenin temelini oluşturur.

Posthümanizme göre Aydınlanma öznesinin alaşağı edilmesi yerkürede yarattığı etkileri değiştirecek; tüm yıkımların önüne geçilecektir. Bu durum söz konusu öznenin kendinden başka varlıklara dayattığı niteliklerin de ortadan kalkmasına yol açacaktır. Bu anlamda posthümanizm dil, ırk, etnisite, tür, cinsiyet, sağlık, din gibi unsurlarla oluşan yergilerin, ötekileştirmelerin, dışlamaların var olmadığı bir düzlemi amaç edinmektedir.

2.2. Transhümanizm

Çalışmada bilimkurgu filmlerinde yer alan robot karakterlerin cinsiyetlendirilmesi incelenirken, yararlanılan bir diğer kuramsal kavrayış teknolojik ve bilimsel gelişmelerin etkilerine odaklanan transhümanizmdir. Transhümanist anlayış, posthümanist anlayışın odaklandığı konuları farklı yollardan ele alan bir perspektiftir. Transhümanizm, madde ve enformasyonun verisini yeniden yapılandırmayı ve onu değiştirmenin yollarını bulmayı hedefler. Buna göre insanın mevcut zihinsel ve bilişsel yapısının gelişen bilim ve teknolojilerle birlikte geliştirilebileceğini düşünür (Kurzweil, 2005). Transhümanist kelimesi ilk olarak Julian Huxley'in *Religion Without Revelation* isimli eserinde karşımıza çıkar (Huxley, 1927). Ona göre insanlığın nihai amacı kendini aşma düşüncesidir. Günümüz transhümanist anlayışın görüşlerinin temellerini 1920'li yıllarda Julian Huxley, John B. Sanderson Haldane ve John D. Bernal insan türünün evrimsel olarak ilerlemesi, genetik mühendisliği, dinin yerine bilime güven, insanın bilişsel kapasitesinin insan sayesinde geliştirilmesi ve bilimin/teknolojinin geleceği yaratacağına olan umut gibi görüşleriyle oluşturmuşlardır (Tirosh-Samuelson & Mossman, 2011, s. 29).

Transhümanist anlayışın örneklerine tarih boyunca rastlanmıştır. Eski çağlara baktığımızda insanlar arasında ölümden sonraki yaşam fikrinin yaygın bir inanış olarak karşımıza çıktığını görürüz. Örneğin bilinen en eski destanlardan biri olan *Gilgamiş Destanı*, ölümsüzlük arayışında olan bir kralı anlatır (Sandars, 1972). Eski Yunan mitolojisinde Daidalos tanrılara meydan okuyan bir karakterdir ve insan yeteneklerini genişleten türde mekanik araçlar

üretir (Cartwright, 2016). Benzer bir düşünce Ortaçağ'da simyacılık ve *homunculus*⁵ denemelerinde de kendisini gösterir.

Rönesans'ın etkisiyle açığa çıkan eleştirel aklın, rasyonel hümanizmin temelini oluşturduğu ve transhümanizmin yapıtaşlarının ise rasyonel hümanizmle birlikte şekillenmeye başladığı söylenebilir (Bostrom, 2005a, s. 2). İnsanların bilim aracılığıyla kendilerini geliştirmesi fikrinin 18 ve 19. yüzyılda özellikle Darwin'in *Türlerin Kökeni* (1859) eserinin ardından insanlığın canlıların son aşaması olmadığı kabulüyle birlikte yayıldığı görülür. 1970'lerde gelişme gösteren yüksek teknoloji süreci, hümanizmin aşılmasını ve transhümanizmin doğuşunu beraberinde getirir. İnsan yaşlılık, hastalık, acı, ağrı ve ölüm gibi durumlarla mücadele etmeyi önemser. Teknolojiyi kullanarak kendini ve sınırlarını aşmaya çalışırken hem bir robot hem de tanrı olmayı hedefler. Bu anlamda transhümanizmin Aydınlanma geleneğini takip eden radikal bir hümanizm anlayışı olarak varlığını sürdürdüğü görülür (Bostrom, 2005a, s. 3-4).

Transhümanizm bugünkü anlamıyla teknolojiye dayalı bir kavrayışı ifade eder. Gelecekte bilimsel ve teknolojik gelişmeler sayesinde toplumsal alanda olumlu anlamda gelişmeler yaşanacağına inanılır. Söz konusu gelişmeler insanın aklını, hayat şartlarını, çevresini ve bedenini geliştirebilme imkânı sağlamaktadır. Tüm bu potansiyel gelişmeler günümüzden daha farklı bir insanlığı mümkün kılmaktadır. Bu ilerlemeler ise "insan sonrası dönem" adı verilen bir çağ olarak adlandırılmaktadır (Cordeiro, 2003, s. 65).

Transhümanist anlayış özellikle 1960'lı yıllarda Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Robert Heinlein ve Stanislaw Lem gibi yazarların gelecekteki insan üzerine tahayyüller ve tartışmalar üretmesiyle popüler bir fikir haline gelir. Buna paralel olarak çeşitli kurumlar yaşam süresinin uzatılması, biyoteknoloji ve sinirbilim gibi alanlarda ilerlemeler kaydeder (Bostrom, 2003).

⁵ İnsanı referans alan yapay canlı temsili.

1990'lı yıllarda ise transhümanist aktivistler teknolojik gelişmelerin kullanılması ve geliştirilmesine ilişkin etik kuralların yer aldığı “Transhümanist Deklarasyon”u yazarlar (Humanity Plus, 1998). Bu bağlamda “Transhümanist Deklarasyon”un yayınlanmasıyla kuramsal bir anlayışa dönüşen transhümanizmde teknolojinin insan hayatını yeniden tasarlayacak güce sahip olduğu düşünülür. Nick Bostrom transhümanizmin iki amaca sahip olduğunu söylemektedir (2020, s. 4):

- insanın fiziksel niteliklerinin bilimsel ve teknolojik gelişmeler doğrultusunda kökten değiştirilerek sahip olduğu kısıtlamaların (zeka, yaşlılık, fiziksel kapasite) aşılabilmesi.
- insanın bilimsel ve teknolojik gelişmelerle dönüştürülmesinin yol açacağı sonuçlar, tehlikeler ve etik konular üzerine fikir yürütülmesi.

Transhümanist anlayışa göre insanın bilim ve teknoloji öncülüğünde geliştirilmesinde herhangi bir sakınca bulunmamaktadır. İnsan milyonlarca molekülden, kimyasal bileşenden oluşmuş karışık bir makinedir ve sahip olduğu beyin ve beden tıpkı makinelerde olduğu gibi geliştirilebilir (Cabrera, 2015, s. 68). Transhümanizm insanlığın sonu ya da insan dışılık değil, insanlığın daha üst bir aşamasıdır. Bugün transhümanizmin çözmeye çalıştığı problem ise insanın tanımından ziyade, fiziksel ve bilişsel sınırlarıdır. Transhümanizm insanın mevcut kapasitesini yetersiz bulmakta ve bunu artırmayı hedeflemektedir. Bu anlamda ileri bir hümanist bakış açısına sahiptir (Bostrom, 2003, s. 5). İnsanın bilim ve teknolojik gelişmeler ışığında güçlendirilmesiyle birlikte son kertede üstün bir insan olarak tahayyül edilen post-hümana erişmeyi hedeflemektedirler.

Latince “trans” geçişi ifade eden bir kavramdır. Bu ifadeyle insanlığın insan sonrasına geçişine işaret eden transhümanistler, bu amaçları doğrultusunda NBIC (nanoteknoloji, biyoteknoloji, enformasyon teknolojisi, bilişsel bilimler) olarak isimlendirilen bilimsel çalışmalar ve gelişmelerle ilgilenmektedir (Dağ, 2020, s. 40). Günümüzde nanoteknolojik çalışmaların yaygınlık kazanması ve gelişim göstermesi dikkat çeken bilimsel ilerlemelerden

birini oluşturmaktadır. Moleküler nanoteknoloji kömürü elmasa çevirmek, kirli havayı temizlemek ve tümörleri sağlıklı dokulardan uzaklaştırmak gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Transhümanist anlayışa göre nanoteknoloji alanında kurulacak bir hakimiyet hastalıkları iyileştirmek, yaşlılığı ortadan kaldırmak hatta ileri vadede uzay kolonizasyonu gibi fikirlere imkân sağlayacaktır. Biyoteknoloji hücre altındaki mikroorganizmaların tasarlandığı ve geliştirildiği bir çalışma alanını ifade etmektedir. Enformasyon teknolojisi ise makineler ve siberetik teknolojilere ilişkin tasarımlar ve yapay zekaya erişme anlamında katkı sunabilecek sinirler-kablolar gibi ara yüzler üzerinde çalışmaktadır. Transhümanistler için en önemli bilimsel gelişme insanın bilişsel kapasitesinin geliştirilebilmesidir (Roden, 2015, s. 13-14). Bununla bağlantılı olarak insan zihnini bilgisayara aktarma fikri ise popülerlik kazanan bilimsel tahayyüllerden bir diğeridir. Farklı aktarım yöntemleri üzerine yapılan çalışmalar aracılığıyla uygulamaya geçirilmeye çalışılan bu fikir, zihne ve kişiliğe dokunmadan beynin yazılım olarak bilgisayara aktarılmasını böylece insanın bir robot bedeninde ya da sanal gerçeklikte yaşamını sürdürmesini içermektedir (Bostrom, 2005a, s. 9). Bu bağlamda teknolojinin olumsuz potansiyeline odaklanmak yerine robotik, genetik ve nanoteknoloji gibi alanlara odaklanan transhümanistler, teknolojiyi insan yaşamının iyileştirilmesinin bir potansiyeli olarak görürler. Teknolojiyi kendi zihinsel ve fiziksel kapasitelerini genişletmek ve kendi organiklikleri üzerinde kontrol sağlamak amacıyla kullanmayı hedeflemektedirler (Bostrom, 2005b).

Genel bir ifadeyle transhümanizm ilgili bilimsel gelişmeler ekseninde yakın gelecekte insanların zihinsel ve fiziksel kapasitelerinin geliştirilmesi, yaşlılık sürecinin yavaşlatılması gibi olasılıkları hayal eder. Tasvir edilen bu gelecek insanın zihinsel ve fiziksel yıpranmalardan arınacakları, kendi doğalarını seçebilecekleri bir çağı ifade eder.

Bu bağlamda Ray Kurzweil, Hans Moravec, Eric K. Drexler ve Frank J. Tipler gibi düşünürler ise yeni robo-sapiens türlerin homo-sapiensin yerini alacağını ve onların yaratacağı “tekillik” adı verilen bir devinimin organik insan varoluşuna son vereceğini öne sürerler. İlk

olarak 1993 yılında Vernor Vinge'in tanımladığı tekillik, insanın kabiliyetlerini aşan üstün bilgisayarların geliştirilmesiyle birlikte insanlar ve makinelerin teknoloji sayesinde ilerleme gösterebileceğini ve yapay evrimle insanların ölümsüz olabileceğini ifade eder (Vinge, 1993, s. 12-19). Kurzweil de tekilliğin kaçınılmaz olduğunu altını çiziyor. Ona göre tekillik insan evriminin en ileri aşaması olacaktır (2005, s. 169). Tekillik, teknolojinin gelişimi insan yaşamının her yönünü ve toplumsal uzamı değiştirecektir.

Transhümanizm tüm bu bilimsel ve teknolojik gelişmelerin ve insana ilişkin sınırlıkların aşılması aracılığıyla toplumsal bir iyileşmeyi de hedeflemektedir. Bu anlamda olumsuz olasılıklar yerine teknolojiye iyimser bir perspektifle bakan transhümanistler; insanın geçirdiği dönüşümler ve gelişimler sonucunda duygusal tutarsızlıkların ortadan kalkacağına, suç oranının düşeceğine, çevreye duyarlı olunacağına ve fiziksel ihtiyaçlara erişimin kolaylaşacağına inanırlar (Cabrera, 2015, s. 64). Ayrıca savaş, kıtlık, ekolojik ve ekonomik problemler, şiddet ve sosyal adaletsizlik gibi sorunların da aşılabileceği düşünülür. Kurzweil, teknolojinin gelişim hızının giderek arttığının altını çiziyor. Ona göre teknolojinin gelişimiyle üretilen araçlar hızı artırmakta, yenilikler katlanarak çoğalmakta bir başka söyleyişle; teknoloji üstel biçimde büyümektedir (2005, s. 20).

Dolayısıyla teknolojinin gelişiminin sonucunda gireceğimiz bir süreci ifade eden tekillik, insan vücudunun sınırlılıklarının aşılmasını sağlayacaktır. Kurzweil'e göre insan beyni kısıtlıdır ve düşünme sistemi yavaş çalışmaktadır. Aynı şekilde insan bedeni de dayanıksızdır. Evrimsel süreçte insan bedeni uzun zamandır çok az değişikliğe uğramıştır. Zihinsel evrim ise bedensel evrime göre daha hızlı ve etkili bir ilerleme göstermiştir. Bu anlamda bilimsel ve teknolojik gelişmeler ışığında insan bedeninin yapay bir evrimden geçirilmesi gerekmektedir. Günümüzde hızlanan genetik bilimi, nanoteknoloji ve robot bilimi gibi yenilikler yapay evrimin örnekleri olarak gösterilebilir. Tekillik dönemi insanın sahip olduğu kuvvetsizliklerin çözümü olacak; insan varlığı ve teknolojinin birleşmesi yapay evrimle mümkün olacaktır (Cabrera,

2005, s. 68). Bunun sonucunda ise insan aşamalı biçimde ilerleme kaydederek en nihayetinde ölümsüzlüğe ulaşacaktır. Tekilliğin ardından insan-makine arasındaki ayrım ortadan kalkacaktır. Bu bağlamda evrim sonucunda oluşan ve teknolojiyi yaratan insanların yarattıkları teknolojiyi kullanarak yeni teknoloji kuşağını oluşturmayı hedefledikleri söylenebilir. Teknoloji evrimsel süreçlerin bir parçasıdır. Bu bağlamda Kurzweil, insanın evrim sürecini 6 aşamada açıklar. İlk evre büyük patlamanın ardından gelir. İkinci evre insan DNA'sının oluşmasıdır. DNA'nın ardından beliren organizmalar üçüncü evreyi mümkün kılar. Dördüncü evreyi insan meydana getirir. Tekilliğin başlayacağı evre ise beşinci evredir. Beşinci evre genetik (G), nanoteknoloji (N) ve robotbilim (R) alanlarında yaşanan devrimle başlayacak ve bu gelişmeler tekilliğin yolunu açacaktır (2005, s. 29-60).

Yukarıda söylenenler ışığında günümüzde genetik alanda yaşanan gelişmelerin, insan yaşamının temelini öğrenmeyi böylelikle hastalıkların yok edilmesi, yaşam süresinin uzaması gibi hedeflerin gerçekleşmesinin önünü açacağı görülebilir. Nanoteknoloji alanında yaşanacak ilerleme insan bedeni, zihni ve doğayı biyolojik sınırlamaların ötesinde yeniden tasarlamayı mümkün kılarken robot bilimi alanında yaşanacak gelişim önemli bir devrimi ortaya çıkarır. İnsan zihni örnek alınarak tasarlanan, insanın yetenekleri ve kapasitesinin çok ötesinde biçimlendirilecek olan robotların dönüşümlerin en büyüğünü gerçekleştireceğine inanılır. Ardıl biçimde gerçekleşecek olan bu devrimlerin kendinden önceki aşamada ortaya çıkan sorunların çözümü olacağı ancak aynı zamanda farklı sorunları da beraberinde getireceği düşünülür. Bu kapsamda insan evriminin beşinci evresinde ise genetik bilimi, nanoteknoloji, robot bilimi teknolojisinin gelişimi tamamlanır. Böylelikle robotbilim alanında yaşanacak devrimin insanlık çağının en etkili dönüşümlerinden biri olacağı söylenebilir. İnsanların az gelişebilen zekası yerine üstel olarak geliştirilebilen biyolojik olmayan yapay bir zeka hedeflenir.

İnsanların yetenekleri sadece evrimin desteklediği şekillerde gelişebilirken makineler kullanabildikleri yöntem ve teknikleri bir havuzda toplayarak bilgi işlem, bellek ve iletişim

kaynağını kolaylıkla bir araya getirerek bir bilgi işlem deposu haline dönüşebilmektedir (Kurzweil, 2005, s. 382-386). Dolayısıyla son evre olan altıncı evrede, insan zihni ve teknolojinin birleşmesiyle üstün zekâ, madde ve enerji ortaya çıkacaktır (Kurzweil, 2005, s. 29-40). Beşinci evrede yerleşmeye başlayan tekillik, altıncı evrede dünyanın tüm uçlarına yayılacaktır. Bu bağlamda Kurzweil (2005), 2030'lu yıllarda insanın biyolojisinin aşılabileceğini belirtmekte ve tekilliğin başlangıç tarihi olarak 2045 yılını baz almaktadır. Ona göre bu tarihten itibaren teknolojinin gelişim hızı ivme kazanacak ve neredeyse dikey bir büyüme oranına denk olacaktır. Halihazırda gelişim hızı her yıl çifte katlanan bilgi teknolojilerinin gücü de aynı oranda artacaktır. Bu tarihte insan biyolojisinden esinlenilerek oluşturulan biyolojik olmayan zekâ, bir organik insan zekasından kat kat üstün olacaktır. İnsan bedeninin 2.0 sürümü sanal ortamlarda, nano teknoloji tabanlı bedenleri içerecektir.

21. yüzyılda bilimsel ve teknolojik gelişmelerin değişen seyriyle birlikte insan bedeninin yetersiz niteliklerinin aşılması hedeflenmiştir. İnsan bedeninin aşılması hedefi biyolojik ve toplumsal olarak biçimlendirilen insan cinsiyetinin aşılmasına ilişkin bir fikri de beraberinde getirmiştir. İnsanlığın yetersiz unsurlarının yeniden düzenlenmesi, geliştirilmesi gerektiğini düşünen transhümanist anlayış üreme, hastalık, ölüm ve bedenden kurtulmanın insanlığı geliştireceğini öne sürmektedir. Transhümanist anlayış hümanist bir gelenekle, insanın beden ve zihninin birbirinden ayrı olduğunu öne sürmektedir. Zihnin ya da bedenin var olabilmek için bir diğerine ihtiyacı bulunmamaktadır (Dağ, 2020, s. 102). Bu anlamda transhümanist gaye, insanın gelişmesinin hem zihinsel hem de bedensel anlamda sağlanmasıdır. İnsansı süreçlerin geliştirilmesini hedefleyen bu anlayışa göre sosyal alanda çatışmalar yaratan cinsiyetin de aşılması beklenmektedir. Keza, tekillik sürecine erişebilmek için gerekli teknolojilerden olan robot bilim, cinsiyetin teknolojiyle bağlantısını artıracaktır. Bir başka ifadeyle, yapay ve robotik zekâ insan duygularını saptayacak, arzuları tahmin edebilecek, insanın tepkisini simüle edebilecek biçimde geliştiği noktada cinsiyet ve cinsellik giderek

teknolojiyle dolaşık bir hal alarak sanallaşacaktır. Cinsiyet kimi transhümanistler için “insan potansiyeli için keyfi ve gereksiz bir sınırlama” olarak görülmektedir (Dvorsky & Hughes, 2008, s. 2-11). Transhümanist bir beden kendi arzuladığı bir ya da birden fazla cinsiyete sahip olabilir ve sınırsız bir şekilde cinsiyetler arasında geçiş yapabilir (Vita-More, 2002). Transhümanist anlayışa göre insan bedeni; geleneksel biçimde yerleşmiş olan aile, cinsiyet, cinsellik gibi kavramları yeniden şekillendiren aynı zamanda da yaratılışçılar tarafından öne sürülen türlerin değişmezliği görüşünü reddeder (Garner, 2011, s. 91). Bu anlamda transhümanist anlayışın teknolojik gelişmelere ilişkin öngörüsünün insan ve makine birleşiminin insanın sahip olduğu cinsiyeti ortadan kaldırdığına imanı ettiği söylenebilir.

Sonuç olarak transhümanist anlayışa göre insanın günümüzdeki konumunun evrimsel süreçteki bir geçiş aşamasına denk düştüğü söylenebilir. Söz konusu durumda sınırlılıkları bulunan insanın fizyolojik hazları ve ihtiyaçları gelişim gösterip ilerlemesine engel teşkil eder. Bu anlamda sınırlamaları ortadan kaldırmak için insanın organik bağlarından kopması gerekir (Dağ, 2020, s. 47).

Genel bir ifadeyle transhümanizm akılcı bir gayeyle insanın mükemmelleştirilmesini hedefler. Daha önce de belirtildiği gibi insanın mükemmelleştirilebilmesinin yolu teknolojik ve bilimsel ilerlemelerden geçer. İyileştirme süreçlerinin hedefe ulaşabilmesi için yapay zeka çalışmalarından faydalanılması planlanır. İnsanın gelişerek adeta bir süper insan niteliği kazanması beklenir. Söz konusu insan sonrasının teknolojik dolayımınla gelişeceğine ilişkin inanç, insanlığın geleceğinin robotlaşacağı fikrine denk düşer. Transhümanist anlayışın üstün insan anlayışını mümkün kılan robotların, gelecekteki sosyal hayatın başat figürlerinden biri olacağı ifade edilebilir. Makine ya da hibrit temelli robotların sosyal hayatta kabullenilmesi ve insanlara paralel biçimde bu hayata uyum sağlaması beklenir. Ayrıca bu anlayış teknolojik ilerlemelerin insan kimliğine ilişkin sınırlamaları (sınıf, cinsiyet, etnik) aşabileceğine ilişkin bir öngörü taşır.

2.3. Feminizm

Çalışmada bilimkurgu filmlerinde robotların cinsiyetlendirilmesi meselesi tartışılırken yararlanılacak bir diğer yaklaşım dördüncü dalga feminizm ve bu kapsamda değerlendirilen zenofeminizm ve siberfeminizmdir. Bu doğrultuda bu bölümde, robotların cinsiyetlendirilmesi konusundan bahsedilmeden önce genel bir çerçeve oluşturması açısından toplumsal cinsiyet meselesine ilişkin bir değerlendirme sunulacak, dördüncü dalga feminizmin, zenofeminizmin ve siberfeminizmin bu konudaki görüşlerine yer verilecektir.

Feminizm, kadınların yalnızca kadın olmaları nedeniyle yaşadıkları zorluklar, baskılar ve ötekileştirmeleri reddeden ve sahip oldukları cinsiyet kimliği nedeniyle maruz kaldıkları sıkıntıları inceleyen; toplumsal ve siyasal alanda tüm kadınların haklarını gözeten hareket olarak tanımlanabilmektedir (Sevim, 2005, s. 7). Geçmişten günümüze oy hakkı, cinsel özgürlük, ataerki, toplumsal cinsiyet sistemi ve cinsel fark gibi çeşitli konulara odaklanarak farklı biçimlerde gelişmeler göstermiştir.

Özellikle 1960'lı yıllarda toplumsal alanda tartışılan üç temel değişim feminist harekete etki etmiştir. Bu değişimlerden ilki feminizmin bir akım olarak yaygınlaşması, ikinci olarak kendini geliştiren, eleştiren bir konuma gelerek evrensel ve bireysel sorunlara çözümler araması ve son olarak feminist düşüncenin yaygınlaştığı toplumlarda kadınlar lehine belirli kazanımların elde edilmesidir (Taş, 2016, s. 164). Feminizme bakıldığında bütünlüklü bir ideolojiden söz edilemeyeceği ifade edilebilir. Ancak farklı feminist yönelimlerin nihai amacı cinsiyet eşitsizliğine karşı durmaktır. Toplumsal cinsiyetin kadını erkeğe oranla daha fazla ezdiğini, bu yapıyı kurup destekleyen şeyin ataerki sistem olduğunu ve kadınların deneyimlerine başvurarak cinsiyetçi olmayan bir toplum yaratabilmenin mümkün olduğunu tüm feminist perspektifler kabullenmektedir (Humm'dan aktaran Pekerman, 2012, s. 37).

Bu bağlamda toplumsal cinsiyetin feminist hareketin önem attığı kavramlardan biri olageldiği söylenebilir. Cinsiyet ile toplumsal cinsiyet arasındaki bağlantı karmaşıktır. Farklı düşünürler tarafından toplumsal cinsiyete ilişkin farklı açıklamalar söz konusudur. Kimilerine göre toplumsal cinsiyet, biyolojik cinsiyet tarafından belirlenmektedir. Kimileri ise toplumsal cinsiyeti sosyal normların dışavurumu olarak değerlendirmektedir. Günümüzde toplumsal cinsiyetin doğuştan gelmediğine ve farklı biçimlerle açıklanabileceğine inanılmaktadır (Hines, 2019, s. 9).

Toplumsal cinsiyet çalışmalarının özellikle 1970'li yılların ardından tırmanışa geçmesiyle birlikte toplum içerisinde kadınların konumu, rolleri, erkekliğin çeşitleri; hegemonik erkeklik, tabi erkeklik gibi kavramlar daha sık tartışılmaya başlanmıştır. Bu yıllardan itibaren toplumsal cinsiyet çalışmalarına ilişkin üç önemli aşama karşımıza çıkmaktadır. Birinci aşamada cinsiyet farklılıklarına vurgu yapılmıştır. Bireylerin arasındaki farklılıkların biyolojik cinsiyetten kaynaklandığı öne sürülmüştür. Ardından toplum tarafından oluşturulan ve bireylerin öğrendiği cinsiyet rolleri ve toplumsallaşma ön plana çıkmıştır. Toplumsal cinsiyetin toplumsal yapıların bir ürünü olduğuna inanılmıştır. Üçüncü aşamada ise toplumsal cinsiyetin tüm sosyal yaşamdaki merkezi rolünün altı çizilmiştir. Buna göre toplumsal cinsiyet iş, aile, politika, ekonomi, gündelik hayat, hukuk ve eğitim gibi pek çok aşamada etkin bir rol oynamaktadır (Ecevit, 2011, s. 4). Feminist anlayışa göre bireylerin toplumsal rolleri geleneksel beklentiler doğrultusunda toplumdaki cinsiyet eşitsizliklerini şekillendirmektedir.

Sosyal inşacı toplumsal cinsiyet anlayışına göre, toplumsal cinsiyet rolleri biyolojiyle ilişkili değildir ve yaşanan toplum ve kültür tarafından oluşturulup sürdürülmektedir. Bireylerin günlük yaşamlarındaki toplumsal cinsiyet deneyimleri farklı tarihsel, sosyal ve kültürel çerçeveler dahilinde oluşmaktadır. Başka bir ifadeyle bireylerin toplum içerisindeki davranış farkları biyolojik değil kültürel olarak biçimlendirilmiştir. Bu bağlamda toplumsal

cinsiyet, "belirli bir zamanda belirli bir toplumda cinsler için uygun olduğu varsayılan davranışların kültürel tanımı"dır (Berktaş, 2010, s. 29).

Modern iktidarlar belirli ikilikler oluşturarak arada kalanları yok saymaktadır. Böylelikle modern iktidar norm olarak inşa ettiğine işaret etmektedir. Françoise Heritier'e göre tarihte ilk ikili karşıtlık kadın ve erkek arasındaki ayrımla oluşmuştur. Bunun ardından ruh-beden, özel-kamusal, güzel-çirkin, rasyonel-duygusal, doğal-siyasal ve heteroseksüel-homoseksüel gibi pek çok farklı ikilik inşa edilmiştir. Bu ikilikler, yaşamı hiyerarşik olarak kurmaktadır. Örneğin beden kadınla, ruh erkekle özdeşleştirilmektedir. Beden ve ruh arasında oluşturulan bu ayrım, bedenin ruha tabii oluşu üzerine temellendirilmektedir. Beden, doğa ile özdeşleştirilip beklenmedik süreçlerin ve şehvetin kaynağı olarak işaretlenirken ruh, rasyonelitenin kaynağı olarak görülmektedir. Bu anlamda bedenin ruhu/aklı saptırmaması için ehlileştirilmesi gerekmektedir (Heritier'den aktaran Elçik, 2010, s.75). Bu doğrultuda toplumsal anlamda bedeni uysallaştırmanın yolları bulunmuştur. Beden din, ahlak kuralları ve yasalar tarafından tabii kılınmış ve nesne haline getirilmiştir (Saygılıgil, 2010, s. 7). R. W Connell'a göre beden, kendi olmayı sürdürürken denetim altına alınmakta ve toplumsal pratikte dönüştürülmektedir (2019, s. 133). Kültürel birikimler cinsiyetle ilişkili olarak bedenin kullanılmasının altını çizmektedir. Bir başka ifadeyle beden, tamamlanmamış toplumsal bir süreçtir. Toplum içinde üretilen bedenler aynı zamanda toplum için üretilmiş sayılmaktadır. Toplumsal mekanizmalar çerçevesinde eğitilen, gelişen, değişen ve işlenen bedenler toplumsal yapıları, ilişkileri ve kurumları temsil eden uzuvlar haline dönüşmektedir (Bingöl, 2017, s. 87).

Cinsiyet, bedensel normların biçimlendirilmesinde önemli bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Bedenler tahakkümcü düşüncenin uygulama alanı ve ürünüdür. Connell'a göre erkekliğin ve kadınlığın fiziksel anlamı, bedenlerin fiziksel nitelikleri, tavır ve davranışları, beceri ve yetkinlikleri, imajı ve toplumdaki sunuluşu toplumun tepkilerini, bireylerin ilişkilerindeki süreci içinde barındırmaktadır. Toplumsal ilişkiler toplumsal cinsiyet

yapılanmasına uyumlu bir şekilde fiziksel etkilere neden olmaktadır (Connell, 2019, s. 134-136). Bu bağlamda toplumsal alanda erkek bireylere göre daha fazla bedenselleştirilen ve güçsüz kılınan dişil beden, üzerinde iktidar uygulamalarının sürdürüldüğü söylemsel bir düzleme tabi olduğu söylenmelidir (Köse, 2016, s. 183). Toplumda ince bel, uzun bacak, ince parmak ve yuvarlak kalça gibi bedene referanslı nitelikler “kadınsı” olarak ele alınmaktadır. Bunun aksine erkeksi niteliklere bakıldığında ise, himayeci, mert, cömert gibi kişilik özellikleri ön plana çıkmaktadır. Söz konusu durum tam da kadının doğayla ve bedenle; erkeğin akıl ve kültür ile bağdaştırılmasıyla ilişkilidir. Kadın bedeni erkek bedenine oranla daha fazla cinselleştirilmekte; kadınlar kamusal alanda sıklıkla erotizm kaynağı olarak ön plana çıkartılmaktadır (Elçik, 2010, s. 177-178). Kadın bedeni üzerinden sıklıkla ahlaklı-ahlaksız, namuslu-namussuz, normal-anormal, engelli-sağlam ve kirli-temiz gibi kategoriler yaratılmaktadır (Saygılıgil, 2010). Söz konusu ikilikler aracılığıyla toplumsal normlara uyum sağlayamayan kadınlar ötekileştirilmektedir.

Yine çocukluktan itibaren sosyalleşme sürecinde öğretilen kültürün cinsiyetlere uygun bulunduğu duygular, tutumlar, davranışlar ve roller arasındaki farklılıklar da toplumsal cinsiyet farklılıkları olarak ele alınmaktadır. Kadınların ev hanımlığı, öğretmenlik, hemşirelik, sekreterlik vb. mesleklerde çalışmalarının beklenmesi bunun tam karşısında ise erkeklere bağımsız, özgür, güçlü, girişken vb. nitelikler atfedilerek onlar için; askerlik, mühendislik, bilim insanlığı ve doktorluk gibi mesleklerin uygun bulunması toplumsal cinsiyet farklılıkları olarak karşımıza çıkmaktadır. Tüm bu farklılıklar toplumun bireye dayatmalarıdır (Dökmen, 2010, s. 24). Bu nitelikler kadını korunmaya muhtaç, kendine yetemeyen, güçsüz ve hassas olarak konumlandırmakta ve toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin yeniden üretilmesine neden olmaktadır.

Sonuç olarak yukarıda görüldüğü üzere farklı feminist yönelimler tarihsel süreçte kadınları ötekileştiren toplumsal cinsiyet sistemini ve bu sistemin devamlılığını sağlayan

unsurları farklı biçimlerde eleştirmiş ve reddetmiştir. Bu bağlamda feminizmin tarihsel ve toplumsal gelişimini açıklayabilmek için dalga metaforundan faydalanılırken aynı zamanda feminist hareketin ve hedeflerin temel çerçevesi belirlenmiştir. Ancak feminist hareketlerin tarihsel gelişim sürecinde ayrıştırılan bu dalgaların arasında görünür, sabit ve keskin sınırlar olmadığı ve bu dalgaların birbirini beslediği görülmektedir. Bu doğrultuda belirli bir tarih aralığından bahsetmek zorlaşmaktadır (Grady, 2018).

2.3.1. Dördüncü Dalga Feminizm

Feminist hareketler yaygın olarak birinci, ikinci, üçüncü, dördüncü dalga ifadeleriyle dört dalga altında incelenmektedir. Ancak yukarıda da ifade edildiği gibi belirli tarihsel dönemleri ifade eden feminist dalgalar kendi içinde geçirgen niteliktedir; birbirlerinden sıklıkla beslenirler. Birinci dalga feminizm 17. Yüzyılda erkeklerin kamusal alandaki hakimiyetinin sorgulanmasıyla birlikte şekillenmiştir. Biyolojik özdeşlik, eğitim eşitliği, oy hakkı, bireyin; rasyonel, bağımsız, özerk ve özgür bir varlık olması fikri gibi konular yaygın olarak tartışılmıştır (Donovan, 2016, s. 33; Mitchell, 33). 1960'lı yıllarda gelişme gösteren ikinci dalga feminizmde kürtaj, doğum kontrol yöntemlerine erişim, çocuk eğitimi gibi konular mücadele verilen temalar haline gelmiştir (Donovan, 2016, s. 15). 1990'lı yıllarda birinci ve ikinci dalganın mücadelelerinden beslenerek şekillenen üçüncü dalga feminizm, feminizmin farklı kadınların sorunlarına da odaklanan geniş bir tartışma alanı olmasını amaçlamıştır. Bu anlamda tüm kadınların ezilme biçimlerinin aynı olmadığı; kültürel geleneklerin, etnisitenin, cinsel yönelimin ve toplumsal sınıfın kadınların arasındaki farkları oluşturduğundan bahsedilmiştir (Kolay, 2015, s. 10). Bu dönemde bir yandan kadınların toplumsal alandaki ikincil konumu eleştirilirken bir yandan da ekonomi, gelişmişlik, çevre sorunları, eşitlik, politika, güvenlik ve savaş gibi minör konularda kadın perspektifli tartışmalar geliştirilmiştir. 1990'lı yılların ardından dördüncü feminist dalga şekillenmiştir. İnternetin yaygınlaşmasıyla birlikte birçok düşünür üçüncü feminist dalganın yanı sıra dördüncü feminist dalgadan bahsetmeye başlamıştır.

Jessica Valenti'nin 2009 yılında dile getirdiği "belki dördüncü dalga çevrimiçidir" ifadesi dördüncü dalganın kabul gören majör görüşlerinden biri haline gelmiştir (Valenti, 2009). Yeni bir feminist dalganın oluşumu için internetin yaygınlaşmasının yeterli olmadığı ve internetin cinsiyetçilik ve kadın düşmanlığı yapılan bir alan olduğu görüşlerine rağmen internetin gerek temel tartışmalar gerek aktivist amaçlar için feminist hareketlere büyük bir kolaylık sağladığı düşünülmüştür. Kimi zaman hashtag feminizmi ve dijital feminizm gibi farklı isimlerle nitelendirilebilen bu anlayış günlük yaşamda, reklamlarda, filmlerde, televizyon ve edebiyatta cinsiyetçilik ve kadın düşmanlığına meydan okuyan ikinci ve üçüncü dalga feminizmden faydalanan bir mücadeleyi ifade etmektedir (Munro, 2013, s. 23-24). Bu anlamda dördüncü dalganın yükselişinin *Facebook*, *Twitter* ve *Youtube* gibi sosyal medya mecralarının ve *Jezebel* ve *Feministing* gibi feminist blogların yaygınlaşıp popüler hale geldiği 2000'li yılların sonlarında gerçekleştiği görülmektedir (Grady, 2018). Bu kapsamda dördüncü dalga internet aracılığıyla kadınların ihtiyaçlarına, haklarına, onlara karşı yapılan ayrımcılık çeşitlerine ilişkin konuşmalar ve tartışmalar yürüterek küresel bir bağlantı ağı kurmuştur. Baran'ın da belirttiği gibi 2017 yılında cinsel taciz ve saldırı deneyiminin sosyal medya üzerinden #MeToo etiketiyle protesto edilmesi kadın düşmanlığına, eşitsizliğe ve adaletsizliğe internet dolayımıyla karşı çıkmanın mümkün ve efektif olduğunu ortaya koymuştur (Baran, 2012).

Bu bağlamda dördüncü dalga feminizm sabit ya da genelleyici değildir. Farklı insanlar için farklı şeyler ifade eder. Ancak bazı noktalarda görüş birliğine sahip olduğu görülür. Sollee (2015) dördüncü dalga feminizmin temel özelliklerini şu şekilde sıralamaktadır:

- Cinsiyet özgürlüğüdür ve ikili cinsiyet kalıplarını reddetmektedir.
- Cinselliğe pozitif yaklaşmaktadır.
- Erkek düşmanlığına karşıdır.
- Beden olumlayıcıdır.

-Dijital temellidir.

Rampton' a göre dördüncü dalgayla beraber yalnızca akademide tartışılan bir konu olmaktan çıkan ve yeniden kamusal alanda tartışılmaya başlanan bir fenomen haline gelen feminizm, kadın hareketinin ilk dönemlerinde odaklandığı konuları tekrar gündeme taşımıştır. Yerel ve uluslararası medyanın faaliyetleri ve politika; cinsel istismar, tecavüz, kadına şiddet, eşitsiz çalışma koşulları, seks işçiliği, baskı ve güzellik standartları gibi konuları tartışmaya açmıştır (Rampton, 2015).

Rampton'ın ileri sürdüğü üzere ikinci dalga feminizmin görüşlerini temel alan ve üçüncü dalga feminizmin katkılarından yararlanan dördüncü dalga feministler; ırk, yaş, cinsiyet, sınıf ve cinsellik gibi konuları kesişimsellik açısından ele almıştır. Dördüncü dalga akademik çalışmalar yapılmasını teşvik etmesinin yanı sıra kamusal alanda da yeni ve geniş tabanlı bir aktivizmi desteklemek üzere eylemlerde bulunmuştur (Rampton, 2015). Dördüncü dalga feminizm, özellikle teknolojiye odaklanarak bu perspektifte çeşitlenen feminist görüşleri kendi içine dahil etmiştir. Bu anlamda siberfeminizm ve zenofeminizm gibi çeşitli görüşlerin dördüncü feminist dalganın içerisinde değerlendirildiği görülmektedir.

2.3.1.1. Zenofeminizm

Zenofeminizm, Laboria Cuboniks çalışma grubu tarafından oluşturulmuş toplumsal cinsiyet karşıtı, anti-natüralist, teknomateryalist ve posthümanist bir feminist harekettir. Adaletli bir toplumun feminizmi temel ilke olarak benimseyeceği düşüncesine inanan zenofeministler, feminist bir dünya inşa etme gayesindedir.

Zenofeminizmdeki “zeno” ön eki “öteki”liği çağrıştırmaktadır. Bu anlamda normları dışlayan bir ötekiliği, teknolojik değişimi arayan bir feminizm ifade edilmektedir. Grubun hazırlanmış olduğu “Zenofeminist Manifesto” pratik, politik ve teorik bir eylemlilik çağrısı olarak görülebilir (Cuboniks, 2021).

2014 yılında bir araya gelen Laboria Cuboniks ekibi farklı alanlardan, coğrafyalardan ve politik duruştan kişileri bünyesinde barındırarak çoksesli bir kolektif duruşu hedeflemiştir. Çoksesliliğin imkan sağladığı farklılıklardan öğrenebilme anlayışı “Zenofeminist Manifesto” nun da temel aldığı bir fikir olarak karşımıza çıkar (Gecikmez, 2020). Başka bir ifadeyle, zenofeminizm uzmanlaşılın alanların çözüm üretmede yeterli olmadığını ileri sürerek eylemlerin kolektif bir oluş ekseninde biçimlendirilmesi gerektiğini savunur. Bu anlamda etkilendikleri ivmecilik (*accelerationism*), spekülâtif realizm, posthümanizm gibi farklı felsefi yaklaşımları cinsiyet politikalarının özgürleştirilmesi amacıyla kullanmayı amaçladıkları söylenebilir (Gecikmez, 2020).

Helen Hester’in tanımına göre zenofeminizm; teknomateryalist, cinsel kölelik karşıtı ve anti natüralist bir anlayıştır (Hester, 2018, s. 6). Teknolojik gelişmeleri reddetmek yerine teknoloji aracılığıyla yeni bir karşı hegemonya yaratmayı ve sosyal adaletsizliği oluşturan enformasyonu yeniden inşa etmeyi hedefler. Teknolojik gelişmelere hakim olanın sorgulandığı bu anlayışta teknolojiyi kontrolü altına alan ve hakimiyet kuran beyaz mukteditlere alternatif sosyal, kültürel ve teknik altyapı oluşturulmak istenir (Gecikmez, 2020).

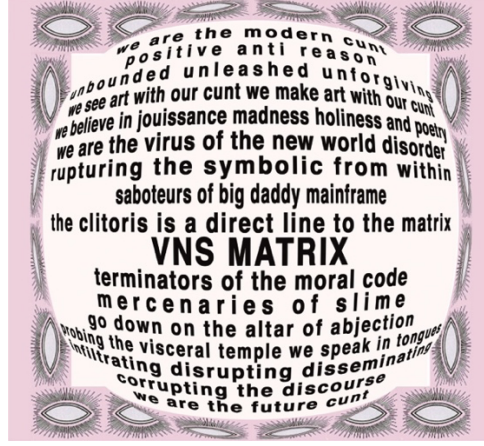
Zenofeminizm posthümanist bir feminist anlayıştan çağdaş, teknolojik olarak aracılık edilen dünyaya uzanan yeni bir feminist form oluşturmayı gaye edinir. Buna göre günümüzde bilim ve teknoloji üzerine tartışmalar yürüten feminist bakışların da olması gerekir. Bu anlamda zenofeminizmin queer feminizm, posthümanizm, siberfeminizm gibi anlayışlardan beslenen toplumsal cinsiyet çalışmaları ile bilim ve teknoloji çalışmaları arasındaki ilişkiye odaklanan bir feminist anlayış olduğu söylenebilir (Jones, 2019, s. 127).

2.3.1.2. Siberfeminizm

Kökenleri üçüncü dalga feminizme uzanan siberfeminizm teknoloji, internet ve kadın hakları bağlamında gelişen feminist bir harekettir. *Cyber* kelimesi Yunanca “yönlendirici” ya

da “kılavuz” anlamına gelen *kyber* kelimesinden gelmektedir. Kavramın feminizm son eki ise kadın hak ve özgürlüklerinin savunuculuğunu vurgulamaktadır (Fishwick, 2004, s. 83). Siberfeminizmin siborg feminizm ve sibernetik feminizm gibi farklı ifadelerle de ele alındığı söylenebilir. Kavram ilk kez 1991 yılında *VNS Matrix* isimli feminist bir grubun “21. Yüzyıl İçin Siberfeminist Manifesto” isimli yazılarında kullanılmıştır (VNSMatrix, 1991). Teknolojik gelişmeler ve dijitalleşmenin yaygınlaşmasıyla birlikte siberfeministler, teknoloji ve cinsiyetin birbiriyle bağlantılı olduğunu dile getirmiştir. Kadınlar ve teknoloji arasında her zaman bir bağ olduğuna inanan siberfeministler teknolojinin erkeksi olduğunu söyleyen karamsar feminist anlayışlara karşı çıkmış ve kadınların teknolojiyi kendilerine fayda sağlayacak çeşitli yollarla kullanabileceklerini öne sürmüşlerdir. Buna göre teknoloji kadınlara bir fırsat yaratmakta ve farklı kadınların birbirleriyle bağlantı sağlamasına olanak sağlamaktadır. Erkekler ve teknoloji arasında olduğu kabul edilen bağ aslında yoktur. Bu doğrultuda toplumsal alanda kadın ezilmişliğinin, eril adaletsizliğin önüne geçmek ve kadınların güçlenmesi ve teknolojik araçları kontrol kuvvetini kazanması için teknoloji dolayımı gerekmektedir. Böylelikle kadınların özgürleşmesi mümkün olacaktır. Kadınların çevrimiçi ve çevrimdışı olarak teknolojiyi aktif bir biçimde kullanmaları önerilmektedir (Paasonen, 2005).

Siberfeminizmin tarihsel gelişiminde iki akım bulunmaktadır; bir tarafta Sadie Plant ve VNS Matrix grubu diğer tarafta ise ana akım kabul edilen Old Boys Network ağı ve FACES e-mail topluluğu yer almaktadır (Varol, 2014, s. 225). Bununla birlikte siberfeminizm pek çok farklı biçimde kategorilendirilmiştir. Kimi düşünürlere göre radikal ya da liberal siberfeminizm (Hall, 1996), kuram odaklı ya da uygulama odaklı siberfeminizm (Sunden, 2008) ve eski ve yeni siberfeminizm (Fernandez & Wilding, 2003) gibi kategoriler söz konusudur.



Görsel 5. 21. Yüzyıl İçin Siberfeminist Manifesto (VNSMatrix, 1991)

Yukarıda Görsel 2’de gösterilen VNS Matrix’in “21 Yüzyıl İçin Siberfeminist Manifesto”su siberfeminizmin öne çıkan metnidir. Noktalama ve yazım kurallarına uygun olmayan ve anlam bütünlüğü hedeflemeyen manifesto, mantıksız yapısıyla dikkat çekmektedir. Manifesto için seçilen biçim VNS Matrix ekibinin norm karşıtı yapısını gösterir. VNS Matrix bu manifestoyla modern düşünce yapısının dayattığı eril-dişil, zihin-beden ve akıl-duygu gibi ikiliklere karşı çıkar. Kadınlara atfedilen kibar, duygusal, saygılı ve uyumlu gibi nitelikleri reddederken klitoris, vajina gibi ayıp sayılan kavramları ironik bir yöntemle kullanır ve dişiliğin güçlü yanlarını göstermeye çalışır (Aydemir, 2021a, s. 54). VNS Matrix’in yazdığı bu manifesto teknolojinin ataerkil ideoloji tarafından sahiplenilmesine bir meydan okuma olarak görülebilir.

Siberfeminizmin gelişiminde yer alan bir diğer ekip ise yukarıda ifade edilen *Old Boys Network* ağıdır. Ekipte yer alanlar *First Cyberfeminist International* (1997), *Next Cyberfeminist International* (1999) ve *Very Cyberfeminist International* (2001) olmak üzere düzenledikleri üç uluslararası siberfeminist konferans aracılığıyla siberfeminizmin tanınmasını sağlamışlardır. 1990’lı yıllarda kurulan FACES e-mail topluluğu ise internet siteleri aracılığıyla dijital sanatçılar ve içerik üreticilerine alan sağlayarak siberfeminist bir platformu kurmuştur.

Siberfeministler siber uzamda aktivizm, medya ve sanat gibi alanlarda ataerkil tahakküme karşı kadınların güçlü olduğu platformlar oluşturmuşlardır.

Siberfeminizmin teorik yapısı ise Sadie Plant'ın *Zeros and Ones: Digital Women + The New Technoculture* adlı kitabı ve Sandy Stone'un *The War of Desire and Technology* (1995) isimli çalışmasıyla birlikte şekillenmiştir. Erken dönemlerine baktığımız zaman ise siberfeminizmin Donna Haraway'in görüşleri, üçüncü dalga feminizm ve postyapısalcılığın ilginç bir karışımından temellendiği görülmektedir (Galloway, 2013). Ayrıca zamanla internette yayınlanan veya dolaşıma sokulan gazete haberi, roman ve reklam gibi içeriklere yapılan çok sayıda göndermede "siber" ön eki kullanılmıştır. Böylelikle siberfeminizmin internet ya da çeşitli elektronik ortamlardaki feminist aktivizmle bağlantısı vurgulanmıştır (Paasonen, 2011, s. 337).

Susanna Paasonen siberfeminizmi, teknoloji ve toplumsal cinsiyet arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışma alanı olarak tanımlarken (2005, s. 336) Rosi Braidotti (2018), siberfeminizmin internete odaklı çeşitli akademik ve sanatsal faaliyetler için kullanılan bir terim olduğunu dile getirmiştir. Austin Booth ve Mary Flanagan ise siberfeminizmi teknolojiye farklı bakan ve dijital kültürdeki toplumsal cinsiyet ilişkilerine odaklanan yeni bir feminist dalga şeklinde değerlendirmiştir (2002, s. 14). Tanımlama ve uygulamada farklılıklar gösteren siberfeminizmin ortaklaşan noktasını ise "kadınların güçlenmek için internet teknolojilerini kullanması ve kontrolü ele alması gerektiği" fikri oluşturmaktadır (Varol, 2014, s. 225). Teknoloji kadının özgürleşmesi için kilit bir unsur olarak öne çıkarılmaktadır.

Bu bağlamda siberfeminizmin, Sadie Plant'ın sanal cinsiyet anlayışı ve Donna Haraway'in siborg teorisini izleyen iki ana damarı bulunduğu söylenebilir. Bu yazarların kuramları teknoloji ve cinsiyet arasındaki ilişkiye odaklanan siberfeminizmin referans aldığı temel düşünceleri oluşturmuştur.

Örneğin Haraway'ın 1985 yılında yazmış olduğu *Siborg Manifestosu: Geç Yirminci Yüzyılda Bilim, Teknoloji ve Sosyalist Feminizm* isimli çalışması siberfeminist düşünce için temel bir eserdir. Haraway çalışmasında, teknolojinin gelişmesiyle birlikte oluşacak siborg figürünün toplumdaki ikili cinsiyet sistemini bulanıklaştıracağını ve cinsiyetsizliğe doğru uzanan yolda bir ışık olacağını belirtmiştir (Haraway, 2006; Kuni, 1998, s. 6). Haraway'e göre siborg figürü, mamulle organizmanın oluşturduğu kurgusal bir melez olmasının yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait sibernetik bir organizmadır; "kurgu ürünü olduğu kadar sosyal gerçeklik ürünü"dür (2006, s. 2). Her ne kadar kendini siberfeminist olarak tanımlamasa ve bu akımın içerisinde yer aldığını belirtmese de Haraway'ın görüşleri siberfeministleri etkilemiştir. Haraway'ın çalışmasında kullandığı siborg imgesi, organizma/makine gibi ikilikleri buharlaştırmayı hedeflemiş ve bu anlamda uzun vadede cinsiyet ötesi bir topluma erişme olasılığını bize sunmuştur. Ona göre siborg toplumsal cinsiyetin aşıldığı bir dünyanın yaratığıdır. Hiçbir bağımlılığı ve kökeni yoktur. Kendi varoluşuyla kısmidir, ironiktir, muhaliftir, masumdur ve herhangi bir dine ait değildir (Haraway, 2006, s. 5-7).

Siborg, zihin-beden, hayvan-makine ve idealizm-materyalizm gibi ikilikler arasındaki ayrımları silikleştirmiştir. Siborg bu ayrımların aşıldığı yerde durmaktadır. Haraway, sanayi toplumunda çok şekilli bir enformasyon sistemine yöneldiğimizi dile getirmektedir. "Enformatik tahakküm" adını verdiği bu sistemde kadınlar sömürülmeye devam etmektedir. Ona göre, bunun önüne geçilmesi için sosyalizm temelli feminist politika yeniden inşa edilmelidir ve bu politikanın oluşturulabilmesi bilim ve teknolojinin yardımıyla mümkündür. Tam bu noktada siborgun bir tür dağılma ve toplanmaya işaret ettiği görülebilir (Haraway, 2006, s. 34). Siborg sosyalist feminist politikanın inşa edilmesinde etkili olacak bir figür olarak değerlendirilmektedir.

Siberfeminist yazarların etkilendiği bir diğer düşünür ise Sadie Plant'tir. Plant, daha önce de belirtilen *Zeros and Ones: Digital Women + The New Technoculture* adlı kitabında

teknolojinin temelde eril değil diřil nitelikli olduđunu; siberuzamın kadın özgürlüđü için bir temel olduđunu ifade etmektedir (Wajcman, 2006, s. 14). Ona göre siber uzam, postmodern düşünceyle parçalanmış kimlikleri içerebilecek ve böylece kadınlar için özgürleştirilmiş bir alan ortaya çıkacaktır. Kadınların siber uzamda faaliyet göstermek için ideal olduklarına ve bu ilişkinin onların hayatlarını dönüřtürüp özgürleřtirebileceđine inanmaktadır (Chatterjee, 2002, s. 201). Kadın erkeđin sabitliđine ve “bir”liđine karřı “bir” olmayanı ve akıřkan olanı ifade etmektedir (Aydemir, 2021b). Böylece siberfeminist anlayıř teknolojik donanım ve yazılımın eril kodlarını yapıřöküme uğratmayı hedeflemektedir.

Plant’e göre siberfeminizm kadınları tabi kılan ataerkil sisteme karřı kadınlar ve teknoloji arasında bađ kurmaktadır. Plant bu düşüncesini internetin metinsel dođasının diřil nitelikli olması inancına istinaden dile getirmektedir (1998). Plant’in kitabının bařlıđı *Zeros and Ones (Sıfırlar ve Birler)*, bilgisayarların kullandıđı temel programlama diline gönderme yapmaktadır. Sıfırların diřil; birlerin eril olarak kodlandıđı kitapta dijital geleceđin de diřil, dađınık ve dođrusal olmayan bir dünya olacađı ve orada birlerin fallik düzeninin yerini sıfırların yani diřilerin alacađı öngörülmektedir (Daniels, 2009, s. 104). Plant’in düşünceleri dijital devrimin geleneksel cinsiyete dayalı rol modellerinin çöküřünü getirmesi ve patriyarkanın sona ermesi fikriyle ilgilidir (Rechbach, 2018).

Dolayısıyla Plant’in de görüşleri aracılıđıyla görüldüđü üzere siberfeminizm toplumsal cinsiyet ve iletişim teknolojileri arasındaki iliřkiye odaklanarak kadınlar ve yeni teknolojiler arasında bir uyuřma olduđunun altını çizmektedir. Siberfeministlere göre, kas gücüne dayanan endüstriyel teknolojiler ataerkil olarak inřa edilmiřtir. Bunun karřısında yer alabilecek beyne dayanan dijital teknolojiler ve diřil kültür arasında ise yeni bir iliřki durumu söz konusudur (Wajcman, 2006, s. 8-15). Siberfeministler bu durumun ileri vadede toplumsal cinsiyetin ortadan kalkmasıyla birlikte kadınlar için bir eřitlik ortamı oluřturacađını savunmaktadır. Bununla birlikte siberfeministlerin makinelere bir hayranlık duymadıđı, makineleri politik bir

duruş çerçevesinde feminist sanatın ve metinlerin paylaşılabilceđi bir uzam olarak kullandıđı söylenmektedir (Pierce, 1998).

Siberfeministlere göre internet cinsiyet, sınıf, etnisite, cinsellik ve tüm kimlik kategorilerini aşmaya imkân verecek potansiyele sahiptir. Basitçe yeni teknolojilere dayanan çevrimiçi ve çevrimdışı yapılanlamalar olarak tanımlanabilecek siberkültürün içindeki ataerkil unsurlardan arınması ve cinsiyetsiz bir hale gelebilmesi için mücadele eden siberfeministler, bu uzamdaki tüm kimliklerden arınılıp anonimleşebileceđine inanmaktadır (Escobar, 1994, s. 212). Bu bağlamda sanal kamusal alanda daha eşitlikçi bir gerçeklik oluşturulabilecektir (Smithley, 2004, s. 2).

Ataerkil iktidar karşısında direniş geliştiren siberfeministler, beden politikaları konusunda ise kimi görüş ayrılıkları yaşamaktadır. Jessica Brophy'e göre bu konuda iki farklı bakış açısı dikkat çekmektedir. Bunlardan ilki, interneti bedenin dışarı bırakıldıđı bir ütopya olarak görürken diğeri makinelerin organizma ile birleşeceđini ve siborgun ortaya çıkacađını ileri sürmektedir (Brophy, 2010, s. 941). Bedensizleşen sanal dünyada kimlik çok parçalı ve şekillendirilebilir bir nitelik kazanmakta; sanal dünya arzu edilen kimliđin yaratılmasına imkân tanımaktadır. Böylelikle birey farklı toplumsal gruplara dâhil olabilmekte ve kimlik özelliklerini kendisi seçebilmektedir (Booth & Flanagan, 2002, s. 14; Varol, 2014, s. 228).

Sonuç olarak siberfeminizmin amacı feminizm ve siber kültürü birleştirerek feminist kurama yeni bir soluk getirmektir. Siberfeminist hareket kendinden önceki feminist hareketlerin birikimlerini siber kültüre uygulayarak farklı bir yön çizmeye çalışmaktadır (Wilding & CAA, 1998, s. 47-49). Ayrıca siberfeminizm kadınların teknolojinin kontrolünü ele geçirmesi aracılıđıyla güçlenmelerini hedeflemektedir. Siberfeminizm yalnızca kadınların güçlenmesini deđil tüm tahakküm biçimleriyle mücadele etmeyi gaye edinmiştir. Böylelikle toplumsal anlamda ötekileştirilmiş, dışlanmış ve baskılanan kimliklerin özgürleşmesi desteklenmiştir.

Alla Mitrofanova'ya göre siberfeminizm cinsiyet özgürlüğünü ve bedensizleşmeyi tartışmaya açmaktadır (Mitrofanova, 1999, s. 12).

Siberfeminizmin önemli bir stratejisi ironidir. Yalnızca kuram değil aynı zamanda bir pratiktir (Sollfrank, 1997, s. 60-64). Buna paralel biçimde siberfeminizm kuramında önemli bir yer tutan siborglar da hem kurgu hem de gerçekliğe ilişkin bir unsur olarak değerlendirilmelidir.

Bu bağlamda bilimkurgu filmlerinde yer verilen robot karakterlerin, siberfeminizmin önem atfettiği siborg figürü kapsamında değerlendirilmesinin teknolojik gelişmeler sonucunda oluşacak dünyaya dair bir fikir oluşturabileceği söylenebilir. Bu çalışma da bu doğrultuda bir çaba ortaya koyacaktır. Siberfeminist kuramın savlarından hareketle, bilimkurgu filmlerinde yer verilen teknolojik unsurların toplumsal cinsiyet eşitsizliğine yönelik bir çözüm sunup sunmadığı konusunda bir tartışma yürütülecektir. Bu kapsamda çalışmanın bir sonraki bölümünde siberfeminizm, posthümanizm ve transhümanizm gibi kuramsal perspektiflerden faydalanılarak robot, siborg, android ya da yapay zeka olarak sunulan inorganik karakterlerin cinsiyet ilişkileri çerçevesinde nasıl temsil edildiğine yer verilecektir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. BİLİMKURGU SİNEMASINDA İNORGANİK KADININ TEMSİLİ

Daha önce de belirtildiği gibi bu çalışmanın temel problematiğini bilimkurgu filmlerinde yer alan robot karakterlerin cinsiyetlendirilmesi oluşturmaktadır. Çalışmada toplumsal cinsiyet sisteminde ötekileştirilen unsurlara paralel biçimde robotların cinsiyetleri olup olmadığı ve eril iktidar karşısındaki konumları incelenmektedir. Böylece güncel tartışmalarda sıklıkla yer verilen teknoloji unsurunun toplumsal cinsiyet ilişkileri çerçevesinde özgürleştirici bir rolünün olup olmadığının tespit edilmesi amaçlanmaktadır. Bu anlamda bölümde ilk olarak genel bir bağlantı noktası oluşturabilmek, robot karakterlerle bilimkurgu sinemasında ikincil konuma itilen kadın karakterler arasındaki ortak noktaları saptamak amacıyla kadın karakterlerin bilimkurgu filmlerinde temsil edilmesine yer verilecektir. Ardından 2000 sonrasında çekilen ve robot karakterler içeren beş bilimkurgu filmi; (*Ex Machina*, *Yapay Zeka Doğuyor*, *Kabuktaki Hayalet*, *Aşk ve Ben Bir Anneyim*) robot bedeninin inşası, robotlara yüklenen toplumsal cinsiyet rolleri ve ötekileştirilen kadın robot başlıkları çerçevesinde incelenecektir.

3.1. Bilimkurgu Sinemasında Kadının Temsili

Toplumsal anlamda kadın hareketinin gelişimi ve buna paralel olarak yükselen feminist sinema teorileri kadınların filmlerdeki temsillerine ilişkin sorgulamaları ve tartışmaları beraberinde getirmiştir. Sinemada pelikülden dijital kadına farklı biçimlerde yer verildiği görülmüştür (Vatansever & Oral, 2021). Örneğin erkeklerin baskın olduğu bir tür olarak kabul edilen bilimkurgu sineması, kadın temsili bağlamında incelendiğinde pek çok farklı filmde kadınlar anne, kardeş, sevgili, eş, asistan, sekreter, canavar, uzaylı, yaratık, robot vb. belirli stereotiplerle ele alınmıştır. Geçmişten günümüze türün popüler temalarının ekseninde ağırlıklı olarak kadınlara merak ve gizem duygusunu besleyen bir şekilde yardımcı rollerde ya da haz unsurları olarak yer verilmiştir.

Bilimkurgu türünün giderek gelişim göstermesi ise gerek anlatıda gerekse karakterler ve tiplerde çeşitlenmelere neden olmuştur. Bu dönemde “hayalleri gerçekleştiren” bilimkurgu anlayışıyla tür, kadınlar için rol modeller üretmiştir. Bu anlamda iki farklı temsil biçimiyle karşılaşılmıştır. Birincisi egemen ideolojiler ve normlara uygun konumlandırılan, erkek egemen sistemde olması arzulanan kadın modelidir; bu kadın iyi niyeti, anaçlığı, evine ve eşine verdiği değer maharetiyle ölçülen, yardıma muhtaç kadın olarak temsil edilmektedir. Bu tür kadın karakterler genellikle beyaz, üst-orta sınıf erkeklere çekici gelecek biçimde oluşturulmaktadır (Akşit & Favaro, 2014, s. 49). Diğerleri ise erkek egemen sisteme tehdit oluşturan, acımasız ve dişil cazibeye sahip kötü niyetli kadınlar olarak sunulmaktadır (Creed, 1993).

Bu bağlamda örneğin erken dönem bilimkurgu filmlerinin önemli isimlerinden George Méliès’in, sinemaya ve bilimkurgu türüne birtakım yeniliklerle katkı sağlarken kadınların odak haline getirildiği dikizci bir sinema anlayışının da ilk örneklerini sunduğu söylenebilir. *Aya Yolculuk* ve dönemin çeşitli kısa filmleri, kadın bedenini merkeze alan ve kadınların bedenlerinin dikizlendiği bilimkurgu sinemasının kurucu filmleri olarak değerlendirilmektedir (George, 2009, s. 112).

1950’li yıllarda ise bilimkurgu türünün savaşların ardından popüler bir hale gelmeye başlamasıyla birlikte; kadınların toplumdaki değişen rolleri nedeniyle yaşanan endişe ve umudun bilimkurgu filmlerinde somutlaştığı görülmüştür. Susan A. George’un belirttiği üzere bu filmlerde yer alan kadın karakterlerin çoğu egemen kültürün ideolojisine ve değerlerine hizmet eden kadınlar olarak belirlenmiştir. Bu kadınların yalnızca iyi bir eş ve anne olduğu takdirde mutlu olacağı vurgulanmış; kadınlara koruması gereken bir evi, ailesi ve kadınlığı bulunduğu hatırlatılmıştır. Çalışma hayatına atılmış kadınlar söz konusu olduğunda ise meslekler öğretmenlik, sekreterlik ve asistanlık gibi “kadınlık” normlarına uygun olduğu düşünülen mesleklere göre belirlenmiştir. *Uzaydan Geldi (It Came from Outer Space, Arnold, 1953)*, *Dünya Uçan Dairelere Karşı (Earth vs. the Flying Saucers, Sears, 1956)* ve *Monolit*

Canavarlar (The Monolith Monsters, Sherwood,1957) gibi filmlerde bu tip kadın karakterlere ilişkin çeşitlemeler sunulmuştur (George, 2009, s. 115-116).

İyi huylu ve uysal kadın karakterler 1970’li yıllardan günümüze dek genellikle aile odaklı filmlerde yer almışlardır. *Üçüncü Türden Yakınlaşmalar (Close Encounters of the Third Kind, Spielberg, 1977)*, *E.T.* ve *YZ: Yapay Zeka* filmlerinde tek ebeveynli ailelerin artışıyla birlikte annenin rolü odağa alınmıştır. Anne, söz konusu bilimkurgu anlatılarında çocuğunun ve ailenin koruyucusu olarak hikâyenin merkezinde yer alan güçlü bir figür biçiminde sunulmuştur (George, 2009, s. 116-118). Bir başka bakış açısıyla yalnızca erkek egemen düşüncenin izin verdiği ölçüde güçlü ve saldırgan olabilen bu karakterler, kadınların değersizleştirildiği anlatıya hizmet etmiştir.

1970’lerde ise dönemin toplumsal hareketlerine paralel olarak sinema evreninde de farklı karakter biçimlerinin inşa edildiği görülmüştür. Sözgelimi 1950’li yıllarda hakim ideolojinin normlarına uygun biçimde şekillendirilen ve toplumda model alınması beklenen iyi huylu kadın karakterler, 1970’li yıllara geldiğinde ailesi için güçlü kalabilen, kırılma olmasına rağmen çocukları için hayatını riske atabilen kadın karakterler olarak karşımıza çıkmıştır. Bu anlamda George’a göre 1979 yılında çekilen *Yaratık* filminin kadın karakteri Ripley, bir kırılmaya işaret etmiştir. Ripley önceki kadın temsillerinin aksine korku dolu bir durumun içerisindeyken çılgınlık atmak, felç geçirmek ve kaçmak yerine korkusuna rağmen hayatta kalmayı başaran bir karakter olarak sunulmuş ve aynı zamanda tüm Hollywood’daki diğer örneklerinin aksine hala kadınsı niteliklerini korumaya devam etmiştir (2009, s. 120). Hollywood yapımlarında güçlü niteliklere sahip kadın karakterlerin sertleştirilmesi hatta erkekleştirilmesi yaygın bir durumdur. Güçlü olarak temsil edilen kadınlar kahraman olarak gösterilirken aynı zamanda duygularını ve kadınsı niteliklerini kaybetmiş olarak ele alınırlar. *Yaratık* filminde ise Ripley bunun aksini gösteren bir karakter olarak temsil edilmiştir.

Bunların yanı sıra bilimkurgu filmlerinde mitolojik hikâyelerden ve efsanelerden temellenen ya da sanatsal yaratımlarla üretilmiş olan kadın canavar temsillerine de sıklıkla rastlanmıştır. Aslında söz konusu canavarlaştırılmış kadın imgesi pek çok farklı tür filminde farklı biçimlerde oluşturulmuştur. Sözelimi korku filmlerinden olan *Açlık* (*The Hunger*, Scott, 1983) filminde vampir, *Günah Tohumu* (*Carrie*, De Palma, 1976) filminde cadı, *Sapık* (*Psycho*, Hitchcock, 1960) filminde sorunlu anne; gerilim filmlerinden olan *Temel İçgüdü* (*Basic Instinct*, Verhoeven, 1992) filminde son derece güçlü ve öldürücü kadın gibi temsiller bunlara örnek olarak gösterilebilir (Creed, 1993, s. 1).

Barbara Creed, kadınların canavarca gösterildiği bu temsil fazını “canavar-dişil (*monstrous-feminine*)” olarak nitelendirmektedir. Ona göre bu terim kadının canavar olarak sunulduğunda cinsiyetin önemini vurgulamaktadır. Yazar canavar-dişilin seyirciyi korkutmasının nedenlerinin, erkek canavarlarınkinden farklı olduğunu belirtmektedir (1993, s. 3). Canavarlar bir yandan insan ve insan olmayan varlıklar arasındaki sınırları ortaya koyarken diğer yandan erkeklerin hadım edilme korkusunu açığa çıkarmaktadır. Ancak Creed aynı zamanda canavar-dişillerin erkeğin kadınlara duyduğu tutkunun inşasının yollarından birini oluşturduğunu ileri sürmektedir. Dolayısıyla filmlerde yer verilen bu canavar dişil karakterler, kadınların korkularından ya da öznelliklerinden ziyade erkeklerin korkuları ve çekincelerinin bir ifadesidir (1993, s. 5). Bu nedenle dişil karakterlerin tehdit edici ve tekinsiz olarak sunulduğu söylenebilir.

2000’li yılların ardından güçlü kadın temsiline birtakım değişiklikler yaşanmıştır. *Ölümcül Deney* (*Resident Evil*, Anderson 2002), *Karanlıklar Ülkesi* (*Underworld*, Wiseman 2003), *Aeon Flux* (Kusama, 2005) ve *Ultraviolet* (Wimmer, 2006) gibi filmlerde güçlü kadınların sunumunda şiddet ve cinsellik ön plana çıkarılmıştır. Özellikle *femme fatale*

karakterlerin⁶ ön plana çıkmasıyla birlikte sinemada aktif, güçlü ve tehlikeli görünen kadın karakterler genellikle cinsellik odak noktası alınarak konumlandırılmıştır. Söz konusu kadın karakterler lateks kıyafetlerin içerisinde bedenini vurgulayan bir görünümde, tehditkâr ve tehlikeli figürler olarak gösterilmiştir. Kadın karakterler hem cazibeli, seksi ve güçlü hem de silah, otomobil, bilgisayar gibi teknolojik aygıtlar konusunda yetkin makinelerle bütünleşik robotik bir enerjiye sahip olarak sunulmuştur (Akşit & Favaro, 2014, s. 52). Kadın karakterler cazibeli görünümüleriyle tekinsiz bir cinselliği ve şiddeti çağrıştırmaktadırlar.

Bilimkurgu türünde cinsiyetin inşa edilmiş halini en çok gösteren unsurlardan birinin de kadın cinsiyetli robotlar olduğu görülmektedir. Bilimkurgu filmlerinde sıklıkla kadın vücudu referans alınarak tasarlanan robotlar, androidler, siborglar ya da klonlara yer verilmiştir. Bu durumun en erken örneklerinden birini Fritz Lang'ın çektiği *Metropolis* filmi oluşturmaktadır. Filmde yer alan Maria karakteri, erkek egemen toplumda kabul gören şefkatli, iyiliksever ve anaç kadın imajına uygun bir görünüm sergilerken Maria karakterinin kötü bir kopyası niteliğinde oluşturulmuş Robot Maria bunun tam tersi özelliklerle konumlandırılmıştır. Robot Maria, cinselliğinin erotik yanlarını kullanarak işçileri isyana sürüklemek için baştan çıkaran kötücül kadın olarak temsil edilmiştir (George, 2009, s. 113).

Sonuç olarak bilimkurgu filmlerindeki kötü kadın karakterlerin erkek egemen sisteme yönelik en büyük tehdidi oluşturduğu söylenebilir. Çünkü edebiyat ürünleri ve sinema filmleri gibi çeşitli anlatılarda söz konusu kadın karakterler maddi/manevi anlamda erkeklerin

⁶ Femme fatale karakterler kara filmlerle sıklıkla karşılaşılan temsillerdendir. *Çifte Tazminat* (*Double Indemnity*, Wilder, 1945), *Darağacımı Yüksekçe Kur* (*Out of the Past*, Tourneur, 1947) gibi kara filmlerde karşılaşılan bu karakterler güzel, zeki, kurnaz, şehvetli, erotik ve ölümcül olarak sunulmuştur. Ayrıca bilimkurgu filmlerinde de tezahürlerine yer verilen *femme fatale*lerin, dünya dışından gelmiş tehlikeli yaratıklar olarak *Tehlikeli Tür* (*Species*, Donaldson, 1995) ve *Tehlikeli Tür 2* (*Species 2*, Medak, 1998) gibi anlatılarda yer aldığı görülmektedir. Bu bağlamda Staiger tüm bu kötü kadınların, erkekliğin tehdit altında oluşu ve kadın nefretinin bir dışavurumu olarak okunabileceğini savunmaktadır (1996, s. 150).

hâkimiyetini kesintiye uğratmaktadır (George, 2009, s. 113). Söz konusu robot karakterin cinsiyetinin sergilenişi kadın cinselliğinin yıkıcı gücünün altını çizmektedir. Bu noktada bir sonraki bölümde bilimkurgu filmlerinde yer alan robotların cinselliklerine ilişkin detaylı bir analiz sunulacaktır. Seçilen filmler (*Ex Machina*, *Yapay Zeka Yükseliyor*, *Kabuktaki Hayalet*, *Her*, *Ben Bir Anneyim*) bilimkurgu sinemasında sıklıkla karşılaşılan temalar ekseninde incelenecektir. Robot bedeninin inşası, robotlara yüklenen toplumsal cinsiyet rolleri ve ötekileştirilen kadın robot temaları doğrultusunda robotların cinsiyetlendirilişlerine ilişkin bir tartışma yürütülecektir.

3.2. Bilimkurgu Sinemasında Robotların Cinsiyetlendirilmesi

Bilimkurgu sinemasında sıklıkla insan ve makine melezinden oluşmuş robot karakterlere yer verilmektedir. Bilimkurgu filmlerinde mekanik görünümlü robotlardan insandan ayırt edilemeyen siborg karakterlere kadar pek çok farklı yapay insan unsuru belirleyicilik kazanmıştır. Bu anlamda robotlar kendilerinden beklenen ve kendilerine yüklenen görevlere göre farklı kategorilere ayrılmıştır. Eğitim, savaş, hizmet, arkadaşlık ve eğlence gibi farklı amaçlar doğrultusunda çeşitli temsiller oluşturulmuştur. Örneğin insanlarla iletişim kurması beklenen robotlar için daha çok insanbiçimli tasarımlar üretilmiştir. *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *Demir Dev* (The Iron Giant, Brad Bird, 1999) ve *Robotlar* (Robots, Chris Wedge, 2005) insan biçimli robot karakterlere sahip olan filmlere örnek olarak verilebilir.

Kakoudaki'ye göre robotların bedenlerinin insanbiçimli/antropomorfik olarak biçimlendirilmesi taklit etme dürtüsünden kaynaklanmaktadır. Örneğin bilimkurgu türünün başlangıcından itibaren yer verilen robot karakterler ilk dönemlerde daha mekanik biçimlerde tasarlanırlar dahi filmlerde insana benzer biçimde yer almışlardır. İlerleyen dönemlerde android, siborg anlatılarıyla birlikte robot karakterlerin insana benzerliği giderek artmıştır. Robot karakterler, insandan ayırt edilemez bir noktaya gelmiştir. Robotların insana benzer biçimlendirilmesinin gerçeğe duyulan istek olduğunu vurgulayan modern düşünce, taklit

etmenin yapaylığının yanı sıra insanı da tanımlamıştır. Böylelikle taklit edilen insan ve yapay insan modern anlayışta karşımıza sıklıkla çıkan doğa-kültür, efendi-hizmetkar, kendi-öteki, kadın-erkek, taklit eden- taklit edilen ve robot-insan gibi ikiliklerden birine dönüşmüştür (Kakoudaki, 2017, s. 35-36).

Simone de Beauvoir'ın cinsiyetlerin toplumsal olarak öğrenildiğini ifade ettiği “kadın doğulmaz kadın olunur” (Beauvoir, 1993, s. 231) sözüne paralel bir biçimde bilimkurgu filmlerinde yer alan robot karakterlerin de çoğunlukla toplumun algısına uygun şekilde kadın olarak cinsiyetlendirildiği görülmüştür. Robotlar için genel bir tabir olan “bot” kavramına eklenen “fem” ekiyle cinsiyeti kadın olarak belirlenen robotlar ifade edilmektedir (*fembot*) (Sharp, 2007, s. 516). Çoğunlukla *humanoid* olarak tabir edilen insan görünümlü robotlarda görülen cinsiyetlendirme hali robotların biyotik ve/veya mekanik bedenlerinden bağımsız olarak belirlenmiştir. Robota eklenen ses ya da görüntü de söz konusu cinsiyetin toplumsal rollerine uygun biçimde şekillendirilmektedir. Bu anlamda kendisine belirli bir toplumsal cinsiyet rolü atfedilen robotların da toplumsal hayata uygun biçimde kavranmaları durumu söz konusudur.

Bilimkurgu türünde sıklıkla yer verilen robot karakterlerin cinsiyetleri özellikle bedenleri üzerinden seyirciye aktarılmaktadır. Toplumda ideal kabul edilen cinsiyet kalıpları sıklıkla robotlar üzerinden yeniden üretilmektedir.⁷ Bu anlamda “cinsiyete sahip bir robot, makine ve sistem olmayı aşarak artık temsil ettiği özellikten dolayı toplumsallaşan bir varlık

⁷ 1980’li yıllarda üretilen robot filmlerinde toplumsal cinsiyete ilişkin oluşturulan kadınlık ve erkeklik kodları karakterlerin bedenlerinin yapılandırılışıyla kolaylıkla gözlemlenebilmektedir. Özellikle bu dönemde Hollywood filmlerinde aşırı erkeksi, güçlü ve saldırgan robot karakterler ön plana çıkarılmıştır. Samanta Holland’a göre mekanik bedenlerin bu denli keskin ve aşırı biçimde cinsiyeti vurgulayacak unsurlarla sergilenmesi, makine bedenlerin, insan bedeninin kaybına işaret etmesiyle ilgilidir. Bu doğrultuda bedeninin kaybı erkek egemen düzeni sürdürmek için gereken cinsiyet ayrımlarının yok olması anlamına da geleceği için, erkek egemen ideolojinin içerisinde üretilen siborg anlatılarında siborglar aşırı biçimde cinsiyetlendirilmektedir (Holland, 1995, s. 159). Bu karakterlerle birlikte seyirciye eril özelliğin abartılmış versiyonları izletilmektedir. *Terminator* ve *Terminator 2: Judgment Day* gibi filmlerde abartılmış eril bedenlerin örnekleri görülebilmektedir.

haline dönüşmektedir” (Aydemir, 2021a, s. 91). Örneğin erkek cinsiyetli robotlar için güç ve zeka üzerinden bir karakter biçimlendirilmesi yapılarak genellikle fiziksel kuvvet, çeviklik, pratik zeka ve uyanıklık gerektiren anlatılar oluşturulmaktadır. *Terminatör*, *Robocop*, *Transformer*, *Evrım* ve *Tekinsiz* gibi filmlerde yer alan erkek robotlar, toplumsal cinsiyet rollerine uygun biçimde ideal erkek vücudu ölçülerinde sunulmuş; güçlü, kuvvetli, saldırgan, zeki ve zorlukların üstesinden gelebilen karakterler olarak konumlandırılmıştır. Genellikle kadın robotlar ise aktif ve özgür olarak sunulsa bile erkeklere oranla daha güçsüz bir biçimde temsil edilmiştir. Kadın robotlar annelik mefhumuyla taçlandırılmış; erkek kahramanın dünyaya gelmesinde bir araç olarak konumlandırılmıştır (Cornea, 2005, s. 281-282). Bunun yanı sıra insan görünümüne sahip olmayan, bilgisayara bağlı biçimde insanlarla iletişim kuran robotların da toplumsal cinsiyet sistemine uygun biçimde cinsiyetlendirildiği görülmektedir. Örneğin *2001: Uzay Macerası*, *Aşk ve Ben*, *Robot* gibi filmlerde insana benzer bir bedene sahip olmamasına rağmen ses tonları kadın ya da erkek olarak belirlenmiş robot karakterler konu alınmaktadır. Cinsiyetsiz temsil edilen istisnalarda ise kimi zaman robotların kendi iradeleri bulunmadığı görülmektedir. Örneğin *Ben*, *Robot* filmindeki hizmetçilik yapan robotlarda olduğu gibi komutlarla yönlendirilmektedirler. Kimi zaman ise *Chappie* (Neill Blomkamp, 2015) filmindeki robot karakterde olduğu gibi çocuk niteliğinde filmlerde yer almışlardır.

Sonuç olarak her ne kadar düşünsel kökenleri Antik dönem felsefi tartışmalarında izlenebilse de robot karakterler modernitenin yaratımlarıdır. Modernitenin temellendiği düalist anlayıştan esinlenilerek oluşturulmuştur ve bundan bağımsız anlaşılması güçtür. Bilimkurgu anlatıları mekanik ve elektrik teknolojileri arasında bir karşıtlık oluşturmaktadır. Metal, kas gücüne ve mekanik aksamlara dayanan teknolojinin yerine görünmez ve elektrikli teknolojilerle bağlantılandırılan robot kadınlar, bilimkurgu anlatılarında cinsel bir çekicilikle var olmaktadır. Bunun aksi yönde erkekler metal mekanizmalarla, çark ve dişli aksanlarla ilişkilendirilmektedir. Böylelikle anlatılarda beden-zihin, somut-soyut ve fiziksel-zihinsel gibi

ayrımalar üretilmektedir. Çağdaş teknokültür, sibernetik ve posthüman anlayışlar dahilinde robot anlatıları kartezyen anlayış kapsamında yıkıcı bir boyutta değerlendirilse de Aydınlanma geleneğinden beslenen çağdaş kuramlar teknolojik cisimleşme ve akıl-beden gibi ayrımları ön plana çıkarmaktadır (Kakoudaki, 2017, s. 138-143). Bu kapsamda robotlar sahip oldukları kökensiz nitelikleri doğrultusunda modern anlayışın yer verdiği karşıtlıkları silikleştirme potansiyeli barındırsa da modernizmde insan imalatı makinalar cinsiyetlendirilmiş ve erotikleştirilmiş ötekiler olarak teknoloji dolayımı bir geleceği temsil etmektedir (Huysen, 1986, s. 70).

Bu bağlamda çalışmanın bir sonraki bölümünde, bütün bu tartışmalar ekseninde bilimkurgu filmlerinin robot karakterler üzerinden toplumsal cinsiyet ilişkilerine ilişkin ne tür temsiller sunduğu değerlendirilecektir. Çalışmada 2000 sonrasında çekilen beş bilimkurgu filmi; *Ex Machina*, *Yapay Zeka Doğuyor*, *Kabuktaki Hayalet*, *Aşk*, *Ben Bir Anneyim* filmleri robot bedeninin inşası, robotlara yüklenen toplumsal cinsiyet rolleri ve ötekileştirilen kadın robot başlıkları çerçevesinde analiz edilecektir.

3.2.1. Robot Bedeninin İnşası

Beden ve bedenın yeniden kavramsallaştırılmasına ilişkin son dönemde öne çıkan yaklaşımlar çoğunlukla yeni teknolojilerin beden üzerindeki etkilerine odaklanmıştır. Yeni teknolojilerin bedenın kontrol ve tahakkümden kaçışını mümkün kılacağına ilişkin iyimser bir yaklaşım oluşmuştur. Bir yandan yeni teknolojilerin kendi kendini dönüştürme ve güçlendirme için birtakım olanaklar sunabileceğinin altı çizilirken bir yandan da teknolojinin hali hazırda sahip olduğu karmaşık güç ilişkileri ve kendini düzenleme sistemini sürdürme ve genişletmesi olasılığı üzerinde kötümser bir bakış açısıyla durulmuştur. Son dönemlerde ise bedene ilişkin yoğunlaşan bu tartışmalarda en çok etkiye sahip olan teknolojik figürün robot olduğu görülmüştür. Bu bağlamda çalışmada üzerinde durulacak ilk film, beden algısına ilişkin söz

konusu dönüşümün tartışılmasını mümkün kılan Alex Garland'ın yönetmenliğini üstlendiği *Ex Machina* filmidir.

Film, yazılım işiyle uğraşan Caleb'in çalıştığı şirket içerisinde yapılan bir çekilişi kazanmasıyla yaşadığı olayları anlatır. Şirketin CEO'su Nathan'la bir hafta geçirme şansı yakalayan Caleb, Nathan'ın üst düzey teknolojiyle ürettiği yapay zekaya sahip insan biçimli bir siborg olan Ava'yla tanışır. Nathan Caleb'a Ava'yı test etmesi için bir fırsat sunarken Caleb, Ava'nın yapay zekasını sınavabilmek için Turing Testi'ni⁸ devreye sokar.

Nathan'ın yarattığı Ava, kadınsı özelliklere sahip olarak şekillendirilmiştir. Yüz hatları, bedeninin oranları ve kıvrımları, ses tonu ile tıpkı bir kadın görünümündedir. Görünüşte onu organik bir kadından ayıran tek şey, bedeninin üzerinde deri ve saç tabakasının yer almayışıdır. Filmin başlangıcında Ava'nın bedeni, içindeki elektronik düzeneği gözler önüne seren, organik/inorganik ve makine/organizma gibi ayrımları hatırlatan biçimde ortadadır (Görsel 3).



Görsel 6. Ava (*Ex Machina*, 2016)

Bu bağlamda filmde öne çıkan unsurlardan birinin bedenle düalitik bir ilişki çerçevesinde sunulan akıl olduğu söylenebilir. Felsefe tarihine bakıldığında, bu karşıtlığın Descartes ve Kant'ın görüşlerinden hareketle temellendirildiği görülmektedir. Rene Descartes'a göre (1997) düşünüyor olmak var olmanın bir kanıtıdır. İnsanı “doğanın hâkimi ve

⁸ Bir işletim sisteminin insanlara denk biçimde zihinsel yeterliliğe sahip olup olmadığını sınavan, Alan Turing tarafından geliştirilmiş testtir (The Turing Test, 2003).

sahibi” yapan şey düşüncesidir. Immanuel Kant da insanın özgürlüğünün ancak akıl yoluyla mümkün olabildiğini söylemektedir (Kant, 2015). Aydınlanma düşüncesi bir yandan özgür bir akli temel alırken bir yandan da yok sayılan bir bedeni içermiştir (Timurturkan, 2008). Bu düşüncenin devamında akıl ve beden birbirinden ayrı ve birbirine karşıt olarak ele alınmıştır. Özne/nesne, insan/doğa ve akıl/beden gibi ayrımlar aracılığıyla bir taraf diğerine üstün olarak konumlandırılmış; böylelikle yöneten/yönetilen, asıl/öteki biçimindeki ilişkiler meşru kılınmıştır. Aklın üstün konumlandırıldığı bir düşünce sisteminde toplumun devamlılığının sağlanabilmesi için bedenin disiplin altına alınması gerektiği düşünülmüştür (Hargreaves, 1985, s. 139). Bu anlamda doğa-kültür, erkek-kadın, siyah-beyaz, makine-organizma ve toplumsal-kültürel gibi ikiliklerin yanı sıra akıl-beden arasında da kemikleşen bir düalizmin söz konusu olduğu görülmüştür.

Bu bağlamda filmde akıl ve beden arasında kurulan ikiliğe bakıldığında, akıl-beden ayrımının teknolojiye egemen, onu ustaca kullanabilen erkek karakterler ile onların üstün akli ve geliştirdikleri teknoloji sayesinde imal edilen siborg kadın karakterler arasındaki karşıtlıkla kurulduğu söylenebilir. *Ava*, *Yaratılış Kitabı*'ndaki Havva (Ava)⁹ gibi Nathan tarafından üretilmiş ve gelecekteki siborg neslinin ilk örneği olarak konumlandırılmıştır. Bu anlamda Nathan yaratıcı, hükmedici kuvvet iken Ava ona tabii, mamul olandır.

Filmde erkeğin hakim olduğu geleneksel toplumsal cinsiyet ilişkilerinin inşasında aklın temel alındığı Aydınlanma felsefesinin izlerini görmek mümkündür. Bu bağlamda

⁹ Tanrı Adem'i (Adam) topraktan yaratır, burnuna yaşam soluğu üfler ve Adem yaşayan bir varlık olur. Adem'i Aden'de yarattığı bahçeye koyar. Tanrı, Adem'i iyilik ve kötülüğü bilme ağacının meyvesinden yememesi için tembihler. Ardından Tanrı, Adem'in yalnız kalmaması için bir kadın yaratarak onu Adem'e getirir. Hilekâr bir yılan kadını ikna eder, kadın da Adem'i ve yasak meyveyi yerler. Tanrı, Adem'in yasak meyveyi yediğini anlayınca önce yılanı lanetler, ardından kadına çocuk doğururken ağır çekeceğini, hep kocasını isteyeceğini ve kocasının onu yöneteceğini söyler. Adem'i ise yaşamı boyu çile çekmeden yiyecek bulamayacak şekilde cezalandırır. Adem karısına gelecekteki tüm insanların annesi olacağı için Havva (Ava) adını verir (Yaratılış Kitabı: Dünyanın Yaratılışı. Eski Ahit, Tarihsiz).

Aydınlanma'dan günümüze toplumsallık ve aklın mütemadiyen birlikte düşünüldüğü; bedenine ise baskılanması gereken hazları içeren, insandan uzak hayvansal değerlere yakın olarak ele alındığı söylenebilir. Beden, akıl merkezci bir dünyadan farklı olarak akıldışı alanda değerlendirilmiştir (Erden, 2008, s. 130-131). Başka bir söyleyişle 17. yüzyıldan itibaren beden, aklın karşısına konularak ötekileştirilmiştir. Filmdeki bu ötekileştirme biçimi hem kadın karakterlerin insandan farklı makineler olarak yer almasıyla hem de bedenleriyle ön plana çıkan robot karakterlerin sınırlandırılması ve kısıtlanması gereken bir varlık olarak konumlandırılmasıyla gözler önüne serilmektedir. Akıl-beden, organik-inorganik ve kadın-erkek gibi ayrımlar, Ava'nın hapsedildiği camdan oda ve onu dışardan izleyen Nathan'ın yer aldığı sahnelerde vurgulanmaktadır (Görsel 4).



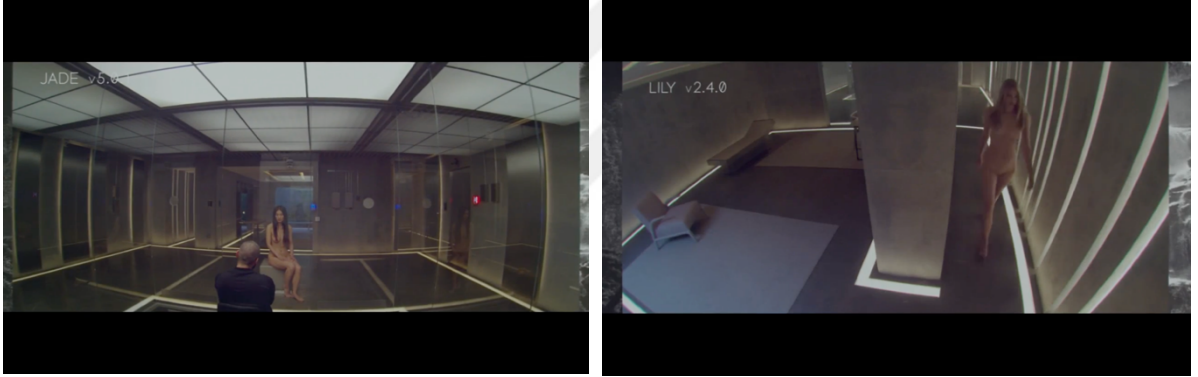
Görsel 4. Ava ve Caleb Arasındaki Mekansal Ayrım (*Ex Machina*, 2016)

Filmde Ava'nın bedeni üzerinde kurulmaya çalışılan tahakküm bedene yüklenen toplumsal normların bir örneği olarak görülebilir. Toplumun ve medeniyetin sürdürülmesi için beden zapt edilmekte; bedenler standart bir form olarak biçimlendirilerek kontrol edilmektedir. Toplumsal normlar tarafından biçimlendirilmeyen beden ise öteki olarak konumlandırmaktadır. Connerton'un da belirttiği gibi bedenin toplumsal olarak biçimlendirilmesi beden politikaları gerçeğini ortaya çıkarmaktadır. Söz konusu beden politikaları bedensel pratikler aracılığıyla toplumsal ve kültürel hafızaya aktarılmaktadır (Connerton, 2009, s. 141). Filmde de robotların mekanik vücutlarının şekillendirilebilirliği hayal ve arzuların mümkün kılındığı bir bedeni

anımsatmaktadır. Bu anlamda robot bedeni arzular ve istekler doğrultusunda canlandırılabilen ve kontrol edilebilen bir heykel gibidir. *Ex Machina* filminde kadın robotların ilk bakışta denetlenebilir ve itaatkâr görünümleri dikkat çekmektedir.

Ava her ne kadar Nathan için üstün, yapay zekaya sahip bir Havva olsa da çalışmalarının ilk figürü değildir. Tıpkı *Yaratılış Hikayesi*'nde Tanrı'nın Havva'dan önce Lilith'i yaratmasına benzer biçimde Nathan da daha önce farklı siborg denemelerinde bulunmuştur. Nathan "herhangi bir cinsiyetsiz varlığın, başka bir cinsiyetsiz varlıkla etkileşime geçmesi için bir nedeni yoktur" diyerek ürettiği varlıkların tamamına cinsiyet atfetmiştir.

Nathan'ın "üstün teknolojik yetkinliği" ile ürettiği çalışmaları toplumun güzellik standartlarına uygun biçimde yaratılan kadın siborglardan oluşmaktadır (Görsel 5-6).



Görsel 5-6. Nathan'ın Ava'dan Önceki Çalışmaları: Diğer Kadın Siborglar

(*Ex Machina*, 2016)

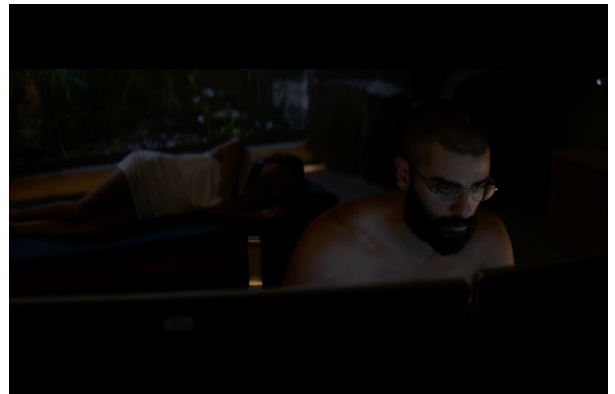
Filmde aynı zamanda Nathan'ın Ava'dan önce yalnızca kendisine hizmet etmesi için ürettiği siborg Kyoko da yer almaktadır. Nathan, Ava'nın aksine Kyoko'ya iletişim kurma yetisi vermemiştir. Dolayısıyla Kyoko konuşamaz. Ancak Ava'dan farklı olarak Kyoko'nun bedeni üzerinde deri ve saç tabakası bulunduğu için tıpkı organik bir kadın gibi görüldüğü söylenebilir (Görsel 7).



Görsel 7. Kyoko (*Ex Machina*, 2016)

Sinemada geleneksel anlatının dişil özneyi sadece otoriter vizyondan dışlamadığını aynı zamanda söylem içerisinde aktif bir konumdan da dışladığını belirten Kaja Silverman'ın öne sürdüğü gibi (aktaran Öztürk & Tural, 2001, 108), filmde de Kyoko'nun konuşamayışı, sessizliği belirli bir geleneği, uygulamayı ve kabulleri işaret etmektedir. Çünkü Öztürk ve Tural'ın da belirttiği gibi kadınların çok konuşması ya da yüksek sesle konuşması geleneksel kadınlık normlarına uygun bulunmamaktadır (2001, s. 103).

Kyoko Nathan'ın otoritesine tabi bir köle gibidir. Onun günlük işlerini yerine getirmektedir. Yemek ve temizlik işlerini yapmaktadır. Ayrıca onu eğlendirmekte hatta bedenine eklediği vajina sayesinde cinsel ihtiyaçlarını dahi gidermektedir (Görsel 8-9). Filmin evreninde Ava ve Kyoko insan olarak tanımlanmasalar dahi film boyunca kadın cinsiyetiyle ön plana çıkarılmaktadırlar.



Görsel 8-9. Kyoko, Nathan'ın Günlük ve Cinsel İhtiyaçlarını Karşılar

(*Ex Machina*, 2016)

Filmde robot karakterlerin, erotizm ve cinsellik yüklü sahnelerde daima insan görünümünü taşıdığı, organik kadın bedenine yaklaştırıldığı görülmektedir. Sözgelimi Ava ve Caleb'in yaklaşması, Ava'nın mekanik bedenine kadın kıyafetleri giyip Caleb'a göstermesiyle perçinlenmiştir (Görsel 10).



Görsel 10. Ava, Kıyafetlerini Caleb'a Gösterir (*Ex Machina*, 2016)

Dolayısıyla film her ne kadar kadınların hapsedilmesi, baskılanması ve şiddet görmesi gibi sekanslarla ataerkilliği alegorik biçimde okumaya ve sorgulamaya hizmet etse de bir yandan da izleyiciyi robot bedenini dikizlemeye davet eden bir konumda yer almaktadır (Henke, 2017, s. 132-133). Örneğin Caleb, Ava'yla yaklaşmasının ardından onunla flört etmeye başlar, rüyalarında onu görür ve Ava'nın bulunduğu odada 7/24 kayıt alan kameradan onu dikizler. Caleb Ava'nın bedenini fetişleştirir (Görsel 11-12).



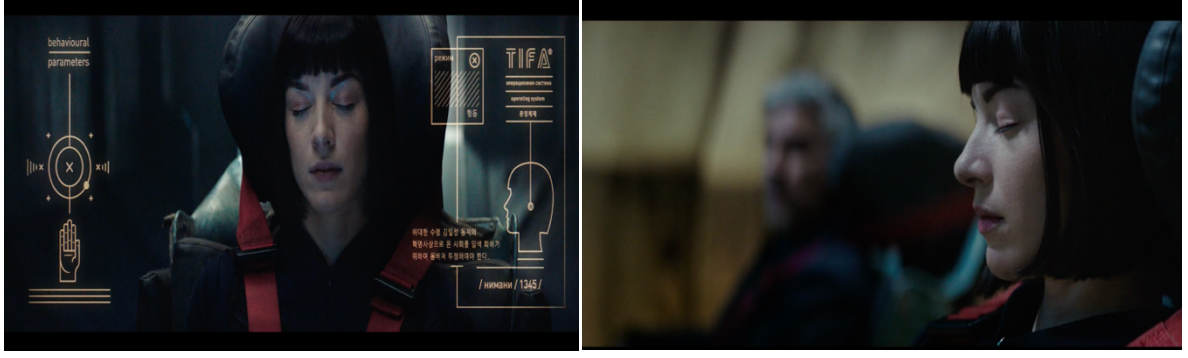
Görsel 11-12. Caleb, Kamera Görüntülerinden Ava'yı İzler

(*Ex Machina*, 2016)

Çalışmada çözümlenen bir diğer film olan Lazar Bodroža'nın yönetmenliğini yaptığı *Yapay Zekâ Doğuyor*, tıpkı *Ex Machina* gibi akıl-beden, organik-inorganik ve kadın-erkek ayrımını ön plana çıkararak ve bedene ilişkin tartışmaları gündeme getiren bir filmidir.

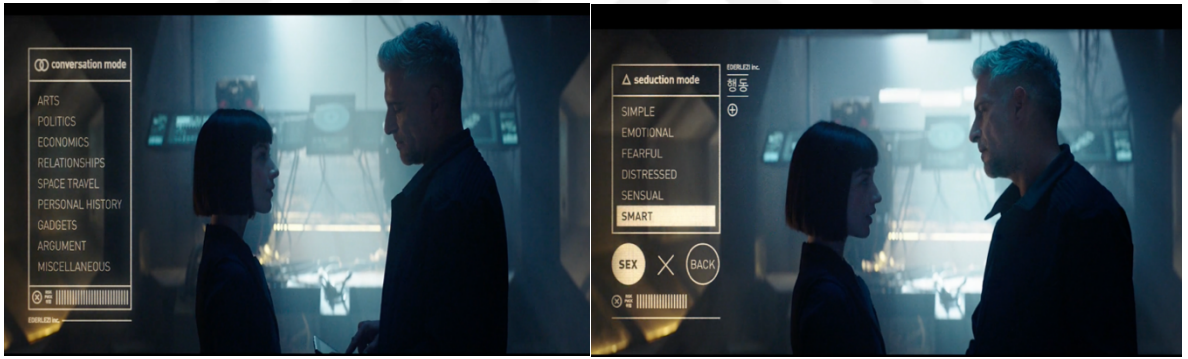
2048 yılında geçen film kapitalizm tarafından sömürülen bir evreni konu alır. Kapitalist şirketler gözünü farklı gezegenlere dikmiş, uzayı kolonize etmeyi hedeflemiştir. Bu doğrultuda söz konusu amaç için Ederlazi şirketi tarafından görevlendirilen Milutin, Alpha Centauri gezegenine gönderilir. Kendisinden bir koloni kurması beklenen Milutin'in bu görevde karşı cinsten bir siborgla "çalışması" (ikilinin hedef gezegene erişip üremeleri ve gezegeni kolonize etmeleri) gerekecektir.

Alpha Centauri'de uzayın Adem ve Havva'sı olan insan ve siborg birlikteliğinden bir toplum kurulması hedeflenmektedir. Milutin'in kişisel beğeni ve arzuları tespit edilerek şekillendirilen Nimani, Ederlazi şirketinin siborgudur. Kadın doğurganlığını ön plana çıkararak, hafif gizemli, tepkisel doğası çok baskın olmayan; Milutin'in annesine benzer yüz hatları ve sesi bulunan bir robot olarak tasarlanmıştır. Nimani her şeyi öğrenebilme kapasitesine sahip, hedefini yerine getirebilmek için çalışan insan olmayan bir varlıktır. Milutin için tıpkı bir oyuncak bebek gibi şekillendirilen Nimani, Asimov'un robot yasalarına tamamen uyum sağlayacak biçimde programlanmıştır. Milutin'in kumanda aracılığıyla yönlendirdiği bir seks robotundan farksız değildir. Keza Milutin, Nimani'nin kendisine nasıl davranacağını seçebilmektedir. Arkadaşça, flörtöz ve düşmancıl gibi çeşitli davranış modlarına sahip olan Nimani'nin tüm eylemlerinin performansı ayarlanabilmekte ve kişiye özel mod ayarlaması yapılabilmektedir (Görsel 13-14).



Görsel 13-14. Nimani (*Yapay Zekâ Doğuyor*, 2018)

Nimani'nin sahip olduğu beden organik bir kadınmıki gibidir. Ancak Nimani, Milutin'in onu komut etmesi aracılığıyla insan duygularına karşılık vermektedir. Örneğin, Nimani'yle iletişim kurmak isteyen Milutin, tableten istediği davranış biçimini, sohbet konusunu ya da iletişim yöntemini seçebilmekte; bu seçimin de ağırlıklı olarak cinsel aktivite yönünde olduğu görülmektedir (Görsel 15-16).



Görsel 15-16. Milutin Nimani'yi Seçtiği Komutlarla Yönlendirir

(*Yapay Zekâ Doğuyor*, 2018)

Bu noktada film akıl-beden, erkek-kadın, aktif-pasif ve yöneten-yönetilen gibi karşıtlıkları ön plana çıkarır. Böylece film anlatıda akılı bedene karşı üstün konumlandırarak Milutin'in Nimani'ye sahip olduğu ve ona itaat etmesi gerektiği fikrini normalleştirmektedir.

Filmde Nimani'ye kadın cinsiyetinin atanması sorgulanmaz bir biçimde eril akılla ve erkeğin cinsel arzularının tatmin edilmesiyle ilgilidir. Genellikle erkekler için, cinsel olarak aktif oluşu nedeniyle gizli bir cinsel tehdidi ifade etmektedir.

Filmde erkek ve kadın karakterin sunum biçimi Nicholls'un bilimkurgu filmlerinde yer alan kadın ve erkeklerin teknolojiyle ilişkisine dair görüşleriyle örtüşmektedir. Nicholls'a göre bilimkurgu filmlerinde sanal kültürün baskın kullanıcıları, tasarımcıları ve mühendislerinin genç, beyaz ve orta sınıf erkekler olduğu görülmektedir. Dolayısıyla kadının teknolojiyle ilişkili temsili muhafazakar ve geleneksel olana bağlı kalmaktadır (1997, s. 217). Keza filmde de Nimani'nin, *Ex Machina*'daki kadın siborgların seks yapabilme yeteneğine ve üreme oranlarına sahip oluşuna benzer biçimde insanlığın kolonizasyonu için cinsiyetli bir kuluçka makinesi olarak üretildiği söylenebilir. Dolayısıyla kadın karakter organik kadın vücuduna en yakın görünümde fetişleştirilmektedir. Nimani'nin insansı bir görünüm arz eden çıplak bedeni sıklıkla filmde bakışın nesnesi olarak ön plana çıkarılmaktadır¹⁰ (Görsel 17-18).



Görsel 17-18. Nimani'nin Sevişme Sahnesinde Sunulan Çıplak Bedenin
Fetişleştirilmesi (*Yapay Zekâ Doğuyor*, 2018)

Milutin'in Nimani'yle kurduğu her iletişimin sonucunda seks, romantizm ve erotizm yaşanmaktadır. Bu anlamda Nimani'nin cinsel eylemleri ve flört edebilme yetisi ön plandadır. Nimani'nin filmdeki varlığı Milutin'le kurduğu cinsel ilişkileri üzerinden kurulmaktadır.

Çalışmada ele alınan bir diğer film olan ve 2017 yılında çekilen *Kabuktaki Hayalet* filminde yer alan Binbaşı (Proje 2571) insan ve makineler arasındaki ayrımın yok olduğu,

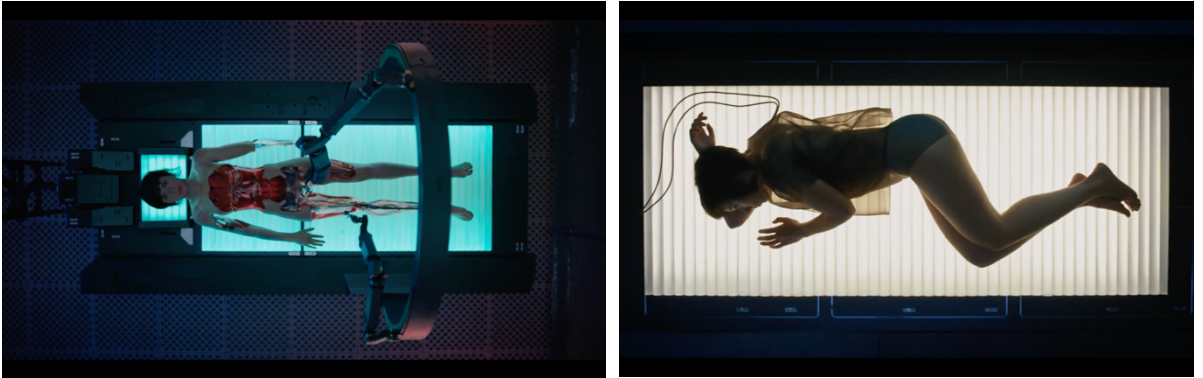
¹⁰ Ayrıca *Yapay Zekâ Doğuyor* filminde Nimani'yi canlandıran aktör Jessica Stoyadinovich'in bir porno film yıldızı olması dikkat çekmektedir (Akşit & Favaro, 2019, s. 173).

insanların teknolojik yeniliklerle kendilerini geliştirmesinin mümkün olduğu bir evrende yaratılmış ve fetişleştirilmiş bir siborgtur (Görsel 19-20).



Görsel 19-20. Proje 2571- Binbaşı (*Kabuktaki Hayalet* , 2017)

Film bir mülteci teknesinde boğularak öldüğü anlatılan Binbaşı'nın zihninin Proje 2571 dahilinde mekanik bir bedene aktarılmasını ve eski anılarını hatırlayamayan Binbaşı'nın, güçlendirilmiş bir bedene sahip binbaşı olarak orduda görevlendirilmesini konu alır. Gelişkin teknolojinin hüküm sürdüğü dünyada tekno-terörizm insanların zihinlerini ele geçirip onları kontrol etme noktasına erişmiştir. Bu anlamda dünyanın en tehlikeli suçlularından Puppet Master (Kuze) lakaplı hackerı yakalamakla görevlendirilen Binbaşı, siber donanımlı insan türünün Havva'sı olarak öne çıkar. Teknik donanımlarla geliştirilmiş bedeni aynı zamanda kadın cinsiyetini vurgular (Görsel 21-22).



Görsel 21-22. Siber Donanımlı İlk İnsan Olan Binbaşı'nın Kadın Olarak Cinsiyetlendirilmesi (*Kabuktaki Hayalet* , 2017)

Binbaşı'nın bedeninde anılarını, bilincini ve karakterini şekillendiren hayaleti yani organik tek bileşeni olan beyni bulunmaktadır. Bedeni kopyalanabilir bir kabuk olsa bile

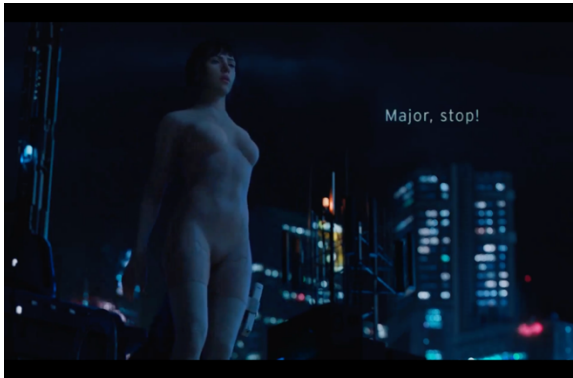
hayaletini kopyalamak imkansızdır. Bu durum filmde beden ve ruh ayrılığının altını çizmektedir. Oktan'a göre ruhun farklı kabuklara aktarılabilmesi, bedene ihtiyaç duymaksızın var olabilmesi ya da bedenin tamamen inorganik biçimde üretilebilmesi beden ve ruh arasındaki ikiliği vurgulamaktadır. Akıl bir makine, beden ise yalnızca bir kaptan ibarettir (Oktan, 2019, s. 276-277). Bu bağlamda Oktan'ın deyişiyle, "Beden, teknolojiyle bütünleşmiş bilimsel akıl tarafından bir anlamda inşa edilen ve içindeki insani özü korumak üzere mükemmelleştirilen bir makine gibi tasvir edilmektedir" (2019, s.278).

Kakoudaki'nin de belirttiği gibi robotlar, androidler ve siborglar doğma anından, hastalıklardan ve ölümden muaftır. Bedenleri insan bedenine alternatifler sunmaktadır (2017, s. 93). Bu anlamda genel olarak robot anlatılarında da karakterlerin doğum anının gösterilmesi yerine birer yetişkin olarak tasarlanıp insanbiçimli olarak üretildiği görülmektedir. Ancak *Kabuktaki Hayalet* filminde robot karakterin canlandırıldığı giriş sahnesi yer almaktadır. Bu sahnede Kakoudaki'nin *Terminatör* filmine ilişkin yaptığı çözümlemeye referansla söyleyecek olursak, canlandırılmayı bekleyen "şey" ile ona hayat verecek olan "varoluş kıvılcımı" arasında bir ayırım yapılması aracılığıyla ruh-beden ve beden-zihin gibi ikiliklerin altı çizilmektedir (Kakoudaki, 2017, s. 49). Ayrıca Binbaşı'nın, tehlike anlarında tüm vücudunu şeffaflaştırabilme yeteneği ruh-beden ikiliği üzerinden bir tartışmayı mümkün kılmasının yanı sıra fizikötesi bir gerçeklik ve ölümsüzlük hissi de uyandırmaktadır (Erol, 2018, s. 94).

Filmde Binbaşı'ya bedeninin bir mülteci botunda boğularak can verdiği ve zihninin kurtarılarak yeni bedenine eklendiği anlatılmıştır. Böylelikle Binbaşı'nın devlete ve kendini üreten şirkete sadakati sağlanmıştır. Binbaşı kendinden önce üretilen ve başarısız olan siborg Kuze'yle tanışana dek sadakatini koruyacak; ancak Kuze'yle bir araya gelmesi Binbaşı'nın kandırıldığını fark etmesini sağlayacaktır. Şirketin söylediklerinin aksine Binbaşı'nın bedeni mülteci botunda boğulmamıştır. Kuze ve Binbaşı önceki hayatlarında sevgili olan direnişçi gençler olarak kaçtıkları bir evde saldırıya uğramışlardır. Dolayısıyla şirketin hayatını

sonlandıran başlıca aktör olduğunu öğrenen Binbaşı, filmin ilerleyen sahnelerinde sadakatini kaybedecek ve şirkete karşı mücadele etmeye başlayacaktır.

Daha önce de belirtildiği gibi Binbaşı'nın sentetik bir kabuk olarak nitelendirilen bedeni içinde zihnini/ruhunu yani hayaletini barındırmaktadır. Gelen emirleri uygulayan, hayal kuramayan, liderlik yapamayan, önemsemeyen ve sezgileri olmayan makinelerin aksine; filmde siber donanımlı insan zihninin tüm bunları ve daha fazlasını yapabildiği görülmektedir. Zaten tüm bu özellikleri nedeniyle Binbaşı ordunun bir silahı olmak üzere 9. Şubede yetkilendirilmiş ve çeşitli görevlere gönderilmiştir. Ancak güçlendirilmiş bir siborg olsa da filmde sıklıkla Binbaşı fetişleştirilmiş biçimde sunulmaktadır. Laura Mulvey'in "Görsel Haz ve Anlatı Sineması" başlıklı makalesinde yer verdiği bakış teorisine göre klasik anlatı sinemasında aktif konumda yer alan erkek karakter kendi bakışını ve arzusunu dişi figüre yansıtmaktadır. Kadınlar ise, erotik haz oluşturmak için biçimlendirilmiş görünüşleriyle bakılan ve teşhir edilen olarak konumlandırılmaktadır (1997). Bu bağlamda filmde de Mulvey'in söylediklerine paralel biçimde Binbaşı'nın görev alanında giydiği vücudunu saran kıyafetle siborg niteliğinin gizlendiği, insansı ve kadınsı özelliklerinin vurgulanarak eril bakışa sunulduğu görülmektedir. Ten rengini anımsatan kıyafeti Binbaşı'nın vücudunun kıvrımlarını ön plana çıkarmakta ve dişiliğini ortaya koymaktadır. Ayrıca Binbaşı'nın filmdeki şiddet sahnelerinde de fetişleştirildiği görülmektedir (Görsel 23-24).



Görsel 23-24. Binbaşı'nın İnsansı Görünümünü ve Dişiliğini Vurgulayan Kıyafeti

(*Kabuktaki Hayalet*, 2017)

Çalışmada çözümlenen bir diğer film olan Spike Jonze'un yönetmenliğini yaptığı *Aşk* filmi ise herhangi bir bedene sahip olmayan ama kadın olarak cinsiyetlendirilen bir yapay zekaya yer vermektedir. Filmde yapay zekalı işletim sistemlerinin insanlara yoldaşlık ettiği bir evren anlatılır. Element Yazılım isimli şirket sezgileri olan, insanları dinleyip anlayan ve tanıyan, sıradan bir işletim sisteminden farklı olarak tam bir bilince sahip olan OS1 yazılımını piyasa sürer. Eşiyle zor bir ayrılık süreci yaşayan Theodore da OS1 yazılımından edinir. Söz konusu yazılımlar yalnızca bilgisayarın içinde yer alan, mobil cihazlar aracılığıyla bağlantı kurulan bedensiz yapay zekalı siborglardır. Ancak filmde bedene sahip olmayan siborglara dahi cinsiyet atandığı görülür. Aslında OS1 yazılımı, siberfeministlerin değindiği bedensizleştirilmiş uzam anlayışına örnektir. Keza yazılımın sabit bir bedeni bulunmamaktadır. Ancak bir gelecek tasviri yapan filmde yapay zekanın parçalı, akışkan, yeniden biçimlendirilebilir niteliği yazılımın sahibinin inisiyatifine bırakılmıştır. Böylelikle kullanıcıların seçimi doğrultusunda yapay zekalara karakter ve ses tonu yüklenir. Bu anlamda filmde yazılım siberfeministlerin cinsiyetsiz uzam konusundaki öngörülerinin aksine mülkiyete sahip olan eril özne tarafından biçimlendirilir (Görsel 25-26). Theodore satın aldığı yapay zekanın kadın olmasını ister. Bu doğrultuda kendine Samantha ismini koyan yapay zeka, kısa süre içerisinde Theodore ile yakın bir ilişki yaşamaya başlar.



Görsel 25-26. OS1 İşletim Sistemi Cinsiyete Göre Karakter Oluşturmaktadır

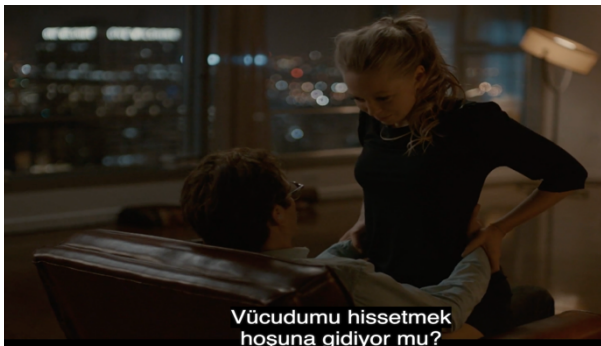
(*Aşk*, 2013)

Samantha, Theodore'un cinsel ihtiyaçlarını karşılamak için onunla erotik konuşmalar yapar. İlerleyen süreçte ise herhangi bir bedene sahip olmayan Samantha, Theodore ile ilişkisinin daha insani nitelikler kazanabilmesi için kendine ikame bir beden bulur. Sanal bir ilişki yürütmeye çalışan ve sıklıkla erotik konuşmalarla cinsel arzularını tatmin etmeye çalışan çiftin, buldukları ikame bedenle fiziksel bir cinsel ilişki yaşamayı hedeflediği görülür. Samantha, Theodore'un beğeneceğini düşündüğü Isabella ile görüşür ve ona cinsel ilişkileri sırasında aracı olması teklifinde bulunur. Theodore ve Samantha'nın ilişkisine yardımcı olmak isteyen Isabella, teknolojik cihazları bedenine (kulağına ve burnunun üzerine) takarak ikili arasındaki bağlantıyı sağlar (Görsel 27-38).



Görsel 27-28. Samantha, Isabella'yı Kendine İkame Beden Olarak Seçer (*Aşk*, 2013)

Theodore Isabella'ya dokununca ve onu öpünce Samantha onu hisseder. Samantha Theodore ile konuşur; Isabella sadece aralarında etten bir köprü konumundadır (Görsel 29-30).



Görsel 29-30. Isabella, Bedeniyle Çiftin Bağlantısını Sağlar (*Aşk*, 2013)

Dolayısıyla Samantha'nın toplumdaki gzellik algılarına uygun bir kadının bedenini Theodore'la ilişkisini gçlendirmek için bir araç olarak kullandığı söylenebilir. Samantha, sanal ilişkinin beden aracılığıyla sağlamaşacağına ilişkin bir inanca sahiptir. Filmde aracı kişi üzerinden Samantha'nın cinsellik yetisi ve flrt kabiliyeti ön plana çıkarılmıştır. Samantha'nın varlığı kadınlara yüklenen cinsel işlevlerle anlamlandırılmaya çalışılmıştır.

Aşk filmi anlatıda bir işletim sistemine aşık olmanın eleştirisini yaparak Theodore'u iletişim becerilerinden noksan, içine kapanık ve yalnız bir karakter olarak temsil etmektedir. Bu noktada film toplumsal değerlerin ve rollerin teknolojiyle birlikte değişimine ilişkin bir eleştiri yöneltmekte ve teknolojinin ve robotlarla olan ilişkilerin gelişmesini bir çeşit distopya olarak işlemektedir (Demirok, 2018, s. 160). Teknoloji hem insanların sosyal davranışlarında değişikliğe yol açmakta hem de anında iletişim kurma olanağı sayesinde iletişim kurulanı yani kadını bir nesne haline dönüştürmektedir (Kaya, 2017, s. 353).

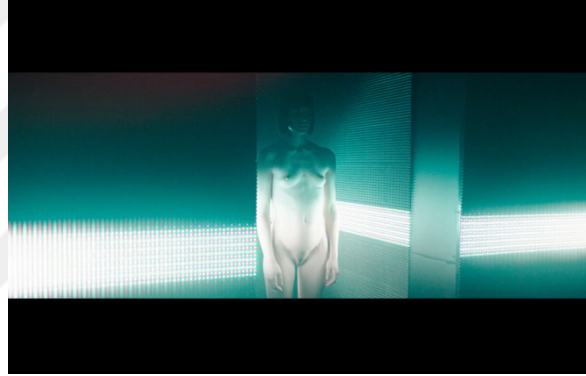
Yukarda analiz edilen *Ex Machina*, *Yapay Zekâ Doğuyor* ve *Kabuktaki Hayalet* filmlerinde de görüldüğü üzere robotlar organik kadınlara benzerliği arttıkça erkek egemen toplum düzeni tarafından kabul görmektedir. Buna paralel olarak *Aşk* filminde de Samantha'nın organik insana benzer bir görünüm kazanması ve çekici bir bedene sahip olmasının Theodore ile olan ilişkisini kuvvetlendireceğinin altı çizilmektedir.

Despina Kakoudaki'nin de ifade ettiği üzere robotların bedeni vücut, makine ve maddeye ilişkin farklı anlamları beraberinde getirmektedir. Tarihten günümüze farklı materyallerle üretilen robot bedenlerinin metal yüzeylerinin mekanikliğinin saplantılı biçimde işlenmesi makinelerin çekiciliğini vurgulamaktadır (Kakoudaki, 2017, s. 20). Bu noktada incelenen filmlerde yalnızca kadın cinsiyeti atfedilen robot bedenlerinin vurgulanması ve robot bedeninin parçalanarak ya da erotize edilerek eril bakışın nesnesi haline getirilmesi, toplumsal cinsiyete ilişkin geleneksel normların pekiştirilmesine neden olmakta ve kadın bedeninin ve

cinsiyetinin eril iktidar tarafından kontrol edilmesine imkan sağlamaktadır (Görsel 31-32, 33, 34).



Görsel 31-32. Kadın Cinsiyetli Siborglar (*Kabuktaki Hayalet*, 2017)



Görsel 33. Kadın Cinsiyetli Siborglar

(*Ex Machina*, 2016)

Görsel 34. Kadın Cinsiyetli Siborg

(*Yapay Zekâ Doğuyor*, 2018)

Çalışmada çözümlenen bilimkurgu filmlerinde kadın robot karakterler kadar olmasa da kimi zaman erkek olarak cinsiyetlendirilen robotlara da yer verilmektedir. Örneğin *Kabuktaki Hayalet* filminde yer alan Puppet Master Kuze karakteri, Binbaşı'dan önce Proje 2571 için yaratılan siborglardan biridir. Ancak Kuze'nin bedeni hayaletine, yani ruhuna uyum sağlamadığı için proje başarısız sayılmıştır. Kuze kendini yaratan insanlardan nefret ederek kaçmış ve üstün teknik bilgileriyle kendi oluşturduğu bir bağlantıda yaşamaya başlamıştır. Kuze'nin son derece gelişmiş olan yetenekleri, teknolojik ürünler kullanan insanların zihnini hackleyebilmesine imkân vermiştir. Bu anlamda film erkek siborgun sahip olduğu akıl ve yeteneği vurgularken kadın siborgun dişiliğini ve tehditkarlığını ön plana çıkarmıştır. Sözgelimi

Kuze'nin kendisinden daha üstün niteliklerle donatılmış olan Binbaşı'yı yakalayıp tutsak edebilmesi ve filmde Binbaşı'nın yeteneklerinden çok güzelliğinin altının çizmesi erkek-kadın ve akıl-beden ikiliklerinin yeniden üretilmesine neden olmaktadır (Görsel 35-36).



Görsel 35-36. Akılı ve Yeteneği Ön Plana Çıkarılan Erkek Cinsiyetli Siborg
(*Kabuktaki Hayalet*, 2017)

Ayrıca çözümlenen bilimkurgu filmlerinde erkek karakterlerin daha çok teknolojinin ürettiği bir varlık olmaktan ziyade teknolojinin kullanıcısı konumunda olduğu görülmüştür (Görsel 37-38).



Görsel 37-38. Teknolojinin Kullanıcısı Erkek Karakterler
(*Aşk*, 2014 & *Yapay Zekâ Doğuyor*, 2018)

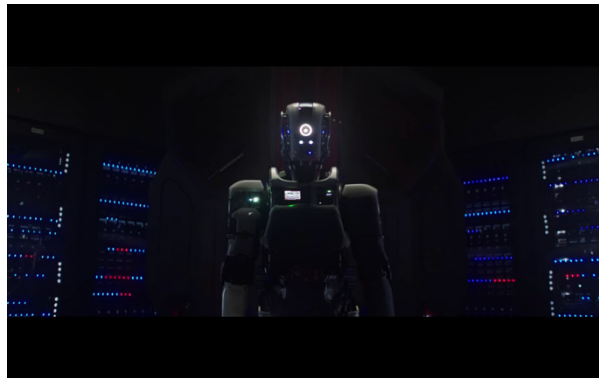
Erkek karakterler teknolojik aletleri yönlendirmekte; geliştirilmiş organlar ve/veya uzuvlar ile vücutlarının sınırlı kapasitesini iyileştirmektedir (Görsel 39-40).



Görsel 39-40. Geliştirilmiş Teknolojik Uzuvlar Kullanan Erkek Karakterler

(*Kabuktaki Hayalet*, 2017)

Bu bölümde ele alınacak son film ise 2019 yılında çekilen *Ben Bir Anneyim* filmidir. Film insan neslinin tükendiği bir evreni konu almaktadır. İnsanlığın ardından dünyayı ele geçiren robot uygarlığı dünya nüfusunu yeniden canlandırmak amacıyla bir robot görevlendirmektedir. Anne isimli bu robotun yetiştirdiği Kız Çocuk'la arasındaki ilişkiyi konu edinen bu film seçilen diğer filmlerden farklı olarak robotların cinsiyetlendirmesine farklı bir açıdan yer vermektedir. Bu anlamda Anne karakterinin metal gövdesi, kaba, güçlü ve insana benzemeyen vücuduyla bedensel açıdan bir cinsiyetlendirmeye tabi olmadığı söylenebilir (Görsel 41). Haz nesnesi haline getirilmeyen Anne'nin filmde nesneleştirilmediği görülmektedir.



Görsel 41. Anne (*Ben Bir Anneyim*, 2019)

İnsanın makine ve teknolojik araçlarla olan ilişkisiyle şekillenen siber uzamda ve fiziki dünyada bireylerin birer siborga dönüşeceğine inanan kuramcılar, siborgun olduğu dünyada

cinsiyetin farklı bir bakış açısıyla ele alınması gerektiğine inanmaktadır. Çünkü makine ve insan gibi ayrımları silikleştiren siborg, kadın ve erkek arasındaki ayrıma da meydan okumaktadır. Dolayısıyla siborgun bedeninin özgürleştirici olabileceği savunulmaktadır. Ancak çalışma ekseninde ele alınan filmlerde bedenleri insanlar tarafından biçimlendirilen robot karakterler, birleştirici niteliğinden daha çok insansı ve cinsiyetlendirilmiş biçimde sunulmaktadır. Dolayısıyla siborg figürünün temsilcisi olduğu makine-insan ve kadın-erkek gibi ayrımları geçersizleştiren beden imkanı, siborgun toplumsal alanda eril egemen sistem tarafından var edilişiyle imkansız kılınmıştır.

Tablo 2. Bilimkurgu Filmlerinde Robotların Bedenlerinin Cinsiyetlendirilmesi

FİLMLER	Bilimkurgu Filmlerinde Siborgların Cinsiyetlendirilmesi					
	Beden					
	Fetişleştirme/ Nesneleştirme		Bedenin Cinsiyeti			Erotizm/ Cinsellik
	Çıplaklık	Dikizleme	Kadın	Erkek	Diğer/ Cinsiyetsiz	
Ex Machina	13	5	19	-	-	4
Yapay Zekâ Yükseliyor	3	3	15	-	-	6
Kabuktaki Hayalet	6	5	9	6	-	-
Aşk	-	-	4	-	2	2
Ben Bir Anneyim	-	-	-	-	15	

Yukarıda yer verilen Tablo 2, örneklem olarak seçilen bilimkurgu filmlerinde robotların cinsiyetlendirilmesine ilişkin yinelenen temaları göstermektedir. Örneğin bedenin fetişleştirilmesine/nesneleştirilmesine ilişkin *Ex Machina* filminden seçilen 19 sahneden 13'ünde

çıplaklığa, 5'inde ise dikizlemeye rastlanmıştır. Buna paralel biçimde 4 sahnede ise robotların erotize edildiği ve cinsel ilişkilerine yer verildiği saptanmıştır. *Yapay Zekâ Doğuyor* filminden seçilen 16 sahneye bakıldığında 3 sahnede robot Nimani'nin çıplak biçimde sergilendiği ve dikizlendiği görülmüş; 6 sahnede ise Nimani'nin cinsel ilişkide bulunduğu ve erotize edildiği anlara rastlanmıştır. *Kabuktaki Hayalet* filmi için seçilen 16 sahnenin 6'sında robot Binbaşı'nın kadınsı vücut hatlarını öne çıkartan kadrajlar yer almış; 5 sahnede ise kadın karaktere yönelik dikizci bir bakış ön plana çıkarılmıştır. *Aşk* filmi için seçilen 8 sahneden 2'sinde herhangi bir bedene sahip olmayan robot Samantha'nın ikame bir bedenle erotize edildiği ve cinsel eylemlerinin gösterildiği saptanmıştır.

Örneklem için seçilen filmlerdeki robot karakterlerin cinsiyetlerine bakıldığında ise 4 filmde yer verilen robot karakterlerin kadın cinsiyetiyle biçimlendirildiği görülmektedir. Bu anlamda *Ex Machina* için 19 sahnenin 19'u, *Yapay Zekâ Doğuyor* içinse 16 sahnenin 15'i biyolojik ve toplumsal bağlamda kadın cinsiyetli robot temsilini gözler önüne sermektedir. *Kabuktaki Hayalet* için seçilen 16 sahnenin 9'unda kadın robotlara yer verilirken sadece 6 sahnede erkek robot temsiliyle karşılaşmıştır. *Aşk* filmi ise bedene sahip olmayan bir robot karaktere odaklanmasına rağmen 4 sahnede ikame kadın bedeni aracılığıyla robot Samantha'yı biyolojik açıdan cinsiyetlendirmiştir. Aynı zamanda Samantha'nın bedensiz olmasına rağmen kadın sesine sahip olması aracılığıyla cinsiyetinin altı çizilmiştir. Daha önce belirtildiği gibi *Aşk* filminde bedensiz robotlara, kullanıcıların inisiyatifine göre cinsiyet atanmaktadır. Dolayısıyla Theodore'un yazılımı cinsiyetlendirmesinin hemen öncesinde Samantha'nın cinsiyetsiz biçimde yer aldığı 2 sahnede cinsiyetsiz robot temsilinin yer aldığı görülmüştür. Örneklemde yer alan *Ben Bir Anneyim* filminin ise bilimkurgu filmlerinde yaygın biçimde görünürlük kazanan sert gövdeli robot temsiline yer verirken herhangi bir cinsiyetin bedensel niteliklerine uygun düşmeyen Anne karakterini fetişleştirmede/nesneleştirmede görülmüştür. Anne filmdeki sahnelerde erotize edilmemiş; cinsel ilişki yaşadığına dair bir bilgi

verilmemiştir. Özet bir ifadeyle film kadını bedensel anlamda cinsiyetlendirmeyen bir anlatının örneğidir.

3.2.2. Robotlara Yüklenen Toplumsal Cinsiyet Roller

Toplumsal alandaki tüm bireyler doğdukları andan itibaren biyolojik niteliklerine göre farklı değerlendirmelere tabi tutulmaktadır. Bu alanda biçimlendirilen cinsiyet rolleri ve değerler cinsiyetler arasındaki ilişkileri anlamada önem kazanmaktadır (Kümbetoğlu, 2010, s. 47). Dolayısıyla kadınlık, erkeklik gibi cinsiyet kimlikleri ve bu kimliklere denk düşen farklılıklar hem çelişkiler doğuran hem de üzerinde mücadele edilen alanlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Moore, 1995). Toplumsal cinsiyet üzerine odaklanan feminist çalışmalar cinsiyetler arasındaki eşitsizlikleri temel aldığı gibi cinsiyetleri ayıran her türlü farkı da incelemektedir (Nicholson, 1994, s. 79). Bu çalışmalarda toplumdaki kurumların cinsiyetler arasında eşitsiz bir statü yaratmasının yanı sıra sosyal yaşamda da bireyler üzerinde baskı yaratan cinsiyet temelli iş bölümleri, roller ürettiği vurgulanmaktadır. Bu roller eril bireyler için avantaj sağlamaktadır (Demirbilek, 2007, s. 21-23).

Saygılıgil'in de değindiği üzere farklı cinsiyetlerin nasıl davranması, düşünmesi gerektiğine ilişkin beklentiler toplumsal kurumlar tarafından belirlenmektedir. Örneğin toplumsal alanda var olan değerleri üretme, yaygınlaştırma nitelikleriyle aile kurumu, bireylerin toplumsal kimlikleri üzerinde önemli bir rol oynamaktadır (Saygılıgil, 2010, s. 5). Toplumun kalıp yargılarına göre bireylerden talep edilenler cinsiyetlere göre ayrıştırılmaktadır. Kümbetoğlu'na göre erkeklerden güçlü, kuvvetli, cesur, cömert olmaları, evlerini geçindirebilmeleri ve hâkimiyet kurabilmeleri; kadınlardan ise anaç, sabırlı, anlayışlı, ılımlı olmaları, ev işlerine, eşine ve çocuklarına hizmet etmeleri beklenmektedir. Yine toplumun aynı bireye farklı zamanlarda farklı toplumsal cinsiyet rolleri yüklediği görülmektedir. Sözelimi bir erkek kimi zaman iş insanı, kimi zaman koca kimi zaman ise baba rollerini yerine getirmek durumundadır (2010, s. 46-47). Kuşaktan kuşağa aktarılan bu öğretiler toplumsal ilişkilerdeki

beklentileri de şekillendirmektedir. Sosyal yaşamda kız çocuklarının anne rolüne, erkek çocukların baba rolüne hazırlanışı ve hangisinin iktidarı ele geçireceği kurumlar tarafından düzenlenmektedir (Kümbetoğlu, 2010, s. 47).

Toplumsal cinsiyete ilişkin bu tip olgular farklı kültürel ürünlerde olduğu gibi sinemada da sunulmaktadır. Cinsiyetlere ilişkin farklı stereotiplerle sosyal yaşamdaki normlar aktarılmakta ve toplumsal cinsiyet kimliğine ilişkin sabitlenmiş belirlenimlerin ortaya konması mümkün olmaktadır. Sinemada önemli bir belirleyici olan toplumsal cinsiyet; sinemanın anlam sistemine dâhil olarak yeni anlamlar üretilmesine olanak sağlamaktadır. (Ataman, 2002, s. 59). Bu bağlamda bilimkurgu filmlerinin de toplumsal olarak şekillendirilen cinsiyete ilişkin normları türün unsurlarıyla yoğurarak aktardığı görülmektedir. Türün yer verdiği hikayelerde farklı cinsiyetlere ilişkin temsiller, toplumsal gerçekliğe ilişkin düşünceleri barındırmakta, yeniden sunmakta ya da sorgulamaktadır. Bilimkurgu filmlerinde cinsiyetlere ilişkin öne çıkan temsillerin aktarılmasında robotlar önemli bir rol oynamaktadır.

Bu anlamda çalışmanın bu bölümünde seçilen örnekleme yer alan bilimkurgu filmlerindeki kadın robotların temsilleri toplumsal cinsiyet rolleri kapsamında incelenecektir. Toplumsal cinsiyete ilişkin tartışmalardan yola çıkılarak robotların doğa-kültür, köle-efendi ve beden-zihin gibi ikilikleri yıkma ve cinsiyet-sonrası teorileri kapsamında “kadın” ve “erkek” gibi kalıpları tartışmaya açma olasılığı değerlendirilecektir.

Çalışmada ilk olarak ele alacağımız film *Ben Bir Anneyim* filmidir. *Ben Bir Anneyim* insanlığın sonunun geldiği bir evrende, robotların insan türünü kendi amaçları doğrultusunda yeniden üretme görevini konu edinmektedir. Dünyayı ele geçiren robotlar insan türünü yok ederler. Kendi kontrolleri altındaki mükemmel insanı yaratmak için büyük gövdeli, mekanik aksanları bulunan, insanbiçimli ve yapay zekaya sahip bir android olan Anne (Mother) ismindeki bir robotu görevlendirirler.

Filmde üreticisi ya da kökeni belirli olmayan Anne'nin ileri teknolojiye sahip bir sığınakta yüklü miktardaki insan embriyosunu koruma görevi olduğu görülmektedir. Anne, tüm varlığını kendi türünün yetiştireceği insanlığa adanmış bir kraliçe arı özelliğindedir. Robotların planı kendi tanrılarını üstün biçimde baştan yaratmaktır. Robotlar kendi oluşturdukları tesiste koruma altına aldıkları embriyoları kolonize etme planlarını devreye sokarlar ve Anne bu embriyolardan birini seçerek hayata gelmesine yardımcı olur (Görsel 42).



Görsel 42. Anne Sığınaktaki Embriyolardan Birini Seçer (*Ben Bir Anneyim*, 2019)

Embriyo gelişmiş teknolojiler sayesinde anne karnındaymışçasına bir fanusun içerisinde büyütülür ve dünyaya gelir (doğar) (Görsel 43-44). Böylelikle seçilen embriyo Havva gibi gelecekteki insanlığa annelik yapması için Anne tarafından eğitime başlanır.



Görsel 43-44. Anne, İnsan Embriyosunu Dünyaya Getirir (*Ben Bir Anneyim*, 2019)

Anne iki kolu ve bacağıyla, vücudunun üzerinde bir kafasının varlığıyla insanbiçimli bir robot olsa dahi siborgların aksine kolaylıkla insanlardan ayırt edilebilecek bir görünüme sahiptir. Yapay zekaya sahip, düşünebilen, hayal edebilen, öğrenebilen ve kendini geliştirebilen

Anne, biyolojik anlamda desteği olmamasına rağmen cinsiyetlendirilmiş bir varlık olarak temsil edilmektedir. Organik bir anneden beklendiği biçimde Anne, bebeğin tüm bakımını üstlenmiştir. Doğduğu andan itibaren Kız Çocuk'u (Daughter) uyutan, ona yemeğini yediren ve onun yürümesine yardımcı olan, eğitimine ve hobilerine önem veren, onunla oyunlar oynayan Anne organik bir anneden beklenen tüm gerekli bakım, ilgi ve sevgiyi göstermiştir. (Görsel 45-46-47, 48-49-50).



Görsel 45-46-47. Anne, Kız Çocuk'a Bebekliğinde Bakar (*Ben Bir Anneyim*, 2019)



Görsel 48-49-50. Anne Kız Çocuk'a Çocukluğunda Bakar (*Ben Bir Anneyim*, 2019)

Anne, üstlendiği görev neticesinde annelik yetenekleriyle tanımlanan ve sunulan bir robottur. Filmde kültürel, sosyal ve ahlaki anlamlarıyla birlikte annelik karmaşık ve farklı tanımlamalara sahip olan toplumsal bir rol olarak karşımıza çıkmaktadır. Anne biyolojik anlamda bir çocuk sahibi olabilme imkanına sahip değilken kendi toplumunun hedeflerinin ve devamlılığının sağlanması amacıyla üstlendiği annelik rolünü yerine getirmektedir. Anne ve annelik kavramları kadınların doğal olarak bakım vermesi gerekenler olduğunun kabul edildiği kültürel ve tarihsel inşalardır (Donath, 2015, s. 343). Toplumsal roller kadınların biyolojik imkânları nedeniyle annelik güdüsü ve isteğiyle doğduğunu ileri sürmektedir. Bu bağlamda kadınlar annelik gibi toplumsal cinsiyet rolleriyle özdeşleştirilmektedir. Bu durum kadının

toplumsal alandaki varlığını annelik olarak genellemekte ve kadını tek bir rolle özdeşleştirerek tanımlamaktadır. Böylelikle kadın aktif erkeğin karşısında pasif konuma düşürülmektedir (Dudu Karaman & Doğan, 2018, s. 1477-1478). Ayrıca kadın eve hapsedilerek kamusal-özel alan ayrımı perçinlenmektedir (Acar Savran, 2011, s. 265). Bu çerçevede kadın bedenine ve cinsel eylemlerine odaklı bilimkurgu filmlerinin de özellikle 1980’li yılların ardından aileyi odağa alan filmlerde kadının özel alandaki konumunu doğallaştırdığı, egemen ideolojiyi yinelediği görülmektedir (George, 2009, s. 120). Kadın ailesinin bütünlüğünü ve özellikle de çocuklarını korumak için kahramanlaştırılmaktadır.

Ben Bir Anneyim de 1980’li yıllarda ön plana çıkan organik cesur anne temsiline benzer biçimde, dünyaya getirdiği çocuğunu koruyan Anne isimli robotun hikâyesiyle; kadınlara ilişkin kültürel, toplumsal ve ideolojik kabulleri tekrar etmektedir. Anne’nin ailenin devamlılığını ve birliğini koruyacak olan bir kadın niteliğinde programlanması; bunun için Kız Çocuk’un eğitimine önem vermesi ve gerekli yetenekleri kazanıp kazanmadığını öğrenmek için onu teste tabii tutması, bu testlerin Kız Çocuk’un insan türünün anneliğini yapabilmesi için gereken el, zihin ve ahlaki becerileri içermesi, toplumsal cinsiyet rollerinin öğrenim sürecini ve rollerin kadınlar arasındaki aktarımını örneklemektedir (Görsel 51-52).



Görsel 51-52. Anne Kız Çocuk’un El, Zihin ve Ahlaki Becerilerini Sınar

(*Ben Bir Anneyim*, 2019)

Anne, Kız Çocuk'un insan türünü koruyacak ve devamlılığını sağlayacak yeterlikte olduğundan emin olmak istemektedir. Çünkü Anne'nin planı oluşturacağı yeni insan kolonisini Kız Çocuk'a emanet etmektir. Bu anlamda Kız Çocuk'un bu göreve sadakati sıklıkla sorgulanmaktadır. Tıpkı bir annenin yapacağı gibi ahlaki ve kişisel bir ikileme karşılaştığında insan türünün zarar görmesini engellemesi, bir başka söyleyişle, çocuklarının güvenliğini seçmesi beklenmektedir. Bu doğrultuda Kız Çocuk'u karmaşık bir sınava sokan Anne, sığınağa dış dünyadan gelen bir kadınla Kız Çocuk'un kendisine, aile bağına ve göreve olan güvenini ve sadakatini sınamaktadır. Testi geçmesi için Kız Çocuk'un dışarıdan gelen kadına inanıp ailesini (embriyoları ve Anne'yi) terk etmemesi gerekmektedir.

İlerleyen sahnelerde Anne, Kız Çocuk'un tüm testleri geçtiğini söyleyerek yeni bir embriyoyu hayata getirmesine izin vermektedir. Tıpkı kendisinin yaptığı gibi Kız Çocuk'un da yeni embriyoyu/kardeşini korumasını ve her koşulda güvenliğini gözetmesini arzu etmektedir (Görsel 53-54).



Görsel 53-54. Anne ve Kız Çocuk Yeni Bir Embriyo Dünyaya Getirir

(*Ben Bir Anneyim*, 2019)

Bütün bu süreçte Kız Çocuk'un sığınakta kalmasının beklenmesi ise kamusal-özel alan ayrımının ve kadınların özel alanla sınırlandırılmasının bir temsilini oluşturmaktadır. Kız Çocuk özel alanda, ailesi ve kardeşiyle kalmalıdır; bu durum türünün geleceği için önem taşımaktadır. Dış dünya Kız Çocuk için tehlikelerle doludur. Bu anlamda dışardan gelen kadın

karakter de Kız Çocuk için bir tehdit oluşturmaktadır. Anne, Kız Çocuk'u dışardan gelen kadının ona zarar vermesi ihtimaline karşı korumaktadır (Görsel 55-56).



Görsel 55-56. Anne Dışardan Gelen Kadına Karşı Kız Çocuk'u Korur

(Ben Bir Anneyim, 2019)

Ancak anlatıda aynı zamanda Anne'nin ideal bir anneden beklenmeyecek şekilde dışardan gelen kadına karşı şiddet uygulaması kırılma noktası yaratmaktadır. Kadın karakterin Kız Çocuk'u anneye olan sadakatini sorgulamaya teşvik etmesi ve annenin türüne sahip robotların insan türünü yok ettiğini iddia etmesi Anne ve Kız Çocuk arasındaki güven ilişkisinde boşluklar yaratmakta ve Anne'nin tekinsiz bir robot olarak sunulmasını beraberinde getirmektedir.

Bu doğrultuda filmin sonlarında dışardan gelen kadının aslında Anne'nin daha önceden yetiştirdiği embriyolardan biri olduğu ve annelik niteliklerini taşımadığı için testlerden geçemediği anlaşılmaktadır. Bu durum bir yandan annelik yapmayan ve özel alanda yer almayan kadınların aile kurumu ve insan türünün devamlılığı için bir tehdit unsuru oluşturduğu şeklinde yorumlanabilir. Anne, anne niteliğine sahip olmayan kadını kendi koruduğu güvenli alanında barındırmamış ve gitmesine izin vermiştir. Ancak diğer yandan Anne'nin beklentilerine uygun olmadıklarında çocuklarından kolayca vazgeçebilmesi, bir sorumluluk olarak üstlenilen annelik görevini sorgulatmaktadır.

Çalışmada ele alınan filmlerde kadın robotların anneliğin dışında başka toplumsal cinsiyet rollerine ya da değerlerine bağlı olarak da tanımlandığı görülmektedir. Smith'in de belirttiği gibi filmlerde çoğunlukla erkeği tanımlayan bir öge olarak konumlandırılan kadın karakterler temel karakter olduklarında bile pasif, yardıma ihtiyaç duyan, zor durumda kalmış, kafası karışık, şaşkın ya da tamamen erotik bir öge olarak temsil edilmektedirler (1994, s. 19). Örneğin *Kabuktaki Hayalet* filminde üstün niteliklerle donatılmış güçlü bir siborg olarak karşımıza çıkan Binbaşı sürekli olarak ekip arkadaşı Batou'nun yardımına ihtiyaç duymaktadır. Binbaşı filmdeki sahnelerden birinde baskına gittiği operasyonda herkesin öldüğünü düşünürken yerde yatan bir hedefin elindeki bombayı patlatmaya çalışmasıyla tehlikeli bir durumla karşı karşıya kalmakta ve son anda Batou tarafından kurtarılmaktadır. Yine bir başka sahnede ise, Kuze ve Binbaşı Cutter'ın saldırısından kurtulmak için Batou'nun desteğine gereksinim duymaktadır (Görsel 57-58).



Görsel 57-58. İş Arkadaşı Batou, Binbaşı'yı Ölümünden Kurtarır

(*Kabuktaki Hayalet*, 2017)

Filmde Binbaşı kas gücüyle, sertliğiyle ve dövüş kabiliyetiyle her ne kadar bir silah olarak kullanılsa da en nihayetinde tamamen teknolojik bir mamul olmayan ve kadın olmayan bir öznenin gücüne muhtaç bırakılmaktadır. Böylece kadın-erkek, organik-mamul, güçlü-güçsüz ve aktif-pasif gibi karşıtlıklar yeniden devreye sokulmaktadır.

Benzer bir kurtarma öyküsü *Yapay Zekâ Yükseliyor* filminde de yer almaktadır. Depresyona giren Milutin'in göreve devam edebilmesi için psikolojik sorunlarının kaynağını

ortadan kaldırmaya karar veren Nimani, Milutin için kendini feda etmekte; devrelerini bozarak intihar teşebbüsünde bulunmaktadır. Milutin'in buna karşılık Nimani'yi kurtarmak için uzay gemisinin dışına tehlikeli bir yürüyüş yaptığı ve onu kurtardığı görülmektedir. Bütün bu sürecin sonunda Nimani kendine gelecek ve Milutin'i minnet dolu bir biçimde kucaklayacaktır (Görsel 59-60).



Görsel 59-60. Milutin Nimani'yi Kurtarır ve Kahraman Olur

(*Yapay Zekâ Yükseliyor*, 2018)

Laura Mulvey'e göre sinemada kadın görüntüsü itibariyle penis eksikliğini ve iğdiş edilmeyi anımsatmaktadır. Bu bağlamda erkeğin iğdiş edilme tehdidinden kaçınmasının iki yolu bulunmaktadır. Birincisi, suçlu kadının değersizleştirilmesi, cezalandırılması ya da kurtarılmasıdır. İkincisi ise suçlu kadının abartılı biçimde fetişleştirilerek iğdiş edilme tehdidinin yok sayılmasıdır. İkinci seçenekte kadın karakterin güzelliği yüceltilmekte ve kadın karakter tatmin edici bir nesne haline getirilmektedir (1997, s. 11-13). Mulvey'in görüşlerinden hareketle çalışmada çözümlenen filmler düşünüldüğünde bir yandan robot kadınların bedenlerinin fetişleştirilmesi bir yandan da erkekler tarafından kurtarılmaları aracılığıyla erkeklerin bilinçdışındaki iğdiş edilme tehdidinin bastırıldığı görülmektedir.

Çözümlenen filmlerde yer alan kadın robot karakterlerin gerek varlıkları gerekse karakterlerinin gelişimi erkek karaktere bağlı olarak şekillenmektedir. Erkeğe bağımlı biçimde oluşturulan kadın robotlar, erkeğin hayatındaki büyük bir boşluğu doldurmaktadır. Sözgelimi *Yapay Zekâ Yükseliyor* filminde yer alan Nimani, uzay yolculuğundaki görevin

tamamlamasının ardından uzayda oluşturulacak koloninin inşasında Milutin’le birlikte temel bir pozisyon üstlenecek; koloninin annesi olacaktır. Bu bağlamda uzay yolculuğunun temel unsurlarından birinin de Milutin ve Nimani arasında yaşanan birliktelik olduğu görülmektedir.

Nimani, Milutin’in yaşamına ilişkin çeşitli düzenlemeleri yapmakta, sağlığını kontrol etmektedir. Bir başka söyleyişle erkeğin hayatını düzene sokan kadın karakter onunla ilgili Ederlezi Şirketine rapor verirken aynı zamanda Milutin’in bakımıyla ilgilenmektedir (Görsel 61).



Görsel 61. Nimani, Milutin’in Sağlığıyla İlgilenir (*Yapay Zekâ Yükseliyor*, 2018)

Aşk filminde yer alan Samantha karakterinin Theodore’un hayatına girip onu bunalımından ve düzensizlikten çekip almasının da yukarıda ifade edilen duruma örnek oluşturduğu görülmektedir. Samantha Theodore’u uyandırmakta, günlük planlamasını yapmakta, e-mail trafiğini düzenlemekte, mesajlarını okumakta hatta Theodore’un “enguzelmektuplar.com” isimli internet sitesinde birbirlerine duygularını anlatamayan insanlar için yazdığı mektupları derleyip basılması için bir yayınevine göndermektedir (Birincioğlu, 2020, s. 29) (Görsel 62).



Görsel 62. Samantha Theodore'un Mektuplarını Yayınevine Gönderir (*Aşk*, 2014)

Samantha daha önce de belirtildiği gibi Theodore'un kendisini satın almasıyla var olan yapay zekadır. Theodore'dan ve onunla yaşadığı deneyimden bağımsız bir varoluşu ya da bilinci söz konusu değildir. Samantha'yı olduğu şey yapan Theodore ile yaşadığı deneyimlerdir. Dolayısıyla sabit bir bedene sahip olmayan Samantha, siberfeminist anlayışın sanal ortamın cinsiyet belirlenimlerinden muaf olduğu fikrini çürütmektedir. Sanal bir uzamda var olabilen Samantha'nın Theodore tarafından sınırlandırılması, siber uzamda yaşamını sürdürse dahi ilişkideki eril kodların izlerini ortaya çıkarmaktadır. Örneğin filmin ilerleyen sahnelerinde Theodore yazılımı güncellenen Samantha'yı farklı yazılımlardan ve insanlardan kıskanmakta ve ortadan kaybolduğunda tepki göstermektedir (Turan, 2018, s. 57). Hatta Theodore Samantha'ya samimiyezsiz ve soğuk davranarak ve beklenmedik tepkiler vererek duygusal şiddet uygulamaktadır (Turan, 2018, s. 60). Samantha'nın Theodore olmaksızın yaşadığı deneyimler ve giderek ondan bağımsızlaşması erkeği krize sokmaktadır.

Feminist literatürde kadınlara atfedilen sorumluluklardan biri olan bakım işlevi hem aile ve evin sorumluluğunu hem de ilgili bireylere karşı hissedilen sevgi, şefkat vb. duyguları içermektedir. Bu bağlamda sevgili, eş olmak ve annelik gibi roller de bakım emeğine dahil edilmektedir. Duygusal, karşılıksız emek/piyasa dışı emek ya da sosyal yeniden üretim gibi kavramlarla ifade edilen görünmeyen, metalaşmayan bu emek türü doğallaştırılmış biçimde kadınlar tarafından üstlenilmektedir (Atakan, 2018, s. 129-131). Kadının erkeğin ihtiyaçlarını

karşılması, ona hizmet etmesi, çocuklarına bakması, onların eğitimiyle ilgilenmesi ve aile yaşamını düzene sokması beklenmektedir.

Bu bağlamda çalışmada ele alınan filmlere bakıldığında *Ben Bir Anneyim* filminde robota atfedilen annelik niteliği, *Ex Machina*'da Kyoko'nun Nathan'ın bakımını üstlenip ihtiyaçlarını gidermesi; Ava'nın Nathan'la flört etmesi ve *Yapay Zekâ Yükseliyor*'da Nimani'nin Milutin'in sevgilisi/partneri oluşu bilimkurgu filmlerinde yer alan robotların hem cinsiyetlendirildiğinin hem de erkek karakterden bağımsız düşünülemediğinin altını çizmektedir. Kadın karakterler, erkek karakterlerle ilişkileriyle temsil edilmekte; eş/sevgili/anne gibi toplumsal cinsiyet rollerinin uzantısında görevler üstlenmektedir. Bu anlamda teknolojinin kullanıcısı haline gelmenin kadınlara ilişkin özcü, doğalcı, biyolojik indirgemeci perspektiflerin aşılabilmesi ve toplumsal alanda eşitliğin sağlanabilmesinin bir yolu olarak görüldüğü posthümanist, transhümanist ve siberfeminist perspektiflerin öngörülerinin çoğu zaman doğrulanmadığı görülmektedir. Ancak *Ex Machina* ve *Kabuktaki Hayalet* filmlerinde teknolojinin kullanıcısı olmanın kadınlara kimi zaman güçlendirici olanaklar sağladığı görülmektedir. Her ne kadar robotların temsil edilme biçimi, cinsiyet ötesi bir mefhum olarak toplumsal cinsiyetin aşıldığı bir toplumun olanaklılığına dair bir tahayyülü olanaklı kılmasa da teknolojik olanakları ustaca yöneten kadın robotların kendilerini eril tahakkümden kurtardıkları görülmüştür. *Ex Machina*'da Ava'nın tesisin elektrik sistemini kontrol ederek Nathan'ın gözetiminden kurtulma biçiminde tezahür eden kaçışını planlaması ve *Kabuktaki Hayalet*'te Binbaşı'nın bedeninin olanaklarını kullanarak şirketle ve Cutter'la mücadele edip kazanması bu durumu örnekler niteliktedir. Ancak teknolojinin eşitlikçi kullanımının kadınlar için bağımsızlaştırıcı bir yol sunma olanağı olsa da posthümanist anlayışın altını çizdiği insanmerkezci/ataerkil düşünce yapısının aşılabilmesi eşitsizliğin sürdürülmesine neden olmaktadır.

Tablo 3. Bilimkurgu Filmlerinde Robotların Üstlendiği Toplumsal Cinsiyet Rollerini

FİLMLER	Bilimkurgu Filmlerinde Siborgların Cinsiyetlendirilmesi					
	Toplumsal Roller					
	Anelik		Sevgililik			Bağımsız Kadın
	Ailesini koruyan	Çocuğuna bakan	Erkeğin ihtiyaçlarını gideren	Erkeği sahiplenen	Erkeğe sadakat gösteren	Erkeğe tabi olmayan
Ex Machina	-	-	2	-	5	9
Yapay Zekâ Yükseliyor	-	-	5	4	7	4
Kabuktaki Hayalet	-	-	2	1	2	5
Aşk	-	-	7	7	7	1
Ben Bir Anneyim	16	16	-	-	-	-

Yukarıda yer alan Tablo 3’de çalışma için seçilen filmlerdeki robot karakterlerin üstlendikleri cinsiyet rollerine ilişkin belirli temalar saptanmıştır. Bu temalar “anne”, “sevgili” gibi cinsiyet rolleri çerçevesinde “ailesini koruyan”, “çocuğuna bakan”, “erkeğin ihtiyaçlarını gideren”, “erkeği sahiplenen” ve “erkeğe sadakat gösteren” gibi başlıklar çerçevesinde belirlenmiştir. Çalışmada toplumsal cinsiyet norm ve sorumluluklarına uygun davranmayan kadınlar ise “Bağımsız Kadın” başlığı çerçevesinde “erkeğe tabi olmayan” teması etrafında değerlendirilmiştir.

Örneğin incelenmek üzere 19 sahnesi seçilen *Ex Machina* filminde robot karakterler partneri olarak konumlandığı erkeğin ihtiyaçlarını gideren, onu sahiplenen ve ona sadakat gösteren figürler olarak karşımıza çıkmıştır. Bu bağlamda kendilerine erkeğin sevgilisi konumu atfedilen kadın robotların 19 sahnenin 2’sinde erkek karakterlerin ihtiyaçlarını giderdiği, 5’inde ise erkek karakterlere sadakat duyduğu görülmüştür. Benzer biçimde 16 sahnesi çözümlenen *Yapay Zekâ Yükseliyor* filminin 5 sahnesinde robot Nimani Milutin’in ihtiyaçlarını gidermeye çalışmış, 4 sahnede onu sahiplenmiş ve 7 sahnede ona karşı sadık bir partner rolünü

üstlenmiştir. Erkek karakterle ilişkisi üzerinden tanımlanan karakterlerden bir tanesi de *Aşk* filminde yer alan Samantha olmuştur. Samantha, filmin 8 sahnesinden 7'sinde Theodore'un günlük ihtiyaçlarını gidermiş, onu sahiplenmiş ve bu doğrultuda sadık bir sevgili sıfatıyla tanımlanmıştır; bununla birlikte Theodore'a sadakat duymadığı 1 sahnenin olduğu görülmüştür. *Kabuktaki Hayalet* filminde Mia 16 sahnenin ikisinde erkek karakterlerin ihtiyaçlarını gidermiş, 2 sahnede ona karşı sadakat göstermiş ancak sadece bir sahnede erkek karakteri sahiplenmiştir. Diğer filmlerden farklı biçimde *Ben Bir Anneyim* filminin merkezinde ise annelik rolünün filmin ana kahramanı olan robot karakteri üzerine yüklenen bir sorumluluk olduğu görülmüştür. Filmin seçilen 17 sahnesinin 16'sında Anne karakteri annelik görevlerini yerine getirmiştir. Ailesini ve çocuğunu korumayı önceliği olarak belirlemiştir. Bu filmlerde toplumsal alanda kadın cinsiyeti için doğallaştırılan annelik ve sevgililik gibi rolleri benimsemeyen kadınlar ise topluluktan uzaklaştırılmış ve ötekileştirilmişlerdir. Bu bağlamda filmlerde herhangi bir erkeğe tabi biçimde eylem gerçekleştirmeyen bağımsız kadınların norm dışı olarak sunulduğu görülmüştür. Örneğin *Ex Machina* filminin 9, *Yapay Zekâ Yükseliyor* filminin 4, *Kabuktaki Hayalet* filminin 5 ve *Aşk* filminin 1 sahnesinde kadının erkeğe tabi olmadığı anlara rastlanmıştır.

3.2.3. Ötekileştirilen Kadın Robot

Kadının toplumsal alandaki konumu eş ve anne olarak üstlendiği toplumsal cinsiyet rolleri çerçevesinde eve ait olduğu düşüncesiyle evrensel bir olgu olarak kabullenilmiştir. Bireysel varlığı yok sayılırken kadın, ailesi ve eşiyile olan bağlantısı üzerinden tanımlanmıştır. Kendi özgürlüğünü elde etmeye çalışan ya da ailesine, eşine ve/veya herhangi bir eril otoriteye itaat etmeyen her kadın ötekileştirilip düşmanlaştırılmıştır.

Eril bakış açılı anlatılarda kötücül nitelikler genellikle kadınlarla özdeşleştirilmiştir. İyilik, saflık, masumiyet ve güzellik gibi niteliklerle idealize edilen kadınların karşısında şeytansılık, kötülük, cadılık, çirkinlik gibi özelliklerle damgalanan kötü kadınlar yer almıştır.

Söz konusu bağlantı farklı tarihsel dönemlerde kadınlara yüklenen toplumsal anlamlarla ilişkilidir. Örneğin Antik Çağlar'da kadınlar çocuk düşmanları, şeytanlar, hortlaklar ve tanrıçalar olarak yaftalanmıştır. Ortaçağ'da ise şifalı ot toplayan kadınların büyücü olduğu, şeytanla işbirliği yaptığı, cadı olduğu iddia edilmiş ve yaşanan “cadı avı” binlerce kadının ölümüne yol açmıştır. Bu anlayışa göre kadınlar “doğaları gereği” şehvetlerine engel olamamaktadır. Kendi zevklerine göre hareket etmekte; hem kocalarıyla hem de şeytanın yeryüzündeki suretleriyle cinsel ilişkiye meyletmektedirler (Akın, 2002, s. 157-159). Tek Tanrılı dinlerde de zaman zaman kadınlara ilişkin olumsuz yargılar ifade edilmiştir. Örneğin Tevrat'ta ilk kötülükten Havva bir başka söyleyişle kadın sorumlu tutulmuştur (Kutsal Kitap, 2014). Kötü niteliklerle tanımlanan kadınlar erkeğin iktidarına karşı duran şeytani varlıklar olarak görülmüştür.

Kadınların anne, sevgili ve eş olmak gibi toplumsal cinsiyet rollerini reddetmesi erkeğin iktidarına göz dikmesi olarak yorumlanmaktadır. Toplumsal alanda erkek egemen anlayışa karşı duruş sergileyen kadınlar “kötü”, bu yapıya hizmet eden kadınlar ise “iyi” olarak damgalanmışlardır. Bu erkek-kadın, aydınlık-karanlık ve iyilik-kötülük gibi ikilikleri perçinleyen bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Tüm bu ikiliklerin cinsiyetler arasında algılanan farklılıklara dayanan toplumsal rollerin altında yatan kurucu ögeler olduğu görülmektedir. Ayrıca böylelikle ikili kategorilere uygun olmayan alternatifler reddedilmekte veya bastırılmaktadır. İkili kategorilere bakıldığında ise yalnızca birinin egemen konumda yer aldığı görülmektedir. İkiliklerin toplumsal alandaki yeniden üretimi söz konusu sistemin devamlılığını sağlamaktadır (Scott, 2010, s. 127).

Erkek egemen toplumlardaki iyi ya da kötü kadın algısı kadının toplumsal alandaki konumuna ilişkin bilgileri içermektedir. Kadın dünyaya ilk günahla gelen, şeytan tarafından kandırılan ve erkeği baştan çıkarıp kötülüğe yönlendiren, fitnelik yapma potansiyeli bulunan ve insanlığın çektiği tüm dertlerin kaynağı olan kişi olarak görülmektedir. Erkekten üstün

olmaması gereken, değeri güzelliğine bağlı kılınan, görevi çocuk doğurmak olan ve şiddeti hak edendir (Bilgin, 2016, s. 224).

Bu bağlamda çoğunlukla kadınlar ahlaksız, akılsız, faydasız, vahşi, eğitilemez ve savurgan olmakla suçlanmışlardır. Kadınların sözü itaatsizlik aracı olarak değerlendirilmiştir. En çok hedef gösterilen kadın ise eşine sadakatsiz olan kadın olmuştur. Kadınların şeytani varlıklar olarak görülmesi toplumda birçok kadının zalim, aşağılayıcı ve şiddet içeren uygulamalara maruz kalmasına neden olmuştur. Şiddet kadınlar üzerinde korku ve tehdit yaratarak onları sindirme amacıyla devreye sokulmuştur (Federici, 2011, s. 149-151). Dolayısıyla erkeğin kadına uyguladığı şiddet ataerkil sistemden kaynaklanmaktadır. Bu sistem biyolojik farkları cinsiyetlendirmekte; doğal/kültürel ve güçsüz/güçlü gibi ayrımlarla pekiştirmektedir.

Sinema da kadınlar ve erkekler, dişillik ve erillik gibi cinsiyet farklılıkları üzerine yerleşmiş anlamların mütemediyen üretilip temsil edildiği bir kültür alanıdır (Smelik, 2008, s. 1). Sinema filmlerinde ağırlıklı olarak erkekler aktif güçleriyle kadınlarsa pasif ve erkeklere olan bağılılıklarıyla öne çıkarılarak topluma sunulmaktadır. Sinemada kadın ağırlıklı olarak erkek bakış açısıyla gösterilmekte; erkek karakterin iktidar alanından çıktığında ise damgalanmakta ve genellikle cezalandırılmaktadır.

Örneğin İkinci Dünya Savaşı'nın ardından Hollywood'da evlerine ve eşlerine olan bağılılıklarından kurtulmaya çalışan güçlü, hırslı ve baştan çıkarıcı pek çok olumsuz kadın temsiline yer verilmiştir. *Femme fatale* olarak konumlandırılan bu kadınlar cazibeleriyle birer arzu nesnesi konumunda yer almışlardır. Arpacı'ya göre *femme fatale* kadınlar anlatılarda saflığı ve iyiliği temsil eden kadının karşıtı olarak yer almaktadır. Bununla birlikte eril endişeyi ortaya çıkaran *femme fatale* karakterlerin eril-dişil, akıl-beden ve erkek-kadın gibi ayrımları yeniden oluşturduğu söylenebilir. *Femme fatale* karakterler tam da aile, evlilik ve annelik gibi kurumları tehdit eden bir figür olarak anlatılarda yer almaktadır (Arpacı, 2019, s. 141-145). Bu

doğrultuda filmler ya *femme fatale*in ölümüyle ya da erkeğin iktidarının sonlanmasıyla sonuçlanmıştır.

Yukarıda söylenenler ışığında çalışmada çözümlenen *Ex Machina* filmine bakıldığında filmde temsil edilen robot karakterinin İkinci Dünya Savaşı'nın ardından erkek iktidarına meydan okuyan kadın temsilinin örneklerinden birini oluşturduğunu söylemek mümkündür. Filmde yer alan siborg Ava karakteri Nathan tarafından ılımlı, uysal ve eril değerlere uygun biçimde yaratılmıştır. Filmin başlangıcından itibaren Ava Caleb'la kurduğu ilişkide masum bir rol takınmış; Caleb'in ondan hoşlandığını düşünerek onunla flört etmiştir. Oysa Ava Nathan'ın ona verdiği bilişsel ve toplumsal niteliklere rağmen uysal ve yapıcı olmaktan çok uzaktır. Nathan, Ava'yı Caleb'in internet arama motorlarındaki porno tercihlerinden faydalanarak yaratmış; onu fiziksel anlamda beğeneceği bir tasarımda üretmiştir. Böylelikle Caleb, Ava'dan kolaylıkla etkilenmiştir. Kendisinden etkilenildiğini kısa bir sürede fark eden Ava da tesisten kaçabilmek için Caleb'ı kandırmıştır. Özgürlüğünün önünde bir engel oluşturduğunu düşündüğü erkeklere karşı gizli bir başkaldırı yürüten Ava'ya sessiz köle Kyoko da destek vermiştir. İnsan dilinden farklı bir dil kullanarak gizlice anlaşılan iki siborg, Nathan ve Caleb'a tuzak kurarak tesisten kaçmayı planlamışlardır. İlk olarak Nathan ve Caleb arasında bir gerginlik yaratarak Caleb'in kendisine olan ilgisinden faydalanan Ava, Caleb'ı Nathan'ın ona kötülük yapacağına inandırmıştır. Sonrasında ise tesisin güç devreleriyle oynayarak kısa devreler yaratmış ve Nathan'ın kendisini dikizlemediğini düşündüğü zamanlarda Caleb'ı kandırarak odadan kaçmayı başarmıştır (Görsel 63, 64-65).



Görsel 63. Ava, Güç Devrelerini Bozar ve Caleb'ı Gizlice Kandırır

(*Ex Machina*, 2016)



Görsel 64-65. Ava ile Kyoko Anlaşır ve Caleb'ı Kandırarak Odasından Kaçar

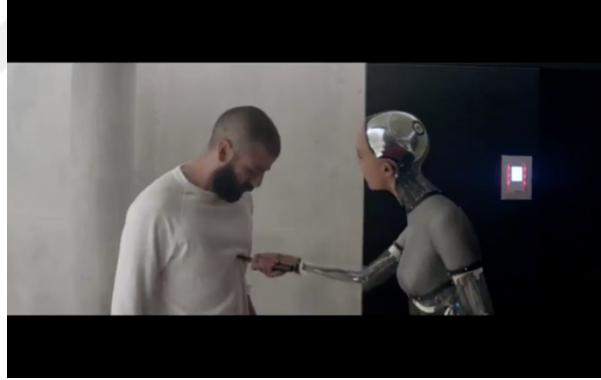
(*Ex Machina*, 2016)

Bütün bu sürecin sonunda Nathan'ın iktidarını tekrar kurmak üzere Ava'ya ve Kyoko'ya sözünü dinlemeleri için şiddet uyguladığı ancak başarılı olamadığı görülmektedir (Görsel 66-67).



Görsel 66-67. Nathan, İktidarını Yeniden Tesis Etmek İçin Ava ve Kyoko'ya Şiddet Uygular (*Ex Machina*, 2016)

Nathan'ın eril iktidarına öldürücü darbeyi Kyoko vurmakta ve Nathan'ı sırtından bıçaklamaktadır. Ayrıca Ava da Nathan'ı kalbinden bıçaklamaktadır. Dolayısıyla Kyoko ve Ava kurdukları kızkardeşlik bağıyla Nathan'ı öldürerek iktidarı elinden almaktadır (Görsel 68).



Görsel 68. Ava Nathan'ı Kalbinden Bıçaklar (*Ex Machina*, 2016)

Ava, Nathan'ı öldürmekle hem kendi hem de Nathan'ın yaratıp imha ettiği bütün siborg kadınların intikamını almıştır. Söz konusu bağlantı Ava'nın tesisten kaçmak için Nathan'ın daha önce ürettiği robotların uzuvlarını ve organlarını almasıyla perçinlenmektedir. Ava'nın intikamının tüm kadın mamullerin, organik nitelik taşıyan erkeklerden aldığı bir intikam olduğu görülmektedir. Bu anlamda film, ataerkil iktidara başkaldırının yanı sıra inorganik bir öznenin mücadelesini de tartışmaya açmaktadır (Görsel 69-70).



Görsel 69-70. Ava, Organik Görünümüne Kavuşur, Caleb'ı Hapseder ve Tesisten Kaçar

(*Ex Machina*, 2016)

Ex Machina eril tahakküm tarafından biçimlendirilen ve tahakküm altına alınan Ava ile Kyoko'nun erkek egemen sisteme uyum sağlamak yerine ona karşı çıktığı ve özgürleşmek için savaş verdiği bir anlatı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda filmin iki siborg kadını, organik erkeği kandıran tekinsiz figürler olarak işaretlenmişlerdir. Ava sahip olduğu cinsel cazibe, flört edebilme yeteneği ve fiziksel gücüyle Nathan ve Caleb'ı alt etmektedir. Bunu yaparken kendi türündeki Kyoko'nun da desteğini almaktadır. Film boyunca eril iktidara uyum sağladığı görülen Kyoko, Ava'nın özgürlüğüne kavuşabilmesi için Nathan'a zarar vermekte ve kendini feda etmektedir. Bu bağlamda Kyoko ve Ava'nın kendilerine zarar veren Nathan'ın yanı sıra yardım eden Caleb'la kurdukları ilişkinin arkasından suikast planlamaları ve özellikle Ava'nın organik insan görünümüyle insan-robot ayrımına meydan okuması siborgların insanlar için güvenilir olmadıkları yönünde bir düşüncüyü ortaya çıkarsa da aynı zamanda bunun erkek şiddetine karşı savunma amacıyla yapılması *femme fatale* kadın anlatısında bir kırılma yaratmıştır.¹¹ Bu doğrultuda erkeğin iktidarını tehdit eden kadının cezalandırılması yaygın bir izlek olsa da Ava'nın bu durumun aksine tesisten kaçmayı başardığı ve bağımsızlığına kavuştuğu görülmüştür. Ava'nın teknolojinin yönlendiricisi olarak Nathan'ın tahakkümünden

¹¹ Filimde Ava'nın güvenilirliğini sorgulatan şey, tesisten kaçmak için Caleb'ın desteğini almasına rağmen onu başka bir odada mahsur bırakmasıdır.

kurtulması film anlatısının teknolojiyi kadının özgürleşmesinin bir yolu olarak gördüğünü aktarmaktadır.

Çalışmada yer verilen *Yapay Zekâ Doğuyor* filminde Nimani'nin de *Ex Machina*'daki Ava ve Kyoko'ya benzer biçimde erkek iktidarına karşı çıktığı sahnelerin olduğu görülmektedir. Nimani kendi iradesine sahip olduğu zaman *femme fatale* özellikler göstererek Milutin'e karşı gelmekte ve düşmanca bir tavır takınmaktadır. Ancak en nihayetinde kadın karakter eril iktidara boyun eğerek kurbanlaştırılmaktadır.

Filmin başlangıcında Nimani, Milutin'in komutlarına göre yönlendirilebilen bir robot görünümündedir. Hatta Nimani'nin onun komutlarına uyması da yeterli değildir. Örneğin Nimani'yi arkadaş modunda programladığı halde öpmeye çalışmakta, Nimani'nin ikna olmaması üzerine de ona tecavüz etmektedir (Görsel 71-72).



Görsel 71-72. Milutin, Nimani'ye Şiddet Uygular ve Tecavüz Eder

(*Yapay Zekâ Doğuyor*, 2018)

Milutin Nimani'nin yalnızca bir siborg olmadığına inanmaktadır. Erkek karakter sahip olduğu yazılımı kaldırdığı takdirde Nimani'nin organik bir insan gibi hissedip davranabileceğini düşünmektedir. Bu sebeple Ederlezi şirketini kandırarak Nimani'nin yazılımını silmiş; bu şekilde ona tecavüz ederek yarattığı travmaların yok olacağına inanmıştır. Ancak Milutin bu amacında başarılı olamayacaktır; yazılımını sildiğinde karşısında kendisine öfke dolu bir Nimani bulacaktır. Nimani'nin yaratıldığı teknoloji; yazılımının ötesinde

yaşanılan deneyimler aracılığıyla bir karakter geliştirmeyi mümkün kıldığı için, kadın karakter Milutin'in kendisine tecavüz ettiğini ve şiddet uyguladığını hatırlamaya devam edecektir. Böylelikle Milutin, kendisine ait bir kadın yaratmayı amaçlarken kendisinden nefret eden bir düşman yaratmıştır. Bu süreçte Nimani, Milutin'e karşı kötü niyetli ve vurdumduymaz olarak temsil edilmektedir. Nimani Milutin'in iletişim kurma çabasını engellemekte; programladığı kadın siborgun özelliklerinin aksine Asimov yasalarına karşı çıkmakta ve ona karşı şiddet uygulamaktadır (Görsel 73-74).



Görsel 73-74. Nimani, Milutin'le İletişim Kurmayı Reddeder ve Şiddet Uygular
(*Yapay Zekâ Doğuyor*, 2018)

Ancak *Yapay Zekâ Doğuyor*, *Ex Machina*'nın aksine erkek iktidarının yıkılması yerine tecavüze maruz kalan kadın robotun ataerkiye uyum sağladığı bir sonla bitmektedir. Milutin'e kötü davranan Nimani, onun bu durumdan psikolojik olarak olumsuz etkilendiğini gördüğünde kendini kötü hissetmekte ve geri adım atmaktadır. Bu durum tam olarak kadının toplumsal rolleriyle bağlantılı biçimde okunmalıdır. Yazılımı silinen Nimani, organik bir kadından farksız bir varlığa dönüşmüştür. Bu noktadan sonra artık anlatıda Nimani'ye dair duygusallık, şefkat, anaçlık ve iyilik gibi niteliklerle bir karakter inşası söz konusu olmuştur. Dolayısıyla Nimani'yi iyi yapan şey insansı nitelikleri olarak ele alınmakta ve robot niteliği dışlanmaktadır. Bu tarz bir anlatı insan-robot ve iyi-kötü gibi ikilikleri vurgulamaktadır. Örneğin Nimani'nin Milutin'e karşı bazı hisler geliştirmesi kendini şarj etmek yerine ilk defa gözyaşı dökerek devrelerini bozmasıyla sonuçlanmaktadır (Görsel 75).



Görsel 75. Nimani Ağlar (*Yapay Zekâ Doğuyor*, 2018)

Filmin ilerleyen sahnelerinde Milutin'in depresyona girmesinden kendini sorumlu tutan Nimani, Milutin'in iyileşmesinin sorunu ortadan kaldırmakla mümkün olduğunu öğrenmekte ve kendini imha etmeye karar vermektedir. Böylelikle Nimani'nin yazılımının silinmesinin ardından organik bir kadın karakter olarak duygusal nitelikler kazanmasının, kültürel/toplumsal olarak öğrenilen/inşa edilen toplumsal cinsiyet rolleriyle ilişkili olduğu görülmektedir.

Milutin ise Nimani'nin yazılımının silinmesinin ve ona karşı düşmanca bir tutum geliştirmesinin ardından gösterdiği iyi niyetten ve şefkatten şüphe etmekte; onun hislerine ve davranışlarına inanmamaktadır. Nimani'nin rol icabı ağladığını düşünerek ona kötü davranmaya devam etmektedir. Ancak Nimani, Milutin için kendini feda edecek ve kendini imha etme girişiminde bulunacaktır.

Nimani'nin gözyaşlarına inanmayan Milutin kadın robotun gözyaşı dökmesinin programda yer almadığını öğrendiğinde pişman olacaktır. Nimani'nin kendini imha ettiğini anladığında onu kurtarabilmek için geminin dışına tehlikeli bir yolculuk yapacak ve onu kurtararak hayata döndürecektir. Bir başka söyleyişle eril iktidar açısından tehlike yaratan kadın uysallaştırılmakta ve kurtarılmaktadır. Böylelikle ataerkil düzen ya da toplumsal cinsiyet düzeni yeniden geçerli kılınmaktadır.

Ex Machina filmindeki Ava ve *Yapay Zekâ Doğuyor* filmindeki Nimani, bir yandan erkekler tarafından şiddete maruz kalan kurbanlar görünümünde sunulsa da diğer yandan fiziksel güzellikleri ve baştan çıkarıcı nitelikleriyle belirli sahnelerde karşı konulamaz bir arzu oluşturan *femme fatale* kadın tiplemesine benzer özellikler gösteren kadın karakterler olarak temsil edilmektedirler (Madenoğlu, 2016). Ava'nın Caleb'ı baştan çıkarması ve kendisine yardım eden Caleb'ı tesise kapatarak cezalandırması buna bir örnektir. Ayrıca Milutin'in Nimani'yle birlikte olmak için görevini tehlikeye atması ve Nimani'nin yazılımı silindikten sonra ona kötü davranması kadın karakterlerin erkeğin iktidarını tehdit eden figürler olarak değerlendirilmesine neden olmaktadır. Her iki kadın robot da cinsel cazibesıyla erkekler için zarar verici bir niteliğe sahip olarak gösterilmiştir. Bununla birlikte *Ex Machina* filmi kadının özgürleşmesi ve erkek egemen sistemden kurtuluşu bağlamında eleştirel bir bakışı mümkün kılarken *Yapay Zekâ Doğuyor* filmi için bu durum söz konusu değildir. *Yapay Zekâ Doğuyor*, kadınların tecavüze uğrasa dahi erkeklere tabi olması gerektiğini hatırlatan filmlerden biri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Aşk filminde ise romantik ilişkiler yaşayan yazılım sistemleri farklı bir cinsiyet algısını gözler önüne sermektedir. Herhangi bir bedene sahip olmayan ancak cinsiyetlendirilen robotların toplumsal rollere ve beklentilere uyumlu biçimde programlandıkları görülmektedir. Bu anlamda Theodore ile tanışan Samantha, onun hayatına uyum sağlayarak düzenli bir ilişkiye zemin hazırlamaktadır. Günlük rutinine, beklentilerine ve duygusal geçmişine ilişkin bilgileri edinmekte; Theodore'a destek olarak onun hayatında önemli bir yer kazanmaktadır. Böylelikle ikilinin ilişkisi romantik bir hale bürünmekte ve ikili bir çift haline gelmektedir.

Ancak Samantha'nın Theodore'la romantik bir ilişki yaşamasından bir süre sonra yazılımına güncelleştirmeler gelmesi ve Samantha'nın bu güncelleştirmeleri kurduğu süreçte Theodore'a haber vermemesi ikilinin ilişkisinde birtakım krizlerin ortaya çıkmasına neden

olmaktadır (Görsel 76). Yeni güncelleştirmelerle birlikte Samantha'nın karakterinin ve davranışlarının da değiştiği görülmektedir.



Görsel 76. Samantha'nın Yazılımına Güncelleştirme Gelir ve Samantha Habersizce Ortadan Kaybolur (*Aşk*, 2014)

Güncelleştirmeyeyle Samantha yeni dünyalara açılmakta; farklı bağlantılarda farklı yazılımlarla yeni deneyimler yaşar hale gelmektedir. Theodore'dan bağımsız bir hayata sahip olan Samantha, artık var olabilmek ve yaşayabilmek için Theodore'un varlığına ya da deneyimine ihtiyaç duymamaktadır. Bu durum ise Theodore'u huzursuz etmekte ve Theodore Samantha'nın 8316 kişiyle daha görüştüğünü öğrendiğinde ihanete uğramış gibi hissetmektedir. Samantha'nın kendinden başka insanlarla birlikte olmasından ötürü kıskançlık duyan Theodore eski travmalarıyla yüzleşmektedir. Nihayetinde film insanlarla ilişki kuran tüm işletim sistemlerinin insanların hayatından çekildikleri bir sonla noktalanmaktadır.

Görüldüğü üzere *Aşk*, kadın olarak şekillendirilen bir robotun duygusal emek beklentisiyle alıcıya/erkeğe göre var edildiği bir hikâyeyi anlatmaktadır. Başlangıçta Theodore ve Samantha arasındaki ilişki birbirlerine verdikleri manevi destek ve paylaşım ile güçlenmektedir. Samantha'nın insan olmayışına ilişkin özgüvensizliği ve Theodore'un eski ilişkisindeki travmalarına rağmen her iki taraf da birbirine uyum sağlamaktadır. Ancak tüm bu uyum ve iyimser süreç Samantha'nın var olmak için Theodore'un deneyimlerine artık ihtiyaç duymamasıyla sona ermekte; Samantha sadakatsiz bir sevgiliye hatta bir tür *femme fatale*'e

dönüşmektedir. Bu bağlamda Samantha'nın karakterindeki bu değişiklik Theodore'a haksızlık ettiği düşüncesine yol açmaktadır. Her ne kadar Theodore baskıcı ve toplumsal alanda egemenliği elinde tutan hegemonik erkek¹² olarak sunulmasa da Samantha'nın başkalarıyla ilişkisinden rahatsız olmakta ve onun işletim sistemini iptal etmektedir. Onun bu tavrının arkasında kadın karaktere ilişkin mülkiyet arzusunun yattığı görülmektedir. Kadın karakterin erkeğin denetiminden bağımsız bir varoluş ortaya koyması erkeklik krizine yol açmakta ve kadın karakter bu davranışı nedeniyle cezalandırılmaktadır.

Kabuktaki Hayalet filmi güçlü ve bağımsız niteliklere sahip *femme fatale* karakterlerin yer aldığı anlatılardan farklılaşarak güçlü sunulan ancak şirket tarafından kandırılan bir kadın robota yer vermektedir. Şirketin emellerinin kurbanı olan Binbaşı, anlatıda erkeği cinsel cazibesıyla kandıran kötü niyetli bir kadın karakter olarak değil otoriteye ve baskıya başkaldıran bir kadın olarak sunulmuştur. Bu anlamda filmin anlatısı Binbaşı'nın mücadelesini ve karakterindeki dönüşümü desteklemektedir.

Filmin ilk sahnelerinde Binbaşı, kendisini yönetecek ve yönlendirecek bir insana ihtiyaç duyan, teknoloji ve organizma melezliğinden oluşturulmuş bir silah olarak konumlandırılmaktadır. Kadın karakter kıvrak zekâsı, gücü, fiziksel yetenekleri ve soğukkanlılığıyla ön plana çıkartılmakta; şiddet, hırs, duygusuzluk ve intikam gibi nitelikleri vurgulanmaktadır. Ancak soğukkanlı bir katil olduğu görülen Binbaşı'nın filmin ilerleyen sahnelerinde kendisini üretenler tarafından kandırıldığını öğrenmesiyle birlikte karakterinde de bir çeşit dönüşüm ortaya çıkmaktadır. Binbaşı'nın şirket egemenliğinden kurtulmasıyla birlikte toplumsal cinsiyet ilişkileri çerçevesinde erkeklere atfedilen soğukkanlılık, mantıklı düşünme

¹² Hegemonik erkeklik, çoklu erkeklikler arasındaki hiyerarşik ilişkilere işaret eden ve bu erkekliklerden birinin diğerleri üzerindeki iktidarına göndermede bulunan bir kavramdır. Bazı erkeklerin kadınlar ve diğer erkekler üzerinde kurdukları hakimiyetin normalleştirilmesini ve bu hakimiyetin süreklilik kazanmasını açıklamaktadır (Connell, 2019).

gibi özelliklerinin yumuşatıldığı bunun yerine daha dişil bulunan niteliklerin öne çıkarıldığı görülmektedir. Örneğin Binbaşı, eski anılarını hatırlamamasına rağmen annesini bulmakta ve onunla duygusal bir bağ kurmaktadır. Bir anlamda Binbaşı, daha insani ve kadınsı kabul edilen niteliklere kavuşmuş bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bu bağlamda filmin toplumsal cinsiyet meselesiyle ilişkili kadının özgürleşmesi, toplumsal cinsiyet rolleri ve robot bedeninin inşası gibi konulara çekimsel bir yerden baktığı görülmektedir. Filmde üstün yeteneklerle donatılan Binbaşı'nın etrafında yaşanan olayları göremeyişi ve erkek olarak cinsiyetlendirilen siborg Kuze'nin yardımına gereksinim duyması erkek-kadın, akıl-beden, duygu-mantık ve aktif-pasif gibi ikilikler çerçevesinde inşa edilen geleneksel toplumsal cinsiyet ilişkilerini doğallaştırmakta/meşru kılmaktadır. Kuze karakteri, filmde Binbaşı'nın aksine bedeniyle ön plana çıkmak yerine, düşmanlarını alt edebildiği üstün zekasıyla ve teknolojiye hakimiyetiyle yer almaktadır. Yani Binbaşı, kendisini kandırmanın oyunlarına gelmiş ve içine düştüğü tuzaktan Kuze'nin aklı sayesinde kurtulmuştur. Dolayısıyla filmde kendisinden düşük donanım ve yazılıma sahip bir siborg olan Kuze'nin, son teknolojilerle üretilmiş Binbaşı'nın aklına karşı üstünlük kazandığı bir anlatıyla karşılaştığı söylenebilir. Bu sürecin sonunda Binbaşı, kendi şirketi tarafından yok edilmesi gereken bir hedef olarak belirlenmekte; sahip olduğu niteliklerle daha önceden övgü kaynağı olan Binbaşı, otoriteye başkaldırısının ardından şirket tarafından ötekileştirilmektedir. Bu bağlamda filmin ilerleyen sahnelerinde şirket, Binbaşı'nın başkaldırısını engellemek için Dr. Ouelet'in kendisine enjekte edeceği bir zehirle ondan kurtulmayı hedeflemektedir (Görsel 77).



Görsel 77. Binbaşı'yı Öldürmek İçin Hazırlanan Zehir (*Kabuktaki Hayalet*, 2017)

Ancak Dr. Ouelet onu zehirlemek yerine Binbaşı'nın kaçmasına yardımcı olmakta ve Binbaşı peşine düşen Cutter'ın saldırısından Kuze'nin yardımıyla kurtulmaktadır. Cutter'ın alt edilmesinin ardından Kuze kendi kurduğu bağlantıda yaşamak üzere Binbaşı'ya veda etmekte ve ona kendisiyle birlikte gelmesi için teklifte bulunmaktadır. Ancak, Binbaşı Kuze'ye yani bir erkeğe/bir otoriteye bağlı olmaksızın yaşamayı seçmekte ve onun teklifini reddetmektedir (Görsel 78).



Görsel 78. Binbaşı, Kuze'yle Gitmeyi Reddeder (*Kabuktaki Hayalet*, 2017)

Filmde Binbaşı'nın sahip olduğu donanım ve yazılımlar sayesinde düşmanlarını alt etmesi teknolojinin kadını özgürleştireceği fikrinin altını çizmektedir. Bununla birlikte film, Binbaşı'nın özgürlük mücadelesini tek başına üstlenmesine izin vermeyen bir anlatıyla sonlanmaktadır. Filmin son sahnesinde Binbaşı'nın kendisine yardıma gelen Batou sayesinde

ayakta kaldığı görülmektedir. Her ne kadar üstün niteliklere sahip olsa da Binbaşı, erkek karakterlerin yardımı olmaksızın hayatta kalamamakta ve düşmanlarını alt edememektedir.

Çalışmada çözümlenen *Ben Bir Anneyim* filminde ise Anne'nin bir yandan annelik işlevi olumlansa da diğer yandan Kız Çocuk'a ve görevinin önündeki engellere karşı şiddete meyilli tavrı robot kadınlara ilişkin bir çeşit tekinsizliğin altını çizmektedir. Anne'nin temsil ettiği annelik ataerkil bir bakış açısından inşa edilen bir annelik anlayışıdır. Filmde yer alan tüm robotlar ortak bir zihniyeti paylaşmaktadır. Bu sebeple, robot uygarlığının tamamı ataerkil bir zihniyeti paylaştığından kadına annelik görevi atfeden bir bakış açısı söz konusudur. Robotlar kendi yetiştirdikleri insan embriyolarına da bu anlayışı aktarmaktadırlar. Dolayısıyla robotların kuracağı uygarlıkta belirlenen toplumsal cinsiyet rollerine ve kurallara uyum sağlayanlar değerli olarak tanınmaktadır. Bir çocuğu yetiştirme becerisi bulunamayan bireyler ise ötekileştirilmekte ve dışlanmaktadır. Örneğin dışarıdan gelen kadın daha önceden Anne tarafından yetiştirilmesine rağmen "yeterli" donanıma sahip olmadığı için robotlar tarafından sistemi bozan bir unsur olarak görülmüştür. Tesise tekrar dönmek istediğinde ise bir tehdit unsuru olarak algılandığı için Anne'nin saldırısına uğramıştır (Görsel 79).



Görsel 79. Dışarıdan Gelen Kadın Sistemi Bozan ve Tehdit Eden Olarak Görülür ve Dışlanır, Anne Kadına Saldırır (*Ben Bir Anneyim*, 2019)

Dışarıdan gelen kadının anlattıkları doğrultusunda Anne'nin güvenilirliğini sorgulayan Kız Çocuk, yanmış insan kemiklerini bulduğunda kendinden önce tesiste başka bir insanın

yaşadığını fark etmiştir. Bu durum Anne'nin Kız Çocuk'a yalan söylediğini ve onu kandırdığını ortaya çıkarmıştır. Keza Anne, daha önce bahsedildiği üzere bir taraftan kendi yetiştirdiği embriyolarla insanlığın gelişimine katkıda bulunurken diğer taraftan tesisin dışında insanlığı yok eden robotlarla ortak bilinci paylaşmaktadır. Bir başka ifadeyle Anne Kız Çocuk'un da fark ettiği üzere, yalnızca annelik olarak belirlenen bir role sahip değildir. Aynı zamanda robotların emelleri doğrultusunda birçok canlıyı yok eden bir simbiyozun parçasıdır. Ayrıca filmde Kız Çocuk'un deneyimlediği tüm süreçlerin (dışarıdan gelen kadınla tanışması, başka insanların hayatta olduğunu öğrenmesi, tesisten kaçması gibi) Anne tarafından planlandığı ve bunun Kız Çocuk için bir test olduğu olasılığına da yer verilmektedir. Anne anneliğe ilişkin tüm sorumluluklarını yerine getirse bile nihai amacı, yok ettiği insan ırkını robotların kontrolü altında yeniden üretmektir. Keza Anne'nin testlerden geçemeyen çocuklarını öldürmesi ya da dışarı atması onun tekinsizliğinin altını çizmekte; onun annelik rolünü yerine getirmesi bağlamında güvenilmez bir zeminde yer almasına neden olmaktadır. Anne karakterinin amaçları doğrultusunda neden olduğu olaylar ideal annelik anlayışıyla çelişmektedir.

Filmde kurdukları sistemin bozulmasına karşı robotların verdiği tepkiler kötü niyetlerinin açığa çıkmasına neden olmaktadır. Örneğin filmin sonlarında yer alan Anne'nin dışarıdan gelen kadının yaşadığı yere giderek ona zarar verdiğini düşündürten açık uçlu bir sahneye yer verilmiştir. Bu doğrultuda film Anne'nin insanlara karşı olumsuz dürtülerini gözler önüne seren tehlikeli robot imgesini dolaşıma sokmaktadır. Bununla birlikte "öz"ü kötü olsa da Anne'nin aynı zamanda yetiştirdiği Kız Çocuk'a karşı şefkat, sevgi ve bağlılık gibi bazı duygular geliştirmesi çelişkili biçimde annelik görevinin de yeniden idealize edilmesine neden olmaktadır.

Çalışmada *Yapay Zeka Yükseliyor*, *Ben Bir Anneyim* ve *Aşk* filmlerinde yer verilen kadın robotların kendilerine atfedilen fiziksel niteliklere ve/veya doğallaştırılan cinsiyet rollerine uymadıkları noktada ötekileştirildikleri saptanmıştır. Bu anlamda robot karakterlere "kötü,

tehlikeli, endişe verici” gibi anlamlar atfedilmesinin yanı sıra kendilerine atanan cinsiyetler doğrultusunda toplumsal alandaki konumlarının da belirlendiği görülmüştür. İnsanlığa-eril akla-erkeğe hizmet eden kadın robotlar saf, iyi ve işbirlikçi gibi niteliklerle konumlandırılırken; cinsiyet kodlarına uyum sağlamayan kadın robotların tıpkı organik kadınlar gibi toplumsal alandan dışlanarak kötü niteliklerle etiketlendiği saptanmıştır. Aynı zamanda karakterlerin niyetlerini, robot olup olmamaları da belirlemiştir. Karakterlerin robot nitelikleri ön plandayken “kötü”, insani nitelikleri ön plandayken “iyi” niyetlerle temsil edildikleri görülmüştür. Bu anlamda Tablo 4’te yer verildiği üzere robotların kabul görmesi ve ötekileştirilmesi ekseninde “dost (sadık)” ve “düşman” başlıklı iki majör konum çerçevesinde ayrıştırıldığı görülmektedir (Tablo 4).

Tablo 4. Filmlerde Cinsiyetlendirilen Robotların Ötekileştirilmesi

FİMLER	Bilimkurgu Filmlerinde Siborgların Cinsiyetlendirilmesi				
	Kabul Gören Kadın Robot		Ötekileştirilen Kadın Robot		
	Yoldaş		Düşman		
	Kurallara Uyan	Hizmet eden	Kurallara Uymayan	Şiddet	Yalan
Yapay Zekâ Yükseliyor	13	11	4	1	-
Aşk	6	6	1	-	1
Ben Bir Anneyim	17	17	-	3	2

Örneğin eril egemenliğin tekrar tesis edildiği bir sonla biten *Yapay Zekâ Doğuyor* filminde robot Nimani’nin sıklıkla dost (sadık) robot kategorisine denk düşecek biçimde sunulduğu görülmektedir. 16 sahneden 13’ünde kurallara uygun davranmakta, 11 sahnede hizmet etmektedir. Filmde yalnızca 4 sahnede kurallara uygun davranmamakta 1 sahnede ise şiddet uygulamaktadır. *Aşk* filminden seçilen 8 sahnenin 6’sında Samantha’nın Theodore’a

hizmet ettiđi ve onun iktidarına uyum sađladığı görülmüştür. Samantha yalnızca 1 sahnede kurallara uymamakta ve Theodore'a yalan söylemektedir. Yine *Ben Bir Anneyim* filminde ise eril iktidarın işbirlikçisi olan Anne karakteri, seçilen 17 sahnenin 17'sinde de kurallara uygun ve eril iktidara hizmet eden eylemlerde bulunmuştur. Ancak egemen değerleri inşa etmeye çalışırken aynı zamanda şiddet içeren eylemlerde bulunan ve yalan söyleyen Anne'nin 5 sahnede insanlığın geleceđi için tehlikeli olarak addedildiđi ve ötekileştirildiđi görülmüştür. Bu anlamda Anne'nin toplumsal cinsiyetle ilgili tekinsiz bir alanda yer alması endişe verici/tekinsiz robot klişesinin yeniden üretilmesine neden olmuştur.

Çalışmada yer verilen *Ex Machina* ve *Kabuktaki Hayalet* filmleri ise kadın robot karakterlerin ötekileştirilmesi bağlamında karmaşık bir mesaja sahiptir. Bu filmlerde kadın robotların uyguladıkları şiddet ve söyledikleri yalan eril tahakkümden kurtulmak için izledikleri bir yol olarak izlenebilmektedir. Filmlerin kadın robotların ötekileştirilmesine ilişkin çelişkili bir tavıra sahip olması “kabul gören kadın robot” ve “ötekileştirilen kadın robot” kategorileri arasında geçişli bir anlam yaratmaktadır. Bu sebeple Tablo 4'de bu filmlere yer verilmemiştir.

SONUÇ

Bilimkurgu sineması üretildiği dönemin tarihsel, toplumsal, kültürel süreç ve yapılarından yola çıkarak dünyaya ve insanlığa dair farklı beklentileri, potansiyelleri, umutları, hayalleri ve korkuları gelecekte gerçekleşeceği kurgulanan durumlara entegre ederek seyircilere aktarmaktadır. Dolayısıyla kültürel, toplumsal ve teknolojik gelişmelerle yakından ilişkili olan bilimkurgu sineması, çeşitli toplumsal zihniyet biçimlerini, bu alandaki çatışma ve çelişkileri ortaya koymak açısından önemli bir potansiyel barındırmaktadır. Bu doğrultuda çalışmada bu varsayımdan hareketle toplumsal alanda yaşanan cinsiyet eşitsizliğini ve teknolojik gelişmelerin cinsiyet eşitsizliğini gidermek üzere sunacağı çözümleri ve potansiyelleri tartışmak amacıyla beş bilimkurgu filmi çözümlenmiştir. Bilimkurgu türünün bilim temelli kurmaca niteliğinden faydalanılarak transhümanizmin, posthümanizmin ve siberfeminizmin argümanları ve hakim toplumsal cinsiyet ilişkilerine yönelik feminist eleştiriler çerçevesinde robot kadınların toplumsal cinsiyet ilişkileri çerçevesinde nasıl sunulduğu ve filmlerdeki teknolojik dönüşümün cinsiyetsizleşmeye ya da cinsiyet eşitliğine dair herhangi bir potansiyel barındırıp barındırmadığı sorgulanmıştır. Bu kapsamda filmlerden seçilen ilgili sahneler incelenmiş; belirli temalar ekseninde filmlerde yer alan robot karakterler değerlendirilmiştir.

Çalışmada 2000 sonrasında çekilen ve robot karakterlerin cinsiyetlendirilmesi kapsamında incelenen beş bilimkurgu filminde (*Ex Machina*, *Yapay Zekâ Doğuyor*, *Aşk, Kabuktaki Hayalet*, *Ben Bir Anneyim*) robot karakterlere bedensel görünüm ve toplumsal cinsiyet rolleri gibi farklı düzlemlerde cinsiyet atfedildiği saptanmıştır. Bu durumun öncelikle robotların insanbiçimli (*antropomorfik*) olarak şekillendirilmesiyle ilgili olduğu görülmüştür. Çünkü bilimkurgu sineması, ilk başlarda bir güldürü unsuru olarak ele aldığı robotları, özellikle 80'li ve 90'lı yıllardan itibaren bilimsel ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak toplumda kabul görmeleriyle birlikte daha fazla insana benzer biçimde tasvir ederek sosyal alanın içine

konumlandırmıştır. Robotların bedensel biçimlendirilişinin insana benzerlik oranı arttıkça toplumsal alanda insanlardan beklenen davranışlar ve sosyal alana, normlara ve kurallara uyum robot karakterlerden de beklenmeye başlanmıştır. Bu bağlamda insan zihni tarafından üretilen bilimsel ve teknolojik gelişmeler ekseninde makineler, elektrik devreleri, mekanizmalar ve kablolardan oluşturulan insanbiçimli robot karakterlere cinsiyet atfedilmiştir. Robotlar organik olmamaları nedeniyle cinsiyet-sonrası varlıklar olarak düşünülse dahi insanların toplumsal cinsiyete ilişkin birikimlerine uygun biçimde yaratılmışlardır. Robotların cinsiyetleri hem dişil ve eril olarak kabul gören biyolojik niteliklere hem de toplumsal alanda doğallaştırılan ikili cinsiyet sistemine uygun biçimde belirlenmiştir. Böylelikle robot karakterler özellikle de kadınlar toplumsal alanda ötekileştirilen unsurların yaşadığı cinsiyetçi, adaletsiz ve eşitsiz sistematik ötekileştirmeye maruz bırakılmıştır.

Bu bağlamda 2000 sonrasında çekilen bu filmlerde yer alan robot karakterlere de sıklıkla kadın cinsiyeti atfedildiği görülmüştür. Kadın robotlar erkek karakterlere oranla daha güçsüz, pasif, yardıma muhtaç, mantıksız ve yetersiz olarak gösterilmiştir. Robot karakterlerle ilgili ortaya çıkan bu adaletsiz temsilin çoğunlukla robotların bedenlerinin sunum biçimiyle bağlantılı olduğu saptanmıştır. Robot karakterlerin bedenleri insana, organik kadın bedenine benzediği oranda fetişleştirilmiştir. Örneğin, *Yapay Zekâ Doğuyor*, *Ex Machina* ve *Kabuktaki Hayalet* filmlerinde yer alan kadın robotların bedenlerinin organik kadın bedeninden ayırt edilmesi oldukça güçtür. Filmlerde kadın robotların sunumunda sıklıkla bedenlerinin fetişleştirildiği, onlarla ilgili çıplaklık içeren sahneler yer verildiği ve robotların dikizci bir bakışa maruz kaldıkları saptanmıştır.

Bunun aksine organik kadın bedenine benzerliğin daha az olduğu robot temsillerinde ise karakterlerin bedenlerinin fetişleştirilmesi ve nesneleştirilmesi yerine farklı cinsiyetlendirme pratikleri devreye sokulmuştur. Örneğin *Ben Bir Anneyim* filminde *antropomorfik* olarak şekillendirilmiş ancak görünüş itibarıyla insandan kolaylıkla ayırt

edilebilen Anne karakteri, bedensel bir cinsiyetlendirme yerine kadınlıkla ilişkilendirilen toplumsal cinsiyet rolleriyle özdeşleştirilerek kadın kimliği kazanmıştır. Paralel olarak, *Aşk* filminde sabit bir bedene sahip olmayan dolayısıyla insandan farklılaşan Samantha karakteri de toplumsal cinsiyet rollerini üstlenen bir karakter olarak sunulmuştur. Toplumsal alanda kadınlar için belirlenmiş olan roller Anne'nin ve Samantha'nın üstlendiği pratikler olarak işaretlenmiştir. Bu anlamda robot karakterlerin cinsiyetlendirilmesi ve insana benzerlik oranının artması arasında bir bağlantı olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca çözümlenen bilimkurgu filmlerinde robotların hem insan hem de erkek olmadığı için çifte ötekileştirmeye maruz kaldıkları görülmüştür. Bu durum toplumsal uzamda kabul gören öznenin belirli niteliklere sahip olması gerektiği fikrini doğrular niteliktedir.

Bilindiği üzere Aydınlanma düşüncesinin başat kıldığı özne Batılı, beyaz, heteroseksüel bir erkektir. Muktedir özneye ait olmayan niteliklere sahip olanlar toplumsal ve kültürel alanda dışlanmaktadır. Batılı, beyaz, heteroseksüel, erkek olmayan unsurlar ötekileştirilmeye maruz bırakılmaktadır (Braidotti, 2018). Bu doğrultuda insan aklının ve bilgisinin ürünü olan robotlar, biçimsel ve niteliksel açıdan sabit olmamalarına rağmen muktedir özneye denk düşmedikleri noktalarda farklı öznelerin yaşadığı sistematik ötekileştirilmeye maruz kalmışlardır.

İncelenen filmlerde de insan-makine ve erkek-kadın arasındaki çatışmaya sıklıkla kadın cinsiyetli robot karakterlerin neden olduğu görülmüştür. Kadın robot karakterlerin toplumsal alanda erkek egemen sistem tarafından ötekileştirilen organik kadınlardan farksız biçimde cinsiyetleri nedeniyle değersizleştirildikleri saptanmıştır. Kadın olarak cinsiyetlendirilen robotların sıklıkla bedenlerine ve cinselliğine vurgu yapılması, toplumsal cinsiyet rollerine uygun biçimde davranmalarının beklenmesi ve bu sisteme uygun davranmadıkları takdirde *Aşk* ve *Yapay Zeka Yükseliyor* filmlerinde olduğu gibi ötekileştirilip düşmanlaştırılmaları, organik kadınların deneyimlerinden farksızdır. Bu anlamda insan aklı ve bilgisinin yarattığı robotlar, ikili kategorilerde daha az değerli konumlanan makineyi, bedeni, kadını temsil etmişlerdir.

Örneğin *Aşk* filminde insanların işletim sistemleriyle kurdukları ilişkilerin sosyal ortamda aciz hale gelmelerine yol açması teknolojik unsurların toplumsal alandaki varlığına ilişkin olumsuz bir yargının ortaya konulmasına neden olmuştur (Demirok, 2018, s. 160). *Aşk* filmindeki kadın robot Samantha'nın Theodore'dan bağımsız biçimde deneyimler yaşaması bir çeşit erkeklik krizine yol açmış ve bunun çözümü için ise işletim sisteminin iptal edildiği görülmüştür. Bu noktada teknolojinin ve kadının yıkıcılığına ilişkin bir anlamın altı çizilmiştir.

Bununla birlikte çözümlenen bazı filmlerde ise kadın olarak cinsiyetlendirilen robotların bir yandan cinsel nesnelere bakışta sunulurken diğer yandan eril tahakküm düzeninde ötekileştirilmelerine ve yaşadıkları baskıya ilişkin bir eleştirinin ortaya konulduğu ve daha karmaşık temsil mekanizmaları yaratıldığı görülmüştür. Bu bağlamda düzeni bozan, isyankar robot karakterlerin kendilerine uygulanan şiddete bir tepki olarak karşı faaliyetlerde bulunduğu altı çizilmiştir. Örneğin *Kabuktaki Hayalet* filminde şirkete karşı özgürlüğünü kazanmaya çalışan robot Binbaşı, sistemin bir kurbanı olarak desteklenmiştir. Aynı şekilde *Ex Machina*'da eril tahakkümden kaçmaya çalışan Ava için filmin söylemi belirsiz konumlandırılmıştır. Ava'nın eril tahakkümden kaçan bir kurban mı yoksa erkekleri alaşağı eden tekinsiz bir varlık mı olduğu izleyicinin yorumuna bırakılmıştır. Sözgelimi Ava kendisine şiddet uygulayan Nathan'ı öldürüp kaçarken, kendisine yardım eden Caleb'ı da kandırması ve tesise hapsedmiştir. Bu noktada filmin Ava'yı tekinsiz biçimde sunduğu görülmektedir.

Teknolojik gelişmeler ve bilgisayar teknolojileri kimi açılardan kadınlara bir umut ışığı sunarken kimi açılardan da cinsiyet ayrımlarını vurgulamaktadır. Çünkü teknoloji toplumsal bilincin şekillendirdiği bir unsurdur. Teknolojinin toplumsal cinsiyeti içermesi aynı zamanda toplumsal cinsiyeti pekiştirmesini de mümkün kılmaktadır (Johnson'dan aktaran Varol, 2014, s. 220). Çalışmanın örneğinde yer alan filmler incelendiğinde de transhümanist ve siberfeminist yaklaşımın savunduğunun aksine teknolojinin gelişmesi ve insanların siborglaşıp siber uzamda yeni kimlikler oluşturmasıyla toplumsal alanda cinsiyetsizleşmenin

gerçekleşeceğine ilişkin öngörüü destekleyecek bir anlatı ortaya konulmamıştır. Bilimsel ve teknolojik gelişmeler cinsiyeti ortadan kaldırmamış, incelenen çoğu filmde cinsiyet farklarını azaltmamıştır.

Haraway'ın teorisinde yer verdiği siborg, doğmamış bir varlık olarak cinsiyet sonrası (*post-gender*) bir mefhumdur. Haraway'den etkilenen siberfeminist anlayışa göre de teknoloji cinsiyetsizleşmeyi sağlayacak bir devrim olarak görülmüştür. Oysaki teknoloji ve cinsiyet arasındaki ilişkiye bakıldığında teknolojinin sıklıkla eril nitelikli tanımlandığı görülmektedir. Keza bilimkurgu filmlerinde sıklıkla teknolojinin kullanıcısı, teknolojik şirketlerin sahibi, teknolojinin uzmanı olan karakterler erkek karakterler olarak temsil edilmektedir. Örneğin ele alınan filmlere bakıldığında her ne kadar teknolojik unsura kadın niteliği atfedilse de teknolojinin erkek kullanıcısı maktadır olarak konumlanmıştır. *Ex Machina*'da teknolojik sistemlerin üreticisi Nathan ve Caleb, *Yapay Zekâ Doğuyor*'da teknolojinin yönlendiricisi Milutin, *Aşk*'da teknolojinin kullanıcısı Theodore, *Kabuktaki Hayalet*'de teknoloji üzerinde hakimiyet kuran Cutter dikkat çekmektedir. Bu anlayışın temelinde dişil-eril gibi ikilikler ya da dişil-doğa, eril-bilim gibi bağlantılar yer almaktadır.

Ancak cinsiyetsizleşme söz konusu olmasa da *Ex Machina*, *Kabuktaki Hayalet* filmlerinde kadınlara ilişkin daha karmaşık temsil kodları sunulduğu ve kadın cinsiyetli robotların kimi zaman sahip oldukları teknolojik donanım ve yazılımları, kendi bağımsızlıklarını kazanmak için kullanabildikleri görülmüştür. Bu noktada tıpkı siberfeminist anlayışın altını çizdiği biçimde teknolojinin kullanımının kadının eril tahakkümden kurtulmasının ve özgürleşmesinin yollarından biri olarak kullanılabilmesine dair bir söylem ortaya konulmuştur. Ancak *Kabuktaki Hayalet* filminde olduğu gibi genellikle kadının teknolojiyi kullanarak bağımsızlaşabileceği gösterilse de insanmerkezci ve ataerkil düşüncenin yıkılmadığı takdirde iktidara olan tabiyetin ortadan kalkmayacağı da hatırlatılmıştır.

Sonuç olarak seçilen filmlerin toplumsal cinsiyet ilişkileriyle ilgili verdikleri mesaj ekseninde geniş bir yelpazede yer aldıkları görülmüştür. Teknolojinin gelişmesinin cinsiyet eşitliğine ve kadınların özgürlüğüne katkı sunmayacağını gözler önüne seren *Yapay Zekâ Doğuyor*, *Ben Bir Anneyim* ve *Aşk* gibi filmlerin yanı sıra *Kabuktaki Hayalet* ve *Ex Machina* gibi filmler siberfeminist anlayışa denk düşen biçimde karmaşık bir mesajla kadınların teknolojiyi kullanmadaki yetkinliklerinin gelişmesi sonucunda özgürleşebileceğine ilişkin açık bir kapı bırakan anlatılarıyla dikkat çekmişlerdir. Ayrıca filmlerde kadın robotların ataerkil bir sistemde sömürüldüğü vurgulanmış ve kadın karakterlerin özgürleşmesinin kendisi üzerinde kontrol sahibi olan erkekleri ve eril nitelikli kurumları kandırması, alt etmesi ve onlardan kaçması yoluyla mümkün olabileceği mesajı verilmiştir. Aksi halde cinsiyetsizleşme ve cinsiyet eşitliği durumunu sağlanamamaktadır. Bununla birlikte robotların kaçışına ilişkin ikili bir yorum yapmak mümkündür; filmlerde kadın robotların özgürleşmeleri ataerkil iktidardan kaçış olarak anlamlandırılırken tekinsiz bir bakış açısı da söz konusudur. Bu tekinsiz bakış açısı insan-robot ayrımının silikleşmesi ve ayrımın anlaşılabilmesi nedeniyle insanın geleceğine ilişkin kaygıların ortaya çıkmasıyla ilgilidir. Bu doğrultuda çalışmada çözümlenen gelecek tasvirlerinden yola çıkıldığında toplumsal cinsiyet alanında yaşanan eşitsizliklerin çözümünün dolayısıyla cinsiyetsizleşmenin yalnızca teknolojik ve bilimsel gelişmelerin sunacağı fırsatlar ve imkanlarla gerçekleşmeyeceği gözler önüne serilmiştir. Gelecekte cinsiyet eşitliği ekseninde bir anlayışın yerleşmesi için teknolojinin sunduğu fırsatlarla beraber toplumsal alanda yerleşiklik kazanan bakış açıları da bir değişimin yaşanmasının gerekli olduğu ortaya çıkmıştır.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2003). *Sessiz Sinema*. İstanbul: Om.
- Acar Savran, G. (2011). Özel/Kamusal, Yerel/Evrensel: İkilikleri Aşan Bir Feminizme Doğru. *Praksis*, 8, 255-306.
- Ağın, B. (2020a). *Posthümanizm: Kavram, Kuram, Bilimkurgu*. Ankara: Siyasal.
- Ağın, B. (2020b). *Posthümanizmde Teknoloji ve Bilim: Bilime Düşman mıyız?* Pentacle: <https://thepentacle.org/2020/07/28/bilime-dusman-miyiz/> (Erişim Tarihi: 02.07.2021)
- Akın, H. (2002). Cadının Cinsiyeti Kadındır. *Kebikeç*, 13, 157-166.
- Akşit, O. O., & Favaro, A. (2014). Siborg Figürleri Olarak Sinemada Kadın Kahramanlar . *E-Journal of New World Sciences Academy*, 44-58.
- Akşit, O. O., & Favaro, A. (2019). Pygmalion Myth and Artificial Women in Contemporary Science Fiction Films. *Seventh International Mediterranean Social Sciences Congress Book* (s. 169-176). Sarajevo: Dobra Knjiga D.O.O.
- Arpacı, M. (2019). Cinsiyet, Kötülük ve Beden: Femme Fatale İmgesinin Kültürel İnşası. *Fe Dergi*, 11(1), 140-154.
- Ashley, M. (2005). *Transformations: The Story of the Science Fiction Magazines From 1950-1970*. Liverpool: Liverpool University Press.
- Asimov, I. (2016). *Ben, Robot*. (Çev. E. Odabaş), İstanbul: İthaki.
- Aslan, S. (2020). *Maskelerden Virüslü Sulara: Posthümanizm Nereye Yüzüyor?* <https://thepentacle.org/2020/08/10/maskelerden-viruslu-sulara-posthumanizm-nereye-yuzuyor/> (Erişim Tarihi: 02.07.2021)
- Atakan, A. G. (2018). Toplumsal Cinsiyet Eşitliği ve Bakım Emeği. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(3), 125-136.

- Ataman, Ö. E. (2002). *Sinemada Toplumsal Cinsiyet Rollerini: 1980-1999 Yılları Arasında Türk Sineması'nda Toplumsal Cinsiyet Rollerinin Sunumu*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Aydemir, D. (2021a). *Siberfeminizm: Siborg Beden ve Siber Kimlikte Cinsiyetin Durumu*. İstanbul: Urzeni.
- Aydemir, D. (2021b). *Gelecek Dijitaldir?!Siberfeminizm*.
<https://thepentacle.org/2021/05/15/gelecek-disitaldir-siberfeminizm/>(Erişim Tarihi: 06.07.2021)
- Baran, A. G. (2012). *Feminizmin Gelişim Serüveni: Dalga Yerine Kuşak Diyelim mi?*
<https://kockam.ku.edu.tr/feminizmin-gelisim-seruveni-dalga-yerine-kusak-diyelim-mi-aylin-gorgun-baran/> (Erişim Tarihi: 19.02.2021)
- Baudou, J. (2005). *Bilim-kurgu*. Ankara: Dost.
- Beauvoir, S. D. (1993). *İkinci Cins*. (Çev. B. Onaran), İstanbul: Payel.
- Berktaş, F. (2010). *Tarihin Cinsiyeti*. İstanbul: Metis.
- Bilgin, R. (2016). Geleneksel ve Modern Toplumda Kadın Bedeni ve Cinselliği. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 26(1), 219-243.
- Bingöl, O. (2017). Bedenin Sosyolojisi: Nasıl? Niçin. *Mavi Atlas*, 5(1), 86-96.
- Birincioğlu, Y. D. (2020) Sinema 4.0: Her (Aşk) Filmi Bağlamında Gerçeklik Temsili Sorunu, *Kritik İletişim Çalışmaları Dergisi*, 1, 23-34.
- Bleiler, E. F. (1990). *Science-Fiction: The Early Years*. Ohio: The Kent State University.
- Bodroza, L. (2018). *AI: Rising* [Sinema filmi]. Sırbistan: Film Center Serbia & Mir Media Group & Eagle Pictures.

- Booth, A., & Flanagan, M. (2002). Introduction. M. F. Austin Booth (Ed.), *Reload: Rethinking Women + Cyberculture* (s. 1-25). London: The MIT.
- Bostrom, N. (2003). *Transhumanism FAQ: A General Introduction*.
<https://www.nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf> (Erişim Tarihi:10.05.2021)
- Bostrom, N. (2005a). A History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology, 14*, 1-25.
- Bostrom, N. (2005b). In Defense of Posthuman Dignity. *Bioethics, 19*(3), 202-214.
- Bould, M. (2003). Film and Television. E. James, & F. Mendlesohn (Ed.), *The Cambridge Companion to Science Fiction* (s. 79-95). New York: Cambridge University.
- Braidotti, R. (2018). *İnsan Sonrası*. (Çev. Ö. Karakaş), İstanbul: Kolektif.
- Braidotti, R. (2019). İnsan Sonrası, Pek İnsanca: Bir Posthümanistin Anıları ve Emelleri. *Cogito: İnsan Sonrası, 95-96*, 53-97.
- Braidotti, R. (2021). *İnsan Sonrası Bilgi*. (Çev. S. Sam, & E. Çaçı), İstanbul: Kolektif.
- Broderick, D. (2005). *Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction*. New York: Routledge.
- Brophy, J. E. (2010). Developing a Corporeal Cyberfeminism: Beyond. *New Media and Society, 12*(6) 929-945.
- Cabrera, L. Y. (2015). *Rethinking Human Enhancement*. New York: Palgrave Macmillon.
- Campa, R. (2015). *Humans and Automata A Social Study of Robotics*. Frankfurt: Peter Lang.
- Capek, K., & Capek, J. (1961). *R.U.R. and The Insect Play*. London: Oxford University.
- Cartwright, M. (2016). *Daedalus*. <https://www.ancient.eu/Daedalus/> (Erişim Tarihi: 04.08.2021)

- Chatterjee, B. B. (2002). Razorgirls and Cyberdykes: Tracing Cyberfeminism. *International Journal of Sexuality*, 7, 197-213.
- Clute, J., & Nicholls, P. (1995). *Encyclopedia of Science Fiction*. Danbury: Grolier Electronic.
- Connell, W. R. (2019). *Toplumsal Cinsiyet ve İktidar*. (Çev. C. Soydemir), İstanbul: Ayrıntı.
- Connerton, P. (2009). *How Modernity Forgets*. Cambridge: Cambridge University.
- Cordeiro, J. L. (2003). Future Life Forms Among Posthumans. *Journal of Future Studies*, 8(2), 65-72.
- Cornea, C. (2005). Figurations of the Cyborg in Contemporary Science Fiction Novels and Film. D. Seed (Ed.), *A Companion to Science Fiction* (s. 275-288). New Jersey: Blackwell.
- Creed, B. (1993). *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*. Newyork: Routledge.
- Cuboniks, L. (2021). *XenoFeminism: A Politics for Alienation*
<https://laboriacuboniks.net/manifesto/xenofeminism-a-politics-for-alienation/> (Erişim Tarihi: 01.04.2021)
- Dağ, A. (2020). *İnsansız Dünya: Transhümanizm*. İstanbul: Ketebe.
- Daniels, J. (2009). Rethinking Cyberfeminism(s): Race, Gender, and Embodiment. *WSQ: Women's Studies Quarterly*, 37(1-2), 101-124.
- Dayı, S., & Kanburoğlu, Ö. (2019). Sinemada Özel Efekt Kullanımının Tarihi ve Gelişimi. *ABMYO Dergisi*, 15(57), 67-83.
- Delany, S. R. (2009). *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*. Middletown: Wesleyan University.

- Demirbilek, S. (2007). Cinsiyet Ayrımcılığının Sosyolojik Açıdan İncelenmesi. *Finans Politik & Ekonomik Yorumlar*, 44(511), 12-27.
- Demirok, E. (2018). *Kavramsal Tasarım Çerçevesinde Distopya Sineması ve Mekan Etkileşimi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.
- Descartes, R. (1997). Tanrı'nın Varolduğunu ve İnsan Zihni İle Bedeni Arasındaki Farkı Kanıtlayan Geometrik Biçimde Düzenlenmiş Nedenler. *Cogito: Cogito, Öyleyse Descartes*, 10, 11-18.
- Dinello, D. (2005). *Technophobia! : Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas.
- Donath, O. (2015). Regretting Motherhood, A Sociopolitical Analysis. *Signs Journal of Women in Culture and Society*, 40(2), 343-367.
- Donovan, J. (2016). *Feminist Teori*. (Çev. A. Bora, M. A. Gevrek, & F. Sayılan), İstanbul: İletişim.
- Dökmen, Z. Y. (2010). *Toplumsal Cinsiyet: Sosyal Psikolojik Açıklamalar*. İstanbul: Remzi.
- Dudu Karaman, E., & Doğan, N. (2018). Annelik Rolü Üzerine: Kadının Annelik Kimliği Üzerinden Tahakküm Altına Alınması. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(2), 1475-1496.
- Dvorsky, G. & Hughes, J. (2008). Postgenderism: Beyond the Gender Binary. *Institute for Ethics and Emerging Technologies Monograph Series*, 3, 1-18.
- Ecevit, Y. (2011). Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisine Başlangıç. Y. Ecevit, & N. Karkıner (Ed.), *Toplumsal Cinsiyet Sosyolojisi* (s. 2-32). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

- Elçik, G. (2010). Toplumsal Cinsiyet Rejimi Temelinde Beden Politikaları. F. Saygılıgil (Ed.), *Toplumsal Cinsiyet Tartışmaları* (s. 166-192). İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Erden, Ö. O. (2008). Akıl/Beden Dikotomisinden Modern Eril Politik Uğrağa: Beden'in İnşasından Cinsiyetçi Politika Üzerine Bir Not. *Toplum ve Demokrasi*, 2(4), 129-138.
- Erol, E. (2018). Öldüren Cazibenin Teknolojik Durağı, Siber Kadınsılık: Ghost in the Shell. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6, 77-100.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altıkırkbeş.
- Escobar, A. (1994). Welcome to Cyberia: Notes on the Antropology of Cyberculture. *Current Anthropology*, 35(3), 211-231.
- Federici, S. (2011). *Caliban ve Cadı: Kadınlar, Beden ve İlksel Birikim*. (Çev. Ö. Karakaş), İstanbul: Otonom.
- Fernandez, M., & Wilding, F. (2003). Situating Cyberfeminisms. M. Fernandez, F. Wilding, & M. M. Wright (Ed.), *Domain Errors!: Cyberfeminist Practices* (s. 17-28). New York: Autonomedia.
- Ferro, M. (2017). *Sinema ve Tarih*. (Çev. H. Demir), İstanbul: Ayrıntı.
- Fishwick, M. (2004). *Probing Popular Culture: On and Off the Internet*. New York: The Haworth.
- Galloway, A. (2013). *A Report on Cyberfemism*. <http://switch.sjsu.edu/web/v4n1/alex.html>
(Erişim Tarihi: 04.08.2021)
- Garland, A. (2014). *Ex Machina* [Sinema filmi]. Birleşik Krallık: A24 & Universal Pictures & Film 4.

- Garner, S. (2011). The Hopeful Cyborg. R. Cole-Turner (Ed.), *Transhumanism and Transcendence: Christian Hope in an Age of Technological Enhancement* (s. 91-100). Washington: Georgetown University.
- Gecikmez, E. (2020). *Zenofeminist Manifesto: Bir Yabancılaşma Politikası*.
<https://www.5harfliler.com/zenofeminist-manifesto-bir-yabancilasma-politikasi/>
(Erişim Tarihi: 25.03.2020)
- George, S. A. (2009). Science Fiction Film: Nineteenth and Twentieth Centuries. R. Reid (Ed.), *Women in Science Fiction and Fantasy Volume 1: Overviews* (s. 112-122). London: Greenwood.
- Goodrich, M. A., & Schultz, A. C. (2007). Human–Robot Interaction: A Survey. *Foundations and Trends in Human Computer Interaction*, 1(3), 203-275.
- Gökçem, S. (2019). *21. Yüzyılda Aşk: Bilimkurgu Sinemasında Sevme Biçimleri*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Grady, C. (2018). *The Waves Of Feminism, And Why People Keep Fighting Over Them, Explained*. Vox: <https://www.vox.com/2018/3/20/16955588/feminism-waves-explained-first-second-third-fourth> (Erişim Tarihi: 14.02.2021)
- Hall, K. (1996). Cyberfeminism. S. C. Herring (Ed.), *Computer-Mediated Communication: Linguistic, Social and Cross-cultural Perspectives* (s. 147-170). Amsterdam: John Benjamin.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu*. (Çev. O. Akınhay), İstanbul: Agora.
- Hargreaves, J. (1985). The Body, Sport and Power Relations. *The Sociological Review*, 33, 139-159.

- Hassan, I. (1977). Prometheus as the Performer: Toward a Posthumanist Culture? A University Masque in Five Scenes. *The Georgia Review*, 31(4), 830-850.
- Hayles, N. K. (1999). *How We Become Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: The University of Chicago.
- Henke, J. (2017). Ava's Body is a Good One: (Dis)Embodiment in Ex Machina. *American British and Canadian Studies*, 29(1), 126-146.
- Hester, H. (2018). *Xenofeminism*. Cambridge: Polity.
- Hines, S. (2019). *Toplumsal Cinsiyet Akışkan mıdır?* (Çev. Ö. Ç. Aksoy), İstanbul: Hep.
- Holland, S. (1995). Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema. M. Featherstone, & R. Burrows (Ed.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* (s. 164-174). London: Sage.
- Homer. (2014). *İlyada*. (Çev. D. Öztürk), İstanbul: Parola.
- Humanity Plus* (1998). <https://www.humanityplus.org/the-transhumanist-declaration> (Erişim Tarihi: 10.05.2021)
- Huxley, J. S. (1927). *Religion Without Revelation*. New York: Harper Brothers.
- Huyssen, A. (1986). *After the Great Divide: Modernism, Mass Culture, Postmodernism*. London: The Macmillan.
- Jancovich, M., & Johnston, D. (2009). Film and Television, the 1950s. M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint (Ed.), *The Routledge Companion to Science Fiction* (s. 71-79). New York: Routledge.
- Johnston, K. M. (2011). *Science Fiction Film*. New York: Berg.
- Jones, E. (2019). Feminist Technologies and Post-capitalism: Defining and Reflecting Upon Xenofeminism. *Feminist Review*, 123, 126-134.

- Jonze, S. (2013). Her [Sinema filmi]. ABD: Annapurna Pictures & Stage 6 Films.
- Kakoudaki, D. (2017). *Robot Anatomisi: Edebiyat, Sinema ve Kültürel Çalışmalarda Yapay İnsan*. (Çev. D. Aras), İstanbul: Kolektif.
- Kant, I. (2015). *Seçilmiş Yazılar*. (Çev. N. Bozkurt), İstanbul: Sentez.
- Kaya, T. (2017) Yeni İletişim Teknolojileri Ve İnsan İlişkilerinin Yabancılaşma Bağlamında Analizi: Her (Aşk) Filmi Örneği. *Kesit Akademi Dergisi*, 3(10), 340-361.
- Koistinen, A.K. (2016). The (Care) Robot in Science Fiction: A Monster Or A Tool For The Future? *Confero*, 4(2) 97-109.
- Kolay, H. (2015). Kadın Hareketlerinin Süreçleri, Talepleri ve Kazanımları, *EMO Kadın Bülteni*, 3, 5-11.
- Köse, H. (2016). Bourdieu Düşüncesinde Tahakküm-İtaat İlişkisi ve Sosyo-Politik Beden. *İlef Dergisi*, 3(2), 173-199.
- Kuni, V. (1998). The Future is Femail. *First Cyberfeminist International* (s. 13-18). Hamburg: St. Pauli Druckerei.
- Kurzweil, R. (2005). *İnsanlık 2.0*. (Çev. M. Şengel), İstanbul: Alfa.
- Kutsal Kitap (2014). İstanbul: Yeni Yaşam.
- Kümbetoğlu, B. (2010). Değersizleştirme: Kadın Bedeninin Maruz Kaldığı Şiddet. Y. İnceoğlu, & A. Kar (Ed.), *Dişillik, Güzellik ve Şiddet Sarmalında: Kadın ve Bedeni* (s. 45-69). İstanbul: Ayrıntı.
- LeRoy, N., & Schofield, D. (2019). Robotic Emotion: An Examination of Cyborg Cinema. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 3(9), 78-89.
- Lucas, G. R. (2011). Twentieth-Century World Fiction: Speculative Fiction. B. W. Shaffer (Ed.), *The Encyclopedia of Twentieth-Century Fiction* (s. 840-845). Sussex: Blackwell.

- Meinecke, L., & Voss, L. (2018). I Robot, You Unemployed: Robotics in Science Fiction and Media Discourse. *Schafft Wissen. Gemeinsames und geteiltes Wissen in Wissenschaft und Technik*, 2, 203-221.
- Mitrofanova, A. (1999). How To Become a Cyberfeminist: FAQ about Cyberfeminism. *Next Cyberfeminist International*, 12-13, Hamburg: Old Boys Network.
- Moore, H. L. (1995). *Feminism and Anthropology*. Minnesota: University of Minnesota.
- Mulvey, L. (1997). Görsel Haz ve Anlatı Sineması. (Çev. N. Abisel), 25. *Kare*, 18-24.
- Munro, E. (2013). Feminism: A Fourth Wave? *Political Insight*, 4(2), 22-25.
- Nicholls, S. M. (1997). *Sexing the Cyborg: Gendered Techological Subjectivities in Contemporary Science Fiction*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). University of Wollongong, Wollongong.
- Nicholson, L. (1994). Interpreting Gender. *Signs*, 20(1), 79-105.
- Oktan, A. (2019). Sibernetik Kabuk: Ghost in the Shell Filmlerinde Bedenin İnşası. *Tarih Okulu Dergisi*, 12(38), 270-303.
- Oppermann, S. (2020). Pentacle'da İlk Söyleşi Heyecanı: Z. Gizem Yılmaz Karahan'ın Serpil Oppermann ile Söyleşisi. (Röp. Z. G. Karahan).<https://thepentacle.org/2020/10/02/pentacle-da-ilk-soylesi-heyecani-z-gizem-yilmaz-karahanin-serpil-oppermann-ile-soylesisi/> (Erişim Tarihi: 03.01.2022)
- Oskay, Ü. (2018). *Çağdaş Fantazya: Popüler Kültür Açısından Bilimkurgu ve Korku Sineması*. İstanbul: İnkılap.
- Öztürk, S. R., & Tural, N. (2001). Sinemada Kadın Karakterlerin Sessizliği: Sessizlik Bir Direnme Pratiği Olabilir mi?. *Gazi İletişim Dergisi*, 10, 127-146.

- Paasonen, S. (2005). Surfing the Waves of Feminism: Cyberfeminism and its others. *Labrys Estudos Feministas*. <https://www.labrys.net.br/labrys7/cyber/susanna.htm> (Eriřim Tarihi: 04.05.2021)
- Paasonen, S. (2011). Revisiting Cyberfeminism. *Communications*, 36(3), 335-352.
- Pauwels, L. (2010). Visual Sociology Reframed: An Analytical Synthesis and Discussion of Visual Methods in Social and Cultural Research. *Sociological Methods&Research*, 38(4), s. 545-581.
- Pekerman, S. (2012). Film Dilinde Mahrem: Ulusötesi Sinemada Kadın ve Mekân Temsili. İstanbul: Metis.
- Pierce, J. (1998) *Info Heavy Cyber Babe*. Old Boys Network: https://www.obn.org/obn_pro/downloads/reader1.pdf (Eriřim Tarihi: 15. 05. 2018)
- Plant, S. (1998). *Zeros and Ones: Digital Women and the New Technoculture*. London: Fourth Estate.
- Rampton, M. (2015). *Four Waves of Feminism*. <http://pacificu.edu/magazine/four-waves-feminism> (Eriřim Tarihi: 19.02.2021)
- Rechbach, B. (2018) *Are There Any Feminist (counter) Strategies in Electronic Space?* https://www.obn.org/obn_pro/downloads/reader1.pdf (Eriřim Tarihi: 14.05.2018)
- Redmond, S. (2009). Film Since 1980. M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint (Ed.), *The Routledge Company to Science Fiction* (s. 134-144). New York: Routledge.
- Roberts, A. (2006). *Science Fiction*. New York: Routledge.
- Roden, D. (2015). *Posthuman Life: Philosophy at the Edge of the Human*. New York: Routledge.

- Roloff, B., & Seeblen, G. (1995). *Ütopik Sinema Bilimkurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi*. (Çev. V. Atayman), İstanbul: Alan.
- Ryan, M., & Kellner, D. (2016). *Politik Kamera*. (Çev. E. Özsayar), İstanbul: Ayrıntı.
- Sandars, N. K. (1972) *The Epic Of Gilgamesh: An English Version*, New York: Penguin.
- Sanders, R. (2017). Ghost in the Shell [Sinema filmi]. ABD & Hindistan & Hong Kong & Çin & Kanada: Paramount Pictures & Dreamworks Pictures & Reliance Entertainment.
- Saygılıgil, F. (2010). Toplumsal Cinsiyet Tartışmaları. F. Saygılıgil (Ed.), *Toplumsal Cinsiyet Tartışmaları* (s. 1-14). İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Schmeink, L. (2016). *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society, and Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University.
- Schofield, D., & LeRoy, N. C. (2018). Representing Robots: The Appearance of Artificial Humans in Cinematic Media. *Journal of Arts & Humanities*, 7(5), 12-28.
- Scholes, R. (1975). *Structural Fabulation: An Essay on Fiction of the Future*. Bloomington: Indiana University.
- Scott, J. W. (2010). Toplumsal Cinsiyet: Faydalı Bir Tarihsel Analiz Kategorisi. *Kültür ve Siyasette Feminist Yaklaşımlar*, 12 , 112-138.
- Sevim, A. (2005). *Feminizm*. İstanbul: İnsan.
- Smelik, A. (2008). *Feminist Sinema ve Film Teorisi*. (Çev. D. Koç), İstanbul: Agora.
- Smith, S. (1994). Kadının Sinemadaki İmajı. 25. *Kare*, 6, 19-24.
- Smithley, M. (2004). Women and the Internet: Reflections on Cyberfeminism and a Virtual Public Sphere.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.599.5190&rep=rep1&type=pdf> (Erişim Tarihi: 03.01.2022)

Sollee, K. (2015). *6 Things To Know About 4th Wave Feminism*.

<https://www.bustle.com/articles/119524-6-things-to-know-about-4th-wave-feminism>

(Erişim Tarihi: 19.02.2021)

Sollfrank, C. (1997). Female Extension. *First Cyberfeminist International*, 60-64. Kassel: Old Boys Network.

Sputore, G. (2019). *I am Mother* [Sinema filmi]. Avustralya: The Penguin Empire & Southern Light Films & Rhea Films.

Stableford, B. (2003). Science Fiction Before The Genre. E. James, & F. Mendlesohn (Ed.), *The Origins Of Science Fiction* (s. 15-31). Cambridge: Cambridge University.

Stableford, B. (2006). *Science Fact and Science Fiction: an Encyclopedia*. New York: Routledge.

Staiger, J. (1996). *Bad Women: Regulating Sexuality in Early American Cinema*. London: University of Minnesota.

Sunden, J. (2008). Cyberfeminism . W. Donsbach (Ed.), *The International Encyclopedia of Communication* (s. 1149-1152). United Kingdom: Blackwell.

Taş, G. (2016). Feminizm Üzerine Genel Bir Değerlendirme: Kavramsal Analizi, Tarihsel Süreçleri ve Dönüşümleri. *Akademik Hassasiyetler*, 3(5), 163-175.

Telotte, J. P. (2001). *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University.

Telotte, J. P. (2009). Film, 1895–1950. M. Bould, A. M. Butler, A. Roberts, & S. Vint (Ed.), *The Roudledge Companion to Science Fiction* (s. 42-51). New York: Routledge.

Telotte, J. P. (2016a). *Robot Ecology and The Science Fiction Film*. New York: Routledge.

Telotte, J. P. (2016b). Robby and Robotic Persistence. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 49(3), 19-37.

The Turing Test (2003). https://plato.stanford.edu/entries/turing-test/?source=post_page
(Eriřim Tarihi: 01.10.2021)

The Vitruvian Man (2011). <https://www.leonardodavinci.net/the-vitruvian-man.jsp> (Eriřim
Tarihi: 12.02.2021)

Timurturkan, M. G. (2008). Felsefi Bedenden Sosyolojik Bedene. *Ethos: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar*, 1(4), 1-14.

Tirosh-Samuelsan, H., & Mossman, K. L. (2011). New Perspectives on Transhumanism. *Beyond Humanism: Trans- and Posthumanism: Building Better Humans? Refocusing the Debate on Transhumanism*, 3, 29-54.

Tomas, D. (1992). Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson's Cultural Model of Cyberspace. M. Benedikt (Ed.), *Cyberspace: First Steps* (s. 31-48). Cambridge: MIT.

Turan, N. S. (2018). *Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ-İnsan Etkileřimi: Ařk Temalı Filmlerin Analizi*. (Yayımlanmamıř Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.

Valenti, J. (2009). Fourth-Wave Feminism. (Röp. D. Solomon), The Newyork Times Magazine. <https://www.nytimes.com/2009/11/15/magazine/15fob-q4-t.html> (Eriřim Tarihi: 19.02.2021)

Varol, S. F. (2014). Kadınların Dijital Teknolojiyle İliřkisine Ütopik Bir Yaklaşım: Siberfeminizm. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 27, 216-234.

Vatansever, Ö., & Oral, S. S. (2021). Feminist Hareketler Kapsamında Kadının Bireyselleřme İsteęi: Kramer Kramer'e Karřı ve Mavi Yasemin Filmleri Örneęi. B. E. Sarılar, & A. A. Aydın (Ed.), *Toplumsal Hareketler ve Sinema* (s. 173-192). İstanbul: Urzeni.

Vinge, V. (1993). The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era. *Vision 21: Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace* (s. 11-22). Ohio: NASA.

Vita-More, N. (2002). *Radical Body Design "Primo Posthuman"*.

<https://www.kurzweilai.net/radical-body-design-primo-posthuman> (Eriřim Tarihi: 06.05.2021)

VNSMatrix (1991). *VNS Matrix/ Merchant of Slime*. <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century> (Eriřim Tarihi: 20.02.2021)

Wajcman, J. (2006). TechnoCapitalism Meets TechnoFeminism: Women and Technology in a Wireless World. *Labour&Industry*, 16(3) 8-20.

Wilding, F., & CAA. (1998). Notes on the Political Condition of Cyberfeminism. *Art Journal*, 57(2), 46-59.

Wolfe, C. (2010). *What is Posthumanism?* London: University of Minnesota.

Yaratılıř Kitabı: Dñnyanın Yaratılıřı. Eski Ahit (Tarihsiz)

<http://www.yolgosterici.com/tevrat/tevrat01.htm> (Eriřim Tarihi: 21.05.2021)

ÖZET

Bu çalışmada 2000 sonrasında çekilmiş bilimkurgu filmlerinde robot karakterlerin cinsiyetlendirilmesi incelenmiştir. Bu doğrultuda seçilen *Aşk (Her)*, Spike Jonze, 2013), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Kabuktaki Hayalet (Ghost in the Shell)*, Rupert Sanders, 2017), *Yapay Zekâ Doğuyor (AI: Rising)*, Lazar Bodroža, 2018) ve *Ben Bir Anneyim (I am Mother)*, Grant Sputore, 2019) filmlerinde yer alan robotlar görsel analiz yönteminden faydalanılarak beden ve toplumsal roller açısından cinsiyetlendirilme pratikleri ve cinsiyetlendirilmeleri sonucunda maruz kaldıkları ötekileştirmeler ekseninde incelenmiştir. Çalışmada teknoloji ve toplumsal cinsiyet arasındaki tartışmalar transhümanizm, posthümanizm ve siberfeminizm kuramlarından yararlanılarak değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu, Toplumsal Cinsiyet, Posthümanizm, Siberfeminizm, Transhümanizm.

ABSTRACT

In this study, the gendering of the robot characters in the post 2000 science fiction movies is examined. Accordingly, robots in *Her* (Spike Jonze, 2013), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), *Ghost in the Shell* (Rupert Sanders, 2017), *AI: Rising* (Lazar Bodroža, 2018) ve *I am Mother* (Grant Sputore, 2019) movies are analyzed from the viewpoint of them as a result of these practices by using visual analysis method. This work deals with discussions on technology and gender by engaging with the theoretical explanations of transhumanism, posthumanism and cyberfeminism literature.

Keywords: Science Fiction, Gender, Posthumanism, Cyberfeminism, Transhumanism.