

Araştırma Makalesi / Research Article

## SİNEMADA BİLİNÇ VE POSTHÜMAN-TRANSHÜMAN KAVRAMLARI

### The Concepts of Consciousness, Posthumanism and Transhumanism in Cinema

Cumhur Okay Özgör\*

#### Özet

Transhümanizm genellikle posthümanizm ile karıştırılan, futurizm olarak da bilinen, insanın fiziksel kusurlarının giderilmesi, bilişsel yeteneklerinin artırılması, genetik mükemmeliyetçilik (hastalıklardan arınma, kusursuz genler vb.) gibi amaçlarla teknoloji ve bilimden faydalanılması gerektiğini öne süren uluslararası bir görüştür. Transhümanizm, insan bedeninin teknolojiyle donatılması, bu yolla insanın geliştirilmesi, insan beyninin içeriğini makinelere yüklenmesi, genetik manipülasyon, ektoparazit (yapay rahimler), nanoteknoloji, biyoteknolojik implantlar, evrensel gözetim, klonlama, yaşam uzatma teknoterapileri aracılığıyla ölümsüzlük arayışı gibi durumları içeren çok geniş bir kavramdır. Günümüz ve sonrası için, temel bilgisayar cihazlarından robotlara, antropomorfik robotlardan (androidler) ve teknolojinin implant edildiği insanlara (saybörgler) kadar uzanan çok uzun bir gelişme süreci mevcuttur. Transhümanizmin kökenleri teoloji, okültizm ve evrime kadar dayanır. Bilimsel olarak, yapay zeka, biyonik, kriyonik, sanal gerçeklik, biyoteknoloji ve nanoteknoloji gibi alanlarla doğrudan ilintilidir. Genel bir ifadeyle aslında, insanlık tür olarak posthüman olma yolunda ilerlemektedir. Örneğin, dişlere yapılan metal dolgular, kol ya da bacağı takılan implantlar, yapay dudak, amputasyon sonrası yapay uzuv sahibi olmak aslında posthüman olma yolunda ilerlendiğinin açık bir göstergesidir. Transhümanizm, büyüleyici, akıl almaz, ilginç gibi görünse de kurgusal olan yapımlar (fantastik edebiyat, bilim kurgu sineması vb.) nedeniyle bu teknolojilerin bize korkutucu gelmesi son derece normaldir. Örneğin, saybörg benzeri implantlar vücutta hoş karşılanmaz ancak; felçli kalma, uzuvları kaybetme durumunda ya da yakın akrabasının beyin hasarı ile doğmuş olması gibbi durumlarda, bu teknolojiler hayati olacaktır. Bu çalışmada, bilim ışığında, sanat alanı çerçevesinde, edebiyat, sinema, diziler ve video oyunlar gibi spekülük anlatılar üzerinden, posthüman ve transhüman kavramları incelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** *Transhümanizm, Posthümanizm, Android, Saybörg.*

#### Abstract

Transhumanism often confused with posthumanism and also known as futurism is an international view that advocates the use of science and technology to eliminate human physical flaws, enhance cognitive abilities, and achieve genetic perfection. Transhumanism encompasses a wide range of ideas, including augmenting the human body with technology, improving human capabilities through these means, uploading the contents of the human brain into machines, genetic manipulation, ectoparasites, nanotechnology, biotechnological implants, universal surveillance, cloning, and the pursuit of immortality through life extending technotherapies. From the present into the future, this development spans a long process from basic computer devices to robots, from anthropomorphic androids to humans with implanted technologies. The origins of transhumanism trace back to theology, occultism, and evolution. Scientifically, it is directly linked to fields such as artificial intelligence, bionics, cryonics, virtual reality, biotechnology, and nanotechnology. In general terms, humanity is advancing toward becoming a posthuman species. For example, metal fillings in teeth, implants in arms or legs, artificial lips, or acquiring prosthetic limbs after amputation are clear indicators of progress toward posthuman existence. While transhumanism may appear fascinating, mindboggling, and intriguing, it is natural for such technologies to seem frightening due to their portrayal in fictional works. Cyborglike implants might not be welcomed in healthy bodies; however, in situations such as paralysis, limb loss, or close relative being born with brain damage, these technologies would be vital. This study examines the concepts of posthuman and transhuman, arts, through speculative narratives such as literature, cinema, television series, and video games.

**Keywords:** *Transhumanism, Posthumanism, Android, Cyberg.*

\* Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, cumhurokay@gmail.com, ORCID: 0000-0002-3712-7780.

## GİRİŞ

The Sopranos dizisinin protagonisti Tony Soprano, uzun bir koma sürecinden uyandığında, büyük bir şokun etkisiyle: “Ben kimim? Nereye gidiyorum?” sorusunu yöneltir. Bilincin devredışı kaldığı uzun bir süreçten uyanışta gerçekleşir bu bilinç bulanıklığı. Antik dönem filozoflarının, Aydınlanma dönemi düşünürlerinin sürekli cevabını aradığı bir hakikat arayışıdır aslında bu soru. Nereden geldim? Ben kimim? Ve nereye gidiyorum? The Sopranos dizisine dönecek olursak, Tony, koma sırasında şu simülasyonun içine hapsolür: O, yaşadığı şehirden uzakta bir hotelde kimliğini sorgular. Kendisine ait bir pasaport, kimlik olmadığı için de geri dönemez. Simülasyonun içinde gibidir ve kendisinin kim olduğunu hatırlamaya çalışır. Ölümden kurtulmak için kendi bedenine dönmesi gerekmektedir.

1999 senesinde çekilen, The Matrix, Existenz ve The Thirteenth Floor gibi bilim kurgu örneklerindeki yanılısma da hapsoldüğü sanılan beden, yaşadığı sanılan dünyayla ilgilidir. Vanilla Sky, Avatar<sup>1</sup> gibi son dönem sineması da, bilincin içerisinde olduđu aldatmaca, simüle edilmiş evrenler, varoluşu, yaşamı ve en önemlisi insan beyninin sınırlarını sorgulayan yapımlar olmuştur. Matrix filminin başkahramanı Neo, dijital dünyaya hapsolmuş ve kendi gerçekliğini arayan bir yolcudur. Bedenini bir koza içinde hapsolmuş bir şekilde olduđunu keşfeden Neo, dijital dünyadan materyal dünyaya geçiş yapmış bir üstinsan konumundadır.

Bilimkurgu yapımlarının en çok yöneldiğı bir diđer konu, kendine ait kimliđin, anıların, bilincin olmasıyla ilgilidir. 1968 yılında Philip K. Dick’in kaleme aldığı Androidler Elektirikli Koyun Düşler mi? 1950 senesinde İsaac Asimov’un yazdığı Ben Robot, gibi edebi eserler; Ghost in the Shell gibi animeler, robotların, saybörglerin, androidlerin bir ruhunun, gerçek anıların, bilincinin veya duygularının olup olmadığını sorgular. Sonrasında Androidler Elektirikli Koyun Düşler mi? kitabı, Blade Runner (1982) ve Asimov’un edebi eseri, Ben Robot (2004) gibi örneklerde olduđu gibi sinemaya uyarlanacak ve popüler hale gelmeye başlayacaktır.

Diđer yandan, siberpunk sineması sıklıkla animasyon türüyle temsil bulur; bu da çizgi film estetiđinin sağladığı anlatısal ve biçimsel özgürlük sayesinde, bedensel dönüşüm ya da mekânsal evrimi doğrudan ve kısıtlamasız bir biçimde aktarma imkânı sunar. Sinema gibi anime veya mangalar da varoluşu, insan ruhunu, teknolojik bedenler üzerinden sorgulatan yapımlar olmuştur. Ghost in the Shell (1985) ve Battle Angel Alita (1993) gibi animeler büyük

---

<sup>1</sup> Avatar gibi filmler, ana karakterin, sakatlık, felç olma, gibi fiziksel kusurları gidermesi adına, kahramana simülasyon imkanları sunan bir teknoloji hikayesi sunar. Böylelikle karakter yeni bedeninde mükemmele yakın bir donanıma sahip olacaktır.

beğeni kazanmış, Hollywood uyarlamaları olarak beyazperdeye de uyarlanmış. Bu filmler, büyük bir ilgiyle takip edilmiştir. Örneğin, Mamoru Oshii'nin *Ghost in the Shell* (1995) animesiyle birlikte, çağdaş sanat biçimlerini, anime, manga, sinemada siberpunk anlatılar olarak çağdaş temalarla birleştiren ve küresel bir izleyici kitlesine hitap eden eserler olurlar.<sup>2</sup>

Mamoru Oshii'nin *Ghost in the Shell* (1995) animesi bu bakımdan çok önemli bir noktadadır. Oshii'nin animesindeki siborg kadın kahraman da teknoloji ile biyolojinin iç içe geçtiği bir bedene sahiptir. İnsan ile yapay olan arasındaki sınırı artık ayırt edilemez durumdadır. Süper bedeni, birçok anime kahramanında olduğu gibi abartılı kadınsı oranlara sahiptir; ancak bu bedene karşı kayıtsız ya da küçümseyici bir tutum sergilenir. Bilincin, duyguların olmadığı bir beden ne kadar mükemmel olursa olsun bir kabuk, bir kap ya da bir makine olarak görülmesine neden olacaktır. Her ne kadar yaratıcı robotlara, yapay anılar, bilinç verse de, bu durum, bir hayalet olarak kalmasına engel değildir. Mekanik beden, ya da beden parçaları, uzuvlar, yeniden üretilebilirse bile, bu, ancak yeniden üretilen öncekinin sürekli bir kopyasıdır ve organik bir *özgün* olana referans veremez.

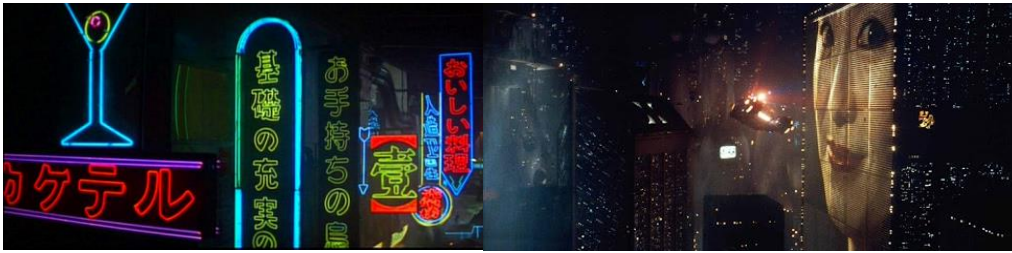
Ueno Toshiya'nın açıkladığı üzere: Zihinden ziyade, *hayalet (ghost)* bir kişinin ruhuna daha yakındır ve mantıksal olarak bilinçdışıdır; genel olarak geçmiş deneyimlerden ve anılardan oluşur. Bir tür şekil (örneğin metal bir zırh ya da kabuk) varsayımına dayanarak, bir kabın içindeki suya benzer. Dolayısıyla, bir varlığın insan olarak yasal ve toplumsal statüsünü belirleyen şey, belirli bir beden değil, bir hayalete sahip olup olmamasıdır. Bedenin niteliği, ontolojik statüyü belirlemede anlamını yitirmiştir. Ancak bir hayaletin bir kap olmadan var olamayacağı kabul edildiği sürece, beden hâlâ öznel varoluşun vazgeçilemez bir unsurudur (Bolton, 2007, s. 184).

Bu yeni “küresel” Japon bilimkurgusunun etkileri, başta Hollywood üzerinde oldukça etkili olmuştur. Örneğin, *Ghost in the Shell* animesinin, *The Matrix* üzerindeki etkisi, en başta Wachowski Kardeşler olmak üzere filmin yaratıcılarının, anime ve mangadan ilham aldıklarını kabul etmesi gibi örneklerle çoğaltılabilir. Ayrıca, *Ghost in the Shell* aynı isimle Hollywood uyarlaması olarak da beyazperdeye taşınmıştır. Başta Hollywood üzerinde, Japon etkisinin görülmesinde tarihi gerçekler yatmaktadır. 1970'lerde Japonya'nın hızla yükselen ekonomik gücü ve Amerika Birleşik Devletleri'nin göreceli ekonomik gerilemesi (soğuk savaş, buhranlar, skandallar, v. b), Batı'da Japonya'nın kalkınma anlayışına karşı karmaşık bir hayranlık

<sup>2</sup> Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik özdeş özellikler taşımasına karşın aslında birbirinden farklı iki kavramdır. Sanal gerçeklik, bilgi unsurunun üç boyutlu mekana dönüşümü ihtiva eder ve fiziksel ortama bağlı kalmadan yapay bir ortam oluşturmaktadır (Doğaner, 2023, s.818).

doğurdu. Bu anlayış, robotik sanayileşmenin, yeni-feodal kurumsal kültürün ve iletişim ile simülasyon teknolojilerinin günlük yaşama coşkuyla dahil edilmesinin bir sentezini oluşturuyordu. Japonya’da etkili olmaya başlayan mecha (mekanikal) kültürü, Batı’nın da ilgisini çeken bir gelişme olmuştur.

Bu algı, Ridley Scott’un 1982 yapımı Blade Runner filminde çarpıcı şekilde yansır. Film, Tokyo’ya benzeyen bir geleceğin Los Angeles’ını betimleyerek Batı’daki “Japon etkili gelecek” anlayışını şekillendirdi. Blade Runner, Terminatör gibi yapımlar, teknolojik ilginin, neon ışıkların, Tokyovari bir renk cümbüşünün popülerleştiği bir döneme denk gelmesi tesadüfi değildir.



Görsel 1. Ridley Scott - Blade Runner (1982)

Hollywood ve popüler kültürde büyük başarı elde edecek bilimkurgu filmleri, 80’li yıllarda çevrilmeye devam etmekteydi. Örneğin, Terminatör (1984) ve Robocop (1987) gibi gişe filmleri, yapay zeka, teknolojik uzuvlar gibi konuları gündeme getirmiştir. Ancak, bu yapımlar arasında Robocop, diğer bilimkurgu filmlerinden farklı bir noktada yer almaktadır. Çünkü; Robocop, insan bedeninin en mükemmel hale getirilmesi ile kurgusallaştırılmış bir karakter olacaktır. Diğer saydığımız tüm yapımlarda, robotlar, androidler veya saybörgler, bir geçmişe sahip değildir. Anıları yoktur, insani bilinçleri yoktur, sadece yapay zeka veya dijital kodlarla komut alma eğiliminde otomatlardır. Robocop, suçlular tarafından vurulmuş bir posthüman yarı insan yarı makinedir. Makinelerle yeniden yaratılan organik ve inorganik teknoloji ile donatılmış yeni bedeniyle, belki de posthüman insana en iyi örnektir. Filmin ana kahramanı Alex Murphy, beden ve protez ilişkisiyle, makine ve tekno-insan etkileşimiyle güçlü bir ikicilik yaratan kurgusal bir karakterdir (Bilimkurgu sineması 39). Görünümü dışında uzuvlarıyla ve işlevsel olarak halen insan biçimindedir. Yeniden yaratılmasındaki amaç, yeni bir varoluş üretmek çabası olarak özetlenemez. Nihai gaye, organik olandan daha güçlü bir tekno-insan (mechavari) insan bedeni yaratmaktır. Melez halindeki bedeni, Murphy’ye işlevsel avantajlar sağlar. Ayrıca toplumun kabulünü kazanmak adına insan olana yakın durması da önemli bir durumdur (Çalışkan, 2023, s. 42). Sinema üzerine tartışmalar, araştırmalar için transhüman ve posthüman kavramlarını daha iyi anlayabilmek, bu kavramların tarihine, sosyolojik alt yapısına derinlemesine bakmak doğru olacaktır.

## **Sinemada Transhümanizm ve Posthümanizm**

Filmleri transhümanist ya da posthümanist olarak sınıflandırmak oldukça zor bir uğraş gerektirir. Çoğu zaman filmler, hem transhümanist hem de posthümanist düşüncelerle paralellikler kurarken aynı zamanda bu düşüncelere karşıt görüşler de içerebilir. Pek çok film, teknolojinin insan üzerindeki etkilerine dair karmaşık, hatta kimi zaman çelişkili bir tablo sunar. Bu anlam karmaşasının yaşanmasının en büyük sebeplerinden biri, transhümanizmin görece özlü biçimde tanımlanabilmiş olsa da, posthümanizmin hâlâ tek ve net bir tanımdan kaçınan bir düşünsel çerçeve olarak varlığını sürdürmesidir. Ayrıca posthümanizmin, gelişen teknolojilerle kurduğu ilişki, transhümanizme kıyasla çok daha karmaşık ve çok katmanlıdır. Bu tür kavramsal zorluklara ek olarak, sinemanın doğası da ayrı bir zorluk alanı yaratmaktadır. Felsefe ve sinema arasındaki ilişki üzerine artan bir ilgi mevcut olsa da, özellikle ana akım filmlerin temel amacının eğlence olduğunu göz önünde bulundurmamak gerekir (Sorgner, 2014, s. 287).

Transhümanizm terimi, ilk kez, Julian Huxley tarafından 1957 yılında yayımlanan *In New Bottles for New Wine* adlı kitabında ortaya atılmıştır: “Transhümanizme inanıyorum: gerçekten bunu söyleyebilecek yeterince insan olduğunda, insan türü yeni bir varoluş biçiminin eşliğine ulaşacak, gerçek kaderini bilinçli olarak yerine getirmeye başlayacaktır” ifadelerinde yer alır. Dolayısıyla terim, daha en başından itibaren evrim kavramıyla ilişkilendirilmiştir. Benzer şekilde, Friedrich Nietzsche şöyle demiştir: “İnsan, aşılması gereken bir varlıktır” (Ammi, 2019, s. 13).

Posthüman kavramının tam olarak neyi ifade ettiği konusunda ortak bir görüş yoktur; bu kavram, yeni bir biyolojik tür, sibernetik bir organizma, hatta dijital, bedensiz bir varlık olarak bile tasvir edilebilir. İnsan ile posthüman arasında bir köprü görevi gören figür ise geçişsel insan olan transhüman olacaktır. Transhümanizm terimi de buradan türemiştir. Hümanizmin çağdaş yeniden yorumu olarak da kabul gören düşünce, akıl, bireycilik, bilim, ilerleme ve özgeleşim seküler ve Aydınlanma Dönemi hümanist düşüncesinin temel öğelerini benimser ve hatta bunları ileriye taşımayı hedefler (Ranisch, 2014, s. 8). Transhümanizm insanlığın yoğunlaştırılması, yani bir tür aşırı hümanizm olarak görülüyorsa, posthümanizm insanlıkla bir kopuş olarak analiz edilebilir.

Neil Badmington, posthüman teriminin ilk kez, 1888'de Helena P. Blavatsky'nin *The Secret Doctrine: Synthesis of Science, Religion and Philosophy* (Gizli Doktrin: Bilim, Din ve Felsefenin Sentezi) adlı eserinde kullanıldığını açıklar. Blavatsky'nin eserinden daha önce ise

bu terim, ilk kez posthumain biçimindeki yazılışıyla Thomas Blount'un Glossographia adlı 1656 tarihli eserinde geçtiği de düşünülmektedir (Ağın, 2020, s. 37). Spekülatif olarak posthümanizm, transhümanizm kavramıyla eş değer gibi durur. Hatta, özünde gerek posthümanizm gerekse transhümanizm de aklın otonomisini bir öncül olarak kabul eder. Ancak, öz olarak iki kavram birbirinden farklıdır. Transhümanizm, bedenin, insan beyninin kusur ve sınırlarını düzeltmeye odaklanır. Teknolojilerin yenilikleriyle über zekâ adı verilen iyileştirme programının üretimini hedefler. Robotbilim, bilişim bilimleri, klinik psikoloji ve analitik felsefeyi, insanın sinirsel kapasitesini ve beyin yapısını geliştirmek için birleştirmeyi amaç edinmiş düşünsel bir rota çizer. Böylelikle beyin, insan eliyle yaratılan bilişim ağlarıyla, insan neslini, meta-akılcı bir varlık olarak tanımlanmaya devam ederken, kusursuz iyileştirme yöntemleriyle evrimleşme sürecine devam eder. Transhümanist çaba, insan sonrası, yani süper-insan olma gayretinin bir sonucudur (Braidotti, 2021, s. 82). Nitekim, posthümanist kuramcı Cary Wolfe da transhümanizmi, "hümanizmin yoğunlaştırılmış hâli" olarak tanımlamaktadır. İnsan vücudu, yani biyoloji sınırları, teknoloji vasıtasıyla aşılabilecek bir şey olarak değerlendirdiklerini, böylelikle de bir gün dünya üzerinde daha hızlı, daha zeki, hastalığa daha az yatkın ve uzun yaşayan insan bedenlerinin var olabileceği inancına sahip olduklarını söylemektedir (Ağın, 2020, s. 33).

Posthümanizm, özünde, insan sonrası kavramına işaret eder. Teknolojik, sosya-kültürel, biyolojik veya siyasal bağlamlarda bahsedildiği haliyle, öznelğin çağdaş değişimlerini tanımlar. Rosi Braidotti'nin ifadesiyle posthümanizm, "sürekli oluş sürecinde olan bizlere, asında ne olduğumuzu" sorgulatmaktadır. Posthümanizm, normatif değerleri ve onların evrensel olduğu iddia edilen geçerliliklerini mercek altına alırken, kökleri Rönesans'a kadar dayanan bir kavram olacaktır (Ağın, 2020, s. 17). İnsan bedeni, tarihsel geçmişini, evrimsel sürecini de dikkate aldığımızda, biyolojik olarak hayvanlara daha yakın bir mesafede duruyor gibi gözükse de, teknolojik gelişmelerle, yüzünü, bedenini, makinelere ya da siberetik organizmalara yaklaştığı bir dönemden geçmektedir (Ağın, 2020, s. 18). Kurgusal anlatılara baktığımız zaman, gerek Aldous Huxley'in 1932 tarihli kitabı Cesur Yeni Dünya olsun, gerekse Andrew Niccol tarafından 1997 yılında yönetilen Gattaca filminde olduğu gibi genetik mükemmeliyetçilik arayışının izlerini görebiliriz. Kitap da film de, doğuştan gelen, kalıtsal/genetik kusurları yok etmeye, hastalıklardan arınmayı amaçlayan bir hikayeyi sunar. Gelecekte peyda olacak hastalık, sakatlık gibi kusurlara yapay doğum ile müdahale fikri neredeyse bir asır önce kaleme alınmış, edebiyatın, sinemanın deli doktorları ölümsüzlüğü, kusursuzluğu arayış macerasına başlamıştır. Ölümsüzlük, kusursuzluk arayışı, Orta Çağ'dan

itibaren, Faust gibi oyun ve kitaplara, devrimlerle birlikte Mary Shalley'in Frankenstein canavarının anlatıldığı kitap ya da Oscar Wilde'in Dorian Gray'in Portresi gibi kitaplara kadar dayanmaktadır. Dr. Jekyll (1908) ve Frankenstein (1910) gibi filmlerde sinemanın ilk yıllarından itibaren tanatofobia (ölüm korkusu) konusu işlenmiş, bu durum insan bedenini geçirdiği evrimlerle sağlanmıştır (Doğaner, 2023, s. 1568).

Bilimsel çalışmalar, rasyonel yöntemler, kusurlu insan doğasının iyileştirilebilir olduğunu savunan bir düşüncenin yüz yıllar boyunca peşinden gitmektedir. İnanlığın tüm bu hikayelerden bilimsel çalışmalarla amaçladığı şudur: İnsan sağlığının iyi hâle getirilebilmesi, en amansız hastalıkların bile iyileştirilmesi ve böylelikle insan ömrünün uzatılabileceğine olan inançla, ortaya çıkmıştır.

Bedenlerimiz, doğası gereği milyonlarca virüs, bakteri ve mikroorganizmaya ev sahipliği yapmaktadır. Bu bağlamda, insan bedeni aslında, salt olarak insanın kendisine ait olamayan ve geçirgen bir yapıya sahip kusurlu bir bedene sahip olduğu gerçeği, posthümanizmin de araştırma çevresini belirler. Sosyal yapısı gereği insan, sürekli olarak, doğayla, diğer canlılarla, mikroorganizmalarla etkileşim hâlinde olduğu gerçeği, hastalık riskini sürekli hale getirir. Ayrıca, doğuştan gelen kusurlar, kazalar gibi diğer çevresel etkenler bu kusurlu olma riskini daha da artırır. Protez uzuvlar, gözlük veya lens, diş dolgusu, implantlar, vücuda yerleştirilen platinler; yapay organlar ve plastik cerrahinin ile bedene yapılmış tüm 'doğal olmayan' müdahaleler, posthümanist felsefe uğrunda atılmış adımlar olacaktır. Doğuştan ya da sonradan olan bütün kusurlardan arınmak, mükemmel insana ulaşma çabası posthümanist hayallerin mahsülleri olacaktır (Ağın, 2020, s. 51).

Endüstriyel Devrimler; robotbilim, yapay zekâ, nanoteknoloji, biyoteknoloji gibi en son teknolojilerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu da dijital, fiziksel ve biyolojik sınırların bulanıklaştığı anlamına gelir (Braidotti, 2021, s. 14). Mevcut teknolojiler, bilimsel gelişmelerle üst-insan, kusursuz insan mertebesine ulaşınca kadar yaşanan dönüşüme ve bu organizmaya transhüman, insanlığın ulaşılabilmesi öngörülen son noktaysa posthüman denilmektedir (Ağın, 2020, s. 34). Tüm bu bilimsel gelişmeler ışığında, robotlar, saybörgler, androidler veya otomatları anlatan kurgusal hikâyeler, sanatın vazgeçilmez bir temasıdır. Organik görünümlü kolun kesilmesiyle ortaya çıkan android iskelet sistemi, en yakın açıdan dahi anlaşılacak bir yüzün açılmasıyla ortaya çıkan mekanik robot anatomisi en kusursuz form kabul edilen insan bedeninin en gelişmiş hali olarak karşımıza çıkar. Bazen iç içe geçmiş kablolar, bazense steampunk görünüşüyle çarklar, elektronik aletler betimlenebilir. Hayles'a göre: "Bedensel varlıkla bilgisayar simülasyonu, sibernetik mekanizmayla biyolojik organizma ve robot

teleolojisiyle insan amaçları arasında hiçbir temel farklılık veya kesin sınır yoktur” (Kakoudaki, 2017, s. 24).

Genetik müdahale, klonlama ve implant teknolojilerindeki gelişmeler ise, insan ve insan olmayan türler arasındaki sınırları giderek daha muğlak hale getirmektedir. Robotik ve yapay zekâ alanındaki teknolojik ilerlemeler de bu tartışmanın merkezindedir (Ranisch, 2014, s. 289). Bu açıdan incelendiğinde, insanın doğa ve diğer canlılarla ilişkisi, bu tür filmlerde robotların insanlarla ilişkisine benzer. İstilacı, yokediciler olan robotlar, saybörgler aslında insanlığın bir tahayyülü olacaktır.

### **Sinemada Bir Tehdit Figürü Olarak Saybörg**

Hem transhümanizm hem de posthümanizm, insan merkezli düşünce geleneği olan hümanizmle olan ilişkilerini sıkça sorgulamakta ve ‘insan olmanın’ ne anlama geldiğini yeniden değerlendirmektedir. Bu yönüyle her iki düşünce biçimi de hümanizmin ötesine geçmeye çalışmaktadır. Ne var ki, bu ‘öteye geçme’nin ne anlama geldiği henüz tam olarak net değildir ve bu kitapta ele alınacak tartışma konularından birini oluşturmaktadır (Ranisch, 2014, s. 289).



**Görsel 2.** Terminatör 2 – James Cameron (1991)

Posthümanizm, insanın biyoteknolojik olarak geliştirilmesini savunan transhümanizmle karıştırılmamalıdır. Transhümanizm, insanın kendisini teknolojik araçlarla aşmasını hedeflerken; posthümanizm, bu teknolojik gelişmelerin “insan olmak” kavrayışımız üzerindeki etkisiyle ilgilenmektedir. Dolayısıyla, insan özellikleriyle donatılmış robotlar olan humanoidler, posthümanist söylemin temel bileşenlerindedir. Zira onlar, insanın ne olduğuna dair geleneksel anlayışları ciddi şekilde sorguya açarlar. İnsan tanımının temelini oluşturan beden-zihin ikiliğinin geçerliliği sorgulanmaktadır; çünkü humanoidler hem bedensel özellikleri hem de Yapay Süper Zekâ (ASI) aracılığıyla zihinsel işlevleri paylaşmaktadır. ASI, insan ile insan olmayan arasındaki sınırların nihai olarak çöktüğü noktayı temsil eder gibidir.

Bu anlamda, ASI yalnızca Donna Haraway'ın meşhur Siborg Manifestosu'ndaki (1985) hayvan ve makinenin birleşimi olarak tanımlanan siborgla benzerlik taşır. Haraway, siborgu “sibernetik bir organizma, makine ile organizmanın melezi, hem toplumsal gerçekliğin hem de kurgunun bir varlığı” olarak tanımlar ve bilimkurgu ile toplumsal gerçeklik arasındaki sınırı “optik bir illüzyon” olarak nitelendirir (Haraway, 1991, s. 149). Ancak edebiyat ve sinema örneklerinin de ortaya koyacağı üzere, insan zihni artık organizma ve makine karışımı olmayan, yalnızca bir makine olan, fakat insan beyni simülasyonuna sahip humanoidleri tasavvur edebilmektedir. Bu varlıklarda hem beden hem de zihin makine tarafından önceden programlanmıştır (Reihe, 2022, s. 241).

Saybörg (cyberg), sibernetik organizma, organik ve makine/teknolojik parçaları bir araya getiren, büyük ölçüde kurgusal teorik bir varlıktır. Saybörgler, çoğunlukla çağın getirdiği teknolojik bir tehdidin sembolüdürler. Metropolis gibi erken dönem filmlerde sanayileşmenin, yeni filmlerde ise insan dehasının ve otomatik köle emeğinin tehlikelerini simgelerler. Daha nadiren de olsa, ‘insan’ olmanın anlamını ve ‘kişilik’le ilgili meseleleri sorgulamanın bir yolu olarak sembolleştirilirler (Hauskeller, 2015, s. 111). Saybörg bedenlenmesine ilişkin fikirler, Batı felsefe tarihinde derin bir geçmişe sahiptir; bu fikirler, Aristoteles ve Platon’un ortaya koyduğu ruh ve beden ayrılığı kavramından, Aydınlanma döneminde beden bir makine ve zihnin bedenden bağımsız olduğu düşüncesine (örneğin Descartes ve La Mettrie tarafından dile getirilen) ve günümüzdeki teknoloji ile insan bedeninin geleceğine duyulan ilgiye kadar uzanır. Descartes, Meditasyonlar (1641) adlı eserinde, düşünen benliğin bedenden tamamen ve mutlak olarak ayrı olduğunu ve bedenden bağımsız olarak var olabileceğini öne sürer. La Mettrie, L’Homme Machine (1747) adlı eserinde bedenin bir makine ya da otomat olduğu teorisini ortaya koyar. La Mettrie, onu, yaylarla çalışan bir hayvan ya da bir saat mekanizması gibi tanımlar (Calvert, 2017, s. 5).

Rosi Braidotti'nin terimleriyle, saybörg, “teratolojik hayal gücünün” bir tezahürüdür. Canavarca, grotesk, mutant ve düpedüz ucube birer figür olarak kabul görür. Donna Haraway ise saybörg hakkında daha olumlu bir okuma sunar: O'na göre, doğa/kültür, erkek/kadın gibi ikili karşıtlıkların çözülmesini ve sökülmesini teşvik eder. Saybörg imgesinin incelenmesinde bir diğer önemli kuramsal yaklaşım, Judith Butler'ın “performativite” ve “maskeli kimlik” üzerine yaptığı çalışmalardır. İnsanın yerine geçmeye çalıştığı, insanı taklit ettiğini vurgular. Tıpkı, Yapay Zeka filminde olduğu gibi hatta Blade Runner filmlerinde de insanı taklit eden replikanlar dikkat çeker. Bu açıdan bakıldığında Shelley'in Frankenstein romanında insan olmaya çalışan canavar, Pinokyo masalında yine insan olmaya çabalayan Pinokyo gibi,

androidler de insan olmak için uğraşır. Bu açıdan yaratıcılarına, bilim insanı olan babalarına oldukça kızgın ve saldırganlardır.



**Görsel 3.** Yapay Zeka – Steven Spielberg (2001) ve Blade Runner – Ridley Scott (1982)

Saybörglerin bu şekilde insan gibi görünme çabası, insan bedenselliğine özgü performans yönlerini açığa çıkarır ya da vurgular. Bu tür performanslar, saybörg bedenindeki melezlik (hibritlik) potansiyelini ortaya koyar. Sadece organik ve teknolojik (inorganik) olanın iç içe geçmesinden doğan melezliği değil, aynı zamanda cyborg'un bedenlenişi aracılığıyla melez ya da çoklu rolleri benimseyebilme biçimlerini de içerir (Calvert, 2017, s. 4).

Sonuç olarak, Saybörgler, androidler veya replikanlar, insan bedeninin yeniden inşası, anatomik olarak insanın başarılı ve daha güçlü bir kopyasıdır. Çelikten yapılmış kemikler, civa ve benzeri elementlerden oluşan inorganik bedenler, dijital zeka, bilimkurgu eserlerinin yöneldiği yaratıcı anlatılar için önemli bir özne konumundadır. Battlestar Galactica dizisinde yer alan androidler, insanın damarlarına kadar onunla özdeşleşecek bir mükemmeliyetçilikte tasarlanmıştır. Terminatör fimlerinde saybörgler çok zor yok edilen bir bedene sahip hale getirilmiştir. Ancak tüm bu anlatılarda geçen varlıklar, Frankenstein'in canavarı ya da Milton'un kayıp şeytanı ile aynı şeyi beyhude bir şekilde arar. Varlıklarını geçerli kılacak ruh, geçmiş, anılar, duygulardan arınmış; kabuktaki hayalet olarak belli görevler için kodlanmışlardır.

İnsan kusurlarının, teknoloji yardımıyla minimuma indirgenmesi, hastalıkların, sakatlıkların önüne geçme çabaları, tüm robot hikayelerinden bu noktada uzaklaşır. Örneğin, X-Men'in önemli karakterlerinden olan Wolverine, titanyum kemikleriyle kendi karakteri, bilinci en önemlisi orijinal anıları olan güçlendirilmiş bir mutanttır. Robocop örneğine benzer biçimde, kusursuzluğa yakınlığı çip teknolojisine indirgenmesiyle sakatlıkların, hastalıkların üstesinden gelme, çip sayesinde daha hızlı, güçlü olmak gibi deneyimler, Upgrade gibi filmlerde karşımıza çıkacaktır.

Upgrade, (Leigh Whannell, 2018) gibi filmler, genellikle biçimsel dönüşümün görsel temsili anlamına gelen morphing teknolojisine ihtiyaç duymazlar. Bu tür yapımlar, teknolojik

müdahale ile dönüşen bedenin görsel spekülâtif tasvirlerinden ziyade, ontolojik, etik ya da kimliksel sorunsallar etrafında şekillenir. Küçük bir müdahale ile, mükemmel beden, uzuvsal yetenekler arttırılabilir. Leigh Whannell tarafından yönetilen 2018 yapımı Upgrade filmi, bazı çevrelerce şeytani sahiplenmenin hukuki (litigious) yönü olarak tanımlanan olgunun yüksek teknolojik bir versiyonunu barındırır. Bu bağlamda, yüksek teknolojiyle donatılması sayesinde, tıpkı Six Million Dollar Man dizisinde olduğu gibi, başkahramanın bedeni, ağır bir saldırı sonucu sebebiyle neredeyse tamamen işlevsiz hâle gelmiş, karakter, felç kalmıştır. Ancak yüksek teknolojik bir implant (chip teknolojisi) sayesinde bu durum değişir. Böylelikle kahraman, biçimsel olarak olmasa da yetileri ile bir siborga dönüşür. İlginçtir ki, karakterin adı Grey Trace'tir; bu ad, 'gri alan' anlamına gelir. Nitekim ana kahramanın, filmdeki konumu tam da bu gri bölgededir. Hem insan hem yapay zekâ arasında bir yerde durur, ve intikam almak üzere çıktığı bu yolculukta hem cesaret hem de ahlaki belirsizlikler taşır. Yapay zekâ (AI) implantı, bir kez yerleştirildikten sonra, sadece ana karakterle iletişim kurabilen bir iç ses hâline gelir. Diğer karakterler bu sesi duymaz. Yapay zekâ, fiziksel işlevleri devralmak için izin ister. Bu noktada kahraman, açık bir biçimde iradesiyle kontrolü teslim eder; yani, bu isteyerek teslimiyet üzerinden işleyen bir sahiplenme sürecidir. Bu yönüyle film, yüksek teknolojik bir sahiplenme anlatısı sunar. Tıpkı Faust hikayesinde Mephisto'nun Faust'tan izin isteyerek sebep olduğu felaketleri bu chip/implant gerçekleştirecektir. Kendini savunması için izin verdiği noktada cinayet işleyecek, silah, bıçak gibi tehlikeli aletleri kullanmaktan çekinmeyecektir. Film, tıpkı şeytani varlıkların bedenleri ele geçirme arzularıyla paralellik taşır. Yapay zekâ, fiziksel bir bedeni sahiplenmek istemektedir.

Son dönem filmlerde artık bedensel bir dönüşümden ziyade, insan klonlama (Moon, Duncan Jones, 2009), veya cerrahi müdahaleler ayesinde beden, bir çeşit android'e robota dönüşebilir. Benzer biçimde, I Am Mother (Grant Sputore, 2019) filmi de, post-apokaliptik bir evrende geçen ve robotların dünyayı yönettiği bir anlatı sunmasına rağmen, merkezine hâlâ biyolojik bedeni, rahmi ve embriyo kavramlarını yerleştirir. Bu durum, teknolojik varlıkların dünyayı devraldığı bir gelecekte dahi, biyolojik çoğalmanın ve insan bedeninin üretkenliğinin anlatsal olarak vazgeçilmezliğini ortaya koymaktadır. Dolayısıyla, bu tür filmler bedensel dönüşüm ya da yapay beden formlarından çok, bedenin üretimsel, etik ve ontolojik anlamlarını sorgulayan bir yönelimi temsil eder (Reihe, 2022 s. 218).

## SONUÇ

Makineler, iş hayatında, gündelik yaşamda, savunma sanayisi gibi çeşitli iş kolları açısından yaşam kalitesi açısından zorunludur. Bu nedenle teknolojiyi tamamen reddetmek bir çözüm sunmaz. Bilinç, akıl (baş) ile duygu (yürek) arasında bir uzlaşmanın, bir ara yol bulunmasının sağlanmasındadır. Benzer bir uyarı, edebiyatın klasik örneklerinde de görülür: Dr. Jekyll and Mr. Hyde (1886) ve Frankenstein (1818), insanın evrimini yönlendirme çabalarına karşı hem transhümanizme hem de posthümanizme yönelik uyarı niteliği taşıyan anlatılardır. Bu türden uyarıcı anlatılar, ister “Tanrıçılık oynamak” ister “Prometheusvari kibir” olarak adlandırılınsın, teknolojik ilerlemeye yönelik sınırsız arzunun sinemada çoğu zaman faydadan çok zarara yol açtığını göstermektedir. Deli doktor miti aşılmalı, teknolojiden doğan korku bir bakıma aşılmalıdır.

Saybörg, makine ve organik olanı bir araya getiren ve yeni teknolojik gelişmeleri dramatize eden tam anlamıyla çağdaş bir imgedir. Gerek saybörg gerekse posthüman kavramlarında sıklıkla geçen yapay beden fikri yeni değildir. Dönüşüme, değişime uğrasa bile benzer tıbbi operasyonlar, çalışmalar insanlığın ilk çağlarından beri varolmuştur. Antik Mısırda, Ortaçağ Avrupası’nda ameliyatların yapıldığı, protezlerin denendiği bilinmektedir. Benzer anlatılar tiyatro, edebiyat gibi sanat eserlerinde de vuku bulur. Faust öyküsünde insan yaratma çabasıyla homunculus ya da Frankenstein romanından Dr. Moreau’nun Adasına gibi hikayelerde yaratma isteği, yerine koyma çabası veya ölümsüzlük arzusu hep var olmuştur. Bedenselliğe dair kaygılar, uzun süredir heykeller, bebekler, mankenler, otomatlar ve androidler gibi bize çok benzeyen ama tam olarak biz olmayan imgelerde kendini göstermiştir. Bu durum şöyle özetlenebilir: Batı kültüründeki uzun tarihsel ilginin ve insan bedenine duyulan hem tiksinti hem de hayranlığın yeni bir tezahürüdür. Bu tür bedenlerin kurgusal örnekleri arasında Yunan mitolojisinden Ovidius’un Metamorfozlar eserinde yer alan canlı heykel Galatea; E. T. A. Hoffmann’ın “Kum Adam” (1816–17) adlı öyküsündeki kadın Olympia ve Fritz Lang’ın Metropolis (1927) filmindeki android karakter Maria en önemli öncü örneklerden bir kaçıdır.

Bilimkurgunun teknolojikleştirilmiş yaratıkları çoğunlukla insanlığı yok etmeye ya da köleleştirmeye çalışır. Bilimkurgu, post-insan (insan-sonrası) dönüşümünü insan türünün uzun alacakaranlığına ve çöküşüne dair korkunç bir habercisi olarak gösterir. Çılgın bilim insanlarına, azgın robotlara, katil klonlara, acımasız siborglara, insan düşmanı androidlere, şeytani süper bilgisayarlara, et yiyen virüslere ve genetik olarak mutasyona uğramış canavarlara olan takıntısıyla bilimkurgu, insan kimliğimizi, özgürlüğümüzü, duygularımızı, değerlerimizi ve hayatlarımızı makineler uğruna kaybetme korkusunu ifade eden teknofobik bir kaygı taşır.

Teknoloji, bir virüs gibi, insan yaşamına kendiliğinden sızar ve hayatta kalabilmek ve üstünlük kurabilmek için insan zihnini ve davranışlarını kötü niyetle manipüle eder (Dinello, 2006, s. 2).

Yunan trajedyalarından, televizyon dizilerine kadar, insanlığı aşma, ölümsüzlük ve kusursuzluk fikri tüm bu kimlikleri üstlenir: Canavarlaştırılmış öteki, sınırları aşan varlık ve hibrit, performatif beden. . . Bu kavramlar aynı zamanda, sürekli gelişen ve değişen (ve belki de tamamen kontrol altında olmayan) teknolojilerin yaygınlığı ve bunun potansiyel tehditleri ile iletişim kurmamıza imkân tanır. Bu ve benzeri sorular, posthümanizm ve transhümanizmin yalnızca teknolojik değil, aynı zamanda etik, insani ve toplumsal bir boyutu olduğunu hatırlatmaktadır.

### **KAYNAKÇA**

- Ağın, B. (2020). *Posthümanizm - kavram kuram bilim-kurgu*, Siyasal Kitabevi.
- Ammi, K. (2019). *Transhuman Hollywood: From normative fiction to predictive programming*, Independently Published.
- Bolton, C. (2007). *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime*, Univ Of Minnesota Press.
- Braidotti, R. (2021). *İnsan sonrası bilgi*, Kolektif Kitap
- Calvert, B. (2017). *Being Bionic: The World of TV Cyborgs (Investigating Cult TV)*, I. B. Tauris.
- Çalışkan, Ö. (2023). *Bilim kurgu sinemasının şimdiki geçmiş zamanı: Teknoloji beden ve kimlik*, Palet Yayınları.
- Dinello, D. (2006). *Technophobia!: Science fiction visions of posthuman technology*, University of Texas Press.
- Doğaner, S. K. (2023). Dijital çağda göçmenlere yönelik çoğulculuk karşıtı yansımalar Black Mirror: Men Againsts Fire. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (Ö13), 817-831.
- Hauskeller, M. (2015). *The palgrave handbook of posthumanism in film and television*, Palgrave Macmillan.
- Kakoudaki, D. (2017). *Robot anatomisi*, Kolektif Kitap.
- Ranisch, R. (2014), *Post and transhumanism: An introduction (Beyond humanism: Trans and posthumanism)*, Peter Lang GmbH, Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- Reihe, W. (2022). *Artificial Intelligence and Human Enhancement: Affirmative and Critical Approaches in the Humanities*, De Gruyter.
- Sütçü, M., & Doğaner, S. K. (2023). Ölümün inkâr tezi bağlamında garip bir koleksiyoncu

filminin göstergebilimsel çözümlemesi. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (Özel Sayı 1 Cumhuriyetin 100. Yılına), 1565-1584.