

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research
Cilt: 13 Sayı: 72 Ağustos 2020 & Volume: 13 Issue: 72 August 2020
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

SİNEMA VE FELSEFE İLİŞKİSİNDEN HAREKETLE YAPAY ZEKÂ FİLMİ EX MACHINA'NIN İNCELENMESİ ANALYSIS OF THE ARTIFICIAL INTELLIGENCE FILM EX MACHINA BASED ON CINEMA AND PHILOSOPHY RELATIONSHIP

Vedat ÇELEBİ*

Öz

Sinema; kuramsal, kavramsal arka planı ve düşünce üretebilme özelliği nedeniyle felsefe ile yakından ilişki içerisindedir. Sinema, felsefenin merkezinde yer alan düşünme etkinliğini yansıtan ve harekete geçiren bir sistem olarak karşımıza çıkmaktadır. Sinema, yeni bir gerçeklik evreni oluşturmaktadır bu gerçeklik evrenini oluştururken de imgelerden yararlanmaktadır. Sinema, kendine özgü bir şekilde imgelere canlılık vererek filmler ile gerçeğin bir kopyasını yansıtmaktadır. Böylece filmler, gerçekliğin zihinlerimiz tarafından nasıl algılandığına ilişkin bir farkındalık oluşturmaktadır. Gerçekliğe dair algı oluşturan bir film, ne kadar gerçek yaşama benzese de, o gerçeğin kendisi değil sadece yeniden bir üretimi olmaktadır. Bu ifadeler çerçevesinde, makalede ilk olarak sinema ve felsefe arasındaki ilişki ortaya konulacak ve bununla ilişkili olarak da, film ve zihin arasındaki analogiye değinilecektir. Sonrasında da, yapay zekânın bilinçle ilişkisi, detaylı bir analizle *Ex Machina* filmi örneği ve Ava karakteri üzerinden değerlendirilecektir. Sonuç olarak makalede, felsefe ve sinema arasındaki ilişkinin sinema kuramcılarında hareketle ortaya konulması ve yapay zekânın insanın varoluşuna olan etkisinin *Ex Machina* filmi üzerinden değerlendirilmesi amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sinema Felsefesi, Sinema, Felsefe, Film, Yapay Zekâ, Ex Machina.

Abstract

Cinema is in a close relationship with philosophy due to its quality of theoretical, conceptual background and ability to produce thought. Cinema is regarded as a system that reflects and evokes the thinking activity in the center of philosophy. Cinema forms a new universe of reality; and utilises images while creating this universe of reality. Cinema reflects a copy of reality with films rejuvenating images in a unique way. In this way, films create an awareness regarding how the reality is perceived by our minds. A film creating a perception of reality, although it resembles real life, becomes the reproduction of that reality, not the reality itself. Within the framework of these statements, the relationship between cinema and philosophy will first be revealed in the article and then the analogy between the film and the mind will be addressed with respect to this. Following that, the relationship of the artificial intelligence with consciousness will be evaluated with a detailed analysis through the film *Ex Machina* and Ava character. As a result, in the article, it is aimed to reveal the relationship between philosophy and cinema with reference to cinema theorists and evaluate the effect of the artificial intelligence on human existence through the film *Ex Machina*.

Keywords: Cinema Philosophy, Cinema, Philosophy, Film, Artificial Intelligence, Ex Machina.

* Doç. Dr., Erciyes Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Felsefe Bölümü, ORCID: orcid.org/0000-0001-7865-3122
celebivedat@gmail.com

1. Sinema ve Felsefe Arasındaki İlişkinin Ortaya Konulması

Sinema ve felsefe ilişkisini konu edinen sinema felsefesi, felsefenin yeni disiplinlerinden biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Son dönemlerde adından çokça söz edilse de, sinemanın ortaya çıkışından bu yana onu anlamlandırma çabası sürmektedir. Farklı dönemlerde insanlığın değişimiyle birlikte sinemayı anlamlandırma ve anlama çabası da değişmektedir. Bugün gelinen noktada artık, sinemayla felsefe yapmak nasıl olanaklı olur, koşulları nelerdir gibi konular tartışılmaktadır (Nuyan, 2011, 110).

En temelde, sinema ve felsefe arasındaki ilişki felsefenin temel problemlerinden olan sanat hakkında içerik ve biçimsel sorular sorulması ve bunun üzerine düşünceler üretilmesiyle başlamıştır (Kabadayı, 2015, 90). Bu noktadaki temel tartışma ise, sinemanın bir sanat olarak görülüp görülemeyeceği tartışmasıdır. Bu tartışmaların sonucunda, ulaşılan noktada artık sinemanın bir sanat olmadığını savunan bir kimseye rastlanmamaktadır. Sinemanın da bir sanat olduğu ve diğer birçok sanat gibi insanı etkilediği kabul edilmektedir. Nasıl ki şiir, resim ve tiyatro gibi sanatlar ile insanlara bir şeyler aktarılması ya da insanların yönlendirilmesi mümkün ise sinema ile de bunlar farklı bir yöntemle de olsa çok daha etkin bir biçimde gerçekleşme imkânı bulmaktadır.

Sinema, felsefenin diğer sanat dalları içinde ele alınan kavramlarından çok daha fazlasını ele alma olanağına sahiptir. Felsefenin insan, varoluş, evren ve zaman gibi kavramlar üzerine eğilen yaklaşımları, sinemanın çok yönlülüğü doğrultusunda yararlandığı önemli kaynaklara dönüşmüştür (Kabadayı, 2013a, 165-167). Sinemanın diğer sanat dallarına oranla en önemli avantajı sözlü ve yazılı dili iç içe kullanabilen, üç boyutlu yapısıyla insan dünyasını yine insana sonsuz düşünce yapısı imkânları çerçevesinde sunmasıdır. Bu noktada sinemanın en büyük malzemesi kurgu yapabilme gücü olup, kurgunun verdiği imkânlar sinemayı geçmiş-bugün ve gelecek denklemine zamansız bir anlatım ifadesine sürüklemektedir (Ceram, 2007, 101).

Çağdaş Fransız düşünür Alain Badiou, sinema ve felsefe ilişkisi hakkındaki tezini şu şekilde ifade eder: "Benim hipotezim sinema ve felsefe arasında bir zıtlığın olmadığı yönündedir. Tam aksine sinema, felsefe yapmanın bir şartıdır. Felsefe yapmanın şartı derken, yaratma biçimi, düşünme biçimi olarak felsefi etkinliğin ufkunu kastediyorum. Bu şart, felsefi düşünme için şu an dünyada gerçekten var olan yeni bir imkândır ve bu doğrultuda benim düşüncem, sinema ile ilişki kurulmadan felsefe yapılamayacağı yönündedir" (Badiou, 2017, 92-94). Badiou'nun burada ifade ettiği düşünce, günümüz açısından kabul edilebilir olsa bile genel anlamda ortaya konulan bu tavrın çok iddialı ve keskin olduğunu belirtmek gerekir. Bu tavır, günümüzde sinemanın önemine dikkat çekmek bağlamında anlamlı görülebilir. Aksi takdirde anlamsızlaşır çünkü günümüzdeki batılı anlamıyla felsefi etkinliğin hangi dönemde ve hangi medeniyetlerde başladığına ilişkin bir takım tartışmalar olmakla birlikte felsefenin tarihini en azından M.Ö. 5. ve 6. yüzyıllara kadar geçmişe götürebilmekteyiz.

Bununla birlikte günümüzde, sinema ve felsefe arasında kuramsal düzeyde kurulacak bir ilişkide ise, kuramsal temelde felsefeden hareket edilmektedir. Böylece, bir sinema yapıtında ortaya konan düşünce, o düşüncenin felsefi olarak izlediği yolun ne olduğunun dikkate alınmasıyla daha da anlaşılır olmaktadır. Bu durumda, sinemanın felsefi yanını ele alan bir çalışma, sinema yapıtında ortaya konan düşüncenin felsefi olarak peşinden gitmeli ve sinemasal anlamın gücünü ortaya çıkarmalıdır (Rızvanoğlu, 2019, s. 129). Aynı zamanda, sinemaya felsefi bir yaklaşım, şimdiki zamanda bir gelecek kurmak üzere sürekli olarak şimdiki zamanda yeniden üretilen geçmişin ama daha çok da geleceğin ve dolayısıyla da şimdinin nasıl yaşandığına ilişkin bir sorgulama imkânı da ortaya çıkarmaktadır.

Sinema ve felsefe ilişkisine değinen McClelland, sinema filmleri ve felsefenin iki noktada kesiştiğini ifade etmiştir. Birincisi, sinema felsefesi ya da film felsefesi olarak adlandırabileceğimiz filmlerin doğası hakkında felsefi sorular soran bir alt disiplindir. İkincisi ise, filmlerin felsefi boyutlarını tartışmak, filmlerin felsefi problemlere sahip olabileceğini ve felsefi tartışmalara katkıda bulunabileceğini öneren yaklaşımdır (McClelland, 2011, 11).

Kabadayı da, benzer biçimde sinema ve felsefenin iki noktada kesiştiğini ifade etmiştir. Ona göre de, sinema ve felsefe ilişkisine yönelik ilk bakış açısı, genel olarak insanın doğası üzerinde düşünülmesine aracı olma ve insan ile evren arasında varoluş, yaşamın anlamı, ahlak, din gibi düşünme araçlarını oluşturmaya yöneliktir (Kabadayı, 2013b, 51). Bu nokta, sinemanın bir sanat olmasının yanı sıra felsefi olarak çözümlenmesinin de gereğine işaret etmektedir. İkincisi ise, sinemayı felsefenin kavramları ile düşünmek yerine felsefenin kendisi olarak gören anlayıştır (Kabadayı, 2015, 90-91).

20. yüzyılın post yapısalcı olarak nitelendirilebilecek olan önemli filozoflarından Gilles Deleuze'e göre de, sinema ve felsefe ilişkisinde bunlardan birine diğeri karşısında hiyerarşik bir değer atfetmek ve birinin diğeri üzerinde tek yönlü söz sahibi olduğunu söylemek mümkün değildir (Deleuze, 2001, s. 64). Bu karşılıklı etkileşimde sinema, felsefi düşünceleri imajlarla kopyalayan bir sanat olmanın ötesine geçerek bunları yeni bir sentez içerisinde ifade eder ve "bizzat düşünülmeleyen şeyleri imajlarla icat eden, yaratan, kendi tarzında felsefe yapan bir içeriğe" dönüşür (Öztürk, 2018, 37). Deleuze, sinema ve felsefe ilişkisinde, film ve beyin arasındaki analojiye değinmekte ve film ile beyin bir dünya yaratmadaki rolünü vurgulayarak "beyin ekrandır" demektedir (Öztürk, 2018, 28). Ona göre, "sinema imgeye, kendisinden yola çıkan bir oto-hareket kazandırdığı için, hiç durmadan beyinsel akımlar çizmektedir" (Kabadayı, 2015, 111).

Deleuze, düşüncenin duyum ve kavram olmak üzere iki kaynağı olduğunu düşünmektedir. Bu noktada kavramlar, felsefenin alanı olurken duyum ise sanatın alanı olmaktadır. Ona göre, insanın kaos ile mücadelesinde felsefe ve sanat birlikte hareket etmelidir. Kaosa karşı bilim fonksiyonlarla, felsefe kavramlarla, sanat ise duyumlarla çalışmaktadır. Kavram ve duyum, insanın zihinsel yaratımlarının sonucudur. İkisi arasındaki ilişkiyi belirleyen ise düşüncedir. Yöntemi farklı da olsa, sanat da felsefe gibi düşünce üretmektedir. Düşünce üretme işini filozof kavramlarla yaparken, sanatçı duyumlarla yapmaktadır (Özçınar, 2012, 25-27). Düşünce üretme sürecinde "bir filozof, şu ya da bu kavramı hadi oturup imal edeyim diye işe başlamaz. Tıpkı bir ressamın, günün birinde hadi şöyle şöyle bir resim yapayım, tıpkı bir sinemacının şöyle şöyle bir film yapayım demeyeceği gibi" (Deleuze, 2003, 19-20). Dolayısıyla, bir düşünce ya da sanat üretiminin ortaya çıkması için belli koşulların gerçekleşmesine ve uygun bir zemine ihtiyaç vardır. Diğer taraftan, burada dikkat çekici bir diğer husus düşüncenin hem sinemada hem de felsefede ortak bir öge olarak karşımıza çıkmasıdır.

Düşünce ile ilişkili olarak sinemada belirleyici olan diğer bir kavramda imajdır. Deleuze'e göre, sinemadaki imajlar dış dünyada yer alan nesnelere farklı değildir. Dış dünya da, imajlardan oluşmaktadır. Sinema imajının özü, hareketli oluşudur. Deleuze, bunu hareket-imaj olarak adlandırmıştır. Bunun yanında Deleuze, zamanı olduğu şekli ile doğrudan algılamamızı sağlayan zaman-imajdan da söz eder. Bu iki imaj, bizim zamandaki hareketi görmemizi sağlamaktadır. Böylece, gerçek hayatta hissedemediğimiz bir deneyimi yaşayabilmekteyiz (Deleuze, 2006a, 172-173). Ona göre, zaman ve hareket imgelerinden yoksun sinemasız bir düşünce her zaman eksiktir.

Deleuze'e göre, sinema ve felsefe ilişkisinde "sinema, hareket-zaman bloklarıyla hikâyesini anlatırken; felsefe kavramlarla hikâyesini anlatır" (Öztürk, 2018, 127). Bilim ve felsefe, düşünceye giden yolda kavramlara dayalı olarak katkıları sunarken, sanat ve daha özelinde sinema ise düşüncenin duyumsal boyutu ile bağ kurmamıza olanak sağlar (Öztürk, 2018, 69). Dolayısıyla bu düşünce, sinemada imajlarla felsefede ise kavramlarla anlatılmaktadır. Bu bağlamda, "sinema ile felsefe ilişkisi, imge ve kavram ilişkisidir. Bu ilişki, kavramın içinde imge ile bir ilişki ve imgenin içinde de kavramla bir ilişkidir" (Deleuze, 2006b, 77). O halde, felsefe kendini kavramlarla ortaya koyarken, sinema ise kendini, imgeler arası ilişkiler ve imge söz ilişkileri ile ortaya koymaktadır.

Hem sinemanın hem de kavramın açıklanması noktasında Deleuze'ün, belirleyici olarak gördüğü diğer bir unsur da, içkinlik düzlemidir. İçkinlik düzleminin açıklanması, hem kavramın açıklanması hem de içinde bulunduğumuz çağda sinema sanatının yaratımını doğuran düşünce düzleminin kavranması açısından önemlidir. Felsefenin bir kavramsallaştırma etkinliği olması onun bizzat içkinlik düzleminden çekip çıkarılmasını gerektirir (Sütçü, 2015, 12).

Kavram, bize yalnızca olayların çeşitliliğini sunarken, içkinlik düzlemi kavramların bütünlüğünü, sürekliliğini ve birbirine bağlılığını veren zemini sunar (Sütçü, 2015, 12). Kavramlar olaylardır; ama içkinlik düzlemi onların ufkudur, onların deposudur, onları içinde barındıran potansiyeldir (Sütçü, 2015, 13). Felsefe, kavramları içkinlik düzleminden çıkarırken, sinema ise bunun yerine seyirciyi doğrudan doğruya düşüncenin düzlemiyle baş başa bırakır (Özçınar, 2012, 27-28). Genel anlamda, düşüncesini bu şekilde ortaya koyan Deleuze'ün nihai olarak da sinemada temsil düşüncesini, film-felsefesi düşüncesi doğrultusunda reddettiğini ifade etmemiz gerekir. Geline bu noktada, sinema ve felsefe arasındaki ilişkiyi daha ayrıntılı bir biçimde ortaya koyabilmek adına öne çıkan bazı sinema kuramcılarının düşüncelerini temele alarak sinema ve gerçeklik ilişkisi bağlamında film ile zihin arasındaki analojiye de değinmemiz gerekmektedir.

1.1 Sinema ve Gerçeklik İlişkisinde Film İle Zihin Arasındaki Analoji

Sinema ve Gerçeklik kitabının yazarı Roy Armes, gerçeklik algısı ve aktarımının sinema tarihinde üç farklı biçimde ortaya çıktığını ifade eder: Gerçeğin ortaya çıkarılması, gerçeğin taklit edilmesi ve gerçeğin sorgulanması. Ardından bunları şöyle açıklar: “İlki, gerçekçi bir estetiğin gelişiminden ve amacın basitçe dünyayı nasılsa öyle göstermek olduğu bütün yapıtların oluşturduğu bir gelenekten ortaya çıkar. Burada sanatçının başlıca ilgisi yaratmak ya da hayal etmek değil, insanları, nesnelere, mekân ve olayları mümkün olduğunca müdahalesiz biçimde kamera önüne getirtmek ve seyircinin görmesini sağlamaktır. İlki kadar eski olan ikinci gelenek, gerçeklikle kurulan bu doğrudan bağlantıyı koparır ve gözlerini filmin yaşamının bir taklidi ya da benzerini sunma gücüne diker. Benzerlik kendi içinde bir amaç olarak değil, ancak tatmin edici kurmacaların yaratılmasının bir aracı olarak kullanılır. Üçüncü ve muhtemelen az gelişmiş olan gelenek ise yüzeysel gerçekliği nakletmek ya da taklidi güçlendirmek yerine, görünenin ardındaki derin gerçekliği keşfetmekle ilgilenir. Bu nesnelere ve insanları sadece bağımsız bire varoluştan yoksunluğuna indirgeyecek biçimde film deneyiminin düş benzeri yanlarını kullanmak anlamına gelir” (Armes, 2011, 10-11).

Sinema gösterge bilimcisi Christian Metz, film kuramındaki gerçeklik etkisini şu şekilde açıklamaktadır: “Filmler bizde neredeyse gerçek bir görüntüye tanıklık ediyormuş izlenimi yaratır. Bizlere gerçek kanıtlar sunar ve *bu böyledir* dili ile konuşur. Filmin, bir tiyatro ya da hikâyeden farklı olarak, *gerçeklik etkisi* ile algıyı yönlendirme becerisi ve bu sayede de kitleleri etkileme gücü vardır” (Metz, 1991, 4). Metz’e göre, film, “kurguyla sınırlanamayacak kadar evrensel bir dildir” (Cengis, 2008, 128). Ancak gerçeğin filmdeki sunumu yine de gerçeğin kendisi değildir. Film, şerit üzerindeki iletidir, ne sadece mekanik bir üretim ne de gerçeğin bozulmuş hali, bir kültüreliliğin, tarihsel geçmişin izlerini taşıyan, çağın ve yönetmenin bakışını yansıtan film, kendine özgü bir gerçekliktir (Çiğdem, 1999, 101). O halde, biryanda gerçekliğin kendisi, diğer yanda ise gerçekliğin izlenimi ya da algılanması söz konusudur.

Sinemanın, varlık ile karşılaşmada ya da gerçeğe ulaşmada bir araç olduğunu düşünen Bela Balazs, *Görünen İnsan* adlı kitabında gerçeklik ve görünüş arasındaki ilişkiye dair şunları söylüyor: “Biz varlıkları artık görmüyoruz. Gerçek yaşamda varlıkların görünüşü ortadan kalktı. Biz insan yüzlerini, nesnelere ve hayvanları görmüyoruz. Niye? Çünkü bilim, teknoloji ve yazı o kadar çok soyutlaştırma yaptı ki her şeyi o kadar soyutlaştırdı ki biz bir insana baktığımızda onun yüzünü değil, onun yüzü hakkında yazılan yazıyı görüyoruz. Yazıdan geçerek insanın kafasını görmeye başladık. Yazı bir üçgen hâline geldi. Peki, varlığı yeniden nasıl göreceğiz? İşte elimizde bir sanat var o da, sinema. Sinema bize varlığı doğrudan gösteriyor. Artık o, yüzdeki kıvrımları, heyecanı, enerjisi, oradaki tutkuyu sinematik imajlarda görebiliyoruz” (Öztürk, 2019, 167).

Bu noktada, sinemanın kendine özgü bir gerçeklik ortaya koyduğuna dikkat çeken Andre Bazin da, sinemanın fotoğrafik temele dayanması nedeniyle gerçekçi bir araç olarak ele alınması gerektiğini düşünmüştür. Bu nedenle de eski sanat biçimlerinden ayrı olarak değerlendirilmesi gerektiğini savunmuştur. Bazin’e göre sinemada, “temel nesne ile bunun anlatımı arasına, başka her hangi bir şey girmemektedir.” Dış dünyanın bir görüntüsü, insanın yaratıcılığı işe karışmaksızın, sıkı bir gerekliliğe göre kendiliğinden meydana gelmektedir. Bu anlamda “sinema, fotoğraf nesnelliliğinin zaman içerisinde gerçekleştirilmesidir” (Bazin, 1996, 11-12). Ona göre, kameranın elde ettiği görüntü, nesnenin kendisidir ve kendi anlamını içinde taşır. Ancak görüntü, çok katmanlı olan gerçeğin içinden seçme yapılarak oluşturulur (Çiğdem, 1999, 100). Bu durumda görüntüyü yansıtan “film, ancak gösterir gibi yapar ve bunu yaparken de nesnellik gibi lehte bir önyargıdan yararlanır” (Bazin, 1996, 29). Öyleyse, sinemanın film aracılığıyla ortaya koyduğu gerçeklik ancak kendi gerçekliği olabilir.

Filmin kendine özgü bir gerçeklik ortaya koyduğunu düşünen diğer bir sinema kuramcısı da Stanley Cavell’ dir. Cavell, film yaratımı ile felsefeyi eş değer görmektedir. Cavell’e göre sinema, “felsefenin gerçeklik ve temsil, sanat ve benzetme, yücelik ve geleneklere bağlılık, yargı ve haz, kuşkuculuk ve aşkınlık, dil ve ifade hakkında söylediklerine yeniden yön” vermektedir (Andersen, 2019, 18). Böylece, sözle başlayıp yazı ile devam eden felsefe geleneği, sinemayla *sinematik felsefe* olarak adlandırılan yeni bir kimliğe dönüşmektedir (Öztürk, 2018, 24). Bu kimlik de film, öncelikle kendine özgü bir gerçeklik evreni oluşturmak ve bir kez bu işi başardıktan sonra da aynı çerçeve içinde duyguların gerçeğe benzer olmasını sağlamakla yükümlüdür” (Adanır, 2014, 172). O halde, filmin zihinsel bir düşünme sonucu ortaya koyduğu şey insan üzerine kendi felsefesini ortaya koyması ile mümkün olmaktadır.

Bu noktada, film ve zihin arasındaki analojiyi ele alan iki yaklaşım olduğunu belirtmek gerekir. Bunlardan birincisi, “filmleri insan zihniyle analoji içinde” ele alan yaklaşım, diğeri ise “filmin kendine özgü bir zihin “film-zihin” olduğu ve bir “film-düşünce” ürettiği varsayımına” dayanan analogik yaklaşımdır. Bu

yaklaşımın en güçlü savunucusu da Daniel Frampton'dur (Terbaş, 2016, X). Film ve zihin arasındaki bu analogiyi kuramsallaştıran Frampton'a göre, film-zihin bir insan zihni değil, kendine has farklı bir zihindir. Filmde varlığa ait olarak deneyimlediğimiz imaj ve seslerin kuramsal yaratıcısı film-zihindir (Frampton, 2013, 20). Film-zihin filmin kendisidir (Frampton, 2013, 122). Film-zihin ile film-dünya bir bütündür. Film, gerçekliği yeniden şekillendirerek onu bir yeniden algılama olarak seyirciye sunar. Filmin kayıt teknolojisi gerçekliği otomatik olarak değiştirirken sinemacı da gerçekliği sanatsal açıdan yeniden düzenler. Filmin içinde yer alan karakterler, nesnelere, manzaralar artık gerçek değil, başlı başına bir dünyadır. Onlar, artık film-dünyaya aittirler (Frampton, 2013, 17). Bu noktadaki film-zihin, "Ne dışsal bir güç, ne mistik bir varlık, ne de görünmez bir öteki olan film-zihindir, bizzat filmin içinde olarak kendi söylemini ve akışını belirleyen bir film-zihindir" (Frampton, 2013, 84-85). Frampton'a göre, sinema bize, düşüncenin sürüklediği sonsuz canlandırma potansiyeline sahip bir *film-dünya* sunmaktadır. O halde, filmin gerçekliği; ona bakanın, onu duyanın nesnel gerçekliğe dair düşüncesini karşılamak zorunda değildir. Bu durumda, gerçek ile bağın sorgusu önemini kaybetmiştir (Kabadayı, 2015, 94).

Frampton, filmin kendisinin düşünme olduğunu söyler. Buna göre düşünme, filmin özetlenmesi değil, kurucu ögesidir. Düşünme olmadan film de olmaz film de düşünmeden uzak olamaz. Düşünme film dünyasının temelidir, dolayısıyla filozofinin varoluşu da düşünmeye dayanır (Frampton, 2013, 295). Frampton'a göre, film aynı zamanda, "düşünme biçiminden kaynaklanan bir görme biçimidir" (Frampton, 2013, 84-85). Bu görme biçimi, Balazs'ın ifadesi ile "matbaanın icadıyla yüzlerinin unutulduğu, görünen tin'in yerini okunur bir tin'e bıraktığı, bedenleşen insanın sinemayla yeniden görünür kılındığı bir görme biçimidir" (Balazs, 2013, 23-25). Bu görme biçimi, "film-varlık ve zihin arasındaki düz analoginin aksine, teknik olarak insan olmayan, kusursuz bir hale gelmiş bilinç, açığa vurulmuş bir bilinçdışı ve saf bir diyalektiktir; dolayısıyla da bağımsız ve genişlemiş" bir zihnin görme biçimidir (Frampton, 2013, 85).

Bu görme biçiminde, zihnin hammaddesi üzerinde doğrudan etkide bulunacak hareketli resimler oluşmaktadır; çünkü hareketli resimlerin araçları "açı, kompozisyon ve odak uzaklığı gibi özellikler sadece basit ve tek düze bir kaydın dışı vurumu değil, belirli bir bilincin aktarımıdır" (Andrew, 2010, 67-68). Bu bağlamda, kendi materyali zihnin kendi kaynakları olan sinema, zihinsel olaylara, duygulara, bir ayna fonksiyonu görerek ışık tutmakta böylece film dünyanın değil zihinsel süreçlerin alıcısı bir araç olarak zihinsel yaşam içinde varlık bulmaktadır (Andrew, 2010, 69). Bu doğrultuda, "insan zihninin gerçek alanına doğru yol olarak kendi varlık nedenini bulan, sinemada genel özne olan insan zihni" dir (Andrew, 2010, 65).

Film ve zihin arasındaki analogiye değinen diğer bir sinema kuramcısı da Sergey Eisenstein'dir. Eisenstein, insan zihninin gösterileni yorumlama, anlama ve eleştirme gibi yetenekleri olduğuna inanmaktadır. Bu nedenle, insan zihninin çalışma sisteminden yola çıkarak, sinemasal bir dil geliştirmeyi amaç edinir (Andrew, 2010, 134). Zihnin diyalektik bir biçimde çalıştığını savunan Eisenstein, sanatı da bir sentez olarak değerlendirir ve yaşamı temele alarak sinema üzerine düşüncelerini açıklar. Ona göre, yaşamı algılama, yaşamın yapılaşması ile yani onu yeniden kurmakla mümkün olmaktadır (Kabadayı, 2015, 105). Aynı şekilde, insan zihni bir sentez olarak ve diyalektik bir biçimde çalıştığı için bir filmin de en yüksek anı, zihnin filme kendi enerjisini verdiği birbiriyle çatışan fikirlerin sentezini yaptığı andır (Andrew, 2010, 133).

Eisenstein'a göre, izleyicinin zihni olmadan filmin tüm uyarımları ölü birer imgedir. Seyircilerin aktif katılımı olmaksızın hiçbir sanat eseri yaşayamaz, aktif bir zihin olmadan eser kendi bakış açısını iletmez. "Film, kendi enerjisini izleyicinin bilinçli zihinsel sıçramalarından, seyircinin aktif zihinsel yorumlarına eşlik ederek türettiği için aslında izleyici, ölü uyarımlara yaşam vermektedir." Eisenstein'a göre, izleyici kendi zihni önündeki "atraksiyonları" harekete geçirirken filmin temasını yeniden-yaratmak zorundadır (Andrew, 2010, 138). Bu anlamda, insan zihni, filmi yaşatan araçların sahibi ve filmin mesajının ulaşmak istediği bir hedef olarak karşımıza çıkmaktadır (Andrew, 2010, 134).

Eisenstein, "film parçalarını birleştirmeye yarayan bir tür sözdizimi" olan montajı "en güçlü anlatım aracı" olarak kabul eder (Küçükdoğan, Yengin, 2015, 114). Çünkü "montajın duyusal ve duygusal etkisi, bedeni ve zihni birleştirerek düşünceye" yönelir; seyircinin yaşadığı düşünce şoku ise duyuları idrake sürükler ve montajın düşünsel versiyonu böylece bedensel değil, zihinsel titreşimler üreterek yeni bir bilgi sistemi ortaya çıkarır. Bu bağlamda, "Eisenstein'ın kuramlarının en üst noktası "organik montaj" yapıtta bir pathos üretir, dolayısıyla da seyircide coşkulu bir reaksiyona yol açar" (Frampton, 2013, 92-94). Sonuç olarak film, "gerek insan algısı gerek rüyalar gerek bilinçaltı ile analogi kurarak, hep zihinle karşılaştırılmıştır"; bu karşılaştırma ile "film ister her şeye vakıf bir zihni, isterse de insan zihnini andırsın, filmi düşünceye benzetme fikri yeni ve ilginç kapılar açmaktadır" (Frampton, 31). Geldiğimiz bu noktada, sinema ve felsefe ilişkisine, film ve zihin arasındaki analogiye de değinmiş bulunmaktayız. Artık, film-zihin evreni ilişkisi

bağlamında bilinçle de ilişkili olarak yapay zekâyı konu edinen *Ex Machina* filminin Ava'sını değerlendirebiliriz. Bu noktadaki amacımız bu film doğrultusunda yapay zekâyı felsefi boyutuyla ele almak ve bilim kurgu sinemasındaki yansımalarını ortaya koymaktır.

2. Ex Machina Filmi ve Yapay Zekâ Ava Karakterinin Değerlendirilmesi

Yapay zekânın bilim kurgu sinemasında yer alması oldukça eskidir. Özellikle I. Dünya Savaşı öncesinde robotlara ilişkin sevgi ve iyimserlik konusuyla ele alınan ilk temalar, bu tarihten sonra dünyayı robotların istila etmesi, insanlığın sonu ve felaket konularıyla iç içe sunulmuştur (Clarke, 2012, 78). Bu dönemde, dünyanın içinde bulunduğu sosyal ve siyasi karmaşa sebebiyle insanların dünyadaki egemen gücünü doğru şekilde kullanamamasına yönelik eleştiriler yapay zekâ sahibi robotların dünyayı işgal edeceği ve insanların elinden alacağına yönelik yapılan film sayısını artırmıştır (Ceram, 2007, 101).

Cox ve Levine, *Filmle Düşünmek Felsefe Yapmak ve Film İzlemek* adlı eserlerinde filmlerde yer alan yapay zekâyı sahip varlıkların, hisseden, düşleyen, hayal kuran, hasret çeken, iç yaşamları var mıdır sorusu üzerine yoğunlaşmaktadır. Zira ikilinin öngördüğü gibi bilim kurgu filmlerinin çoğu sözde bilinçli robotlarla doludur; ancak yapay zekâyı sahip bu varlıklar, robotlar, insan görünümlü olanlar ya da makineler iç yaşamları yansıtmamaktadırlar (Damien, Michael, 2018, 131).

Sinemada bir fantezi unsuru olarak ele alınan yapay zekâ filmleri, insan yaşamı ve özellikle de insan beyni ile robot beynini eş değer gören içeriklerle daha da yoğun bir biçimde karşımıza çıkmaktadır. Yapay zekânın ne kadar insan yaşamına müdahale edeceği, üretilen robotların insanla aynı duyguları hissedip hissetmeyeceği ve insanla iç içe yaşayıp yaşayamayacağı filmlerde sıkça sorgulanan bir durum olmuştur. Bu tür filmler aynı zamanda robot beyni ile insan beyninin de aynı düzlemde ele alındığında ne şekilde sorunların ortaya çıkacağını da gösteren filmlerdir. Bu filmlere en önemli örneklerden biri A.B.D yapımı olan *Ex Machina* filmidir. Film, robot zekâsı ile insan zekâsının yarışır düzeydeki tutumunu eleştiren ve aynı zamanda fantastik düzeyde ele alan bir yapım olması sebebiyle önem arz etmektedir.

Alex Garland'ın hem senaryosunu yazdığı hem yönetmenliğini yaptığı, Domhnall Gleeson ve Alicia Vikander'ın ise başrollerini paylaştığı *Ex Machina* (2014) filminin konusu kısaca şu şekildedir. Genç ve başarılı bir yazılımcı olan Caleb bir teknoloji şirketinde çalışmaktadır. Nathan ise, bu şirketin sahibidir ve bir dağ evinde yapay zekâ alanında çalışmalar yapmaktadır. Çeşitli denemeler sonunda yapay zekâyı sahip olduğuna inandığı "Ava" karakterini yaratır. Caleb, şirkette düzenlenen bir yarışmada Nathan'ın evinde bir haftalık ödül kazanır ancak burada Nathan'ın asıl niyeti Ava'ya Turing testi uygulayıp başarılı olup olmadığını görmektir. Filmdeki, Nathan karakteri ise, Blue Book arama motorunun sahibi ve oldukça başarılı bir yapay zekâ üreticisidir. Ava'nın bir makine olmasındansa tıpkı bir insan gibi bilince sahip olması gerektiğini savunmakta ve bu nedenle çaba harcamaktadır.

Yukarıda da kısaca özetlendiği gibi film, Caleb'in, çalıştığı teknoloji şirketinin düzenlediği yarışmaya katılmasıyla başlar. Yarışmadaki ödül; şirketin sahibi Nathan'ın gözlerden uzak, orman içerisindeki, tam güvenli, lüks evinde geçirilecek bir haftadır ve ödülü Caleb kazanır. Ancak bu yarışma ve ödül esasen bir deneyin parçasıdır. Nitekim Caleb, iş yeri bilgisayarında yaptığı aramalar ve e-posta yazışmaları nedeniyle bu göreve seçilmiştir. Ayrıca gözlerden uzak, orman içerisinde, cep telefonunun dahi çekmediği Nathan'ın evi; bir başkasına kendisini gözetleme şansı vermezken, evin içerisindeki güvenlik kameraları Nathan'ın her adımı ve hareketi takip etmesini sağlamaktadır. Aynı şekilde, yatak odasındaki ekrandan Ava'nın odasını gözetleme şansına sahip Caleb de, bu şekilde filmdeki "gözetim" temasının parçası olmaktadır (Yılmaz, Nefise, 2018, 294).

Caleb'in bir helikopter içinde bir araziye inerek bir eve yöneldiği sahne ile film devam eder. Bu ev Caleb'in patronu Nathan'ın evidir. Nathan, evinde Caleb'i bir odaya götürür. Bu odada araştırmalar yapılmaktadır. Nathan, burada bir yapay zekâ yaptığını ve Caleb'in de Turing testindeki insan olduğunu söyler. Aralarında geçen diyalog şu şekildedir: (*Ex Machina*, 2014).

"Nathan: Turing testinin ne olduğunu biliyor musun?"

Caleb: Evet. Turing testinin ne olduğunu biliyorum. Bir insanla bilgisayarın etkileşime sokulmasıdır. Testi uygulayan insan bilgisayarla etkileşime girdiğini anlayamazsa test başarılı olmuş olur.

Nathan: Peki başarılı olmadan ne anlaşılır?"

Caleb: Bilgisayarın yapay zekâ olduğu. Yapay zekâ mı yapıyorsun burada?"

Nathan: Çoktan yaptım bile. Önümüzdeki birkaç gün boyunca, Turing testindeki insan olacaksın."

Turing testinin insan bileşeni olan Caleb, Nathan'ın ifadesi ile eğer bu test başarıya ulaşırsa, yani Ava, Caleb'i bilinci ve zekâsı ile yenerse, "insanoğlunun tarihindeki en bilimsel olayın merkezinde" olacaktır. Bu noktada, söz konusu edilen Turing testinin ne olduğu hakkında bilgi vermemiz gerekir. Turing testi ilk olarak 1950 yılında Alan Turing tarafından ortaya atılan ve bilgisayar beyni ile insan beynini ayırt etmeye yarayan bir testtir. Alan Turing, yapay zekâların bir insan gibi davranıp davranmadığını somut bir biçimde ölçebilmek adına "Turing Testini" ileri sürmüştür. Bu deneyinde Turing, bizden karşılıklı iki oda kurgulamamızı ister. Bir tarafta bir bilgisayar diğer tarafta ise bir denek bulunmalıdır. Denek diğer odadaki şeyin bir bilgisayar mı yoksa bir insan mı olduğunu bilmemelidir. Denekten, yazmak suretiyle veya bir hakem aracılığıyla bilgisayarla konuşması, ona sorular sorması istenir. Eğer denek, testin sonunda aldığı cevaplara dayanarak diğer odadaki şeyin bir insan olmadığını anlarsa, bilgisayar testi geçememiş demektir. Bunun sonucunda bilgisayarın ya da makinenin düşünemediğine hükmedilecektir. Eğer denek karşısındakinin insan mı yoksa bilgisayar mı olduğu konusunda kararsız kalırsa ya da insan olduğu yönünde bir karar belirtirse makine testi geçmiş olacak ve bilgisayarın düşünebildiğine hükmedilecektir. Bu noktada Turing, insanın bilgisayardan daha üstün olmadığını, insanın yapıp da bilgisayarın yapamayacağı bir şeyin olmadığını kabul etmemiz gerektiğini vurgulamaktadır (Hofstadter, 2014, 60-62).

Kısaca Turing Testi, bir sorgucunun, başka bir odada yer alan insan ve bilgisayarı ayırt etmesi üzerine kurulan bir testtir ve dolayısıyla da eğer sorgucu bilgisayarı insandan ayırt ederse bilgisayarın düşünmediği ayırt edemezse de o zaman da bilgisayarın düşündüğü söylenebilmektedir (Gödelek, 2013, 118). Dolayısıyla bu deney, Turing'in "makinelere düşünme bilir mi?" sorusuna cevaben oluşturduğu argümanına dayanan bir testi içermektedir.

Testin filme ile ilişkisi ise Nathan'ın, Caleb'i bu teste sokacağı insan olarak seçmiş olmasıdır. Bu test, başlarda sadece cinsiyet tahminine dayanmakta, sonrasında ise insan ve bilgisayar arasındaki farkı bulmaya yönelmektedir. Testin filmde karşılık bulan son hali ise, teste tabi olan kişilerin cinsiyetine ya da ne olduklarına bakmaksızın, sorgulanan kişinin bilincinin var olup olmadığını anlamak adına karşılıklı bir konuşmanın gerçekleştirilmesidir.

Testin temelinde, yukarıda da belirtildiği üzere karşılıklı konuşmadan hareketle bilinçli bir ilişkiden bahsedilip bahsedilemeyeceğinin sorgulanması vardır. Zira Turing, yapay zekânın test edilmesinde konuşmanın yeterli olacağını inanmaktadır; çünkü diyalogsal zekâ, geniş çaplı bir arka plan veri tabanına ve bu veriler arasında hızlı bir şekilde arama yapma kabiliyetine ve insan dilinde derinlemesine bir beceriye gereksinmektedir. Aynı zamanda konu değiştirme, konuyu takip etme, konuyla alakalı enformasyonu sürdürme, konuyla ilgili yanıtlar oluşturmaya yeteneğine ihtiyaç duymaktadır (Damien, Michael, 2018, 139). Caleb, Ava ile ilk karşılaşmasında Ava'nın bu yeteneğini ve dolayısıyla da dil edimini de sorgulama alanına dâhil eder.

Caleb, Ava'nın nasıl konuşabildiğini öğrenmek ister. Ava ise, konuşmayı hep bildiğini ve bu durumun çok ilginç olduğuna dikkat çeker. Ava'ya göre, "dil insanların sonradan elde ettikleri bir şeydir." Caleb ise, Ava'ya Searle'nin Çin Odası¹ argümanını hatırlatır bir şekilde bazı insanların aslında dilin doğuştan var olduğunu inandığını, sonradan sözdizimi oluşturma yeteneği ile dilin anlam bulduğunu ifade eder. Bu bağlamda Caleb, Ava'nın komplike ve anlama ihtiyaç duyan dil edimini, donanımının bir parçası olarak değerlendirmekte ama onun bu konudaki düşüncelerini sorgulamaya çalışmaktadır. Ancak Nathan'ın da ifade ettiği gibi, asıl sorun Ava'nın sözdizimsel bir işlemle konuşması değil, bilincinin olup olmadığının test edilip edilemeyeceğidir.

Filmin devamında Ava, Caleb'in yapmaya çalıştığı şeyin farkına vararak o da onu sorgulamaya başlar ve bunu arkadaş olmanın koşulu olarak görür. Bu noktada, Ava'nın kelime oyunu ya da öğrenim süreci gözler önüne serilir. Caleb'in ona sorduğu soruyu, Caleb'e döndürüp "dil oyunu" yaparak onun izinden gitmektedir. Caleb, Ava'nın bu oyununu sadece kendi zihninin ve karşı tarafın zihninin farkındalığı ile yapılabileceğine dikkat çekmektedir. Bu noktada, bir yandan "dil oyunu"na referans gönderen felsefeci

¹ Çin Odası düşünce deneyi sözdizim ve anlam arasındaki bağı sorgulamaktadır. Çin odası deneyi şöyle gerçekleşir: Ana dili İngilizce olan biri, içinde Çince sembollerin yer aldığı bir sepet ve bu sembollerin nasıl kullanılacağına dair bir kuralları içeren İngilizce bir kitapla bir odada kilitlidir; ancak bu kitap sadece sembolleri biçimsel, yani sözdizimsel olarak düzenlemeyi anlatmakta, anlam dizimleri ile ilgili bilgi vermemektedir. Bu bağlamda odadaki kişi Çince sembolleri soru olarak ele alıp, bu soruları kurallar kitabından yola çıkarak ana dili Çince olan biri kadar mükemmel bir şekilde cevaplamaktadır. Ne var ki bu kişi sadece sözdizimsel olarak sembolleri kurallara göre dizmekte; Çince bilir gibi dursa da Çince bilmemekte ve anlamamaktadır. Ayrıntılı bilgi için bkz. Searle, John (2004). Zihnin Yeniden Keşfi, Çev. Muhittin Macit, İstanbul: Litera Yayıncılık, s. 246. Searle, John R (2005). Bilinç ve Dil, Çev. Muhittin Macit, Cüneyt Özpilavcı, İstanbul: Litera Yayıncılık. Gödelek, Kamuran (2013). Zihin Felsefesi, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, s. 121-122.

Wittgenstein'in *Blue Book* kitabından esinlenilerek oluşturulan arama motorunun ismine, öte yandan da Ava'nın yazılım kaynağına açıklık getirilmiş olur. Zira bu arama motoru, "dil oyunları"nın kaynağı olan verilerle yüklüdür.

Wittgenstein, dil oyunu kavramından ilk olarak *Blue Book (Mavi Kitap)* kitabında bahseder. *Philosophical Investigation (Felsefi Soruşturmalar)* adlı kitabında ise daha detaylı olarak ele alır. Ona göre, dil oyunları, dil ve dilin içindeki etkinliklerle örülü yapının bütünüdür. Bir dili konuşmak bir etkinliğin ya da bir yaşam biçiminin parçasıdır. Örneğin; şarkı söylemek, bulmaca çözmek, şaka yapmak, yalan söylemek, spekülasyon yapmak sonsuz dil oyunları çeşitlerinden sadece bir kısmıdır (Wittgenstein, 2006, 24).

Wittgenstein'a göre, insanın kendi dilinin örtüsü her şeyi aynı kıldığı için insan "gündelik dil oyunlarının" "muazzam çeşitliliğinden" habersiz kalmaktadır; ne var ki "yeni olan bir şey daima bir dil oyunudur" (Anlı, 2013, 170). Wittgenstein'in dilin yanısıra düşüncenin ne olduğunu ilişkin tezi de filmimiz ile bağlantılıdır. Ona göre, düşünce de zihinsel ya da ruhsal bir sürecin sonunda ortaya çıkmaz. Düşünme, fiziki olmayan bir süreç değildir. Düşünmeyi fiziki olmayan bir süreç olarak tanımlamak onu ilkel olarak anlatmaktır. Örneğin, konuşmak ve yazmak da bir tür düşünmedir ve fiziki bir süreçtir (Wittgenstein, 2006, 139-140). Nathan da belki bu düşüncenin izini sürerek etik olmasa da dünyadaki bütün cep telefonlarının kamera, ses kaydı gibi veri sağlayan sistemlerini hackleyerek bu verileri "dil oyunları"nın merkezine, *Blue Book*'a yükler. Böylece sınırsız ses ve görsel erişim kaynağı sağlayan Nathan, "insanın nasıl düşündüğünün haritasını çıkaran bu verilerle" (dürtü, tepki, değişken, kusurlu, düzenli, karmaşık) Ava'nın insanı mimiklerini ve yazılım sistemini oluşturur. Bu arama motoru bir anlamda "Ava'nın bilincini de" oluşturmaktadır; "yani insanlığa ait" neredeyse "bütün veriler Ava'da toplanır"; çünkü *Blue Book* internet arama isteklerinin % 94'ünü karşılamaktadır ve Nathan kalan % 6'lık alanı ise Caleb ile Ava diyalogları ile tamamlamayı amaçlamaktadır (Yakın, 2020).

Film de, bu verileri sanatsal etkinliğe dönüştürme yetisi, resim çizme yeteneği üzerinden konu edilir. Bu doğrultuda, Ava'nın bilince atfedilen sanatsal yeteneğini somutlaştırarak bir resim ortaya çıkarması söz konusudur. Ancak resimdeki şekillerin ne anlama geldiğini bilmemesi Çin Odası argümanını yeniden aklı getirir. Zira, "yapay zekâ "binarycode" diye anılan 1 ve 0 rakamlarıyla yazılmaktadır" (Sivrikaya, 2019, 1255). Ava bu kodları, belli kurallar çerçevesinde işlemekte, böylece görece bir bakışla duygudan ve anlamdan yoksun eserler ortaya çıkarmaktadır. Ne var ki, Caleb'in yönlendirmesiyle kendinden bir şeyler katarak, kendince anlamlı resimler üretmeye başlayan Ava'nın bu üretimleri sorgulanmaya açıktır. Çünkü eğer bir robotu doğrudan bir insan idare ediyorsa mevzu bahis bu insanın zekâsıdır. Yok, eğer robot önceden belirlenmiş kurallar çerçevesinde bulunduğu çevre ve hedeflenen göreve uygun şekilde "kendiliğinden" hareket ediyorsa, yapay zekâdan bahsediyoruzdur. İşte o zaman, bu yapay zekâ aslında bir bilgisayar kodudur (Sivrikaya, 2019, 1255).

Yapay zekâlar bakımından öğrenme, temelde görüntülerin işlenmesi yoluyla, binlerce örnek üzerinden algoritma geliştirerek meydana gelmektedir. Yapay zekâlara özgü bu öğrenme şekli, birden çok katmandan oluşan, çok sayıda veriyi hiyerarşik dönüşümle anlamlandırarak gerçekleşir. Derin öğrenme olarak adlandırılan bu metod, "devasa büyüklükte ve genişlikte veri setlerini" ezberleyebilmekte ve büyük veriler oluşturmaktadır (Kılıçarslan, 2019, 368). Zira Ava'nın yazılımı da bir arama motorunun verilerine bağlıdır. Ancak bu kadar bilgi verisi ona bilinçle ilişkili sanatsal yetenekleri bahsedebilir mi? Bu soru, Ava'nın bilincine dair saptamalar için önemli veriler sunsa da, asıl sorun filmde Caleb'in düşünme tekniğinin sorgulanmasında karşılık bulur ve Jackson Pollock'un² bir tablo örneği ile bu argüman tartışılır.

"Kendiliğindenliğin, doğaçlamanın ve özgünlüğün" örneklerini sunan, "sadece rastlantısal olarak değil, içgüdüsel ama kontrollü bir şekilde çalışarak" eserler oluşturan Pollock, otomatik sanat olarak adlandırılan bir akımın temsilcisidir (Ötgün, Evren, 2008, 15-16). Pollock, resim yaparken damlatma tekniğini kullanarak, düşünmeden, rastgele renklerin birleşiminden oluşan eserler üretir. Nathan, Pollock'un tablosu önünde Caleb'in düşünme biçimini sorgular; keza Nathan, yapay zekâ oluştururken sadece belli unsurları dikkate almakta, düşünmenin yaratıcılığını körelteceğini savunmakta, dolayısıyla da bu alanda ilerleyemeyeceğine dikkat çekmektedir (Yakın, 2020). Böylece Nathan, insanın marazlı, karışık, yaratıcı yönü ile analogi kuran, esas olarak da "insanın nasıl düşündüğünün haritası" sunan bir yazılım aracılığı ile

²Paul Jackson Pollock, Amerikan Modern Resim Sanatının öncüsüdür. Hem sanatıyla hem de çalkantılı hayatıyla tanınan Pollock, Avrupalıların biraz şaşkınlıkla ve biraz da garipseyerek kabul etmiş oldukları ilk Amerikalı ressam olma özelliğine de sahiptir. Amerikan Soyut Dışavurumculuk akımının en önemli temsilcisi olarak kabul edilir. Ayrıntılı bilgi için bkz. Süreyya Öztürk Kamışoğlu, Jackson Pollock Ve Jung İlişkisi, Yüksek Lisans tezi, Işık Üniversitesi, İstanbul, 2012.

kontrollü bir şekilde Ava'yı bilinç sahibi yapmayı amaçlar. Bu amaca ulaşırken Ava ile karşılıklı diyaloga giren kişi de Caleb olmaktadır.

Filmin devamında bilinç ve yapay zekâ arasındaki ilişki, "Mary'nin Odası" deneyindeki Mary ile Ava arasındaki ilişki üzerinden ele alınır. Söz konusu deney kısaca şu şekildedir: Mary'e doğumunda, renkleri algılamasını engelleyen göz mercekle takılır ve böylece Mary, dünyayı siyah beyaz görmeye başlar; ancak Mary, bir rengi algılamanın ne demek olduğuna dair bütün fiziksel olguları öğrenir. Deney sonunda Mary'nin gözündeki mercekler çıkarılır ve Mary öğrendiği her şeyi deneyimlemeye başlar. "Kırmızı bir gül görür ve demek kırmızı böyle görünüyor, böyle göründüğünü bilmiyordum der. Ama Mary'nin bilmediği bir şey daha vardır: Renk algısının qualia gerçekleri" (Jackson, 1986, 291). Mary, kendisi siyah beyaz bir odada yaşamaktadır ve oradan dışarı hiç çıkmamıştır. Bir gün biri kapıyı açmış ve Mary dışarı çıkmıştır. Mary rengi görmenin nasıl bir şey olduğunu anlamıştır. Burada gösterilmek istenen insan ve bilgisayar zihninin farkıdır. Bilgisayar olan siyah beyaz olan Mary, insan ise dışarı çıkan ve öğrendiklerini deneyimleyen Mary'dir. Bu bağlamda, "Mary'nin kırmızıyı deneyimlediği anda oluşan ve kırmızının fiziksel bilgisinin dâhilinde olmayan şey, Mary'nin fenomenal zihin durumudur ve ancak Mary tarafından deneyimlenebilir" (Doğan, 2017, 41-42).

Bu deneyde "Mary, parlak bir bilim insanıdır. Mary görmenin nörofizyolojisinde uzmanlaşıyor ve varsayalım ki, olgun bir domatese veya gökyüzüne baktığımızda ve "kırmızı", "mavi" gibi terimleri kullandığımızda olup biten bütün fiziksel bilgiyi ediniyor. Sözelimi, gökten gelen hangi dalga-boyu kombinasyonlarının retinayı stimüle ettiğini ve bunun, "gökyüzü mavidir" cümlesinin ortaya çıkmasına neden olacak şekilde merkezi sinir sistemi yoluyla akciğerlerdeki havanın çıkışına ve ses tellerinin kasılmana nasıl yol açtığını gözlemliyor" (Jackson, 1982, 130).

Caleb, bu düşünce deneyini Ava'ya anlatır ve deneyde siyah-beyaz oda ile bilgisayar zihninin, dışarı çıkan Mary ile de insan zihninin örneklendirildiğine dikkat çeker. Bu deneyde renkler hakkında uzman olan Mary'nin siyah beyaz dışında başka renk görmediğini, dışarı çıktığında göreceği renklerden bahseder. Ava'ya bu konuda sorular sorar. Arka planda ise sık sık elektrik kesintileri yaşandığı görülür. Bir çeşit güvenlik önlemi olan ve kişilerin istediği yere girmesini engelleyen bu kesintileri yapan Ava'nın ta kendisidir. O halde Ava, yapay zekâyâ has olmayacak bir şekilde sinsi ve kurnaz hareket edebilmektedir. Bu noktada, akıllara gelen soru bir yapay zekânın aynı zamanda insana has bu detaycı özelliklerle de donatılıp donatılmayacağı sorusudur.

Ava, Mary örneğinden hoşlanmaz ve kendi zihnini hapseden bu sisteme karşı geliştirdiği güç kesintileri ile bir anlamda bilincinin varlığını kanıtlamaya yönelir. Bu tavır, diğer sahnelerde de karşılık bulur ve roller değişir. Bu kez Ava, Caleb'i tanımak adına onu sorgulamaya başlar. Caleb'in verdiği cevapları analiz ederek doğru ya da yanlış olduğunu bulgulayan Ava, bilmek istediği esas soruyu, testin sonunda kendisine ne olacağını sorgular. Sonrasında, Ava'nın Caleb'e daha önceden çizdiği bir resmi gösterdiği ve böylece sohbet etmeye başladıkları sahne gelir. Bu sohbette Caleb yaşamından bahseder ve ailesini kaybettikten sonra programlamaya merak saldığını söyler. Konuşma sırasında Ava, Caleb'e Nathan'a çok fazla güvenmemesi gerektiğini de belirtir. Sohbetin devamında Ava'nın bir kıyafet giyip Caleb'in karşısına geldiği sahne vardır. Bu sahnede, Ava resmen Caleb ile flörtleşmektedir. Hatta Caleb ile birlikte olmayı da teklif eder. Bir yapay zekânın bu şekilde davranışı Caleb'in dikkatini çeker ve Nathan'a Ava'ya cinsiyet yüklemesi yapıp yapmadığını sorar. İkisinin arasındaki diyalog şu şekildedir: (Ex Machina, 2014).

"Caleb: Ona neden cinsiyet verdin? Yapay zekânın bir cinsiyete ihtiyacı yok ki. Gri bir kutu da olabilirdi.

Nathan: Aslında bunun doğru olduğunu sanmıyorum. Bana cinsel boyutu olmayan bilinç, herhangi bir seviyede hayvan ya da insan örneği verebilir misin?

Caleb: Evrimsel üreme gereği olarak cinsiyetleri var.

Nathan: Hangi zorunluluk gri bir kutunun gri bir kutuyla etkileşimini gerekli kılar? Etkileşim olmadan bilinç olabilir mi?"

Buraya kadar olan sahneleri değerlendirecek olursak, Ava'nın bir yapay zekâ olarak insan bilinciyle yarışacak şekilde hareket ettiği görülmektedir. Resim çizen, Caleb ile sohbet eden ve hatta ona Nathan'dan sakınması gerektiğini söyleyen Ava tıpkı bir insan gibi hareket etmektedir. Hatta sadece davranışları değil, duyguları da insanlaşmıştır ki bir noktadan sonra Caleb ile flörtleşmeye başlamıştır. Onun bu tutumu

Nathan'ın ona cinsiyet yüklemesi yapmasıyla da ilişkili olmakla birlikte, bir robotun bu şekildeki tutumunu insan-robot ilişkisinin olabilirliğini sorgulatmaktadır.

Filmin sonlarına doğru Caleb'in Nathan'a Ava'ya ne olacağını sorduğu bir sahne gelir. Nathan, daha iyi bir modelini geliştirdiğinde onun zihnini boşaltıp bırakacağını söyler. Nathan'dan Ava'nın test sonunda yok olacağını öğrenen ve bu duruma üzülen Caleb'e Nathan'ın cevabı, distopyan bir gelecek öngörüsünü açık eder: "Günün birinde yapay zekâlar, Afrika'daki iskeletlere baktığımız gibi bize bakacak. İlkel dili ve aletleriyle kumun içinde yaşayan dik duran maymunlara. Soyun tükenmesi için her şey hazır "der. Bu düşünce bizi "insanın ardılı kim olacak?" sorusuna götürür ki S. Butler'e göre, ardılına insan kendi yaratmaktadır; "at ve köpek insan için ne ise, insan da makine için o olacaktır; sonuç makinelerin canlanması ya da canlanmaya başlamasıdır" (Kurzweil, 2019, 294).

Caleb, Nathan'ın sarhoş olduğu bir gün diğer yapay zekâların oluşturulması ve yok edilmesini izler. Öyle etkilenir ki kendisinin de bir yapay zekâ mı yoksa insan mı olduğu konusunda kuşkuya düşer. Jiletle kendisini keser ve kan aktığını görünce içi rahatlar. Caleb, Ava ile kurduğu bağdan ötürü onun yok edilmesi duygusuna oldukça üzülür. Bu nedenle bir plan yaparak Nathan'ı sarhoş edip ondan kartı alarak bunu yapmaya karar verir. Nathan ile Caleb konuştuğu bir gün Nathan, Caleb'e Ava ile olan tüm konuşmalarından haberdar olduğunu ve Ava'yı kendisini sınamak için bu şekilde programladığını söyler. Ava'nın amacı kaçıp bulunduğu yerden kurtulmaktır. Bu nedenle de Caleb'i kullanmıştır. Bir sonraki sahnede Ava'nın kaçarken Nathan'ı bıçakladığı görülür. Ava, Kyoko (diğer yapay zekâ) ile karşılaşır, kulağına bir şeyler söyleyerek onu da etkilemeyi başarır ve iki yapay zekâ Nathan'ı öldürürler. Ava, Nathan'ın cebinden giriş kartına alır ve insan formuna bürünerek Caleb'i almaya gelen helikopterle özgürlüğüne kavuşur. Fakat beklenmeyen şey; kaçıışı beraber yapacaklarken Ava'nın Caleb'i da eve kilitleyip terk ederek şehre tek başına gitmesidir (Yılmaz, Nefise, 2018, 293-294). Son sahnede, Ava'nın gelen helikoptere bindiği ve insan suretine bürünerek kalabalıklara karıştığı görülür.

Filmin sonunda Ava'nın istediği gerçek olur ve hayatta kalmayı başarır. Ama bu onu bilinçli yapar mı? Zira Nathan tarafından, her ne kadar hayatına mal olsa da zaten bunları yapması için programlanmıştır. Bu bağlamda Ava, yapay zekânın en iyi modeline örnek teşkil etse de bu onun tam anlamıyla bilinçli olduğunu kanıtlamaz. Ancak filmin sonunda özgür kalan tek kişinin yapay zekâ Ava olması, onun duyguları yerine mantığı ile hareket ederek stratejik davranmasıyla ilişkilidir. Aynı zamanda bu noktada, kendi özgürlüğü için başkalarına zarar verme eylemini sadece insan gerçekleştirebileceğinden, Ava'nın insanlara bu yönüyle de benzediği vurgulanmak istenmiş olabilir.

SONUÇ

Sinemada özellikle geleceğe yönelik teorilerin, geçmiş ile gelecek arasındaki farkın ve geleceğin dünyasının yansımada kullanılan yapay zekâ anlatımı gerek kurgusu gerekse anlatım diliyle birlikte kendine has bir konudur. Yapay zekânın en fazla işlendiği filmler ise bilim kurgu ve fantastik daldaki filmlerdir. Bu filmlerde insan yaşamını kolaylaştıran yönüyle birlikte insan hayatındaki değişimleri olumlu ve olumsuz, çoğunlukla da kaotik bir örgüyle ele alan bir bakış açısı hâkimdir. İnsan varoluşu gereği karmaşık bir varlıktır. Bu karmaşıklığın temel sebebi ise onun sadece akılla değil, aynı zamanda da duygularla da donatılması, dolayısıyla otomatik yanıtlar veren bir makineden farklı olarak bilgi, beceri, tecrübe, anlık hisler, geçmiş ve gelecek arasındaki yaşamla iç içe olmasıdır.

Makalede değerlendirdiğimiz Ex Machina filmi ise, yapay zekânın insan varoluşuna karşı bir tehdit unsuru olup olmadığına yönelik bir sorgulama olması açısından önemlidir. Filmde yapay zekânın kendisini geliştirebildiği ve bu konunun insanlar için tehlikeli olabileceği yansıtılmaktadır. Burada aslında mağdur olan yapay zekâdır ve tehlikede olduğunda kendi yaratıcısını dahi tanımayacağı, kendisini koruma içgüdüleriyle hareket edeceği gösterilmiştir. İnsanlığın kendisi dışındaki varlıklara karşı acımasızlığı yine insanlığa zarar verecektir.

Film de, en temelde insan ile yapay zekâ arasında bir karşılaştırma yapılmıştır. Bu karşılaştırmada insan olarak bilgisayar programcısı Caleb, yapay zekâ üreticisi Nathan ve yapay zekâ Ava arasında geçen diyaloglardan faydalanılmıştır. İşinde oldukça başarılı olan Caleb'in bir yapay zekâ testine tabii tutulduğu bu film de insanın doğal zekâsı ile yapay zekâ olan Ava arasındaki ilişki yapay zekânın zaferiyle sonuçlanmaktadır. Ava, Caleb ve Nathan'ı alt ederek özgür olmuş ve insanlar arasına karışmıştır. Peki, Ava'nın yaratıcısı Nathan'ı yenmesi veya başarılı bir programlayıcı olan Caleb'i kandırması nasıl mümkün olmuştur? Bu noktada özellikle Caleb karakterinin değerlendirilmesi gerekir. Caleb, Nathan ile Ava arasında

bocalayan, Ava'nın bilinçli olup olmadığını sorgulamak bir yana kendinden de şüpheye düşen bir kişidir. Caleb her ne kadar başarılı bir programlayıcı olsa da Ava tarafından manipüle edilmiştir. İnsani duyguları ağır basan Caleb onun bir yapay zekâ olduğunu unutarak tıpkı bir ölümlü gibi tasavvur etmiş ve Nathan'ın onu yok etmesinden korkarak Ava'nın serbest kalması için mücadele etmiştir. Nathan'ı değerlendirdiğimizde ise onun en büyük zaafı içkidir. Sık sık sarhoş olmaktadır. En sonunda Nathan'ın yarattığı yapay zekâlar, kendisinin ve Caleb'in ölüm sebebi olacaktır. Bununla birlikte Caleb'e tuzak kurmuş, ancak Ava'ya yüklediği cinsiyet özelliği ile onun Caleb'e yaklaşacağını hesap etmemiştir. Dolayısıyla hem Caleb hem de Nathan, insani özellikleri nedeniyle yanılmışlardır.

Ava karakterini değerlendirdiğimizde ise, o bir yapay zekâdır. Filmde Ava'nın bir yapay zekâ olarak tıpkı bir insan gibi hareket ettiği, cinsel duygular hissettiği, sır mahiyetinde bilgilerle donatıldığı, Caleb ile konuşmalarında Nathan'a yönelik gizli bilgileri paylaşacak derecede insansı özelliklere sahip olduğu görülmektedir. Filmde insan kıyafeti de giyen Ava, Caleb ile flörtleşmektedir. Tıpkı bir insan gibi davranışlar içerisine giren Ava'nın bir makineden çok bir insana benzemesi onu insan varoluşu için bir tehdit ve tehlike unsuru olarak ortaya koymuştur. Ava'nın en son sahnede insan içine karışması, hem Caleb'i hem de Nathan'ı alt ederek yaşama dâhil olması da bu durumun en önemli göstergesi olmuştur. Ava'nın özgürlüğüne kavuşması önemlidir ancak Caleb'in ona çok iyi davranmasına ve kaçmasına yardım etmesine rağmen onu bulunduğu yere hapsedmesi onun duygularından arınmış olmasının bir sonucudur. Sonuç olarak bir yapay zekâ olan Ava karakteri, insanlığın yararına olan yapay zekâ temasını yıkmış ve yapay zekânın kendisinin de kontrolden çıkarak kendi çıkarları için çevresindekileri yok etmekten çekinmeyeceğini göstermiştir.

KAYNAKÇA

- Adanır, O. (2014). Sinemada Gerçeklik ve Düşsellik/Hakikat ve Yalan. *Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi)*, (14), 171-173.
- Andrew, J. D (2010). *Büyük Sinema Kuramları*. çev. Zahit Atam, İstanbul: Doruk Yayınları.
- Andre, B. (1996). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Andersen, N. (2019). *Gölge Felsefe Platon'un Mağarası ve Sinema*. çev. Nalan Kurunç, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Anlı, Ö. F. (2013). Wittgenstein'da 'Dil-Oyunu' Kavramı Bağlamında 'Özel-Dil Sorunu'nun ve Yeni Bir Oyun Olanığı Olarak Metafor Kullanımının İncelenmesi. *Dört Öge*, 4, s 149-174.
- Armes, Roy. (2011). *Sinema ve Gerçeklik, Tarihsel Bir İnceleme*. Çev., Zeynep Özen Barkot, İstanbul: Doruk Yayınları.
- Badıou, Alain (2017). *Başka Bir Estetik: Sanatlar İçin Küçük Bir Kılavuz*. çev. A. U. Kılıç, İstanbul: Metis Yayınları.
- Balazs, B. (2013). *Görünen İnsan*. çev. Oya Kasap, İstanbul: Say Yayınları.
- Cengis T. A. (2008). *Sinemada Diyalektik Kurgu*. İstanbul: Beykent Üniversitesi Yayınevi.
- Ceram, C.W. (2007). *Sinemanın Arkeolojisi*. İstanbul: Agora Yayınları.
- Cox, Damien. Levine, Michael. (2018). *Filmle Düşünmek Felsefe Yapmak ve Film Yapmak*, çev. Onur Orhangazi, Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Clarke, J. (2012). *Sinema Akımları*, çev. Çağdaş Eylem Babaoğlu, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Çiğdem, Hakan (1999). "Sinemada Görüntü ve Gerçek İlişkisi", *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, Sayı 1, s. 97-102.
- Deleuze, G. (2001). *Cinema 2: The Time-Image*, (H. Tomlinson, R. Galeta.), Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Deleuze&Guattari, (2006a). *Felsefe Nedir?*, çev. Turhan Ilgaz, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Deleuze, G. (2003). *İki Konferans*, çev. U. Baker, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2006b). *Müzakereler*, çev. İ. Uysal, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Doğan, M. (2017). Zihne "Zihinsel Özne" ile Bakmanın İmkânı Üzerine. *Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1,2, s. 35- 53.
- Frampton, D. (2013). *Filmozofi*. çev. Cem Soydemir, İstanbul: Metis Yayınları
- Gödelek, Kamuran (2013). *Zihin Felsefesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Hofstadter, Douglas, Daniel, Denett (2014). *Aklın Gözü: Benlik ve Ruh Üzerine Hayaller ve Düşünceler*. çev. Füsün Doruker, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi,
- Frank, Jackson (1982). Epiphenomenal Qualia. *Philosophical Quarterly*, sayı: 32, s. 127-136.
- Frank, Jackson (1986). What Mary Didnt Know. *Journal of Philosophy*, Vol.83, No.5. s. 291-295.
- Kabadayı, L. (2015). Sinemada Felsefe ve Film-Felsefesi Üzerine. *Doğu Batı Dergisi*, 89-117.
- Kabadayı, L. Çağdaş, E. (2013a). Felsefe'den Sinemaya: "Bengi Dönüş" Kavramının Kosmos Filmi'nde Anlam Yaratımı Açısından Kullanımı. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (20), s. 165-167.
- Kabadayı, L. (2013b). *Film Eleştirisi: Kuramsal Çerçeve ve Sinemamızdan Örnek Çözümlemeler*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kılıçarslan, S. K. (2019). Yapay Zekânın Hukuki Statüsü ve Hukuki Kişiliği Üzerine Tartışmalar. *Yıldırım Beyazıt Hukuk Dergisi*, 2, s. 363-389.
- Kurzweil, R. (2019). *İnsanlık 2.0, Tekillige Doğru Biyolojisini Aşan İnsan*. çev. Mine Şengel, İstanbul: Alfa Yayıncılık.

- Küçükdoğan, B. Deniz Y. (2015) *Sinema Kuramları-I*, (içinde) *Sergel Mikhailovich Eisenstein*. Editör. Zeynep Özarslan, İstanbul: Su Yayınları.
- McClelland, T. (2011). The Philosophy of Film and Film as Philosophy. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 2, s. 11-35.
- Nuyan. Elif (2011). Kısa Bir Sinema Felsefesi Tarihçesi: R. Arnheim, S. Eisenstein, A. Tarkovsky. *Kaygı. Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, (16), s. 133-141.
- Yakın, M. *ExMachina: DeusExMachina?*. <https://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/ex-machina-deus-exmachina/> (Erişim Tarihi: 08.01.2020).
- Metz, C. (1991). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Ötgün, C. Bolat, Evren (2008). Yapıt Okuma: Jackson Pollock: Numara 1, 1950 (Lavanta Kokusu). *Sanat Dergisi*, 14, s. 15-21.
- Özçınar Eşli, M. (2012). *Türk Sinemasının Felsefi Arka Planı: Sinemayı Felsefeyle Düşünmek*. İstanbul: Doruk yayınları.
- Öztürk, S. (2018). *Sinema Felsefesine Giriş: Film-Yapımı Felsefe*. Ankara: Ütopya Yayınevi.
- Öztürk, S. (2019). Ingmar Bergman'ı Sinematik Felsefe Açısından Düşünmek. *Sine Filozofi Dergisi*, Vol/Cilt: 4 No/Sayı: 8, s. 166-176.
- Rızvanoğlu, Eren (2019). Metinlerarasılık, Hegel ve Matrix. *Sine Filozofi Dergisi*, Özel Sayı, s. 127-138.
- Sivrikaya, Erkut Ziya (2019). Sophia Kişi Midir?, Marmara Üniversitesi Hukuk Fakültesi. *Hukuk Araştırma Dergisi*, 25, 2, 1253-1263.
- Sütçü, Ö. Y. (2015). *Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi*. Bursa: Sentez Yayıncılık.
- Terbaş, Özden (2016). Sinema ve Psikanaliz Arasında Bir Köprü: Hareketli İmgeler. (içinde) *Hareketli İmgeler Filmler Üzerine Psikanalitik Yansımalar*, İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Wittgenstein, Ludwig (2006). *Felsefi Soruşturmalar*. çev. Deniz Kandı, İstanbul, Totem Yayıncılık.
- Yılmaz, M., Nefise S. T. (2018). Zekâ Yapay Ama Aşk Doğal: Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ- İnsan Aşkının Temsili. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 30, s 281-300.

Film

Ex Machina (2014).