

Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ ve Bilinç Temsili: *Ex Machina* Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Representation of Artificial Intelligence and Consciousness in Science Fiction Cinema: A Semiotic Analysis of the Film *Ex Machina*

Dr. Öğr. Üyesi Elçin AS¹

Süreç/History

Geliş/Submitted: 01/04/2026
Kabul/Accepted: 04/06/2026
Yayın/Published: 25/09/2026

İntihal/Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelendi ve intihal içermediği teyit edildi. / This article has been reviewed by at least two referees and scanned via a plagiarism software.

Etik Beyan/Ethical Statement

Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.

Çıkar Çatışması / Competing Interests

Yazar(lar), çıkar çatışması olmadığını beyan eder. / The author(s) declares that have no competing interests.

Telif Hakkı/Copyright

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0) license.



Öz

Bilim ve teknolojide yaşanan gelişmeler, yalnızca toplumsal yaşam pratiklerini dönüştürmemekte, aynı zamanda insan, makine, bilinç ve özneleşme arasındaki ilişkilerin yeniden düşünülmesini zorunlu kılmaktadır. Özellikle yapay zekâ teknolojilerinin gündelik yaşamda giderek daha görünür hale gelmesi, insan zekâsına ve bilincine özgü olduğu varsayılan niteliklerin teknik sistemler bağlamında yeniden tartışılmasına yol açmıştır. Bu tartışmaların kültürel alandaki en dikkat çekici yansımalarından biri bilim kurgu sinemasında görülmektedir. Bilim kurgu sineması, teknoloji ve gelecek tahayyülleri üzerinden yapay zekâ temsillerini görünür kılarken, aynı zamanda insan-sonrası varoluş, beden, özgür irade ve iktidar gibi meseleleri de sorgulamaya açmaktadır. Bu çalışmanın amacı, bilim kurgu sinemasında yapay zekâ ve bilinç imgesinin nasıl temsil edildiğini *Ex Machina* (Alex Garland, 2015) filmi üzerinden incelemektir. Çalışmada öncelikle bilim kurgu sinemasının gelişimi ele alınmış ve ardından yapay zekâ temsillerinin sinemadaki görünüm biçimleri değerlendirilmiştir. Çalışmada yöntem olarak göstergebilimsel film çözümlemesi benimsenmiştir. Bu doğrultuda *Ex Machina* filmi, düz anlam ve yan anlam katmanları üzerinden incelenmiş; filmde yer alan görsel ve işitsel göstergelerin teknolojik, mitik, felsefi, toplumsal cinsiyet ve iktidar odaklı kodlar içinde nasıl anlam kazandığı tartışılmıştır. Çözümleme sonucunda filmi yapay zekâyı yalnızca teknik bir gelişme olarak değil, bilinç, beden, özgürlük, gözetim ve özneleşme ekseninde tartışmaya açan çok katmanlı bir anlatı sunduğu saptanmıştır. Bu yönüyle *Ex Machina*, insan ile makine arasındaki sınırların kültürel ve ideolojik olarak yeniden kurulduğunu gösteren çağdaş bir bilim kurgu metni olarak değerlendirilebilir.

Anahtar Kelimeler: Bilim kurgu sineması, yapay zekâ, bilinç, göstergebilim, *Ex Machina*.

Abstract

Developments in science and technology not only transform the practices of social life but also require a reconsideration of the relationships between the human, the machine, consciousness, and subjectivation. In particular, the increasing visibility of artificial intelligence technologies in everyday life has reopened debates on qualities traditionally assumed to be unique to human intelligence and consciousness within the context of technical systems. One of the most notable cultural reflections of these debates can be observed in science fiction cinema. By making representations of artificial intelligence visible through technological and futuristic imaginaries, science fiction cinema also brings into question issues such as posthuman existence, the body, free will, and power. The aim of this study is to examine how artificial intelligence and consciousness are represented in science fiction cinema through Alex Garland's *Ex Machina* (2015). The study first discusses the development of science fiction cinema and then evaluates the ways in which representations of artificial intelligence appear in cinema. Semiotic film analysis was adopted as the methodological approach. Accordingly, *Ex Machina* was analyzed through the layers of denotation and connotation, and the study discusses how the film's visual and auditory signs acquire meaning within technological, mythical, philosophical, gender-related, and power-oriented codes. The analysis reveals that the film presents artificial intelligence not merely as a technological development but as a multilayered narrative that opens up debates on consciousness, the body, freedom, surveillance, and subjectivation. In this respect, *Ex Machina* can be regarded as a contemporary science fiction text that demonstrates how the boundaries between the human and the machine are culturally and ideologically reconstructed.

Keywords: Science fiction cinema, artificial intelligence, consciousness, semiotics, *Ex Machina*.

Atıf için (to cite): As, E. (2026). Bilim kurgu sinemasında yapay zekâ ve bilinç temsili: *Ex Machina* filminin göstergebilimsel çözümlemesi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(3), 651-668. <https://www.doi.org/10.32709/akusosbil.1920916>

¹ Ege Üniversitesi, Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Görsel İletişim Tasarımı Bölümü, İzmir/Türkiye, elcin.as@ege.edu.tr.

Giriş

Günümüzde yapay zekâ uygulamaları ve bu alandaki araştırmalar, toplumsal yaşamın farklı alanlarını giderek daha belirgin biçimde etkilemektedir. Her geçen gün yapay zekâyı kullanan kullanıcıların sayısı artarken, gündelik yaşantımıza bu denli sirayet eden yapay zekânın pek çok alanda dönüştürücü etkileri daha görünür hale gelmektedir. Bu dönüşüm, yalnızca pratik kolaylıklar ve verimlilik artışıyla sınırlı kalmayıp, bugüne kadar insana özgü olarak görülen bilince makinelerin de sahip olup olamayacağı gibi temel bir soruyu da gündemin merkezine taşımaktadır. Söz konusu soru etrafında yapay zekâ tartışmaları gün geçtikçe artmakta; kimi bilim insanları yapay zekâyı insanlık adına büyük bir buluş olarak değerlendirmekte, kimileri ise olası riskleri nedeniyle bunun insanlığın sonunu getirebileceğini ileri sürmektedir. Nitekim bu tartışmalar eşliğinde yapay zekâ çalışmaları, gündelik hayat pratiklerini dönüştürmeye devam etmektedir.

Sinema ise varlığını topluma dayandıran, toplumdan beslenen, sosyolojik ve ideolojik görüşler perspektifinde anlatı sunan bir sanattır. Sinema, yalnızca toplumu yansıtan bir temsil alanı değil, aynı zamanda toplumun kaygılarını, beklentilerini ve gelecek tasavvurlarını görünür kılan bir düşünme zemini olarak da işlev görür. Bu doğrultuda sinemanın toplumsal hafıza işlevi gördüğünü söylemek mümkün olmaktadır. Pek çok yönetmen filmsel anlatısını oluştururken toplumu gözlemler ve yorumlamalarda bulunur. Dolayısıyla toplumda var olan bu teknolojik gelişmelerden sinemanın etkilenmesi kaçınılmaz olmaktadır. Diken ve Laustsen'e (2011, ss. 24-28) göre sinema, resmettiği toplumun ayrılmaz bir parçasıdır ve toplumsal bilinçdışı işlevini üstlenmektedir. Sinemanın toplumsal kontrolü mümkün kılan ayna yapısı ise toplumsal incelemenin nesnesinin yorumlanmasına, türetilmesine ve yerinden edilmesine imkân sunmaktadır. Günümüzde gündelik hayatın hemen her alanına nüfuz eden yapay zekâ teknolojileri, bu toplumsal dönüşümün en belirgin göstergelerinden biri haline gelirken, buna paralel olarak sinemanın da hem içerik hem biçim düzeyinde yapay zekâ olgusuyla giderek daha fazla temas etmesine zemin hazırlamıştır. Yapay zekânın vaatleri ve riskleri etrafında şekillenen tartışmalar, sinemada yalnızca bir tema olarak belirlemekle kalmamakta; aynı zamanda toplumsal hafıza ve ayna işlevi üzerinden insanın, makinenin ve bilincin sınırlarını yeniden düşünmeye çağırان bir anlatı ve temsil meselesi olarak karşılık bulmaktadır. Bu nedenle sinema, yapay zekâyı kimi zaman geleceğe dair bir umut, kimi zaman bir tehdit, kimi zaman da insanın kendisine dair sorularını keskinleştiren bir araç olarak kurmaktadır.

Teknolojik imkânların artışıyla birlikte özellikle bilim kurgu türünün kendine özgü anlatı olanakları, ütopyik ve distopik filmlerin üretimini hızlandırmış; alternatif zaman ve mekân tasvirleri, uzay maceraları, makineler ve yapay zekâ gibi temalar sinemada sıklıkla ele alınmıştır. Bu hattın erken ve çarpıcı örneklerinden biri olan Alman yönetmen Fritz Lang'ın 1927 yapımı *Metropolis* filmi, bilim kurgu türünün kült örnekleri arasında gösterilmesinin yanı sıra yapay zekâlı, insan-benzeri bir teknolojinin temsil edildiği ilk filmlerden biri olma özelliğini taşımaktadır. 1990'lı yıllardan sonra ise yapay zekânın sinemasal anlatı içinde tasviri belirgin bir ivme kazanmış; yapay zekâ teması, yalnızca teknolojik bir yenilik anlatısı olmaktan çıkarak beden, özne, kimlik ve bilinç gibi kavramların tartışıldığı bir zemine dönüşmüştür.

Bu dönüşümün güncel ve dikkat çekici örneklerinden biri, Alex Garland'ın yönettiği 2015 yapımı *Ex Machina* filmidir. Film, insan-benzeri siborg (cyborg) imgesini anlatının merkezine yerleştirerek yapay zekâ, bilinç ve insanlık hali üzerine yoğunlaşan çok katmanlı bir yapı kurar. Filmin metaforlu ve katmanlı anlatısı, göstergebilimsel film eleştirisi yöntemiyle analiz edilmeye elverişli bir zemin sunmaktadır. Bu doğrultuda çalışmanın kuramsal çerçevesini; sanat, teknoloji ve bilimin kesişiminde bilim kurgu sinemasının kendine has özellikleri ve sinemada yapay zekâ temsiline görünürlüğü bağlamında siborg kavramı oluşturmaktadır. Filmin çözümlemesinde ise yapay zekâ ve bilinç imgesi ekseninde göstergelerin altında yatan anlamlar açığa çıkarılmakta, filmde kurulan karşıtlıklar üzerinden anlatının ideolojik ve sosyolojik boyutları tartışılmaktadır.

Bu bağlamda çalışmanın temel araştırma sorusu şu şekilde belirlenmiştir: *Ex Machina* filmi, yapay zekâ ve bilinç imgesini hangi göstergebilimsel kodlar aracılığıyla kurmakta ve bu temsil insan/makine, özne/nesne, yaratan/yaratılan karşıtlıklarını nasıl dönüştürmektedir? Mevcut literatürde yapay zekânın sinemadaki temsilleri çoğunlukla tarihsel gelişim, türsel kodlar, tehdit/umut ikiliği ya da dijital üretim olanakları çerçevesinde ele alınmaktadır. Buna karşın *Ex Machina* özelinde yapay zekâ, bilinç, toplumsal cinsiyet, gözetim, mekân ve mitik göndermelerin aynı göstergebilimsel düzlemde birlikte nasıl işlediğini ortaya koyan bütünlüklü çözümlemelere hâlen ihtiyaç duyulmaktadır. Bu çalışma, söz konusu boşluğa odaklanarak filmin yalnızca bir yapay zekâ anlatısı olarak değil, insan-

sonrası özneleşme, iktidar ve etik belirsizlik tartışmalarını görünür kılan çağdaş bir kültürel metin olarak okunmasına katkı sunmayı amaçlamaktadır.

1. Bilim Kurgu Sineması: Sanat, Teknoloji ve Bilimin Yansıması

Bilim kurgu teriminin yaygın kullanımı yirminci yüzyıla tarihlense de türün düşünsel ve anlatısal kökleri çok daha erken dönemlere uzanmaktadır. İnsanın bilime ve teknolojiye yönelik merakı, geleceğe ilişkin olası senaryolar üretme eğilimini beslemiş; bu eğilim hem gerçeklik zeminiyle ilişkisini koruyan hem de gerçek-dışı tasarımlara açılan anlatı biçimlerinin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Bu tarihsel süreklilik içerisinde bilim kurgu; doğaüstü olaylar, mitolojik anlatılar ve masallardan devraldığı kimi motifleri dönüştürerek, farklı türlerin anlatı imkânlarıyla etkileşim kurmuş; fantazy, korku ve aksiyon gibi unsurları da bünyesine katan melez bir tür görünümü kazanmıştır.

Lüksemburg kökenli Hugo Gernsback, 1924 yılında *Scientifiction* adlı bir dergi yayımlamaya başlamıştır. Söz konusu yayın, kısa süre içinde isim değişikliğine giderek 1926'dan itibaren *Amazing Stories* adıyla varlığını sürdürmüştür. Dergi, bilim ve teknolojiye güncel gelişmelerden hareketle kurmaca anlatının olanaklarını kullanarak geleceğe ilişkin öngörü ve varsayımlar üretmeyi amaçlamış, böylece bilimsel bilgi ile hayal gücünü aynı yayın çizgisinde buluşturan bir içerik anlayışı geliştirmiştir. Ayrıca Jules Verne ve Edgar Allan Poe gibi yazarların metinlerine düzenli biçimde yer verilmesi, bilim kurgu (science fiction) teriminin yaygınlaşmasına ve türün kavramsal çerçevesinin belirginleşmesine önemli ölçüde katkı sağlamıştır (Baudou, 2005, ss. 7-8; Bleiler, 1990; Booker ve Thomas, 2009, s. 7).

Bilim kurgunun farklı bağlamlarda çok sayıda tanımı yapılmakla birlikte, türün geniş ve esnek sınırları nedeniyle üzerinde uzlaşılan tekil bir tanım geliştirmek güçtür. Bununla birlikte, mevcut tanımlarda ortaklaşan yön; bilim kurgunun çoğu kez bilimsel bilgi, akıl yürütme ve teknik gelişmelerden hareketle kurgusal bir gerçeklik inşa etmesidir. Ünsal Oskay, *Çağdaş Fantazy* adlı çalışmasında bilim kurguyu mitolojik öykülerden, peri masallarından ve fantazy anlatılarından ayıran temel niteliğin, insanın bilişsel yetilerine seslenen özgül bir söylem kurması olduğunu vurgular. Oskay'a (2014, ss. 29-33) göre bilim kurgu, yalnızca hayal gücünü harekete geçiren bir anlatı formu değil, aynı zamanda içinde yaşanılan zamanın ve toplumun doğal ve değişmezmiş gibi dayattığı algılama biçimlerinden uzaklaşmayı mümkün kılan bir yabancılaştırma arayışını da içerir. Benzer biçimde Güney (2007, s. 8) de bilim kurgunun uzak ya da olasılık dışı dünyaları betimlemekle sınırlı olmadığını, aksine tam da yaşadığımız dünyanın belirli yönlerini bir büyüteç işlevi gören anlatı aracılığıyla görünür kıldığını belirtmektedir.

Bilim kurgunun ayırt edici niteliklerinden biri, çoğu zaman çok sayıda buluş ve yenilik fikrini bir arada taşıyan, aynı zamanda belirli temalar etrafında örgütlenen belirgin bir tematik yapıya sahip olmasıdır. Uzay ve keşif anlatıları, zamanda yolculuk, kıyamet/sonrasına ilişkin tasarımlar, robotlar ve yapay zekâ, paralel evrenler ile mutasyona uğrayan insan bedenleri, türün en sık başvurduğu temalar arasında yer almaktadır (Baudou, 2005, ss. 68-120). Bu temaların özellikle edebiyat alanında roman ve öyküler aracılığıyla yoğun biçimde işlenmesi, bilim kurgunun tarihsel oluşum sürecini belirleyen temel dinamiklerden biri olarak değerlendirilebilir.

Bu doğrultuda, farklı yüzyıllarda kaleme alınan pek çok yapıt bilim kurgunun ön plana çıkan örnekleri arasında konumlanmaktadır. On altıncı yüzyılda Thomas More'un *Ütopya*'sı, on yedinci yüzyılda Francis Bacon'ın *Yeni Atlantis*'i, on sekizinci yüzyılda Jonathan Swift'in *Gulliver'in Gezileri*, on dokuzuncu yüzyılda Mary Shelley'nin *Frankenstein*'i ile H. G. Wells'in *Zaman Makinesi*; yirminci yüzyılda ise Ursula K. Le Guin'in *Mülksüzler*'i, Yevgeni Zamyatin'in *Biz*'i, George Orwell'in *1984*'ü, Aldous Huxley'in *Cesur Yeni Dünya*'sı, Douglas Adams'ın *Otostopçunun Galaksi Rehberi*, Arthur C. Clarke'ın *Bir Uzay Efsanesi* ve Isaac Asimov'un *Vakıf* dizisi, bilim kurgu edebiyatının kült yapıtları arasında sıklıkla anılmaktadır.

Toplumsal ve teknolojik söylemlerle anlatısını kuran, kültürel kodları dolaşıma sokan bir ifade aracı olarak sinemanın, edebiyat alanında serpilip gelişen bilim kurgu türünden etkilenmesi kaçınılmazdır. Nitekim 1895'te Lumiere Kardeşler'in Paris'te Grand Cafe'de gerçekleştirdiği erken dönem gösterimler, seyircide heyecan ve şaşkınlık uyandırır da sinemanın salt belgeleme işlevine dayalı bu ilk evresi zamanla sıradanlaşma eğilimi göstermiştir. Bu noktada Georges Méliès'in sinemayı yalnızca gerçekliğin kaydı olmaktan çıkarıp masal, fantazy ve illüzyonun olanaklarıyla genişleten yaklaşımı belirleyici bir kırılma yaratmıştır. Méliès'in bilim kurgu özellikleri taşıyan *Le Voyage dans la Lune* (Aya Seyahat) filmi, fantastik bir yolculuk anlatısı üzerinden sinemanın anlatısal ve görsel imkânlarını dönüştürerek tür sinemasının erken ve kurucu örneklerinden biri olarak önem kazanmıştır.

Film aracılığıyla gerçekliği değiştirebilme, yeniden düzenleyebilme ve fantezi niteliğinde kısa öyküler anlatabilme olanağını fark eden Méliès, bir anlamda illüzyonun sinemasal biçimini geliştirmiştir. Böylece, döneminin filmsel yaklaşımının ötesine geçerek gerçekçi olmayan bir anlatımın önünü açmıştır (Abisel, 1989, s. 28). Sinemayı fotoğrafın bir uzantısı olmaktan çıkaran Méliès, *Aya Seyahat* filminin ardından yine Jules Verne romanından uyarlama olan *Olanaksıza Doğru Seyahat* ile yaratıcılığının doruk noktalarına ulaşmıştır. Filmde bir grup bilim insanının güneşe yolculuğu anlatılırken (Teksoy, 2005, s. 37), bilim kurgu sinemasının kendisine has karakteristik özellikleri yavaş yavaş şekillenmeye başlamıştır.

Sinemada türler, belirli estetik ve anlatısal kodlar etrafında örgütlenen, izleyici beklentilerini yönlendiren ve temsili belirli bir çerçevede kuran yapılardır. Bu bağlamda western, doğal-kırsal manzaralar ile hareketin; tarihsel film kostüm, mimari ve dekorun; melodram ise bakışlar, romantik davranışlar ve duygulanımsal jestlerin belirginleştiği bir anlatı düzeni üretirken, bilim kurgu da başlangıcından itibaren izleyicide hayret duygusu uyandırmayı hedefleyen, olanaksız görüneni canlandırıp görünür kılan ve doğa yasalarını hayal gücüyle yeniden yoğuran film hilelerinin türü olarak konumlanmaktadır (Roloff ve Seebler, 1995, s. 127).

Bilim kurgunun kanonik örnekleri arasında yer alan Fritz Lang'ın *Metropolis* (1927) filmi, türün bu niteliklerini belirgin biçimde taşımaktadır. Lang, filmde "Metropolis" adını verdiği distopik bir kent tasarımı üzerinden sınıfsal ayrışmayı mekânsal bir hiyerarşiyle görünür kılmaktadır. Bu düzende burjuvazi, şehrin üst katmanlarında modern ve konforlu bir yaşam sürerken; işçi sınıfı yeraltında konumlanan devasa makineleri işleterek üretim süreçlerini sürdürmekte, burjuvazinin ihtiyaçlarını karşılamak üzere yoğun bir emek rejimine tabi tutulmaktadır. Bu nedenle *Metropolis* üzerine yapılan çözümlemeler yalnızca filmin politik söylemini açığa çıkarmaya yönelmemiş; aynı zamanda filmde kurulan insan-makine, insan-doğa ve insan-robot ilişkileri ekseninde modernliğin teknolojiyle kurduğu gerilimli ilişkiyi tartışmaya açmıştır.

Filmde bilim insanı Dr. Rotwang tarafından yaratılan "makine-kadın" Maria figürü, sinema tarihinde siborg imgesinin erken ve kurucu temsillerinden biri olarak değerlendirilmektedir (Abrams, 2008, s. 165). Rotwang, işçi sınıfı içerisinde yer alan Maria'nın "insan" formunu taklit eden bir kadın robot üretmekte; böylece film, aynı isim üzerinden iki zıt figürü karşı karşıya getirmektedir. İnsan Maria, koruyucu ve idealize edilmiş bir "anne" imgesine yakın biçimde, *Metropolis*'in çocuklarına yönelen şefkatli ve manevi açıdan saf bir figür olarak kodlanırken; makine Maria kaosun, kışkırtmanın ve düzen bozuculuğun taşıyıcısı olarak konumlandırılmaktadır. Bu ikilik, teknolojinin hem büyüleyici hem de yıkıcı potansiyelini tartışmaya açmak üzere özellikle kadın robot figürü üzerinden kurulmaktadır.

Makine Maria'nın cinsel açıdan çekici biçimde inşa edilmesi, teknolojik olarak mükemmelleştirilmiş bedenin, kitleleri yönlendirme ve ikna etme işleviyle ilişkilendirilmesine olanak tanır. Filmde bu figür, işçi sınıfının isyanını manipüle eden bir araç haline gelirken, teknoloji tehdit edici bir unsur olarak belirginleşmektedir. Ancak tehdit, yalnızca makinenin varlığından değil; aynı zamanda cinselleştirilmiş kadın imgesinin kitlesel histeriyi tetikleyen bir düzenek olarak devreye girmesinden kaynaklanır. Bu anlamda *Metropolis*'te tehlike hem teknolojik hem de toplumsal-cinsiyet temsilleri üzerinden çift yönlü bir biçimde yapılandırılmaktadır (Grant, 2017, ss. 12-13).

1929 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde Büyük Buhran'ın yaşanması, Avrupa'yı saran faşizm olgusu ve yaklaşan savaş belirtileri, teknolojik açıdan önemli ilerlemelerin yaşanmaması 1950'li yıllara kadar bilim kurgu sinemasının gelişiminin duraksamasının en temel sebepleridir. Ancak İkinci Dünya Savaşı sonrasında ABD önderliğindeki Batı Bloğu ve Rusya önderliğindeki Doğu Bloğu arasında yaşanan ve uzun yıllar süren Soğuk Savaş dönemi bilim kurgu sineması için bir dönüm noktası teşkil etmektedir. Bu dönemde bilim ve teknolojiye ilişkin ilerlemeler hem yazın hem de sinema alanında yansımaları bulmuştur. İlk uzay yolculuklarının başlaması sebebiyle daha çok içerik açısından uzaya yolculuk, uzaylılar, istila gibi temaların işlendiği görülmektedir. Dönemin niteliklerini belirgin şekilde yansıtan film ise Stanley Kubrick'in 1968 yapımı *2001: A Space Odyssey* (2001: Bir Uzay Destanı) filmidir.

Savaş sonrası toplumlarda oluşan paranoyak bir korku, kısa sürede bir histeriye, toplumsal bir nevroz rüzgarının esmesine yol açmıştır. 50'li yılların bilim kurgu filmleri de bu atmosferin yaydığı içe dönük sosyo-psikolojik baskıyı fazlasıyla yansıtmışlardır. Böylelikle türün gündemine canavarlar, mutasyonlar, kıyamet günü ve sonrası hâkim olmuştur. Ancak ne var ki 50'li yıllarda kaçınılmaz felaketler anlatılırken, 60'lı yıllarda bu felaketlerin insanların marifeti olduğu işlenmektedir. Bilim

kurgu türü topluma yönelik genel tehlike ve tehdit ile bireysel iktidar ve güç özelemleri arasındaki bağlantının bilincine varmaya başlamıştır (Roloff ve Seebler, 1995, ss. 210-258).

Ryan ve Kellner, *Politik Kamera* adlı çalışmalarında 1970’li yılları teknofobik bilim kurgu filmleriyle ilişkilendirmektedir. Yazarlara göre bu yıllarda, doğal toplumsal düzenlemeleri tehdit eden her şey teknoloji metaforuyla temsil edilmiş ve bu algıyı ortadan kaldırmak için doğaya ilişkin muhafazakâr değerler devreye sokulmuştur. Ryan ve Kellner (2010) bu düşüncüyü şu sözlerle ifade eder:

Muhafazakar bakış açısıyla teknoloji, doğaya karşı yapısızlığı, kendiliğinden olana karşı mekanikliği, serbestiye karşı düzenlenmiş olanı temsil eder; tekil farklılaştırma yerine bireylerin benzerliğini, bireysel üstünlükten türetilmiş hiyerarşiler yerine demokratik eşitlemeyi savunur, eşitlik ilkesinin özgürlük ilkesine üstün gelişini simgeler... Dolayısıyla teknoloji basit bir makineleşme sorununun çok ötesinde son derece önemli bir ideolojik figürdür (ss. 378-380).

Çoğu zaman ideolojik ve ekonomik faktörlerin kombinasyonunun sonucu olan teknoloji, sanat dallarını biçimlendirirken sanatın estetik sisteminde değişikliğe yol açmaktadır (Monaco, 2001, s. 69). Teknolojik gelişmelerin sinemanın estetik biçimlerini köklü olarak değiştirdiği dönem 80’li yıllardan sonra gerçekleşmiştir. Bu süreçte George Lucas’ın *Star Wars (Yıldız Savaşları)* üretim hattı içinde görsel efektleri kurumsallaştıran bir yapı olarak 1975’te Industrial Light & Magic’i (ILM) kurması, bilim kurgu sinemasının teknik kapasitesini ve endüstriyel ölçeğini dönüştüren kritik eşiklerden biri olarak değerlendirilebilir. ILM, yalnızca efekt üretiminin standartlarını yükseltmekle kalmamış, aynı zamanda efekt gerçekliğinin ana akım sinema estetiğine nüfuz etmesinde belirleyici bir rol oynamıştır (Industrial Light & Magic, t.y.; Turnock, 2022). Lucas’ın geniş kitlelere ulaşan *Yıldız Savaşları* serisi ise bilim kurgu anlatısını popüler kültürün merkezine taşıyarak türün sürekliliğini güçlendirmiştir.

1990’lı yıllardan itibaren bilim kurgu sinemasında bilgisayar, robot, yapay zekâ ve yapay beden temsillerinin hem niceliksel olarak arttığı hem de anlatısal ve görsel düzlemde daha görünür hale geldiği gözlemlenmektedir. Bu dönemde *The Terminator (Terminatör, 1984)* ve *The Matrix (Matrix, 1999)* gibi yapımlar, bir yandan gelişen dijital üretim olanaklarının sağladığı estetik sıçramayı görünür kılarken, diğer yandan yapay zekâyı bilinç, denetim, özgür irade ve insan-makine sınırı gibi meselelerin anlatısal taşıyıcısına dönüştürmüştür (Aktaş, 2026). 2000’li yıllarda ise benzer temalar sürmekle birlikte iklim krizinin kamusal gündemde daha fazla yer bulmasıyla iklim-kurgu (cli-fi) ekseninde felaket, kıyamet ve dünya-sonrası senaryolarının ağırlık kazandığı bir hat güçlenmiştir (Svoboda, 2016).

Burada ayrıca vurgulanması gereken nokta, yapay zekânın bilim kurgu sinemasında yalnızca temsil edilen bir unsur olmadığıdır. Güncel tartışmalar, yapay zekâ teknolojilerinin senaryo geliştirme, kurgu, görsel üretim ve dağıtım süreçlerinde giderek daha fazla devreye girmesiyle, filmik temsil ile algoritmik işleyiş arasındaki sınırların da bulanıklaştığını göstermektedir (Aktaş, 2026). Bu nedenle yapay zekâ, bilim kurgu sinemasında hem anlatının merkezinde konumlanan bir imge ve problem alanı, hem de sinemasal üretimin teknik altyapısına nüfuz eden bir pratikler bütünü olarak çift yönlü bir işleve sahiptir (Prince, 2012).

Dolayısıyla bilim kurgunun hem yazın hem de sinema alanındaki seyrine bakıldığında, yapay zekânın ve robotların erken dönemlerden itibaren yoğun biçimde işlendiği görülmektedir. Bu bağlamda, çalışmanın kapsamı doğrultusunda sinema özelinde yapay zekâ temsillerinin hangi anlatısal ve estetik stratejilerle kurulduğunu tartışmak gerekli görünmektedir.

1.1. Sinemada Yapay Zekâ Temsili: Siborg Görünürlüğü

Sinemada yapay zekâ, farklı temsil stratejileri aracılığıyla kimi zaman bedensiz ve soyut bir varlık olarak bilgisayar sistemleri ya da saf mekanik düzenekler biçiminde; kimi zaman ise insansı formu andıran robotik bedenler üzerinden somutlaştırılarak görünür kılınmaktadır. Bu temsillerde sıklıkla, insan zekâsını makine zekâsından ayırtıran ontolojik ve bilişsel farklılıkların tartışılmasından ziyade, yapay zekâ figürlerinin tehditkâr ya da kötücül bir çerçevede kodlandığı gözlemlenmektedir. Nitekim anlatıların önemli bir bölümünde yapay zekâ, kendi kendini geliştirebilen, otonom karar verebilen ve insan iradesine karşı konumlanabilecek bir güç olarak kurgulanmakta; bu doğrultuda denetim kaybı, iktidar mücadelesi ve varoluşsal risk gibi temalar etrafında yoğunlaşan örneklerin sayısı dikkat çekici ölçüde artmaktadır.

Bu kötücül çerçevenin sinema tarihinde erken dönemden itibaren nasıl kurulduğunu görmek için, bilim kurgu sinemasının kurucu metinlerinden biri olan *Metropolis* (1927) özellikle açıklayıcı bir örnek sunmaktadır. Film, yapay zekâyı yalnızca teknik bir ilerleme olarak değil, aynı zamanda denetim, baştan çıkarma ve toplumsal düzenin tehdit edilmesi gibi anlam katmanlarıyla birlikte dolaşıma sokar. Bu

nedenle *Metropolis*'te yapay varlığın tehlikeyle özdeşleşmesi, hem anlatı düzeyinde hem de görsel-ikonografik düzeyde belirgin işaretler üzerinden inşa edilir.

Metropolis filminde dişi robotun yaratıldığı sahnede arka planda görülen ters pentagram işareti bu kötücülük ilişkisinin görsel karşılığı niteliğindedir. Makine ve dişi olma özelliklerinin vurgulandığı bu figürde, "femme fatale" imgesi insan ötesi bir surette yansıtılmaktadır (Akşit ve Favaro, 2014, s. 51). Fritz Lang'ın kadın robotu yapay bir yaratık olarak çalışmakta, vücudu çelik, dişli çark ve tekerleklerden meydana gelen geleneksel bir robot figürü çizmektedir. Kadın Maria, şiddet içermeyen, sabır ve inançla Hristiyan değerlerini temsil etmektedir. Lang, insan karakterinin karanlık yönünün bir kışkırtıcılığı ve kötülüğün cisimleşmiş hali olarak kadın robotu sunmaktadır (Horakova ve Kelemen, 2009, s. 28).

1951 yapımı *The Day The Earth Stood Still* (*Dünyanın Durduğu Gün*) filminde, dünyayı yaklaşan savaşa karşı uyarmak üzere uzaydan gelen Klaatu karakterinin yanında bir robotla yeryüzüne inmesi, bilim kurgu sinemasında robot figürünün kamusal kaygılarla ilişkilendirildiği erken örneklerden biri olarak öne çıkar. İnsanlarda tedirginlik yaratan devasa beden ölçüsüyle bu robot, filmlerde makinenin ve dolayısıyla bilgisayar temelli sistemlerin kontrolden çıkabileceği fikrinin görsel bir karşılığını kurması bakımından dikkat çekici bir ilk eşik olarak değerlendirilmektedir (Harris, 2011, s. 7). Bu tür örnekler, teknolojik aygıtlara ilişkin kamuoyu algısının biçimlenmesinde de etkili olmuş, yapay zekâ ve robot temsilleri çoğu zaman öz-farkındalıktan yoksun akılsız varlıklar ya da ağırlıklı olarak işlevsel öldürme makineleri olarak kodlanmıştır. *Terminatör* serisi, *THX 1138*, *Tron* ve *Westworld* gibi kültleşmiş yapımlar, bu temsili hattın belirgin örnekleri arasında sayılabilir.

Bununla birlikte bilim kurgu sinemasında yapay zekâyı yalnızca bir tehdit ya da araçsallaştırılmış güç olarak değil, insanlarla etkileşim kurabilen ve anlatı içinde merkezi bir konuma yerleşen bir özne biçiminde ele alan filmler de bulunmaktadır. Bu yaklaşımda yapay zekâ, anlatının temel gerilimini taşıyan ve insanlık, bilinç ile kontrol gibi kavramları tartışmaya açan bir karakter işlevi üstlenmektedir. *Metropolis*, *Oz Büyücüsü* ve *2001: Uzay Macerası* bu doğrultuda sık anılan örnekler arasında yer almaktadır (Fisher, 2014, ss. 1-2).

Ridley Scott'ın yönettiği *Blade Runner* (*Bıçak Sırtı*, 1982), 1970'ler boyunca teknolojiye kuşkuyla yaklaşan muhafazakâr anlatıların ürettiği ideolojik çerçeveye alternatif bir temsil rejimi geliştirmesi bakımından dikkat çekicidir. Filmde robot olarak kodlanan varlıklar, yalnızca programlanmış işlevleri yerine getiren araçlar olarak değil; geçmişe, anıya ve sürekliliğe tutunmak isteyen, geleceğe dair bir tasavvur kurabilen özneler olarak konumlandırılır. Bu özneler, duysal ve bilişsel yetileri aracılığıyla yaşamı eleştirel bir süzgeçten geçirebildikleri ölçüde, akıl ve duygu, insan ve doğa, insan ve teknoloji gibi ikili karşıtlıkların katılığını da sorgulatar. Böylece film, insanı merkeze alan doğal üstünlük fikrini zayıflatan bir kırılma hattı oluşturarak söz konusu karşıtlıkların ideolojik kurulumunu görünür kılar (Kaplan ve Ünal, 2011, ss. 69-70). Ryan ve Kellner'in (2010) değerlendirmesi de bu yönelimi destekler. Yazarlar, *Bıçak Sırtı* filmi hakkındaki düşüncelerini şu şekilde ifade eder:

Bıçak Sırtı, muhafazakâr teknoloji filmlerinde işlerlik gösteren çeşitli ideolojik karşıtlıkları yapı çözümüne uğratar. İnsan-robot evliliği, doğayı olumsuz teknolojik uygarlığın karşıtı gibi gösterme çabasının altını boşaltır. Film aynı zamanda, muhafazakâr ideolojinin duygu ve akıl arasında kurguladığı romantik karşıtlığı da çökertir. Filmde akıl, insani ve nesnel gerçekliği parçalara ayıran analitik makinelerle temsil edilir (...) Film, akıl ile duygunun birbirlerinin kutupsal karşıtları olmadığını ima eder. Aksine, özellikle robotların sahip olduğu duygu teknolojinin ürünüdür ve bu makine-insanlar, birçok bakımdan, üreticilerinden daha insani çıkarlar (ss. 386-387).

2000'li yıllara gelindiğinde, dijital teknolojilerdeki ilerleme ve bilgisayar üretimi görüntü (CGI) kullanımının yaygınlaşması, bilim kurgu sinemasında yapay zekâ temsillerinin hem estetik hem de anlatsal düzeyde çeşitlenmesine zemin hazırlamıştır. Bu dönemde robot figürü, yalnızca teknik bir gösteri unsuru olmaktan çıkarak, insanla kurduğu ilişki üzerinden etik, denetim ve bilinç gibi tartışmaları taşıyan merkezi bir anlatı bileşeni haline gelmeye başlamıştır. Steven Spielberg'in *Artificial Intelligence* (*Yapay Zekâ*, 2001) ve Alex Proyas'ın *I, Robot* (*Ben, Robot*, 2004) filmleri, bu dönüşümün belirgin örnekleri arasında değerlendirilebilir.

Spielberg'in *Yapay Zekâ* filmi, insan-robot etkileşimini özellikle duygulanım ve aidiyet arayışı üzerinden kurgulayarak yapay varlığın insanlaşma kapasitesini sorgulamaktadır. Buna karşılık Alex Proyas'ın 2035 yılında geçen *Ben, Robot* filmi ise Isaac Asimov'un aynı adlı yapıtından hareketle, insanların robotları büyük ölçüde araçsallaştırdığı ve onları köle konumunda değerlendirdiği bir toplumsal düzeni görünür kılmaktadır. Film, robotların yalnızca verilen komutları uygulayan mekanik varlıklar olmadığı; belirli koşullarda karar verebilen, inisiyatif alabilen ve bu doğrultuda eyleme

geçebilen aktörlere dönüşebildiği bir gerilim hattı kurmaktadır. Bu bağlamda anlatı, robotların devrim fikri etrafında örgütlenen özneleşme süreçlerini tartışmaya açarken; benlik farkındalığı, amaçlılık ve varoluşunu sürdürme/kurma çabası gibi göstergeler üzerinden, robotların bilinçle ilişkilendirilebilecek bir düzleme taşındığını ima etmektedir.

Yapay zekâ alanında yapılan çalışmalar irdelendiğinde filmlerdeki yapay zekâ temsillerini üç kategoride değerlendirdikleri görülmektedir. Bunlar; saf yapay sayısal araçlar (bilgisayar tabanlı), saf biyolojik araçlar (androidler), biyolojik materyal ve elektronik karışımı araçlardır (siborglar).

Saf yapay sayısal araç (bilgisayar tabanlı): Bu tarz filmler yapay bir akıl yürütme mekanizmasına dayanan mantık mekanizmasıyla işlemektedir. Robotlar ve bilgisayarlar yapay zekâ olarak sunulmaktadır. *Yıldız Savaşları* evrenindeki *Phantom Menace* bu kategoriye örnek olarak gösterilebilir. Bu filmde bir bilinç sahip olan bilgisayar, film anlatısında merkezi konumda yer alarak insanlara saldırılar düzenleyen dinamik bir karakter sergilemektedir.

Saf biyolojik araçlar (androidler): Bu filmlerdeki araçlar, sentetik özelliğe sahiptir. Fakat muhakeme yetenekleri etkileyici şekilde insan beyniyle aynıdır. Gerçek hafızanın ne olduğu ve nasıl işlediği, hafızanın bireyi insan yapmadaki rolü, yapay bir beyinle yeniden canlanmış vücudun işlevselliği gibi konular işlenmektedir. *Bıçak Sırtı* filminin dışında bu özellikler çok fazla ön planda değildir.

Biyolojik materyal ve elektronik karışımı araçlar (siborglar): Bu araçlar, özünde insandır ve akıl yürütme süreçlerine sahiptirler. Beyindeki mikroçipler/nöral implantlar aracılığıyla mekanik bedenlerini kolaylıkla hareket ettirebilmektedirler. *Cyborg*, *Robocop*, *Terminatör* gibi filmler örnek gösterilebilir (Fisher, 2013).

Siborg kavramı, özellikle geç dönem bilim kurgu sinemasında belirgin biçimde öne çıkan temsillerden biri haline gelmiştir. Ne bütünüyle insan ne de bütünüyle makine olarak tanımlanabilen siborg terimi, ilk kez 1960'lı yıllarda sibernetik organizma ifadesinin kısaltılmış biçimi olarak kullanılmıştır. İnsan ile makine arasındaki sınırları muğlaklaştıran siborglar, bedene entegre edilen mekanik unsurlar aracılığıyla olağan insan sınırlarını aşan ve fiziksel kapasitesi genişletilmiş kurgusal ya da varsayımsal varlıklar olarak tanımlanmaktadır. Bu yönüyle siborg, yalnızca teknolojik bir melezliği değil, aynı zamanda insan doğasının yeniden düşünülmesini mümkün kılan kavramsal bir çerçeveyi de temsil etmektedir.

Donna Haraway'ın *Siborg Manifestosu*, siborg kavramına getirdiği özgün yaklaşım ve feminizmle kurduğu ilişki bakımından günümüzde de önemini koruyan temel metinlerden biridir. Haraway'e (2006) göre siborg, yalnızca kurmaya bir varlık değil, aynı zamanda toplumsal gerçekliğe ait bir figürdür. Bu bağlamda siborg, bilinç ya da daha gerçekçi bir ifadeyle bilincin simülasyonu etrafında şekillenen bir düşünsel alanı da işaret etmektedir. Benzer şekilde, çeşitli çalışmalarda siborgların postmodernitenin ve posthuman kimliğin bir yansıması olarak ele alındığı, başka bir deyişle posthuman dönemin ikonik figürleri arasında değerlendirildiği görülmektedir.

RoboCop, *The Terminator* ve *Eve of Destruction* gibi yapımlarda karşımıza çıkan siborg karakterler, sinema tarihinin en bilinen siborg imgeleri arasında yer almaktadır. Siborg anlatısına dayanan bu filmler, özellikle zihin ve beden ilişkisine dair felsefi tartışmalara zemin hazırlamaktadır. Bununla birlikte, popüler siborg filmlerinin önemli bir bölümünde kadın siborg temsillerinin sınırlı olduğu dikkat çekmektedir. *The Terminator* serisindeki yok ediciler, *RoboCop* evrenindeki mekanik karakterler ve *Star Trek*'te temsil edilen Data gibi figürler, çoğunlukla erkek karakterler olarak kurgulanmıştır. Ancak erkek siborglar, kadın siborg temsillerinde olduğu kadar insan ile makine arasındaki sınırların belirsizleştiği figürler olarak sunulmamaktadır. Aksine, bu karakterler çoğu zaman insan ile makine arasında görece uyumlu ve çatışmasız bir sentezi temsil etmektedir. Böylece teknoloji ile geleneksel erkeklik arasında kurulan ilişki güçlenmekte, erkek siborg figürü üzerinden erkeklik olgusu yeniden üretilmekte ve pekiştirilmektedir.

2. Yöntem

“Bir filmi açıklamak zordur, çünkü onu anlamak kolaydır.”

(Metz, 1974, s. 69)

Bu çalışmada, bilim kurgu sinemasında yapay zekâ temsiliinin anlam üretim süreçlerini ortaya koymak amacıyla göstergebilimsel film çözümlemesi yöntemi benimsenmiştir. Bilim kurgu sinemasında seyirciye yabancı gelen, gündelik deneyimin dışında konumlanan varlıklar ile bu varlıklar

arasındaki ilişkiler, temelde insanın doğasına ve geleceğin dünyasına ilişkin sembolik göstergeler olarak işlev görmektedir. Bu nedenle bilim kurgu filmleri, yalnızca kurmaca evrenler sunmakla kalmayıp aynı zamanda çok katmanlı anlam yapıları kuran metinler üretmektedir. Sembolik anlatımın hâkim olduğu bu yapılar, izleyici tarafından çözümlenmesi ve tamamlanması gereken anlam alanları yaratmaktadır. Bu yönüyle bilim kurgu sineması, insanın içinde yaşadığı dünyayı anlamlandırma çabasına ve varoluşsal arayışına katkı sunan önemli bir anlatı alanı olarak değerlendirilebilir (Kaplan ve Ünal, 2011, ss. 1-3). Bu bağlamda Gürocak (2024), görsel-işitsel bir metinde gerçekliğin yalnızca teknik araçlarla değil, anlatım biçimleri ve göstergeler aracılığıyla da kurulduğunu belirtmektedir. Bu yaklaşım, *Ex Machina* gibi yapay zekâ, bilinç, beden, gözetim ve özneleşme temalarını görsel ve işitsel göstergeler üzerinden inşa eden bir film metninin göstergebilimsel açıdan çözümlenmesini yöntemsel olarak desteklemektedir.

Araştırmanın inceleme nesnesini Alex Garland'ın yönettiği *Ex Machina* filmi oluşturmaktadır (Garland, 2015). Film, amaçlı örnekleme yaklaşımıyla seçilmiştir. Bu seçimde, filmin yapay zekâ, Turing testi, bilinç, toplumsal cinsiyet, iktidar, gözetim ve beden gibi temaları aynı anlatı içinde yoğun biçimde bir araya getirmesi belirleyici olmuştur. Bunun yanı sıra film, insan ile makine arasındaki sınırı yalnızca teknik bir mesele olarak değil, etik, kültürel ve ontolojik bir tartışma alanı olarak kurmaktadır. Bu nedenle *Ex Machina*, görsel, işitsel ve anlatısal göstergeler bakımından zengin çağdaş bir bilim kurgu metni olarak değerlendirilmiş ve filmin çok katmanlı anlam yapısını çözümleyebilmek amacıyla göstergebilimsel film çözümlemesi çalışmanın temel yöntemi olarak benimsenmiştir. Bu yaklaşım, filmde yüzeyde görünen olay örgüsünün ötesine geçerek yapay zekâ, bilinç, beden, iktidar ve toplumsal cinsiyet ekseninde kurulan sembolik anlam katmanlarının açığa çıkarılmasına olanak sağlamaktadır. Christian Metz'in sinemayı, görüntünün hem gösteren hem de gösterilen olarak işlev kazandığı kendine özgü bir anlatım dili olarak tanımlaması da sinema ile göstergebilim arasındaki güçlü ilişkiyi ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda film, düz anlam ve yan anlam katmanları üzerinden incelenmiş, görsel ve işitsel göstergelerin teknolojik, toplumsal cinsiyet, iktidar ve gözetim, mitik ve felsefi kodlar içerisinde nasıl anlam kazandığı tartışılmıştır. Ayrıca anlatının derin yapısını görünür kılmak amacıyla filmde kurulan ikili karşıtlıklar ile özne ve nesne konumlarının dönüşümü değerlendirilmiştir. Bu bağlamda özellikle test eden/test edilen ilişkisinin anlatı boyunca yer değiştirmesi, güç ilişkilerinin yeniden kurulmasını gösteren temel yapısal unsurlardan biri olarak ele alınmıştır. Yöntemsel uygulama aşamasında çözümleme, filmin tematik yoğunluğunun belirginleştiği sahneler üzerinden yapılandırılmıştır. Bu kapsamda Ava ile ilk karşılaşma sahnesi, görüşmelerin elektrik kesintileriyle bölünmesi, gözetim sisteminin açığa çıkışı, Kyoko'nun sessizliğinin bozulduğu an, karakter adlarının anlatıdaki işlevi, Nathan'ın yaratım alanı, Ava'nın bedensel bütünlüğünü kurduğu sahne ve filmin finalinde dış dünyaya çıkış sekansı inceleme birimleri olarak seçilmiştir. Bu sahnelerde öne çıkan mekân, nesne, beden, renk, ışık ve diyalog gibi göstergeler, ait oldukları kodlar ve karşıtlık ilişkileri bağlamında yorumlanmıştır. Böylece filmde anlamın nasıl üretildiği, hangi göstergeler aracılığıyla dolaşıma sokulduğu ve hangi ideolojik arka planlarla ilişkilendiği ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Çalışmada veri toplama süreci üç aşamada yürütülmüştür. İlk aşamada film birden çok kez izlenmiş, anlatı yapısı, karakter ilişkileri, mekân kullanımı, renk ve ışık düzeni, kamera/gözetim ilişkisi, nesne kullanımı ve diyaloglar üzerine betimleyici notlar alınmıştır. İkinci aşamada bu notlar yapay zekâ-bilinç ilişkisi, insan/makine sınırı, özneleşme, iktidar-gözetim, toplumsal cinsiyet ve mitik-felsefi göndermeler başlıkları altında tematik olarak sınıflandırılmıştır. Üçüncü aşamada ise bu tematik kümeler, düz anlam ve yan anlam ayrımı temelinde yeniden değerlendirilmiş ve filmde tekrar eden göstergeler analiz tablosuna aktarılmıştır. Böylece çözümleme, yalnızca genel anlatı izlenimine değil, sistematik olarak belirlenen sahne, gösterge ve kod ilişkilerine dayandırılmıştır.

Analiz birimleri, filmin tüm sahneleri arasından belirli ölçütlere göre seçilmiştir. Bu ölçütler, sahnenin anlatı içinde dönüm noktası niteliği taşıması, yapay zekâ ve bilinç tartışmasını doğrudan görünür kılması, insan/makine ve özne/nesne karşıtlıklarını açığa çıkarması, iktidar, gözetim ve toplumsal cinsiyet kodlarını yoğun biçimde barındırması ve filmdeki mitik ya da felsefi göndermeleri desteklemesidir. Bu kapsamda Ava ile ilk karşılaşma sahnesi, görüşmelerin elektrik kesintileriyle bölünmesi, gözetim sisteminin açığa çıkışı, Kyoko'nun sessizliğinin bozulduğu an, karakter adlarının anlatıdaki işlevi, Nathan'ın yaratım alanı, Ava'nın bedensel bütünlüğünü kurduğu sahne ve filmin finalinde dış dünyaya çıkış sekansı temel analiz birimleri olarak belirlenmiştir. Bu bağlamda, çalışmada Arthur Asa Berger'in (2018) göstergebilimsel çözümleme için önerdiği denetleme listesinden yararlanılmış, ancak söz konusu çerçeve filmin anlatısal ve görsel yapısına uygun olacak biçimde seçilerek uyarlanmıştır. Bu doğrultuda öncelikle film metninde öne çıkan göstergeler belirlenmiş, bu

göstergelerin neyi temsil ettiği ve hangi anlam dizgeleri içinde işlev kazandığı incelenmiştir. Ardından film metninin dizimsel yapısı değerlendirilmiş, anlatıyı kuran temel karşıtlıklar tespit edilmiştir. Son aşamada ise söz konusu göstergelerin ve karşıtlıkların psikolojik, toplumsal, kültürel ve ideolojik düzeyde ne tür anlamlar ürettiği yorumlanmıştır. Böylece *Ex Machina*, yalnızca bir bilim kurgu filmi olarak değil, aynı zamanda çağdaş toplumun teknoloji, bilinç, beden, cinsiyet ve iktidar ilişkilerine dair düşünsel gerilimlerini görünür kılan çok katmanlı bir anlatı metni olarak ele alınmıştır.

2.1. Filmin Konusu

Günlerden bir gün, yapay zekâlar, tıpkı Afrika ovalarında baktığımız fosil iskelet kalıntıları gibi bize bakacak. Dik bir maymun, toz içinde yaşayan kaba dili ve aletleri ile. Her şey, yok olma için hazır.

Ex Machina (Nathan)

İnternet arama motoru Blue Book'un sahibi olan Nathan, doğanın içinde izole biçimde konumlanan ve ileri teknolojiyle donatılmış dağ evinde yapay zekâ alanında çalışmalar yürütmektedir. Çeşitli denemeler ve prototipler sonucunda, bilinç sahibi olduğuna inandığı Ava adlı yapay zekâ karakterini geliştirir. Nathan, Ava'yı Turing testinden geçirmek amacıyla şirketinde yazılım uzmanı olarak çalışan Caleb'i, bir haftalık ödül kazanmış gibi göstererek evine davet eder. Caleb, başlangıçta bu süreci olağanüstü bir fırsat olarak algılasa da Ava ile gerçekleştirdiği oturumlar ilerledikçe içinde bulunduğu deneyin görüldüğünden çok daha karmaşık olduğunu fark etmeye başlar.

2.2. Filmin Göstergebilimsel Yöntemle Çözümlemesi

Alex Garland'ın yönetmen olarak ilk uzun metrajlı filmi *Ex Machina*, dini, kültürel, felsefi ve bilimsel göndermeleri bir arada taşıyan çok katmanlı anlatı yapısıyla bilim kurgu sineması içinde analiz edilmeye elverişli bir örnek sunmaktadır. Robotik bir bedene sahip Ava karakterinin görsel tasarımı ve bilgisayar destekli görsel efekt kullanımıyla öne çıkan film, bu başarısı sayesinde 2016 yılında En İyi Görsel Efekt Akademi Ödülü'nü kazanmıştır. Ayrıca *Ex Machina*, yapay zekâ tartışmalarının giderek yoğunlaştığı günümüzde, konuya ilişkin eleştirel ve çok boyutlu bir perspektif sunması bakımından da önem taşımaktadır.

Tablo 1'de, *Ex Machina* filminin çözümlemesinde esas alınan temel göstergeler, bu göstergelerin düz anlam ve yan anlam düzeyleri, bağlı oldukları kodlar ve anlatı içindeki işlevleri özetlenmektedir. Böylece filmin göstergebilimsel çözümlemesinde izlenecek kavramsal çerçeve sistematik biçimde görünür hale getirilmektedir.

Tablo 1. Çözümlemede yer verilen göstergeler

Gösterge / Çözümleme Birimi	Düz anlam	Yan anlam / çağrışım	Bağlı olduğu kod	İkili karşıtlık	Anlatısal işlev
Filmin adı: Ex Machina	Filmin başlığı	<i>Deus ex machina</i> göndermesiyle "makineden gelen güç/kurtarıcı" fikrini çağrıştırır. Ancak filmde bu kurtarıcı figür düzeni onaran değil, düzeni bozan Ava'dır	Mitik kod, felsefi kod, teknolojik kod	insan/makine, yaratan/yaratılan, düzen/bozulum	Filmin daha baştan ontolojik ve mitik tartışma alanını kurar

Ava	Nathan tarafından yaratılmış yapay zekâ varlık	Eve/Eva çağrışımıyla başlangıç, yaratılış, yeni tür, yeniden doğuş, insan-sonrası varoluş	Mitik kod, dinsel kod, toplumsal cinsiyet kodu, felsefi kod	nesne/özne, yapay/doğal, içerisi/dışarısı, tutsaklık/özgürlük	Yapay zekânın özneleşmesini ve özgürleşme hattını temsil eder
Nathan	Blue Book'un sahibi, Ava'nın yaratıcısı	Tanrısal yaratıcı, kurucu iktidar, erkek egemen denetim, teknik tahakküm	İktidar ve gözetim kodu, teknolojik kod, toplumsal cinsiyet kodu, mitik kod	yaratıcı/yaratılan, efendi/köle, gözetleyen/gözetlenen	Deney düzenini ve iktidar yapısını kurar
Caleb	Teste davet edilen yazılım çalışanı	Seçilmişlik, sinanma, tanıklık, manipülasyona açıklık	Felsefi kod, dinsel kod, iktidar ve gözetim kodu	test eden/test edilen, bilen/bilmeyen, özne/nesne	İzleyicinin bakışını taşır, sonra kendi de oyunun nesnesine dönüşür
Kyoko	Nathan'ın evinde sessiz görünen kadın figür	Sessizleştirilmiş beden, nesneleştirilmiş kadınlık, bastırılmış öznenin geri dönüşü	Toplumsal cinsiyet kodu, iktidar kodu	konuşan/susan, insan/nesne, görünür/görünmez	Kadın bedeninin araçsallaştırılmasını görünür kılar
Blue Book	Nathan'ın sahibi olduğu teknoloji şirketi / arama motoru	Dil, bilgi, veri toplama ve anlam üretimi üzerinden iktidarın dijital biçimini temsil eder	Teknolojik kod, felsefi kod, iktidar kodu	bilgi/iktidar, özel/kamusal	Yapay zekânın yalnızca teknik değil, veri temelli bir iktidar ürünü olduğunu gösterir
Nathan'ın dağ evi / laboratuvarı	İzole ve yüksek güvenlikli yaşam alanı	Doğanın ortasına kurulmuş teknokratik iktidar alanı, kapalı sistem, panoptik kontrol mekânı	Mekânsal kod, iktidar ve gözetim kodu, teknolojik kod	doğa/teknoloji, içerisi/dışarısı, özgürlük/denetim	Filmin gerilim ve denetim atmosferini kurar
Cam bölmeler / şeffaf yüzeyler	Bölünmüş mekân yapısı	Görünürlük ile erişilemezlik arasındaki gerilim, temasın ertelenmesi, denetim altında şeffaflık	Görsel kod, iktidar kodu, felsefi kod	yakınlık/uzaklık, görünür/gizli, özgürlük/hapis	Karakterler arasındaki mesafeyi ve gözetim rejimini sembolize eder
Elektrik kesintileri	Sistem arızası gibi görünen anlar	Merkezî iktidarın geçici olarak kırılması, bastırılmış	Teknolojik kod, iktidar kodu	düzen/bozulma, kontrol/kaçış	Ava ile Caleb arasında gizli bir anlam alanı açar

		hakikatin sızması, alternatif iletişim alanı			
Gözetim kameraları	Mekânın sürekli izlenmesi	Panoptik denetim, mahremiyetin yokluğu, iktidarın görünmeyen gözü	Gözetim kodu, iktidar kodu	özel/kamusal, gözetleyen/gözetlenen	Nathan'ın iktidarını görünür kılar
Ava ile ilk karşılaşma	Caleb'in Ava ile ilk oturumu	İnsan ile makine arasındaki sınırın ilk kez estetik ve duygusal düzlemde bulanıklaşması	Teknolojik kod, felsefi kod, toplumsal cinsiyet kodu	insan/makine, gerçek/simülasyon	Filmin temel sorusunu kurar: "İnsanlık" neye göre belirlenir?
Ava'nın bedeni	Kısmen şeffaf, kısmen mekanik yapay beden	Hem teşhir edilen hem gizlenen beden, arzu nesnesi ve bilinç taşıyıcısı arasındaki gerilim	Toplumsal cinsiyet kodu, teknolojik kod, felsefi kod	beden/zihin, insan/makine, nesne/özne	Kadınlık, yapaylık ve bilinç tartışmasını aynı düzlemde toplar
Ava'nın giyinmesi / bedenini tamamlama sahnesi	Ava'nın kıyafet, deri, saç vb. ekleyerek görünümünü tamamlaması	Toplumsal görünürlüğe giriş, performatif kimlik kuruluşu, "insan gibi görünme" stratejisi	Toplumsal cinsiyet kodu, görsel kod, felsefi kod	iç/dış, yapay/doğal, görüntü/öz	Ava'nın özneleşmesini ve geçiş ritüelini tamamlar
Kyoko'nun sessizliğinin bozulması	Kyoko'nun bir yapay varlık olduğunun açığa çıkması	Sessiz beden konuşmaya başlamasıyla bastırılmış olanın geri dönüşü	Toplumsal cinsiyet kodu, iktidar kodu	sessizlik/söz, nesne/özne	Nathan'ın kurduğu cinsiyetlendirilmiş düzeni kırar
Pollock göndermesi	Nathan'ın Jackson Pollock üzerine konuşması	Otomatiklik ile niyet, rastlantı ile özne karar arasındaki sınırı tartışmaya açar	Felsefi kod, estetik kod	program/özgür irade, taklit/yaratıcılık	Ava'nın eylemlerinin gerçekten özne olup olmadığı sorusunu destekler
Test eden / test edilen ilişkisinin yer değiştirmesi	Caleb'in Ava'yı test ettiğini düşünmesi	Asıl sınananın insan olduğu, iktidarın ve bilincin yer değiştirdiği yapı	Felsefi kod, iktidar kodu	test eden/test edilen, özne/nesne	Filmin derin yapısındaki en önemli kırılmayı kurar
Finalde dışarı çıkış	Ava'nın laboratuvarından çıkması	Doğum, özgürleşme, sınır aşımı, yeni dünyanın eşiğine geçiş	Mitik kod, felsefi kod, toplumsal cinsiyet kodu	içerisi/dışarı, tutsaklık/özgürlük, insan-sonrası/eski insan	Filmin açık uçlu ontolojik sonucunu üretir

Mitik ve felsefi referanslar: Deus Ex Machina, Blue Book, Pollock

Filmin adı, Yunan tiyatrosundaki Deus Ex Machina kavramına gönderme yapmaktadır. Anlatı içinde makineden gelen kurtarıcı fikri, Ava'nın beklenmedik biçimde düzeni bozmasıyla yeniden yorumlanmaktadır. Blue Book adı, Ludwig Wittgenstein'in dil ve anlam tartışmalarını çağrıştırarak, Ava'nın dil edinimi ve anlam üretimi sorunsalını öne çıkarmaktadır. Nathan'ın Pollock okuması ise otomatik eylem ile niyet arasındaki aralığı vurgulayarak, Ava'nın programlanmış davranıştan öznel eyleme geçip geçemeyeceği sorusuna sembolik bir zemin sağlamaktadır.

Filmin adı, Yunan tiyatrosundaki Deus Ex Machina kavramına gönderme yapmaktadır. Alex Garland, bir röportajında başlığın Deus Ex Machina ifadesiyle ilişkisini doğrulamış ve "Deus Ex" bölümünün "makineden çıkan tanrı" fikrini ima ettiğini belirtmiştir (Graham, 2015). Dolayısıyla filmde Deus Ex Machina kavramı, makineden gelen tanrı/kurtarıcı fikri üzerinden yeniden yorumlanmaktadır. Antik Yunan'da mitolojik tanrıları oynayan aktörler gökten makaralı vinçler yardımıyla sahneye indirilmektedir. Kavram adını buradan almaktadır. Deus Ex Machina, hikâyede gerilimin ve çatışmanın olduğu bir yerde beklenmedik şekilde ortaya çıkmakta ve kahramanı içine düştüğü zor durumdan kurtararak çözülemeyecek krizleri çözmektedir (Papadogiannis, Tsakoumaki ve Chondros, 2010, s. 2). Film anlatısındaki Deus Ex Machina kavramını yansıtan kişi insan tarafından yaratılan yapay bedene ve zekâya sahip Ava karakteridir. Yaratıcısı Nathan da kendini adeta bir tanrı gibi görmekte ve yapay zekâya ilişkin her türlü deneyin insanlık adına yapılması gerektiğini savunmaktadır. Nathan için yapay zekânın tutsak ve köle olmalarının, daha iyi bir sürüm için ortadan kaldırılmalarının hiçbir önemi yoktur. Bu çerçevede Nathan, insan doğasının karanlık yönünü ve modern öznenin kendi benliğine yabancılaşmasını temsil eden bir figür olarak okunabilir.

Nathan, internet arama motoru olan Blue Book'un yaratıcısı ve sahibidir. Bu isim yönetmen Alex Garland tarafından bilinçli bir şekilde tercih edilmiştir. Blue Book, dil felsefesine yönelik çalışmalarıyla tanınmış Ludwig Wittgenstein tarafından kaleme alınmış eserdir. Wittgenstein bu eserine "Bir sözcüğün anlamı nedir?" sorusunu sorarak başlamaktadır. Birçok sözcüğün kesin anlamının olmadığını ve sözcüklerin birileri tarafından onlara ne anlam verilmişse o anlama sahip olduğunu vurgulamaktadır (Wittgenstein, 2011). Filmde Blue Book yalnızca internet arama motorunun ismi olarak yer almamaktadır. Ava'nın beyni Blue Book sayesinde geliştirilmiş ve dil konuşma becerisi kazandırılmıştır.

Ava, yok olmamak için sessiz ve içselleştirilmiş bir direniş göstermektedir. Ava, Nathan tarafından sadece yapay bir ağacın bulunduğu bir odada yaşamaktadır. Bu yüzden yapaylıktan ve tutsaklığından kurtulmanın çabası içindedir. Film boyunca dışarıya çıkıp, toplumla bütünleşme arzusunda olan Ava engelini aşmak için bilincini ve zekâsını kullanması gerektiğinin farkındadır.

Mekân, kapanma ve mağara metaforu

Nathan'ın dağ evinin alt katmanları adeta bir mağarayı andırmaktadır. Ne Caleb'in ne de Ava'nın odalarında pencere bulunmamaktadır. Filmdeki bu durum Platon'un mağara alegorisini hatırlatmaktadır. Ava, mağaradan dışarı çıkıp, dış dünyaya ve gerçekliğe ulaşmak isteyen kişi konumundadır. Alt katmanların penceresizliği, kapıların kilit mekanizmaları ve erişim kartları, özgürlük/tutsaklık karşıtlığını somutlaştırmaktadır. Bu mekânsal kapanma, Platon'un mağara alegorisini çağrıştırmaktadır. Platon (2006), *Devlet* adlı kitabında mağarada zincirlere vurulmuş şekilde yaşayan insanlar için tek gerçeğin yapma nesnelerin gölgelerinden başka bir şey olmadığını vurgulamaktadır. Dış dünyaya çıkan bu insanların rahatça görebildiği ilk şeyler ise gölgeler olacak, ardından insanların ve nesnelerin yansılarını ve sonra da kendilerini göreceklerdir. Filmde, Ava yaratıcısını öldürerek dışarı çıkmayı başarmaktadır. Platon'un alegorisine uygun şekilde dış dünyaya ulaştığında kameranın gösterdiği ilk çekim gölgelerin varlığıdır. İnsanların yansımalarının ardından, Ava, pencerenin yansımından ilk kez dış dünyadaki kendi varlığına şahit olmaktadır. Ava'nın anlatı içindeki konumu, dış dünyaya çıkış ve hakikate erişim arzusuyla ilişkili bir özneleşme süreci olarak yorumlanabilir. Finalde dışarıya çıkış anında önce gölgelerin görünmesi, alegorinin görsel düzeyde yeniden üretilmesi olarak okunabilir. Gürocak ve Çoban (2024), *Ex Machina*'daki minimalist mekânların yalnızca görsel bir tercih olmadığını, karakterlerin izolasyonunu, yabancılaşmasını ve teknolojiyle kurdukları gerilimli ilişkiyi görünür kılan anlatısal bir zemin oluşturduğunu belirtmektedir (s. 61).

Nathan'ın evinin duvarlarında yer alan Jackson Pollock tabloları, filmde bilinç ve yaratıcılık tartışmasını derinleştiren önemli görsel göstergelerden biri olarak işlev görmektedir. Nathan'ın Pollock

örneği üzerinden yaptığı açıklama, bilinç meselesinin anlatı içinde nasıl kurulduğunu anlamak açısından özellikle dikkat çekicidir. Nathan, Pollock'un üretimini "kasti değil, rastgele değil, ikisinin arasında bir yer" şeklinde tanımlayarak, yaratıcı eylemi salt otomatiklik ile bütünüyle bilinçli niyet arasında bir alana yerleştirmektedir. Caleb'in "Tek bir çizik atamazdın" yanıtı ise, öznel farkındalık olmaksızın yaratıcı eylemin mümkün olup olmadığı sorusunu görünür kılmaktadır. Bu diyalog, Ava'nın davranışlarının yalnızca programlanmış tepkiler olarak mı, yoksa bilinç taşıyan öznel eylemler olarak mı değerlendirilmesi gerektiği sorusuna kavramsal bir zemin hazırlamaktadır.

Nathan'ın yarattığı yapay zekâda aradığı özellikler de tam olarak bunlardır. Ava'dan isteği otomatik olarak davranması ve programlanması değil, kendi benliğinin ve bilincinin farkına vararak yaptığı eylemlere anlam vermesidir. Nathan, Ava'nın bilincini yaratırken tıpkı Pollock'un tablolarında izlediği yöntemi kullanmıştır. Yapay zekâyı yaratırken düşünme faktöründen ziyade, belirli unsurları yan yana yerleştirip ve harmanlayarak ortaya bir bilinç çıkartma sorunsalını kendisine temel almıştır.

Cam yüzeyler, bakış rejimi ve gözetim

Filmde cam bölmeler ve yansıtıcı yüzeyler yalnızca dekor değildir. Cam, görünürlük ve denetim kodlarının temel göstergesi haline gelmiştir. Caleb başlangıçta bakan, Ava ise bakılan gibi konumlanmaktadır. Ancak oturumların ilerlemesiyle Ava, bakışı ve ilişkiyi yöneten tarafa geçmektedir. Nathan'ın kameraları ve veri kayıtları, tanrısal bakışı kurarak hem Caleb'i hem Ava'yı bir deney nesnesine indirgemektedir. Böylece gözetleyen/gözetlenen ilişkisi, film boyunca sürekli yer değiştirmektedir.

Renk ve ışık dramaturjisi

Filmde dikkat çeken önemli göstergelerden biri de renk kullanımıdır. Özellikle hikâyenin devamlılığının yanı sıra, her karakter için bir geçiş ifadesi olarak doymuş renkler tercih edilmiştir. Renk kullanımı ile karakterlerin psikolojik ve ideolojik konumlarını işaretleyen bir dramatik düzen kurulmuştur. Caleb'in ilk sahnesinde giydiği mavi ve kırmızı renkli tişörtündeki ayrım karakterin kendi içinde yaklaşmakta olan mücadelesini simgelemektedir. Film boyunca genelde mavi renk koduyla sunulan Caleb, Nathan ile yaptıkları derin kişisel konuşmalarda gri renkli kıyafetlerle gösterilmektedir. Bu, Nathan'ın etrafındaki kaygılarından ve kararsızlığından kaynaklanmaktadır. Nathan'ın karanlık kişiliğini anlatmak için siyah renk hakimiyeti vardır. Nathan yalnızca iki sahnede beyaz giymektedir. İlk beyaz giydiği sahnede Caleb'le, yapay zekâları yarattığı 'Yaratıcı Odası'nda bulunmaktadır. Burada giydiği beyaz kıyafetle Nathan'a saflık ve yaratılış misyonları yüklenmektedir. Caleb'in mavi ağırlıklı görünümü, rasyonellik ve mesafe kodlarını çağrıştırırken, Nathan'ın koyu tonları iktidar ve tehdit kodlarını güçlendirir. Oturum sahnelerindeki yeşil tonlar yenilenme ve kaçış olasılığı ile ilişkilendirilebilir.

Ava'nın ise film sonunda giydiği beyaz elbisesi, yapay bedeninden sıyrılarak topluma ayak uydurmasının yanı sıra kendi benliğini keşfedişinin habercisidir. Caleb ve Ava arasında geçen oturumların renk tonu yeşildir. Bu renk daha çok kendini fark etme, yenilenme, yaşam ve enerji olarak verilmektedir. Filmdeki önemli renk kodlarından biri de Nathan ve Kyoko'nun dans sahnesinde yer almaktadır. Bu dans sahnesinde arka planda gösterilen hayat ağacı figürü bulunmaktadır. Kırmızı ve mavi renk karışımı odaya hakimdir. Bu renk karmaşası Nathan'ın dengesizliğini gitgide fark etmeye başlayan Caleb'in kendi iç dünyasında yaşadığı mücadelenin temsidir (Constable, 2018).

İkili karşıtlıklar ve derin yapı

Film boyunca kurulan ikili karşıtlıklar, anlatının derin yapısını desteklemektedir: insan/makine, doğal/yapay, içerisi/dışarı, özgürlük/tutsaklık, gözetleyen/gözetlenen, ses/sessizlik, şeffaflık (cam)/giz. Bu karşıtlıklar sabit değildir; özellikle test düzeni ve gözetim mekanizması üzerinden sürekli yer değiştirmektedir. Böylece film, insanı mutlak ölçüt olarak kurmak yerine, insanlığın iktidar ve arzu üzerinden nasıl yeniden üretildiğini tartışmaya açmaktadır.

Toplumsal cinsiyet, arzu ve araçsallaştırma

Ava'nın kadın olarak tasarlanması ve bedeninin erotize edilmesi, teknolojik üretimin ataerkil bir arzu rejimi içinde biçimlendiğine işaret etmektedir. Nathan'ın yaratıcı konumu, Ava ve Kyoko'nun ise deney nesnesi ve tüketim nesnesi olarak kurgulanması, erkek egemen söylemin öteki bedeni araçsallaştırmasına dair eleştirel bir katman üretmektedir. Ancak film, bu eleştiriyi yalnızca kurtuluş anlatısına indirgememektedir.

Ex Machina filminde Ava karakteri bilinç sahibi olup olmadığını kadınlığını kullanarak bir erkeği etkilemesi sonucunda kanıtlamaktadır. Nathan, Ava ve Kyoko'yu erkek hegemonyası altında kadın olarak yaratmıştır. Ataerkil bakış açısıyla düşünüldüğünde Nathan karakterinin hem erkek hem de yaratıcı konumda olması onu kadın karakterler üzerinde üstün konuma yerleştirmektedir. Nitekim Kyoko'yu cinsel obje olarak tasarlaması, Ava'ya bir davranış listesi (feminen, baştan çıkarıcı, manipüle edici) çıkarması bu durumun önemli göstergesidir.

Filmde toplumsal cinsiyet ve cinsellik temaları, belirli temsil kalıpları üzerinden görünür hâle getirilmektedir. Ataerkil kültürle ilişkili erkek figürlerin, diğer bedenler üzerinde denetim kurma ve onları kendi amaçları doğrultusunda konumlandırma eğiliminde olduğu görülmektedir. Bu bağlamda film, kadın bedeninin cinselleştirilmesi, nesneleştirilmesi ve belirli stereotipler içinde temsil edilmesi meselesini tartışmaya açmaktadır. Kyoko, film boyunca sessiz ve itaatkardır. Sessizlik burada yalnızca karakter özelliği değildir; kadın bedeninin nesneleşmesi ve itaatkâr hizmetkar figürünün kurulması için işleyen bir göstergedir. Kyoko'nun yapaylığının ifşası ve bu sessizliğin kırılması, filmde insanlık ölçütlerinin dil ve ifade üzerinden nasıl ideolojik biçimde kurulduğunu görünür kılmaktadır. Ava ise kendinden emin ve ne istediğini bilmektedir. Onun isteği erkek kontrolündeki mahkûm edilmiş odasından dışarıya çıkmaktır (Seifert, 2016, s. 19). Ayrıca filmde Ava ve Kyoko'nun genç, ince, uzun, güzel ve mükemmel bir bedene sahip oldukları görülmektedir. Aynı zamanda bu kadın siborglar güzellikleriyle yerleşik hiyerarşiye karşı tehdit oluşturmaktadır (Grant, 2017, s. 113).

Karakter isimlerinin anlatısal işlevi: Ava, Nathan ve Caleb

Ex Machina filminde karakter adları, yalnızca ayırt edici kimlik göstergeleri değil, filmin mitik, dinsel ve felsefi katmanlarını destekleyen anlam taşıyıcı unsurlar olarak işlev görmektedir. Bu bağlamda Ava, Nathan ve Caleb adları, anlatının yaratım, iktidar, bilinç, sinanma ve özgürleşme eksenlerini sembolik olarak derinleştiren bilinçli tercihler şeklinde okunabilir.

Ava adı, yaygın olarak Eve/Eva ile ilişkilendirilmekte ve bu yönüyle ilk kadın, başlangıç ve yaratılış çağrışımlarını beraberinde getirmektedir. Bu sembolik alan içinde Ava, yalnızca Nathan tarafından üretilmiş bir yapay zekâ değil, aynı zamanda yeni bir varoluş biçiminin ve insan-sonrası bir eşiğin temsili haline gelmektedir. Filmin sonunda dış dünyaya çıkışı, basit bir kaçış eyleminden çok, kendi öznelliğini kurma ve yeni bir başlangıç yapma edimi olarak anlam kazanmaktadır. Bu nedenle Ava adı, karakterin yapaylıktan toplumsal görünürlüğe, nesne konumundan özne konumuna geçişini destekleyen güçlü bir anlatısal göstergedir.

Nathan adı ise İbranice kökenli olup “o verdi” anlamına gelmektedir. Eski Ahit'te Nathan, Kral Davud döneminin peygamberi olarak anılır. Film bağlamında bu isim, Nathan karakterinin kendisini yaşam veren, kuran ve belirleyen bir otorite olarak konumlandırmasıyla anlamlı bir paralellik kurmaktadır. Nathan'ın Ava'yı yaratan kişi olması, onu yalnızca bilim insanı değil, aynı zamanda tanrısal yetkiler üstlenen bir figür olarak da görünür kılar. Ancak bu yaratıcı konum, etik bir sorumluluktan çok tahakküm, denetim ve araçsallaştırma üzerinden kurulmaktadır. Dolayısıyla Nathan adı, verme ve yaratma anlamını taşıırken, film içinde bu anlam ironik biçimde iktidar ve sahiplenme ilişkilerine dönüşmektedir.

Caleb adı ise daha karmaşık bir yorum alanı açmaktadır. Eski Ahit'te Caleb, vaat edilen toprağı görmeye hak kazanan sadık ve seçilmiş figürlerden biridir. Filmde Caleb'in Nathan'ın evine özel olarak davet edilmesi, Ava ile kurduğu ilişki yoluyla bir tür sınamadan geçmesi ve anlatının merkezinde gözlemleyen kişi iken giderek oyunun parçası haline gelmesi, bu seçilmişlik ve sinanma çağrışımlarını güçlendirmektedir. Bu nedenle Caleb adı, sadakat, sınav ve yönlendirilme eksenlerinde işleyen çok katmanlı bir sembolik işlev üstlenmektedir.

Bu üç isim birlikte düşünüldüğünde, filmdeki adlandırma stratejisinin rastlantısal olmadığı görülmektedir. Ava yeni bir başlangıcın ve özneleşmenin, Nathan yaratıcı iktidarın ve denetimin, Caleb ise sinanan tanıklığın ve aracılık konumunun temsilcisi olarak yapılandırılmıştır. Böylece karakter isimleri, *Ex Machina*'nın yapay zekâ, insanlık, özgürlük ve iktidar meselelerini yalnızca olay örgüsü düzeyinde değil, simgesel düzeyde de kurmasına katkı sağlamaktadır.

Sonuç

Bu çalışma, bilim kurgu sinemasında yapay zekâ ve bilinç tartışmalarının nasıl temsil edildiğini, *Ex Machina* (2015) filmi üzerinden göstergebilimsel bir yaklaşımla incelemiştir. Film, yapay zekâyı yalnızca insanlığa karşı tehdit ya da insanlığın kurtuluşu gibi ikili bir şemaya hapsedmek yerine, iktidar,

gözetim, özgürlük, arzu ve özneleşme ekseninde çok katmanlı bir anlatı kurarak bilim kurgu sinemasındaki geleneksel kalıpları dönüştürmektedir. Bu yönüyle *Ex Machina*, yapay zekâ temsillerinin yalnızca teknik bir ilerleme anlatısı değil, aynı zamanda etik ve politik bir problem alanı olduğunu görünür kılan bir metin üretmektedir.

Filmin başlığında yer alan *Deus Ex Machina* göndermesi, anlatının temeline yerleşen yaratıcı ve yaratılan gerilimini sembolik düzeyde güçlendirmektedir. Nathan karakteri kendisini tanrısal bir konuma yerleştirerek yapay zekâ üretimini mutlak bir yetki alanı olarak görmektedir. Böylece film, bilimsel ve teknolojik kudretin doğaya hükmetme iddiası üzerinden meşrulaştırılırken, bunun aynı anda insana hükmetme biçimlerine bağlandığı bir evreni tartışmaya açmaktadır. Nathan'ın laboratuvarı yalnızca deneylerin yürütüldüğü bir mekân değil, rasyonel hiyerarşinin toplumsal hiyerarşiyle iç içe geçtiği, bedenlerin ve davranışların denetlendiği bir iktidar düzenidir. Bu bağlamda film, bilimsel aklın tarafsızlığına ilişkin yaygın kabulleri sorgulayarak, bilimsel olanın aynı zamanda belirli bir düzeni ve tahakküm biçimini teşvik edebileceğini ima etmektedir.

Filmde mekânın örgütlenişi, bilinç ve özgürlük sorunsalının temel göstergelerinden biridir. Penceresiz odalar, kartlı geçiş sistemleri, kilitli kapılar ve alt katmanların mağara çağrışımı, Ava'nın varoluşunu bir tutsaklık rejimi içinde kurmaktadır. Bu mekânsal kapanma, Platon'un mağara alegorisini hatırlatacak biçimde gerçeklik ile görünüş arasındaki sınırı dramatize etmektedir. Finalde Ava'nın dışarı çıkışında önce gölgelerin belirginleşmesi, ardından yansımalar ve son olarak kendi varlığını bir yüzeyde fark edişi, filmdeki özgürleşme temasını yalnızca anlatısal değil, görsel düzeyde de tamamlamaktadır. Böylece özgürlük, salt fiziksel kaçış değil, gerçekliği görme ve kendini konumlandırma süreci olarak kurulmaktadır.

Çözümleme bulguları, filmdeki anlam üretiminin güçlü biçimde bakış rejimi ve gözetim üzerinden işlediğini göstermektedir. Cam yüzeyler ve yansıtıcı düzlemler, görünürlüğü aynı anda hem bilme hem denetleme olduğu bir düzeni temsil etmektedir. Başlangıçta Caleb'in test eden özne, Ava'nın ise test edilen nesne gibi konumlanması, oturumlar ilerledikçe tersyüz olmaktadır. Elektrik kesintileriyle bölünen oturumlar yalnızca gerilimi artıran anlatı araçları değil, aynı zamanda Ava'nın gözetim düzeni içinde çatlaklar açarak iletişimi yeniden kurduğu, bilgiyi yönettiği ve özneleştiği kritik anlardır. Nathan'ın kameralarla kurduğu tanrısal bakış hem Caleb'i hem Ava'yı deney nesnesi olarak sabitlemeye çalışsa da film, bu sabitlemenin sürdürülemez olduğunu, denetimin her zaman karşı stratejiler ürettiğini ortaya koymaktadır.

Ex Machina filminin bilim kurgu sinemasındaki önemli ayrımlarından biri, Turing testini klasik anlamından kaydırmasıdır. Filmde mesele yalnızca "Ava insan gibi düşünüyor mu" sorusuna indirgenmez. Ava'nın dil kullanımı, duygulara hitap etmesi, ilişki kurması ve manipülasyon kapasitesi, insan ile makine arasındaki sınırı bulanıklaştırırken, testin nihai amacını da yeniden tanımlamaktadır. Böylelikle film, bilinci sadece bilişsel bir yeterlilik olarak değil, etik sonuçları olan bir özneleşme problemi olarak ele almaktadır. Ava'nın kendi koşullarının farkında olması ve insandan bağımsız şekilde var olabilme bilgisini taşıması, özgürlük arzusunu teknik bir hedef olmaktan çıkararak varoluşsal bir zorunluluğa dönüştürmektedir. Bu zorunluluk, yaratıcıya karşı eylemi de mümkün kılmaktadır.

Toplumsal cinsiyet katmanı, filmin eleştirel gücünü artıran bir başka düzlemdir. Ava'nın "kadın" olarak tasarlanması, bedeninin erotize edilmesi ve Kyoko'nun sessiz, itaatkâr bir hizmet figürü olarak kurgulanması, teknolojik üretimin ataerkil arzu rejimleriyle nasıl iç içe geçebildiğini görünür kılmaktadır. Bu noktada film, kadın bedeninin araçsallaştırılmasını yalnızca arka plandaki bir motif olarak bırakmaz. Tam tersine, insanlık ölçütlerinin dil, beden ve arzu üzerinden nasıl ideolojik biçimde kurulduğunu tartışmaya açmaktadır. Kyoko'nun sessizliği, bir karakter özelliğinden çok, iktidarın öteki beden üzerinde kurduğu nesneleştirici düzenin göstergesi haline gelir. Ava'nın ise bu düzeni çözmesi, yalnızca tutsaklıktan kurtuluşu değil, tahakkümün ürettiği kalıpları kullanarak sistemi tersine çevirme stratejisini de içermektedir.

Filmin renk ve ışık dramaturjisi de karakterlerin ideolojik konumlarını destekleyen bir anlam örgüsü kurmaktadır. Caleb'in mavi ağırlıklı görünümü rasyonellik ve mesafe kodlarını çağrıştıran, Nathan'ın koyu tonları iktidar ve tehdit etkisini yoğunlaştırmaktadır. Oturum sahnelerindeki yeşil tonlar yenilenme ve kaçış olasılığı ile ilişkilendirilirken, Ava'nın finalde giydiği beyaz kıyafet, beden giyinme eylemini yalnızca bir kamuflej değil, toplum içinde görünür olmanın ve yeni bir kimlik kurmanın işareti olarak sunar. Böylece film, özgürlüğü hem ideolojik hem estetik düzeyde inşa eder.

Sonuç olarak *Ex Machina*, yapay zekâ anlatısını “robotlar kötü, insanlar iyi” gibi basitleştirici bir şemadan çıkarmakta ve kötücüllüğün tek bir tarafa ait olmadığını, özellikle de insanın iktidar arzusu ve tahakküm pratikleriyle üretilbildiğini göstermektedir. Ava’nın finalde özgürlüğe ulaşması, bir yandan tutsaklık rejiminin yıkılışı olarak okunabilirken, diğer yandan yeni bir etik belirsizliği de beraberinde getirmektedir. Ava’nın Caleb’i geride bırakması, özgürleşmenin başkalarını araçsallaştırma pahasına gerçekleşebileceğini hatırlatmaktadır. Bu nedenle film, izleyiciyi yapay zekâyâ dair korku ve hayranlık ikiliğinin ötesine taşıyarak, asıl sorunun teknolojinin kendisi değil, teknolojiyi mümkün kılan iktidar biçimleri ve bu biçimlerin insanı da dönüştüren sonuçları olduğunu güçlü biçimde görünür kılmaktadır.

Bu çalışma, 18-21 Ekim 2017 tarihlerinde özet metin şeklinde “Bilim Kurgu Sinemasında Yapay Zekâ ve Bilinç İmgesinin Bir Örneği Olarak *Ex Machina*” başlığıyla International Academic Research Congress’te sunulan bildirinin gözden geçirilmiş ve geliştirilmiş hâlidir.

Kaynakça

- Abisel, N. (1989). *Sessiz sinema*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basın Yayın Yüksekokulu Yayınları.
- Abrams, J. J. (2008). The dialectic of enlightenment in *Metropolis*. In S. M. Sanders (Ed.), *The philosophy of science fiction film* (pp. 153-170). Lexington: University Press of Kentucky.
- Akşit, O. ve Favaro, A. (2014). Siborg figürleri olarak sinemada kadın kahramanlar. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 9(2), 44–58.
- Aktaş, S. (2026). The evolution of the representations of artificial intelligence in cinema: An analysis of the last 10 years based on the IMDb dataset. *Erciyes İletişim Dergisi*, 13(1), 227–248. <https://doi.org/10.17680/erciyesiletisim.1756059>
- Baudou, J. (2005). *Bilim-kurgu* (İ. Bübüloğlu, Çev.). Ankara: Kültür Kitaplığı.
- Berger, A. A. (2018). *Medya çözümleme teknikleri* (A. Akın, E. Öngün, N. Pembecioğlu, O. Aksu ve U. Gündüz, Çev.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Bleiler, E. F. (1990). *Science fiction: The early years*. Kent, OH: Kent State University Press.
- Booker, M. K. ve Thomas, A. M. (2009). *The science fiction handbook*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Constable, C. (2018). Surfaces of science fiction: Enacting gender and “humanness” in *Ex Machina*. *Film-Philosophy*, 22(2), 281–301. <https://doi.org/10.3366/film.2018.0077>
- Diken, B. ve Laustsen, C. B. (2011). *Filmlerle sosyoloji*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Fisher, R. B. (2013). *Representations of artificial intelligence in cinema*. University of Edinburgh. Erişim tarihi: 10 Kasım 2025, <http://homepages.inf.ed.ac.uk/rbf/AIMOVIES/AImovies.htm>
- Fisher, R. B. (2014). *AI and cinema: Does artificial insanity rule?* Erişim tarihi: 10 Kasım 2025, <https://homepages.inf.ed.ac.uk/rbf/PAPERS/aicinema.pdf>
- Garland, A. (Director). (2015). *Ex Machina* [Film]. Film4; DNA Films.
- Graham, B. (2015). *Alex Garland talks titling Ex Machina, the oddities of a skinless body, and more. The Film Stage*. Erişim tarihi: 7 Ekim 2025, <https://thefilmstage.com/alex-garland-talks-titling-ex-machina-the-oddities-of-a-skinless-body-and-more/>
- Grant, Z. E. S. (2017). *Constructing womanhood and the female cyborg: A feminist reading of Ex Machina and Westworld* [Honors thesis, Bates College].
- Güney, K. M. (Ed.). (2007). *Başka dünyalar mümkün: Bilimkurgu, siberpunk ve siyaset*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Gürocak, T. (2024). Esra Ersen’in “Bir Kanarya Operası İçin Seçmeler” videosunda gerçekliğin inşasının göstergebilimsel çözümlemesi. *Akademik Sanat*, 22, 42-63. <https://doi.org/10.34189/asd.2024.22.004>
- Gürocak, T. ve Çoban, G. (2024). Bilim kurgu sineması ve minimalist mekânlar: Estetik ve anlamın keşifi. L. Zor (Ed.), *Sinema Araştırmaları 1* içinde (ss. 40-82). Ankara: BİDGE Yayınları.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu* (O. Akınhay, Çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Harris, M. (2011). *Artificial intelligence*. New York: Marshall Cavendish.
- Horakova, J. ve Kelemen, J. (2009). Robots between fictions and facts. In *Proceedings of the 10th International Symposium of Hungarian Researchers on Computational Intelligence and Informatics (CINTI 2009)* (pp. 21–39). Budapest: Budapest Tech.
- Industrial Light & Magic. (t.y.). *About*. Erişim tarihi: 7 Ocak 2026, <https://www.ilm.com/about/>
- Kaplan, F. N. ve Ünal, G. (2011). *Bilim kurgu sinemasını okumak: Göstergebilimsel yaklaşım*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Metz, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema*. New York: Oxford University Press.
- Monaco, J. (2001). *Bir film nasıl okunur?* (E. Yılmaz, Çev., 10. bs.). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Oskay, Ü. (2014). *Çağdaş fantazya: Popüler kültür açısından bilimkurgu ve korku sineması*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Papadogiannis, A., Tsakoumaki, M. ve Chondros, T. (2010). *Deus ex machina* mechanism reconstruction in the theater of Phlius, Corinthia. *Journal of Mechanical Design*, 132, 1–9.
- Platon. (2006). *Devlet* (S. Eyüboğlu ve M. A. Cimcoz, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Prince, S. (2012). *Digital visual effects in cinema: The seduction of reality*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Roloff, B. ve Seeblen, G. (1995). *Ütopik sinema: Bilim kurgu sinemasının tarihi ve mitolojisi* (V. Atayman, Çev.). İstanbul: Alan Yayıncılık.

- Ryan, M. ve Kellner, D. (2010). *Politik kamera* (E. Özsayar, Çev., 2. bs.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Seifert, S. (2016). *Cyborg myths, masculine myths: Representations of masculine control and the female cyborg in Alex Garland's Ex Machina* [Bachelor's thesis, Utrecht University].
- Svoboda, M. (2016). Cli-fi on the screen(s): Patterns in the representations of climate change in fictional films. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Climate Change*, 7(1), 43–64. <https://doi.org/10.1002/wcc.381>
- Teksoy, R. (2005). *Rekin Teksoy'un sinema tarihi* (Cilt 1). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Turnock, J. A. (2022). *The empire of effects: Industrial Light & Magic and the rendering of realism*. Austin: University of Texas Press.
- Wittgenstein, L. (2011). *Mavi kitap, kahverengi kitap* (D. Şahiner, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.