

Sinema ve Romanda Transhümanizm: “Blade Runner” Filmi ve “Neuromancer” Roman Örneği

Ahmet DAĞ¹

Öz

İnsanlık, antik atalarından/ilkel aletler günümüze kadar/teknolojik hep teknik ve teknoloji ile yakın bir ilişki içinde olmuştur. İnsanlık, “teknik/techne” sürecinden “makine/mechane” daha sonra ise “teknoloji/technology” sürecine geçmiştir. Aleti inşa etme teknikken, güç edinmek için bir enerji türünü başka bir enerji türüne çeviren ve insanın yerini alan aygıtlar makine/leşme, düşünce ve bilimsellik ile makinenin entegre edilmesi ise teknolojidir. 20. yy.’da teknoloji, güç edinme ve mükemmellik anlayışına sahip insanlığın önemli bir unsuru ve varoluşunun parçası olmuştur. 21. yy.da ise insanlığın ayrılmaz bir parçası olacağı öngörülmektedir. Özellikle son yüz yılda bu mükemmellik ve anlayış arayışı, teknolojik yeniliği insanlık tarihinde daha önce görülmemiş bir oranda artırmıştır. Genetik, nanoteknoloji, nöroloji, moleküler biyoloji ve nörobilim vd. alanlardaki hızlı ilerlemeler transhümanizm olarak isimlendirilen bir süreci doğurmuştur. Yapay zekâ/YZ çalışmalarını da içeren transhümanist teknoloji, film ve romanlarda varlık bulmuştur. Transhümanizm, insanı ve içinde yaşadığı çevreyi dönüştüren bir süreç değil, bu süreci değerlendiren, kurgulaştıran ve model oluşturan felsefe, edebiyat ve sinema ile ilişkili olan bir süreçtir. Bu gerçeklikten hareket ederek bu çalışmada transhümanizmin ne olduğuna, transhümanizmin edebiyat ve sinemada olan iz düşümlerine değinilmiştir. Transhümanist temalara sahip bazı romanlara ve filmlere değinildikten sonra örneklem olarak seçilen R. Scott’un yönettiği “Blade Runner” filmi ve W. Gibbson’un “Neuromancer” romanının tahlilleri yapılarak, felsefi bir akım olan transhümanizm, roman ve film örnekleri üzerinden anlaşılmaya çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Transhümanizm, Sinema, Roman, Robot, YZ.

Transhumanism in Cinema and Novel: The Samples of the Film “Blade Runner” and Novel of “Neuromancer”

Abstract

From antique ancestors/primitive instruments to now, Humanity has always been in close relation with technic and technology. Humanity has evolved from "technic/techne" to "machine/mechane" and then "technology". The technic is the building tools, the machine/mechanized is a technology transforms an energy into another energy to acquire power and to replace human, and the technology is to integrate the machine with the science. In the 20th century, the technology has become an important element of mankind and a part of its existence with an understanding of perfection and acquiring more power. It is anticipated that it will be an integral part of humanity in the 21st century. The search for perfection and understanding has increased technological innovation in an unprecedented moment in human history, especially in the last hundred years. The rapid advances in the fields of genetics, nanotechnology, neurology, molecular biology and neuroscience etc. have produced a process called transhumanism. Transhumanist technology, including artificial intelligence/AI works, has been found in films and novels. Transhumanism; it is not a process that

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Kırklareli Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Felsefe Bölümü, adag29@yahoo.com, [Makale kayıt tarihi: 11.4.2018-kabul tarihi:19.4.2018]; DOI: 10.29000/rumelide.417487

transforms the human being and the environment in which he lives, but is a process that evaluates, fictitizes and models related to philosophy, literature and cinema. Moving from this reality, this study will touch on what transhumanism is and its projection on literature and cinematography. After some of the novels and the films with transhumanist themes will be mentioned, selected samples as film, "Blade Runner", directed by R. Scott, and as novel "Neuromancer" of W. Gibson will be analyzed to understand the transhumanism which is a philosophical school.

Key words: Transhumanism, Cinema, Novel, Robot, AI.

Kurgunun Gerçeğe Dönüştürülmesi: Transhümanizm, Sinema ve Roman

Nedir bizi insan yapan şey? Kodlayabileceğiniz bir program değildir... Onu bir çipe sığdıramazsınız... İnsan Yüreğinin gücü budur...! Bizi makinelerden ayıran fark budur...! (Terminatör 4: Kurtuluş).

İnsan, tarih boyunca kendini aşma amacı içinde bulunmuştur. Yahudi kültüründe kilden yaratılmış insana benzeyen golem, Roma efsanelerinde öpünce canlanan kadın mermer heykeller ve Eski Yunan'da tanrılar ve yarı tanrılar hem üstün insanın ilk örnekleri hem de bu amacın dinî-gnostik temelleridir. Transhümanistler, dinî-gnostik temeli olan insanın kendini aşma amacını modern bilim ve teknolojiyle hayata geçirmek ister. Posthuman insana ulaşmak isteyen transhümanizmin insanı, homosapiens ve biyolojik insan değil duruma göre biyolojik veya tekno-biyolojik (robot, android) varlık olabilir (Demircan, 2016).

Transhümanizm, akli kullanarak, özellikle insan zekâsını, fiziksel ve psikolojik yetenekleri artırarak ve yaşlılığı yok eden teknolojiyi kullanarak insanın durumunu geliştiren, temel olarak imkân ve arzuyu olumlu bulan entelektüel ve kültürel hareket olarak tanımlanmıştır (Raulerson, 2010: 42, 49). Yetersizlik, hastalık ve ölüm korkusu gibi gerçeklere karşı tüm türlerin toplumsal, zihinsel ve biyolojik gelişimini ilerletmek istemeyen günümüzden uzak, gelecekteki insan için bir terim olan transhümanizmde "geçişsel insan/transitional human" sıradan bir insanın beşerî evriminde bir aşamadır. Bugünden uzak, gelecekteki insan için bir terim olan *transhuman*; genetik mühendisliği, psiko-farmakolojiyi, geç yaşlandırıcı terapileri, sinirsel arayüzleri/interfaces², robotları, gelişmiş bilgi-yönetim aletleri, hafıza artırma ilaçları, giysi bilgisayarları ve bilişsel teknikleri kullanmasından dolayı sıradan insandan daha çok gelişmiş varlıktır. Transhuman, geliştirilmiş insan olduğundan transhümanizmin savunucuları H+ (büyütülmüş insanlık) olarak insanlığın görünümüne atıfta bulunur ve posthuman evrimsel gelişimini artıran destekçilerini ifade eder. Robotları, biyonikleri ve nanoteknolojiyi kullanarak doğaya bağımlı olmayan posthuman türleri icat etme amacıyla olacaktır. Böylece insanlar, kendilerini posthumana dönüştüreceklerdir. Benzeri görülmemiş fiziksel, entelektüel ve psikolojik kapasiteli, kendini programlayan, potansiyel ölümsüz ve sınırsız bireyler olan insanlar olacaktır (Samuelson ve Mossman, 2005: 31-32).

Transhümanizm, biyolojik ve teknolojik yollarla insanın durumunu iyileştirmeye çalışan bir harekettir. Transhümanist ideoloji, organizasyonları, edebiyat dokümanlarını, söyleşilerini hatta estetiği, edebiyat ve sinemayı üretmiştir. Teknoloji vasıtasıyla insanı ve içinde yaşadığı mekânı geliştirme amacı taşıyan transhümanizmin izlekleri roman ve sinemada bulunmuştur. Özellikle insanın ve çevrenin fantastik biçimde değişimini ele alan bir edebiyat alanı olan bilim kurgu romanlarında transhümanist temalar konu edinilmiştir. Bu tür romanlarda anlatılan insan ve çevre ile transhümanizmin inşa etmeye çalıştığı

² Arayüz: iki varlık (insan-makine vs.) arasında geçiş ve iletişim kurduran yapıdır.

insan ve çevrenin benzerlikleri vardır. Teknoloji vasıtasıyla geliştirilmiş insan hayatının ve çevresinin ütopyavari bir tarzda konu edinildiği bu romanlar, lüks, konformizm, uyum ve pratik kolaylıkları içermesi bakımından ütopyik kaosu, makineleşmeyi, dolayısıyla canavarlaşmayı/ *dehumanization* içermesi ve tekillik içermesi bakımından da disütopyikliği içerir. Teknolojiyi ve tekno-kültürü içeren, 19. yy.ın sonlarında yazılmış kısa hikâye ve romanlar, Batı dünyasında posthuman durumun fikrî olarak şekillenmesine katkıda bulunmuştur. Tüm katların buharlaştığı posthümanizme ulaşılmış ve artık insanın bir mekânı yoktur. Çoğu disütopyacı bilim kurgu çalışmalarda okurlarını post veya transhuman dünyanın imgelem vaatlerine yöneltici ütopyacı bir alt metin vardır. Ancak onların özgürleştirici duruşu, insanın evrimini veya bozulmasını ima etmez (Pordzik, 2012).

Amaçları bakımından benzer, araçları ve anlatım biçimleri bakımından ise farklı olan roman ve sinemanın anlatı dilleri farklıdır. Roman, yazı dilini, sinema ise sinematografik/görüntü dili kullanır. Romanın sözcüğünü görüntüye dönüştüren sinema, anlamı ve görüntüyü dönüştürebilir. Temel unsur olan anlatıcının ekseninde gelişen romana karşın sinemanın anlatıcısı ses, müzik dekor oyuncu görsel ve işitsel unsurlardır. Romanda olaylar okuyucunun zihninde geçmiş zamanda olup biterken gösterime dayanan sinemada ayrıntılarıyla izleyicinin gözü önünde canlandırılır. Zamana dayanan romanda tasarım daha özgürken mekâna dayanan sinemada daha sınırlıdır. Yeni bir gerçeklik yaratan sinemada izlenen her kare o an oluyormuş gibidir, geçmiş ve gelecek an’a dahil edilir. Zaman, maliyet ve üretilme tarzı bakımından farklılıklara sahip olan sinema ve roman, dil ve üslup açısından yapısal ve kurgusaldır. Her ikisinde de tikelden tümele gelişme vardır. Roman, harf, sözcük, cümle, paragraf, film ise fotoğraf, çekim, sahne, kısım ve bölümlerden oluşur. Roman gibi iletişimi gerçekleştiren sinema yazı dilinde var olan “kurgulama, kesme, eksiltme” gibi teknikleri kendi bünyesine uyarlayarak zaman içinde kendi dilini oluşturmuş ve başka tekniklerle de gelişimini sürdürmüştür.

Sinema, daha önce yazılmış roman metnini senaryoya uyarlar. Sinema sanatına uygun şekilde ele alınıp senaryo biçimine sokulan roman, sinema tarafından “senaryo hammaddesi” olarak görülür. Her ikisi de iletişim aracı olarak bilgilendirme, kültürleştirme, estetik haz ve eğlendirme amacına sahiptir ve romandaki sözcükler sinemada görüntüye dönüşür. Romanın ruhu ve yapısı bozulmadan sinema estetiğine göre yeniden yorumlanır. Romanda yazar, duygu ve düşüncelerini ortaya koyarken; dil, imla, vurgu, noktalama, cümle, konu gibi unsurları ele alarak işler. Filmde ise bu duygular görüntüyle sağlanır. Işıklıdırma, müzik, efekt, dekor, kostüm, renk gibi öğelerden yararlanır (Kale, 2010: 267-275).

Romanda okuyucu, zaman ve karakterleri hayal ederek boşlukları doldururken, sinema seyirciye hazır karakterler ve mekânın hatlarını verir. Karakterleri, canlı ve somuttur. Romanlar okuyucuda zihinsel tasarımını veren kelimeleri kullanırken sinema, romanın bireysel yorumuyla ilgili olduğu gibi her şeyi tabakta verir. Filmler çok miktarda görsel bilgi ve gerçekleri ayrıntılı olarak verir. Roman, zihinsel olarak sinema ise görsel olarak tasarım sağlar (Alqadi, 2015: 42-43). Sinemayı otantik duyum imparatorluğu olarak tanımlayan M.J.F. Martinez’e göre sinema, zaman-mekân, imge-sözcük, gerçeklik-kurgu ve bilgi-duyguyu bir araya getirir. Senaryo, imgelerin somutlaştırılmasıdır. Sinematografik senaryo, sinema ve edebiyat arasındaki bağlantının bir tezahürüdür. Sinema açıklama için kelimelere ihtiyaç duyarken roman fiziksel mekâna gerek duyar. Sinema açık gözlerle, edebiyat kapalı gözle görülür. Sinema ve edebiyat birbirine ilham verir. Sinemada kamera kalemin yerini alır ve edebiyatın yaptığı gibi soyut düşünce ve duyguları zekice ifade eder (Alqadi, 2015: 46).

Teknoloji ile olan ilişkimizi anlamamızı sağlayan filmler, yazdıklarımızda bulunmayan bilinçaltı duygulara ve inançlara dokunabilir. Transhümanizm ile ilgili olan filmler gelecekteki bir teknolojiyle ilgili umut ve korkularımıza değinebilir veya mevcut teknolojileri analiz eden araçlar olabilir (May, 2014:

vi). Filmlerde görülen YZ teknolojisi, transhümanist teknolojiyi aktarır. Biyomedikal etiğin yanı sıra yaşamın tüm yönlerinde belirleyici bir rol oynayan iki önemli değer, özerklik ve adalettir. Transhümanist tartışmalar genellikle bu iki ilke (adalet ve özgürlük) üzerinde tartışmalara odaklanmaktadır. Muhalifler, bu teknolojilerin bireysel özerkliği azaltacağını ve dünyadaki adaletsizliği artırdığını savunurken taraftarlar, transhümanist teknolojilerin daha fazla özgürlük ve adil bir topluma ulaşmamıza izin vereceğini önermektedir. Bu değerler ve sorular, filmlerde ve ortak kültürde defalarca tekrarlanır. İnsanlık tarihi için çoktan var olmuşlardır.

Sözlü tarih, yazılmış çalışmalar, müzik, sanat, TV ve film gibi tüm temsil aletleri insan deneyimlerini kaydetme teşebbüsüdür. İnsanın ümit ve korkuları ekranda sunulur, değerleri ve yaşam biçimi analiz edilir. Filmde endişelerin korkunç gerçeklere dönüşmesi ve fantastik çözüm içeren umutlar görülebilir. Filmlerin dramatik doğası gerçekçi olmayan sonuçlara sıçrayabilirken sunulan duygular ve deneyimler daha gerçekçi değildir. İnsan, inanç ve değerlerinin yansımaları olan filmi yaratır. Transhümanizm ve teknolojiyle ilişkili birçok film, transhümanist teknolojilere verilecek tepkilerden dolayı önemlidir (May, 2014: 15-18).

Dramatize ederek gösterme eylemi, insanlık tarihinde çokça görülür. Bunlardan biri olan film, hikâye anlatmanın bir türü olan iletişim aracıdır. Sözlü öykü ya da yazılı eserler gibi, filmler de fikirleri eğlendiren ve geliştiren görsel araçlardır. Teknolojinin etkilerini ve sonuçlarını, bir dergi makalesi okumaktan çok daha fazla hissedilebilir. Daha çok duyulara hitap eden filmler, insanın duygularını, akılcılığını ve inançlarını ifade eder. Öykü anlatımının diğer modları gibi bir zaman dönemine bağlı değildir, kuşakları aşabilir. Kişilik ve mükemmellik konusunda anladığımız şeyleri anlamamızı ve değerlendirmemizi sağlayan güçlü görsel araçlardır. Transhümanist düşünceleri film aracılığıyla analiz etmek, yalnızca yazılı eserin olmadığı anlayışlar sunan benzersiz bir bakış açısı sağlar (May, 2014: vi-vii). Mary Shelley’in “Frankenstein veya Modern Prometheus-1818” ve Karel Capek’in oyunu “R.U.R.-1921” transhümanizmin ilk örnek ve romanlarıdır. Capek, robot³ kavramını literatüre kazandırmıştır. Filmlerde robotlar önemli unsur olmuştur. Örneğin, “Terminator-1984” filminde dünyayı işgal eden robotlar, “The Matrix-1999” filminde ise vatta/su tankı içindeki beyinle dünyayı işgal eden robotlar vardır.

Posthuman fantezilerin çoğu, insanı bilmeye yönlendiren teknolojileri kontrol etmeye, dönüştürmeye ve değiştirmeye yönlendirir (Pordzik, 2012). Bilim kurgu yazarları, boş ümit veren gelecekçi/*futurist* teknolojilerin taslaklarını sunar ve çok ilginç senaryoları ortaya koyarlar. Edebiyatta siborglar ve robotlar, çoklu kimlikler ve sanal bedenler, avatarlar ve araçlar, transhümanistler ve extropianlar gibi klasik farklılıkların hepsinin verildiği unsurları görürüz. Böyle bir çözümleme genellikle ya apokaliptik vizyonlarla veya oforik rüyalarla bağlantılıdır (Becker, 2000: 362). Bir çeşit teknoloji odaklı ilerlemeyle doymuş transhümanist edebiyat ve süper zekâ YZ sistemleri, ilerlemeci tarih kavramından insan hayatının koşullarındaki gelişme kaydını anlar. Bu hem metodolojik hem de deneysel sorundur (Verdoux, 2009: 50).

Teknolojilerin insan hayatı üzerindeki etkilerini müspet ve menfi açıdan felsefi olarak ele alan transhümanist romanların bazıları şunlardır: M. Shelley-Frankenstein veya Modern Prometheus/1818, A.E. Voght-Slan/1946, W. Gibson-Neuromancer/1984, C. Stross-Glasshouse/2005, G. Egan-Transhümanist Wager/2013... Transhümanizm yalnızca romanlarda değil başta sinema olmak üzere

³ Robot: Robot terimini ilk defa Çek yazar Karel Capek, *Rossum's Universal Robots/R.U.R.-1921* romanında kullanmıştır. Slav kökenli dillerde iş ve işçiye tekabül eder. Çekçede ‘robota’, ‘emek’ anlamına gelen, Polonyacada ‘işçi’, ‘robotik’ olarak çevrilen robot; antik otomatın evrimi temsil eden antikçağ, ortaçağ ve Rönesans zamanına kadar geri gider (Campa, 2015: 23).

edebiyat, güzel sanatlar, müzik ve müzik kilipleri vs. sanatsal ve kültürel alanların çoğunda varlık bulur. Metropolis-1927, 2001: A Space Odyssey-1968, Gattaca-1997, Matrix-1999, Wall-E-2008, Avatar-2009 ve Elysium-2013 gibi filmler, müzikte Michael Nyman’ın Facing Goya-2000, Steve Aoki ve Angger Dimas’ın My Name is Kay, güzel sanatlarda Umberto Boccioni-Unique Forms of Continuity with Space (1913), Stelarc-Portrait of the Artist ve Ear on Arm, Sergeev Andreev-Transhumanism Painting ve Patrica Piccini-Stem Cells gibi sanatkarların heykel ve resimleri bazı örneklerdendir. Güzel Sanatlarda transhümanizmin etkisinden öte transhümanist sanat diye bir alan ortaya çıkmıştır.

Transhümanizmin kum havuzluğunu yapan en önemli unsurlar, roman ve sinemadır. “Beggar in Spain-1993, Down and Out in the Magic Kingdom-2003, Postsingular-2007, Slan-1946, The Wind up Girl-2009, Upload-2012, Dune-1965, Accelerand-2005, Revalation Space-2000, Look to Wind-ward-2000” romanları transhümanist roman örnekleridir. Sinemada ise “The Terminator-1984, The Matrix-1999, Avatar-2009, Gattaca-1997, Wall-E-2008, Metropolis-1927, 2001: A Space Odyssey-1968, X-Men-2016, Brainstorm-1983, Eternal Sunshine of the Spotless Mind-2004” filmleri örnek olarak verilebilir. Bu roman ve filmlerde zekâ düzeyi artırılmış YZ, biyotik bedene sahip insanımsı varlıklar/siborg, metal ya da çelikle güçlendirilmiş insanlar, ölümsüz vampirler, metabolik komadan dönen zombiler, kurşundan kaçabilecek hıza sahip atletik varlıklar söz konusudur. Süper kahramanların olduğu filmlerde, korku filmlerinde ve televizyon programlarının çoğunda transhümanist izlekler görülür. İnsan; TV dizilerindeki düşünme, algılama ve hatta bilinçle ilişkili işlevleri hızlı ve sağlam bilgisayarlaşmış aletlerle Borg (Star Trek) gibi siborg veya sibernetik organizmalar gibi olacaktır. Siborg, bireysel özerk değerlere ve akla sahip hümanistler için cazip değildir. Onlar teknolojik yığın zekâsıdır -karınca veya termit kolonisi gibi- bireysel üyeleri, süper organizmanın amaçlarını ortaya çıkarmak için köleleşmiştir (Dağ, 2017: 60-61).

Transhümanizmin Roman ve Sinema Örnekleri: Frankenstein, Blade Runner ve Neuromancer

Bilim kurgu veya transhümanizmin ilk roman örneği; henüz 18 yaşındayken Mary Shelley’in yazdığı “Frankenstein veya Modern Prometheus-1818” romanıdır. Sanayileşme yüzyılında ilk buharlı lokomotiften önce yazılan bu roman, modernliğin, mekânikleşmenin ve transhümanizmin ilk romanı olarak nitelendirilebilir. Bu açıdan ilk transhümanist roman örneği de sayılabilecek bu roman makinelerden, elektrikten ve yapay yollardan insan bedeni üretme anlamında türünün ilk örneği olarak görülebilir. Prometheus’un ateşinin *Frankenstein* romanındaki karşılığı elektriktir. Transhümanizmin en önemli gayesi olan yaşlanmayı ve hastalığı dolayısıyla ölümü ortadan kaldırma amacı bu romanda da tema olarak bulunur. Yıldırımlardaki elektriğin gücünden etkilenen romanın kahramanı Victor, bu enerjiyi kullanarak mezarlıktan, diseksiyonlardan ve mezbahadan topladığı cesetlerin ölü uzuvlarını birleştirir. İki yılın sonunda uzun boylu ve geniş cüsseli fakat sonrasında iğreneceği ucube bir insan yaratır (Shelley, 2017: viii, 55-60).

Bilim-kurgu yazarları, robot haklarını, insanlar üzerindeki etki ve tahakkümünü, sakınca ve tehlikelerini konu edinmiştir. Nitekim bu filmlerden biri olan Spielberg tarafından yönetilen “Artificial Intelligent-2001” filminde bir robot-android olarak üretilen çocuk android Brian Aldiss, hissiyata sahip bir insan gibi davranıyor ve annesi tarafından terk edilmesini anlamlandıramıyor. Hikâye (ve film), robotlar için sivil hakların harekete geçirilmesi gereğini savunuyor (Pordzik, 2012). Robotların mağduriyetleri veya yaşayacağı sorunlar ile robotların insan üzerindeki tahakkümü de konu edinilmiştir. Transhümanizmde insan, ölümlü olması itibarıyla kusurlu olarak görüldüğünden dolayı bu kusuru alt eden biyotik robot-androidler üretmek amaçtır. Yaşlılığı geciktirecek ve hastalığı yenecek insanlık tasavvur edilir. Bu

transhümanist değer ve istek sinema filmlerine de yansımıştır. X-Men, Iron Man, Robocop, Bicentennial Man ve Terminatör gibi film serileri bu durumun birer göstergesidir. Örneğin “Terminatör 4: Kurtuluş”, “Transformers: Yenilenlerin İntikamı” ve “Suretler” adlı film serilerinde dünya hâkimiyetini ele geçiren terminatör ordusu olan mekânîk yaratıklarla yapılan savaş, insanları tutsak olarak kullanan robotlar ve yaşlanan bedenlerinden vazgeçip insanüstü robotlar olarak yaşamayı tercih eden insanlar konu edilir.

Ayrıca transhümanizmin beklentilerinin sorunlar oluşturacağına yönelik eleştirel film yapımları da vardır. Bunlardan biri olan bir nevi transhümanizm kavramını anlatan “Transcendence-2014” filmi, YZ’yi içeren düşünmenin doğasını araştıran bir doktorun teknolojik tekilliği sağlayacak bir makineyi yaratma çabasını içerir. Hem teknolojikleşmiş bir mekân hem de bu mekânda yaşayan biyoteknolojik varlıklar yaratma çabasını ve başarısızlığını anlatır. İnsanlığın bir üst boyuta ulaşmasını ve bunun sonuçlarının nasıl olacağını anlatan film, insan bilincinin ilerletilmesini, fiziksel ölümden sonra insan beyninin bilgisayara aktarılıp varlığını devam ettirip gelişerek etrafında olanları kontrol edebileceğini konu alır. J. Huxley gibi transhümanistlerin aksine transhümanist süreçte insani değerlerin gitgide yok olduğunu dolayısıyla olacağını anlatır (Pordzik, 2012).

Philip K. Dick’in “*Do Androids Dream of Electric Sheep?/Android’ler Elektrikli Koyun Düşler mi?*” romanı H. Fancher ve D. Peoples tarafından “*Blade Runner/Bıçak Sırtı-1982*” filmi olarak senaryolaştırılmıştır. R. Scott tarafından yönetilen film, hem mevcut olgu ve sorunları (küreselleşme, yoğun nüfus, iklim değişikliği, ekolojinin bozulması) hem de müstakbel olgu ve sorunları (teknolojikleşme, genetik mühendisliği ve robot-android türü varlıkları) mevzu edinir. 2019 Los Angeles’ını disütopyacı bir tarzda anlatan filmde Blade Runner polis birimine bağlı kopyalardan/*replicants* olan bir polis memurunun yaşadıkları konu edilir. Kopyalar, günümüz genetik mühendislik teknolojisinin sonucudur yani genetik olarak üretilmiş andoridlerdir. İnsana özdeş hatta insanlardan daha güçlü sentetik insan olan kopyalar, Tyrel Corporation’da yaratılmışlardır. Holden, kopyaları insanlardan ayırt etmeye yarayan Voight-Kampff testi ile onları bulmaya çalışır. İnsan veya kopya olup olmadığını belirlemek için psikolojik teste tabi tutulan Blade Runner/Holden eğer taklit testi alırsa duygusal yüklerle ve şiddete tepki verir (May, 2014, 47). Filmin kahramanı Deckard, dünya dışında diğer gezegenlerin kolonileştirilmesinde köle olarak kullanılan, sonrasında dünya sınırlarına giren, isyancı ve dört yıllık ömre sahip kopyaları öldürme yani filmdeki ifadeyle “emekliye ayırma” görevi verilen, kopya ve doğal insan olup olmadığı belli olmayan bir kişidir. Filmdeki konumu itibarıyla insan mı kopya mı olduğu tartışılan; fakat hatıraları itibarıyla insan olduğu düşünülen Deckard’ın kopyalarla savaşını, bazen öfkeye bazen sevgiye dayanan ilişkisini, çelişkisini ve anlamdan koparılmış içinde yaşadığı dünya konu edilir.

2019 yılının Los Angeles şehrinin anlatımı üzerinden dünyanın hem çevre/maddi hem de ruh/manevi olarak anlamını kaybettiğini içeren bir temaya sahip filmde mekân; çorak, kirli, soluk, karamsar, ruhsuz ve karanlık zaman ise film boyunca gece olarak tasvir edilmiştir. Uzay aracı türü bir vasıtaya sahip olan filmin kahramanın yukarıdan inişinde şehrin sıklığı ve ruhsuzluğu hissedilir. Tıpkı transhümanizmde olduğu gibi filmde de gnostik ve dinî unsurlar görülür. Varoluş sorgulaması ve gelecek betimlemesi yapan film boyunca kasvetli, karanlık ve yağmurlu ortama sahip şehir karmaşa hakimdir. Otoritenin varlığı hissedilen şehirde insanlar sistemin bir parçasıyken kopyalar ise anti kahramanlardır. Bilim kurgu sinemasındaki ilk ciddi *siberpunk* film türü olan filmde yüzlerce metrelik binalar, uçan arabalar, androidler ve anti-ütopya unsurları vardır. Filmde hiç kıpırdamayan şehre bakan bir gözün varlığı; insanın kendi varoluşuna bakan tanrısal bir bakışı dolayısıyla insanın tanrı rolünü oynaması olarak yorumlanır (Şendünder, 2016).

Karanlık bir film olan *Blade Runner*'da gölgeler daha çok imgeler hakkında bilgi sağlar. Kirli arka sokaklar ve gruff/boğuk görünümlü Los Angeles, hoş bir mekân değildir. Sanallaşan dünyada gerçeği bulmak gibi kişisel bir görevi olan kahraman, kopyaların peşine düştüğü gibi anıların da peşine düşer. Genetik olarak tasarlanmış sentetik humanoidler/kopyalar, üç transhümanist teknolojiyi -gen-nano-bio- bütünleştirir. Android olmalarına rağmen, insan olarak görünürler ve hissederler. Sofistike düzeyde çalışan YZ'ler, insanlarla bir arada çalışırlar (May, 2014: 47-48).

Transhümanist film ve romanlar yapıları itibariyle mübalağaya açık olmuştur. Örneğin S. Kubrick tarafından yönetilen "2001: A Space Odyssey" filminin kurguladığı veya öngördüğü anlatımla gelinen nokta büyük bir hayal kırıklığı yaşanmasına yol açmıştır. 1968 yapımı olan bu filmde, 1992 yılına dek robotların insanlarla herhangi bir konu üzerinde özgürce sohbet edebileceğini ve aynı zamanda uzay gemisini komuta edebileceğini öngörmüştü. Ancak bu yıllarda en gelişmiş robotların veya YZ'nin yapay bir böceğin zekâ düzeyine gelebildiği görülmüştür (Kaku, 2011). Her ne kadar bilim kurgu roman ve filmler transhümanist sürece ve teknolojisine katkıda bulunsada yanlış bir resim sunması veya yanıltması söz konusu olmuştur. Bu tür bilim kurgu çalışmaları YZ çalışmalarının gerçekte olduğundan daha fazla ilerleme katediliği düşüncesine ve YZ teknolojisinin gerçekte olduğundan daha insansı görülmelerine yol açmıştır (Whitby, 2005: 22).

Romanda transhümanizmin örneklerinden biri, W. Gibson tarafından yazılan *Neuromancer-1984* romanıdır. *Sprawl*⁴ üçlemesinin ilk kitabı olan *Siberpunk* türü olan roman gizemli bir iş veren tarafından işe alınan bilgisayar korsanının hikâyesini anlatmaktadır. Roman transhümanizmin çekici gücü olan teknolojikleşmenin yurdu olan Japonya'nın disütopik yeraltı şehri olan Chiba⁵ şehrinde geçmektedir. 24 yaşında siberuzay⁶ olan *Sprawl*'ın en yetenekli bilgisayar korsanlarından biri yani romandaki ifadeyle konsol adamı olan Case, patronlarından veri hırsızlığı yaparken yakalanır. Bunun karşılığında sinir sistemi mikotoksin verilerek tahrip edilmiştir. Gizemli yeni iş vereni, sinir sistemini tedavi ettirmeye söz verir. Bunun karşılığında ise ondan güçlü bir YZ'yi yok etmesi isteyecektir. Fakat bu tedavi esnasında teknolojiden faydalanılarak pankreasını değiştirme, karaciğerine yeni doku ekleme gibi işlemlerle biyolojik yapısıyla oynanarak bazı yetilerini kaybeden biyonik bir adam hâline getirilmiştir. Artık sokaktaki aksiyon içeren ayak işlerini yapan kişiliği, buzdağının parçaları gibi dağılmış bir kişi olmuştur.

Gizemli patron Armitage, Case'e ve duygusal ilişki kurduğu Moll'e, efsanevi siber kovboy McCoy Pauleyden "Dixie Flatline" adlı bilinç içeren ROM modelini çalma görevini verir. Bu işi başaran Molly ve Case, Armitage'nin Willis Corton adında eski bir albay olduğunu öğrenirler. Corton, Rus bilgisayar ağ merkezini virüs programlarıyla yok etmeye çalışan bir timin içinde yer alan ama ağır yaralı olarak kurtulan ve tek sağ kalabilen eski bir askerdir. Tanınmamak için tıbbi olarak yeniden yaratılan daha sonra izini kaybettiren Corton, ekibi genişleterek sofistik sibernetik implantların yardımıyla detaylandırılmış holografik illüzyonlar yapabilen sanatçı, hırsız ve uyuşturucu bağımlısı Riviera'yı da ekibe dahil eder. Ekip, YZ'nin tanıtım kodu olan Wintermute'nin doğasını ortaya çıkarır. İsviçre Bern'deki bilgisayar ana sistemine ev sahipliği yapan Wintermute ile Brezilya'da Rio de Janeiro'da kurulan fiziksel alan olan Neuromancer YZ'nin iki yarısıdır. Ekip, yüksek seviyede gizli, yerçekimsiz ve

⁴ *Sprawl*: *Neuromancer* üçlemesinin hayali bölgesidir. *Sprawl*, büyük bir kubbe tarafından kuşatılmış, devasa büyüklükte bir kent yapısını ifade eder. Gerçek anlamda bir gece/gündüz döngüsü yoktur. İklimi kendine özgüdür. Gri bir yapay gökyüzü tarafından kuşatılmaktadır. (Gibson, 2016: 9).

⁵ Chiba: Tokyo'nun 40 km doğusunda yer alan, yaklaşık 1 milyon nüfusu olan günümüz Japonya'sının bir şehridir.

⁶ Siberuzay: Her ulustan milyarlarca yasal kullanıcının, matematiksel kavramları öğrenen çocukların her gün yaşadığı bilinç ve duyguyla ilerleyen istem dışı halüsinasyon... İnsan sistemindeki her bilgisayarın kayıtlarından yansıyan grafiksel sunumu. Kavranamayacak bir karmaşa. Zihin mekânsızlığında ışık çizgileri öbekler ve takım yıldızlar şeklinde düzenlenen veriler. Şehrin ışıkları gibi, gitgide uzaklaşan... (Gibson, 2016: 89-81).

her tarafı tuzaklarla dolu olan bir alan olan Straylight Villası'na sızmayı dener. Case ve arkadaşları yakalanır. Bir YZ olan Wintermute, güvenlik ve bakım sistemleri devre dışı bırakarak ve korumaları öldürerek Case'in kaçmasını sağlar. Tüm bu yazılım karmaşası içinde bir YZ olan Wintermute, Corto'yu Armigate olduğuna ikna eder. Armitage'nin kişiliği parçalanarak Screaming Fist'e ait olan eski anıları yeniden hatırlar. Corto karakterine yeniden döner. Bir araya gelerek birleşen Wintermute ve Neuramancer süperbilinçle kaynaşır. Sonunda Case, programın mevcut tüm matrisini kapsayarak büyüdüğünü öğrenir. Neuramancer olarak isimlendirilen YZ, daha güçlü elektronik varlık haline gelir.

"Neuromancer" adlı roman, transhümanizmin birçok unsurunu barındırır. Genel itibariyle transhümanist sinema ve romanlarda tasvir edilen mekân, insan ve diğer varlıklar benzerdir. Bu romanda soluk, karamsar, ruhsuz, gece-gündüz ayrımının kalktığı yapay gökyüzüne ve holografik tasvirlerle sahip bir mekân olan Sprawl tam bir transhümanist tasarımın mekânıdır. Yapay kolu olan bir barmen, yapay tırnaklı bayanlar, yapay Nikon protez gözler, YZ'ler, robotlar, protez askerler, neonlar, siber uzay, organ nakli imkânı, implantlı varlıklar, arayüzler, yeni teknolojik uygulamalar, mikrobiyolojik çalışmalar, genetik mühendisliği ve yaşlılığı ortadan kaldırma gibi unsurlar vardır. YZ'nin meydana getireceği fayda ve zararları tartışmaları bağlamında çelişki duruşların ön izlemesini yapan bu roman, insan, melezler ve zeki makineler arasındaki ilişkileri ve mücadeleleri konu edinir.

Bu tartışma, W. Gibson'un çığır açan erken çalışmalarını, özellikle de ilk on yıl içinde dolaşan tartışmalar da dahil olmak üzere, YZ'nin geleceğiyle ilgili çelişkili duruşların çoğunun ön izlemesini yapan ilk romanı *Neuromancer*'ı yeniden düşünmek için zengin bir bağlam sunmaktadır (Jones, 2014: 70). Akrabalık veya soy kütüğe ilişkin çalışmalar 19. yy.da yaygınlaşmıştır. Akrabalık, retorik uygulamayı içererek anlatılmış bağlantıları açıklar ve sahneler. Romanda insan ile YZ arasında akrabalık ilişkisinin potansiyelini ve tamamen insanın kontrolünde olan teknolojinin kökten yeniden üretimi konu edinilir. Bu bağlamda Gibson, *Neuromancer*'i YZ/insan akrabalığının ve birlikteliğini izah eden bir tasarımı böyle bir şekilde hayal eder ve bu tür bir spekülasyonun gerçekleşmesi için bir reçete sunar. Romandaki Pauley, YZ'nin insan tarafından yönetilmediği konusunda Case'i uyarır. Gibson, yerleşik sosyal ve kültürel faktörlerin teknolojik gelişmeyle şekillendiğini, genelde zekâ anlayışlarını ve somutlaşmanın rolünü sofistیک yaklaşım ile gösterir. *Neuromancer*, hibritleşmiş zekânın yeni bir formunu tahayyül etmek için hiperbağ kurar. Romanda Kurzweil ve Hayles gibi transhümanist düşünürler tarafından tasarlanmış insan-makine birlikteliği sergilenir (Jones, 2014: 72-74).

İşletim sistemlerinin kodlarını öğrenmeye hevesli Case, Baudrillard tarafından önerilen simülasyonların işlevsellerinden biridir. Teknoloji yoluyla gücü yerleştirmek için çalışan Case'in işlettiği makineler spekülasyon, söylemsel imgeleme uygulanana kadar çalışır. Case ve Riviera karakterleri üzerinden hem geleneksel sanatçı/harita yapıcı hem de günümüz simülasyonları sunulur. Genetik büyü; kitlesel kültüre bir yenisini ekleyerek yenilik arayışında olan diyolojik bir eleştiridir. Riviera hayal ettiği gibi belleğin, fantezi, tasarım ve yasasında Kabalistik golem modasında bir kukla yani gerçekliğin görünümü olan Molly'yi yaratır. Riviera'nın kişisel parçası simulacrumla gerçek Molly olgusundan gelir. Molly, bir golem değil siborgdur (Davidson, 1996: 189-190, 195-197).

Sonuç

F. Jameson, bilim kurguyu tarihsel romanın tersine çevrilmesi olarak görür. Bilim kurgunun alttörü olan siberpunk tür olan her iki eser de Jameson'ın ifadesiyle geç kapitalizmin roman örneği olarak yorumlanabilir. Bilim kurgu, komplo teorisi ve yüksek teknoloji paranoyasıyla öngörülme kavramı arayan postmodern imgelemde önemli rol oynar (Yu, 2008: 46-48). Bilim kurgu türü

sayılabilecek transhümanist roman ve film türleri son yıllarda artmaktadır. İnsanlığın yüksek teknolojik bir sürece girmesini normalleştirme eğilimi taşıyan bu tür roman ve filmler transhümanist sürece belirsizlik, tehdit ve tehlike anlamları da yüklediği için disütopik unsurlar da taşır. Bu bağlamda transhümanist izlekler taşıyan R. Scott'ın *Blade Runner* filmi ve W. Gibson'ın *Neuromancer* romanında postmodern gelecek şehirleri Asya'da ve serbest ticaret, kültürel değişim ve ırklar arası Doğululaştırılmış olan Amerika'da konumlanmıştır. Japonya'nın Chiba şehrinde başlayıp Amerika'ya (Sprawl), sonra İstanbul daha sonrasında ise Freeside ve Straylight yörünge mekânlarına yani Doğudan Batı'ya uzanmıştır. Gibson, R. Scott gibi ortaya çıkan teknolojiyle doğulu kent geleceğini kesiştirir. Chiba şehrinin görünümü sibermekânın, postmodern prototipidir. W. Gibson'un Chiba'sı veya Night City'si, Scott'ın geç kapitalizmin küresel şehri olan Los Angeles'in görünümüne benzer (Yu, 2008: 60-61).

Gerek mekân gerekse insanlar olarak mevcut gerçekliğin tasfiye edilerek yerine sanal ortamlar ve doğal hâlden koparılmış insanların aldığı bir hâl yaşanmaktadır. *Neuromancer* romanı Baudrillard'ın her şeyin tersine çevrildiği ve dönüştürüldüğü sanal gerçeklik dünyasına karşılık gelen bir dünyanın tasviridir. Transhümanizmin hedefi hem zekâ olarak hem de beden olarak insandan üstün insanımsı varlık yaratmaktır. Bununla yetinmeyen bu ideoloji duygu bakımından da insana yakın veya ondan üstün bir varlık inşa etme amacındadır. Bu tema *Artificial İntellgient* filmde çocuk andronoidde, *Transhümanizm 4: Kurtuluş* filminde sızma bir prototip insana yakın yapılan asker androidde ve *Blade Runner* filminde ise Roy adındaki kopyada mevzu edilmiştir. Bir kopya olan fakat kendi gerçekliğini sorgulayan Roy, varoluşunu ve yaşamayı tatmak ister. Kendi yaratıcısını bulur fakat sınırlı yaşam süresiyle donatıldığını ve teknolojik tasarımın değişmesinin mümkün olmadığını öğrenir ve öfkeyle yaratıcısını öldürür. Sonrasında Deckard'ın hayatını kurtaran Roy, yaşadığı hayatı anlamlandıran ve varoluşunun farkına varan bir kopya haline gelir.

Gerek disütopik, fütürist ve bilim kurgu romanlar gerekse sinema, trans-posthümanizmin mekânını, insanını ve diğer unsurlarını barındırmaktadır. Çalışmada bahsi geçen roman ve filmlerde teknoloji gelecek insanlığın ayrılmaz parçası hâline gelmiştir. Bu tür roman ve filmlerde disütopik olgular, yarı biyonik yarı biyolojik varlıklar, klonlama, darwinist yaşam biçimi, biyoteknoloji, nörobiyoloji, farmakoloji, klonlama, evrimci gelişim, makine türü varlıklar ve insan zekâsına denk veya aşmış YZ'lı yazılımlar vardır. Bu roman ve film türlerine bakıldığında çoğunluğunun transhümanist süreci olumsuz olarak ele aldığı görülür. Transhümanist sürecin tehdit ve tehlikelerinden bahseden bu tür roman ve filmlerin uyarıcı role sahip olduğu gibi transhümanist düşünürlere kum havuzu ve modellik yaptığı da görülür. Ayrıca hem film hem de roman estetiği ve içeriği açısından sinema ve edebiyata bir özgünlük ve farklılık getirdiği de söylenebilir.

Kaynakça

- Alqadi, K. (2015). Literature and Cinema. *International Journal of Language and Literature*, 3(1): 42-48.
- Becker, B. (2000). Siborgs, Agents, and Transhumanists: Crossing traditional borders of body and identity in the context of New technology. *Leonardo*, 33 (5): 361-365.
- Campa, R. (2015). *Humans and Automata A Social Study of Robotics*. Frankfurt: Peter Lang.
- Dağ, A. (2017). Hümanizmin Radikalleşmesi Olarak Transhümanizm. *Felsefi Düşün*, (9), 46-68.
- Davidson, C. (1996). Riviera's Golem, Haraway's cyborg: Reading "Neuromancer" as Baudrillard's simulation of crisis, science fiction studies. 23 (2), 188-198.
- Demircan, K. (2016). *Aşkın insan üstün insana karşı*. <http://khosann.com/askin-insan-ustun-insana-karsi/> adresinden alınmıştır (2018, Şubat 02).

- Gibson, W. (2016). *Neuromancer*, Sergül Oğur (Çev.), İstanbul: Altıkkırkbeş Yayınları.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. US: Penguin Putnam Inc.
- Jones, C. G. (2014). Stealing kinship: Neuromancer and artificial intelligence. *Science Fiction Studies*, 41(1), 69-92.
- Kale, Ö. (2010). Edebiyat sinema ilişkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (14), 266-275.
- Kaku, M. (2011). *Physics of the Future: How science will shape human destiny and our daily lives by the year 2100*, <http://www.brautech.co.za/info/FuturePhysics.pdf>. adresinden alınmıştır (2018, Şubat 22).
- May, N. (2014). Transhumanism in film. Degree of Master of Arts, UK: Wake Forest University.
- Pordzik, R. (2012). *The Posthuman Future of Man: Anthropocentrism and the other of technology in Anglo-American science fiction*. <https://www.highbeam.com/doc/1G1-289359796.html> adresinden alınmıştır (2018, Şubat 03).
- Raulerson, J. T. (2010). Singularities: Technoculture, transhumanism, and science fiction in the 21st century. Doktora Tezi, University of Iowa, Iowa.
- Samuelson, H., & Mossman, K. L. (2005). New perspectives on transhumanism. Samuelson, Mossman, K. L. (Editör), *Building Better Humans? Refocusing the Debate on Transhumanism* (s. 29-54) içinde, Frankfurt: Peter Lang.
- Shelley, M. (2017). *Frankenstein ya da Modern Prometheus*. Yiğit Yavuz (Çev.). İstanbul: İşbankası Yayınları.
- Şendünder, B. (2016). *Varoluşçu bir başyapıt: Blade Runner*. <http://www.bilimkurgukulubu.com/sinema/bir-varolus-basyapiti-blade-runner> adresinden alınmıştır (2018, Şubat 03)
- Verdoux, P. (2009). Transhumanism, Progress and the Future. *Journal of evolution and technology*, 20 (3), 49-69.
- Whitby, B. (2005). *Yapay Zekâ*, Çiğdem Karabağlı (Çev.), İstanbul: İletişim Yayıncılık.
- Yu, T. (2008). Oriental Cities, Postmodern Futures: "Naked Lunch, Blade Runner", And "Neuromancer". *MELUS*, 33 (4), 45-71.