

06. Sinemada Posthümanizm ve Yapay Zekâ Temsilleri: Blade Runner 2049 Analizi¹

Maşide KARACA² & Tolgay DURMUŞ³

APA: Karaca, M. & Durmuş, T. (2025). Sinemada Posthümanizm ve Yapay Zekâ Temsilleri: Blade Runner 2049 Analizi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (49), 109-130. **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.17754866>

Öz

Günümüz, gelişen teknoloji ile birlikte dijital bir dönüşüm yaşamakta; bu dönüşümün başında kuşkusuz yapay zekâ gelmektedir. Teknoloji ile birlikte dünya sürekli evrim geçirmekte, internetin yaratılmasından bu yana her şeyin dijital hale geldiği görülmektedir. 21.yüzyılda dijital teknolojilerin hızla gelişmesi, sadece toplumsal yaşamı değil; insan kimliğine dair algıyı da dönüştürmekte olup; makineler, yapay zekâ ve dijital varlıklar; toplumsal hiyerarşi, öznellik ve etik gibi kavramların da yeniden tartışılmasına sebep olmaktadır. Yaşanan bu dönüşümün etki ettiği alanlardan biri de hiç kuşkusuz sinema sanatıdır. Yapay zekânın toplumsal yaşama entegrasyonu, sadece teknolojik bir gelişim olmayıp; aynı zamanda yeni bir toplumda sınıfsal bir yapı ve eşitsizlik gibi biçimleri dönüştürüp, yeniden yaratmaktadır. Yapay zekâ makinelerin bir insan gibi düşünebilmesi, insan hareketlerini yapabilmesi amacıyla geliştirilmiş olan teknolojilerdir. Sağlık, eğitim, spor gibi birçok alanda kullanılan yapay zekânın sinema alanında da kullanılmaya başlandığı görülmektedir. Bu çalışmada yapay zekâ kavramını genel bir çerçevede incelenerek, yapay zekânın sinema sanatındaki kullanımından Blade Runner 2049 filmi çözümlenerek değerlendirilmiş ve filmde posthümanist kuram ışığında, yapay zekânın sadece teknolojik olmayıp, aynı zamanda sınıfsal bir yapı kurucusu olarak sinemada nasıl işlendiğini analiz etmek amaçlanmaktadır. Çalışmada elde edilen bulgular, sinemada yapay zekâ temsillerinin yalnızca teknolojik bir yenilik olmayıp; aynı zamanda toplumsal hiyerarşinin, sınıfsal ayrışmanın göstergesi olarak da temsil edildiğini ortaya koymuştur.

Anahtar kelime: Yapay zekâ, teknoloji, posthümanizm, sinema, dijitalleşme

- ¹ **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Finansman: Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Telif Hakkı & Lisans: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.
Kaynak: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.
Benzerlik Raporu: Alındı – Turnitin /iThenticate Oran: %15
Etik Şikayeti: editor@rumelide.com
Makale Türü: Araştırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 01.10.2025-**Kabul Tarihi:** 28.11.2025-**Yayın Tarihi:** 29.11.2025; **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.17754866>
Hakem Değerlendirmesi: İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme
- ² Doktora Öğrencisi, İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri ABD / PhD Student, İnönü University, Institute of Social Sciences, Department of Communication Sciences (Malatya, Türkiye) **eposta:** maside_krc44@hotmail.com **ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0001-9776-3984> **ROR ID:** <https://ror.org/04asck240> **ISNI:** 0000 0001 0024 1937 **Crossref Funder ID:** 501100011576
- ³ Dr. Öğr. Üyesi, İnönü Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon Sinema / Assist. Prof., İnönü University, Faculty of Communication, Faculty of Communication, Radio, Television, and Cinema (Malatya, Türkiye) **eposta:** tolgay.durmus@inonu.edu.tr **ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0002-1703-6996> **ROR ID:** <https://ror.org/04asck240> **ISNI:** 0000 0001 0024 1937 **Crossref Funder ID:** 501100011576

Representations of Posthumanism and Artificial Intelligence in Cinema: Analysis of Blade Runner 2049⁴

Abstract

Today, we are experiencing a digital transformation driven by developing technology and artificial intelligence is undoubtedly at the forefront of this transformation. The world is constantly evolving with technology, and since the creation of the internet, everything has become digital. The rapid development of digital technologies in the 21st century is transforming not only social life but also the perception of human identity. Machines, artificial intelligence, and digital beings are also revisiting concepts such as social hierarchy, subjectivity, and ethics. Cinema is undoubtedly one of the areas impacted by this transformation. The integration of artificial intelligence into social life is not only a technological development; it also transforms and recreates forms such as class structure and inequality in a new society. Artificial intelligence (ai) is a technology developed to enable machines to think like humans and perform human-like movements. Ai, which is used in many areas such as health, education, and sports, is also beginning to be used in cinema. In this study, the concept of artificial intelligence is examined in a general framework, the use of artificial intelligence in cinema is analyzed and evaluated by analyzing the movie blade runner 2049, and in the light of posthumanist theory, it is aimed to analyze how artificial intelligence is handled in cinema as not only a technological but also a class structure founder. The findings of the study revealed that representations of artificial intelligence in cinema are not only a technological innovation but also an indicator of social hierarchy and class separation.

Keywords: Artificial Intelligence, Technology, Posthumanism, Cinema, Digitalization.

⁴ **Statement (Thesis / Paper):** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.

Conflict of Interest: No conflict of interest is declared.

Funding: No external funding was used to support this research.

Copyright & Licence: The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.

Source: It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography

Similarity Report: Received – Turnitin / iThenticate Rate: %15

Ethics Complaint: editor@rumelide.com

Article Type: Research article, **Article Registration Date:** 01.10.2025-**Acceptance Date:** 28.11.2025-**Publication Date:** 29.11.2025; **DOI:** <https://doi.org/10.5281/zenodo.17754866>

Peer Review: Two External Referees / Double Blind

Giriş

Dijitalleşmenin hızla gelişmesi, ivme kazanması ve yapay zekânın insan hayatına girmesi sinemada, gerek izleyicilerin gerek yapımcıların beklentileri doğrultusunda bir anlayışı ortaya çıkarmakta olup; buna paralel olarak bilimsel gelişmelerin insanlar üzerinde bıraktığı etkiler, yapay zekâ teknolojisini barındıran her hikâyenin sinema filmleri için ilgi çekici olduğunu göstermektedir.

Sinema, icadından günümüze kadar birçok teknik dönüşüm geçirmiş; özellikle bilim kurgu sinemasının çok farklı hikâyelerinin izleyicilerin dikkatini çekmeyi başarmasını söylemek mümkün hale gelmiştir. Yapay zekâ kavramının son zamanlarda özellikle makine öğreniminin alt alanıyla uğraşan insan zekâsını simüle etmeye odaklanan bir bilgisayar bilimi dalına atıfta bulunduğu söylenebilir. Pirim'e göre (2006, s. 84) yapay zekâ araçları, makinelerin insan becerilerini gerçekleştirebilme yetisine sahip olmakla birlikte; makineler, insanlar gibi duymayı, hareket etmeyi, görmeyi, yazmayı ve konuşmayı öğretebilme potansiyeline sahip olmaktadır. İnsanlara kıyasla yapay zekânın bu özellikleri öğrenmesinin hızlı olmasından dolayı bu uygulamanın eğitim, edebiyat, sanat, pazarlama, işletme, bilişim, turizm, sağlık alanlarında kullanılmasının yanı sıra sinema alanında da kullanılmaya başlandığı görülmektedir.

Göral (2021, s. 927), yapay zekânın insanı anlaması ve bir süre sonra elde etmiş olduğu bilgileri insanların aleyhine ve kendi yükselişine kullanması; duyguları olmasa da daha sağlam bir yapıya sahip olması, birçok bilim kurgu klasiğinin başlangıç noktasını oluşturduğunu vurgulamaktadır.

Yapay zekâ tarafından oluşturulan içerikler arasında yer alan sinema filmleri, bu alanda oldukça etkileyici ve ilginç gelişmelerden biri olarak ön plana çıkmakta; yapay zekânın istatistiksel yöntemlerle ve matematiksel algoritmalarla çalışması sinemada senaryo sürecinde daha yaratıcı ve sanatsal yaklaşımları geliştirmektedir. Yapay zekâ temsilleri sinemada, insan olmayan öznelere, sınıfsal eşitsizliklerin, toplumsal yapının konumlandırılması üzerinden okunabilmekte; posthümanizm yaklaşım ise yapay zeka temsilleri aracılığıyla sınıfsal eşitsizliklerin sadece insanlar arasında değil, makine ile insan arasındaki ilişkilerde de yeniden üretildiği görülmektedir.

İletişim teknolojilerinin ve makinelerin 20.yüzyılın ikinci yarısından itibaren gelişmesi, yeni üretim biçimlerinin oluşmasına olanak tanıyarak; bilginin küresel ölçekte yayılmasına ve zaman-mekân düşüncesi değişime uğratacak farklı kültürlerin ve sosyal yapıların ortaya çıkmasına neden olduğu söylenebilmektedir. Bu gelişimin merkezinde yer alan yapay zekâ teknolojileri, özellikle insanı merkeze koyan düşünce sistemlerine alternatif olarak yükselen posthümanizm yaklaşımının gündeme gelmesine sebep olmuştur. Özetle gelişen teknolojilerin neden olduğu değişen toplumsal yapıların sonuçlarından biri de posthümanizm kavramını ortaya çıkarmasıdır.

Sucu 2019 yılında yapmış olduğu çalışmada “3. Dünya Savaşı robotlar ile mi olacak?” ya da “dünyayı robotlar mı yönetecek?” soruları üzerine düşünerek, insanlara zarar veren robotların aksine topluma yardımcı olacak, halka yemek, ilk yardım gibi ihtiyaçları sağlayacak ve onları savaş durumlarında koruyabilecek robotların da yaratılabileceğini savunmaktadır. Bu düşüncesine karşın füzelere takılan yapay zekâ araçlarının insan kontrolünden çıkarak onların sonunu getirebileceği konularına da yoğunlaşmakta ve yapay zekânın toplum üzerindeki etkisini açıklamaya çalışmaktadır (Sucu, 2019, s. 209-210).

Makine-insan ortak evrimini çok geniş boyutlarıyla imgeleyen posthümanizm, merkezine insanı koyan anlayışı sona erdiren, insanın teknolojik varlıklarla birlikte bir var oluş biçimi öne çıkartan kültürel ve

felsefi bir paradigmadır (Hayles, 1999, s. 162). Başka bir ifadeyle posthümanizm, türçülüğün sebep olduğu ayrımcılığın, sömürünün ve eşitsizliğin sona ermesi amacıyla türler arası kategorik ayrımların olmadığı; ayrımların geçişgenleştirildiği düz-yatay bir ontoloji önermektedir (Gültekin, 2023, s. 65). Bu bağlamda posthümanizme göre bireyin sahip olduğu ontolojik kimliği, diğer varlıklardan ayrılmamış ve yalıtılmamıştır. Başka bir deyişle insan kendisi dışında kurguladığı var oluş biçimlerinin hepsi ile iç içe bulunmakta; “öte-insan” (postuman) olarak var olmakta ve “insan-insan olmayan” ayrımına izin vermemektedir (Braidotti, 2014, s. 152; Ağın, 2020, s. 16). Sinema sanatı da, bu yeni ontolojik paradigmanın hem üreticisi hem de bir yansıması olarak işlev görmekte olup; film türlerinde, insan-makine ilişkilerini yapay zekâ temsilleri aracılığıyla yeniden kurgulayarak, iktidar ilişkileri, sınıf ayrımları ve toplumsal yapıları ele alarak sorgulamaktadır.

Sinema, teknolojiyi yalnızca bir araç olarak kullanmayıp; teknolojideki ilerlemelerin toplum ve insan yaşamı üzerindeki etkilerini de eleştirel bir bakış açısı ile sunmaktadır. Bu bağlamda posthümanizm kavramının da, insanı merkeze alan düşünceleri aşarak, onları biyoteknoloji, yapay zekâ ve makine gibi varlıklarla birlikte yeniden tanımlayan bir görüş geliştirdiği söylenebilmektedir. Posthümanist bakış açısı, canlı ve cansız, organik ve organik olmayan, makine ve insan gibi ikiliklere cevap ararken; sinemaya entegre edilerek yapay zekâ aracılığı ile bu sorgulamaları görsel bir anlatıya dönüştürmektedir. Özellikle son zamanlarda teknolojinin gelişmesine paralel olarak üretilen filmler, yapay zekâyı yalnızca insanın kontrolünde olan bir araç olarak görmenin yanı sıra, bilinci, duyguları ve toplumsal ilişkileriyle “yeni bir özne” ya da “öteki” olarak betimlemektedir.

Sinema ve yapay zekâ hakkında alan yazında da oldukça çeşitli çalışma mevcuttur. Bunlardan bazıları; Sucu ve Ataman’ın “Dijital Evrenin Yeni Dünyası Olarak Yapay Zekâ Ve Her Filmi Üzerine Bir Çalışma”, Doğan’ın (2024) “Sinemada Yapay Zekâ: Robotlarda Bilinç, Duygular Ve Etik”, Cevher ve Aydın’ın (2020) “Yapay Zekânın Şafağında Sinema: Morgan Filmi Fragmanı Örneği”, Sucu’nun (2019) “Yapay Zekânın Toplum Üzerindeki Etkisi Ve Yapay Zekâ (A.I.) Filmi Bağlamında Yapay Zekâyı Bakış”, Göral’ın (2021) “Sinemanın Yapay Zekâyı Bakışı”, Çelebi ve Gültekin’in (2020) “Ontolojik Sınırların Belirsizliği: Yapay Zekâ, Mit Ve Her (Aşk) Filmi Üzerinden Bir Değerlendirme”, Zengin’in (2020) “Akıllı Makine Çağı Sinemasına Giriş: Sinema Sanatında Yapay Zekâ Teknolojilerinin Kullanımı”, Türden’in (2024) “Yapay Zekâ Ve Sinema Film Yapımında Olanaklar Ve Fırsatlar” örnek olarak verilebilir. Bu çalışmalarda daha çok yapay zekâ konulu bilim kurgu filmlerinin analizini ve film yapım aşamalarında kullanılabilecek yapay zekâ araçlarını ortaya koymak amaçlanmışken; bu çalışma da ise, amaç yapay zekâ temsilleri aracılığıyla posthümanist sinema anlatılarında toplumsal sınıf ayrımının nasıl inşa edildiğini çözümlemektir.

Bu çalışma, posthümanizm ve yapay zekâ ilişkisinin sinemaya nasıl yansydıklarını çözümlemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada, yapay zekâ karakterlerinin filmdeki temsillerinden, kimlik ve öznelik kurgularına; posthuman (insan-sonrası) bir dünyanın tasvir edilmesinden, sınıfsal ve toplumsal bağlamdaki etkilerine kadar geniş bir perspektif ile analiz edilmiş; böylece, sinemada posthümanizm anlatıların yapay zekâ üzerinden nasıl işlendiği ve aynı zamanda sınıfsal ayrışmanın nasıl ortaya konulacağı bakımından bu çalışma önem taşımaktadır. Filmde Wallace Corporation, yeni bir sınıf düzenini teknoloji aracılığıyla inşa etmekte ve yapay zekâyı, insanın alt sınıfı olarak göstermektedir. Filmdeki posthümanist evren ile teknoloji, eşitsizliği ortadan kaldırmayıp, aksine onu daha da görünmez bir hale getirdiği eleştirel bir anlatı ile ele alınmaktadır. Çalışmanın temel problemi, yapay zekânın sinemadaki temsillerinin sadece tasarım odaklı teknolojik bir gelişme olmadığı, bunun yanı sıra bugünkü toplumlarda var olan eşitsizlik anlayışının gelecekte de var olacağının eleştirel bir yansıması olduğunu açığa çıkararak, hem sosyo-teknolojik dönüşümü hem de sinemasal anlatıyı birlikte ele alarak

insan sonrası fikirlerin toplumsal ve sosyal etkilerini tartışmaya sunmaktır.

1. Kavramsal Olarak Yapay Zekâ, Sinemada Yapay Zekâ Ve Sınıfsal Ayırışma

Yapay zekâ; biliş, makine öğrenimi, duygu tanıma, insan-bilgisayar etkileşimi, veri depolama ve karar vermeyi entegre etme yeteneğine sahip çok disiplinli bir teknolojidir (Zhang & Lu, 2021, s. 2). Son yıllarda yapay zekâ terimi, sıklıkla 4.Sanayi Devrimi kavramıyla ilişkilendirilen, yani “dijital, fiziksel ve biyolojik alanlar arasındaki çizgileri bulanıklaştıran teknolojilerin birleşmesiyle karakterize edilen” bir dönem olarak yaygın ve merkezi bir konu haline gelmektedir (Favaro, 2019, s. 2).

Kaplan ve Haenlein (2019, s. 18), yapay zekâyı üç kategoriye ayırmaktadır. İlk kategori olan analitik yapay zekâ, bilişsel zekâyı ifade etmekte ve gelecekteki kararları bilgilendirmek için geçmiş deneyimlere dayalı öğrenmeyi kullanarak “dünyanın bilişsel bir temsili yarattığını” söylemektedir. Diğer kategorilerden insandan esinlenen yapay zekâ, bilişsel ve duygusal zekâdan unsurlar içermekte olup; bilişsel unsurlara ek olarak, insan duygularını anlayabilmekte ve karar verme süreçlerinde bunları dikkate alabilmektedir. Son olarak insanlaştırılmış yapay zekâ ise, her türlü yetkinliğin (yani bilişsel, duygusal ve sosyal zekâ) özelliklerini göstermektedir.

1950 yılında Turing’in bir çalışmasında, makinelerin insanlar gibi düşünüp düşünemeyecek olması, bu makinelerin insanları taklit etmelerinin mümkün olup olamayacağı gibi sorulara yanıt araması, yapay zekâ teriminin başlangıcı olarak kabul edilmektedir (Turing, 2009, s. 41).

Son zamanlarda yapay zekâya yönelik iyimserliğin hem bilim camiasında hem de sinema alanında yükselişe geçtiği görülmektedir. Özellikle 1997’de “Deep Blue”nun başarısı, yapay zekânın gelişimini gündeme getirmekte olup; işlem gücünün artması, büyük veriye dayalı derin öğrenme ve gelişmiş öğrenmenin gelişimi yapay zekânın önemini daha da belirginleştirmektedir (Zhang, 2021, s. 2).

Yapay zekânın son dönemlerde yeniden canlanması “dijital devrim” olarak bilinen sürecin ortasında gerçekleşmektedir. Buna bağlı olarak birçok kişi yapay zekâ gelişimini, dijital devrimin ayrılmaz bir parçası olan, kendine özgü bir teknoloji ve sosyo-kültürel olgu olarak görmektedir (Liu, 2021, s. 3); bu bağlamda 2006’dan itibaren yapay zekânın belli bir noktaya gelmesi hızlanmıştır. Bu gelişmelere örnek olarak Google’ın sürücüsüz aracının 2009 yılında gelişmeye başlaması; Watson’ın 2011 yılında bir konuşma makinesini tanıtmayı ve bu makinenin iki dil şampiyonunu yenmesi; Apple şirketinin 2012 yılında Siri’yi tanıtmayı; Google’ın 2014 yılında DeepMind’i satın alması; aynı yıl insanların hissettiklerini kavrayabilen sanal bir asistan olan Amelia adlı robotun geliştirilmesi sayesinde ilk robot-turist deneyiminin yaşanması verilebilir (Tung & Law, 2017, s. 2508). Bu olaylar yapay zekânın teknoloji için bir dönüm noktası olarak tanımlanmasını sağlamaktadır (McCorduck, 2004, s. 481).

Günümüzde ise yapay zekâya hafıza özelliği de eklenerek insanların konuşmaları, hareketleri ve mimikleri taklit edilebilmektedir. Bu özelliklerinden dolayı yapay zekânın sinema alanı içinde oldukça ilgi çekici olmaya başladığı görülmektedir. Sinema alanına yapay zekâ kullanımının cazip gelmesinin bir diğer nedeni olarak da, yapay zekânın beyninin, çok sayıda insanla sürekli etkileşim yoluyla; dilsel bilgiyle doldurulması fikri, modern sinema sanatının ruhuna çok uygun olması gibi nedenler gösterilmektedir.

Yapay zekâ kullanımı, sinemanın verimliliğini ve kalitesini artırsa da; etik meseleler, ön yargılar, veri gizliliği ve iş gücü kaybı gibi zorlukları da ortaya çıkarmakta olup; ayrıca yapay zekâ kullanımının sinemadaki yaratıcılık üzerindeki etkileri konusunda da endişeleri beraberinde getirmektedir (Türden,

2024, s. 420).

Yapay zekâ ile insana ait “bilinç” gibi özelliklerin bir makineye verilmesi, duygulara ve sosyal zekâyâ sahip olan robotların, makinelerin geliştirilmesi gibi durumlar makineler ve insanlar arasındaki beden ve zihin ayrımını daraltırken; teknolojik ve bilimsel otoriteler arasındaki anlaşmazlıkları da ortaya çıkararak sınıfsal ayrışma yaratmaktadır (Croissant, vd. 2019, s. 172). Yapay zekâ destekli makineler, robotlar, insanların komutlarını gerçekleştirme, onlarla sürekli bir etkileşim halinde olma üzerine kodlanmıştır. Yapay zekânın dahil olduğu ilişkiler ağı içinde erkek-kadın rolleri anlamını yitirmeye başlamakta, toplumsal eşitlik ve sınıfsal tabakalaşma bakımından kaos ortamı oluşturmakta; buna ek olarak eğitim sisteminin kurulması, dijital okuryazarlığın geliştirilmesi ile bireyin gündelik yaşamlarını devam ettirebilmesi alanları da değişikliğe uğramaktadır (Sarıkaya, 2024, s. 1045). Yapay zeka, iletişim, hizmet, üretim ve eğitim alanlarını dönüştürmesinin yanı sıra mevcut toplumsal sınıf ayrıştırmalarını ortadan kaldırmak yerine yeniden derinleştirip üretmektedir. Böylece teknolojik kapitalizm kavramı ortaya çıkarak algoritma; veri ve bilgi sermayesinin en önemli unsuru haline gelmektedir (Fusch, 2021, s. 13-14). Dolayısıyla klasik sınıf yapısı değişerek, emeğin doğası dijital ve bilişsel bir forma dönüştüğü yorumu yapılabilir.

Yapay zekâ temsilleri, toplumsal bir ortamda uygulandığında, toplumsal roller üstlenebilmesi, toplumsal uygulamaları hayata geçirebilmesi ve toplumsal ilişkiler kurabilmesi sosyal olarak oluşturu bir görev görürken; aynı zamanda toplumsal eşitsizlik ve sınıfsal yapı biçimini de yaratmakta olduğu söylenebilir. Yapay zekâ teknolojilerinin hızlı entegrasyonunun geniş kapsamlı etkilerinin var olduğunu, veri gizliliği, toplumsal alanda ve beceri gereksinimlerinde değişikliklere yol açarak bireyleri savunmasız etkilediği, böylece toplulukları ötekileştirdiği çıkarımı yapılabilir. Zuboff (2019), yapay zekânın büyük veri ve gözetim toplumu ile birleşerek toplumsal eşitsizliği ürettiğini belirtmektedir. Yapay zekâ sistemlerini, dijital altyapıları ve veri akışları kontrolünü elinde bulunduranlar küresel teknoloji şirketleri olmaktadır (Zuboff, 2019, s. 313). Dijital altyapılar algoritma, kod ve verileri kontrol ettikleri için bilgi temelli burjuvazi sınıfını temsil ettikleri söylenebilir. Crawford’a göre (2021, s. 98) yapay zeka sadece makineleri değil aynı zamanda toplumsal cinsiyet rollerini de programlayarak yeniden üretmekte ve dönüştürmektedir.

2. Posthümanizm ve Öznelik

Çağdaş insan sonrası düşünce olarak tanımladığı posthümanizmi, Braidotti (2021, s. 55), üç temel kola ayırmaktadır. Bunlardan ilki ahlak felsefesinden olup; tepkisel bir kişiyi meydana getiren koldur. İkinci temel kolun analitik bir insan sonrasını oluşturan ve teknoloji ile bilim çalışmalarından gelmektedir; üçüncü temel kol ise eleştirel bir insan sonrasını öneren hümanizm karşıtı olan öznelik felsefesinden gelmektedir. Özetle posthümanizm, insan kimliğinin biyolojik bir temele dayanmayıp, toplumsal ilişkilerle, kültür ve teknolojiyle durmaksızın yeniden kurulduğu varsayımı dayanmaktadır.

Posthümanizm dünyayı modernitenin politikalarına dayanarak yönetmenin tehlikeli, yanlış ve kibirli olduğu ve dünyadaki hiyerarşileri, eşitsizlikleri, sınıfsal ayrımı ve acıları ortadan kaldırmaya hiçbir katkısı olmadığı iddiasıdır.

Posthümanizm ile birlikte hümanizm kuramına değinmek gerekmektedir. Akkaya’ya göre (2018, s. 199), hümanizm, insanın bir fert olarak, herhangi bir şeye bağlı kalmadan çok iyi bir şekilde yetinmesine olanak tanıyan ve ideal kişiye ulaşmasını gözetleyen bir ifade olmaktadır. Posthümanizm, türçülük, iç içe geçmişlik ve insan dışı faillik gibi önemli kavramları tartışmaya açarak bir dönüm noktası

olabilmektedir (Ferrando, 2014, s. 169).

Özellikle transhümanizm ve posthümanizm sıklıkla karıştırılan iki kavram olmaktadır. Transhümanizm, bilim ve teknolojiyi insan kavramının yeniden formüle edilmesinin temel kaynakları olarak kabul eder; bu yeniden tanımlama süreçlerinin insan evrimini geri dönülmez bir şekilde etkileyeceği ve bu dönüşümün sonucunda “posthümanizm” kavramının ortaya çıkacağını öne sürmektedir. Posthümanizm ise, genellikle bilim ve teknolojiye son gelişmelere odaklanan felsefi bir yaklaşımı basite indirmekte; modernitenin bir ürünü olarak kendini gösteren hümanizme karşı bir duruş sergilemektedir (Nayar, 2014, s. 12; Ferrando, 2014, s. 170). Bunun nedeni, posthüman teriminin farklı hareket ve bakış açılarını kapsayacak şekilde genel bir terim olarak kullanılmasıdır.

20.yüzyılın son çeyreğinde ilk çalışmalarını ortaya koyan posthümanizm kuramının temel önermesi olarak, hümanist aklın özne-insan bağlamında üretmiş olduğu etik paradigmanın pratik ve kuramsal düzeylerde yıkıma yol açması verilmekte; modernizme karşı geliştirilen postyapısalcı ve postmodern düşünce tarzları ile ilişkili olarak biçimlenen felsefi bir yaklaşım olarak doğduğu ileri sürülmektedir (Tarcan & Kancı, 2022, s. 167; Can & Şahin, 2025, s. 107).

Posthümanizm “ben kimim?” sorusunu, “ben neyim?”, “nerdeyim?” gibi ilgili diğer sorularla birlikte almakta; varoluşsal öğeler, politik ve zamansal-mekânsal öğelerden bağımsız olmamaktadır (Ferrando, 2014, s. 168).

Posthümanizm robot haklarına yer vermesi, robot hakları ile insan hakları arasında bir çatışmaya yol açması nedeniyle eleştirilmekte; makineler karşısında insanın hukuki ve etik sorumluluklarını sorgulayan bir tartışma ortamı yaratmaktadır (Nath & Manna, 20021, s. 188; Gordon & Pasvenskiene, 2021, s. 581). Böylece modern teknolojilerin sadece yaşamı kolaylaştıran araçlar olmayıp, aynı zamanda arzuları, kimlikleri, bedenleri ve hareketleri de düzenleyen makineler olduğu vurgulanmaktadır (Braidotti, 2021, s. 21).

Posthümanizm kavramını, akademik anlamda ilk kez 1977 yılında kullanan ve edebiyat kuramcısı olan Ihab Hassan’dır. Ona göre, hümanizmin yerini posthümanizme bırakacağı, postmodernizm ile teknoloji-insan ilişkilerine ait kaygıların olacağı ve bu dönemle birlikte insanın posthüman olarak adlandırılacağı belirtilmektedir (Horzum & Cemiloğlu, 2024, s. 9). Dolayısıyla posthümanizm ilerledikçe, ölümsüzlük ideali ve yapay zekâ etrafında şekillenen yeni düzende, geleneksel insan haklarının yerini, dar anlamda kişisel haklar; kapsamlı olarak ise üst insan hakları almaya başlayacaktır (Demir, 2018, s. 98). Buradan çıkarılacak sonuç, yapay olarak üretilen bir varlık, bilinç ve hatıralar aracılığıyla kendini insan gibi hissedebilir mi? Bu soru, posthümanizmin merkezinde yer alan öznellik ve kimlik tartışmasına somut bir örnek oluşturmaktadır.

Posthümanist kuram ile ekolojik farklılıklar aracılığıyla inşa edilmiş yeni bir kamusal anlayış kast edilmektedir. Bu anlayış, insan-öznenin karar alma süreçlerinden ve iktidardan dışlandığı ve bu dışlanılmışlığı bedensel otokontrolü aracılığıyla kabul ettiği bir paradigmayı işaret etmektedir (Tarcan & Kancı, 2022, s. 175). Posthümanizm, türçülük terimini sadece hayvanlar ve insanlarla sınırlı tutmayarak, robotlara ve yapay zekâyâ doğru genişletme doğrultusunda felsefi bir temel sunmakta; özellikle gündelik hayatta sosyal robotların daha da fazla yer alması, sadece robot haklarını değil, aynı zamanda insanların bu varlıklara karşı etik sorumluluklarını da tartışmaya açmaktadır (Gültekin, 2023, s. 74-75).

Çağdaş sinema anlatılarında teknolojinin toplumsal etkilerinin temsili olan bilim kurgunun yeri önemli olmakta ve hayal gücünün gittikçe güçlenmesi ile birlikte daha da ilgi görmekte olduğu söylenebilir. Bilim kurgu sinemasında distopik içeriklerin yer aldığı; bu içerikler arasında özellikle posthümanizm ve yapay zeka temalarının ve temsillerinin yoğunlukla kullanıldığı dikkat çekmektedir.

Alan yazına bakıldığında sinema ve film örneklerinde posthümanizm çalışmalarından bazıları: Gacar'ın (2024) "Hümanizm, Posthümanizm ve Transhümanizmin Sinemada Temsili: I, Robot Filmi Örneği", Özgör'ün (2025) "Sinemada Bilinç ve Posthüman- Transhüman Kavramları", Onrat & Bilis'in (2022) "Posthümanist Perspektifinden Bir Cosmic-Horror Okuması: Annihilation Filmi Üzerine Bir İnceleme", Akmeşe & Akmeşe (2023) "Sinema ve Ütopya: Sinemada Ütopik ve Distopik İmgeler", Akşit (2017) "Sinemada Özne Olarak Robotlar: Ben, Robot Filmi Örneği", Birincioglu (2021) "Hollywood Sinemasındaki Software Anlatılarda Yer Alan Posthümanist Bakış Açısını Oluş Felsefesi Dahilinde Okumak" verilebilir. Çalışmalara bakıldığında posthümanist kavramı genel olarak kuramsal çerçeve dahilinde ele alınmış ve kavram genellikle robotik özneler, bedenin dönüşümü, teknolojik beden kurguları, insan-sonrası kimlik gibi kavramlar üzerine odaklanmıştır. Bu çalışma da ise, ele alınan film ışığında teknolojik kontrol, toplumsal otorite ve toplumsal eşitsizlik eksenlerinde analiz edilmekte ve toplumsal yapı ve güç mekanizmaları üzerinde yapay zekanın etkisini merkeze alarak iktidar işleyişi ve mekansal temsil bağlamlarında yeniden değerlendirmektedir.

Posthümanist sinema anlatılarında yapay zekâ temsilleri sadece bir anlatı nesnesi olmayıp, aynı zamanda anlam üreticisi ve anlatının taşıyıcısı olmaktadır. Böylece, dijitalleşmenin etkisiyle değişen kültür çağında yapay zekânın anlatı, öznellik ve estetik düzeyde merkezi bir konuma yükseldiği yorumu yapılabilmekte; insan artık merkezi bir özne olarak değil, biyoloji, kültür ve teknoloji ile iç içe geçmiş bir yapı olmaktadır

Posthümanist tartışmalar ve çalışmalar için sinema, kullanılan görsel imgeler aracılığıyla insan sonrası varoluş biçimlerini somutlaştırarak verdiği için merkezi bir anlatı alanı olmaktadır. Bu doğrultuda replikantlar, robotlar ve yapay zeka, gelecekte var olacak olan toplumsal düzenin temsillerine dönüşmektedir. Bu bağlamda Blade Runner 2049 filmi, biyolojik olmayan emek, yapay zekaya yüklenmiş olan duygusal anlatı, biyo-teknolojik ya da yapay beden, teknolojik gözetim gibi temalar posthümanizm anlayışı ile doğrudan ilişkili olmaktadır.

3. Blade Runner 2049 Filminin Betimsel Analizi

3.1. Betimsel Analiz Yöntemi

Çalışmada Blade Runner 2049 filminin incelemesinde betimsel analiz yöntemi kullanılacaktır. Betimsel analiz, bir filmin "farklı öğelerinin, bileşenlerinin kapsamlı ve ayrıntılı bir tasarımını belirtmek" amacıyla filmin incelenmesi ve yorumlanmasıdır. Betimsel analizler genellikle filmin ya da ürünün duygusal özelliklerinin ayrıntılı olarak belirlenmesinin veya karşılaştırma yapılmasının istendiği durumlarda fayda sağlamaktadır (Lawless & Heymann, 1999, s. 341). Betimsel film analizi, araştırmacıların ve izleyicilerin filmin kültürel önemini, anlamını ve sembolizmini derinlemesine inceleyip yorumlamadan önce filmin sanatsal ve teknik yönlerini daha detaylı bir şekilde anlamalarına yardımcı olduğu analiz olarak ifade edilebilir.

Betimsel analiz yönteminin seçilmesinin nedeni, filmin sahip olduğu karakter ilişkilerin, ideolojik kodların, diyalogların, mekansal yapının ve görsel sembollerin bütüncül olarak betimlenmesine imkan

tanımasıdır. Bu doğrultuda, filmin sanayi sonrası çöküşü ve ileri teknoloji temsiline posthümanizm ve yapay zeka arasındaki bağlantı vurgulanmaktadır.

Betimsel analiz yönteminde veriler daha önceden belirlenmiş kategorilere göre özetlenmekte ve yorumlanmakta olup; analiz dört aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama verilerin hangi tema ve kavramlar altında yer alacağını belirleme aşamasıdır. İkinci aşama, “tematik verilerin okunup, düzenlendiği ve işlendiği” aşamadır. Üçüncü aşama, tematik çerçeveye göre düzenlenen “bulguların tanımlandığı” aşamadır. Son aşama ise “bulguların açıklanması, anlamlandırılması ve ilişkilendirilmesinin yapılarak yorumlandığı” aşamadır. Bu analiz yöntemi ile araştırmacılar betimlemelerden hareketle kendi yorumlarını yapmakta ve çıkarımda bulunmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018, s. 239-240). Bu bağlamda, çalışma verilen temalar posthümanist kuram doğrultusunda belirlenmiş olup 4 tema üzerinden Blade Runner 2049 filmi analiz edilmektedir. Çalışmada ilk olarak filmdeki yapay zeka figürlerinin temsil biçimleri çözümlenmekte; ardından film, mekan kullanımı, toplumsal / sınıfsal eşitsizlik ve insan-makine sınırı temaları çerçevesinde incelenmektedir.

Analiz sürecinde karakterlerin söylemleri çözümlenmiş, posthümanist kuram doğrultusunda görsel temsiller ilişkilendirilmiş, film sahneleri temalara göre belirtilmiş ve renk ve atmosfer kullanımı ışığında mekansal yapı yorumlanmıştır.

3.2. Filmin Konusu

Film, 2049 yılında distopik bir Los Angeles şehrinde geçmektedir. Filmde insan görünümünde üretilen ve replikant adı verilen biyoteknolojik varlıklar varlıklarını devam ettirmektedirler. Bu yeni nesil replikantlar, eski replikantlara kıyasla daha itaatkâr ve isyan etmemeye programlanmıştır. 1982 Blade Runner’ın distopik bir gelecek tasviri aracılığıyla insanlık ve teknolojiyi etik anlayışla ilişkilendirerek aralarındaki sınırları sorgulayan kültürel filmi devamı niteliğinde olan bu filmde, olaylar yaklaşık 30 yıl sonra, Los Angeles Polis Departmanında görev alan “K” isimli memur bir replikantın hikâyesi olarak ele alınmaktadır.

Film; K’nın görev sırasında Sapper Morton isimli eski bir replikantı öldürmesi ve Morton’a ait çiftlikte replikant bir kadının doğum yaptığına dair bir kanıt bulmasıyla başlar. Bu sır, replikant ile insan ayrımını ortadan kaldıracığı ve var olan toplumsal düzeni bozacağı düşüncesinden dolayı tehlikeli kabul edilir. Blade Runner 1982 filminde sıradan bir adam olarak yaşayan kahraman, özel bir görevi olan sıra dışı bir figür olduğunu keşfetmiştir. Blade Runner 2049’da ise, replikant K’nın, tam tersine, herkesin aradığı özel figür (Deckard ve Rachael’in çocuğu) olduğunu düşünmekte; ancak zamanla diğer birçok replikant gibi onun da sadece sıradan bir replikant olduğunu fark etmesi verilmektedir. Filmde K, herkesin aradığı gerçek sıra dışı figür olan Stelline için kendini feda eder. Stelline, Deckard ve Rachael’in “gerçek” yani “insan” olan kızıdır. Bu da replikantların insan kızı anlamına gelmekte ve insan yapımı replikantların oluşum sürecini tersine çevirmektedir.



Görsel 1: Blade Runner 2049 Film Afışı

3.3. Bulgular

Çalışma için belirlenen 4 tema üzerinden *Blade Runner 2049* filmi analiz edilmektedir. Bu çalışmada öncelikle filmde yer alan yapay zeka figürlerinin temsili analiz edilmiş; devamında ise film, sınıfsal ayrışma, mekanın kullanımı, toplumsal eşitsizlik ve insan-makine sınırı temaları doğrultusunda incelenmiştir.

3.3.1. Karakterler

Blade Runner 2049 filminde toplam 6 ana karakter yer almaktadır. Bu karakterler; Memur K., Joi (Memur K'nın hologram olan kız arkadaşı), Niander Wallace, Dr. Ana Stelline, Luv ve Rick Deckard'tır. Ayrıca filmin yan karakterleri de bulunmaktadır. Bu başlık altında filmde yer alan karakterler ele alınmaktadır.

Memur K



Görsel 2. Memur K

Blade Runner 2049 filminin başkahramanıdır. 2049'dan gelen "yeni partinin" bir replikant *Blade Runner*'ıdır ve geçmiş replikantlardan daha sert, sadık ve itaatkâr olarak tasarlanmıştır. Memur K,

soğukkanlı ve ciddi bir replikanttır, insani duygulardan arındırıldığı için bu da ona göz korkutucu bir duruş kazandırır. Ayrıca replikantların duygularının olmaması daha doğrusu bastırılmış olması görevlerini başarı ile tamamlama da fayda sağlamaktadır. Memur K, silah becerisi yüksek, boyun eğmeyen bir irade, yakın dövüşte uzman, memurluk becerilerinde yüksek zekâ gibi özelliklerle donatılmaktadır.

Memur K, filmde kendisinin de insanlar gibi bir geçmişe sahip olduğunu düşünürken; gerçek bir replikant olduğunu anladığı anda tüm düzeni sarsılmaktadır.

Joi



Görsel 3. Joi

Memur K'nın yapay zekâ partneridir. Joi, gelişmiş zekâyâ sahip Wallace Corporation tarafından şefkatli, nazik ve kibar olarak tasarlanmıştır. Joi, K'nın hedeflerine ulaşması için ona yardımcı olan, K'nın mücadelesinde ona manevi destek sunan sadık bir yapay zekadır. K'ya olan yoğun sevgisi ile onun iyiliğini kendi durumundan üstün tutmuş ve K ile birlikte Rick Deckard'ı bulmak için gittikleri Los Angeles'ta Luv tarafından öldürülmüştür. Joi'nin K'ya olan sevgisi filmde yapay zekâların hislerinin yapay mı yoksa gerçek mi sorusunu beraberinde getirerek, insan makine sınırına somut bir örnek oluşturmaktadır.

Luv



Görsel 4. Luv

Blade Runner'ın ikincil düşmanı, Wallace Corporation kurucusu Niander Wallace'ın kişisel asistanı ve korumasıdır. Diğer replikantlardan ayrılan özelliği biyolojik olarak doğmuş tek replikant olmasıdır. Hedefleri arasında Deckard'ı yakalamak, Deckard ile Rachael'in çocuğunu bulmak ve K'yı öldürmek vardır. Fiziksel gücü ve dövüş becerileri oldukça gelişmiştir. Los Angeles'ta Joi'nin K için ne kadar değerli olduğunu anlayınca Joi'i öldürmüştür; sonrasında da K tarafından öldürülmüştür. Robotların insanlar gibi düşünebilme yetisini desteklemenin yanı sıra robotlar yüzünden yapay zekâ olgusunun getireceği kaygılardan biridir denilebilir.

Rick Deckard



Görsel 5.Deckard

Blade Runner 1982 filminin ana karakteridir. Görevi Dünya'da yasa dışı ilan edilen Replikantları bulup, emekli etmektir. Piyano çalmada iyidir ve Rachael ile vakit geçirmeyi seviyordur. Racheal ile bir çocuğu olmuş, kızı için fedakârlık yaptığı için sürgüne gönderilmiştir. Bir replikant olup olmadığı tartışma konusu olmuştur. Bu da yapay ile biyolojik arasındaki sınırın bulanıklığına işaret etmekte olduğu yorumunu desteklemektedir.

Dr. Ana Stelline



Görsel 6. Stelline

Rick Deckard ile Racheal'in çocuğudur. Replikanttan doğan ilk çocuktur. Düşmanlardan kaçırılmış, ancak bağışıklık sisteminin zayıflaması ile Dünyaya getirilerek sekiz yaşından itibaren steril bir odada tutulmaktadır. Stelline'nin varlığı yapay ve insan olanın kesişim noktasını somutlaştırmakta çıkarımında bulunulabilmeyi desteklemektedir.

Niander Wallace**Görsel 7.** Wallace

Blade Runner'ın baş düşmanıdır. Replikant üreticisi ve Wallace şirketinin CEO'sudur. Amacı Rachael ve Deckard'ın çocuğunu bulup kendisi için geliştirilmiş yeni replikantlar üretmektir. Yüksek zekâyâ sahip, acımasızdır. Film boyunca Wallace, diğer karakterlerin yaptığına sinirlenmemekte, yeni replikantlarını doğduktan hemen sonra öldürerek, onların çektiği acılardan zevk almaktadır. Wallace kördür ve bu yüzden boynundaki bir cihaz aracılığı ile hareket eden gözler olarak yüzen kamera kullanmaktadır. Yeni doğan replikantını öldürmeden önce söylediği

“O çorak mera. Boş ve tuzlu. Yıldızlar arasındaki ölü alan. Tam burada ve cennet için değiştirmemiz gereken tohum bu. Onları yetiştiremiyorum, bana yardım et, denedim. Bir araya getirebilecekten daha fazla replikanta ihtiyacımız var. Milyonlarca, böylece trilyonlarca daha fazla olabiliriz.”

sözler ile replikant ve insandan olan köleler oluşturmayı amaçlamakta; kendini replikantların tanrısı olarak görmektedir. Wallace'ın bakış açısı, posthümanizmin eleştirmiş olduğu insan merkezli üstünlük fikrini desteklemekte yorumu yapılabilir.

**Görsel 8.** Wallece'in Yeni Doğan Replikant ile Konuşması

3.3.2. Mekân

“Blade Runner 2049” filmi, 2020’lerin ortalarında ekosistemin çökmesinin ardından zehirli bir iklimin hakim olduğu Los Angeles ve Las Vegas’ta geçmektedir. Filmde Los Angeles, kirli hava, neon ışıklarla kaplı, yoğun sisli ve dev reklam panoların yer aldığı bir mega şehir olarak tasvir edilmektedir.



Görsel 9. Filmin Olay Örgüsünün Geçtiği Mega Kent

Film mekânlarında gökyüzü puslu ve gri olarak betimlenmekte; doğal ışık, güneş neredeyse hiç görünmemektedir. Bu mega kentlerde insanlar replikantlarla, robotlarla, yapay zekâ ve hologramlarla birlikte yaşamakta; yüksek teknoloji her yerde var olmaktadır. Betimlenen bu mekân, teknoloji ve insan birlikteliğinin yaratmış olduğu yabancılaşmayı gözler önüne sermektedir. Kentin dijital hologramlarla, dev reklam panoları ile çevrelenmiş olması insanların mega kentte kimlik arayışlarını ve yalnızlıklarını görünür kılmaktadır. Bu mekândan posthümanizm çerçevesinde çıkarılacak sonuç, insanın merkezde olduğu bir dünya yerini, biyoteknolojik varlıklar ve makinelerin aldığı, karmaşıklığın baş gösterdiği melez bir yaşam alanı doldurmaktadır.



Görsel 10. Wallace Corporation Merkezi

Filmin olay örgüsünün geçtiği mekânlardan biri de Wallace Corporation Şirketi Genel Merkezi’dir. Şirket, iç mekânında altın tonlarda renk kullanılması; mekanın soğuk ve yüksek tavanlı olması, mekanda eşya kullanılmayıp boş alanlardan oluşması, kendini replikantların tanrısı ilan eden Wallece’in yaratıcı olarak konumlandığı bir tapınağa benzetilmektedir. Merkezin, görkemli ve devasa bir yapı

olarak tasarlanarak; sadece replikantların kopyalarının olduğu bir mekân olarak gösterilmesi Wallace'ın tanrısallık iddiasını ve gücünü vurgulamanın somut örneği olmaktadır. Posthümanist bakış açısı ile bu mekân, yapay yaşamın kontrol edildiği, merkezi otoritenin mekânsal olarak yansımasıdır.

Dr. Ana Stelline'in çalışmakta olduğu mekan, beyaz ve ışık dolu, cam duvarlarla çevrili ve diğer mekanlardan daha steril olduğu bir mekan olarak gösterilmektedir. Bu mekan, diğer mekanların aksine; sakinliğin, temizliğin, saflığın ve düzenin hâkim olduğu bir mekan olarak betimlenmektedir. Burada kimlik ve hafıza yapay bir şekilde üretilmekte; yapay zekâ ve insan ayrımının geçersiz olduğu vurgusu yapılmakta; yapay ve gerçeğin kesiştiği mekân olarak var olmaktadır. Posthümanizm açısından bu mekânda verilmek istenen tema "insan"ın doğuştan gelen bir hakkının olmadığı, bu hakkın replikant bilincinin ve belleğin ürünü olduğu; yani kimliğin sadece biyolojik olarak değil; teknoloji aracılığı ile üretilmiş olan belleğe bağlı olduğu vurgusu yapılmaktadır.



Görsel 11. Anı Tasarım Laboratuvarı

Filmde Deckard, kum fırtınalarını andıran, turuncu sisle kaplı ve radyoaktif dalgalarından dolayı terk edilmiş olan bir kentte yaşamaktadır. Terk edilmiş eğlence salonları, kumar makineleri ve binaları ile bu mekan için bir zamanlar canlı hayatın olduğu şehir vurgusu yapılmaktadır. Bu yıkık kent, insanların aşırı tüketiminin neden olduğu sonucu gözler önüne sermekte olup; ayrıca Deckard'ın sürgün yeri olarak bu kenti tercih etmesi ile insanın, kendisini toplumdan soyutlamasının mekânsal karşılığı betimlemesi yapılmaktadır.



Görsel 12. Medeniyetin Artık Olmadığı Kent Las Vegas

Filmin olay örgülerinin geçtiği mekânlara genel bir bakış açısı ile bakıldığında, mekânların doğal ışığının düşük kullanılması, sisli ve yağmurlu olması, insanların doğa ile bağını kaybettiğini, artık her şeyin

yapay olarak üretildiğini, yapay olanın da gerçek kadar anlam kazandığı bir dünyanın var olduğu yorumu yapılabilmektedir. Ayrıca insanın, toplumsal ayrışmanın teknoloji ile nasıl dönüştüğü posthümanist bakış açısı ile betimlenmektedir.

3.3.3. Sınıfsal Ayrışma / Toplumsal Eşitsizlik

“Blade Runner 2049” filmi insan-replikant, insan-makine ayrımını detaylı bir şekilde sunmaktadır. Filmde Los Angeles mega kentinde; gösterişli, yüksek katlı binalarda, ışıklı caddelerde genellikle Wallace gibi üst sınıfın üyeleri yaşamakta olup; şehrin kirli, sisli ve kalabalık olduğu yerlerde ise işsizler, yapay zekâ ile oluşturulmuş insanlar, yoksullar ve yasa dışı iş yapanlar oturmaktadır. Burada üst tabakadan olanların oturduğu mekânlar güven hissi verirken; diğer mekânlar güvensizlik hissi vermektedir.

Filmde replikantlar, insanlar tarafından üretilerek köleleştirilmiş biyoteknolojik varlıklardır; hukuki haklardan yoksun olup, insan sayılmamaktadırlar. “Emekliye ayırmak” kavramı ile öldürülerek yaşamlarının değersiz kılındığı gösterilmektedir. Doğuştan itaatkâr olarak oluşturulmaları replikantları bir alt sınıf olarak konumlandırmaktadır.



Görsel 12. Sınıfsal Ayrışma/Toplumsal Eşitsizlik

Filmde mekânsal tasarımlar, sınıfsal ayrışmayı betimleyici bir şekilde oluşturulmaktadır. Özellikle Wallace Şirketi gibi önemli merkezlerin büyük binalarla ilişkilendirilmesi; replikantların yaşam alanlarının kalabalık, güven hissi vermeyen yerler olması; sokak ve pazar yerlerinin gürültülü, kalabalık ve düzensiz olması sınıfsal ayrışmayı gözler önüne sermektedir. Ayrıca hologram ve yapay zekâ destekli varlıkların sadece üst tabaka insanlara satılması da toplumsal eşitsizliği betimleyici nitelikte olmaktadır. Tüm bunların film boyunca yer alması ile bireylerde kimin değerli kimin değersiz olduğu algısını güçlendirme amaçlanmaktadır.



Görsel 13. Sınıfsal Ayrışma/Topumsal Eşitsizlik

Özetle belirtmek gerekirse filmde mekânlar, karakter ilişkileri ve anlatım biçimleri; “alt” ve “üst” sınıfların sınırını çizmekte, sınıfsal ayrışmayı görünür kılmakta ve bu sınıfsal ayrışmayı meşrulaştırmaktadır. Film posthümanist bir bakış açısı ile alt sınıflarda yer alanların sömürüldüğü, değersizleştirildiği; buna karşın üst sınıfın ise teknoloji gücü ile dünyayı kontrol ettiğini sorgulayarak toplumsal hiyerarşiyi eleştirmektedir.

İnsan-Makine Sınırı

“Blade Runner 2049” filminde replikantlar, biyolojik olarak laboratuvarlarda üretilen yapay varlıklar olarak geçmekte olmasına rağmen insan gibi düşünmekte, seçim yapmakta ve hissetmektedir. Hatta yara aldıklarında insan gibi vücutları kanamakta ve ölmektedirler. Yalnız replikantların anıları gerçek olmamakta, anıları hafızalarına tasarlanarak yüklenmektedir. Buradan hareketle yapay ya da gerçek olsa da, anıların kişiyi “insan” yapan bir unsur olduğu; insan olmanın sadece biyolojik olarak değil; hafıza, seçim yapma ve bilinç kapasitesiyle de ilgili olduğu vurgusu betimlenmektedir.



Görsel 14. İnsan-Makine Sınırı

Bir diğer insan-makine sınırında ise hologram Joi'nin K'ya olan sevgisi, ona insanmış gibi davranıp, Joe ismini vermesi yapay zekâ ile tasarlanmış bir varlığın da duygularının olduğunu göstermektedir. Burada amaç yapay zekâ olarak tasarlanan bir hologramın da duygusal bağ kurabildiği bir bilincin tasvir edilerek gösterilmesidir.

Blade Runner 2049 filminde yapay varlıklar ve insan arasındaki sınırın biyolojik olmayıp, kültürel ve toplumsal olarak inşa edildiği betimlenmeye çalışılmaktadır. Bu bağlamda film, insan kimliğinin doğuştan var olmayıp aksine teknoloji aracılığıyla anı, bilinç ve duygular gibi unsurların

tasarlanabileceğini gösterilmektedir.

Sonuç

Teknoloji ve sinema yüzyıllardır birbirlerini sürekli besleyerek; bugün dâhi birlikte gelişim göstermektedir. Teknolojideki gelişmeler, özellikle de yapay zekânın gelişimi ile sinemanın yalnızca insan zekâsını genişletmek, simüle etmek ve geliştirmekle kalmayıp, bu amaç doğrultusunda kullanılan teknikleri, yöntemleri, uygulama sistemlerini ve teorileri araştırma görevini de üstlenmesini sağlamaktadır (Steaven, 1996, s. 2).

Teknoloji ve bilimin gelişmesine paralel olarak yapay zekâ çalışmaları da gelişmektedir. Dijitalleşen dünya ile birlikte yapay zekâ teknolojileri de sinemaya entegre edilerek, bu alanın da geleceğini şekillendirmeye başlamıştır. Yapay zekânın hemen hemen her alanda kendine yer bulması, film endüstrisinin de yapay zekâ kullanımı bakımından oldukça özgür bir alan olmasına olanak tanımaktadır (Zengin, 2020, s. 159).

Çalışma sonucunda elde edilen analiz bulguları, sinemada yapay zekânın genellikle alt sınıfa ait olduğu ve öteki insan olarak temsil edildiği; yapay zekâyı tasarlayan ve yaratan insanların ise üst sınıf bağlamında ayrıcalıklı bireyler olarak konumlandırıldığı elde edilmiştir. Ayrıca çalışmada, yapay zekâ ve insan arasındaki sınırların belirsizleştiği, kimliğin ve özelliğin yeniden tanımlanarak, toplumsal ayrışmayı nasıl dönüştürdüğü bulguları elde edilmektedir. Filmde olayların geçtiği mekânların, temsil ettikleri karakterlerin ideolojik konumlarını ve toplumsal statülerini destekleyen bir araç olarak kullanıldığı bulgusu da elde edilmiştir.

Çalışmanın sonucunda filmde insan kimliğinin sabit ve değişmez olmadığı; bunun aksine kültürel ve teknolojik koşullarla şekillendiği; insan-makine arasındaki ayrımın bulanıklaştığı; mekân tasarımı ile sınıfsal ayrışmanın daha da derinleştiği bulguları elde edilmiştir.

Yapay zekâ ile ilgili çalışmalara bakıldığında birçok alanda yer aldığı ve bu alanlara faydası olduğu görülmekte olup; yapay zekânın geliştirildikçe daha da fayda sağlayacağı çıkarımını yapmak mümkün olmaktadır. Buna karşın yapay zekâ kullanımı sinema sanatının verimliliğini ve kalitesini artırsa da; ön yargılar, veri gizliliği, etik meseleler ve iş gücü kaybı ile ilgili zorlukları ve etik kaygıları da ortaya çıkarmaktadır (Kayla, vd. 2024, s. 34). Bu bağlamda yapmış olduğumuz çalışmada da, yapay zekânın toplumsal hiyerarşide alt sınıf olarak gösterilmesi, posthümanizm bakış açısı ile sinemada nasıl okunabildiğini göstermekle birlikte yapay zekânın toplumsal eşitsizlik kaygılarını da ön plana çıkarmaktadır.

Filmde posthümanizm insanı, hayvanlar, makineler, ekosistemler, ağlar ve yapay zekâ ile ilişkileri içinde tanımlamakta; buna bağlı olarak, insan tekil bir özne konumundan çıkmakta olup; zihin ve beden sınırları belirsizleşerek makine-insan ayrımının git gide bulanıklaşmakta olduğu gözlemlenmiştir. Filmde, yapay zekâ ve posthümanist anlatılar vasıtasıyla toplumsal sınıf ayrışmasının eleştirisi yapılmakta; teknolojinin yalnızca bir gelişme göstergesi olmayıp; aynı zamanda toplumsal hiyerarşiyi yeniden üreten bir yapı olarak kurgulandığını göstermiştir. Film aynı zamanda dijital çağda insan olmanın ne demek olduğunun sorgulandığı; teknolojik özelliğin toplumsal eşitsizlikten ayrı düşünülemeyeceğini ortaya konmuştur.

Literatür incelendiğinde ise “Posthümanizm ve Blade Runner 2049” film konulu çalışmaların yapıldığı görülmektedir. Bu çalışmaların temel amacı, özellikle benlik sorunsalı bağlamında kişisel ve toplumsal

benliğin teknoloji etrafında şekillendiğini ortaya koymaktır. Elde edilen bulgular, yapay zeka robotlarının, zihinsel ve fiziksel olarak normal insanlardan ayırt edilemeyecek kadar giderek zorlaştığını; teknolojinin gelişmesine bağlı olarak mekan algısının değiştiğini ve insan-makine sınırının anlaşılmasının giderek belirsizleştiğini göstermektedir. Yapmış olduğumuz bu çalışma literatürdeki yapılmış olan çalışmaların bulgularıyla benzerlik göstermekte olup; diğer çalışmalardan farklı olarak bu çalışmada yapay zekânın sinemadaki temsillerinin sadece felsefi ya da toplumsal ayrışma bağlamında ele alınmayıp; kimlik ve özneliğin, duygusallığın görsel anlatı ilişkileriyle nasıl sorgulandığı betimlenmeye çalışılmıştır.

Özetle, “Blade Runner 2049” filmi, mekansal tasarımı, anlatı yapısı, görsel diliyle; makine-insan arasındaki ayrımın sadece biyolojik olarak değil, kültürel ve toplumsal olarak güçlendiği ve de var olduğu gösterilmiştir. Mekansal analizde ise makine-insan sınırının aynı zamanda bir güç meselesi olarak yeniden üretildiği, yüksek katlı ve temiz yerlerin güçlülere ait olduğu; buna karşın sisli, kalabalık ve pis yerlerin alt sınıf üyelerine ait olduğu, insan olmayanların dışlandığı somut olarak betimlenmektedir.

Kaynakça

- Ağın, B. (2020). Posthümanizm kavram, bilim, bilim kurgu. Siyasal Kitabevi.
- Akkaya, M.Ş. (2018). Hümanizmin çıkışı ve yayılışı. Ankara Üniversitesi Tarih- Coğrafya Fakültesi Dergisi, 5(2), 199-222.
- Akmeşe, Z. & Akmeşe, E. (2023). Sinema Ve Ütopya: Sinemada Utopik ve Distopik İmgeler.
- Akşit, O. O. (2017). Sinemada özne olarak robotlar: Ben, robot örneği. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi* (8), 1-9.
- Arslan, K. (2020). Eğitimde Yapay Zekâ ve Uygulamaları Artificial Intelligence and Applications in Education. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11 (1), 71-88.
- Birinciöğlü, Y. (2021). Hollywood Sinemasındaki Software Anlatılarda Yer Alan Posthümanist Bakış Açısını Oluş Felsefesi Dahilinde Okumak. *Uluslararası Medya Ve İletişim Araştırmaları Hakemli Dergisi*, 4(2), 88-107.
- Braidotti, R. (2014). İnsan sonrası (Ö. Karakaş, Çev.). Kolektif Kitap.
- Braidotti, R. (2021). İnsan sonrası. (çev.: Öznur Karakaş). Kolektif Kitap.
- Can, S. & Şahin, K. (2022). Gözetim toplumu ve posthuman. *Kırıkkale Üniversitesi İslami Bilimler Fakültesi Dergisi*, 10(19), 96-111.
- Croissant, J., vd. (2019). Bilim, Teknoloji ve Toplum. (B. Kuryel, Ü. Tathcan, & B. Balkız, Çev.), Phoenix.
- Chandler, D. (2015). A world without causation: Big data and the coming of age of Posthumanism. *Millennium: Journal of International Studies*, 43 (3), 833-851.
- Cevher, E. & Aydın, Y. (2020). Yapay zekânın şafağında sinema: morgan filmi fragmanı örneği. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 8(1), 614-642.
- Çelebi, A. & Gültekin, E. (2020). Ontolojik sınırların belirsizliği: Yapay Zekâ, Mit Ve Her (Aşk) filmi üzerinden bir değerlendirme. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 6(1), 40-46.
- Çelik, N. (2020). The bothersome man filminde post-hümanizm ve transhümanizm sorgulamaları. *Sosyolojik Düşün*, 5 (2), 139-160.
- Demir, A. (2018). Ölümsüzlük ve yapay zekâ bağlamında tarns-hümanizm. *Academic Journal of Information Technology*, 9(31), 95-104.
- Deepa, N. (2024). Artificial intelligence and social implications a sociological analysis. *Recent trends in Management and Commerce*, 5(2), 78-82.
- Doğan, M. (2024). Sinemada yapay zekâ: Robotlarda bilinç, duygular ve etik. *Kültür ve İletişim*, 26(52), 318 – 343.
- Favaro, A. (2019). Digital culture: Fears, hopes and uncertainty about artificial intelligence in sci-fi movies. Ayhan, A. (Ed.) *New Approaches in Media and Communication* içerisinde, 61-79. Berlin: Peter Lang GmbH doi:10.3726/b15661.
- Ferrando, F. (2014). Posthumanism. *Tiddskrift for kjonnsforskning*, 38(2), 168-172.
- Gacar, H. A. (2024). Hümanizm, Post-hümanizm ve Trans-hümanizm'in Sinemada Temsili: I, Robot Film Örneği. *Kocaeli Üniversitesi İletişim Fakültesi Araştırma Dergisi*(24), 81-104.
- Gordon, J.S. & Pasvenskiene, A. (2021). Human rights for robots? A literature review. *Al Ethics*, 1(2), 579-591.
- Göral, B. (2021). Sinemanın yapay zekâyâ bakışı. *TRT Akademi*, 6(13), 918-929.
- Gültekin, M. (2023). Posthümanizm ve yeni bir ayrımcılık biçimi olarak robotlara yönelik türçülük. *Antropoloji*, (45), 64–80.

- Horzum, Ş. & Cemiloğlu, M. (2024). Posthümanizm nedir? (Ed) M. Cemiloğlu, Posthümanist tasarım yaklaşımları, 3-41, Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Hayles, N.K. (1999). How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics. London: The University of Chicago Press.
- Kaplan, A. & Haenlein, M. (2019). Siri, Siri in my hand: Who's the fairest in the land? On the interpretaions, illustrations and implications of artifical intelligence. Business Horizons, 62(1), 15-25.
- Kayla, A.,vd.(2024). Artificial Intelligence and Film: A Journey in Public Perception from 1960 to the Present Day.
- Lawless, H.T. & Heymann, H. (1999). Descriptive Analysis. Sensdry evaluation of foon: principles and practices, 341-378.
- Liu, Z. (2021). Sociological perspectives on artificial intelligence: A typological reading. Sociology Compass,15, 1-13.
- Nayar, P.K. (2014). Posthumanism. Polity Press.
- Nath, R. & Manna, R. (2021). From posthumanism to ethics of artificial intelligence. Al & Soc, 38,185-196.
- Onrat, B., & Özgökbil Bilis, P. (2022). Posthümanist Perspektiften Bir Cosmic-Horror Okuması: Annihilation Filmi Üzerine Bir İnceleme. *Sosyal, Beşeri Ve İdari Bilimler Dergisi*, 5(5), 603–621.
- Özgör, C. O. (2025). Sinemada bilinç ve posthüman-transhüman kavramları. *Niksar Akademik Çalışmalar Dergisi*, 2(1), 69-82.
- Pirim, H. (2006). "Yapay Zekâ." Yaşar Üniversitesi E-Dergisi, 1(1), 81-93.
- Sucu, İ. (2019). Yapay zekânın toplum üzerindeki etkisi ve yapay zekâ (A.I.) filmi bağlamında yapay zekâyâ bakış. *Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi*, 2(2), 203-215.
- Sawczyn, M. & Trzcionka, P. (2022). Artificial Intelligence in Movies and TV: Its Consciousness and Humanness, (Ed) L. Kucharczyk, Artifical intelligence in movies and tv, 179-205.
- Sarıkaya, K. (2021). İnsan ve robot evliliği mümkün mü? Dijiseksüelite nedir? <https://teknosafari.net/insan-ve-robot-evliliği-mumkun-mu-dijiseksuelite-nedir/>
- Sarıkaya Tunalp, B. F. (2024). Yapay zekâ sistemlerine etik değerlerin entegrasyonu-kavramsal çerçevede bir tartışma. *Uluslararası Akademik Birikim Dergisi*, 7(5), 1041-1052.
- Sucu, İ. & Ataman, E. (2020). Dijital evrenin yeni dünyası olarak yapay zekâ ve Her filmi üzerine bir çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 4(1), 40-52.
- Steaven, C. (1996). Pre-Production Planning for Video, Film, and Multimedia Volume 1. USA: Focal Press.
- Tarcan, U. & Kancı, T. (2022). Öteki olarak insan: posthümanist kuramda öznellik ve ideoloji. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15, 163-178.
- Turing, A. M. (2009). Computing machinery and intelligence. In: Parsing the turing test, 1, 23-65.
- Tung, V.W.S. & Law, R., (2017).The Potential For Tourism and Hospitality Experience Research in Human-Robot Interactions. *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, (29),10, 2498-2513.
- Türden, B. (2024). Yapay zekâ ve sinema: film yapımında olanaklar ve fırsatlar. *Anadolu ve Balkan Araştırmaları Dergisi*, 7(14), 399-425.
- Yıldırım, İ. (2025). Posthümanizm ve kahramanın yolculuğu: Yapay zekâ ve dijital bilinç çağında monomiti yeniden düşünmek. *Folklor Akademik Dergisi*, 8 (2), 360-373.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). Nitel Araştırma Yöntemleri. Seçkin Yayıncılık.
- Zhang, C., & Lu, Y. (2021). Study on artificial intelligence: The state of the art and future prospects.

Journal of Industrial Information Integration, 23, 1-9.

Zengin, F. (2020). Akıllı makine çağı sinemasına giriş: sinema sanatında yapay zekâ teknolojilerinin kullanımı. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 6(2), 151-177.

Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism*. Profile Books.