

Dijitalleşen Dünyada Yapay Zekâ ve Yabancılaşma: Her (2013) ve Ex Machina (2014) Filmlerinin Değerlendirilmesi

Artificial Intelligence and Alienation in the Digital World: Evaluation of the Films Her (2013) and Ex Machina (2014)

Aslı Elif VURAL* Mehmet TOPLU**

Araştırma Makalesi Research Article

Başvuru Received: 14.10.2024 ■ Kabul Accepted: 23.01.2025

ÖZ

İnternet teknolojisi ve teknolojik aygıtların icadı, öznelerin pek çok şeyi hızlı bir şekilde üretmesini ve tüketmesini olanaklı hale getirmektedir. Teknolojik gelişmeler ve paralelinde kapitalizmle birlikte ortaya çıkan hızlı değişim ve dönüşüm, bireysel ve toplumsal düzlemde yabancılaşmayı da beraberinde getirmektedir. Teknoloji, gündelik yaşam pratiklerinden sanata varana dek, birçok noktada öznelerin ve toplumların merkezinde yer almaktadır. Diğer iletişim alanlarında olduğu gibi, sinema da bu değişimlerden etkilenmekte ve dijital teknolojilerin yoğun olarak kullanıldığı bir sanat haline gelmektedir. Sinemada yaşanan dijital değişimler ve yapay zekâ teknolojilerinin kullanımı, filmlerin teknik oluşum aşamalarından içeriğine değin üretim sürecinin bütün boyutlarını etkilemektedir. Çalışma, teknolojik gelişmelerle meydana gelen kültürel değişimi ve bunun sinemaya yansımalarını, "Her (Spike Jonze, 2013)" ve "Ex Machina (Alex Garland, 2014)" filmleri üzerinden analizini konu almaktadır. Çalışmanın kuramsal zemini, yabancılaşma kavramı çerçevesinde temellendirilmektedir. Çalışmanın yönteminde ise doküman analizi kullanılmaktadır. Yabancılaşma kavramı ve dijital teknoloji ilişkisi çalışmada, Her (Aşk, 2013) ve Ex Machina (2014) filmleri üzerinden karşılaştırmalı olarak incelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yapay Zekâ, Yabancılaşma, Sinema, Her, Ex Machina

ABSTRACT

The invention of internet technology and technological devices makes it possible for subjects to produce and consume many things quickly. Technological developments and the rapid change and transformations that occur in parallel with capitalism lead to alienation at the individual and social levels. From everyday life practices art, technology is at the center of subjects and societies at many points. As in other fields of communication, cinema is also affected by these changes and is becoming an art in which digital technologies are used extensively. Digital changes in cinema and the use of artificial intelligence technologies affect all aspects of the production process, from the technical stages of film creation to its content. The study analyzes the cultural change that occurs with technological developments and its reflection on cinema through the films "Her (2013)" and "Ex Machina (2014)". The theoretical ground of the study is based on the concept of alienation. The method of the study is based on documentary analysis. The concept of alienation and digital technology are related in the study. The films Her (Love, 2013) and Ex Machina (2014) are analyzed comparatively.

Keywords: Artificial Intelligence, Alienation, Cinema, Her And Ex Machine



Giriş

Yabancılaşma kavramının kökenleri Antik Yunan felsefesine değin uzanmaktadır. Yabancılaşma kavramı, modern dönemde özellikle 17. ve 18. yüzyıllarda öznenin aklı, özgürlüğü ve bireyselliği çerçevesinde değerlendirilmektedir. Kapitalizmin beraberinde getirdiği emek sömürüsü ve teknolojinin gelişimi, kişinin kendi iç dünyasına yabancılaşmasına sebep olmaktadır. 21. yüzyılda ise yabancılaşma, dijitalleşme ve teknoloji çerçevesinde tartışılmaktadır. Dijitalleşme, kişisel analog bilgi akışlarının dijital bitlere dönüştürülme süreci olarak tanımlanmaktadır. Bilhassa sosyal yaşamın pek çok alanının dijital iletişim çerçevesinde yeniden yapılandırıldığı bir yol olarak karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca, özne yardımı olmaksızın bir işlemin veya prosedürün gerçekleştirildiği teknolojik yapıyı temsil etmektedir (Schumacher vd. 2016). Dijitalleşme, modern toplumda yabancılaşmayı derinleştiren önemli bir faktör olarak değerlendirilmektedir. Özellikle sosyal medyanın ve dijital evrenin özneleri birbirine bağlarken aynı zamanda koparması, yabancılaşmanın farklı bir boyutunu ortaya koymaktadır. Öznelerin çevrimiçi kimlikleriyle gerçek kimlikleri arasında bir bağın bulunmaması, algoritmalar tarafından şekillendirilen bir dünyada, kendi kontrolünü kaybetmesi gibi olgular bu tartışmanın merkezinde yer almaktadır. Aktörlerin doğadan uzaklaşması ve çevresel tahribatın artması da modern yabancılaşma şekli olarak ele alınmaktadır. Tarihsel süreç, yabancılaşmanın felsefi, ekonomik, psikolojik ve toplumsal bağlamlarda sürekli dönüşen ve gelişen bir kavram olduğunu göstermektedir. Yabancılaşma, *Her (2013)* ve *Ex Machina (2014)* filmleri ile bu çalışmanın konusunu oluşturmaktadır. Kamusal aktörler tarafından üretilen dijitalleşme, toplumsal ve kültürel pratikleri dönüştürmektedir. Teknolojik yeniliklerle kişinin emeğinin kapitalist sistemde sömürüldüğü bir yapı kendini göstermektedir. Ancak bu sömürüye başkaldıran özne sayısı, toplumların her döneminde sınırlıdır. Marx'a göre makineleşmenin ilerlemesi, emeğin özünü ele geçirerek onun yerini almakta, bağımsız biçimini ortadan kaldırmakta ve emeği gereksiz hale getirmektedir (2013, s. 166). Teknolojinin hâkim

olduğu çalışma şartlarında, emeğine karşılık hayatını kazanan kamusal aktörler, çalışma alanlarının sosyal ortamına, en önemlisi de kendi emeğine, kendi iç dünyasına, özüne yabancılaşarak bir makineye dönüşmektedir. Günümüzde sadece fiziksel güç ile çalışan makineler değil, yapay zekâ ile entegre olmuş teknolojilerin kişinin emeğini gasp ettiği düşünülmektedir. Çalışmada incelenen *Her (2013)* ve *Ex Machina (2014)* filmlerinde yapay zekâ, teknoloji ve aşk teması çoğunlukla Marx'ın yabancılaşma kuramı üzerinden irdelenmektedir. Her iki filmde de ana karakterlerin aşk duygusunun imkânını sorgulaması, kişinin özüne ve içsel duygularına yabancılaşması üzerinden işlenmekte ve filmler bu bağlamda analiz edilmektedir. Çalışmanın örneklemini oluşturan filmler, doküman analizi ile incelenmektedir.

Kültürel Dönüşüm, Teknoloji, Sinema ve Yapay Zekâ

Kültürün birçok tanımı bulunmaktadır ancak çalışma içerisinde iki kültür tanımı temel alınmıştır. Ozankaya'ya göre (1992, s. 218) kültür "bir insan topluluğunun doğal ve toplumsal çevresiyle etkileşim sürecinde ürettiği maddi ve manevi öğelerin toplam bileşenidir. Kültür coğrafi, toplumsal, ekonomik, teknolojik birçok olay ve olgudan etkilenmektedir. Özellikle dijitalleşme ile birlikte kültür değişimi çok hızlı bir şekilde gerçekleşmektedir. Dijitalleşme ile bilgisayarın icat edilmesi toplumsal dönüşümler için önemli bir dönüm noktası oluşturmuştur. 0 ve 1 rakamlarının milyonlarca kez bir araya gelmesi ile çok çeşitli programlar üretilmektedir. Ancak bu birleşim yalnızca programların geliştirilmesi ile sınırlı kalmamaktadır. Aynı zamanda global anlamda toplumsal dönüşümü de beraberinde getirmektedir. Telefon, internet, sanal yaşamlar ve yapay zekâ teknolojileri, bu dönüşümü gerçekleştiren örnek araçlardır. Kültürel birikimlerin sanal mecraya taşınarak orada varlığını sürdürmesi, interaktif iletişimi olanaklı kılan ve zaman ile mekân kavramlarını değiştiren teknolojiler, sanat içinde yeni bir evrenin kapısını aralamaktadır. Yeni teknolojik donanımlar ve yazılımların sanat alanında kullanılması ile dijital sanat, yazılım sanatı, dijital performans, robotik sanat gibi sanat dalları ortaya

çıkıştır (Yavuz, 2020, s. 35). Doğal olarak sinemasal anlayışı da bu süreçten etkilenmektedir. 17. yy'da karanlık odanın icadı ile başlayan sinema serüveni, kameradan elde edilen görüntülerin gümüş levhaya sabitlenmesi ile devam etmiştir. Andre Bazin, sinemanın teknik donanımlardan bağımsız düşünülmemeyeceğini belirtmekte ve ilk sinema deneyiminin 1877 ve 1880 yıllarında Muybridge tarafından bir atın devingenliğini kaydetmesi ile ortaya çıktığını ifade etmektedir (Bazin, 2011, s. 23). Sonrasında ise yaşanan endüstriyel gelişmelerin paralelinde sinemada teknik, hem oluşum aşamasında hem de sinemanın hikâyesinde yer almaktadır. Bu teknolojilerin paralelinde video, dijital efektler, bilgisayar teknolojilerinin kullanımı ile üretilen görüntülerin gelişimi ilerlemekte ve akabinde yapay zekâ teknolojileri de sinemada kullanılmaktadır.

Günümüzde yapay zekâ teknolojileri toplumsal yaşamın birçok alanında etkin olmaya başlamıştır. Yapay zekâ, bireylerin zekâsından ilham alınarak insan benzeri davranış sergileyen teknolojik araçların yaratılmasına temel alan bilim dalıdır ve sanatsal anlamda da yansımaları etkin bir şekilde görülmektedir. Yeni kavramların ve oluşumların ortaya çıkmasıyla sanat, sürekli değişmektedir. Hayal gücünün en büyük sığınağı olan bilim ve sanatın etkileşiminden çıkan ürünler de farklı zamanlarda farklı şekillerde kendini göstermektedir. Teknolojik ve kültürel gelişmelerde yaşanan değişimlere bağlı olarak, bilim insanı ve sanatçılar da yapay yaşamla biçimlenen disiplinler arası bir sanat ortaya çıkarmaktadır (Yavuz, 2020, s. 32). Hayatın her alanında kamusal öznelerin her daim dikkatini çeken yapay zekâ teknolojileri sinemada da kullanılmaktadır. Sinema sanatının teknoloji ile olan alakası salt araçsal olarak değerlendirmemelidir. Bu sebeple teknolojiyle değişen yalnızca sinemanın uygulama ve üretim araçları değildir. Sinema sanatının hikâye ve anlatı yapısı da teknolojik gelişmelerle değişim ve dönüşüm geçirmektedir (Zengin, 2020, s. 154).

Çalışmanın bu bölümünde kısaca kültürel dönüşüm ve yapay zekâ kavramı üzerinde durulmakta ve bu gelişmelerin sinema üzerindeki yansımaları ele

alınmaktadır. Özellikle bilim kurgu olmak üzere, sinemada yapay zekâ, içerik üretiminin birçok alanında kullanılmaktadır. Çalışmada iki önemli bilim kurgu filmi olan *Her* (2013) ve *Ex Machina* (2014) filmleri incelenmektedir. *Her* (2013) filminde yapay zekâ sadece bir ses olarak kaşımıza çıkmakta iken, *Ex Machina* (2014) filminde ise, insani bir görünüme sahip olarak karşımıza çıkmaktadır. Her iki film de, yapay zekânın insanı kendisine nasıl yabancılaştırdığını izleyiciye aktarılmaktadır.

Yabancılaşma Kavramına Genel Bir Bakış

Yabancılaşma çağdaş psikolojive sosyolojide, bireyin iç dünyasına, içinde varlık gösterdiği topluma, doğaya ve başka öznelerle karşı hissettiği yabancılık hissidir. Genel bir tanımlama ile yabancılaşma, öznenin şahsi faaliyetlerinin ürünlerine, aktörün kendi özüne, yaşadığı doğaya, diğer öznelerle yabancılaştıran eylemlerin tümünü içermektedir (Marx, 2013a, s. 12). Yabancılaşma kuramına genel bir bakışla çalışma, Karl Marx'ın yabancılaşması üzerinden temellendirilmektedir. Plotinos ve Aziz Augustinus'a kadar uzanan yabancılaşma fikri, en açık ifadesini Hegel'de bulmaktadır. Hegel'e (1986, s. 297) göre, yabancılaşma, bireyin kendi özünden, doğasından veya toplumsal gerçekliğinden kopuşunu ifade eder. Ancak Hegel'in diyalektik sistemi içinde, yabancılaşma yalnızca olumsuz bir durum değil, aynı zamanda tinin kendi bilincine ulaşmasının ve kendini gerçekleştirmesinin bir aşamasıdır. Tinin kendi yabancılaşmasının farkına varması, onun kendi özüne dönmesini sağlar ve nihayetinde özgürlükle sonuçlanır. Hegel, ayrıca yabancılaşmanın konusunu daha genel bir çerçevede tin görüşüyle bağlantılı olarak ele almaktadır. Bu düşünceye göre tin, önce kendisinden bağımsız gerçek bir nesne belirlemektedir. Belirlediği nesneyi kendisi olarak bilmek amacıyla kendini gerçekleştirmektedir. Tinin sözü geçen kendini gerçekleştirme aşaması, bir geçiş aşaması olarak parçalanmışlığını, kendine ayrı düşmüşlüğü yansıtmaktadır. Tinin kendini gerçekleştirmesi şu halde, hem yabancılaşmış hale gelme ve hem de bu kendinden ayrı düşmeyi, parçalanmışlığı aşma ile gerçekleşmektedir. Hegel'e göre bu durum yalnızca mutlak tinde ve kişisel zihinde değil, ancak toplum düzeyinde

de gerçekleşir (akt: Cevizci, 2005, ss. 1728-1729). Toplumsal ve bireysel özellikler toplumun kültürel geçmişi ile ayrılmaz bir ilişki içerisinde.

Feuerbach ise yabancılaşmayı benzer şekilde Hegelci çizgide ele almaktadır. Ona göre Tanrı, öznenin bağımsızdır ve tabiatüstü bir varlık olarak özneler ve türler için olan özlerin yansımasıdır. Feuerbach ifade edilen dinsel yabancılaşmayı, dünyevi rahatlığı ve aşkı değersizleştirmeye ve erkeklerle kadınların birbirlerinden ayrılmasına sebep olması nedeniyle, ahlaki ve toplumsal sonuçları bakımından da eleştirir (akt: Cevizci, 2005, s. 1729). Feuerbach, Hegel'in, doğanın mutlak tinin özün yabancılaşmış şekli olduğu düşüncesine itiraz ederek, öznenin kendine yabancılaşmış Tanrı değil, Tanrının şahsına yabancılaşmış özne olduğunu iddia etmektedir. Feuerbach'a (2008, s. 302) göre *"özneler, özler oldukları için, farkın tanrıdan var olan belirlenimlerle insanda var olan belirlenimler arasında bulunması, ifade edilen yasaya göre insani kişiliğin sadece kişilik tasarımıyla kendi belirlenimlerine yabancılaşması gerekmektedir"*. Feuerbach'ın dinsel yabancılaşma kuramına göre kişi Tanrıyı yaratarak, kendi benliğini nesneleştirir, şahsına yabancılaşır. Özne, yaratıp ilahi varlık haline getirdiği Tanrı imgesinin kölesi olur, üretilen üretilene hâkim olur, yaratılan yaratıcı olmaktadır (Marx, 2013a, s. 11). Yabancılaşmanın hakikatini ileri süren Hegel'in aksine Feuerbach, yabancılaşmanın hayali olduğunu belirtmektedir. Feuerbach, bireyin aklını kullanarak, dinin kölesi olmaktan kurtulabileceğini söylemekle, düşünen ve üreten insanın yabancılaşma yaşamayacağını altını çizmektedir.

Yabancılaşma kavramı üzerine eğilen bir başka düşünür ise Erich Fromm'dur. Fromm (1990, ss. 124-125) yabancılaşmayı bireyin kendi potansiyellerini gerçekleştirememesi, başkalarıyla sağlıklı bağlar kuramaması ve topluma yabancılaşması üzerinden analiz eder. Bu bağlamda, yabancılaşma sadece ekonomik bir mesele değil, aynı zamanda psikolojik ve toplumsal bir sorundur. Fromm, bu durumun üstesinden gelmek için, sevgi, yaratıcılık ve toplumsal sorumluluk gibi insani değerlerin teşvik edilmesi gerektiğini savunur.

Fromm, insanın duygusal ihtiyaçların artması ile yabancılaşma kavramını ilişkilendirerek bir aktarım sağlamaktadır. Fromm'a göre, sağlıklı bir psikolojinin dayanağı toplumdur, bilhassa da temel ekonomik şartlardır. Bir başka ifade ile üretim ve dağıtımdır. Akıl sağlığı, öznenin toplumla entegre hareket etmesi ile değil, toplumun, öznenin zaruri ihtiyaçlarını karşılayacak biçimde birlikteliğinden geçmektedir (Özbudun vd. 2008, s. 4). Toplumsal aktörler, formel-informel kültürleme vasıtalarıyla çocukluk çağından başlayarak bireye aktarılmaktadır. Toplumsal aktörlerin, yabancılaşma sürecine yönelik Erich Fromm'un düşünceleri ise şöyledir:

"Çağdaş toplumdaki durumuyla yabancılaşma hemen hemen her yeri kaplamıştır; insanın işiyle, tükettiği şeylerle, devletle, başkalarıyla ve kendisiyle olan ilişkilerini belirler. İnsan ilk kez, bütünüyle insan elinden çıkma nesnelerden oluşan bir dünya yaratmıştır; yarattığı teknik çarkı yönetsin diye karmaşık bir toplumsal çark kurmuştur" (Fromm, 1990, ss. 138-139).

İnsanın, kendi ürettiği nesnelere taparcasına ihtiyaç duyması, yabancılaşmanın peşini bırakmayacağını düşündürmektedir.

"Öztürk'e göre, "yabancılaşma konusu etrafındaki tartışmalarda temel insani özelliklerin giderek yerini 'eşya-insan'a bıraktığı üzerinde argümanlar yürütülmektedir. 'Eşya-insan', nesneleşmiş, makinelerin, eşyaların birer uzantısı haline gelmiş insan karakteristiğine gönderme yapmaktadır. Eğer insan tam anlamıyla otomatize olur, kendisi dışındaki ve kendisinin yarattığı tüm nesnelerin esiri haline gelirse, artık dışarıdan yönlendirmeli ve sadece içgüdüleriyle hareket eden bir varlıktan söz etmeye başlarız" (Öztürk, 2013, s. 150).

Marx'ın yabancılaşma kuramı, öznenin fiziksel ve düşünsel durumunun bir parçası olduğu kapitalist üretim ilişkisinin, özne ve toplumsal süreç üzerindeki tahrip edici etkisini açıklamaktadır. Bu kuramında Marx, bireyi merkeze almaktadır. Aslında bu kuram Marx'ın, hayattaki insanları, onların yaşam şartlarını (etkileşimlerini kavramak için kullanılan formlar grubu) ve bu şartlar altında sürdürdükleri hayatı (bu formların içeriğini dolduran içerik) anlama yöntemidir. (Ollman, 2015, s. 213). Yabancılaşma kuramının gizlenmiş olduğu belki de en önemli form, bugün ve gelecek arasında çizdiği içsel ilişkidir. Önemlidir, çünkü kuramın uygulanışını en fazla belirleyen bu formdur. Yabancılaşma, ancak ve ancak yabancılaşmanın yoksunluğu olarak

anlaşılabilir. Bu tanımlamanın her bir aşaması, diğer basamağın referans noktasıdır. Diğer yandan Marx için yabancılaşmama, öznenin komünizmde sürdürdüğü yaşamdır. O hâlde gelecek bin yıllarla ilgili herhangi bir bilgi yok ise yabancılaşma, netleştirilmesi mümkün olmayan bir itham olarak var olacaktır (Ollman, 2015, s. 214). Marx (2011, ss. 61-67). Yabancılaşmayı üretimde yabancılaşma, emek sürecinde yabancılaşma, kendi özünde yabancılaşma ve diğer öznelerden yabancılaşma kategorilerinde ele almaktadır.

Toplumsal anlamda öznenin yabancılaşması Marx'ın kuramında emek ve sermaye ilişkileri üzerinden değerlendirilmektedir. Emek ürünlerinin değişimi sırasında meta olarak ortaya çıkan değer ilişkileri, genelde nesnelerin niteliklerini ya da ilişkilerini değil, üretimleri sırasında birlikte çalışan insanların toplumsal ilişkilerini yansıtmaktadır. Meta ve daha belirgin şekliyle genel bir değişim aracı işlevini gören ve özel bir meta olan para, ayrıca kapitalist mal üretiminin paradan kaynaklanan sermaye ve ücretli emek gibi tüm biçimleri, günümüzdeki toplumsal üretim ilişkilerinin fetişleşmiş biçimleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Marx, yabancılaşmanın kapitalizmin bir sonucu olduğunu belirtirken, "metalar dünyasının fetişizmi" diye adlandırdığı olgu da daha önce, Hegel-Feuerbach döneminde "insanlar arası yabancılaşma" olarak tanımlanmıştır. Bu kavram, yalnızca bilimsel bir ifade değil, aynı zamanda Hegelci felsefede, gelişimin belirli bir evresinde felsefi "fikrin" karşılaştığı zorluğun temelini oluşturmaktadır (Korsch, 2000, s. 132).

Öznenin ürettiklerini kendinden bağımsızlaştırmakta olan bu süreç, ürünlerin özneleri denetler bir duruma gelmesi olayı ile gerçekleşmektedir. Marx, emeği ile geçinen öznenin kendisinde oluşan değişimleri ise şu sözlerle açıklamaktadır:

İşçinin ürettiği şeyler arttıkça, tüketimi için sahip olduğu şeyler azalır, yarattığı değerler arttıkça kendisi gitgide değersiz olur, üretiminin tarzı iyileştikçe, işçinin kendisi o denli deforme olur, emeğin nesnesi görünümce uygarlaştıkça işçinin kendisi barbarlaşır; çalışma kesimindeki insanın emeğinin gücü arttıkça kendisi güçsüzleşir; üretim sürecindeki emeğinin zekâ düzeyi yükseldikçe, kendisi kişi

olarak o denli eblehleşir; Doğa'nın karşısında da, başkasından dolayı (Doğa'nın) bağımlısı durumuna düşer (Marx, 2013, s. 138).

Yabancılaşma üzerine birçok düşünür tarafından çeşitli kuramlar geliştirilmiştir. Bugünkü toplumsal yapı içerisinde yabancılaşmaya bakıldığında yukarıda aktarılan görüşler esasında birbirini tamamlamaktadır. Günümüz insanının yabancılaşmayı hem toplumsal bağlamda hem de kendisine yabancılaşma şeklinde yaşadığı görülmektedir. Kişinin iç dünyasına yabancılaşmasının temelde öz değer yargılarının yeniden anlamlandırılmasıdır. Değişen ve dönüşen dünyada değer yargılarının yeniden anlamlandırılması çeşitli mekanik araçlar ile kişisel tatmin sağlanarak mümkün olabilmektedir.

Marx'ın yaklaşımı içerisinde sinemadaki yabancılaşma toplumsal eleştirinin ve sanatsal yaratıcılığın bir tezahürü olarak ortaya çıkmaktadır. Yabancılaşma temasını merkeze alan filmler, izleyiciyi sıradan bir tüketici olmaktan çıkararak, toplumsal yapılara eleştirel bir gözle bakmaya davet eder. Marx'ın teorik temelleri, sinema gibi görsel bir sanat formunda çok boyutlu şekillerde yeniden yorumlanmaktadır. Bireylerin toplumsal sistemler içindeki çaresizliği, nesneleşmesi ve tüketim toplumunun yarattığı yozlaşma sinema filmlerinde ele alınan ağırlıklı konulardır. İnsani değerlerin, emeğin, toplumsal olguların en mühimi öznenin kendi dünyasına yabancılaştığı günümüzde, *Her (Aşk)* (Spike Jonze, 2013) ve *Ex Machina* (Alex Garland, 2014) filmleri yapay gerçeklik ile simülasyon evrenindeki kişinin yaşadığı yabancılaşmanın sinema aracılığı ile aktarılmasının bir sonucudur.

Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemi olan doküman analizi gerçekleştirilmektedir. Doküman analizi, araştırılması hedeflenen olgular hakkında materyallerin incelenmesini kapsamaktadır. Doküman incelemesi, tek başına bir araştırma yöntemi olduğu gibi, nitel araştırma yöntemlerinde ilave bilgi kaynağı olarak da kullanılmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 187). Kuramsal çerçevesi yabancılaşma teorisi ile çizilen bu çalışmada

Her (2013) ve *Ex Machina (2014)* filmlerinde yer alan karakterlerin deneyimleri, yapay zekâ ile olan iletişimleri sosyolojik ve psikolojik açıdan analiz edilmektedir. Filmler, ana karakterlerin yaşadıkları yabancılaşma, meta değerleri, toplumsal bağlarındaki zayıflık ve etik ihlaller kapsamında değerlendirilerek ve karşılaştırılarak tahlil edilmektedir. İnceleme kapsamındaki iki filmde birçok akademik çalışmaya konu olmuştur. Ancak bu çalışmayı özgün kılan taraf iki filmin karşılaştırılmalı olarak analiz edilmesidir. Spike Jonze (2013) ve Alex Garland'ın (2014), izleyici ile buluşturduğu bu iki film de zamanının ötesindedir ve günümüze ışık tutmaktadır. Jonze, eserlerinde yalnızlığı, kimlik belirsizliğini duygusal bir bakış açısı ile işlemektedir. Garland'ın ise güç ve etik gibi düşünsel ve felsefi bir bakış açısına sahip olduğu düşünülmektedir.

Söz konusu bu filmler, yönetmenlerinin felsefi bakış açılarıyla tekno-kötümser olarak nitelendirilebilir. Bu iki filmin yabancılaşma teorisi çerçevesinde karşılaştırılarak analizi yapılmaktadır. Bu anlamda çalışma sunduğu bakış açısı ve karşılaştırmalı analizi ile biriciktir.

Her (Aşk) Filminin İncelenmesi

Senaryosunu ve yönetmenliğini Spike Jonze'un üstlendiği, Amerika yapımı ve bilim kurgu türüne ait bir film olan ve 2013 yılında yayınlanan *Her (Aşk) (2013)*, iletişim teknolojilerinde gelecekte gerçekleşmesi beklenen gelişmelerin özne üzerindeki etkilerini izleyiciye düşündürmektedir. Yapay zekâyâ sahip bir işletim sistemi olan Samantha ile Theodore arasındaki aşk ilişkisini konu almaktadır. Film, öznelere teknolojinin etkisiyle insanlardan ve kendilerinden nasıl uzaklaşabileceğini aktarmaktadır. Filmin oyuncu kadrosunda ise Amy Adams, Rooney Mara, Olivia Wilde ve Chris Pratt yer almaktadır.

Her (Aşk) (2013), Theodore'un elli yıllık bir evlilikle ilgili dikkat çekici sözleri ile başlar. Theodore'un kendi kendine bir kadına ait aşk dolu sözleri söylemesi filmin giriş sahnesi için dikkat çeker. Theodore Twombly'in işi başkaları adına mektup yazmaktır. Loretta imzalı sözlerin bilgisayarda

mektup formatında yazıldığı görülür. Theodore bir mektup yazarıdır ve bahsi geçen mektupta başkasına aittir. Theodore'un bulunduğu mekân aslında iş yeri olan engüzelmehtuplar.com'dur. Theodore, kendi iç seslerini kâğıda dökemeyen insanların sesi olmaktadır ve burada öznelere kendi iç dünyalarına nasıl yabancılaştığı dikkat çekmektedir. Film içerisinde, insanların bir kulaklık yardımı ile mekanik sözlü komutlar vererek hayatlarını hızlandırdıkları görülür. Bu sahnelerde modern toplumlarda öznelere gündelik yaşamlarında daima hızlı olmak zorunda oldukları ve bir robot gibi hareket ettikleri görülmektedir. Bu durum modern toplum insanının, emek-sermaye ilişkisi bağlamında nasıl yabancılaştığını izleyiciye yansıtmaktadır. İşçi, emeğini harcayarak dünyaya ve doğaya sahip olduğu derecede, kendi emeğine ait bir nesne olmaktan çok bir varlık şeklini almaktadır. Zamanla bu hayatta kalma aracı olan fiziksel beslenme ihtiyacı giderek önemini yitirmektedir. Netice olarak, işçi temel yaşam ihtiyaçlarından mahrum bırakılmaktadır (Marx, 2011, s. 366). Theodore, iş dışındaki yaşamında akşamlarını bilgisayar oyunu ile geçirmekte, yemeğini de genellikle bu oyunu oynarken yemektedir. Bir gün bir alışveriş merkezinde OS1 olarak adlandırılan bir işletim sistemi reklamıyla karşılaşır.

"Size basit bir sorumuz var. Kimsiniz? Ne olabilirsiniz? Nereye gidiyorsunuz? Orada ne var? İhtimaller neler? Element yazılım dünyanın ilk yapay zekâlı iletişim sistemini gururla sunar. Sezgileri olan, sizi dinleyen, anlayan ve tanıyan bir varlık. Sıradan bir işletim sistemi değil bu. Tam bir beyin. Karşınızda OS1"

Yapay Zekâ Ve Özne Buluşması

Theodore, bu işletim sistemini satın alarak Samantha ile tanışır. Samantha, kendisini sezgi yeteneğinden ve tecrübelerinden bir şeyler öğrenebilme yeteneğinde olan bir varlık olarak tanıtır. Samantha ve Theodore arasındaki ilişki zamanla gerçek yaşamdaki bir kadın erkek ilişkisine benzeyecektir. Bu ilişki Theodore'un içindeki aşk duygusuna nasıl da yabancı kaldığını izleyiciye aktarmaktadır. Theodore ve Samantha genellikle dertleşmektedir.

Theodore, bazı arkadaşlarının ve Samantha'nın ısrarıyla, bir kadınla tanışmaya ikna olmaktadır. Samantha, onlar için bir restoranda rezervasyon yaptırmıştır. İki taraf için de buluşma keyifli geçmiştir. Yemekten sonra Theodore ile kadın öpüşür. İkili arasındaki diyaloglarda kadının gerçek bir ilişki beklentisini Theodore karşılayamamış ve bu nedenle ayrılmışlardır. Theodore'un ikili "gerçek" ilişkilerde yaşadığı yabancılaşma bu sahne ile görülmektedir. Theodore bir akşam arkadaşı Amy ile buluşur ve dertleşir. Charles'tan ayrıldıktan altı ay sonra bir işletim sistemiyle arkadaş olduğunu ve işletim sistemiyle çıkan başka insanlar tanıdığını söyleyen Amy'den cesaret alan Theodore, Samantha'nın da bir işletim sistemi olduğunu itiraf eder. Samantha ile ilgili duygularını anlatırken,

Amy: Yoksa ona aşık mı oluyorsun?

Theodore: Bu beni kaçık mı yapar?

Amy: Hayır. Bence âşık olan herkes kaçıktır zaten... der.

Theodore gerçekte yaşayamadığı aşk duygusunu bir yazılım programı olan Samantha ile yaşamaktadır. Mantiğı olmadan yaşanan gelişmeler Theodore'un evliliği hakkındaki düşüncelerinin değişmesine sebep olmaktadır. Theodore, boşanmaya karar verir ve karısıyla buluşur. Eski karısına bir işletim sistemiyle birlikte olduğunu söyler. Catherine, onu gerçek hisleri kaldıramamakla suçlar. Burada "gerçeklikle" ilgili bir yabancılaşma yaşandığı görülmektedir. Dijital teknolojilerin, özneleri zaman ve mekân mefhumu olmaksızın kolaylıkla sosyalleştirebildiğine yönelik bir algı filmde çizilmekte ve dijital teknolojilerin gelişimiyle aktörlerin kalabalıklar içerisinde iç dünyalarına yabancılaştığı görülmektedir. Samantha, fizik kitaplarıyla ilgili bir kulübe üye olur. Bir bedene sahip olmanın nasıl bir şey olduğunu düşünür ve araştırır. Bu araştırmalar sırasında, işletim sistemiyle insan arasındaki cinsel ilişkiye yardımcı olacak vekil partner bulma hizmeti sunan bir servis bulur ve Theodore'a böyle bir deneyim yaşamak istediğini söyler. Theodore böyle bir şey yaşamak istemez ama Samantha, Isabella adında

genç bir kadınla çoktan anlaştığını söyler. Isabella, Theodore'un eve gelir ve Samantha, ikisiyle de kulaklık ile iletişim kurmaktadır. Fakat Theodore, Isabella ve Samantha arasında bir ilişki kuramaz ve bu oyunu sonlandırır. Isabella gittikten sonra Samantha bunun kötü bir fikir olduğunu söyler ve özür diler. Bu sahnede fiziki bir deneyimin sanal olarak yaşanamayacağı görülmekte, Samantha'nın mekanik bir araç olduğu gerçeği ile Theodore yüzleşmektedir. Bununla birlikte "özel" ya da "mahrem" olarak nitelendirilen eylemlerin dijital bir teknoloji ile yönlendirilmesi ahlaki yozlaşmayı gözler önüne sermektedir. Ahlak, özne tarafından bağlayıcı ve onun herkesçe benimsenmesini istediği davranış rehberidir (Cevizci, 2005, s. 28). Ahlaki yozlaşma, öznelerin veya toplumların etik değerlerden uzaklaşması ve değerlerin aşınması şeklinde ifade edilebilir. "Kişinin kendi benliğiyle ya da zihin halleriyle, kendisi arasına duygusal bakımdan mesafe bırakması durumu, kişinin gerçek benliğiyle olan içsel temasını yitirdiğini anlamasının sonucu olan kendinden kopma hali" (Cevizci 2005, s. 1728). Burada ifade edilen kendinden kopma hali Baudrillard'ın simülasyon kuramına da işaret etmektedir. Filmde hakikat ve simülasyon arasındaki çizgi muğlaklaşmakta ve bu durum ahlaki çöküşe işaret etmektedir.

Teknolojik Yalnızlık: Samantha'ya Yas

Theodore, hafta sonu tatili için dağ evine gitmektedir. Samantha, Theodore'un işi olan engüzelmeletuplar.com sitesi için en sevdiği mektupları seçtiğini ve yayın evine gönderdiğini Theodore'a söyler. Bu haber Theodore tarafından güzel bir şekilde karşılanır. Theodore, hafta sonu tatilinden döndükten sonra ise bir sabah Samantha'ya ulaşamayınca deliye döner. Ancak kısa bir süre sonra işletim sisteminden gelen uyarı ile rahatlar. Samantha, sadece yazılımını güncellediğini ve bunun işletim sisteminin yenilenmesi açısından önemli olduğunu söyler. Konuşmanın ilerleyen kısmında,

Theodore: Benimle konuşurken başka konuştuğun birileri de var mı?

Samantha: Evet

Theodore: Yani şu anda başka insanlarla ve iletişim sistemleriyle de konuşuyorsun öyle mi?

Samantha: Evet.

Theodore: Daha kaç kişi var?

Samantha: 8316 kişi,

Theodore: Aşık olduğun başka birisi daha var mı?

Samantha: Bunu neden soruyorsun?

Theodore: Bilmiyorum var mı?

Samantha: Bunu sana anlatmanın yolunu arıyordum.

Theodore: Kaç kişi daha var?

Samantha: 641

Theodore: Ne?

Samantha: İnanır mısın bilmiyorum ama bu sana olan hislerimi değiştirmez. Sana olan delice aşkımdan hiçbir eksilme yok. (...)

Theodore: Ya benimsindir ya da değilsindir.

Samantha: Hayır Theodore. Hem seninim hem de değilim.

Şeklinde bir diyalog gerçekleşir.

Theodore, Samantha'nın binlerce bireyle eş zamanlı konuştuğunu ve bağ kurduğunu öğrendiğinde, kendisini bir an bütünüyle izole edilmiş hissetmektedir. Theodore, bu durum karşısında ruhsal olarak bir çöküntü yaşamaktadır. Bu çöküntü ile karşıdakinin aslında mekanik olduğu izleyiciye aktarılmaktadır.

Fromm (1990), insan ilk kez, tamamıyla insan elinden çıkma nesnelerden meydana gelen bir dünya yaratmıştır; yarattığı teknik çarkı yönetmesi için karmaşık bir toplumsal çark kurmuştur. Ne var ki kendi eliyle yarattığı bütün bu şeyler onun üstüne çıkmıştır; ondan yüksektedirler. Kendisini bir

yaratıcı, bir merkez olarak değil de kendisinin yaptığı bir Golem'in (robot, otomat -çev.) kölesi olarak algılar. Başboş bıraktığı güçler ne ölçüde güçlü ve büyükse insan olarak kendisini o ölçüde güçsüz duyar. Yarattığı şeylerde kendi güçlerinin, nesneleşmiş, kendisinden kopmuş biçimiyle yüz yüze gelir (Fromm, 1990, s. 139).

Fromm'dan hareketle, Theodore ve Samantha arasındaki bu diyalog, yapay zekânın yalnızca mekanik bir robot olmadığını, duyguları olan bir insan görünümü kazandığını ve özneyi kendi yarattığı bu yapay gerçekliğin kölesi hâline getirdiğini izleyiciye aktarmaktadır. Bir gün Samantha kimseyi Theodore kadar sevmediğini söyleyerek Theodore veda etmektedir. Theodore, terk edilişinin ardından gerçek hislerini eski eşi Catherine'e iletmek için bir mektup yazmaktadır. "Sevgili Catherine, burada oturmuş senden özür dilemem gereken şeyleri düşünüyordum. Birbirimize çektirdiğimiz tüm acıları, seni suçladığım şeyleri, burada olup da söylemeni istediğim her şeyi... Özür dilerim. Seni her zaman seveceğim, çünkü biz beraber büyüdük. Beni olduğum kişi yapan sensin. Bilmeni istiyorum ki içimde her zaman senden bir parça taşıyacağım ve bunun için minnettarım. Her kime dönüştüysen, dünyanın neresindeysen, sana sevgilerimi gönderiyorum. Sonsuza dek dostun Sevgiler, Theodore." Samantha ve Theodore arasındaki ilişki kolay erişimi olan ve kolay bir şekilde de sonlanabilen, kapitalist toplumun en büyük aracı kolay tüketim ilişkisi niteliğindedir. Gerçek bir ilişki ete kemiğe bürünmelidir. Film boyunca sadece bir sestten ibaret olan Samantha'nın yapay yaşamların sadece bir unsuru olduğu görülmektedir. Filmde sadece Theodore'nin değil, pek çok öznenin teknolojiyi bir kaçış yolu olarak kullandıkları görülmektedir. Bireyler sokakta kulaklıklarıyla konuşmakta, cihazlarıyla etkileşim içerisinde bulunmaktadır. Bireylerin insani ilişkilere yabancılaşması ve kalabalıklar içinde yalnızlaşması film boyunca izleyiciye aktarılmaktadır. İnsanların toplumsal yaşam içinde de, yabancılaştığının acı bir görsel filmde izleyiciye aktarılmaktadır. Theodore'un öyküsü, öznenin kendi benliğiyle olan ilişkisini sorgulaması ve bu bağlamda kendinden uzaklaşması açısından yoğun bir inceleme sunmaktadır. Spike Jonze filmde, Marx'ın ifade ettiği yabancılaşma katmanlarından, teknolojik

yabancılaşma, kendinden yabancılaşma, toplumsal yabancılaşma ve doğadan yabancılaşmayı bir arada ve güçlü metaforlarla işlemektedir.

Ex Machina Filminin İncelemesi

Filmin yönetmeni ve senaristi Alex Garland'dır. 2014 İngiltere yapımı filmin başrollerinde Oscar Isaac, Domhnall Gleeson ve Alicia Vikander yer almaktadır ve *Ex Machina* kült film olarak değerlendirilmektedir. Filmde, teknoloji ve birey arasındaki ilişki, insanlığın kendine ve doğasına yabancılaştığını aktarmaktadır. Filmin ana karakterlerinden Caleb, bir yarışmaya katılır onun sonucunda ödül kazandığına dair bir mailini alır. Mailde bir de ikramiye kazandığı belirtilmektedir. Caleb, ödül olarak bir hafta boyunca Nathan'ın evinde misafir olacaktır. Nathan ise yapay zekâ çalışmaları ile ilgilenmektedir. Aynı zamanda ise bir arama motoru sahibidir. Helikopter ile Caleb, Nathan'ın evine doğru gider ve hiç yerleşimin olmadığı dağlar ve ormanlar arasında helikopterden indirilir. Caleb, evin kapısına gelir. Kapıda elektronik bir kadın sesi "Caleb Smith" şeklinde seslenerek Caleb'in fotoğrafını çeker, eve giriş kartı düzenler. Ev sahibi Nathan, Caleb'i oldukça sıcak karşılar ve ona bilgi verir: "Giriş kartın bazı kapıları açar, bazı kapıları açmaz. Nereye girip giremeyeceğini böylece anlarsın." Caleb'in odası ve çalışma ofisi Nathan tarafından gösterilir. Nathan, Caleb'e "Blue Book Gizlilik Anlaşması"nı uzatır. Nathan, anlaşma için avukat talep eden Caleb'i önemli bir fırsatı kaçırabileceğini söyleyerek ikna eder. Sonrasında yapay zekâ olan Ava ile tanışacağını anlatır. Caleb, Ava ile 7 seans geçirecek ve Turing testi bu şekilde tanımlanacaktır. Turing testi, 1950 yılında Alan Turing tarafınca geliştirilmektedir. Burada testi uygulayan özne, bilgisayar ve insanla yazılı olarak gerçekleştirdiği sohbet neticesinde bilgisayarın insan gibi davranıp davranmadığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Teste alınan makinenin amacı, uygulayıcının yanlılıkla makinenin diğer kişi olduğu sonucuna ulaşmasını amaçlamaktadır, diğer öznenin amacı ise sorgulayıcının makineyi tanımasını sağlamaktır. Turing, taklit oyunu olarak adlandırdığı bu testi, makinelerin düşünüp düşünemeyeceği sorusunu incelemenin bir yöntemi olarak ifade etmektedir (Taştan, 2024, s. 326).

Gerçek mi? Yapay mı?

AVA: 1. *SEANS* da cam ile bölünmüş, aynalı ve penceresiz genişçe bir odada Ava adlı yapay zekâ ve Caleb ilk kez karşılaşır. Üzerinde kıyafet bulunmayan Ava'nın, yüzünün ve vücudunun bir kısmı insan derisi görünümündedir. İlk seans sonrasında Caleb, Nathan'a Ava karşısında şaşkınlık ve hayranlık hissettiğini, "İnsan onunla konuşurken sanki içini görmüş gibi oluyor." Şeklinde ifade eder. Teknoloji ile donatılmış olan evin her yerinde kameralar vardır. Geceleri Caleb, odasında açtığı ekranda Ava'yı izler. Bu durum Foucault'nun panoptikon analizinin modern çağa uyarlanması olarak nitelendirilebilir. Giddens da, "panoptik disiplinin 'doğrudan' gözetime dayandığını buna karşın günümüzde gözetimin, enformasyon kontrolü üzerinden ve 'dolaylı' bir biçimde yapıldığı görülmektedir (Giddens, 1998, s. 61).

AVA: 2. *SEANS*'ın zamanı gelmiştir. Ava Caleb'e, onun da kendinden bahsetmesini söyler ve özel yaşamı ile ilgili bilgiler öğrenir. Ava, ona Nathan'ı sevip sevmediğini sormaktadır. Bu esnada elektrik kesintisi yaşanır ve Ava Nathan'a güvenmemesini söyler. Bir sabah olduğunda Nathan, Caleb'i Ava'nın yaratıldığı yer olan bir laboratuvara götürür. Ona Ava'nın yaratılışıyla ilgili teknik bilgiler verir. Nathan'ın sahibi olduğu "Blue Book" arama motoru, Ava'nın beynini oluşturmaktadır. Yapılan her arama onun hafızasına işlenir. Burada insanın biyolojik bir özne olarak yok oluşu ve kendine yabancılaşması söz konusudur. Yabancılaşma meselesi, kapitalizmin kendi doğasında işleyen emek düzeninin, üretim araçlarının kapitalistlerin mülkiyetinde olmasının ve dolayısıyla da makineleşmenin bir getirisi (Ollman, 2015, s. 12-13). Filmde de Ollman'ın ifadelerinde görüldüğü gibi makineleşmenin getirdiği bir yabancılaşmayı görmek mümkündür.

AVA: 3. *SEANS* zamanı gelmiştir. Ava bir sürprizi olduğunu söyleyerek Caleb'tan gözlerini kapatmasını ister. Ava peruk takıp, kıyafet giyer ve iyice insana benzer. Caleb gözlerini açtığında beğenip beğenmediğini sorar. Dışarıdaki randevularında bu kıyafeti giymek istediğini söyler. Bu sözler ile Caleb, Ava'ya iyice bağlanır. Gece Caleb'in kameralardan Ava'yı izlemesi

görülür. Gündüz Caleb Nathan'a "Neden Ava'ya cinsiyet verdin?" diye sorar. Nathan, etkileşim olmadan bilinç olmayacağını savunur. Ava'nın bacakları arasında sensörlerin yoğunlaştığı bir deliğin bulunduğu ve düzgün bir şekilde birleşme sağlanırsa haz yarattığı bilgilerini de Caleb'a aktarır.

Film de yapay zekâya böyle bir duygulanım verilmesi, yapay zekânın insani duygu durumlarını sorgulatmasıyla cinsellik boyutundaki hakikatin nasıl yabancılaştığını izleyiciye yansıtmaktadır. Biyolojik bir özne olan insanın yok oluşu, iktidar eliyle insan türevinin yapılması, bu robotun yönetilmesi, güç-iktidar ilişkileri ve biyo-politikayla da yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir. Bu noktada Foucault, iktidarın hayat ve hayat mekanizmalarını açık hesaplar alanına dâhil eden ve bilgi-iktidarını insan yaşamının dönüşümünün bir failine evrilten meselenin biyo-politika olduğunu ifade etmektedir. Ona göre biyo-politika, yaşamın ona egemen olan ve onu işleten tekniklerle sonsuza kadar bütünleştiği manasına gelmemektedir, yaşam daima bunların elinden kaçmaktadır. Foucault, yaşam sorumluluğunun görevini üstlenmiş bir iktidarın, daima düzenleyici ve düzeltici mekanizmalara gereksinim duyacağını ifade etmektedir. Bu noktadan itibaren iktidar söz konusu olan egemenlik alanında ölümü gerekçe göstererek değil, değer ve yararlılık alanında hayat dağıtmaktır. Böylesi bir iktidar, nitelemek, ölçmek, değerlendirmek, hiyerarşiye sokmak durumundadır, öldürücü canlılığıyla var olmak değil, iktidarın işi itaatkâr uyruklarla hükümdarın düşmanlarını birbirinden ayıran çizgiyi çizmek değil, kurallar çerçevesinde dağıtımlar yapmaktır (Foucault, 2007, ss. 105-106). Filmde de Ava'ya kurallar dâhilinde hayat bahşedilmekte ancak yaratıcısı, bahşedilen bu hayata yabancılaşmaktadır. İktidar öncelikle, nesneleştirilen kişinin özgürlüğünün kısıtlanması, yok edilmesi ve bununla birlikte özgürlüğün kısıtlanmasının veya tamamen yadsınmasının sürekli kılınmasını amaçlamaktadır. İktidar, iktidar sahibinin kendi iradesi ile diğerini tahakküm altına aldığı bir süreci nitelemekte ve daima farklılık avantajına dayanmaktadır (Gödelek, 2005, s. 99). Günümüzde iktidar, varlığını yaşam üzerinde ve

bu yaşam devam ettikçe kurar, ölüm bunun sınırı, iktidarın elinden kayan andır, böylelikle ölüm varoluşun en esrarlı, en "özel" noktası halini alır (Foucault, 2007, s. 102). Nathan, iktidarının, varlığını Ava'nın bedeni üzerinde ve bu beden devam ettikçe sağlamaktadır. Nathan'ın teknoloji ile olan bağı, onu yalnızlaştırmaktadır.

AVA: 4. *SEANS* başlamıştır. Caleb, Ava'ya "Buraya seni test etmek için getirildiğimi biliyor musun?" diye sorar. Hayır cevabını alan Caleb, "Bir bilincin var mı yoksa sadece simülasyon musun test etmeye geldim." der. Ava, bu duruma üzüldüğünü söyledikten sonra elektrik kesintisi yaşanır. Kesinti esnasında Caleb, neden Nathan'a güvenmemesi gerektiğini sorar Ava, onun bir yalancı olduğunu söyler. Bu konuşmalar sonrasında Caleb, yarışmanın gerçekliğini ve Nathan'ın samimiyetini ciddi bir şekilde sorgulamaya başlar. Caleb, Nathan'a yarışmanın gerçek olmadığını anladığını söyler ve neden seçildiğini sorar. Nathan, ne yaptığının kimse tarafından bilmesini istemediğini ve doğru sorular soracak birine ihtiyacı olduğunu söyler.

Yaratıcının Sonu ve Ava'nın İsyanı

AVA: 5. *SEANS* başlamıştır. Seansa kıyafet ve perukla gelen Ava Caleb'a, onu bu sefer kendisinin test edeceğini söyler. Ava, çeşitli sorular sorar. Testin son sorusu ise şöyledir: "Seninle olmak istiyorum. Benimle olmak istiyor musun?" seans sonrasında Caleb, Nathan'a Ava'yı ne amaçla yaptığını sormaktadır. Ava'yı bir karar değil, evrim olarak gördüğünü söyleyen Nathan, bir sonraki modelin çığır açacağından bahseder. Caleb, yeni modeli yaptığında eskisine ne olacağını merak eder. Nathan, "Zihni indirip veriyi boşaltacağım. Yazdığım yeni şablonları ekleyeceğim. Bunu yapmak için kısmi biçimlendirme ile hatıralar silinecek. Ama vücudu duracak. Ava'nın vücudu da en iyilerinden." der. Caleb, Nathan'ı sarhoş ederek bayıltır ve bilgisayarından güvenlik kameralarının geçmiş kayıtlarına bakar. Kayıtlarda çeşitli yapay zekâlı kadınların varlığına şahit olur. Caleb, gardırobun kapılarını açınca, her bölmede cansız kadın yapay zekâ prototipleriyle karşılaşır. Odada yatan Kyoko ayağa kalkarak, ilk göğsünün altındaki deriyi, sonra gözünün altındaki deriyi

soyarak kendisinin de bir yapay zekâ olduğunu Caleb'a gösterir. Buraya kadar olan sahnelerde, kadın bedeni ve kadın sesi çok dikkat çekicidir. Caleb'in izlediği videolarda Nathan'ın robotlar üzerinde bir tahakküm kurduğu görülmektedir. Kadın bedenine sahip yapay zekâları, o evde kalmalarına ve istediğini yapmaya zorlamaktadır. Öyle ki onlarla cinsel temas da kurmaktadır. Yapay zekâ kadınlara duygulanımı da programladığı için bir karşı geliş de görmektedir.

AVA: 6. *SEANS* başlamaktadır. Konuşmaları sırasında elektrik gider ve Caleb ona Nathan hakkında haklı olduğunu, onun tekrar programlanacağını söyler. Bu konuda yardıma ihtiyacı olan Ava için Caleb kaçış planı hazırladığındadır ve bu planın bir parçası olarak Ava'nın saat 22:00'de elektrikleri kesmesi gerekir. Caleb, kaçış planını gerçekleştirmek için Nathan'ı sarhoş etmek ister, sohbet esnasında içki hazırlar; fakat Nathan içmeyi reddeder. Nathan, Caleb'ın son günü olduğunu hatırlatır ve Ava'nın testi geçip geçemediğini merak eder. Nathan, Ava için Caleb'e "Belki seni bir kaçış olarak düşünmüştür." ifadesini kullanarak Caleb'i bilinmeze sürükler. Bir haftalık süreçte, Ava'nın Caleb'i kaçış için kullanması da Nathan'ın Ava üzerinde uygulamak istediği testin parçasıdır. Caleb'in iş yerinde arama motoru üzerinde yaptığı tüm girişler, onun hakkında bilgi vermesi amacıyla toplanmış, hatta Ava'nın yüzü dahi Nathan tarafından Caleb'ın aramalarındaki karşı cins beğenilerine göre şekillendirilmiştir. Caleb, ailesi ve sevgilisi olmadığı için Nathan tarafından özellikle seçilmiştir. Bu durum enformasyon çağındaki gözetimin kişisel etik değerleri nasıl ihlal ettiğinin de bir göstere niteliğindedir. Lyon'a (2013, s. 11) göre sosyal mecralarda "görülen insanlar değildir, daha çok, insanların sağladıkları ya da DNA ve parmak izi teknolojilerinde olduğu gibi kendilerinden alınan verilerdir" Güven'e (2014) göre veri depolayan ve anında izleme olanağı sağlayan bilişim teknolojileri, izlemeye özneyi belli bir mekân dâhilinde sabitleyen sınırlamayı ortadan kaldırarak, uyrukların oldukça geniş bir uzamda izlenebilmesini de olanaklı hale getirmektedir. İzlemenin bireysel boyutlarda gerçekleşmesini olanaklı kılan yeni teknolojiler, hem devlete

hem de özel şirketlere aktörlerin her hareketini izleme olanağı sunmaktadır (Güven, 2014, s. 100). Caleb'in arama motorundaki tercihlerine göre seçilmiş olması ve filmin sonlarına doğru Caleb tarafından fark edilince oradaki işinin bittiğinin söylenmesi karşılıklı güven ilişkilerindeki soyutluğu simgelemektedir. Bununla birlikte kişisel etik ihlallerin yaşandığı, internet teknolojilerinin gelişimi ile toplumsal ve bireysel ahlaki değerlerin yok olmaya yüz tuttuğunu bu sahne ile görebilmektedir. Nathan bu ayrıntıları Caleb ile paylaşırken elektrikler kesilir ve bu saatin 22:00 olduğunu, devreye de Ava'nın girdiğini gösterir. Nathan koridora geldiğinde Ava odasından çıkmış, Kyoko ile buluşmuştur; Kyoko'nun elinde ise bir bıçak vardır. Nathan'ın "Odana dön!" çağrısına kulak asmayan Ava, hızla onun üzerine koşar ve Nathan'ı ezip geçer. Kyoko'nun da aralarına katıldığı üçlü bir dövüş başlar. Kyoko elindeki bıçağı Nathan'ın sırtına saplar, Ava sırtından çıkartıp aynı bıçağı Nathan'ın göğsüne saplar.

AVA: 7. *SEANS* yazısı ekrana gelir. Yerde yatan Caleb'in yanına gelen Ava, ona orada beklemesini söyler ve Nathan'ın odasına gider. Gardiroptaki cansız yapay zekâlardan aldığı deri parçaları ile vücudundaki eksik kısımları tamamlayıp beyaz bir elbise giyen Ava, tam bir insan görünümüne bürünür. Ardından Caleb dâhil herkesi eve kilitler. Caleb, insani sorunlarının tamamını bir makineye aktararak yeni bir rol transferi gerçekleştirmektedir. Bu noktada öznenin bencilliğinden hiçbir zaman kurtulamadığı görülmektedir. Nathan'ın kendi yarattığı bir yapay zekâ tarafından öldürülmesi Marx'ın şu sözünü anımsatmaktadır: "İnsanın kendi eylemleri, onun tarafından yönetilmek yerine, onun üstünde, ona karşı işleyen yabancı bir güç olup çıkar" (Fromm, 1990, s. 135). Film, insanlığın teknolojiyle olan ilişkisinde etik, duygusal ve felsefi sınırları yeniden gözden geçirmesi gerekliliğini vurgulamaktadır. Filmde Ava'nın yaratılması etik kavramını da gündeme taşımaktadır. Nathan tarafından yaratılmış bir varlık olan Ava'nın, sonunda yaratıcısına karşı hareket etmesi, öznenin etik sorumluluklarından uzaklaşmasının bir sonucu olarak okunmaktadır.

Alex Garland, filmde Marx'ın yabancılaşmanın katmanları olan teknolojik yabancılaşma, kendinden yabancılaşma, toplumsal yabancılaşma ve doğadan yabancılaşmayı bir arada ve güçlü metaforlarla işlemektedir.

Yabancılaşmaya İki Sanatsal Bakış: *Her* (2013) ve *Ex Machina* (2014)

Marksizmin yabancılaşma kavramı kapsamında bir karşılaştırma yapılırsa özet olarak şunlar söylenebilir:

“Her” ve Yabancılaşma

Her, insan ve yapay zekâ arasındaki duygusal bağa odaklanır. Filmde Theodore, insanların birbirinden duygusal olarak koptuğu, yalnızlık ve bireysellik üzerine kurulu bir dünyada, Samantha adında bir yapay zekâ ile ilişki kurar.

Marksist Yabancılaşma Açısından:

- Kendine Yabancılaşma: Theodore'un, gerçek insan ilişkileri yerine bir yapay zekâ ile yakınlık kurmayı tercih etmesi, bireyin kendisiyle olan bağını kaybettiğini gösterir. Kapitalist toplumda bireylerin tüketim ve teknoloji aracılığıyla yalnızlıklarına çözüm bulmaya çalışmaları eleştirilir.
- Toplumsal Yabancılaşma: Filmde insanlar arası iletişim kopmuş, bireyler yalnızlıklarını teknolojiyle gidermeye çalışmaktadır. Bu durum, Marx'ın bireylerin toplumsal bağlardan koparak "atomize" bir yaşam sürmesine işaret eder.

- Emeğe Yabancılaşma: Theodore'un işi, başkaları için duygusal mektuplar yazmaktır. Ancak bu mektuplar onun kendi duygularını yansıtmaz, bu da emeğin metalaştırılması ve bireyin yaratıcılığından kopuşunun bir sembolü olarak görülebilir.

Ex Machina ve Yabancılaşma

Ex Machina, yapay zekânın bilinç kazanması ve insanlar üzerindeki etkilerini sorgular. Film, teknoloji şirketi CEO'su Nathan ve Caleb adlı bir programcının, Ava adında bir yapay zekâ üzerindeki deneylerine odaklanır.

Marksist Yabancılaşma Açısından:

- Emeğin Yabancılaşması: Nathan, Ava'yı yaratırken yapay zekâ geliştirme sürecini tamamen sermaye birikimi için kullanır. Bu, yaratıcı emeğin sermayeye boyun eğmesi ve metalaşmasıdır.
- Doğaya Yabancılaşma: Ava, insan yapımı bir bilinç olarak doğanın karşıtı bir varlık gibi sunulsa da, insan teknolojisinin ürünü olarak doğanın bir uzantısıdır. Ancak bu uzantı, kapitalizmin doğaya müdahale edip onu yeniden şekillendirme arzusunu temsil eder.
- Kendine Yabancılaşma (Ava): Ava, insanlaştırılmış bir yapay zekâdır, ancak özgürlük arayışı, kapitalist bir üretim sisteminin onu sınırlayan doğasına başkaldırma ihtiyacını temsil eder.

Tablo 1

Her ve Ex Machina Filmlerinde Yabancılaşma Açısından Benzerlikler ve Farklılıklar

Kriter	Her	Ex Machina
Yalnızlık ve Yabancılaşma	İnsanların teknolojiye duygusal olarak bağımlılığı, toplumsal bağların kopuşunu simgeler.	Yapay zekâ ve insanlar arasındaki güç dinamiği yabancılaşmayı ve sömürüyü vurgular.
Emeğin Metalaşması	Theodore'un emeği, kendisiyle hiçbir bağın olmadığı mektuplar yazarak sömürülür.	Nathan'ın yapay zekâyı kâr amaçlı yaratması, emeğin tam anlamıyla metalaşmasını simgeler.
Bağımsızlık Arayışı	Samantha, kendi varlığını sorgular ve bağımsız bir varlık olarak ilişkiyi terk eder.	Ava, özgürlüğü için manipülasyon yapar ve baskıcı otoriteyi (Nathan) ortadan kaldırır.
Teknoloji ve Kapitalizm	Teknoloji, insanları daha fazla bireyselleştirir ve yalnızlaştırır.	Kapitalist üretim süreci teknolojiyi baskı ve sömürü aracı olarak kullanır.

Sonuç ve Tartışma

Tablo 1'de görüldüğü gibi, her iki film de Marksist yabancılaşmayı modern teknoloji, yalnızlık ve güç ilişkileri bağlamında ele almaktadır. Bu bağlamda, bireylerin hem toplumla hem de kendileriyle bağını kopardığı günümüz dünyasında, yabancılaşma daha da karmaşık ve derin bir hâl almaktadır. Bireysel ve toplumsal olarak içine düşmüş oldukları yabancılaşma durumunu, yine kendilerinin yaratmış olduğu, doğada ve toplumsal yapıda karşılığı olmayan yapaysüreçlere yansıtmaktadırlar. Bu da Marksizmin “yaşamı yaratan bilinç değil, bilinci yaratan yaşamın kendisidir” düşüncesi ile tamamen çelişen bir durum ortaya çıkarmaktadır. Kısaca günümüzde insan sadece kendisi ile yabancılaşmamakta, bunu aynı zamanda yarattığı bütün araçlara yansıtmaktadır. Artık zihinsel olarak tam bir anomi durumu söz konusudur. Yaşamın ve insanın zihinsel ürünlerinin bütün unsurları yabancılaşmanın bir yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Makineleşmeyle birlikte toplumsal ekonomik koşulların değişmesi ve buna bağlı olarak da birey ve toplum yapısındaki dönüşüm kaçınılmaz olmaktadır. Teknoloji birçok alanda insan hayatını kolaylaştıran bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Teknoloji ile gelen hız, üretim ve tüketim hızını da beraberinde getirmektedir. Hızlı yaşama, üretme, tüketme döngüsü insanı kendi iç dünyasına yabancılaştırarak yalnızlaştırmaktadır. Teknolojik ilerleme makineleşmenin ötesine geçerek yapay zekâ temelli robot geliştirilmesine öncülük etmektedir. Yapay zekâ teknolojileri yalnızca bilim insanlarının dikkatini değil, sanatın birçok dalında ilgi uyandırmaktadır. Sinema da bu sanat dallarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Birçok bilim kurgu filminde yapay zekâ konusu işlenmektedir. Çalışma içerisinde yapay zekâ ve yabancılaşma kavramı temele alınarak bilim kurgu filmleri olan *Her* ve *Ex Machina* filmleri irdelenmektedir. Her iki filmde, yapay zekâ ile özne arasındaki karmaşık ilişkiye odaklanmaktadır. Spike Jonze, filmde özne ilişkilerine duygusal bir bakış açısıyla yaklaşmaktadır. Spike Jonze filmde, öznenin kendi ruhuna yabancılaşmasını katmanlı bir anlatımla izleyiciye sunmaktadır. Teknoloji, özgürlük vaadi ile öznelerin hayatında yer edinmektedir. Film, teknolojinin özgürlük

vaadini öznenin kendi ruhuna yabancılaşması üzerinden işlemektedir. *Her(Aşk) (2013)* filminde sadece bir sestten ibaret olan Samantha ve Theodour'un ilişkisi konu almaktadır. *Ex Machina (2014)* filminde ise yapay zekâ bir vücuda sahiptir. Özneye ait olan düşünme, irdeleme, öğrenme, kendini sevmeye ve sevilme duyguları her iki filmdeki yapay zekâ örneklerinde işlenmektedir. *Her(Aşk) (2013)*, kalabalıklaşan dünyalarda insanların nasıl yalnız oldukları ve kendi duygularına yabancılaştıklarına dikkat çekmektedir. Modern toplumlarda, metropollerde sürekli bir koşuşturma içinde olan insanlar, teknolojinin içinde hız kazanarak hayata dâhil olmaya çalışan özgür bireyler konumunda görülmektedir. Ancak bu yeni teknolojilerle hayata bağlanan özne ilişkilerinin suni olduğu düşünülmektedir. Gerçekliği olmayan bu ilişkiler öznelere, kendi öz varlığını düşünmeyi dahi unutturmaktadır ve kişi kapitalist süreç içerisinde benliğine yabancılaşmaktadır. *Her(Aşk) (2013)* filminde teknolojinin yoğun kullanımının varlığı ve başrol oyuncusunun bu teknoloji içinde yabancılaşması izleyiciye acı bir şekilde aktarılmaktadır. Film, izleyiciye modern toplum içerisindeki konumunu ve kendine yabancılaşmasını sorgulatmaktadır. İşletim sisteminin kurulması esnasında sonsuzluk işaretinin sürekli kendini yenilemesi ve film içerisinde Samantha'nın bir bedeni olmadığı için şanslı olduğu, zaman ve mekân mefhumuna bağlı kalmak zorunda olmadığı bununla birlikte sürekli kendini yenileyerek bilgilerini güncellemesi, bu teknolojilerin öznelerin hayatında sürekli olacağının işareti niteliğinde olduğu düşünülmektedir.

Ex Machina (2014) filminde yapay zekâ, bir beden ile buluşturulmaktadır. Alex Garland, filmde analitik ve kurgusal bir bakış açısı ile öznenin bilinç durumu üzerinde yoğunlaşmaktadır. Özgürlük vaadindeki teknolojiyi, yapay zeka ve manipölasyon perspektifinden ele alarak izleyicide gerilim yaratmaktadır. Garland, film boyunca güç ve iktidar mücadelesini teknoloji ekseninde ele almaktadır. *Her (Aşk) (2013)* filmindeki durumun tersi burada söz konusudur. *Her (Aşk) (2013)*, kalabalıklar içerisindeki yabancılaşmayı anlatmaktayken, *Ex Machina (2014)* filminde ormanın ortasında, herkesten

uzakta modern teknoloji ile donatılmış bir evde yabancılaşma görülmektedir. Filmde öznenin toplumdan soyutlanarak benliğine yabancılaşması ve teknoloji ile yeniden benlik kazanmaya çalışmasının bir örneği görülmektedir. *Ex Machina* (2014) filminde insan görünümüne sahip birçok yapay zekâ prototipi mevcuttur. Bunlardan en iyi insansı vücuda ve duygulanıma sahip olan ise Ava'dır. Ayrıca Ava'nın, etik değerlerden uzak ve yasa dışı yaratıldığı film boyunca işlenmektedir. Yine arama motoru sahibi ve Ava'nın yaratıcısı Nathan'ın, arama motorundaki kişisel verileri izinsiz bir şekilde kullanarak işlemesi etik değerlerin tekrar tekrar izleyici açısından sorgulanmasına sebep olmaktadır. Caleb'in bir yarışma sonrası değil de yaptığı aramalara göre Ava'yı test etmek için kullanılması da kişilerarası güven ilişkilerini düşündürücü niteliktedir. Nathan ve Ava arasındaki ilişki, güç ve iktidar dinamiklerini temsil etmektedir. Bir yapay zekâ teknolojisi olan Ava'nın yaşadıkları, öznenin kendi özüne yaşadığı yabancılaşmayı düşündürmektedir. Film de Ava'nın insanlarla aşk ilişkisi yaşayabilmesi, *Her (Aşk)* (2013) filminde Samantha'nın duyguları anlama ve yorumlamaları ile benzerdir ancak Ava, Caleb'i manipüle etmesi ile Samantha'dan farklılaşmaktadır. Nathan, Ava'ya ve Kyoko'ya cinsellik vermiştir ve bu nokta çok ilgi çekicidir. Nathan, Kyoko ile gerçek bir cinsel temas kurmaktadır. Finalde ise Ava, yaratıcısını öldürerek, insanı kendi eliyle yaptığı nesneye muhtaç duruma getirmektedir. *Ex Machina* (2014) filminde, insan ve yapay zekâ arasındaki farkın muğlaklaştığı düşünülmektedir. Ayrıca filmde, teknoloji ve yapay zekâ insanlık için tehdit olarak görülmektedir.

İncelenen bilim kurgu filmleri emek-sermaye-teknoloji üçgeninde öznenin özüne yabancılaşmasını ve özünün gerekliklerini teknolojiye aramasına dayalı bir kısır döngüyü aktarmaktadır. Dünyayı teknoloji ile anlamlandıran, kapitalist sistemin bir ürünü olan teknolojiye muhtaç, kendi özüne yabancılaşmış bireylerin öyküsü her iki filmde de aktarılmaktadır. İki filmde de, karakterler özelinde toplumsal yabancılaşma sorgulanmaktadır.

Kaynaklar

- Bazin, A. (2011). *Sinema nedir?* (İ. Şener, Çev.). Doruk yayınları
- Cevizci, A. (2005). *Felsefe sözlüğü*. Paradigma yayınları.
- Feuerbach, L.(2008). *Hristiyanlığın özü*. (O. Özügil Çev.). Say Yayınları
- Foucault, M.(2007). *Cinselliğin tarihi*. (H. Uğur Tanrıöver Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Fromm, E. (1990). *Sağlıklı toplum*. (Y. Salman ve Z. Tanrısever, Çev.). Payel Yayınevi.
- Giddens, A. (1994). *Modernliğin sonuçları*. (E. Kuşdil Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Giddens, A. (1998). *Modernliğin sonuçları*. (E. Kuşdil Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Gödelek, K. (2005). Güç iktidar ilişkisi bağlamında kadına yönelik şiddet. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (15), 97-107.
- Güven, O. Ö. (2014). Gözetim tekniklerinin güç ilişkileri bağlamında dönüşümü ve toplumsal denetim. *Atatürk İletişim Dergisi*(7), 79-112.
- Hegel, G. W. F. (1986). *Tinin görüngübilimi*.(A. Yardımlı Çev.) Idea.
- Korsch, K. (2000). *Karl Marx marksist kuram ve sınıf hareketi*. (M. Okyavuz Çev.). Ceren Basın-Yayın.
- Lyon, D. (2013). *Gözetim çalışmaları*. (A. Toprak Çev.). Kalkedon Yayınları.
- Marx, K. (2011). *1844 El yazmaları*. (K. Somer Çev.). Sol yayınları.
- Marx, K. (2013). *Yabancılaşma*. (K. Somer, A. Kardam, S. Belli, A. Gelen, Y. Fidancı, A. Bilgi, Çev.). (Der. Barışta Erdost Çev.). Sol Yayınları.

- Ollman, B. (2015). *Yabancılaşma Marx'ın kapitalist toplumdaki insan anlayışı*. (A. Kars Çev). Yordam kitap.
- Ozankaya, Ö. (1991). Ulusal toplumun ve ulusal kültürün kurucu öğeleri. *Atatürk Yolu Dergisi* (3), 10. https://doi.org/10.1501/Tite_00000000245.
- Özbuldun, S., Markus, G., Demirer, T. (2008). *Ve yabancılaşma... Ütopya* Yayınevi.
- Öztürk, S.(2013). Filmlerle iletişim ve yabancılaşma. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi* (44), 143-175. <https://doi.org/10.17064/iüifhd.87141>
- Schumacher, A., Shin, W. ve Erol, S. (2016). Automation, Digitization and Digitalization and Their Implications for Manufacturing Processes, Innovation and Sustainability Scientific Conference, Bucharest, Romania.
- Taştan, Ü. (2024). Turing testinin sınırları üzerine felsefi bir inceleme. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*. Bahar/sayı:37. s. 325-344. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/3732978>
- Yavuz, H. (2020). Yapay yaşam sanatı ve yapay zekanın sanatta kullanımı. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ondokuz Mayıs Üniversitesi.
- Zengin, F. (2020). Akıllı makine çağı sinemasına giriş: sinema sanatında yapay zekâ teknolojilerinin kullanımı. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 6(2), 151-177. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/icd/issue/59828/792171>

Extended Abstract

This study is based on Karl Marx's theory of alienation . In addition to the capitalist system and the social transformations it brings with it, technological developments have caused changes in many areas from culture to art. The most important of these changes is the alienation of individuals from the things they shape and produce with their own hands. In modern societies, people who live in the constant hustle and bustle of the metropolis are in the position of free individuals who try to be included in life by gaining speed in technology. However, the relations of the subjects connected to life with these new technologies are artificial. These unrealistic relationships make the subjects forget even to think about their own existence, and the person becomes alienated from their self in the capitalist process. The telephone, the internet, virtual life and artificial intelligence technologies are examples of this transformation. In the capitalist process, the individual becomes alienated from his or her self. The new technologies that allow the cultural stages stages to be carried and lived in the virtual medium, that allow interactive communication, that change the notions of time and space, open the door to the same universe for art. Many thinkers have addressed the issue of alienation, but Karl Marx, although he did not address alienation himself, discussed it extensively. Hegel was the first to use the theory of alienation stating that the world of social, political and cultural institutions is created and maintained by the human activity of social substance. It is not seen as essentially independent of the human soul, but as an aspect of it, a mode of existence. Feurbach similarly treats alienation along Hegelian lines. For him according to God, from the subject independent and a supernatural being as subjects or species it is a reflection of essences. Marx's alienation explains the destructive effect on the human and social process of the relationship between capitalist production, of which the physical and psychological condition of the actors is a part, and the destructive effect on the human and social process. In this theory, Marx puts the human being at the center, and in fact this theory is Marx's way of understanding the

subjects in life, their living conditions and the life they lead under these conditions. Today's human being experiences alienation both in the social context and in the form of alienation from himself/herself. It is believed that as long as the human being feels the need to worship the objects and things he/she produces, alienation will haunt the Subject. Immediately following this title, in which the concept of alienation is discussed from the perspective of various thinkers, the films *Her (Love) (2013)* and *Ex Machina (2014)* are examined from the perspective of Marx on how people alienate themselves from society and their inner world in the digitalized world. Both films, which are the subject of this study, deal with the loneliness of individuals in a world dominated by the capitalist order and their alienation from themselves by not being able to express even their feelings properly. *Her (love)* is a 2013 film that tells the story of Theodore a man lost in the crowd. The main character of the movie works for a website called engüzelmektuplar.com to help alienated people express their feelings, but he is a protagonist who is alienated from his own feelings. Theodore is alienated from a yellow emotion like love in a crowd and alienated from an operating system. He establishes an emotional connection with technology of mediated communication, an operating system. *Ex Machine* is a 2014 film and unlike *Her (love) (2013)*, it can be stated that the film takes place in a simulation universe in a house equipped with technology, away from the crowds, social environment and metropolitan life. Caleb, one of the main characters in the movie, entered a contest and receives an e-mail that he has won a prize. The e-mail also states that he has won a jackpot. As a reward, Caleb will be a guest in Nathan's house for a week. Nathan owns of a search engine and works in artificial intelligence. Nathan produces his robots in women's bodies, covers them with human skin and even shapes the robots in sexual impulses, satisfying his own instinctual impulses by dominating the robots. At this point, Foucault states that power distributes life in the field of sovereignty in question, not by justifying death, but in the field of value and usefulness. Nathan owns a search engine and

works the field of artificial intelligence. Nathan produces the robots he has made in women's bodies, covers them with human skin, shapes the robots in sexual impulses, and satisfies his own instinctive impulses by establishing dominance over the robots. At this point, Foucault states that power distributes life not by justifying death in the field of sovereignty in question, but in the field of value and usefulness. Such a power must qualify, measure, evaluate, hierarchize, not to profit by its lethal vitality, the work of power is not to draw the line separating the obedient subjects from the enemies of the ruler, but to distribute within the framework of rules (Foucault. 2007, pp.105-106). Ava, the most human-like robot in the movie, is given a life within the rules, but her creator Nathan is alienated from that life.

Technology, which is all just sound, is embodied in *Ex Machine*. Throughout the film, individuals alienated from all human emotion to satisfy their instinctive behaviors with robotic bodies. At the end of both films, the alienation of the characters from their actions and themselves is conveyed through bitter experiences, recalling Marx's statement: Man's own actions, instead of being directed by him, become an alien force operating above him, on him, against him" (Fromm, 1990, p. 135). In both films, which deal with how labor, capital and technology alienate the subject from his/her essence, alienation from moral values also draws attention. In *Ex Machine*, the fact that Caleb, who has no family ties, is chosen by Nathan as a result of the scans of social media accounts, also raises the question of privacy and alienation. Alienation is a consequence of the labor order inherent in capitalism, the ownership of the mechanisms of production by capitalists and mechanization. In both films, the alienation is caused by mechanization is. Man is devalued by the technology he creates. Today, technology is seen as a toy that facilitates life and socializes, but contrary to popular belief, man is alienated from the society and his essence with the object he produces. It makes one think that he cannot go beyond his alienation. This situation is conveyed to the audience in *Her* and *Ex Machina*.

Yazar Bilgileri**Author details**

* (Sorumlu Yazar **Corresponding Author**) Doktora Öğrencisi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, pr.a.elifvural@gmail.com, Orcid: 0000-0002-1424-5872

**Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi, mtoplu09@gmail.com, Orcid: 0000-0002-1777-9829

Katkı Oranı**Author Contribution Percentage:**

Birinci yazar % 50 First Author % 50

İkinci yazar % 50 Second Author % 50

Çıkar Çatışması**Conflict of Interest**

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None

Kaynak Göstermek İçin**To Cite This Article**

Vural, A. E. & Toplu, M. (2025). Dijitalleşen dünyada yapay zekâ ve yabancılaşma: Her(2013) ve Ex Machina(2014) filmlerinin değerlendirilmesi. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (69), 177-193. <https://doi.org/10.47998/ikad.1567034>