

Artificial Intelligence Adlı Filmin Göstergebilimsel Çözümlemesi ¹ Semiotic Analysis of the Film Called Artificial Intelligence

Gülseren ALDEMİR
Anadolu Üniversitesi

Geliş Tarihi: 22.05.2022
Kabul Tarihi: 27 Aralık 2022
Çevrimiçi Yayın Tarihi: 28 Aralık 2022

Anahtar kelimeler:

Göstergebilim, Dilbilim, Sinema,
Yapısalcı kuram, Eyleyenler modeli

ÖZET

Göstergebilim son yıllarda dilbilimide kapsayan, hayatımızın her alanından beslenen ve her alanına dahil olan bir bilim dalıdır. Temel düşüncesi dil dışı iletileri çözümlenmek ve anlamlandırmaya dayanır. Mitlerde oluşan imgelerden, çevre içi kuralların oluşturduğu ikonlara kadar tüm nesnelerin belirli bir oluşum ve anlamlandırma süreci vardır. Göstergebilim bu anlamlandırma sürecine dahil olan bireyi, toplumu ve ortak bilinci işlemektedir. Anlam derinliğini görsel karelerden alan sinemalar, dilbilimi birliği ile açığa çıkan ürünler sunar. Sinemanın dilini anlamak ve anlatmak söz konusu olduğunda; dilbiliminin ve göstergebilimin söylemlerini ele almak gerekir. Sinemanın, bir anlatım aracı olmasının sebebi de kendine özgü bir dili olmasından kaynaklanmaktadır. Sinema göstergelerle, biçimlerle, imgeler ve imgelerle çepeçevre sarılmış bir dünyanın aktarımını sunan bir dil ortaya çıkarır. Bu anlamda sinema, birçok disiplinle beraber olduğundan göstergebilimin temelini oluşturan yapısalcı kuram tarafından incelenerek bilimsel bir bağlam içerisinde ele alınabilir. Bu araştırmanın amacı göstergebilim kuramı içerisinde Greimas'ın eyleyenler modelini referans alarak, anlamı oluşturan kesitlerden, karakter ve film anlatımına ait göstergelerden yararlanılarak A.I. Artificial Intelligence isimli filmin nasıl bir süreç izlediğini analiz etmektir.

© UGSEAD All rights reserved

Received: 22.05.2022
Accepted: 27 December 2022
Online Release: 28 December 2022

Keywords:

Semiotics, linguistics, cinema,
structuralist theory, the actionist model

EXTENDED ABSTRACT

Semiotics paves the way for symbolization in the meaning-making adventure of the image. Symbols are simple transfers blended from people's lives and experiences. The meaning-making adventure of these transfers is in the field of semiotics. On this axis, the process of making sense emerges. The process of meaning, facts, culture, etc. things happen with codes. The meaning-making adventure that he focuses on from semiotics is fed through the process. At the same time, the logic of being one with life and the product of experience can be associated with many disciplines. With the contributions of Greimas, structuralism based on linguistics began to be associated with semiotics. These structuralist analyzes are used in semiotic analysis and can be applied to the fields of film, television, drama and advertising.

To understand the world in which he lives, semiotics offers a model called the receiver or reader. A process is needed to explain this meaning. The meaning formed in this process is what semiotics focuses on. The film, which reflects this process, consists of parts of life and is provided by the semiotic interpretation of symbols, associations and extensions. This situation created the opportunity to interpret the film story semiotically.

The communication dimension of cinema is multifaceted. It offers an auditory, visual and theatrical domain. This feature gives the opportunity to deliver the message that it wants to convey to the cinema in a short time. This transfer

¹ Bu makale Anadolu Üniversitesi 2020-2021 Bahar döneminde Görsel Göstergebilim dersi kapsamında yapılan çalışmanın genişletilmiş halidir.

advantage can be examined in both impact and message dimensions. The experience that emerges in the subject, object and receiver cycle of the cinema can occur intertwined with life. At the point of the cinema's resemblance to real life, it has become possible to explain it with the structuralist analysis of semiotics. In the interpretation of semiotics, connotation: implication, denotation: is explained with an objective expression. Inferences made in this sense are formed by the combination of denotation and connotation. The fiction of the object to be shown is important in terms of making sense of it being framed with a balance of denotation and connotation. Every sign has a substance and a form (Guiraud, 1990).

The meaning universe has gained a new value through formal construction. While investigating the formal understanding of movies, it tries to reveal a system of knowledge consisting of the content and functions of people, objects, facts and situations in the fictional world and the relationships established between them (Yücel, 1991). The syntax of art and discourse is very different. Structural analysis of the film space determines all the units and elements that make up the film narrative and examines the relationship between them. The aim of this research is to reveal how the film called Artificial Intelligence brings together the units and elements and how to create the message to be conveyed.

Griemas's agent model will be used in this research, which deals with the movie Artificial Intelligence. According to the plot of the movie; sender, object, receiver, helper, subject, and blocker contexts are handled and tabulated in an order suitable for fiction. The directory is divided into five sections in total; The installation of the film, time and space, the beginning phase, the transformation phase and the ending phase are named and examined.

Giriş

Göstergebilim anlamın oluşmasına odaklanan yapısal bir modeli inceler. Göstergenin kendisi, göstergelerin düzenlendiği kodlar ve göstergelerin içinde işlediği kültür göstergebilimin üç temel çalışma alanını oluşturur. Bu nedenle göstergebilim, iletişimdeki doğrusal süreç modelinden farklıdır ve önce metne odaklanır. Diğer bir fark, alıcının konumundan kaynaklanmaktadır. Doğrusal süreç modelinden farklı olarak göstergebilim alıcıya daha aktif bir rol verir (Fiske, 2003). Böylece alıcı anlamın oluşumuna dahil olur.

Sinema insanların gözlerine, kulaklarına ve duygularına aynı anda hitap eden bir sanat dalıdır. Sinemayı diğer sanat dallarından ayıran en önemli özellik hızlı ve etkili bir anlatım sunmasıdır. Anlamlandırılması uzun süre isteyen yazı dilinin anlatımlarını bir veya birkaç saat içerisinde sunabilir. Örneğin; bir kitabı, bir biyografiyi veya bir tarihi olayı ortalama 90 dakika gibi bir süre içerisinde etkili bir biçimde aktarabilmektedir. Sinemanın bu güçlü anlatım yönü fonksiyonel bir dil kullanımını oluşturmuştur. Bu dil; simgeler, göstergeler, mekân, zaman, imge gibi birçok iletilerin hem fonetik hem görsel hem teatral sunumunu birleştiren anlatımın ürünüdür. Bu anlamda sinema gerçekte bir anlatı sanatı olarak anılsa da bir anlamda evrensel bir dil işlevi gördüğü söylenebilir.

Anlam evreni, biçimsel inşa yoluyla yeni bir değer kazanır. Filmin biçimsel anlayışını incelerken, kurgulanan dünyadaki kişilerin, nesnelerin, olguların ve durumların içerik ve işlevlerinin yanı sıra aralarında kurulan ilişkilerden oluşan sistem, iletiyi ortaya çıkarmaya çalışmaktadır (Yücel, 1991). Genel geçer bir doğru olarak; sanatın ve söylemin sözdizimi çok farklı olduğu bilinir. Film alanındaki yapısal analiz, film anlatımını oluşturan tüm birim ve unsurları belirleyerek aralarındaki ilişkiyi inceler. Bu çalışmada Artificial Intelligence isimli filmin, birim ve unsurları nasıl bir araya getirdiği ve aktarılmak istenen iletinin nasıl oluşturulduğunu

ortaya çıkarmak amaçlanmaktadır.

Göstergebilimin Genel Tanımı

Eski çağlardan bu yana ‘gösterge’ kavramı farklı adlandırmalar ile gün yüzüne çıkmış ve üzerine düşünülmüştür. Ancak göstergebilimin bir bilim dalı haline gelmesi 20. yy’da gerçekleşmiştir. Göstergelerin bir öğretici haline gelmesi için Stoacı filozoflar ilk adımı atmıştır ve gösteren ile gösterilen arasındaki karşıtlıktan söz etmişlerdir. İngiliz filozof John Locke göstergebilime adını veren ilk kişi olmuştur (Karaman, 2017). Locke, ‘An Essay Concerning Human Understanding’ (İnsan Anlayışı Üstüne Bir Deneme) isimli eserinde ilk kez ‘semiotike’ terimini kullanarak ‘doctrine of signs’ (göstergeler öğretisi) olarak nitelediği semiyotiğin, bilimin üç temel branşından biri olması gerektiğini öne sürmüştür. Locke’a göre bu göstergeler öğretisinin amacı, zihnin kavramları anlamak ya da bilgilerini başkalarına anlatmak için kullandığı göstergelerin niteliğini incelemektir (Karaman, 2017).

Göstergebilim bugün hem toplumsal işlevini hem mantıksal işlevini içinde barındırır. Bu bilime göre göstergenin işlevi bir iletişim doğrultusunda ikinci imgeyi canlandırmaktadır. Bu canlandırma birbirleri arasında nedenli ya da nedensiz bağıntıda bahsedilebilir. Bağıntıdan bahsederken benzeşimle birlikte çağrışımda metafor, metonimi ile benzeşime sahip olacağını belirtir. Metafor bilinmeyen bilinen bir amacın özelliklerine benzeterek anlatmaktadır. Metonom ise bütünün bir parça ile temsil edilmesidir (Guiraud,1990).

Göstergebilimin öncülerinden biri olan Amerikalı Pierce mantıksal bir dil yapısı teorisi geliştirirken, Fransız dilbilimci Saussure dilsel göstergelere öncelik vermiştir. Saussure’e göre belirti, istem dışı oluşan doğal göstergelere, belirtke ise iletişim kurma ve bilgi verme amacı taşıyan göstergelere denir (Parsa, 2004). Belirtkeden sonra dil dışı göstergelere ikon ya da diğer deyişle görüntüsel gösterge denir. Saussure’un gösteren/gösterilen ikilisine karşın, simgenin eklenilebilirliğinden ilk kez söz eden Pierce göstergede üçlü ayırma girmiş ve gösterge nesnesi ve yorumlayıcı ayırmalarına eklemiştir. Yorumlayan anlamlandırma sürecine katılır ve etkiler. Gösterge ve nesne arasındaki bağlantıyı yorumlayıcı sağlamaktadır. Gösterge birinci ögedir, sözü geçen nesne ikincidir, anlamayı sağlayan üçüncü ögede yorumlayıcıdır (Karaman, 2017).

Rus morfolog Vladimir Propp'un "Masalın Biçimbilimi" (1928) adlı çalışması, 1960 sonrası dönemde anlatı analizinin gelişimi için çok önemli olmuştur. Propp'un yöntemi, yapısal anlatı analizi yapan göstergebilimcilerin (Greimas, Butters, Todorov gibi) bir örneği haline gelen Rus halk masallarını inceleyerek masalların temel yapısını ortaya koymaktadır. Propp yönteminde açıklanan temel birim işlevdir. İşlev, bir hikâyede insanların gerçekleştirdiği eylemler olarak tanımlanır Propp'a göre masallardaki yapı hep aynıdır (Propp, 1985). Propp’a göre masalın yapısı bu değişmeyen işlevler ve öğelere göre oluşmaktadır. Ayrıca masalarda, “saldırgan”, “bağışçı”, “yardımcı”, “aranılan kişi”, “gönderen”, “kahraman” ve “düzmece kahraman” olmak üzere yedi eylem alanı kahramanı ve bu kahramanların otuz bir işlevinden söz edilmektedir (Kıran, 2011). Saussure'ün dilbilim alanında geliştirdiği göstergebilim teorisine ve Propp'un masal analizine dayanarak, dünya genelinde göstergebilim alanında hala büyük ilgi gören, Paris Göstergebilim Okulu'nu Algirdas Julien Greimas kurmuştur. Anlamı analiz etmeyi ve sınıflandırmayı amaçlarken, "üst-dil" in oluşturulması Greimas'nın göstergebiliminin öne çıkan bir özelliği haline gelmiştir (Rifat, 1996).

Bir Dil Olarak Sinema

Sinemanın göstergebilimle ilişkilendirilmesi yeni bir anlayıştır. Sinemanın göstergelerden oluşan bir dil olarak anılmasının sebebi güçlü anlatım özelliğinden kaynaklanmaktadır (Bağder, 1999). İlk kez sinemanın bir dil olduğunu dilbilimci Saussure’e dayanan yöntemiyle Metz açıklamıştır. Metz’e göre film eğer gerçekten bir dil ise, dilbilimin konusu olarak dil ile arasındaki benzerlikler ve farklılıklar açıkça ortaya konmalıdır. Sinema bir dildir, bu eğitileme diğer sanatlar için de yapılmaktadır: Tiyatro dili, şiir dili, roman dili, resim dili, moda dili vb. Buradaki “dil” bildiğimiz eklemli ve doğal dil olan dilsel (Fr. Linguistique) göstergelerden oluşan dil anlamına değil, dil yetisi anlamına gelmektedir (Bağder, 1999). Metz, film dilini konuşulan dilden ayırır, film gerçek bir dil değildir. Metz’e göre filmlerin dili evrenseldir ve görüntülerin algısı dünya çapında çok az değişir. Bununla birlikte ona göre bir sinema salonunda, görüntü hem bir gösterge hem de gösterilen bir görüntüdür. Örneğin, sinemada ayakkabı göstermek isteyen bir yönetmen ayakkabı göstermek zorundadır.

Yani görüntü hem gösteren hem de gösterilendir. Sinema yapısı gereği yan anlamı yaratır, başka yan anlam yaratıcılarına gereksinimi yoktur. Metz'e göre filmin güçlü bir anlatım aracı olmasının sebebi de budur (Büker, 1985/b). Sinema dili ve sözel dil ayrımında Metz, sinemanın en küçük biriminin sözcüğe değil, tümceye benzetir. Metz'in verdiği bir örnekte; bir tabanca görüntüsü, bir sinema tümcesinin öznesi ya da nesnesi değil, bizzat tümcenin kendisini yaratır. "İşte tabanca!" ifadesindeki gibi bir iddiadır. Görüntü, tümce gibi kesin ve açık anlatımlıdır. Sözcükler sözlüklerde hazır bulunabilirken tümcelerin ve çekimlerin aranabileceği sözlükler yoktur (Andrew, 2010, aktaran Büker, 1985/a: 26).

Yöntem

Göstergebilimin alıcı veya okur olarak adlandırdığı insan, içinde yaşadığı dünyayı anlaması için bir model geliştirir. Bu anlamın yorumlanması için ise bir süreç gereklidir. Bu sürecin içerisinde oluşan anlamlandırma göstergebilimin üzerinde durduğu şeydir. Bu süreci yansıtan sinema, yaşanan dünyadan beslenen kesitlerinden oluşmaktadır ve göstergebilimin açıkladığı simge, yan anlam, düz anlam gibi anlatımlardan beslenmektedir. Bu durum sinemanın göstergebilimsel olarak açıklanabilme imkânını oluşturmuştur. Bu açıdan ilgili sinema filmi bölümlere ayrılarak göstergebilimsel olarak yorumlanabilmiştir. Ayrılan bölümlerde iletiler tüm anlamları ile ele alınmıştır. Göstergebilimin genel görüşüne yönelik literatür taramasının ardından aşağıda detaylandırıldığı şekilde Griemas'ın eyleyenler modeli üzerinden çözümleme sağlanmıştır.

Yapısal Çözümleme

Sinemalar gerçekçi bir dünyanın görünümünü sunsalar da anlatmak istedikleri bir olgu vardır. Bu olgu sıralanan anlamlardan, metinlerden, görünüm ve sembollerden oluşur, böylelikle izleyicide iletilmek istenen etki yaratılır. Göstergebilim ve sinema dendiğinde akla gelen ilk isim Christian Metz (1931- 1993)'dir. Metz sinemanın göstergebilimine 1960'lı yıllarda ilgi duymaya başlamış, Roland Barthes 'ın genel göstergebilim konusundaki görüşlerinden etkilenerek, yapısalcı dilbilimin ortaya koyduğu ilke ve olanaklardan yararlanmış. Yapısalcılık, belirli olayların ve olguların altında belirli kuralların veya yasaların oluşturduğu bir sistemi aramaktadır (Moran, 1981). Bu nedenle çeşitli olayların temeli olan sistematik yapısını, olayların ve olguların arkasındaki temel gerçeklere ulaşmanın genel amacını açıklamak için kullanılır (Vardar, 2001).

Yapısalcılık kuramı üzerine 20. yüzyılın ortalarında çalışmaya başlanmış, biyolojik ve psikolojik yapılardan mantıksal yapılara ve oradan sosyal bilimlere kadar birçok disiplinde uygulama alanında kendisini göstermiştir. Yapısalcılık, temelde bir yöntemdir, terimden de anlaşılacağı gibi, teknik ve zihinsel oluşumlar içerir (Piaget, 1999). Bu akımın öncü çalışmalarını 1960'lı yıllarda Roland Barthes, Claude Bremond, Gérard Genette, A.J. Greimas ve Tzvetan Todorov gibi eleştirmenler ve edebiyatçılar başlatmışlardır. Özellikle Levi-Strauss, Lacan, Derrida, Foucault, Deleuze ve Lyotard gibi düşünürler önemli yapıtlar üretmişler. İnsanın anlama yetisine önemli birtakım katkılarda bulunmuşlardır. Birçok tartışmaya konu olan yapısalcı yaklaşım için Levi-Strauss "Değişmez olanın ya da yüzeysel farklılıklar arasındaki değişmez öğelerin araştırılması" şeklinde açıklamıştır (Sarup, 1997). Yapılandırıcı yöntemleri kullanan disiplinler arasında yöntem açısından da önemli farklılıklar vardır. Bu anlamda tek bir yapısalcılıktan söz edilemez. Roland Barthes, anlatı olaylarının insanlık tarihiyle başladığını söyler. Dünyada anlatısız kimsenin olmadığını ve bu anlatıların sınırsız olduğunu açıklar. Bu durumda yapısalcılığın temel taşı "yapı" kavramıdır ve ana ilkesi "iç inceleme" kuralıdır. Her anlatının yapısı özerk bir bütündür. Değerini birbirinden alan, aynı anda var olan unsurlardan veya olgulardan örülmüş, her aşama kurulan bağlantılarla örülen ve belirlenen evrensel bir formdur. İç inceleme ilkesi, bütünü bu özelliklerinden türetilen zorunlu bir araştırma koşuludur (Vardar, 2001). Bütünlük, dönüşüm ve kendi kendini yönetme ilkeleri yapıyı oluşturur. Bu anlamda yapının öğelerinin ve özelliklerinin toplamı değil, bir sistem olduğu söylenir (Piaget, 1999).

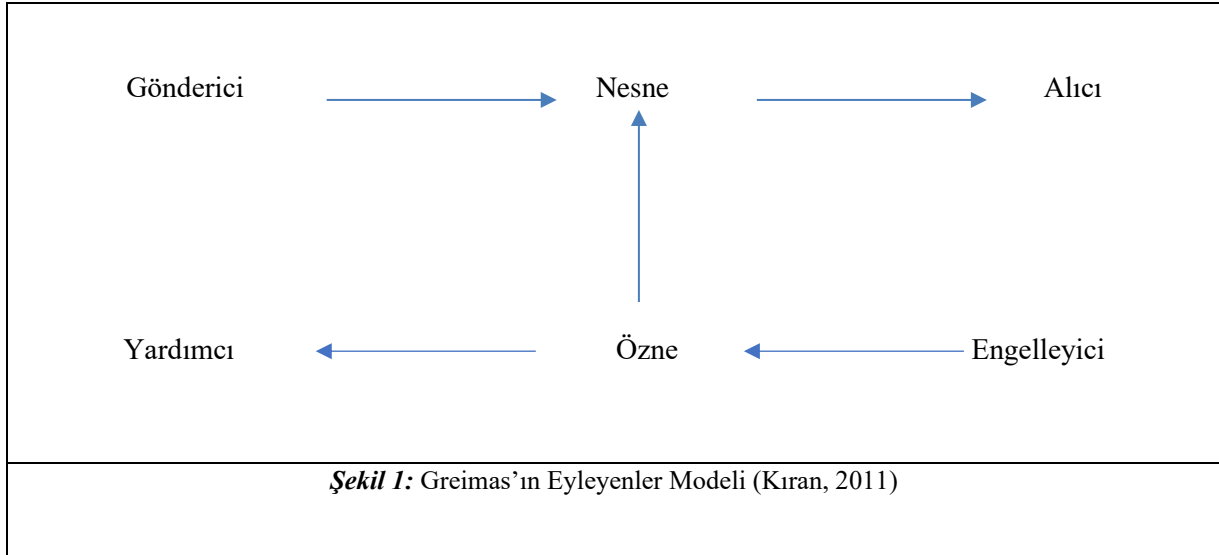
Yapısalcılık yöntemi esas olarak anlatı metninin analizi için kullanılır. Metni bir şifreleme sistemi olarak kabul eder ve sistemin anlamlı birimlerin bir kombinasyonundan oluştuğunu varsayar (Barthes, 2009). Analiz, esas olarak anlatı metninin etkin öğelerini, gösterdikleri diyagram türlerini, yapısal özellikleri ve bu yapısal sıranın anlamaya katkısını bularak hangi anlatı sözdizimi kurallarını takip ettiklerini belirlemeye çalışır (Barthes, 1988). Yapısalcı çözümleme iki temel amaç üzerinden inşa edilir: İlki anlatı metninin temelini

ortaya çıkarmak; ikincisi ise, bu temel aracılığıyla özel olarak ele alınan anlatı metninin özelliğini, yapısını, kuruluşunu bulmaya çalışmaktır (Özön, 2000).

Greimas ve Eyleyenler Modeli

Dilbilim ile temellenen yapısalcılık, Greimas'ın katkılarıyla göstergebilimle anılmaya başlanmıştır. Sinema, televizyon, tiyatro, reklam gibi alanlara uygulanan göstergebilimsel analizlerde bu yapısalcı çözümlemelerden faydalanılmaktadır.

Propp, masallarda ortak yapının işlevini bulmaya odaklansa da Greimas olayı bir eyleyenler şeması olarak ele alır ve Propp'un 31 işlevi ve yedi rolüne dayanarak, tüm anlatıların temelde altı eyleyenden oluştuğunu ortaya koyar. Bu, Propp'un altı farklı katılımcı tarafından gerçekleştirilen 31 işlevinin bir ifadesidir. Burada eyleyen kavramı "eylemin belirttiği oluşa etken ya da edilgen biçimde katılan varlık ya da nesne" olarak tanımlanmaktadır (Kıran, 2011). Söz konusu eyleyenler sadece insan olmak zorunda değildir. Örneğin cansız bir varlık olabileceği gibi soyut bir takım düşünce ve duygular da olabilir.



Bu modelde yer alan altı eyleyen kısaca şu şekilde açıklanabilir:

- **Gönderici:** İstenilen nesnenin bulunması için özneyi görevlendirip anlatıyı başlatandır.
- **Nesne:** İstenilen, aranan şeydir.
- **Alıcı:** Öznenin elde ettiği nesneyi, alan ve yaptıkları için özneyi ya ödüllendiren ya da cezalandıran eyleyendir.
- **Yardımcı:** Özneye nesnesini bulması konusunda her türlü yardımda bulunan kısaca öznenin yardımcısı olan eyleyendir.
- **Özne:** Göndericinin, bulunmasını istediği nesneyi elde edip, alıcıya teslim eden kahramandır.
- **Engelleyici:** Öznenin nesneyi bulmasını engelleyen veya engellemeye çalışan eyleyendir.

Greimas'ın bu modelinin altı eyleyeni her biri ikişer ögesini barındıran üç eksende birleştirildiği ifade edilir (Kıran, 2011) :

- **İsteyim eksen:**

Burada özne ve nesne arasındaki ilişki önem taşır. Özne, nesneyi anlatım yoluyla elde etmeye çalışan kahramandır. Nesne aranan, eksik olan şeydir. Bu bir kişi (örneğin bir casus) olabilir veya kayıp bir eşya, robot, kavuşma, sevgi, başarı, arzu vb. olabilir. Öznesi olmayan bir nesne olmadığından, nesnesiz bir özneyi hayal etmek olanaklı değildir.

- **İletişim eksen:**

Gönderici ve alıcı arasındaki ilişkinin olduğu bölümdür. Gönderici nesneyi bulması için özneyi yönlendirir, özne ise alıcıya nesneyi iletir, böylelikle iletişim eksen gerçekleşir. Bazı anlatılarda alıcı ve özne aynı kişi olabileceği gibi bazı anlatılarda her ikisi de olmayabilir.

- **Güç-iktidar eksen:**

Yardımcı ve engelleyici arasındaki ilişkinin eksenidir. Yardımcı, doğrudan veya dolaylı olarak kahramanın nesneyi bulmasına yardımcı olurken, engellerin nesneyi veya nesnenin kendisini elde etmesini engelleyen bir araçtır. Engelleyiciler ise eksikliği aranan nesnenin bulunmasını engelleyen eyleyendir.

Bir anlatının göstergebilimsel çözümlemesinde öncelikle yukarıda belirtilen altı rol ile özne ve nesne arasındaki oluşan ilişkinin ürettiği temel sözceler belirlenir. İki tür temel sözc vardır: Durum sözcüsü ve edim sözcüsü. Durum sözcüsünde öznenin nesnesine ulaşmış ulaşmadığı söz konusudur. Edim sözcüsünde ise bir durum sözcüsünü başka bir durum sözcüsüne dönüştüren bir edim söz konusudur. Göstergebilimde bir edim sözcüsünün bir durum sözcüsünü etkileyip onu yeni bir durum sözcüsüne dönüştürme sürecine anlatı izlencesi denir. Bir başka ifade ile anlatı izlencesi “Öznenin bir başka özneyi etkileyerek, içinde bulunduğu durumu bir başka duruma dönüştürmesidir” (Rifat, 2007, s. 96). Bir anlatı izlencesi dört evreden oluşur:

- **Birinci evre-Etkileyim:** Gönderici ile özne arasındaki ilişkinin gerçekleştiği aşamadır. Gönderici nesneyi bulması için özneyi etkilemeye ve ikna etmeye çalışır. Gönderici ile özne farklı ise, gönderici özneye yaptırım için zorlayabilir.
- **İkinci evre-Edinim:** Özne görevi kabul ettiğinde, anlatı izlencesi başlar. Bununla birlikte, özne nesneyi elde etmek için bazı özelliklere ihtiyaç duyabilir. Bu özellikler doğustandır veya daha sonraki bir aşamada edinilir.
- **Üçüncü evre-Edim:** Bu süreçte konunun fiili eylemi gerçekleşir ve hedefe ulaşır. Bu aşamada, özne yardımcılarından destek alabilir veya engelleyicilerin eylemleriyle karşılaşabilir.
- **Dördüncü evre-Yaptırım:** Öznenin nesneyi bulduğuna veya bulmadığına göre öznenin ödüllendirildiği veya cezalandırıldığı aşamadır.

Araştırmanın Deseni

Bu araştırma Steven Spielberg’in yönetmenliğinde perdeye aktarılan “Artificial Intelligence” isimli filmin göstergebilimsel olarak çözümlenmesini içerir. Öncelikli olarak göstergebilim literatür taramaları ile ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Göstergebilim ve sinema dilinin ortak bağlamları üzerine inceleme gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma Christian Metz’in Roland Barthes’ın genel göstergebilim konusundaki görüşlerinden etkilenecek şekilde ortaya koyduğu yapısal dilbiliminden yararlanarak incelenmiştir. Makaleye yön veren göstergebilim kuramcıları irdelenmiştir. Bu bağlamda elde edilen kuramlar ve seçilen sahneler göstergebilimsel olarak okunmuştur.

Sinema göstergebiliminin anlamlandırılması dilbilim ilişkisi ile başlar. Sinema diğer sanat dallarında olduğu gibi kendi oluşturduğu bir dili içermektedir. Metz’e göre sinema dili evrenseldir. Bu evrensellik görüntü ve sesin aynı anda işlendiği bir alan ortaya koymaktadır. Bu anlamda Artificial Intelligence

incelenirken aktardığı dili görsel ve yazılı öykülemeleriyle aktarılmaya çalışılmıştır. Olaylar dizini halinde incelenen konu örgüsünde ele alınan iletişim eksenini ortaya koyulmuştur. Bu bilgiler ışığında Grimes'in eylemler modeli ve dizimsel ve dizisel eksene göre filmin göstergebilimsel çözümlemesi sağlanmıştır.

Bulgular ve Yorum

Filmin İncelenmesi

Bir anlatı, göstergebilimsel olarak çözümlenirken önce kesitlere ayrılır. “Kesitleme, anlatıyı ya da metni, anlam kavşaklarına, bir başka deyişle okuma birimlerine ayırmak demektir” (Rifat, 2009, s. 119). Olay örgüsüne bakarak bu çalışmaya konu olan A.I. Artificial Intelligence filmi beş bölüme ayrılmıştır. Filmin beş öznesi ve sekiz nesnesi olduğu saptanmıştır.

A.I. Artificial Intelligence

Vizyon Tarihi: 5 Ekim 2001

Süre: 146dk

Tür: Bilim Kurgu, Dram, Macera

Yönetmen: Steven Spielberg

Senarist: Brian Aldiss , Ian Watson

Yapımı: 2001 – ABD

Filmin Öyküsü

Dünyanın bir kısmının felakete kurban gittiği belirsiz bir gelecekte bahsedilen film, New York gibi büyük şehirlerin sular altında kalması ile oluşturulan distopik bir dünya kurgular. Teknolojinin son derece geliştiği bu çağda sular altında kalan ülkelerin aksine son derece gelişmiş ülkeler de yer alır ve bu ülkeler tehlikeli doğal oluşumdan hiç etkilenmemiş gibi yansıtılır. Bu dünyada teknolojinin en üst seviyesi olan Mecha ismi verilen robotlar hayatın her alanına nüfuz etmiş durumdadır. Ancak duygulardan yoksun olan robotlar insanlar tarafından sevilmez ve mechaların insanlar tarafından benimsenmesi adına bir toplantı yapılır. Teknolojinin en verimli tasarımı olan yapay zekalı robotları üreten Cybertronics firmasının bilim insanları son derece gelişmiş sevmeye programlanmış bir çocuk tasarımı yaparlar ve bu planı hayata geçirirler. Sevmeye programlanmış ilk robot çocuk olan David, tedavisi bulunamayan bir hastalığı olmasından dolayı tedavisi bulunana kadar çocukları dondurulmuş bir aile tarafından deneme süreci olarak evlat edinilir. David, yaşadığı aile ortamında evlatlığın gerektirdiği sevgi ve bakımı yerine getirerek, giderek çiftin çocukları haline gelir. Sevmek üzerine programlanan David zaman geçtikçe annesi Monica'ya bağlanır ve ondan kopma düşüncesi sürekli aklını kurcalar. Swinton çiftinin çocuğu olan Martin'in iyileşerek eve dönmesinden sonra Martin ve David arasında bir mücadele başlar. Martin ailesini bir robotla paylaşmak istemez ve David'i yönlendirerek onu zor duruma düşürür. Sonunda David'i evden uzaklaştırır. Ancak tıpkı bir insan gibi duyguları olan David annesinin onu sevmesi için gerçek bir insan olmak ister ve arzusuna kavuşmak için tehlikelerle dolu bir yolculuğa çıkar.

Karakterler



Resim 1. David
(Spielberg, 2001)

Haley Joel Osment, **David** rolünde, Cybertronics firması tarafından yaratılan ve sevme yeteneğiyle programlanmış ilk Mecha. Filmin başrolünü alan David karakteri insandan ayırt edilemeyen gerçeklikte yaratılan en başarılı robot olarak karşımıza çıkar. Bir yapay olarak doğal duyguların yüklenmesiyle film boyunca acı çeken çaresizliği filme hüznü bir dramatik etki yaratır.



Resim 2. Monica Swinton
(Spielberg, 2001)

Frances O'Connor, **Monica Swinton** rolünde, David'i evlatlık alan annesidir. Film boyunca David'in saplantılı sevgisinin nesnesidir. Başlarda David'e alışamayan anne onun çocuksu sevgisi karşısında ona karşı ilgi ve sevgi besler.



Resim 3. Joe
(Spielberg, 2001)

Jude Law, **Joe** rolünde, Erkek Mecha, David gibi sevgiyi taklit etme yeteneğiyle programlanmış ancak onun görevi David'den farklıdır. Eğlence üzerine kurgulanan Joe filmin ikinci yarısında görülür. Başlı tehlikeye giren Joe David'in terk edildikten sonraki serüveninde iş birliği yaparak David ile sıkı bir bağlılık oluştururlar.



Resim 4. Henry Swinton (Spielberg, 2001)

Sam Robards, **Henry Swinton** rolünde, Cybertronics'in çalışanı, Monica'nın kocası ve David'i evlatlık alan babasıdır. David'i evlatlık almak için ilk adımı atan Henry daha sonra onu tehlikeli bulur ve evden gitmesini ister.



Resim 5. Martin Swinton (Spielberg, 2001)

Jake Thomas, **Martin Swinton** rolünde, Henry ve Monica'nın ilk oğlu, ve David'in üvey kardeşidir. Martin geri döndüğünde David'i kıskanarak onu evden göndermek için David'e bazı yönlendirmelerde bulunur.



Resim 6. Lord Johnson (Tvmaze, 2021)

Brendan Gleeson, **Lord Johnson** rolünde, Et Fuarı törenlerinin sahibi ve ustası. David'i yok etmek için sahneye atan ve halkın tepkisine maruz kalan kişi.



Resim 7. Allen Hobby (Beyaz Perde, 2021)

William Hurt, **Profesör Allen Hobby** rolünde, David'in yaratılmasından sorumlu kişidir. Küresel ısınmanın etkisi ile sular altında kalan şehirde hala işlevsel olabilecek yıkıntıların arasında bir bölgede çalışmayı ve yaşamayı tercih etmektedir. Hobby David'i yaratırken ölen kendi oğlunun isim ve görünüm olan örneğini kopya etmiştir.



Resim 8. Teddy (Spielberg, 2001)

Jack Angel, **Teddy** rolünde, David'in akıllı oyuncak ayısı. Dönüşüm evresinden bitim evresine değin David'in yanında olur ve ona arkadaşlık eder.



Resim 9. Dr. Know (Spielberg, 2001)

Robin Williams, **Dr. Know** rolünde, holografik cevap motoru. David'e Mavi Perinin yerini söylemesi için Joe'nun yönlendirdiği kişi.



Resim 10. Mecha expert (Spielberg, 2001)

Ben Kingsley, **Mecha uzmanı**, İnsanlar üzerine araştırma yapan mechaların yöneticisi, David'i mutlu etmek için mechaları görevlendirir.



Resim 11. Blue Fairy (Spielberg, 2001)

Meryl Streep, **Mavi Peri** rolünde. Mecha'ların David'in arzusunu yerine getirmek adına kurguladığı interaktif hologram.

A.I. Artificial Intelligence Filminin Göstergebilimsel Çözümlemesi

Filmin Kurulumu

Filmin teması günümüz teknoloji çağından yola çıkarak ileri bir gelecek için varsayılan dünyayı yansıtır. Bu dünyada gelişen teknoloji ile insani özelliklere birebir benzeyen robotlar kullanılarak doğal ve yapay farklar üzerine durulmuştur. Yapay bir beyne kodlanan duyguları oluşturduğu etki işlenmiştir.

Yapay zekâ insanın yaptığı her şeyi mükemmel derecede yapmakla beraber insanların değersizleşmesi tehlikesini de doğurmaktadır. Kendi elleriyle yaptıkları yapay zekâların dünyaya hükmetmesi ve insanlığın yok olma tehlikesinin ön görülmesinde filmde işlenen temalardandır. Filmin ana karakteri David yapay zekâlar içerisinde en çok insana benzeyen ve insani duygulara sahip olan tek robottur. David film boyunca Monica'nın sevgisini kazanmak için çabalar yani filmin genelinde David özne Monica'nın sevgisi ise onun nesnesi konumundadır. Koşulsuz sevgisi karşısında çaresizliğinin işlendiği film bilim kurgu yapısının yanı sıra dramatik etkiyi de oluşturmaktadır.

Zaman ve Uzam

Film, tahmini bir gelecekte geçmektedir. Mevsimlerden kış veya sonbahar olduğu tahmin edilmektedir. Filmin geçtiği mekân, New York ve Las Vegas'dır.

Başlangıç Evresi

Filmin ilk karesi kasvetli okyanus dalgaları ve dalga seslerinden oluşur. Yaklaşık beş saniye sonra bir dış ses, şu anın sera etkisiyle buz kütlelerinin erimesinden sonraki yıllar olduğunu söyleyerek hayali bir gelecekte bahseder. Küresel ısınma, Amsterdam, Venedik ve New York gibi kentleri silerek, insan nüfusunu büyük ölçüde azaltmış ve kıyı şeridini sular altında bırakmıştır. Bu hayali gelecekte birçok tanınmış ülkelerin sular altında kaldığını ve geride kalan ülkelerin ileri düzey teknoloji ile geliştiği dış ses tarafından belirtilir.

Film akışı, Profesör Hobby'nin çalışma arkadaşlarına yaptığı konuşmayla açılır. Bu toplantıda penceren giren ışık dış mekânı ve arka duran insanların yüzlerini görmemizi engelleyen bir kare oluşur.

Belirsiz bir gelecekte insanoğlu, dünyanın önemli bir kısmının sular altında kaldığı bir yeryüzünde yaşamaya çalışırken, teknolojinin nimetlerinden yararlanarak hayatlarını kolaylaştırmak amacıyla 'yapay zekâlı' robotlar üretir. Mecha adı verilen bu robotları üreten Cybertronics firmasının yeni bir proje geliştirmesi için yapılan bu toplantı filme konu olmuştur. Prof. Hobby duyguları olan ve seven çocuk robotlar yaparak, çocukları olmayan ailelerin evlatlarının yerine geçmesi adına duygulara hükmederek yeni bir pazar oluşacağı yönünde bir düşünce geliştirir. Mecha insanlarla gerçek insanların arasında en temel fark olan duyguları, yapay bir çocukta programlamak doğal ve yapay dengenin en temel farkının kapanmasına neden olabileceği için bu fikir firma çalışanları tarafından büyük ilgi topladı.

Bu durumda insanların mechaları sevmemesi gönderici, duygusal mechaları üretme isteği nesne ve öznesi Prof. Hobby oluyor. Alıcı ise Swinton ailesi olurken bu ailenin alıcı olmasını dolaylı yoldan sağlayan ailenin öz oğlu Martin yardımcı eyleyen olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu eksenin modeli Şekil.2' de yer almaktadır.



Resim 12. Prof. Hobby 'nin proje toplantısı (Spielberg, 2001)



Resim 13. Mecha insanın iç görünümü (Spielberg, 2001)

Aradan 20 yıl geçer ve projesi yapılan çocuk David New Jersey Cybertronics tarafından oluşturulan bir prototip modeli olarak üretilir. İnsan çocuğa birebir benzeyen ve insan sahipleri için sevgi göstermek üzerine tasarlanan David, firmanın çalışanlarından biri olan Henry Swinton ve eşi Monica'ya evlatlık olarak verilir.



Resim 14. David'in eve gelişi (Spielberg, 2001)



Resim 15. David'in Monica'ya bakışı (Spielberg, 2001)

Başlangıçta David'den korkan Monica daha sonra alışır. Firma tarafından onu sahiplenmeye emin olduklarında sevgisini aktifleştirmek için bir klavuz verilir. Monica David'in ona karşı kalıcı çocuksu sevgisine neden olan protokolünü aktifleştirir.

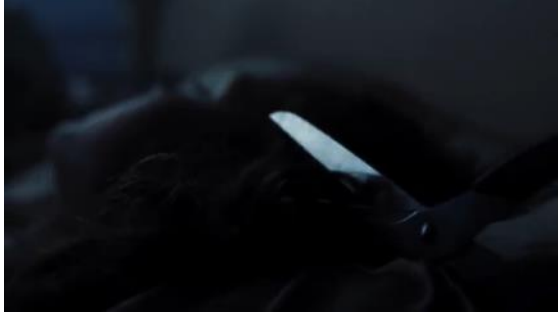


Resim 16. Monica'nın David'in kalıcı çocuksu sevgisini aktiflemesi (Spielberg, 2001)

Monica David'e arkadaş olması için süper oyuncak olan ayı Teddy 'i verir. Teddy sonraki süreçlerde David'in yol arkadaşı olacaktır.

David artık annesine âşıktır ve onun sevgisi için yaşamaktadır. Annesini tamda tasarlandığı gibi saplantılı bir şekilde sevmektedir. Daha sonra Swinton'ların öz oğlu Martin için bir tedavi bulunur ve eve getirilir. Martin iyileştikçe David ile ailesinin yakınlığından rahatsız olarak bir kardeş istemediği fark eder. Martin David'e sorunlara yol açacak hamleler yapmasını hatalı gibi davranmasını amaçlar. Bu durumda Cybernetics firması Monica'yı sevmesi için David'i yönlendirerek David'i özne, Monica'yı David'in nesnesi, bu durumdan rahatsız olan Martin'i engelleyici, Henry'i yardımcı yapar. Bu çerçevede göndericisinden aldığı nesneyi David Monica'nın sevgisine götürür ve Monica'nın sevgisi alıcı olur. Bu eksenin modeli Şekil.3' de yer almaktadır. Martin annesinden David ve ona pinokyo okumasını ister. Bu masaldaki Pinokyo'yu gerçek insana dönüştüren Mavi Peri David'in oldukça dikkatini çeker.

Yapılan her hareketi taklit edebilen David yemek yememesi gerekirken Martin tarafından yemek yemesi için bir çeşit oyun oynanır. Daha sonrasında yemek yiyen David bozulur. Ancak David'i yapan firma onu kısa sürede iyileştirir. Bu gibi onu yok etme planları daha şiddetli bir biçimde devam eder. İlk olarak, Teddy'nin kimi daha çok istediğini seçmesini sağlamak için bir oyun oynar. Daha sonra David'e zayıf noktası olan annesinin sevgisiyle ilgili bir ödül sunarak ondan bir söz alır ve karşılığında David'in verdiği söz o gece yarısı Monica'ya gidip saçının bir tutamını kesmektir. David annesinin yatak odasına gittiğinde büyük bir tedirginlikle makası eline alarak annesinin saçını kesmeye çalışır ve sonunda başarır. Bu sırada Henry ve Monica uyanır makasın bir silah olmasından korkan Henry bu durumda sert bir tepki göstererek David'i sarsar. Sarsmanın etkisi ile David Monica'nın saçını yatağın altında duran Teddy'nin üzerine düşürür. O gece yaşanan olay özellikle de Henry'i rahatsız eder ve Monica'yı sevmeye programlanmış bir robotun nefret de edebileceği konusunda uyarır.



Resim 17. David Monica'nın saçını kesiyor (Spielberg, 2001)



Resim 18. David Monica'nın saçını kesiyor (Spielberg, 2001)

Bir havuz partisinde, Martin'in arkadaşlarından biri istemeden David'in kendini koruma programını bıçakla dokunarak etkinleştirir. David korunmak için Martin'i sıkıca tutar ama ikisi de havuza düşer. David hala Martin'e tutunurken dibe batmaktadır ancak Martin'i asla bırakmaz. Bu durum uzaktan David'in Martin'e zarar verdiği izlenimini verir. Martin boğulmaktan kurtulur ama Henry havuz olayı sırasında David'in korkusunu Martin'e karşı nefret olarak anladığı için ondan artık kurtulmak ister. Henry, Monica'yı David'i Cybertronics'e geri vermeye ikna eder. Ancak Monica David'le duygusal bir bağ kurduğu için bunu yapamaz. Bunun yerine, bağımsız bir Mecha olarak saklanması için David'i ormanda (Teddy ile) terk eder. Monica David'e biraz para verir ve insanlardan uzak durmasını öğütler.

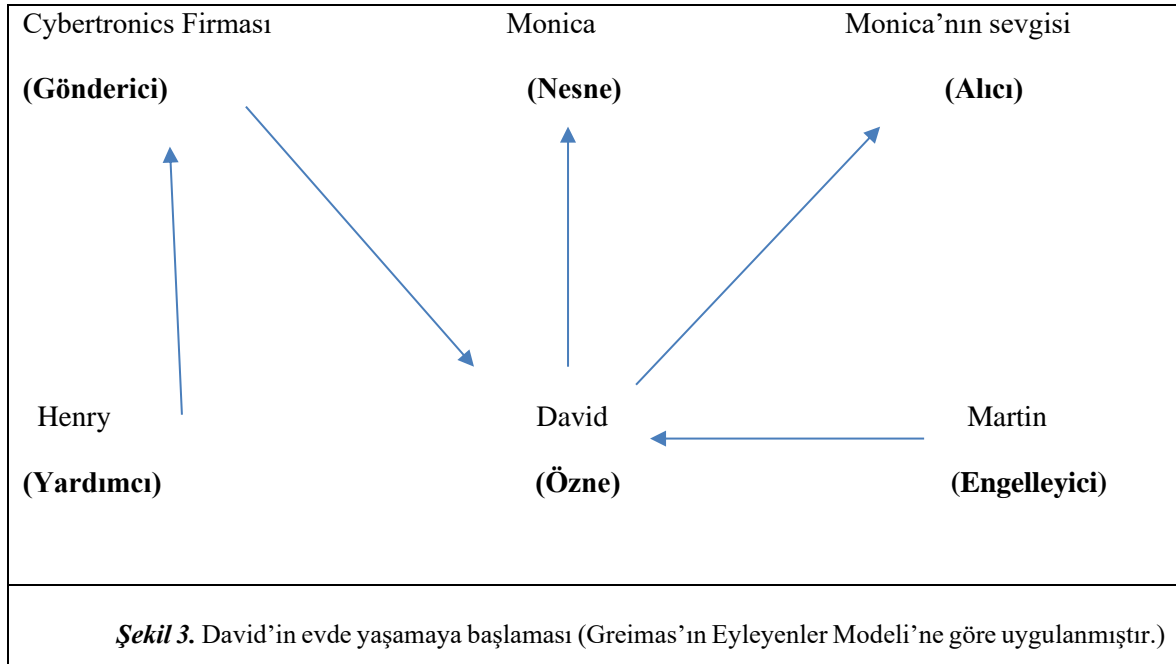
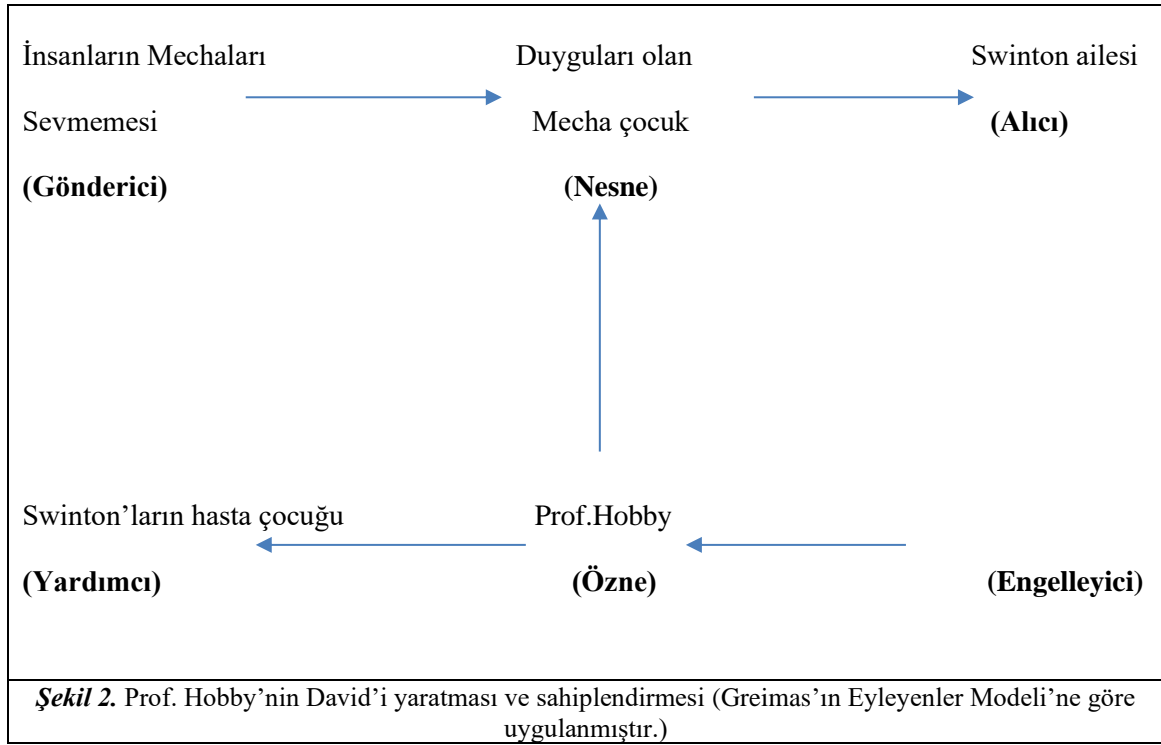
Bu ekseninde Martin'in oyunları Henry'i harekete geçirdiği için Henry'nin endişesi özne, Martin'nin oyunları gönderici olur ve Henry'nin nesnesi David'i yok etmektir. Bu duruma yardımcı olan Martin'in arkadaşları ve bir silah olarak algılanan makas ve arkadaşlarının David'e dokundurduğu bıçak yardımcı rolündedir. David'in yok olmasını engelleyen ise Monica olur. Bu eksenin modeli Şekil.4' de yer almaktadır.

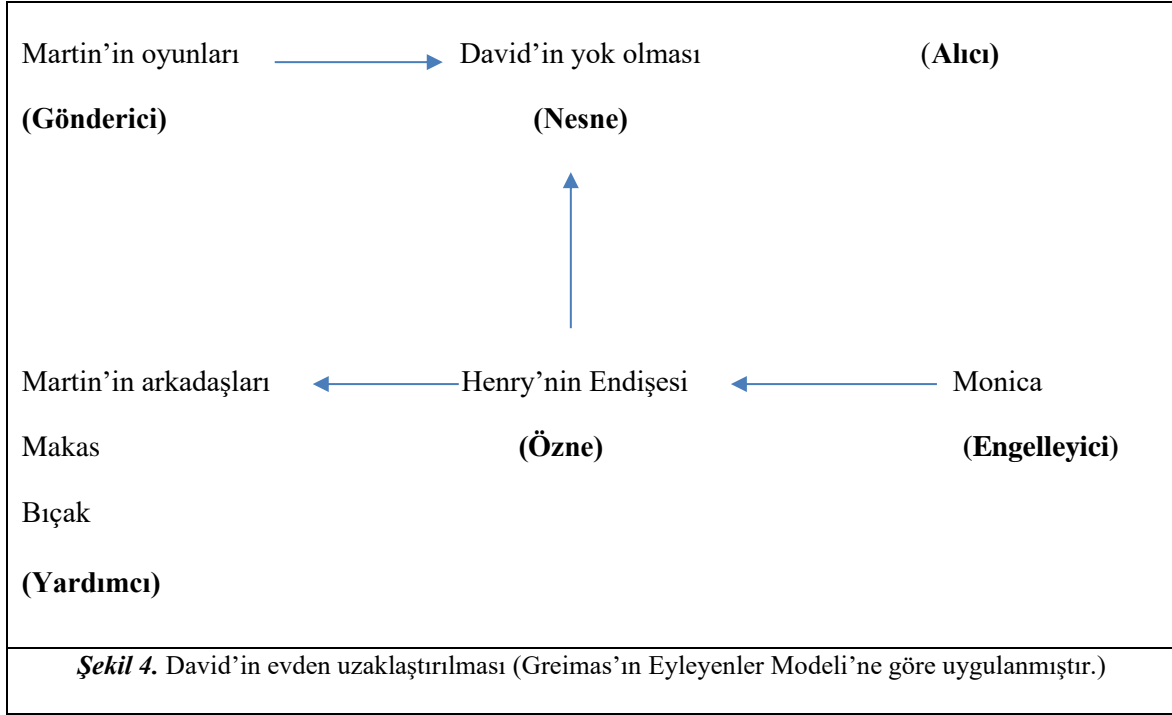


Resim 19. Monica'nın David'i terk etmesi (Spielberg, 2001)



Resim20. Monica'nın David'i terk etmesi (Spielberg, 2001)





Dönüşüm Evresi

Film bol ışıklı eğlence mekânlarına yönelir tüm halk robotlarla yaşamaya oldukça alışmış ve hayatlarının bir parçası haline getirmiştir. Bu eğlence mekânlarının bir parçası olarak sevgili olmaya programlanmış mecha insanı canlandıran Joe bir cinayet şüphelisi olarak aranmaya başlar. Ancak Joe bu cinayeti işlememiştir. Cinayeti işleyen başka bir kişi bilerek Joe'nun üzerine atar. Başının tehlikede olduğunu anlayan Joe tesadüfen David ile aynı ormana gider. İssiz ormanda kalan David insani duygular beslemeye başlamıştır. Ağlar, üzülür ve acı çeker. Tek emeli annesine tekrar ulaşmaktır. Aklına pinokyo masalında ki Mavi Peri gelir ve pinokyo gibi onu da gerçek bir insan yapabileceğini düşünerek tüm gücünü ve inancını mavi periyi bulmaya adar. Böylece annesinin onu seveceğini düşünür. Ona biçilen görevden fazlasını yapan David diğerlerinin aksine sahip olduğundan daha fazlasını istemesi, bir şeyleri arzu etmesi, en önemlisi hisleri ile hayal kurabilmesi onu diğer robotlardan ayırır.

Yalnız başına kalan David akşam olduğunda bir yığın arızalı robot görür ve onları tanımlamak için daha da yaklaşır bu sırada insanların avladığı Mecha'ların arasında kalır. Burada Joe ile kesişir yolu. Et fuarında oranın yöneticisi olan Johnson tarafından neredeyse bir sirk eğlencesine dönüştürülerek ikisi de öldürülecekken David'in hayatı için yalvarması halk tarafından onun gerçek bir çocuk olduğunu düşündürmüştür. Çünkü hayatı için yalvarmak diğer robotların asla yapamayacağı bir şeydir. Halk onu gerçek insan çocuk sanması üzerine Mecha düşmanına engel olarak kaos oluştururlar. Joe ve David kaosu fırsat bilerek oradan uzaklaşır. Bu durumda Monica'nın David'i terk etmesi David'i gerçek insan olma isteği üzerine harekete geçirir. Yani Monica'nın David'i terk etmesi gönderici, David özne, gerçek insan olma isteği ise David'in nesnesi olur. David nesnesini aldığında Monica'nın sevgisini kazanmak için ona verecektir. Bu durumda Monica'nın sevgisini kazanmak veya kazanmamak alıcı olur. Bu yolda ona yardım edenler David'i gerçek insan zanneden halk olmuştur. Bu eksenin modeli Şekil 5.' de yer almaktadır.



Resim 21. Et Fuarında yok edilecekken (Spielberg, 2001)



Resim 22. Kaos esnasında Joe ile kaçarken (Spielberg, 2001)

Hayatını daha doğrusunu beynini David'e borçlu olan Joe onun için bir şey yapmak ister. Bunun üzerine David Joe'ya Mavi Peri'yi aradığını söyler. Joe, Mavi Perinin bir kadın olduğunu öğrenince kadınları çok iyi tanıdığını belirterek onu çalıştığı mekâna götürür. Buradaki ışıklı ve algıyı dağıtacak birçok etmen olmasına karşın David'in gözleri yalnızca Mavi Peri'yi arar. Bir kilisenin önünde durur. Kilisenin giriş kapısında mavi led ışıklarla aydınlatılmış dev bir Meryem heykeli görünür ve Joe 'ya Mavi Peri'nin o olup olmadığını sorar. Joe onları yaratan insanların kendilerinin kimin yarattığını hep merak ederek buraya geldiklerini dile getirir.



Resim 23. Meryem heykelini Mavi Peri'ye benzetirken (Spielberg, 2001)

Joe ve David, Rouge City, Las Vegas-esque 'de "Dr. Know" adlı bir holografik cevap motoruna gider. Joe Dr. Know'un her şeyi bildiğini düşündüğü için David'i buraya getirir ve Mavi Peri'nin nerede olduğunu ona sormasını ister. Çeşitli kategoriler sunan Dr. Know 'dan istediği yanıtı alamayan David masal ve gerçeklik kategorilerini birleştirerek tekrar sorar. Bunun sonucunda Dr. Know'dan aldıkları bilgi David'i umutlandırır. Dr.Know'un yanından çıktıklarında Joe'yu tutuklamaya bir dizi polis gelir. Bu sırada David helikopter bulur ve onu kullanmaya çalışır. Bu sırada her yeri yıkarak zarar veren David kaos oluşturur ve polisler dağılır bu durumu fırsat bilen Joe David'in kullandığı helikoptere atlayarak sürme işini devralır. Böylece Dr. Know'dan aldıkları cevap doğrultusunda dünyanın sonuna, aslanların ağladığı yere Manhattan'a gidebileceklerdir. Bu durumda gerçek insan olma arzusu David'i harekete geçirdiği için gerçek insan olma arzusu gönderici, David özne ve bu arzunun Mavi Peri sayesinde gerçekleşeceğini inanan David için Mavi Peri nesne olmuştur. Bu nesneyi ileticeği durum yani alıcı Monica'nın sevgisini kazanma arzusu olacaktır. Bu arzu için ona yardım eden Joe ve çalıntı helikopter olmuştur. Engelleyiciler dolaylı olarak Dr. Know, Prof. Hobby ve en temel engel Mavi Perinin aslında gerçek olmamasıdır. Bu eksenin modeli Şekil 6.'da yer almaktadır.



Resim 24. Manhattan'a giriş (Spielberg, 2001)



Resim 25. Aslanların ağladığı yer, Manhattan (Spielberg, 2001)

Manhattan'ın sular altında kalıntılarına doğru ilerleyen ikili Mechalar giremez uyarısı ile karşılaşır ancak bunu dinlemezler ve Dr. Know'un bahsettiği tüm betimlenen nesnelere burada bulurlar. Ağlayan aslanlar bir su fışkıması şeklinde görülür ve yıkılmış bir binadan içeri girerler. Orada, David kendi kopyası ile karşılaşır ve o güne kadar kendisini özel ve tek olduğuna inanan David öfke krizi geçirir ve kopya Mecha'yı yok eder. David burada insan yaratıcısı Profesör Allen Hobby ile tanışır. Hobby David'i bilinçli olarak buraya getirtmiştir. Onu bulmak Hobby'i çok mutlu eder. David'e onu bulmanın sevgi ve arzusunun gerçekliğini söyler ve onun ne kadar başarılı bir robot olduğundan övgü ile bahseder. Ayrıca David'in buraya gelmesi için Dr. Know'u kendisinin yönlendirdiğini söyler. Ancak David, Profesör Hobby'nin ölen oğlunun adaşı ve imgesi olduğunu ve David'in birçok kopyasının Darlene adlı kadın versiyonlarıyla üretildiğini öğrenerek korku ve hayal kırıklığına uğrar. Bu durumda özne değişir. David'i inceleme isteğinin harekete geçirdiği Prof. Hobby özne ve David'i inceleme isteği gönderici olmuştur. Prof. Hobby'in nesnesi David olur ve kendi isteği olan bu durumda alıcı yine kendisi olur. Bu durumu engelleyen bir eyleyen olmamıştır. Dolaylı olarak yardımda bulunanlar ise Joe, Dr. Know ve onlara araç olan helikopterlerdir. Bu eksenin modeli Şekil.7' de yer almaktadır.



Resim 26. David'in öfkesi (Spielberg, 2001)

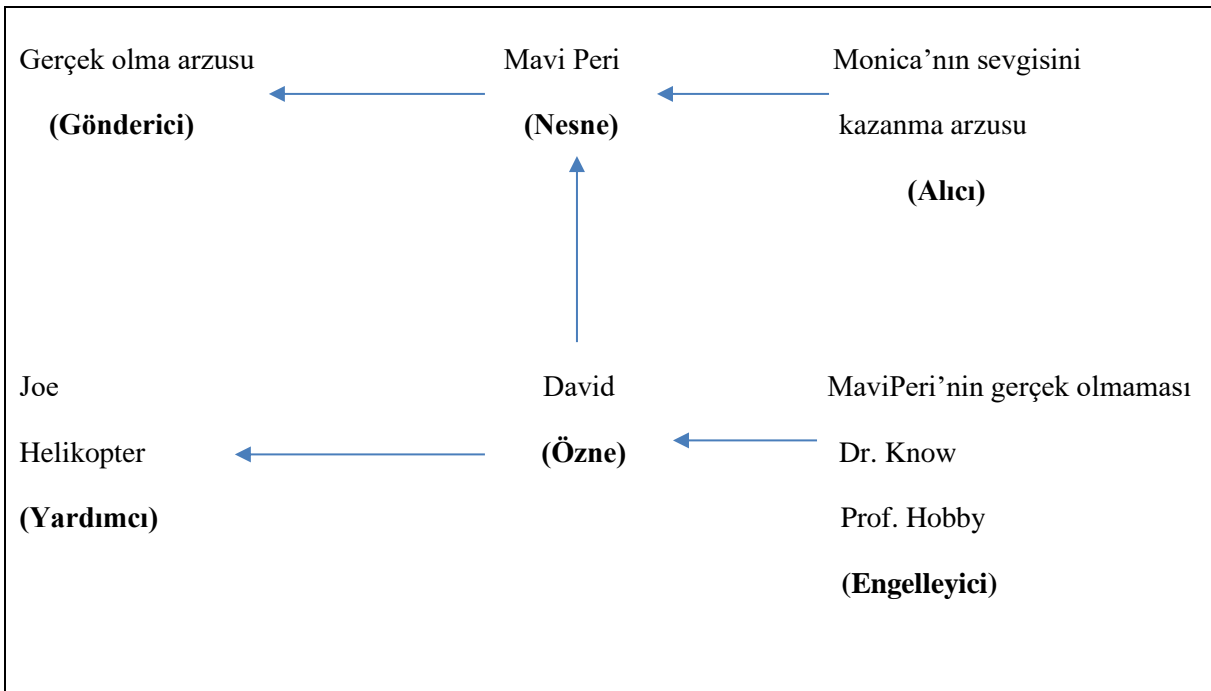
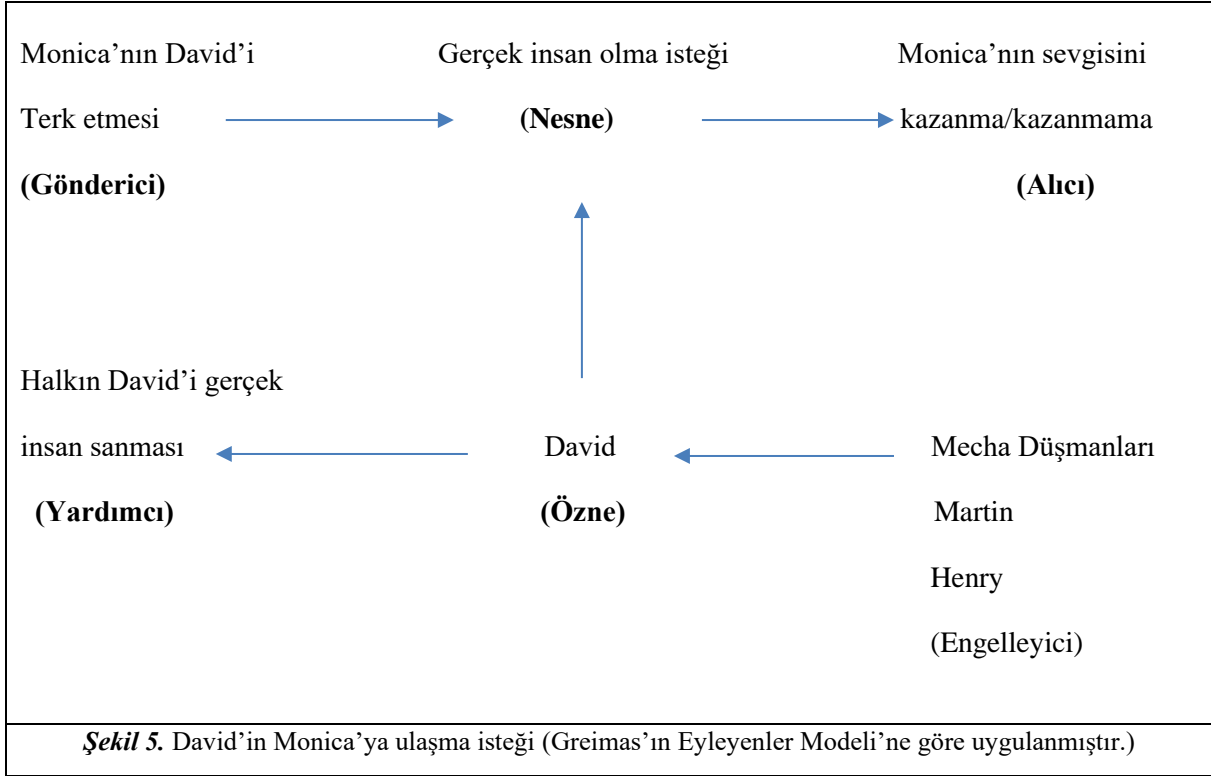


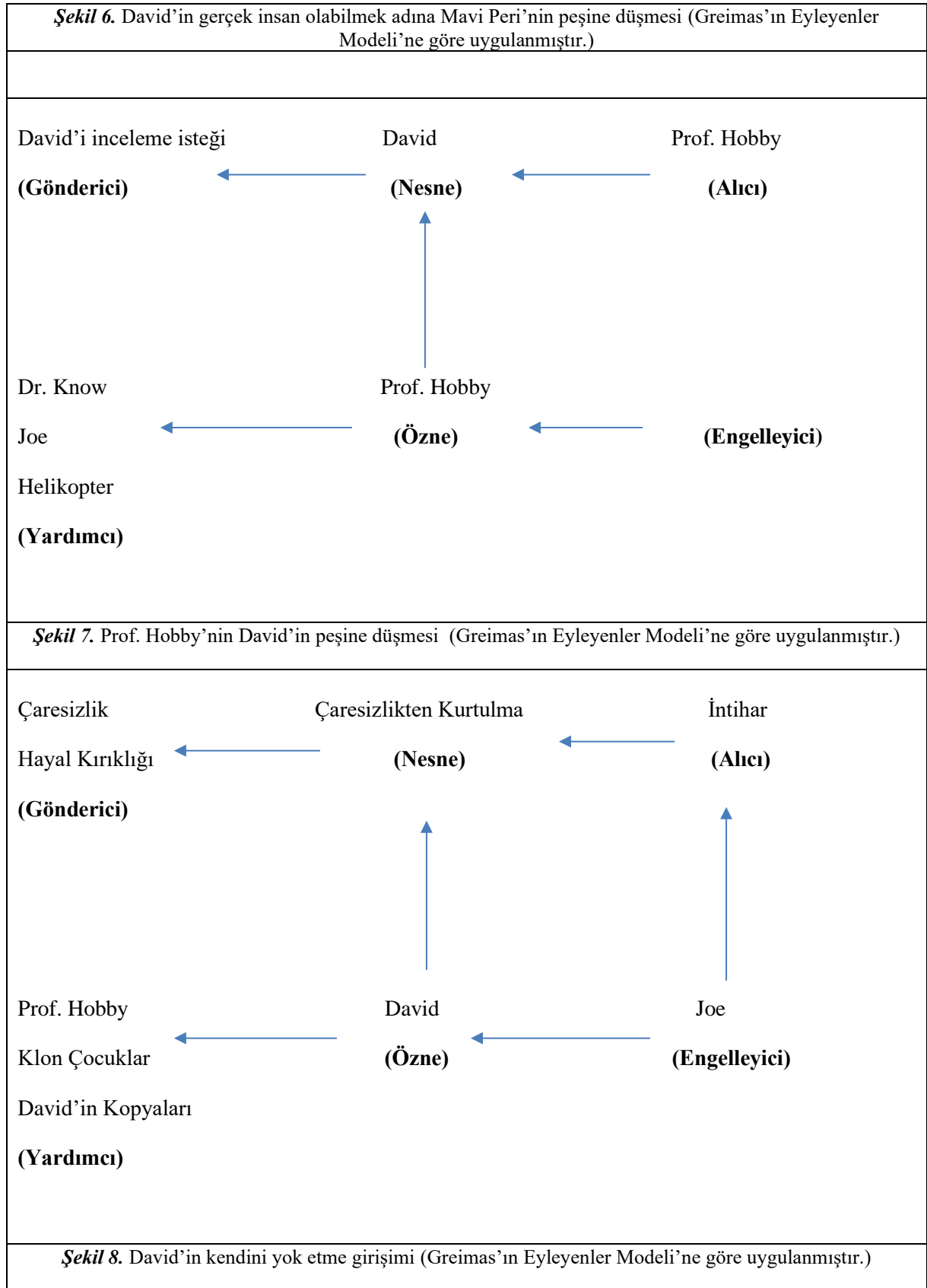
Resim 27. David'in klonları görmesi (Spielberg, 2001)

Cesareti kırılan David bir çıkıntının tepesinden okyanusa düşmek için kendisini serbest bırakır. Bunu gören Joe çalntı helikopter ile onu kurtarır. David Joe'ya Mavi Peri'yi su altında gördüğünü ve ona gitmek istediğini söyler. O anda, Joe bir elektromıknatıs kullanımı ile yetkililer tarafından yakalanır, ama tam o sırada David için helikopteri ayarlar ve oraya gitmesini söyler. David ve Teddy, Coney Adası'nda bir sualtında Pinokyo masalının canlandırıldığı bir alana giderler. Mavi Peri görünümünde bir heykel olan bu yerde dururlar tam o esnada halatın kopması ile demir yığını üzerlerine düşer ve orada sıkışır ancak Mavi Peri ve helikopterlerine zarar gelmez. David, okyanus başka bir buzul çağında donana kadar gerçek bir çocuğa dönüştürülmek için Mavi Periye yalvarır.

Bu ekseninde David kendisini yok etmek ister. Bunu ona iten güç içinde bulunduğu çaresizlik duygusu ve hayal kırıklığıdır. Bu durumda çaresizlik ve hayal kırıklığı gönderici, özne ise David olur. David'in nesnesi

çaresizlikten kurtulmaktır ve bunu ona iten yardımcı olaylar; kendi kopyalarını görmesi ve onun gibi birçok çocuk kopya olduğunu görmesidir. Bu durum onun o ana kadar özel olduğu düşüncesini çürütür. Bu yüzden David’de göndericilerden biri olan hayal kırıklığı duygusu oluşur. Çaresizlikten kurtulma nesnesi intihar girişimine iletilir ve alıcı intihar olur. Bu eylemi engelleyen ise Joe olmuştur. Bu eksenin modeli Şekil 8.’ de yer almaktadır.





Bitim Evresi

David ve Teddy orada iki bin yıl kaldıktan sonra, insanların nesli tükenmiştir. Şu anda son derece

gelişmiş cinsiyetsiz ve ifadesiz sade bir yapıda olan Mechaların yaşadığı bir dünya vardır. İnsanlar üzerinde çalışma yapan ve onların duygularını hislerini araştırarak öğrenmek isteyen Mechalar su altında David ve Teddy'i bulurlar ve yaşayan insanları tanıyan orijinal Mecha olduklarını keşfederek David ve Teddy'i çok özel karşılar ve değer verirler.

David iki bin yıldır kıpırdamadığı yerden Mechaların onu bulmasıyla canlanır ve helikopterden çıkarak Mavi Peri heykeline doğru yürür. Mavi Peri'ye dokunduğunda zamanın etkisi ile yıpranan heykel tek bir dokunuşla yıkılır.



Resim 28. Mavi Peri heykeli (Spielberg, 2001)



Resim 29. David Mavi Peri heykeline dokunurken (Spielberg, 2001)

Yeni nesil Mechalar elele tutuşarak David'in anılarını okur. David'in arzusunun Mavi Peri'yi bulmak olduğunu anlayan Mecha uzmanı David'in arzusunu yerine getirmek ister. Mechalar Swinton evini yeniden kurgular ve David'e Mavi Peri'nin interaktif bir görüntüsünü sunarlar. Onu insan yapmanın mümkün olmadığını açıklayan Mavi Peri hayatına giren başka insanları canlandırabileceğini söyler ancak David annesini istiyordur. Mavi peri annesinden biyolojik bir parça olması halinde bunu yapabileceğini ifade eder. Bu sırada Teddy David'in annesinin saçını keserken düşürdüğü tutamı sakladığını söyler ve Mavi Peri'ye verirler. David'in ısrarı üzerine Monica'yı, Teddy'nin kurtardığı saç parçasının DNA'sın dan yeniden yaratırlar.



Resim 30. Mechalar'ın Mavi Peri'yi David'e sunması (Spielberg, 2001)



Resim 31. Mavi Peri'nin hologramı (Spielberg, 2001)

Mecha uzmanı David'le konuşarak klonun sadece bir gün yaşayabildiği ve sürecin tekrarlanamayacağı konusunda uyarır. Ertesi sabah David, Monica ile tekrar bir araya gelir ve beraber bir gün geçirirler. David hayatının en mutlu gününü geçirir. Gün bittiğinde Monica David'e onu sevdiğini söyler ve son kez uykuya dalmak için uzanırken onu her zaman sevdiğini tekrar söyler. David onun yanında uzanır, gözlerini kapatır ve ilk defa "rüyaların doğduğu yere" gider. Teddy yatağa tırmanır ve David ve Monica'nın birlikte huzurlu bir şekilde yatmasını izler.

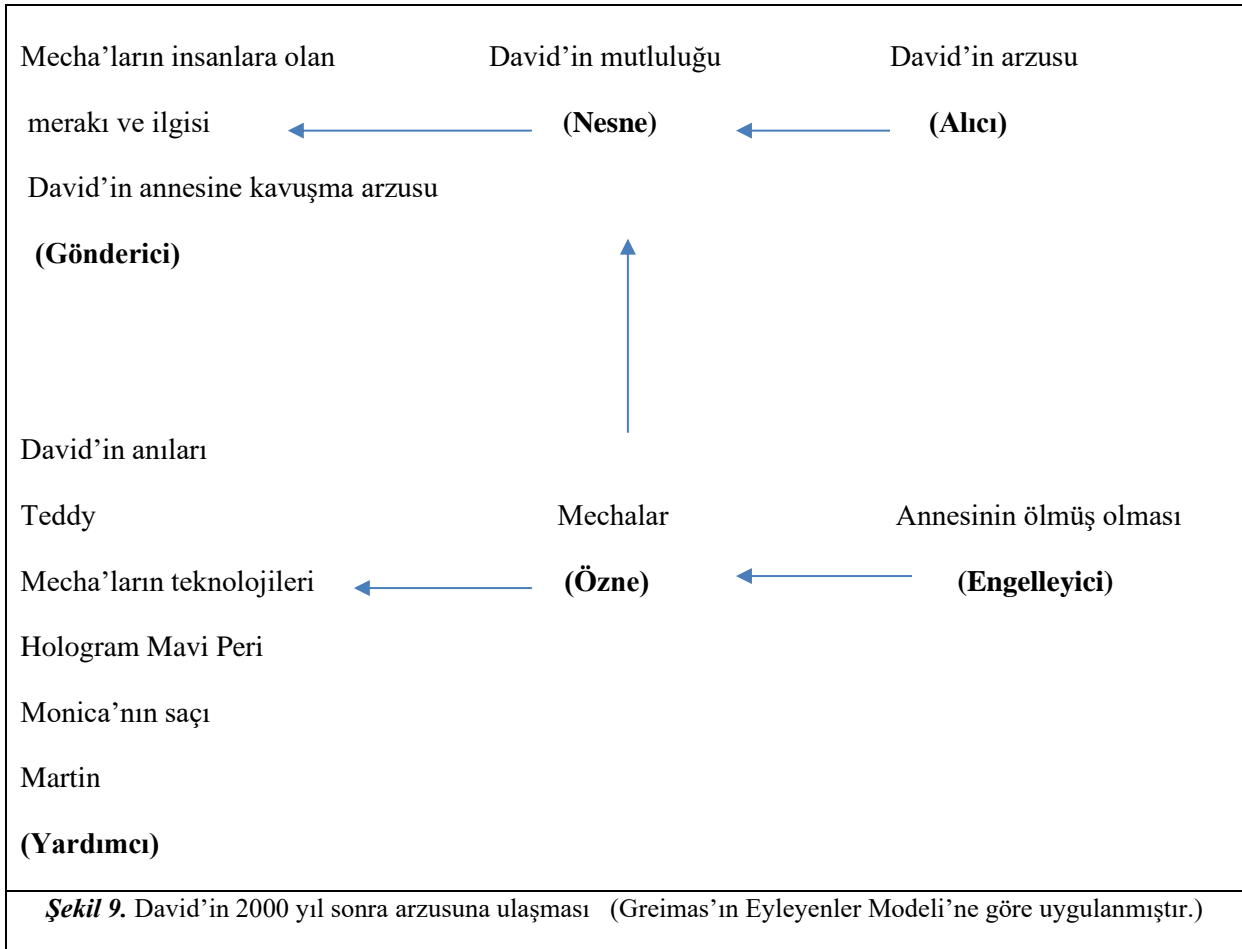


Resim 32. David son kez annesine sarılıyor (Spielberg, 2001)



Resim 33. Teddy David ve Monica'yı izliyor (Spielberg, 2001)

Bu kesit filmin son evresidir. Burada film boyunca David'in alıcısı olan Monica'nın sevgisi ile David buluşmaktadır. Bu buluşmanın göndericisi David'in annesine kavuşma arzusu olduğu gibi Mechaların insanlara olan merakı ve ilgisi de yer alır. Bu buluşma için harekete geçen bu sefer Mechalar oluyor bu yüzden özne Mechalar. Mechaların eksikliğini tamamlamak istedikleri şey ise David'in mutluluğu oluyor ve bu eksen de nesne David'in mutluluğu olmaktadır. Bu buluşmanın iletisi David'in arzuları olduğu için alıcı David'in arzuları olurken bu eylem için engelleyici eyleyen David'in annesinin artık hayatta olmaması oluyor. Ancak bu durum teknoloji ve Teddy sayesinde çözülüyor. Teddy'nin sakladığı saç tutamının sebebi oldukça dolaylı da olsa Martin olduğu için bu buluşmada yardımcı eyleyenlerden biride Martin oluyor. Bu durumda yardımcı eyleyenler; David'in anıları, Teddy, saç tutamı, hologram Mavi Peri ve tüm bunları bir araya getiren Mecha'ların ileri düzey teknolojileri oluyor. Bu eksenin modeli Şekil.9' da yer almaktadır.



Dizimsel ve Dizisel Eksene Göre Filmin Çözümlemesi

Tablo 1;

Artificial Intelligence Filminin Dizimsel ve Dizisel Eksene Göre Çözümlemesi

Dizimsel (Sentagmatik) Eksen				Dizisel (Paradigmatik) Eksen
Gösterge Türü	Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Yananlam
Görüntüsel	Teknolojik ürün	Robot	Belirli bir işi yerine getirmek için kurgulanan, insan görünümlü makineler.	Filmin genel olarak öznesini ve temasını oluşturan, insansı makineler.
Görüntüsel	Vasıta/Araç	Gelişmiş Arabalar	İki tekerlekten meydana gelen, ileri çağın teknolojisini taşıyan araç.	İleri çağda yaşanıldığının göstergelerinden olmuştur.
Görüntüsel	İçecek	Kahve	Bir ağacın meyvesinin çekirdeğidir. Kavru olarak çeşitli biçimlerde içecek olarak tüketilir.	David'in annesinin mutlu etmek için hazırladığı içecek.
Görüntüsel	Nesne	Masal Kitabı	Genellikle çocuklara uyarlanan, hayali kurgulardan oluşan öykü derlemesi.	David'in bitmeyen umudunun kaynağı olmuştur.
Görüntüsel	Nesne	Bıçak	Bir sap ve çelik gövdeden oluşan kesici araç.	David'in evden kovulmasındaki son olayın aracıdır.
Görüntüsel	Nesne	Makas	Bir eksen çevresinde dönebilecek biçimde çapraz eklenmiş, birbirine bakan yüzleri keskin iki çelik lamadan oluşmuş, arasına yerleştirilen herhangi bir şeyi kesmeye yarayan araç.	Annesinin saçının bir tutamını kestiği ve silah olarak algılanmasından dolayı annesinden uzaklaştıran gerekçelerden biridir. Ancak filmin sonunda makas ile kestiği saç sayesinde annesine kavuşur böylelikle çift bir anlam yüklenir.
Görüntüsel	Heykel	Mavi Peri Heykeli	Pinokyo masalında, Pinokyo'yu gerçek çocuk yapan hayali kahramanın heykeli.	David'in gerçek Mavi Peri zannetmesinin üzerine bitmeyen umuduyla gerçek çocuk olmak için yalvardığı yapıdır. Umudunu temsil eder.
Görüntüsel	Vasıta/Araç	Helikopter	Tepeden pervaneli uçan taşıt.	David, Joe ve Teddy'i Manhattan'a götürerek David'in umuduna gitmesi için yardımcı bir rol oynar.
Görüntüsel	Mekân	Su altı	Deniz, göl gibi su yüzeyinin altında kalan bölüm.	David arzusunu aradığı yer.
Görüntüsel	Kurgu		Pinokyo masalında, Pinokyo'yu gerçek çocuk	David'in hayatı boyunca beklediği anı ona sunar.

		Mavi Peri Hologramı	yapan hayali kahramanın hologramı.	
Görüntüsel	Nesne	Çocuk Resimleri	Yetişkinliğe erişmemiş bireylerin anlamlı veya anlamsız karalamaları, çizimleri.	David'in annesi ile buluştuktan sonra, başından geçenleri paylaşma aracı olmuştur.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu çalışmada Steven Spielberg'in yönetmenliğini yaptığı Artificial Intelligence filmi ele alınmıştır. Sinemanın iletişim eksenlerini açığa çıkaran yapısal çözümleme yöntemleri kullanılmıştır. Bir dil olarak sinemanın hem görsel hem işitsel hem de kurgusal olarak etkili aktarım araçlarının olduğu dikkati çekmiştir. Bu aktarım araçları iletilen mesajı etkili ve doğru bir biçimde anlamlandırmaya olanak sağlamaktadır. Bu açıdan ilgili filmi ele alarak anlam üretim sürecinin göstergebilimle olan ilişkisi işlenmiştir. Anlam üretim sürecini oluşturan göstergeler, Barthes, Saussure, Peirce'in göstergebilim kuramı ve Greimas'ın eyleyenler örnekçesi kullanılarak ortaya çıkarılmıştır.

Filmin başrol oyuncusu David koşulsuz sevgiyi makineleştirerek, hayali, özneliği ve takıntılı duygularını insanla makinenin birleşiminde nelerin olabileceği yönünde saptamalar sunmaktadır. Burada insanların duygusal açlığı bir çocuğu evlat edinmeye itmiş ve David sahte ama sonsuz sevgisi ile bu açlığı tamamlayabilmiştir. Duyguların sinema dilinde aktarımı bu metafor ile verilmiştir. Sahte olan ile gerçek arasındaki bağın sorgusu etkili bir ifade dili ile aktarılabilmektedir. İlgili incelemede kullanılan Griemas'ın eyleyenler modeli iletişim eksenindeki değişimlerin bağlantısını da göz önüne serme fırsatı vermiştir. Belki de hayatımızın isteyim eksenlerini sorgulamak hayatın ne derece değişken olması gerektiğini hatırlatabilir. Duygular gerçek ve değişken olduğu sürece gelişimler yaşanabilir.

Filmin iletişim eksenleri incelendiğinde özne, nesne ve engelleyicinin sürekli olarak değiştiği görülür. Bu da hayatın içinden bir an gibi yorumlanabilir. Hayatla bu kadar paralel canlandırılan dilin geleceğe dönük öngörülerini incelenmeye değerdir. Bu durumda geleceğe dönük yapılacak gelişmelerin sonuçları iyi saptanmalıdır. İnsana özgü olan her şeyi makineleştirmek insanın öz değerini düşürebilmektedir. Günümüz teknolojisi çağın ilerisine taşısa da çağın getirileri insanı nereye taşıyacağı kontrol dışı kalabilir.

Filmin konusu ve yapısı itibari ile kurgusal bir gelecek çağ varsayımına ulaşılabilir. Bilim kurgu formatında sunulan film insanlığın en ulaşılmaz özelliği olan duyguları mechalardan ele almıştır. Filmde geçen tüm olaylar birbirine bağlı bir döngü içerisindedir. Örneğin filmin başlangıç aşamasında Teddy'nin üzerine düşen saç tutamı David'in sonsuz sevgisine kavuşmasını sağlamıştır. Filmde eksikliği tamamlanmak üzere çocukların masum sevgileri tema alınmış ve doğal olan içgüdüsel bir duyguyu mekanikleştirerek kusursuz ve ölümsüz bir hale getirmenin sonuçları işlenmiştir. İnsan doğası gereği kusurlarıyla bir bütündür. Bu açıdan bakıldığında değişim kaçınılmazdır. Bir yapay zekânın kusursuz işleyişine insanın en değişken yönü yüklendiğinde olacaklara perde tutulmuştur. İnsanların acımasızlığı filmin her aşamasında görülmektedir. İnsanların duygusal açlığını yapay unsurlarla tamamlamaya çalışılması filmin her aşamasında insanlara ve mechalara zarar vermiştir. İnsanların acımasızlığına karşın mechalardan zararlılığı dikkat çekmektedir. 2001 yapımı olan bu film günümüz ile karşılaştırıldığında birçok noktayı öngördüğü şaşırtıcıdır. Günümüzde fuarlarda tanıtılan robotlar gün geçtikçe beceri kazanmaktadır. Öte yandan özel yaşam alanları olan evlerde dahi kolayca bulunabilen robot yardımcıları yaygınlaşmıştır. Yapay zekalarla bu kadar iç içe iken her gün gelişimlerini daha da yakından incelemek mümkün olmaktadır. Her alanda geçerliliğini sürdüren bu değişimler insani duygulardan şu an için uzak tutulmaktadır. Ancak yavaş da olsa bu noktaya doğru evrildiği söylenebilir. Örneğin yapay zekânın en ulaşılmaz noktası olarak bilinen yaratıcılık artık çeşitli yazılımlarla ulaşılabilir hale gelmiştir. Bilinen yapay zekâ programları ile özgün sanatsal eserler üreten yapay zekâlar hayatımıza girmektedir. O halde duyguları olan bir robotun gelecekte bizleri karşılaması pek de şaşırtıcı gelmeyebilir. İnsanın kusur olarak tanımladığı eksiklikler ya da değişimlerin seyrinin robotlara yüklemek ne denli sonuçlara mahal verebileceği bu filmde sunulmuştur. İnsanların her alanda olduğu gibi bu konuda da sınırsız gelişim isteği umarım öngörülmeven katılık ve bencil bir acımasızlıkla sonuçlanmaz. Bununla birlikte ölçülü bir biçimde yapay zekânın hayatımızda ki yeri de yadsınamazdır. Ancak robot ve insanı ayıran temel farkların unutulmamasını dilerim.

Kaynakça

- Andrew, D.J.(2010) *Büyük sinema kuramları*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Barthes, R. (2009). *Göstergebilimsel serüven*. (5. Baskı). (çev. Mehmet Rifat ve Sema Rifat) İstanbul: YKY Yayınları.
- Barthes, R. (1988). *Anlatıların yapısal çözümlemesine giriş*. (çev: Mehmet Rifat ve Sema Rifat), İstanbul: Gerçek Yayınları.
- Beyaz Perde. (2021, Mart). Brendan Gleeson'un fotoğrafı. <https://www.beyazperde.com/sanatcilar/sanatici-21353/fotolar/detay/?cmediafile=21329207>
- Büker, S. (1985/a), *Sinemada anlam yaratma*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi basımevi.
- Büker, S. (1985/b). *Sinema dili her şey*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bağder, D. Ö. (1999). *Dil bilim araştırmaları*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Guiraud, P. (1990). *Göstergebilim*. (Çev: Mehmet Yalçın). Sivas: M.Y.Özel Yayıncılık.
- Fiske, J. (2003). *İletişim çalışmalarına giriş*. Ankara: Bilim ve Sanat.
- Karaman, E.(2017). Roland Barthes ve Charles Sandres Peirce'in Göstergebilimsel yaklaşımlarının karşılaştırılması. *İstanbul: Aydın Üniversitesi Dergisi*.
- Kıran, A. ve Z. (2011). *Yazınsal okuma süreçleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Moran, B. (1981). *Edebiyat kuramları ve eleştiri*. İstanbul: Cem Yayınları.
- Tvmaze. (2021, Mart). William Hurt'un fotoğrafı. <https://www.tvmaze.com/images/25426/william-hurt-image-25426>
- Parsa, S., Parsa A. (2004). *Göstergebilim çözümlemeleri*. (2.baskı), İzmir: Ege Üniversitesi Basımevi.
- Özön, N. (2000). *Sinema, televizyon, video, bilgisayarlı sinema sözlüğü*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Piaget, J. (1999). *Yapısalcılık* (Çev. Ayşe Şirin Okyavuz Yener), Ankara: Doruk Yayıncılık.
- Propp, V. (1985). *Masalın biçimbilimi*. (Çev.: M. Rifat, S. Rifat), İstanbul: BFS Yayıncılık.
- Rifat, M. (1996). *Göstergebilimcinin kitabı*. İstanbul: Düzlem Yayınları.
- Rifat, M. (2007). *Homo Semioticus ve genel göstergebilim sorunları*. İstanbul: YKY yayınları.
- Sarup, M. (1997). *Post-Yapısalcılık ve Postmodernizm*. (çev: A. Baki Güçlü) ,Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları
- Spielberg, S. (Director).(2001). Artificial intelligence (Film). Dreamworks Pictures and Warner Bros. Pictures; Greenwich, Connecticut, United States.
- Vardar, B. (2001). *Dilbilimden yaşama: yapısalcılık*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Yücel, T. (1991). *Eleştirinin Abc'si*. İstanbul: Simavi Yayınları.