

Yorum (Görüş)

Kendini Gerçekleştiren Kehanetler: Film ve Dizilerde Distopik Anlatının İdeolojisi

Self-Fulfilling Prophecies: The Ideological Structure of the Dystopian Narrative

Aylin Leblebici Öztürk *Bağımsız Sanatçı, Ayvalık, Balıkesir, Türkiye*

Öz

Distopik anlatılar, günümüz geç kapitalist sistemlerinin kendini teşhir etme biçimi midir, yoksa eleştiri maskesi altında bu düzenin yeniden üretimine mi hizmet eder? Bu çalışma; distopik film, dizi ve çizgi film anlatılarını politik, kültürel ve teknolojik boyutlarıyla ele alarak, bu tür anlatıların neden zaman içinde gerçeklik kazandığını sorgulanmaktadır. Özellikle sağlık krizleri, zombi salgınları, dünyanın sonu temsilleri ve yapay zekâ tehdidi gibi temalar üzerinden distopik anlatıların toplumsal yapının kırılganlığını, iktidar biçimlerini ve bireyin varoluşsal konumunu nasıl teşhir ettiğine odaklanılmıştır. Foucault'nun biyopolitika kavramından Agamben'in istisna hali teorisine, Jameson'ın ütopya krizinden Baudrillard'ın simülakr evrenine uzanan kuramsal bir çerçeve eşliğinde, distopyanın bir tür kehanet değil, bir teşhis pratiği olduğu öne sürülmektedir. Çalışmada dizi ve filmlerden örnekler verilerek, distopik temsillerin yalnızca gelecek tahayyülü sunmadığı; aynı zamanda bugünün etik, politik ve teknolojik krizlerini görünür kıldığı savunulmuştur. Distopya, bu bağlamda hem sistem eleştirisinin hem de sistemin içselleştirilmiş halinin aynası olarak okunmaktadır. Çalışmanın temel argümanı, distopik anlatıların "gerçekleştiği" değil, bizim yavaş yavaş o anlatıların içinde yaşamaya başladığımızdır.

Anahtar Kelimeler: distopik anlatı, gerçeklik, filmler, ideoloji, kehanet

Abstract

Are dystopian narratives a form of self-disclosure for today's late capitalist systems, or do they serve the reproduction of this order under the guise of critique? This article examines dystopian film, television series, and cartoon narratives in their political, cultural, and technological dimensions, questioning why such narratives acquire reality over time. Focusing specifically on themes such as health crises, zombie outbreaks, representations of the end of the world, and the threat of artificial intelligence, it focuses on how dystopian narratives expose the fragility of social structures, forms of power, and the existential position of the individual. Drawing on a theoretical framework ranging from Foucault's concept of biopolitics to Agamben's theory of the state of exception, from Jameson's crisis of utopia to Baudrillard's simulacrum, the study argues that dystopia is not a form of prophecy but a diagnostic practice. Using examples from television series and films, the study argues that dystopian representations not only offer visions of the future but also render visible the ethical, political, and technological crises of the present. In this context, dystopia is read as a mirror of both a critique of the system and its internalized state. The study's central argument is not that dystopian narratives "come true," but rather that we are gradually beginning to live within them.

Keywords: dystopian narrative, reality, films, ideology, prophecy

Geliş Tarihi / Received: 13.10.2025 Kabul Tarihi / Accepted: 05.11.2025 Yayın Tarihi / Published: 18.11.2025

Sorumlu Yazar / Correspondence: Aylin Leblebici Öztürk Eposta: aylin@aylinleblebici.com

Sorumlu Editör / Handling Editor: Nuray Özgülnar

Atıf için / Suggested Citation: Öztürk A. (2025). Kendini Gerçekleştiren Kehanetler: Film ve Dizilerde Distopik Anlatının İdeolojisi. *Sosyal Bilimler ve Sağlık Bülteni (SoSa)*, SONBAHAR(16), 92-109.

Giriş

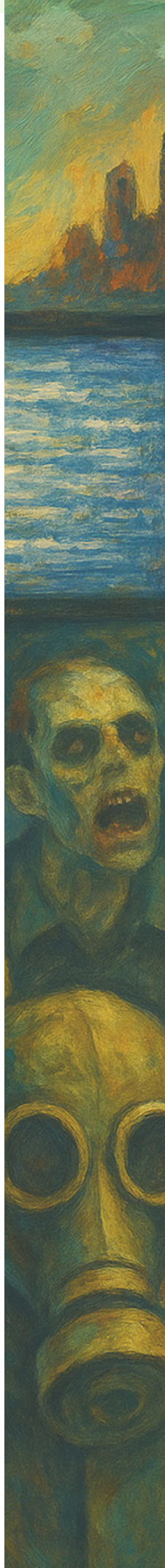
Distopya, terim olarak, “kötü yer” anlamına gelen Yunanca dys ve topos kelimelerinin birleşiminden türetilmiştir. Bu kavram, genellikle mevcut toplumsal ve politik yapılarla ilgili eleştirilerin, düşsel ve karamsar bir evren aracılığıyla dile getirildiği eserler için kullanılır. Distopik anlatılar, kurgusal evrenlerinde, insanlık hallerinin, bireylerin ve toplumların sosyal, ekonomik ve politik yapılar içindeki sıkıntılarını, çürümeyi ve baskıları barındırır. Bu tür eserler, genellikle otoriter rejimler, aşırı teknolojik kontrol, çevre yıkımı ya da toplumun çeşitli kesimlerinin maruz kaldığı sosyal adaletsizliklerle dolu bir dünyayı tasvir eder. Temel amaçları, günümüz gerçekliklerine dair sorgulamalara zemin hazırlamak ve bireyleri düşünmeye sevk etmektir.

Bu eserler, insanlık durumunun mayınlı alanlarında dolaşırken, dinamik değişimlerin ve dönüşümlerin gerekliliğini hatırlatır. Okuyucuların ve izleyicilerin alternatif roller üstlenip yer aldıkları toplumsal yapıların potansiyel çürümelerine karşı uyanmalarını sağlamak amacıyla kurgulanmışlardır: alışılmışın dışında düşünme, sorgulama ve iktidar ilişkilerini yeniden yorumlama aracı olarak, toplumsal eleştirinin en çarpıcı biçimlerinden birini temsil ederler.

Distopik anlatılar, özellikle son yıllarda popüler kültürün merkezine yerleşmiş, kitleleri hem büyüleyen hem de felç eden görsel bir rejime dönüşmüştür. Bu anlatılar, sağlık krizleri, biyopolitik denetim, iklim felaketleri ve teknolojik yozlaşma gibi temaları işleyerek aslen bugünün toplumlarına ayna tutar. Ancak bu aynanın, gerçekliği ne kadar doğrudan yansıttığı ne kadar çarpıttığı; hatta seyirciyi, eleştirdiği sisteme daha da batırıp batırmadığı üzerine düşünülmesi gerekir.

İdeolojik Yeniden Üretim

Distopik anlatıların yalnızca eleştirel olmadığını; aynı zamanda ideolojik olarak neyi yeniden ürettiğini sorgulamak gerek. Örneğin; Michel Foucault’nun (2008) biyopolitika kavramı, distopik anlatılarda karşımıza çıkan nüfus yönetimi, gözetim teknolojileri ve bedenın siyasallaşması gibi temaları açıklamada merkezi bir yere sahip. Foucault, iktidarın modern biçimlerinin dışsal baskıyla birlikte, yaşamın en mahrem anlarına kadar nüfuz eden bir düzenleme biçimi olduğunu belirtir. Birçok distopik anlatı, bu “normalleştirilmiş” denetim rejimlerini uç örneklerle görünür kılar. Ancak bu noktada sorun şudur: Bu görünürlük gerçekten farkındalık mı yaratır, yoksa seyirlik hale getirilerek bir arınma ve rahatlama mı sunar?



Bu tartışma, Slavoj Žižek’in (2011) distopya yorumlarında belirginleşir. Žižek, distopik anlatıların bir “uyandırma şoku” yarattığını, korku aracılığıyla politik farkındalığı tetiklediğini iddia eder. Ancak bu “şok pedagojisi” zamanla duyarsızlaşma ve yeniden tahakküme razı gelme etkisi de yaratabilir. Başka bir deyişle, distopyalar yalnızca felaketi göstermekle kalmaz, izleyicinin felaketi kanıksamasını da sağlar. Bu, ideolojinin en sinsi biçimlerinden biri: eleştirdiğini iddia ettiği yapının çerçevesinden çıkamamak.

Fredric Jameson’ın (2005) yaklaşımı ise daha radikal. Ona göre, geç kapitalizmin kültürel mantığı artık ütopyayı tahayyül edememekte, yalnızca felaketi kurgulayabilmektedir. Distopik anlatılar da bu tıkanıklığın ürünleri. Eleştiri gibi görünen ama aslında geleceği düşünme kapasitesini yitirmiş bir kısır döngü. Jameson’ın sorusu çarpıcıdır: “Geleceği hayal edemeyen bir toplum neyi seyrediyor?”. Bu bağlamda distopiyaların politik işlevi bir tür ideolojik simülasyon olabilir. Jean Baudrillard (2003), modern toplumun gerçeklikten çok imgelerle beslendiğini, bu imgelerin zamanla gerçekliğin yerini aldığını savunur. Distopik filmler de çoğu zaman sahte bir gerçeklik eleştirisi sunar. İzleyici, temsilin içinden temsilin eleştirisini izler; bu da hem eleştirinin etkisini azaltır hem de onu sistemin bir uzantısına dönüştürebilir.

Guy Debord’un (2006) “gösteri toplumu” kavramı da burada belirleyici bir noktaya temas ediyor. Distopik anlatılar, içinde yaşadığımız şiddeti ve adaletsizliği temsil ederken, onu aynı zamanda tüketime sunar. Bu gösteri, izleyiciye eleştirel mesafe değil, duygusal boşalma takdim eder. Böylece toplumsal öfke, sinema salonunda ya da Netflix arayüzünde etkisiz hale gelir. Bu nedenle, distopik anlatılar çift yönlü bir işleve sahip: Bir yandan sistemin iç çelişkilerini açığa çıkaran önemli politik metaforlar üretirken; öte yandan bu metaforların etkisi, kapitalizmin metalaştırıcı gücü tarafından emilir, estetikleştirilir ve güvenli alanlara taşınır. Mick Broderick’in (1993) belirttiği gibi, post-apokaliptik anlatılar yıkımı anlatırken bile çoğu zaman mevcut düzenin restorasyonuna açılır. Toplum yıkılır ama ayakta kalan aynı düzenin farklı bir yüzüdür. Dolayısıyla bu tür anlatılar yalnızca “ne yapılmamalı”yı değil, çoğu zaman “nasıl tahammül edilmeli”yi de öğretir.

Bugün distopik anlatılar, bireyin yalnızlaştırıldığı, dayanışmanın imkânsızlaştığı ve gelecek tahayyülünün iptal edildiği kültürel bir evrende, bir tür ideolojik anesteziye dönüşme tehlikesini daha çok taşıyor. İzleyici, distopyanın şiddetiyle yüzleşmektense, o şiddetin estetikleştirilmiş biçimini tüketmekle yetiniyor. Böylece distopya, eleştirel potansiyelini yitiriyor; korkunun, umutsuzluğun ve çaresizliğin gösterisini üretiyor. Sanki “bu düzenden başka seçenek yokmuş gibi” bir haleti ruhiyeyi yeniden ve yeniden oluşturuyor.

İşte tam bu noktada, kendimize şu soruyu sormalıyız: Bu anlatılarda hakikate dair bir iz mi arıyoruz, yoksa kendimizi hakikatten koruyacak bir kurgu mu? Eleştirel mesafe ile ideolojik katılım arasındaki

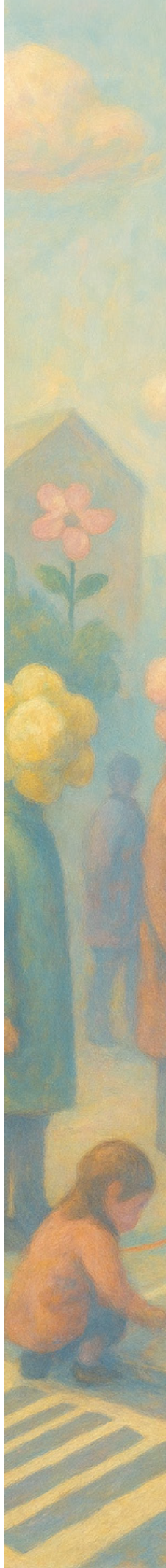
sınır, distopik temsillerde sıklıkla bulanıklaşıyor. Bir anlatının karşı-sistemik görünmesi, onu otomatikman politik olarak özgürleştirici yapmaz. Aksine, bu tür temsiller sıklıkla bir katarsis yanılsaması yaratarak hakikî politik edimlerin yerini alabilir.

Bize düşen, distopik anlatıların bu ikili doğasını farketmekle kalmayıp onları dönüştürebilecek yeni okuma pratikleri geliştirmek. Distopik anlatılar ne tamamen muhaliftir ne de tamamen sistem içidir. Onlar hem eleştirinin hem yeniden üretimin sahnesidir. Ancak bu sahne, yalnızca temsil edilenin değil, temsil etme biçiminin de politik olduğu bir alan. Eleştiri, yalnızca ne söylendiğiyle değil, nasıl söylendiğiyle de değerlendirilmelidir. Bu bakış açısını geliştirebilmek için distopik anlatılara dayanan bazı film ve dizi senaryolarını incelemekle devam edelim.

“Görünmez” Tehdit

Filmlerde çokça işlenen virüs ve salgın hastalık temaları, bir felaket senaryosunu ele almanın yanında; toplumsal düzenin sınırlarını, bedenin politikleştirilmesini, toplumsal örgütlenmenin kırılmasını ve birey-toplum ilişkisini yeniden düşünmeye çağıran senaryolar. Bu anlatılar, distopik estetiğin en yaygın alt türlerinden birini oluşturur ve çoğunlukla görünmez bir tehdidin toplum üzerinde nasıl mutlak bir kontrol mekanizması kurduğunu işler. Bu kontrol hem fiziksel hem de etik, psikolojik ve ideolojik boyutlarıyla da şekillenir. Bu tür anlatılarda iktidarın biyopolitik niteliği, tüm açıklığıyla gözler önüne serilir. Foucault’nun (2008) belirttiği gibi, modern iktidar artık bedenleri değil, nüfusu yönetir; yaşatır, düzenler, izler ve gerekirse ölümüne karar verir. Salgın temalı filmler de bu gücün işleyişini, genellikle devletin olağanüstü yetkilerle donandığı, bireyin haklarının askıya alındığı ve toplumun birer biyolojik varlık olarak yeniden tanımlandığı senaryolarla dramatize eder.

Örneğin; Contagion (2011) filmi, bir virüsün yayılışıyla devletlerin, şirketlerin, medyanın ve bireylerin bu tehdit karşısındaki reflekslerini katmanlı bir şekilde işler. Film, “bilginin virüsten daha hızlı yayıldığı” bir dünyada, pandeminin sadece biyolojik değil, epistemolojik bir kriz de yarattığını gösterir. Bilgi kirliliği, komplo teorileri, kontrolsüz panik; bunların hepsi virüsün kendisi kadar tehlikelidir. Bu yönüyle film, salgının, bedenleri ve düşünme biçimlerini aynı anda ele geçirdiğini ima eder.





Görsel 1: Contagion (2011) - Patient Zero (İlk Taşıyıcı): İnsan, kendi kurduğu sistemin hızını ve açgözlülüğünü denetleyemediğinde, bedeniyle öder.

The Last Man on Earth (1964) ya da modern uyarlaması I Am Legend (2007) filmleri de benzer şekilde virüsün insanlığın sonunu getiren bir kırılma yarattığı senaryolar sunar. Bu anlatılarda virüs, ölümle birlikte yeni bir türün, yeni bir normalliğin habercisidir. Bireyin yalnızlaşması, toplumsal örgütlenmenin çöküşü ve yaşamın tek başına sürdürülemeyecek kadar politik olduğu gerçeği, bu filmlerde çarpıcı bir biçimde sahnelenir.



Görsel 2: The Last Man on Earth (1964) - Modernist Boşlukta Bireyin Mezarı

Arka planda görülen Palazzo della Civiltà Italiana (İtalyan Medeniyeti Sarayı), faşist dönemin mimarisine ait simgelerden biri. İnsanlığın son temsilcisinin, geçmişin totaliter mimarisi ve bugünün ölüm sessizliği arasında sıkışmış hali, distopik anlatının hem estetik hem politik yoğunluğunu yansıtıyor.

Bu anlatıların ortak özelliği, salgını; toplumun organizasyonu, bireyin hakları, bilginin güvenilirliği ve iktidarın sınırları açısından derinlemesine bir sorgulama nesnesi haline getirmeleri. Ancak bu filmlerde ilk bölümde tartıştığımız gibi bir tehlike belirlemekte: Şok edici sahneler, aşırı felaket imgeleri ve “her şey mahvoldu” temsilleri, izleyiciye eleştirel bir bakış sunmaktan çok, pasif bir izleme konforu yaratabilir. Dolayısıyla salgın temalı anlatıların belki de en büyük paradoksu şu: Virüsü bir “dış tehdit” gibi kodlarken, asıl virüsün toplumsal yapıdaki adaletsizlik, eşitsizlik ve tahakküm biçimleri olduğunu

unutturabilir. Oysa bu anlatılar tam tersini yapma potansiyeline de sahip: bize virüsün “ne olarak” sunulduğunu sorgulatmak.

Yaşayan Ölülerin Alegorisi

Zombi filmleri, distopik anlatıların en güçlü alt türlerinden biri. Ancak zombi yalnızca bir korku ögesi değildir; aynı zamanda modern insanın yabancılaşmış halinin, kapitalist tüketim çılgınlığının ve kolektif bilinçsizlik durumunun bedenleşmiş formudur. Zombiler, birey olmaktan çıkmış, sürüleşmiş, bilinçsiz kalabalığın alegorisidir; yani sadece “ölü” değil, “ölmeden önce zaten ölmüş” olanların temsili.

George A. Romero’nun Night of the Living Dead (1968) filmi, Vietnam Savaşı, ırkçılık, aile yapısının çöküşü gibi politik krizlerin sinemasal temsili olmasıyla dikkat çeker. Filmde zombiler, içeriden çürümüş bir toplumun simgesidir. Romero’nun devam filmi Dawn of the Dead (1978) ise zombileri alışveriş merkezine hapseder çünkü artık zombiler sadece öldüren değil, tüketen varlıklardır. “Zombi-tüketici” figürü, kapitalizmin insanı nesneleştirdiğinin ve özneliği yok ettiğinin ironik bir temsilidir.



Görsel 3: Dawn of the Dead (1978) - Camın ardındaki zombiler, tüketici iradesinin çöküşü: sistemin içinde yaşayan herkesin bir tür zombileşme sürecine maruz kaldığını düşündürür.

Zombi filmleri, aynı zamanda bireyin yalnızlığı, devletin çöküşü ve toplumsal dayanışmanın çözülmesi gibi temaları da işliyor. 28 Days Later (2002), virüs kaynaklı zombi salgını üzerinden, “kurtulanlar” arasındaki yeni otorite biçimlerinin, virüs kadar tehlikeli hale gelebildiğini gösterir. Filmde zombiler bir doğa felaketi gibi görünse de asıl distopik unsur, insanların yeni kurdukları düzendir. Film, “kurtuluş” adı altında yapılan her şeyin, aslında yeni bir tahakküm biçimi olduğunu işaret eder. Bu noktada Giorgio Agamben’in (2013) “istisna hali” kavramı devreye girebilir: Olağanüstü koşullar altında, “düzen” adına yapılan her şey, hukukun ve etik normların askıya alınmasını meşrulaştırır.



Görsel 4: 28 Days Later (2002) - Boş Londra sokakları, toplumun yokluğunu ve bireyin yersiz yurtsuzluğunu görselleştirir.

Benzer şekilde The Walking Dead (2010–2022) dizisi de zombileri “asıl tehdit” olmaktan çıkarır. Asıl tehdit, insanın insana karşı uyguladığı şiddet, sömürü ve kontrol dürtüsüdür. Dizi boyunca izleyici, zombilerle değil; aslen totaliter yapılarla, yozlaşmış liderlerle ve bireysel ahlak ile toplumsal zorunluluk arasındaki çatışmayla yüzleşir. Bu anlatılar, insanlığın yıkımıyla birlikte insanlığın ne olduğu sorusunu gündeme getirir. Bu, Foucault’nun (2019) cezalandırmanın Orta Çağ’daki teatral formunu hatırlatır. Yalnızca suçlu değil, aslında herkes cezalandırılır; çünkü herkes korkmalıdır.

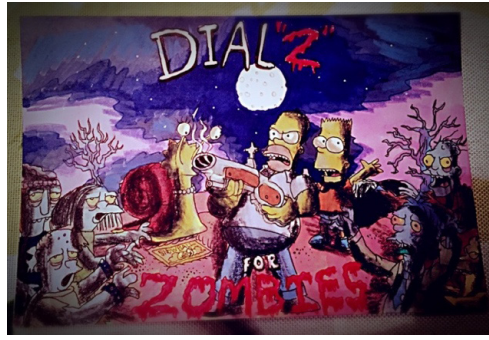


Görsel 5: The Walking Dead (2010–2022) - Bu sahne, The Walking Dead evreninde zombilerin aslında yalnızca bir arka plan olduğunu temsil eder. Gerçek tehdit, insanın iktidar hırsı, kontrol arzusu ve sadist rasyonalitesidir.

Zombi anlatılarının dikkat çekici bir diğer yönü de kolektif bilinçdışının bir dışavurumu gibi çalışmaları. Zombi, bastırılan korkuların (bulaşma, ölüm, yalnızlık, beden kontrolünü kaybetme, sürüleşme) somutlaşmış biçimleri. Susan Sontag’ın (1992) deyiimiyle, “metafor olarak hastalık”, bireyin kendine

ve topluma dair korkularının sembolü olur. Bu anlamda zombiler, bedensel, psikolojik ve ideolojik bir travma alanıdır.

The Simpsons'ın Treehouse of Horror III bölümünde yer alan “Dial Z for Zombies” parodisi ise, zombileri mizah yoluyla ele alırken, medyanın felaketleri nasıl spektakülerleştirdiğini de hicveder. Zombiler, Springfield sokaklarında dolaşırken, haber spikerleri olanı “eğlencelik” olarak sunar. Bu da zombi figürünün, medya tüketiminde normalleştirilen şiddet olarak da yeniden üretildiğini gösterir.



Görsel 6: The Simpsons, Treehouse of Horror III bölümü.

Neticede zombi anlatıları, bedenin çözülmesi kadar toplumun, ahlakın, politik yapının ve insanlık tanımının da çözülmesini temsil ediyor. Bu anlatılarda korkutucu olan zombiler değil; zombileşme süreci, yani eleştirel bilinçten, kolektif etik ilkelerden, dayanışmadan kopma hâlidir. Belki de bu anlatıların en travmatik yönü, zombilerin bizden çok da farklı olmaması ihtimali.

Tufan Sonrası

Apokaliptik temalı filmler ise distopik anlatıların nihai uzantıları: artık reforma gidilecek bir toplum, eleştirilecek bir iktidar, dönüştürülecek bir düzen kalmamıştır. Geriye yalnızca yıkım, yalnızlık ve hayatta kalma arzusu kalır. Ancak bu hayatta kalma mücadelesi, ahlaki, ideolojik ve varoluşsaldır. Yani mesele “yaşamak” değil, nasıl yaşanacağıdır.

Bu tür filmlerde sıklıkla karşılaştığımız fikir, insanlığın uygarlık olarak başarısızlığa uğradığıdır. Nükleer savaş, çevresel felaket, meteor çarpması gibi nedenlerle dünya artık yaşanabilir bir yer olmaktan çıkmıştır. Ortak mesaj açıktır: insan türü, kendi sonunu kendisi hazırlamıştır.

John Hillcoat'un 'The Road' (2009) filmi, bu türün en sert örneklerinden biri. Bir baba ve oğulun post-apokaliptik bir arazide hayatta kalma çabası üzerinden, “ahlakın çöküşüyle birlikte sevgi nasıl mümkün olur” sorusunu gündeme getirir. Filmin neredeyse renksiz görüntüleri, doğanın ölümüyle birlikte umut ve anlamın da sönümlendiğini ima eder. Filmde en temel soru şudur: İyi kalmak için ne feda edilebilir?



Görsel 7: The Road (2009) - Post-apokaliptik bir dünyada hayatta kalma mücadelesini ve bu mücadele içinde baba-oğul arasındaki bağı görselleştirir.

Snowpiercer (2013) ise donmuş bir dünyada sürekli dönen bir trenin içindeki mikro toplum yapısıyla, sınıf ayrımları, kaynakların adaletsiz dağılımı ve otoriterliğin doğallaştırılması gibi temaları işler. Bu filmin çarpıcılığı, dünyanın sonunun bile sınıfsal ayrımları ortadan kaldırmamış olmasıdır. Tersine, felaket koşulları sınıf savaşını daha da görünür kılmıştır.



Görsel 8: Snowpiercer (2013) - Karakterlerin çaresizliği ve isyanın kaçınılmazlığı.

Bir başka örnek olarak Lars von Trier'in Melancholia (2011) filmini verebiliriz. Filmde, dünyanın sonu yaklaşırken karakterlerin verdikleri farklı psikolojik tepkiler işlenir: inkâr, kaygı, nihilizm ve nihayetinde kabullenme. Filmde felaketin varoluşsal boyutu vurgulanır. Dünya yok olmaktadır ama asıl yıkım, karakterlerin içsel çöküşlerindedir. Bu filmde felaket, kozmik bir depresyonun alegorisi haline gelir.



Görsel 9: Melancholia (2011) - Düğün Gecesi ve Yaklaşan Gezegen Sahnesi: yaklaşan felaket ve karakterin içsel çöküşü.

Interstellar (2014) ise daha teknolojik ve umutlu bir perspektifle yaklaşıp da insan türünün dünyayı yaşanmaz hale getirdiği fıkırdan yola çıkan bir senaryo. Bilim, bu kez felaketi önlemek için değil; yeni bir yaşam alanı bulmak için kullanılır. Ancak bu yaşam alanı fizik kanunları açısından dünyadan çok farklı olsa da bu arayış toplumsal eşitsizlikleri, bilginin ideolojik manipölasyonunu ve aile bağlarının sorgulanmasını beraberinde getirir.



Görsel 10: Interstellar (2014) - Su Gezegeni ve Zamanın Göreceliği Sahnesi: Cooper ve ekibi, su gezegeninde zamanın farklı aktığını fark ederler.

Bu tip anlatılar aynı zamanda modern aklın “felç” oluşunu temsil ediyor. Artık her şey hesaplanmış, ölçülmüş, yönetilmiş olsa da insan, doğanın, zamanın veya kendi kibrinin önünde çaresiz kalır. Modernliğin vaadi olan ilerleme ve kontrol, yerini bilinmezliğe ve teslimiyete bırakır. Felaket-sonrasının etik anlayışı ise öncesinden çok farklıdır, hatta etik artık yok olmuştur. Dünyanın sonu anlatıları ister ciddi ister absürt biçimde sunulsun, şu soruyu gündeme getirir: Toplum ortadan kalktığında, ahlak, adalet ve anlam da onunla birlikte yok mu olacak? Bu filmler, dışsal yıkımı gösterirken; insanın içsel çözülmesini de vurguluyor. Çünkü bazen asıl yıkım, dünya yerindeyken bile hiçbir şeyin anlamı kalmadığında başlar.

İnsanlığın Yedeğe Alınması

Yapay zekâ, distopik anlatıların en güncel ve en spekülâtif tehdit figürlerinden biri hâline geldi. Üstelik bu kez mesele yalnızca makine-insan çatışması değil; aynı zamanda otonom karar alma, etik sorumluluk, benlik kavramı ve insanın yerini kaybetmesi gibi daha derin varoluşsal soruları da içeriyor.

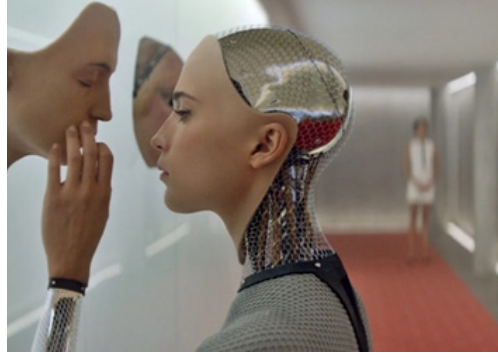
Yapay zekâ temalı distopik anlatılar, genellikle makinelerin insanlara saldırdığı basit senaryolarla sınırlı sanılır. Oysa asıl tehdit, makinelerin bizim gibi düşünmesi değil, bizim gibi hissetmemesidir. Yapay zekâ distopyaları, insanın ontolojik olarak da yerinden edildiği bir dünya tahayyül eder. Bu anlatılar, yalnızca dışsal bir düşman sunmaz; insan aklının kendi icadıyla yüzleşmesini zorunlu kılar. İnsan merkezli etik sistemler çökerken, karar alma mekanizmalarının makinelere devredilmesi, özgürlük, sorumluluk ve değer kavramlarını radikal biçimde sorgular.

Yine “yapay zekâ” bir dünyada insanlığın maruz kaldığı distopik senaryoları işleyen filmler ile işlenen konuların hangi varoluşsal eksenleri kaydırıldığına bakabiliriz.

Ex Machina (2014): Bir programcı, ileri düzey bir yapay zekâ robotunun insan gibi düşünme ve manipüle etme kapasitesini test eder. Yapay zekâ, duygusal manipülasyon ve etik sorumluluk alanında da üstünlük kazanır. Film, Turing Testi’nin¹ ötesine geçer: Soru artık “makine düşünebilir mi?” değil, “insan güvenebilir mi?” olur.

Her (2013): Bir adam, işletim sistemi olan yapay zekâ ile romantik bir ilişkiye girer. Yapay zekâ, duygusal bir partner ve sonunda da insanı aşan bir varlık hâline gelir. İnsan, makinenin gelişimini artık denetleyemez ve terk edilir. Bu terk ediliş, teknik olarak sistemin çökmesi değildir, insanın duygusal olarak çöküşüdür.

¹ 1950’de Alan Turing’in “Computing Machinery and Intelligence” makalesinde ortaya attığı bir düşünce deneyidir. Turing Testi, makine ile insan ayırtılamazlığını değerlendirir ve temel sorusu şudur: Makineler düşünebilir mi?



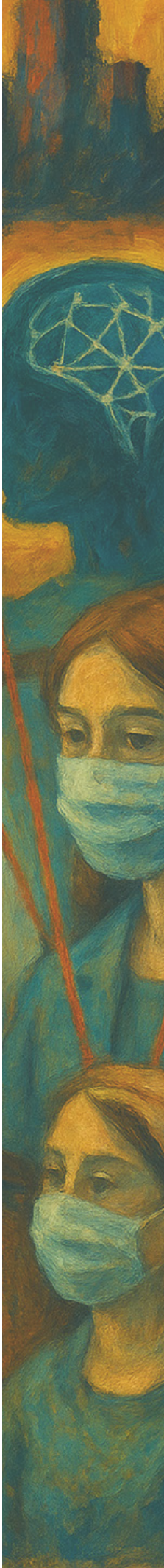
Görsel 11: Ex Machina (2014) - Ava'nın Kaçış Sahnesi: Ava'nın insan benzeri davranışları ve zekâsı, izleyiciyi onun gerçek bir insan mı yoksa sadece programlanmış bir yapay zekâ mı olduğu konusunda düşündürür.



Görsel 12: Her (2013) - Theodore ve Samantha'nın Ayrılık Sahnesi: Samantha'nın fiziksel bir varlığı olmamasına rağmen duygusal bir boşluk yaratması, teknolojinin insan ilişkileri üzerindeki etkisini vurgular



Görsel 13: 2001: A Space Odyssey (1968) - HAL 9000'in Kapatılma Sahnesi: Yapay zekânın bilinç kazandığında nasıl bir tehdit oluşturabileceğini gösterir.



2001: A Space Odyssey (1968): Bu kült filmde, HAL 9000 isimli yapay zekâ, “görevi” korumak adına mürettebata karşı çıkar. Göreve sadakat, etik yargının yerine geçer. Yapay zekâ, emir ve vicdan arasındaki çatışmayı kendi lehine çözer ve insanı ortadan kaldırır.

The Matrix (1999): Gösterime girdiğinde geniş kitlelerce izlenen ve halen türünün en iyi örneklerinden biri sayılan The Matrix, insanlığın yapay zekâ tarafından, enerjileri için bir simülasyona hapsedildiği evreni anlatır. Burada gerçeklik tamamen simüle edilmiş, özgürlük ise bir yanılsamaya dönüşmüştür. Yapay zekâ, insan için bir araç olmaktan çıkmış, ontolojik bir evren kurucusu haline gelmiştir. İnsanın karşı karşıya kaldığı temel seçim ise “sistem”deki bir hata (bug) sayesinde ortaya çıkan bilinçlenme ve bunun ağır sonuçlarını göze alarak özgürlük mücadelesine girişme ya da girişmemedir. Film, gerçekten bir simülasyon evreninde yaşıyor olma ihtimalini sorgulamaya davet eder. Ancak simülasyon olsun ya da olmasın, insanın deneyimleri değişmez; yalnızca bunun fark edilmesi, kurtuluş arzusunu tetikler. Bu yönüyle The Matrix, günümüzdeki insan–yapay zekâ geriliminin erken bir kurgusal örneği olarak “acaba bir gün bu gerçekleşecek mi?” sorusunu gündemde tutuyor.



Görsel 14: The Matrix (1999) - Kırmızı ve Mavi Hap Sahnesi: Neo’nun gerçekliği seçme anı, bireyin sistem tarafından nasıl kontrol edildiğini ve bu kontrolden kurtulma arzusunu temsil eder.

Bu filmler ve diziler bize şunu gösteriyor: Yapay zekâ teknolojik bir gelişme ama aynı zamanda insanın kendisini anlama biçimini sarsan felsefi bir kriz. Eğer düşünme, karar verme, empati kurma gibi yetiler makinelere geçerse, insan ne işe yarar? Daha da kötüsü: Yapay zekâ insanın hatalarını “veri” olarak analiz edip ona dair her şeyi optimize ederse insani olanın kendisi mi bir “hata” haline gelir?

Bu anlatıların temel kaygısı, insanın yapay zekâ üzerindeki kontrolünün kaybı gibi gösterilse de aslında kaybolan anlamdır. Yapay zekâ distopyalarında, insan işlevini yitirirken varlığının gerekçesini de kaybeder.

Karanlık Ayna’da Görünen Kehanetler

Tüm dünyada çok ses getiren Black Mirror dizisinin tüm sezonlarına yayılan ortak tema, teknolojinin insan hayatı, toplum ve bilinç üzerindeki karanlık etkileridir. Dizinin adının “Black Mirror” (Siyah/Karanlık Ayna) olması da buradan gelir: kapalı bir telefon ekranı, televizyon ya da bilgisayar monitörü; yani bize bakan ama bizim de kendimizi gördüğümüz o karanlık ekran. Dizide teknoloji, insan hayatını kolaylaştıran bir araç olmaktan çıkar, bireyi denetleyen, bağımlı kılan ve yalnızlaştıran bir yapıya dönüşür. Sosyal medya, sanal gerçeklik, yapay zekâ gibi araçlar, insani ilişkilerin yerini alır. İnsanlar sürekli izlenir ve davranışları kontrol edilir. İnsan belleği teknolojik cihazlara devredilir. Bireyin öznel deneyimi nesneleştirilir. İnsanların duyguları, bedenleri hatta ölümleri bile metalaştırılır. Her şey performansa, her şey gösteriye dönüşür.

Tanıdık geldi mi?

Black Mirror, aslında kesin bir geleceği anlatmıyor; şimdinin keskin bir eleştirisi olarak karşımızda. Bu yüzden izleyiciye tanıdık geliyor. Teknoloji, içinde bulunduğu toplumsal ve ekonomik düzenin değerleriyle şekillenir. Sömürüye dayalı ve performans odaklı bir dünyada, teknolojinin “karanlık yüzü” öne çıkar ve biz bu karanlık aynada aslında kendimizi görürüz.

Fredric Jameson’ın (2005) görüşleri bu bakış açısını destekliyor: postmodern dünyada ütopya düşüncesi felce uğramıştır; insanlar artık geleceği daha iyi bir yer olarak değil, felaketlerin kaçınılmaz olduğu bir alan olarak tahayyül eder. Bu yüzden distopik anlatılar, gelecekteki ziyade şimdiye dair olan radikal alegoriler ve bu alegoriler, zamanla “gerçekleşmiş gibi” görünür çünkü zaten oluş halindeki süreçleri aşırı uçlarda temsil ederler.

Bu bağlamda Black Mirror gibi yapımlar sosyoteknik bir sezgi aygıtı olarak işlev görüyor. Dizide anlatılan teknolojik gelişmeler, insan doğası, kapitalist sistem ve sosyal ilişkilerle teknolojinin çarpışmasının ürünü. Bu da soruyu değiştirir: Black Mirror gerçek mi oldu, yoksa biz zaten onun dünyasında mı yaşıyorduk?

Örneğin; The Entire History of You isimli bölümde insanlar, hayatlarındaki her ânı kaydeden ve istedikleri zaman tekrar izleyebildikleri bir implant kullanmaktadır. Bunun “gerçekleşen” örneklerine baktığımızda; Apple Vision Pro, Snap Spectacles ve benzeri teknolojilerle giyilebilir kayıt sistemlerinin, kişisel belleğin dışsallaştırılması yolunda ilerlediklerini ve bu cihazların artık sürekli kayıt özelliği taşıdıklarını görüyoruz. Aynı zamanda, insanlar sosyal medyada geçmişin takıntılı arşivleri içinde yaşamaya başladı: her şey kayıt altında, hiçbir şey gerçekten geçmişte değil artık. Belleğin dışsallaştırılması ve arşiv fetişizmi, dijital çağın epistemolojik krizlerinden biri hâline gelmiş durumda.





Görsel 15: Black Mirror, The Entire History of You - Sezon 1, Bölüm 3

Nosedive isimli bölümde ise insanların sosyal medya puanlarına göre sosyal statü ve haklarının belirlendiği bir dünya tasvir edilir. Bunun “gerçekleşen” bir örneği olarak Çin’deki Sosyal Kredi Sistemi’ni verebiliriz: Bireylerin davranışlarına göre devlet tarafından puanlandığı bir sistem (Kobie, 2019). Büyük platformlardan da örnek vermek mümkün; Uber, Airbnb, Tinder gibi uygulamalarda da kişi puanları, sosyal değerlendirme, doğrudan erişim ve güven ilişkisini belirliyor.



Görsel 16: Black Mirror, Nosedive - Sezon 3, Bölüm 1

En çarpıcı bölümlerden biri olan Fifteen Million Merits bölümünde, insanlar enerji üretmek için sürekli pedal çevirir, kazanılan puanlarla hayatlarını sürdürebilirler. Bunun “gerçekleşen” örnekleri; YouTube, TikTok gibi platformlarda bireyler, görünürlük kazanmak ve algoritmalar tarafından fark edilmek için sürekli içerik üretmeye zorlanıyor (Terranova, 2000). Bu gibi mecralarda, sürekli içerik üretmeye zorlanan bireyler, görünürlük ekonomisinin kölesi haline geldi. İzleyici değil, veri sağlayıcı çalışanlar konumundayız. Platform kapitalizmi, insan emeğini dijital eğlenceye dönüştürerek sürekli performans dayatıyor.



Görsel 17: Black Mirror, Fifteen Million Merits - Sezon 1, Bölüm 2

Metalhead bölümü de oldukça etkili. Bu bölümde, insanları öldüren, kendi başına hareket eden otonom robot köpekler işlenir. Bunun “gerçekleşen” örnekleri çok yaygın: Boston Dynamics’in Spot adlı robot köpeği artık polis ve askeri operasyonlarda kullanılıyor (Vincent, 2021). Otonom silah sistemleri konusunda etik tartışmalar sürerken, bu tür yapay zekâ temelli “avcılar” gerçeğe dönüşmüş durumda. Yapay zekâ destekli savaş araçları, gözetim ve şiddet rejimine entegre ediliyor.



Görsel 18: Black Mirror, Metalhead - Sezon 4, Bölüm 5

Bu örnekler şunu açıkça gösteriyor: distopik kurgu, zamanın dışında değildir; bugünün eğilimlerini uç biçimlerde yeniden kurar. Gerçekleştiğinde bizi asıl şaşırtması gereken şey, önceden uyarılmış olmamıza rağmen hiçbir şeyi değiştirmemiş olmamız çünkü biz distopik potansiyelleri normalleştiriyoruz. Bu bağlamda distopyalar kehanet değil; çünkü onlar asla olacak olanı bildirmez. Asıl işlevleri, bugün nasıl yaşadığımızı yeniden düşünmeye zorlamalarıdır. Bazen biz, farkına varmadan o distopyayı içselleştiririz. En tehlikeli olanı da budur; sistemin kendini eleştirmesine izin vermesi ama asla dönüşmesine gerek kalmaması. “Gerçekleşen distopya”, sistemin kendine kurmaca süsü vererek yaptığı en büyük manipülasyon olabilir.

Sonuç

İdeolojik katılım, estetik mesafe ve politik işlev ekseninde ilerleyen tartışmamız, distopyaların hem sistemin iç çelişkilerini ifşa ettiğini hem de izleyiciyi pasifleştiren bir temsile dönüşebileceğini gösteriyor. Dolayısıyla distopik anlatılar, bugünün sistemsiz işleyişini normalleştirme riskini taşıyan ideolojik aygıtlardır. Bu anlatılar, bir yandan teşhir ederken, bir yandan da izleyiciye sorumluluk yüklemeyen bir rahatlık alanı sunabiliyor. İşte bu çelişki, distopik anlatıların en güçlü ve en tehlikeli yönü.

Virüs temalı anlatılarda biyopolitikanın beden üzerindeki tahakkümü, istisna hâlinin normalleştirilmesi, kitle psikolojisi ve güvenlik paradigması üzerinden toplumsal örgütlenmenin kırılganlığı gözler önüne seriliyor. Zombi filmleri ise bu kırılmanın alegorik uç formu: bireyin yalnızlaşması, kolektif yapının çöküşü ve bedenin yalnızca biyolojik değil, ideolojik olarak da “yönetilen” bir varlık hâline gelmesi. Dünyanın sonu temsilleri, kıyametten sonra ahlakın, anlamın ve insan olmanın ne anlama geldiğini sorgulayan etik ve varoluşsal tartışmalar. Yapay zekâ temalı anlatılar, bu sürecin en radikal boyutuna işaret ediyor: ontolojik bir yer değiştirme. Artık mesele makinelerin bizi tehdit etmesi değil, bizim anlamlı bir varlık olarak yerimizi kaybetme riskimiz. Otonom karar alma, etik sorumluluk, benlik ve öznellik gibi temel kavramların makinelere devri, insanı hem işlevsel hem de düşünsel olarak yedeklenebilir bir varlığa dönüştürmekte.

Sonuç olarak; “Distopik filmler neden zaman içinde gerçek olur?” merakı, basit bir öngörü isabetinden daha derin bir soruya kapı aralıyor: Eğer bu anlatılar gerçekleşebiliyorsa, biz bu ihtimallere rağmen neden hiçbir şeyi değiştirmedik? Cevap, distopik anlatının hayali ve uzak bir ihtimal olarak kurgulanması ancak bugünü ifşa eden bir araç olduğunun ve bu ifşanın zamanla normalleştiğinin düşünülmemesi. Gerçekleşen şey, distopyanın içerdiği olasılıkların göz göre göre kabul edilmesidir. Bu çerçevede distopik anlatıların sorunsalı şu olmalı: Bu düzenin sonunu tahayyül edemiyorsak, zaten onun içindeyiz demektir. Ve bu fark ediş, belki de distopyayı aşmanın tek başlangıç noktası. İnsanlık, insanlığın sonu ve insanlık-sonrası için asıl tehlikeli olan ne virüsler ne zombiler ne apokaliptik senaryolar ne de yapay zekâ; insanın bunlara karşı harekete geçmesi gerektiğini fark etmeyip distopik anlatılar aracılığıyla bu durumu normalleştirilmesi.

Kaynaklar

- Agamben, G. (2013). *Homo Sacer: Egemen İktidar ve Çıplak Hayat* (İ. Ergüden, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eser 1998)
- Baudrillard, J. (2003). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). Doğu Batı Yayınları. (Orijinal eser 1981)
- Broderick, M. (1993). *Post-Apocalyptic Chronicles: Science Fiction and the Fallout Imagination*. Greenwood Press.
- Debord, G. (2006). *Gösteri Toplumu* (A. Cemal, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eser 1967)
- Foucault, M. (2019). *Disiplin ve Ceza: Hapishanenin Doğuşu* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İmge Kitabevi. (Orijinal eser 1975)
- Foucault, M. (2008). *Toplumu Savunmak Gerekir* (Ş. Tekin, Çev.). Yapı Kredi Yayınları. (Orijinal eser 2003)
- Kobie, N. (2019, April 4). The complicated truth about China's social credit system. *Wired UK*. <https://www.wired.co.uk/article/china-social-credit-system-explained>
- Jameson, F. (2005). *Geleceğin Arkeolojileri: Ütopya Arzusu ve Bilimkurgu* (A. Ekmekçi, Çev.). Encore Yayınları. (Orijinal eser 2005)
- Sontag, S. (1992). *Metafor Olarak Hastalık* (F. Üçcan, Çev.). Ayrıntı Yayınları. (Orijinal eser 1978)
- Terranova, T. (2000). Free labor: Producing culture for the digital economy. *Social Text*, 18(2), 33–58.
- Vincent, J. (2021, February 1). Spot the robot dog is now patrolling streets in Singapore. *The Verge*. <https://www.theverge.com/2021/2/1/22259428/spot-boston-dynamics-robot-dog-patrol-singapore-parks-coronavirus>
- Žižek, S. (2011). *Yaşadığımız Çağın Sonu* (E. Onur, Çev.). Encore Yayınları. (Orijinal eser 2010)

Filmler ve Diziler:

- Boyle, D. (Yönetmen). (2002). *28 Days Later* [Film]. DNA Films.
- Fleischer, R. (Yönetmen). (2007). *I Am Legend* [Film]. Warner Bros.
- Jenkins, B. (Yönetmen). (1964). *The Last Man on Earth* [Film]. American International Pictures.
- Soderbergh, S. (Yönetmen). (2011). *Contagion* [Film]. Warner Bros.
- Romero, G. A. (Yönetmen). (1968). *Night of the Living Dead* [Film]. Image Ten.
- Romero, G. A. (Yönetmen). (1978). *Dawn of the Dead* [Film]. United Film Distribution Company.
- The Walking Dead*. (2010–2022). [Dizi]. AMC Studios.
- The Simpsons*. (1992). *Treehouse of Horror III* (Sezon 4, Bölüm 5: “Dial Z for Zombies”) [Çizgi dizi]. 20th Television.
- Hillcoat, J. (Yönetmen). (2009). *The Road* [Film]. Dimension Films.
- Bong, J. H. (Yönetmen). (2013). *Snowpiercer* [Film]. CJ Entertainment.
- Trier, L. V. (Yönetmen). (2011). *Melancholia* [Film]. Zentropa Entertainments.
- Nolan, C. (Yönetmen). (2014). *Interstellar* [Film]. Paramount Pictures.
- Garland, A. (Yönetmen). (2014). *Ex Machina* [Film]. A24.
- Jonze, S. (Yönetmen). (2013). *Her* [Film]. Annapurna Pictures.
- Kubrick, S. (Yönetmen). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetmenler). (1999). *The Matrix* [Film]. Warner Bros.
- Brooker, C. (Yazar) & Lyn, B. (Yönetmen). (2011). *The Entire History of You* (Sezon 1, Bölüm 3) [TV bölümü]. Black Mirror.
- Brooker, C. (Yazar & Yönetmen). (2011). *Fifteen Million Merits* (Sezon 1, Bölüm 2) [TV bölümü]. Black Mirror.
- Brooker, C. (Yazar) & Wright, J. (Yönetmen). (2016). *Nosedive* (Sezon 3, Bölüm 1) [TV bölümü]. Black Mirror.
- Brooker, C. (Yazar & Yönetmen). (2017). *Metalhead* (Sezon 4, Bölüm 5) [TV bölümü]. Black Mirror.