

PAPER DETAILS

TITLE: Bergson'un Düslediđi Sinema: Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik

AUTHORS: Can Cengiz

PAGES: 348-364

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2860639>

-Araştırma Makalesi-

**Bergson'un Düşlediği Sinema:
Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik**

Can Cengiz*

Özet

19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başında hızla gelişen görüntüleme teknolojileri ve sinemaya ilişkin özgün düşünceler ortaya koyan ilk filozoflardan biri olan Bergson, belleğin niteliği ve "zaman"a ilişkin bakış açısı ile özgün bir felsefe ortaya koymuştur. Bergson zamanı, çizgisel ve ölçülebilir bir unsur olmaktan çıkarmaya çabalamıştır. Diğer taraftan sinemanın yeni ortaya çıkmakta olduğu bir dönemde eserlerini ortaya koyan Bergson'un sinema felsefesini de etkilediği görülmektedir. Bergson'un sinematografi eleştirisi, Gilles Deleuze (1925-1995) başta olmak üzere pek çok düşünür ya da eleştirmen tarafından yeni bir sinema anlayışının çıkış noktası olarak kabul edilmiştir. Söz konusu 'Bergsoncu sinema' yaklaşımının en önemli unsurları ise, zaman, bellek ve benliktir.

Yapay zekâ tartışmalarının eşliğinde, günümüzde benlik ve bellek ilişkisinin sıklıkla konu edildiği alanlardan biride bilim-kurgu sinemasıdır. Distopik içeriğe sahip bir polisiye olan Blade Runner 2049 filmi ise Bergsoncu bir sinemanın mümkün olup olamayacağı sorusunun cevaplanması için elverişli bir içeriğe sahiptir. Nitekim Blade Runner 2049, özellikle başkahramanı K'nin "insan mı yoksa kopya mı" olduğu sorusunu, temelde bu sorunun anlamsızlığına işaret eden bir anlatı ile ele almaktadır. Çalışmamız, Blade Runner 2049 filmi Bergsoncu zaman, bellek ve benlik temaları eşliğinde analiz etmeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bilim Kurgu, Blade Runner, Bergson felsefesi, Bellek, Benlik.

*Arş. Gör. Dr., Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Zonguldak, Türkiye.

E-mail: cancengiz@beun.edu.tr

ORCID: 0000 0002 3938 9506

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1226225

Cengiz, C. (2023). Bergson'un Düşlediği Sinema: Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16 , 348-364. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1226225

Geliş Tarihi: 29.12.2022

Kabul Tarihi: 27.02.2023

-Research Article-

**Bergson's Dreamed Cinema:
Memory and Self in Blade Runner 2049**

Can Cengiz*

Abstract

Bergson, who was one of the first philosophers to put forward original thoughts about the rapidly developing imaging technologies and cinema at the end of the 19th century and the beginning of the 20th century, put forward a unique philosophy with his perspective on the quality of memory and "time". Bergson tried to remove time from being a linear and measurable element. Conversely it is seen that Bergson, who produced his works in a period when cinema was just emerging, also influenced the philosophy of cinema. Bergson's cinematography criticism has been accepted as the starting point of a new cinematic understanding by many thinkers or critics, especially Gilles Deleuze (1925-1995). The most important elements of the relevant 'Bergsonian cinema' approach are time, memory and self.

In fere by discussions of artificial intelligence, one of the areas where the relationship between self and memory is frequently discussed is science fiction cinema. The movie Blade Runner 2049, which is a detective with dystopian content, has a suitable content to answer the question of whether a Bergsonian cinema is possible. Thus, Blade Runner 2049 deals with the question of whether the protagonist K is "human or copy" with a narrative that basically points to the meaninglessness of this question. Our study aims to analyze Blade Runner 2049 with Bergsonian themes of time, memory and self.

Keywords: Science Fiction, Blade Runner, Bergson philosophy, Memory, Self.

*Res. Asst. Dr., Zonguldak Bülent Ecevit University, Faculty of Communication, Zonguldak, Türkiye.

E-mail: cancengiz@beun.edu.tr

ORCID: 0000 0002 3938 9506

DOI: 10.31122/sinefilozofi.1226225

Cengiz, C. (2023). Bergson'un Düşlediği Sinema: Blade Runner 2049'da Bellek ve Benlik. SineFilozofi Dergisi, Cilt 8, Sayı 16, 348-364. DOI: 10.31122/sinefilozofi.1226225

Recieved: 29.12.2022

Accepted: 27.02.2023

Extended Abstract

Imaging techniques that emerged at the turn of the 20th century had a profound impact on two distinct areas. Foremost among these was the proliferation of cinema and the growth of the film industry. On the other hand, these advancements facilitated various medical applications. Research on the workings of mental processes prompted a reevaluation of some elements that comprise the fields of psychology and philosophy, particularly memory and self.

The positivist perspective of cinematographic methods, which is based on the functioning of the brain, has been met with objections and criticisms from psychological and philosophical perspectives. In the early 20th century, memory and self became a common focus for influential figures in both fields, including Sigmund Freud (1856-1939) and French philosopher Henri-Louis Bergson (1859-1941), both of whom conducted research on memory and self in psychology and have continued to influence contemporary thought.

In the early twentieth century, the relationship between philosophical thought and scientific research was shaped by evaluations and experiments on cinematic devices. The technical features of cinema and cinematography significantly impacted Bergson and his philosophy, which took a gradualist approach to the interplay between mind and body rather than the material/physiological determinants of memory. From this perspective, memory is viewed as a complex, relational element. Meanwhile, Bergson both accepted and criticized the reductionist, mutually exclusive nature of contemporary cinematographic techniques.

Bergson, one of the first philosophers to contemplate the rapidly evolving imaging technologies and cinema at the turn of the 20th century, advanced a unique philosophy centered on the nature of memory and time. He sought to divest time concept of its linear and quantifiable qualities. On the other hand, it is seen that Bergson, who produced his works in a period when cinema was just emerging, also influenced the philosophy of cinema. Bergson's cinematography criticism has been accepted as the starting point of a new cinematic understanding by many philosophers or critics, especially Gilles Deleuze (1925-1995).

It could be argued that a Bergsonian analysis or critique of cinema will have several starting points. For a more comprehensive understanding of Bergson's philosophical arguments regarding memory, duration theory and its shaping of time should be considered. The new and experimental cinema should center on a revised conception of self, rather than a linear understanding of time and the veracity of memories. Science fiction cinema, a genre frequently exploring the topic of artificial intelligence, is particularly well-suited to address the question of whether a Bergsonian cinema is feasible.

Blade Runner 2049 can be read as an example of detective science-fiction that explores the uncertainty of whether its protagonist K is "human or copy". Beside, Blade Runner 2049 offers a structure that is open to analysis in many different ways within the framework of various perspectives and philosophical approaches. Thus, Blade Runner points out as an effort to exposition where the border between artificial intelligence/androids and humans begins and ends, as a frequent theme in the genre of science fiction. The film questions whether the ontological difference between humans and androids/replicants is itself an "artificial" distinction. Our study is based on the assumption that Blade Runner 2049 is very suitable for dealing with a Bergsonian perspective on the basis of memory and self discussions.

In Blade Runner 2049, the distinctions between androids/replicants and humans are blurred through the actions of the film's protagonists in the context of their responsibilities. The memory/memories that construct the self are reproduced in the presence of actions for the present and the future. This production process, which replicants take on from their memories, allows them to be positioned as free and authentic individuals. In accordance with the main discussion topics of our age, in Blade Runner 2049, the questioning of the originality of past life or memories becomes the clarification of the moral and 'human'.

Giriş

“Zaten hayat, aralıksız bir bırakma ve seçme sürecidir. Zaman içinde aldığımız yol, olmak üzere bulunduğumuz ve olabileceğimiz şeylerin malzemeleriyle doludur” (Bergson, Yaratıcı Tekamül’den)

Blade Runner 2049 (Blade Runner 2049: Bıçak Sırtı, Denis Villeneuve, 2017) filmi çeşitli bakış açıları ve felsefi yaklaşımlar çerçevesinde birçok farklı biçimde analiz edilmeye açık bir yapı sunmaktadır. Yaklaşımlardaki söz konusu farklılıkların sebeplerinden biri filmin metinlerarası bir özellik sergilemesidir. *Blade Runner 2049*’un kökenleri Philip K. Dick’in *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* (1968) başlıklı bilim kurgu romanına dayanan bir devam filmi niteliği göstermektedir. Filmin olay örgüsü, içerdiği distopik izlekler ve bu izleklerin felsefi yaklaşımlara açık nitelik sergilemesi, ilk film olan *Blade Runner* (Bıçak Sırtı, Ridley Scott, 1982) ile kurulması muhtemel ilişkiler dâhilinde çok farklı okuma biçimlerinin önünü açmaktadır. Diğer taraftan *Blade Runner* (1982), Director’s Cut (1992) ve Final Cut (2007) örneklerinde olduğu gibi kendi anlam dünyasında yeniden üretilen bir metin olma özelliği göstermektedir. Edebiyattan tiyatroya, VHS’ye veya DVD’ye ve günümüzde çevrimiçi platformlara kadar yayılan biçimsel çeşitlilik, *Blade Runner* anlatısını medyalararası bir konuma da yerleştirmektedir (Flisfeder, 2017: 89). Üstelik *Blade Runner*’a yönelik farklı film analizi girişimleri metinlerarası olduğu kadar disiplinlerarası bir nitelik de taşımaktadır. Nitekim *Blade Runner*’a ilişkin anlamlandırma çabalarının edebiyattan sosyolojiye, dinden psikolojiye kadar uzanan geniş bir düşünsel yelpazeye yayıldığı görülmektedir. Akademik literatürde de yansımalarını bulan söz konusu disiplinlerarası yapının en önemli unsurlarından biri de felsefedir.

Blade Runner, bilimkurgu türü içerisinde sık rastlanan bir tema olarak yapay zeka/ androidler ile insan arasındaki sınırın nerede başlayıp nerede bittiğine dair bir yorumlama çabası olarak dikkat çekmektedir. Filmin olay örgüsü, üreticilerinin “insandan daha insan” olma iddiasını doğrulayan “robot köleler”in hikâyesi etrafında kurulmaktadır. İnsanı, kullandığı teknolojik araçlarından ayıran sınırların silikleşmesi ve “insan olma hali”nin her geçen gün mekanik bir biçimde deneyimlenen bir aşamaya gelmesi, filmin temel sorunsalını oluşturmaktadır. Bu bağlamda *Blade Runner* serisi, “insan olmak nedir?” ya da “insanın özü nedir?” gibi, yanıtları çoğu zaman metafizikte ya da genel olarak felsefede aranan bir dizi soruyu yinelemektedir.

Blade Runner serisinin “insan olmanın anlamı” ya da “insanın özü” üzerine girdiği soruşturma, form olarak insan benzeri androidlerin “türsel belirlenimleri” içindeki benlik arayışlarını da kapsar niteliktedir. Benlik üzerine düşüncelerin psikoloji ve felsefenin kesiştiği bir düşünsel çizgide konumlanması, alan yazınının bir diğer özelliğidir. Genelde kartezyen ruh-beden ayrımının damgasını taşıyan benlik felsefesi, Locke başta olmak üzere pek çok filozof tarafından da ele alınmış, psikolojik yaklaşımlar da farklı epistemolojik kökenleriyle tartışmanın temel taraflarından biri halini almıştır. Felsefenin “benliğin ne”liğine ilişkin cevap arayışı ile psikoloji disiplininin ortak paydalarının başında ise bellek ve benlik ilişkisi gelmektedir. Bellek sıklıkla, benliğin oluşu ve devamlılığının garantörü olup olamayacağı bağlamında ele alınmıştır.

Türsel bir yaklaşımla insan olmanın, bireysel olarak ise benliğin bellek ile ilişkisine dair felsefe literatürünün en önemli isimlerinden biri ise Fransız filozof Henri Bergson (1859-1941) olmuştur. Bergson’un felsefesi genel olarak geçmiş-şimdi, beden-hayal gücü, tekrar-bellek ikiliklerine yönelik indirgemeci yaklaşımların eleştirisine yönelik bir düşünsel girişim görünümü taşımaktadır. Bergson, *Madde ve Bellek* (1896) başlıklı eseri başta olmak üzere, benlik ve hatırlama edimi ilişkisi üzerine derinlemesine bir bakış açısı sergilemiştir. 20. yüzyıl boyunca da zaman/süre ve bellek üzerine geliştirdiği düşünceleri pek çok düşünürü etkilemiş, üstelik bu düşünceler Gilles Deleuze’nün de katkıları ile sinema, zaman ve bellek ilişkisinin farklı bir bakış açısı ile değerlendirilmesine kapı aralamıştır. Bergson, çağdaşlarının bellek ve benlik ilişkisini salt fizyolojik bir bakış açısı ile yorumlamaya çalışmalarını yetersiz bulmuş, sinematografik olarak nitelendirdiği bu yaklaşıma alternatif bir felsefi pozisyon oluşturmaya çalışmıştır.

Bergson'un sinema felsefesi bağlamında ele alınabilecek en önemli katkılarından biri de belleğin niteliği ve "zaman"a ilişkin bakış açısındaki farklılıklardan kaynaklanmaktadır. "Süre" kavramı eşliğinde kendisinden önceki filozofların zamana ilişkin ortaya koydukları düşüncelerin eleştirisini ortaya koyan Bergson zamanı, çizgisel ve ölçülebilir bir unsur olmaktan çıkarmaya çabalamıştır. Diğer taraftan sinemanın yeni ortaya çıkmakta olduğu bir dönemde, sinemanın gerçeği temsiline ilişkin yeni bir düşünce sistemi geliştirmiş, bir diğer yandan sinematografik yaklaşım adını verdiği teorik birikimin zamana, belleğe, zihne ve dolayısıyla insana dair eksik bir bakış açısına sahip olduğunu vurgulamıştır. Bergson'un söz konusu eleştirel tavrını Bergsoncu bir sinematografinin mümkün olup olmadığı tartışmaları izlemektedir.

Film yapımının felsefe ile kurduğu karşılıklı ve çok boyutlu ilişki sayesinde sinema, "kendi tarzında felsefe yapan bir içerik" sunabilir, fikirlerin "sinematikleşmesini" mümkün hale getirebilir (Öztürk, 2017). Nitekim *Blade Runner 2049* filmi, bellek ve benlik tartışmaları çerçevesinde Bergsoncu bir bakış açısıyla ele alınmaya son derece elverişli bir zemin sunmaktadır. Ridley Scott tarafından yönetilen 1982 tarihli *Blade Runner* ve Denis Villeneuve'un yönetmenliğini üstlendiği 2017 tarihli *Blade Runner 2049* filmi, insan olmanın anlamlarını sorgulayan bakış açısı ile söz konusu anlam ve benlik arayışı çerçevesinde belleğin önemini de irdeleyen yapımlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir devam filmi olması ve ilgili literatürün henüz kısıtlı olması sebebi ile *Blade Runner 2049*'u konu alan bir analiz, alanyazının gelişimi açısından da önem taşıyacaktır.

Blade Runner 2049 filmi, kahramanı K'nin "insan mı yoksa kopya mı" olduğunun belirsizliğini araştıran postmodern bir dedektif hikâyesi olarak okunabilir. Film, insan ve androidler/replikantlar arasındaki ontolojik farklılığın kendisinin "yapay" bir ayrım olup olmadığını sorgulamaktadır (Hiskes, 2021: 19). "İnsan"a özcü ve türsel bir bakış açısı sunan geleneksel yaklaşımların tersine *Blade Runner 2049*, benlik ve belleğin yeniden inşasına dikkatleri çekmektedir. Çalışmamız *Blade Runner 2049*'da "insan olma"nın anlamını, bellek ve benlik ilişkisini özellikle Bergson'un konu ile ilgili kuramsal katkısı çerçevesinde ele almayı amaçlamaktadır. Diğer taraftan *Blade Runner 2049* filminin Bergson felsefesi çerçevesinde ele alınması bir dizi kuramsal ve kavramsal tartışmanın birbiriyle bağlantılı bir biçimde ele alınmasını gerektirmektedir. Bu sebeple çalışmamız, Bergson'un bellek ile ilgili öne sürdüğü felsefi argümanları, süre kavramı ve Bergson'un kendi döneminde var olan görüntüleme teknolojilerine karşı yönelttiği eleştirileri de göz önünde bulunduracaktır. *Blade Runner 2049*'un bu bağlamda analizi, aynı zamanda "insan nedir?" sorusuna, sinema ve felsefe ilişkisi çerçevesinde ortaya konulan cevapların bir değerlendirmesi anlamını taşıyacaktır.

Yeni Bir Sinemanın İmkânı: Bergson'da Bellek ve Benlik İlişkisi

Bellek üzerine yaklaşım ya da teorilerin bilimsel tartışmaların bir parçası olmasıyla beyin/beden-zihin/ruh ikiliği çeşitli disiplinlerden bilim insanları tarafından benimsenmiştir. Filozoflar belleğin işlevlerini zihinle sınırlandırma eğilimindeyken, (nöro)bilim üzerine çalışan uzmanlar "belleğin yeri" olarak beyin üzerinde yoğunlaşmışlardır. Yirminci yüzyılın başlarına kadar öne sürülen felsefi yaklaşımlar bağlamında bellek, genellikle insan zihnini işaret edecek biçimde sabitlenmiştir ve hatıralar tanımlanamaz, maddi olmayan bir düşünce ya da salt zihinsel bir unsur olarak ele alınmıştır. Söz konusu ruh-beden ayrımı ve bu ikilikte temellenen indirgemeci yaklaşımlar zamanla yerlerini yeni bakış açlarına bırakmış gözükmemektedir. Nitekim Augustine'den Descartes'a ve Hume'dan Bergson'a kadar filozofların belleği nasıl kavramsallaştırdıklarına ilişkin analizler, bellek hakkındaki geleneksel düşüncenin yerini yavaş yavaş ilişkisel kavramlara ve paradigmalara bıraktığını ortaya çıkarmaktadır (van Dijk, 2007: 29).

Özellikle 20. yüzyılın başında belleğe ilişkin ortaya konulan yaklaşımlar felsefe ile psikolojinin kesiştiği ve farklı bir bakış açısının gündeme geldiği bir çerçeve sunmuşlardır. Nitekim Henri

Bergson, bellek üzerinde maddi/fizyolojik etkilerin belirleyiciliğinden çok, giderek zihin ve madde/beden arasındaki karşılıklı ilişkilere yoğunlaşan bir bakış açısına sahiptir. Bu bakış açısına göre bellek ilişkisel bir nitelik kazanmış, mekanik olarak işleyen şemalar ile geçmişin farkındalığı arasındaki ilişki komplike bir hal almıştır. Bu komplike yapıya ilişkin tartışma genel olarak, tekrar/şimdi/beden ile bellek/geçmiş/hayal gücü karşılığı etrafında dönmektedir (Klippel, 1999: 3). Söz konusu olgu ya da kavramların tartışılması açısından günümüz bellek ve benlik tartışmalarına son derece verimli bir araştırma alanı açan unsurların başında ise sinema gelmektedir.

Sinema da dâhil olmak üzere belirli medyaların etki güçlerinin muazzam genişlemesi, oldukça açık bir şekilde, insan kapasitelerinden biri olarak belleğe artan bir ilgiye yol açmıştır (Klippel, 1999: 2). Üstelik sinema bir yandan belleğe ilişkin temsillerin taşıyıcısı olma bir diğer yandan ise belleği yeniden inşa etme gibi iki farklı işleve sahiptir. Sinema sanatının biri geçmişe diğeri ise şimdi ve geleceğe yönelik söz konusu ikili özelliği, çeşitli gelecek senaryolarını içeren bilim-kurgu eserleri için özellikle önem taşımaktadır. Bir tür olarak bilim-kurgu sineması ise söz konusu ikilikleri insan-yapay zeka/androidler ikiliği açısından da ele alan bir görünüm sergilemektedir.

Van Dijck'a (2007: 21) göre sinema ile toplumsal ya da kişisel bellek arasında kurulabilecek bağlantılar, temelde hafıza ve medya ilişkisi bağlamında ele alınabilir. Anılar gibi medyanın dinamik doğası da benlik ve öteki, özel ve kamusal, geçmiş ve gelecek arasında sürekli gelişen ilişkileri yeniden üretmektedir. Medya ve sinemanın kiteselleşmesi ve özellikle günümüzde sosyal medyanın gelişimi ile beraber teknolojiyle dolayımınmamış saf bir bellekten bahsetmek ise her geçen gün daha da zorlaşmaktadır. Nitekim insanı ya da androidleri konu alan herhangi bir bilim-kurgu yapımının, söz konusu araçsal belirlenimleri dışarıda bırakarak, benlik ve bellek ilişkisini irdelemesi de neredeyse olanaksız bir hal almaktadır. Diğer taraftan benlik ve bellek arasındaki ilişkiler ve bu ilişkilerin teknoloji ile dolayımınmamış halleri ile kendilik bilincini etkileyen bağlamları, zaman ve mekân tartışması temelinde tartışılmaktadır. Çünkü insan zihni gibi, medya veya sinematografik eserler de farklı bir zaman ve mekân anlayışının yeniden üretilmesi şeklinde varolabilmektedir. Bergson ise bilişsel süreçlerimiz açısından önemsenmesi gereken bağlantının mekân ile ilgili değil, zaman ile ilgili olması gerektiğinde ısrarcı olmuştur: "Özne ve nesneyle ilgili, bunların ayrımları ve ortak noktalarıyla ilgili sorular, uzaydan ziyade zamanla bağlantılı olarak ortaya konmalıdır" (Bergson, 2007: 53). Bu düşünceler çerçevesinde Bergson'nun felsefi yaklaşımları, sinemanın bellek ve benlik ile kuracağı ilişkiler ve konuyla ilgili analiz çalışmaları açısından son derece elverişli bir zemin sağlamaktadır.

Henri Bergson, 20. yüzyılın başında gelişim gösteren "sinematografik yöntem"i hem yaygın hem de kısıtlayıcı bulmuştur. Ancak söz konusu yaygınlığın Bergson açısından daha da önemli ve etkili özelliği onun insan zihninin de temel özelliği olmasıdır. Yalnızca modern sinematografik kameraya değil, insan zihninin zamansal görüntülerinin de uzamsal olarak düzenlenmesi eğilimine atıfta bulunan Bergson, sinematografik yöntemi bir kenara bırakıp bunun yerine ikinci tür bir bilgiyi koymaya çalışmıştır. Bergson'un çağrıda bulunduğu 'ikinci tür bilgi'nin izlerini ise onun düşüncesinin sezgi, süre ve özellikle belleği kapsayan yapısında bulmak mümkündür. Sinematografik düşüncenin, diğer araçsal ölçüm biçimleri gibi, "süre"yi yakalayamadığını ve iç yaşamın sezgisel alanına giremediğini iddia eden Bergson, kendi döneminin "sinematografik" bakış açısına getirdiği eleştiriler sonucunda kendisine özgü, sezgisel bir zaman kavrayışını ve bellek anlayışını öne sürmüştür.

Bergson'a (2007: 105-106) göre şimdiki zaman "insanın yakın gelecek karşısındaki tavrı" şeklinde tanımlanmalıdır. Kaçınılmaz olarak duyumsal ve devindirici olan şimdiki zaman, gelecekte katışıksız anılar olarak bellekteki yerlerini alırlar. Fakat geçmiş, imge halini aldığı anda katışıksız anı olmaktan çıkar ve şimdiki zamanın belli bir bölümüyle çıkarışır. İmge halinde güncellenmiş olan anı, bu katışıksız anıdan derinden farklılaşır. "Katışıksız anı" şimdiki zamanla sürekli bağıni kopartmış, yayılımsız bir özellik sergilerken "imge halini almış anılar",

şimdiki zaman eliyle benliklerle sürekli ilişki halindedirler. Bergson açısından tümüyle olup bitmiş şeye değil, “sürmekte olan” a bakmak gerekmektedir (Bergson, 2007: 112).

Bergson’un katışıksız anı ve imge haline gelmiş, yayımlı anı ayrımı kendisini belleğin iki farklı biçimi olarak da göstermektedir. Fizyolojik belirlenimleri ve beden ile ilişkisi içerisinde ele alınabilecek olan ilk bellek türü, alışkanlıklar ve tecrübe ile ilgili bir bellek türüdür. Oysa Bergson’un “gerçek bellek” olarak tanımladığı bellek

bilinçle birlikte yayılarak, tüm durumlarımızı, meydana geldikleri ölçüde akılda tutar ve ardından da bunları birbirine ekler. Gerçek bellek her olguyu kendi yerine yerleştirir ve sonuç olarak, bu olgunun tarihini belirler. İlk bellek gibi sürekli yeniden başlayan bir şimdiki zamanın içinde değil, mutlak geçmişin içinde çok gerçek olarak hareket eder (Bergson, 2007: 113).

Bergson’un hareket, bellek ve anı üzerine düşüncelerinin sinema ve sinematografiye olumlu bir yaklaşım sergilemesi beklenebilecekse de henüz emekleme aşamasında olan sinemanın ilkel formları Bergson açısından genelde olumsuz karşılanmıştır.

Sinema ve sinematografik görüntülemenin teknik özellikleri Bergson ve felsefesini temelden etkileyen unsurlar arasında yer almaktadır. Yirminci yüzyılın henüz başlarında felsefi düşünce ve bilimsel araştırma arasındaki ilişki, sinematografik aygıtlarla ilgili değerlendirmeler ve deneylerle şekillenmiştir. Bu döneme damgasını vuran fizyolojik, psikolojik ve felsefi çalışma ve arayışların iki farklı alanda konumlandığı görülmektedir. Özellikle tıp ve ilk nörolojik çalışmalar bağlamında laboratuvarlarda kullanılan “teknik sinematograf” bu iki farklı alandan ilkinin oluştururken, Bergson’un metinlerinde felsefi bir kavram olarak kullanılan sinematografi ise söz konusu tartışmaların ikinci boyutunu oluşturmuştur. Görüntülerin sinematografik olarak kaydedilmesi veya yansıtılmasından ziyade sinematografik aygıtların aracılık işlevinin vurgulanması, bu dönemin bir diğer özelliği olmuştur (Quick, 2017: 425-426). Bergson’a (1947: 390-391) göre, “pratik bilgi”mizin mekanizması sinematografik bir mekanizmadır. İnsan zihninin belirlenimlerinin dışında nesnel olarak varolan ve kendi başına bir anlam dünyasına sahip görünen hareketler sinemanın sayesinde yeniden inşa edilmekte ve canlanmaktadır. İnsan belleğinde de yer edinen donmuş hareketler ve onların imgeleri bir bütün olarak yeniden inşa edilmiş sinematografik hareketin içerisinde tikelliklerini kaybederken, yeni anlam dünyasının içinde ve eşyanın/nesnenin dışında yeniden düzenlenmektedirler. Sinematografik düşüncenin, diğer araçsal ölçüm biçimleri gibi, “süre”yi yakalayamadığını ve iç yaşamın sezgisel alanına giremediğini iddia eden Bergson, döneminin “sinematografik” bakış açısına getirdiği bu eleştiriler sonucunda kendisine özgü, sezgisel bir zaman kavrayışını ve bellek anlayışını öne sürmüştür.

Bergson tin ile maddenin ilişkisini belirlemeye çalışmış, bu noktada dikatomik yaklaşımların yol açtığı teorik güçlükleri ortadan kaldıramasa da fazlasıyla yumuşatmayı amaçlamıştır (Bergson, 2007: 7). Bergson’a göre yeni bilimsel arayış ve yöntemler, aslında eski bilim anlayışına benzer bir biçimde salt görünür olanın kaydedilmesi ve karşıt unsurların kategorize edilmesine dayanmaktadır. Reel varlık alanının görsel işaretlere, göstergelere indirgenmesi ise realitenin zaten statik olarak algılanabilecek yönlerinin dondurulmasını beraberinde getirmektedir. Oysa reel varlık alanının sürekli hareketli yönünün kavranabilmesi için zihnin sürekli olarak yenilenen işlevlerinin kullanılması gerekmektedir. Bergson’a göre bilim insanları, sinematografik metoda bağlıdır, bu yüzden yaratıcı zamanı hesaba katmakta başarısız olmaktadır (Bergson, 1947:436). Fizik bilimi ve fizikten hareketle ortaya çıkan yöntemler çerçevesinde çalışan diğer bilimlerin “zaman” ile ancak belirli bir mekânda ve ölçülebilen bir “an”da, “birdenbire gerçekleşen”i anlamaları, geleneksel metafizik yaklaşımların bakış açısından herhangi bir biçimde farklılaşmamaktadır (Bergson, 1947: 440). Çünkü söz konusu “sinematografik” bakış açısında her şey verilidir, olup bitmiştir.

Bergson’un sinematografiye ilişkin “olumsuz” yaklaşımı, kendisinden sonra kurulacak olan sinema ve felsefe arasındaki ilişkiye dair terminolojide de kendisine yer bulmuş, özellikle

Gilles Deleuze'un sinema anlayışı açısından son derece önemli bir çıkış noktası olmuştur. Bergson'un eleştirilerinin henüz sinemanın erken dönemleri açısından geçerli olduğunu belirten Deleuze'e göre Bergson, aynı zamanda, hareketin ve zamanın yaratıcı bir biçimde ele alınabilmesine ilişkin bakış açısının en erken seslerinden biridir. Deleuze, Bergson'da birbiriyle çelişir gibi görünen yaklaşımları şu şekilde ifade eder:

Bir yanda, hareketi katedilen mekânla, yani anlık hareketsiz kesitleri ve soyut zamanı birbirine ekleyerek yeniden oluşturma yönündeki tüm girişimlere yönelik bir eleştiri vardır. Diğer yanda, bu yanıltıcı girişimlerden biri olarak, yanılşamayı doruk noktasına çıkaran bir girişim olarak suçlanan sinemanın eleştirisi vardır. Ancak Madde ve Bellek'te sinemanın geleceğini ya da özünü çok önceden ortaya koyan hareketli kesitler, zamansal planlar tezi de vardır" (Deleuze, 2014: 14) 1.

Sinematografiye yönelik ve geleneksel bilim anlayışını da kapsayarak genişleyen Bergsoncu eleştirinin nirengi noktası, matematiksel bir zaman algısının bütünsel gerçekliği zedeleyen bir unsur olarak tanımlanmasıdır. Birbirlerinden olabildiğince bağımsız anlar ve anılardan oluşan bir zaman kavrayışının yerine Bergson'un önerdiği şey ise "süre" odaklı bir bakış açıdır (Sütcü 2011: 7). Bergson'a göre yaşamın ve bilinçdışı unsur ve edimlerle sarmalanmış içsel yaşantımızın doğru analizi için gereken şey, çizgisel ve bölünebilir bir zaman anlayışından vazgeçerek geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek arasındaki bağları hatırlama fiili ile kurabilen bir süre anlayışının kabulüdür:

"Şimdiki zamanın gerçekliğine dair, bilincin kabul ettiği somut işareti tanımlayarak işe başlasak, geçmiş bir durumun anısını nitelemeye boş yere çabalarız. Şimdiki an benim için nedir? Zamanın özü, onun akıp gidiyor olmasıdır; zaten akmış olan zaman geçmiştir ve zamanın aktığı ânı şimdiki zaman olarak adlandırırız. Ama burada matematiksel bir an söz konusu olamaz. Kuşkusuz ki, saf anlamda düşünülmüş, geçmiş gelecekte ayıran bölünmez sınır olan ideal bir şimdiki zaman vardır. Ama gerçek, somut, yaşanmış şimdiki zaman, ister istemez bir 'süre'yi işgal eder. Bu süre nerededir? Şimdiki anı düşündüğümde ideal olarak belirlediğim matematik noktanın ötesinde midir, berisinde midir? Hem ötesinde hem berisinde olduğu çok açıktır ve benim 'şimdiki zamanım' diye adlandırdığım şey, hem geçmişimin hem de geleceğimin sınırlarını ihlal eder" (Bergson, 2007: 103).

Bergson açısından yaşadığı dönemde egemen olan sinematografik yöntem ve bir sanat olarak sinema; madde, imge ve zaman arasındaki gerçek ilişkiselliğin koşullarını sağlayabilmiş değildir. Çünkü tarihsel serüveninin ilk döneminde sinema, insan ve onun "sıradan" sağduyusuna seslenmek durumunda kalmıştır. Oysa sinemanın seyircinin göremediğini görünür kılmaya çalışması gerekmektedir. Bergson ve sinema ilişkisine yakından bakıldığında Bergson'un entelektüel sezgi kavramsallaştırması ile donanmış "yeni, deneysel" sinemanın, geleneksel anlatının insan zihnine ve belleğe ilişkin ürettiği sınırları zorladığı söylenebilir (Zourabichvili, 2000: 144). *Blade Runner 2049*, söz konusu katı sınır çizgilerini ortadan kaldırmaya çalışan yeni, hatta deneysel eserlerden biri olarak okunmaya elverişli bir eser olarak karşımıza çıkmaktadır.

Blade Runner 2049'da Bergsoncu İzlekler: "Zaman"la Aşınan Sınırlar

İnsan ve androidler arasındaki farklar ve benzerlikler ekseninde üretilmiş bilimkurgu eserleri açısından kült bir film olma özelliği taşıyan *Blade Runner* (1982), devam filmi ile de söz konusu tartışmaların beyaz perdedeki taraflarından bir olmayı sürdürmüştür. Serinin ikinci filmi de ilki gibi insan ve androidler/yapay zekâ arasındaki farklılıkları "benlik" nosyonu çerçevesinde vurgulamaya devam etmiştir (Villeneuve, 2020: XIX). *Blade Runner*, geleceğe

¹ Gilles Deleuze'un, Bergson'un süre ve hareket-enge anlayışını sinema felsefesinin ontolojik temeli olarak benimserken, Bergson'un henüz gelişmemiş sinema sanatına getirdiği eleştirilerin kendisinden sonraki sinematografinin olumsuz eleştirisi için kullanılamayacağı ve hatta Bergsoncu bakışın çağdaş sinema açısından değerli olduğu yönündeki fikirlerinin karşıt yaklaşımlar da bulunmaktadır. Örneğin Canales'e göre Bergson'un bir araç olarak bizzat kameranın çalışma prensiplerine ve "form/biçim" in doğası gereği hareketi dondurduğuna yönelik eleştirileri zamana bağlı yorumlar değildir. Nitekim Bergson *Yaratıcı Tekâmül'de* (1907) ayrıntılı bir biçimde serimlediği sinematografi eleştirisini, 1934 yılına kadar konu ile ilgili olarak kaleme aldığı tüm eserlerinde şiddetlendirerek sürdürmüştür (bkz. Canales, 2006,2011)

ilişkin distopik bir anlatı kurgulamış olsa da aynı zamanda geçmişle ve hatıralarla ilgili de derin bir anlam dünyası inşa etmeyi hedeflemiştir. Filmler, insan olmanın anlamı ve insanlığın kaderine, karakterlerinin geçmişleri bağlamında bir yaklaşım sergilemektedir. Nitekim *Blade Runner*'ın anlatı yapısı bakımından insan olmak, ne yapabileceğimizden çok nereden geldiğimiz, bir zamanlar ne olduğumuz, kökenlerimizin nerede olduğu ile ilgilidir (Norris, 2013: 20).

Blade Runner serisini kült bir eser haline getiren birbirinden farklı unsurlar olduğu söylenebilir. İlk olarak *Blade Runner*, bir taraftan metinlerarası bir diğer taraftan ise medyalararası bir nitelik sergilemektedir. Çıkış noktası olarak Philip K. Dick'e ait *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* başlıklı bilim kurgu romanını alan seri, birçok noktada bu metinden farklılıklar sergilemesi nedeniyle bir uyarılma olarak tanımlanmamaktadır. Söz konusu farklılıklardan başta geleni ise, romanın başkahramanı Deckard'ın serinin ilk filmde epeyce farklı bir biçimde ele alınmış olmasıdır. Philip K. Dick'in romanında Deckard, androidlerin izini sürerek onları öldürürken/emekliye ayırırken, "insanlık"tan sürekli olarak uzaklaşan bir görüntü çizmektedir. Diğer taraftan serinin her iki filmde de konu edinilen androidlerin önemli bir kısmının ya da başkahramanlar olarak Deckard ve polis memuru K'nin sürekli daha da "insani" edimlerle birlikte ele alındıkları görülmektedir. Filmler, romana göre insan ve androidler arasındaki özsel farklılıklar ve sınırları ortadan kaldırmaya yönelik baskın bir anlatıya sahiptirler (Shanahan, 2014: 6). *Blade Runner 2049* ise, bir yandan esinlendiği roman bir diğer yandan serinin ilk filmi ile kurduğu metinlerarası ilişki çerçevesinde "insanın özü" sorununu ele alan bir bilim kurgu eseri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Blade Runner 2049'un en önemli temasının türsel olarak insan ve androidler/replikantlar arasındaki ilişkinin felsefi temellerini içerecek bir biçimde serimlenmesi olduğu görülmektedir (Boz, 2019: 322). Söz konusu felsefi temeller, psikoloji ve nöroloji başta olmak üzere farklı disiplinlerin de dâhil olabileceği, bellek merkezli bir benlik arayışı/tanımlanması çerçevesinde ve yapay zekâ teknolojilerinin her geçen gün gelişmesi ile zenginleşerek filmin eleştirisini beslemeye devam etmektedir. Dolayısıyla *Blade Runner* ve *Blade Runner 2049*, felsefi bir bakış açısından değerlendirilmeye açık adaylardır. Bunun en temel sebebi ise bilim kurgu türünün sıklıkla yinelediği tipik felsefi sorunun *Blade Runner*'ın en önemli sorusu olarak karşımıza çıkmasıdır. "İnsan olmak nedir?" sorusu, her iki filmin de merkezinde yer almaktadır (Knight, 2019: 267).

Blade Runner'ın (1982) devam filmi olan *Blade Runner 2049*, ilk filmde ele alınan teknoloji şirketi Tyrell Corporation'ı satın alan sanayici Niander Wallace'ın yeni androidler/replikantlar ürettiği distopik bir hikaye evreni sunmaktadır. Polis memuru K, bu yeni üretilmiş replikantlardandır ve hayatta kalmış eski modelleri avlayıp emekliye ayırmaktadır/yok etmektedir. Bu görevi yapanlara ise ilk filmde olduğu gibi 'blade runner' denilmektedir. K, rutin bir görev olarak eski model Sapper Morton'u yok etmeye/avlamaya gittiğinde kendisini bir gizemin içinde bulur. Sapper Morton'un evinin önünde, toprağın altında bulunduğu bir kutunun içinde, yine eski bir model olan Rachael'in kemikleri vardır. Yapılan incelemeyle Rachael hamile kalıp doğum yaptığı anlaşılacaktır. İnsan/doğal olan ve androidler/yapay olan ikiliği açısından filmde geçen bir diyalogta ifade edildiği gibi "dünyayı değiştirebilecek" olan bu keşif, en başta K'nin hayatını değiştirmiştir. Çünkü doğan çocuk, replikantlar ve insanlar arasındaki bir savaşın olduğu kadar, K'nin hatıraları ve benliği için de anahtar pozisyonundadır. Çocuğun kimliği ile ilgili bir arayışa başlayan K, sorularına yanıt aramaya başladığında, kendi benliği açısından da içinden kolay çıkılamayacak bir gizemin içine düşer. Bu "mucize çocuk" K'nin kendisi midir? Bu sorunun cevabı K'nin anılarının gerçek olup olmadığına bağlı olarak değişiklik gösterecektir. Soru, her ne kadar, K'nin anılarının kendisine ait olmadığı şeklinde cevaplandırılmış olsa da filmin başından itibaren K'nin "otantik belleği ve benliği" uğruna giriştiği sorgulama ve eylemler, insan ile replikantlar arasındaki özsel farkları tartışılır kılmaktadır.

Rachael karakteri filmin henüz başında, anılarının gerçek olduğunu düşünmekteyken,

K, hafızasının kendisine “oyun”lar oynadığını hissetmektedir. Filmin devamında ise yavaş yavaş anılarının gerçek olabileceğinden şüphelenmeye başlar. Diğer taraftan K’nin hafızasının, replikantlara yerleştirilen anıları tasarlayan bir “anı üreticisi” olan Dr. Ana Stelline’e ait olduğu ortaya çıkacaktır. Gerçekten de hatıra iki anlamda ona aittir: K’ye yerleştirilmiş anıların yaratıcısı Ana Stelline’dir, ama bu hatıralar kendi kişisel geçmişinde yaşanmış, gerçeklik taşıyan imgeler özelliği de taşırlar. Polis memuru K’nin belleğinin gerçekliği sorusunun yanıtı bu nedenle karmaşıktır. Geçmiş deneyimleyen özne K’nin, kendisine ait olmasa da Ana Stelline’nin gerçek anılarını ve bu anılara ilişkin tecrübeyi sahiplenmesi, hatıraların gerçekliği/otantikliği konusunda üzerinde durulmaya değer bir problem olarak karşımıza çıkar. Dolayısıyla K’nin anıları bir yandan gerçek değildir, öte yandan ise başka bir kişinin geçmişinden ve tecrübenin kişiselliğinden gelen bir gerçeklik taşırlar (Woollard, 2020: 95).

Blade Runner 2049 anlatısında replikantlar insan eliyle üretildikleri için çocukluk çağı yaşamamışlar ve dolayısıyla erken yaşlarına dair anılara da sahip olamamışlardır. Ancak filmin kahramanı replikantlar da dâhil olmak üzere birçoğu, “anı yaratıcısı” Dr. Ana Stelline tarafından deneyimlenen hatıraları zihinlerinde taşımaktadırlar. Örneğin K’nin filmin olay örgüsü açısından en önemli anısı, çocukluk yıllarına aittir. Geçmişte yaşanmış söz konusu anı, yetimhanedeki küçük bir çocuğu ve çocuğun sahip olduğu oymalı bir tahta atı isteyen bir grup erkek çocuk tarafından kovalanmasını içermektedir. Tabanına 6.10.21 tarihi kazınmış oyuncak atın anısını içeren bir dizi hatıranın yeniden canlanması sayesinde K, Rachael’in oğlu olduğuna inanmaya başlar ve böylece (anlatının belli bir bölümünde babası olduğuna inandığı) Deckard’ı bulmayı amaçlar. K’nin kendini ve benliğini keşfetme arayışı, filmin dramatik yapısının temel dayanak noktası haline gelir. K, sonunda Deckard’ı bulur, (isyancı bir replikant grubunun üyesi) Freysa’dan Rachael’in bir kızı olduğunu öğrenir ve onun Wallace Corporation’ın kopyaları için gerçekçi anılar sağlayan bir uzman olan Dr. Ana Stelline olması gerektiğini anlar. Film, K’nin Deckard’ı hiç tanımadığı kızıyla buluşturması ve Dr. Stelline’nin laboratuvarının karla kaplı basamaklarında, adeta “insan olma”nın sorumluluklarını yerine getirmenin huzuru içinde ölmesiyle sona erer.

Memur K, henüz çocukluk yıllarında yaşadığı/yaşadığını düşündüğü söz konusu geçmiş deneyiminde diğer çocukların şiddetine maruz kalmayı göze alarak tahta atı saklayan bir karakter olarak tasvir edilmiştir. K’nin henüz çocukluk dönemindeki oyuncağını ve benzer bir biçimde söz konusu anıyı sahiplenmesi paralel bir görünüm sergilemektedir. Çocukluk dönemine ilişkin anının içeriği ve K’deki imgesi film boyunca değişmezken, K’nin geçmişinde yaşadığını varsaydığı bu anıyla ilişkisi, zamanla değişmiştir. K, adeta Descartesçi bir şüphecilikle anılarının kendisine ait olmayan, sonradan yerleştirilmiş olduğunu düşünmüştür. Bir replikant/android olduğunu ve herhangi çocukluğa sahip olamadığını hisseden K, herşeye rağmen duygusal olarak etkisi altında olduğu, sevgilisi (holografik bir yapay zekâ olan) Joi’ye sık sık anlattığı anısından kolaylıkla da vazgeçemez. Replikant bir anneden (Rachael) doğan “mucize çocuk” figürünün kendisi olabileceğini düşünen K, anılarının implant/yerleştirilmiş olduğu gerçeği ile yüzleştikten sonra, gerçek bir “özne” olma süreci yaşar. Anılarının otantik olmadığının ortaya çıkması ile K, insana özgü olduğu varsayabilecek ve herbiri ancak özgür irade ile gerçekleştirilebilecek bir dizi eylemin öznesi haline gelecektir. Final sekansında ise K’nin özellikle Ana Stelline’nin babasına kavuşması konusunda ölümü pahasına aldığı sorumluluk, *Blade Runner 2049*’un temel mesajını da karşımıza çıkarmaktadır: Bellek ile benlik arasında kurulabilecek ilişki, özcü yaklaşımlarla değil, bellek ve benliğimizi ne kadar sahiplenebildiğimizle ilgilidir.

K’nin hafızasının “inşa edilmiş/sonradan yerleştirilmiş” olması, onun insani edimler göster(e)meyeceği anlamına gelmemektedir. Filmin bir sahnesinde Dr. Stelline’nin K’ye ve seyirciye “hatırlattığı” gibi, bellek otantik varoluşunu tutarlı ve gerçekçi ayrıntılara borçlu değildir: Çünkü bizler “duygularımızla hatırlarız”. Bellek ve benlik arasındaki ilişkisellik “gerçek”lere titizlikle bağlılık için çabalama meselesi değildir. Belleğin önemi duygulanım

derecesi ve yaşanan olayların taşıdığı anlam ya da değer yükü ile daha yakından ilintilidir. Dahası, gerçek anılar olayların kesin, “nesnel” bir belgesi olmaktan ziyade, hatırlayan açısından sezgiye açık ve izlenimcidirler. Yine Dr. Stelline’nin filmin bir sahnesindeki ifadesi ile hafıza söz konusu olduğunda, “Gerçek olan herhangi bir şey (yani, herhangi bir ‘otantik’ hafıza) karmaşa halinde olmalıdır” (Woollard, 2020: 82).

Blade Runner 2049’un anlatısında insanların adeta yapay birer köle olmak için ürettikleri replikantları / androidleri kontrol altında tutmak ve sahte bir benlik duygusu oluşturmak için kullandıkları temel unsur yerleştirilmiş, kurmaca bir bellek olmaktadır. Bu durum kendisini serinin ilk filminde Tyrell’in Deckard’la karşılaşmasında kullandığı ifadelerde de kendisini göstermektedir:

Tyrell: “Onlara [replikatlara] geçmiş hediye edersek, duyguları için bir yastık veya dayanak yaratırız ve sonuç olarak onları daha iyi kontrol edebiliriz”.

Blade Runner 2049 bağlamında da “sahte anıların” replikantların / androidlerin kontrol altında tutulabilmesi için temel araç olduğu düşüncesi, Ana Stelline ve K arasındaki bir diğer diyalogta da görülmektedir:

*Ana Stelline: Kopyalar, bizim istemediğimiz şeyleri yapmak için yaratılmış zor hayatlar yaşıyor. Geleceğine yardım edemem ama sana tekrar düşüniüp gülümsemen için ‘güzel’ anılar verebilirim.
K: “Güzel !”*

Ana Stelline: Güzelden daha iyi. Otantik hissettiriyor. Ve eğer gerçek anılarınız varsa, ‘gerçek insan’ tepkileriniz vardır.

Blade Runner 2049, izleyicisini belleğin doğası ile benlik, kimlik ve aralarındaki ilişki hakkında derinlemesine düşünmeye teşvik etmektedir. Aslında film hafıza ve benlik, insan ve androidler ile ilgili felsefi bir soruşturmayı serimlemenin ötesine de geçmekte; bellek, benlik ve insanın özü gibi felsefi konular üzerine bir görüş sunuyor gibi görünmektedir (Woollard, 2020: 88). *Blade Runner 2049*, Bergson’un eserlerinde çerçevesi çizilen bir biçimde insanlara, nesnelere ve çevreye yayılmış, ilişkisel ve yaratıcı bir bellek görünümü sunmaktadır. Film belleğin otantikliği sorusuna salt nesnel bir biçimde yanıt aramanın çok ötesinde, benliğin ve hatta insan olmanın kişinin geçmişini doğru bir şekilde hatırlamasının ötesine geçtiğini göstermektedir. *Blade Runner 2049* açısından benlik, Bergsoncu yaklaşıma benzer bir biçimde sadece bellekle değil, belleğin ne için kullanıldığı kadar geçmiş, şimdi ve gelecek arasında kurulan / oluşan bağlantılarla ilgilidir.

Filmin anlatısı ve temel izleği bağlamında androidler tasarlanmış, “sahte” anılara sahip olsalar da bu anıları deneyimlemekte ve şimdiye, hatta yakın geleceğe taşıyabilmektedirler. Kendi özel tikelliklerini kendi elleriyle inşa edebilen varlıklar olarak tıpkı insan gibi kendisi / kendiliküzerine düşünebilen özneler olarak sunulmaktadır. Üreticileri tarafından kendilerine biçilen rolün aksine sezgileri ile iradi eylemlerde bulanabilen ve filmin karakterlerinden biri olan Mariette’nin belirttiği gibi “insandan daha insan” olabilen replikantlar ancak diğer öznelerle, zamanla ve nihayet bellek ile kurdukları göreceli ilişkiler kümesi eliyle gerçekten tanımlanabilmektedirler (Boz, 2019: 326).

Blade Runner 2049’un başkarakteri K, daha önce kim veya “ne” olduğundan çok, şu anda “kim” olduğu temelinde ve hâlâ neleri başarabileceğiyle ilgili olarak hareket etmeye karar verdiği ölçüde bir özneleşme süreci yaşamıştır. Bu nedenle, tıpkı ilk filmde olduğu gibi ikinci filmde de hatıralar, benliğe yönelik güvenilir olmayan rehberler olduklarını ve aynı zamanda kişinin mevcut gerçekliğini, kim ve ne olduğunu ve daha da önemlisi, ne yapması gerektiğini benimseme göreviyle büyük ölçüde ilgisiz olarak sunulmuşlardır (Shanahan, 2020: 16). Bergson’un iki farklı başlık altında incelediği bellek türlerinden ilkinde görüldüğü üzere, geçmişte kalmış kimi görüntüler ya da sadece bir saklama deposu olarak işlev gören bellek, benliğin kuruluşu bağlamında hiçbir önemli rol oynamaz. Çünkü söz konusu bellek türü, özgür irade ve benlik bilincinin inşası bağlamında önemsiz kalmaya mecburdur.

Filmde bir replikantın “insani” bir yaklaşım ve özgür iradesiyle harekete geçmesinin yanı sıra, bellek ve hatta benliğin otantikliği sorusunu belirginleştiren bir diğer unsur, hikâyenin geçtiği dönemde insanların da duygusuz birer makine gibi davranmakta olmalarıdır. Hatta bu anlamda da hikâyenin merkezi karakterlerinden biri “mucize çocuk” Dr. Ana Stelline olmaktadır. Ana, öykünün “insan nedir?” sorusu bağlamında istisnai bir örneği olarak cam bir kubbenin altında yaşarken, hayal ettiği görüntüleri manipüle ederek anılar yaratmaktadır. Kopyalar için “zengin imgeler” yaratmaktadır, ancak gerçek insanlar arasında da hiç kimsenin göremediği şeyleri - yemyeşil ormanları veya türlü hayvanları - hatırlama yeteneğiyle Ana Stelline, mesihvari bir varlığa dönüşmüştür (Lunning, 2018: 12). Filmin anlatısı açısından hastalığı sebebiyle diğer insanlardan, toplumdan azade bir “hayal dünyasında” yaşayan Ana Stelline’nin özgünlüğü, benzer biçimde kendi irade ve sezgisi ile hareket eden replikantlar için de geçerlidir. Blade Runner serisinin her iki filminde de replikantlar / androidler, öznelliklerini ve kimi “insani” değerleri filmdeki “insan karakterler”den daha çok temsil etmektedir (Flisfeder, 2017: 124).

Blade Runner 2049, bellek ve insani benlik arasında kurmaya çalıştığı ilişkisellik bağlamında Bergson’un kendisinden önce ortaya konulan benlik teorilerinin sunduğu bakış açılarına alternatif bir duruş sergileyen düşünceleri ile yakından bağlantılı gözükmektedir. Filmin anlatısında belleğin benlikle kurduğu ortodoks bağlantıya alternatif bir biçimde belleğin temel niteliklerinin doğru bir şekilde yakalanabileceği bir dil oluşturulmaya çalışılmıştır (Mulhall, 2020: 39). *Blade Runner 2049*’un temel savı, Bergsoncu bakış açısı ile benzer bir söylemin izlerini taşımaktadır. Benliğimize ilişkin olarak kurduğumuz dil ve imgelem dünyası asla sabit değildir. Sürekli bir oluşa işaret eden bellek görüşü açısından hatıralar şimdinin içerisinde birikerek algının ve anımsamanın konusunu oluştururlar. Geçmişteki yaşantının tuttuğu mekân ve zaman, “şimdi”nin ve hatta geleceğin kapsamı içinde ele alınmalıdır (Sofuoğlu, 2004: 67). Dolayısıyla bellek ile ilişkisi içerisinde benliğimiz de sürekli bir oluşun ve değişimin konusu olarak, herhangi bir mekânda sabitliğini ve değişmez bütünlüğünü koruyan fiziksel bir nesneden ayırt edilmelidir (Demir, 2015: 62).

Bergsoncu süre anlayışının “oluş”a açık bir yapıda olması, geçmiş anılar kadar gelecekte yaşanacak olan olayları kapsamı söz konusudur. Ancak söz konusu kapsama ediminin Hegelyen bir diyalektikte olduğu gibi, farklı momentlerin varoluşunu ortadan kaldıran olumsuzlayıcı bir özellik göstermediğini de belirtmek gerekmektedir. Bergson açısından zekânın işleyişi, geçmiş, şimdi ve geleceğin “bir arada” oluşunu sağlamaktadır (Sütcü 2011: 88). Geçmiş ve geleceğin, bellek dolayısıyla bir arada oluşu, önceden kestirilemez, teleolojik olmayan, sezgi ve iradeye az ya da çok imkân sağlayan bir yapı arz eder. Bu bağlamda *Blade Runner 2049*’un android karakterleri de başkalarınca kendilerine çizilen yaşam öyküsünün dışına, yine başkalarınca üretilerek yerleştirilen anıları sorgulamaları eliyle çıkmaktadırlar. Bu sorgulama Bergsoncu anlamıyla yeni bir bellek türünün dolayısıyla gerçekleşmektedir. İmge-anıları korumakla yetinmeyen bu bellek türü, özellikle benliğin devamlılığı ve yaşamın sürdürülebilmesinde önemli bir rol oynamakta; geçmiş anıların yararlı etkilerini şimdiki zamana ve oradan da geleceğe yansıtmaktadır (Bergson, 2007: 61-62).

Bergson açısından gerçek/entelektüel sezginin rolü geçmişte yaşananları güncel çağırarak, ona bir beden vererek, özne olmanın imkânlarını sağlamaktır. Birbirlerine sürekli nüfuz eden algı ve anı, dıştan içeriye, bedenden bilince doğru bir oluş ve akış sağlar (Bergson, 2007: 49-50). Androidlerin klasik Kartezyen ikicilik eliyle salt “beden” ile tanımlanması, *Blade Runner 2049*’un analizi açısından yetersiz ya da eksik bir düşünsel girişim olacaktır. Bergson’un “bedeni/fizyolojik olanı” da bir imgeler bütünü olarak tanımlaması, filmin androidlere ilişkin bakış açısını daha doğru analiz etmeye imkân sağlamaktadır.

Bergson’da beden, duyumsama yoluyla dışsal ya da içsel bir biçimde tam olarak tanımlanamayan fiziksel bir cisim olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu özelliği ile temelde

bedenin/duyularımızın zihnimize sağladığı kimi imgeler, hiçbir şeyin değiştiremediği katı doğa yasalarının dışına aralanan bir kapıdır. Bedenin söz konusu bu işlevi, bir yandan sinir sisteminin sürekli gelişmeye devam eden karmaşık yapısının sağladığı bir imkân iken, bir diğer taraftan da Bergsoncu bakış açısıyla, insanın kendi bendenini de bir imge olarak inşa ediyor olmasından kaynaklanmaktadır. Beden, imgeleri toplayan, yeniden işleyen bir imge üreticisi ve hatta imgeler merkezi, olarak karşımıza çıkmaktadır: “Her şey öyle olup bitmektedir ki, evren adını verdiğim bu imgeler bütününde, -örneğini bedenimin sağladığı- bazı özel imgelerin aracılığı olmadan gerçekten yeni hiçbir şey meydana gelemez” (Bergson, 2007: 16).

Bergson’un ifadesiyle “canlı varlık”, tekrarlanarak otomatik davranışlara sebep olan hareketler eşliği ile devindirici mekanizmalar, bedenler aracılığıyla çevre ile dengeli bir uyum sağlar (Bergson, 2007: 63). *Blade Runner* anlatısında androidler açısından ise durum “canlı varlık”tan farklılık sergilemektedir. Onlar, insan eliyle kendileri için hazırlanmış önceden belirlenmiş uyuma ve otomatik eylemlere meydan okumadan, anılarını tüm gerçekliği ile sahiplenemezler. Replikantlar filmin temel anlatısı bağlamında, anıları sahiplenmeye çalışan ve özgür bireyler olarak kendi anılarını yaşamaya/üretebilmeye yetenekli öznel olarak sunulurlar. Filmin insan ile androidler arasındaki farka ilişkin sorduğu sorunun nirengi noktası da tam olarak bu farkın/sınırın şimdiki zaman ve gelecekte mümkün ihlaliinde belirginleşir. Mekanik bedenlerden ibaret görünen androidler, elbette yine bu bedenleri sayesinde ürettikleri fiillerle bir yandan yeni imgeler/hatıralar yaratmayı ve bu yolla bedenlerini de özgürleştirmeyi başarmaktadırlar. *Blade Runner 2049*’un öyküsü açısından bu durum özellikle doğum yapabilen ve böylece bir “mucize”ye kapı aralayan Decard ve Rachael ile mucize çocuk Ana Stelline bağlamında söz konusu olmaktadır. Gerek serinin birinci filminde, gerekse *Blade Runner 2049*’da varolan ortak izleklerden biri olarak “ölmeyi seçmek” teması da bu anlamda ele alınmayı hak etmektedir.

Blade Runner 2049 ‘da “hologram yapay zekâ” Joi, kaçmak zorunda oldukları bir anda K’yi dairesindeki konsolun sabit diskindeki tüm izlerini silmeye teşvik ederek, sadece K’yi korumakla kalmamış, ölümlülüğünü de kabul etmiştir. K ise filmin final sahnesinde Joi ile benzer biçimde, dünyayı radikal bir şekilde yeniden tanımlama olasılığını mümkün kılmak amacıyla kendi iradesiyle ölümü kabul etmektedir. Bu tür bir özveri, insani erdemlerin tanıdık bir biçimidir ve K bunu, kendi kopya doğasını inkâr etmeden, “kendisini var edenler/üretenler” tarafından görevlendirilmeden başarmaktadır. *Blade Runner 2049*’un öyküsü açısından, doğum günü yerine bir üretim tarihine sahip olmak, bir replikantın ahlaki konumu eli ile kişisel ve hatta toplumsal belleği baştan/yeniden şekillendirmeye çalışmasından daha önemli ve ayırt edici bir özellik değildir (Mulhall, 2020: 43-44). Androidler/replikantlar serinin her iki filminde de “değer”li buldukları şeyler adına kendi ölümlerini hazırlayabilmişlerdir. *Blade Runner 2049*’da Joi ve K, aşkları ve geçmiş güzel anıları için varlıklarından vazgeçerken, yeni bir benliğin ışığında ve sinematografik anlamlarıyla yeni bir varlık kazanmaktadırlar.

Replikantlar/androidler için bilinçdışı bir özellik sergileyen ve düşe benzer bir imgeler dünyası tarafından sarmalanan anıların orijinalliği, insan olmanın çerçevesini çizmektedir. Ancak filmin başından sonuna kadar süregiden “anıların otantikliği” problemi, filmin kahramalarının benliklerini arayışa geçmesi ile keskinleşerek, implant anıların karşısına kendilik bilincine yol açacak bir edimselliğe yol açmaktadır. Bu anılar harekete, dolayısıyla da dışsal algıya daha da yaklaştıkça, belleğin işlemi daha yüksek bir pratik önem kazanır:

Tüm ayrıntılarıyla ve duyumsal renklerine varana dek, neyseler o olarak kopyalanmış olan geçmişin imgeleri, düş kurmanın ya da düşün imgeleridir; bizim harekete geçmek olarak adlandırdığımız şey, özellikle bu belleğin kasılıp büzüülmesini, daha doğrusu giderek daha fazla bilenmesini ve böylelikle içine nüfuz edeceği deneyime keskin kenarını sunana dek bilenmesini sağlamaktır (Bergson, 2007: 80-81).

Bergson’un insan belleği ve benliği arasındaki ilişkiye dair sunduğu çerçevenin *Blade Runner* serisinin analizi eliyle yeniden okunması, insan ve androidler arasındaki türsel

ayrımın sorgulanmasına yardımcı olmaktadır. Film(ler)in öyküsü ve film(ler)e ilişkin yan metinler (yönetmenlerle yapılan röportajlar, incelemeler, tanıtım materyalleri) izleyicileri, film deneyiminin bir parçası olarak bir tür “bellek oyunu”na katılmaya teşvik etmektedir (Silke, 2019: 4). Deckard ve K’nin “kendi” anıları eşliğinde yürüttükleri benlik arayışı, kimliklerinin temeli ve ayrılmaz bir parçası olurken (Shanahan and Smart, 2020: 3), filmin izleyicilerini de “insan nedir?” sorusuna yönelik cevap arayışlarını teşvik etmektedir. Dolayısıyla *Blade Runner 2049*, benliğin zaman içinde sürekliliğine ilişkin büyüleyici bir sinematografik düşünce deneyi sunmaktadır.

Blade Runner’ın öyküsü ve mesajı replikantları / androidleri aşan ve bir tür olarak insanın kendi benlik ve belleğini sorguladığı bir anlatı katmanını yaratmaktadır. Dolayısıyla film(ler) in izleyiciye sordurmak istediği soru, replikantları kendilerine benzer varlıklar olarak kabul edip etmeyecekleri değil, kendilerinin türsel farklılıklarının ne olduğudur. Anılarımızın bize ait olup olmadığı değil, bizi insan yapan şeyin anılarımız olup olmadığı, ölümün bir android için ne anlama geldiği değil, insanlar için ne anlama geldiği ve son olarak, çevremizdeki varlıkların insan olduğunu bilip bilmediğimiz değil, böyle bir kabulün neleri gerektirebileceğini ve talep edebileceğini sorgulamak, *Blade Runner 2049*’un temel amacı olarak karşımıza çıkmaktadır (Norris, 2013: 45).

Birey olarak kim olduğumuz geçmiş deneyimlerimize bağlıysa ve bunlar tarafından şekilleniyorsa ve geçmiş deneyimlerimizi hatırlayabilmemiz, diğer nesnelere ve diğer insanlara bağlıysa, o zaman kişiliğimiz ve benlik duygumuz kısmen bu çevresel yapılar tarafından oluşturulmaktadır (Woollard, 2020: 91). Ancak ilişkisel bir biçimde kurulabilen benlik sorunsalı ise beraberinde otantik bir benliğin imkânı sorusunu getirmektedir. Toplumsal ve kişisel belleğimiz sürekli yeniden üretilen, az ya da çok kurmaca özellik sergileyen bir yapıda ise benliğe yönelik özcü tutumlar başından itibaren ya yanlış önermelere dayanır ya da ideolojiyle doludur (Flisfeder, 2017: 126). *Blade Runner*’ın kurmaca evreninde olduğu gibi günümüz felsefi arayışları açısından da “otantik bellek ve benlik” sorunsalı yalnızca androidlerin / replikantların değil, insan olma halinin de çerçevesini son derece tartışmaya açık bir biçimde çizmeye devam etmektedir.

Sonuç

Sinemanın Bergsoncu bir bakış açısı ile yeniden ele alınabilmesinin en önemli sebeplerinden biri, hayal gücünün yanı sıra bellek ile ilgili kurulması muhtemel ilişkileridir. *Madde ve Bellek* başlıklı çalışması başta olmak üzere Bergson, belleğin kurucu niteliği üzerinde ısrarla durmuş ve bellek teorileri içerisinde kendisine önemli bir yer edinmiştir. Sinema sanatının bellek ile kurduğu ilişkiler de bir yandan genel olarak film analizinin, özelde ise *Blade Runner* serisinin Bergsoncu bir bakış açısından ele alınması için yeterli zemini sağlamaktadır. *Blade Runner* serisi medya ve sinemanın toplumsal ya da kişisel belleğe katkıları bağlamında ele alınabilecekken, diğer taraftan sunduğu dramatik yapı bağlamında bellek ve benlik ilişkileri çerçevesinde incelenmeye değer bir yapı sunmaktadır. Serinin ilk filminde olduğu gibi *Blade Runner 2049*’da da izleyici ve replikantlar tarafından otantik olduğu varsayılan anıların gerçekliği sorgulanmaktadır. Söz konusu sorgulama ise sadece hatıraların gerçekliğinin değil, aynı zamanda filmin başkahramanı K’nin benliğinin de bir sorgulaması halini almaktadır. Dolayısıyla, ilk filmde olduğu gibi, gelecek zamanda geçen bir polisiye örneği gibi başlayan *Blade Runner 2049*, türsel varlık, bellek ve benlik gibi bir dizi kavramın sorgulanması şeklinde devam eder.

Görüntülemeye ilişkin teknolojilerin gelişimi ile beraber 20. yüzyıl başından itibaren sinemanın büyük bir önem kazandığı bir çağ başlamış ve bu durum çift taraflı olarak yoğun bir sinema ve felsefe ilişkisini de beraberinde getirmiştir. Tek bir kare ile sınırlandırılmış, durağan fotoğraf ve görselliğin sabitliği, sinemanın gelişimi ile birlikte yerini hareket ve zaman olgularının başat bir rol oynadığı tartışmalara bırakmıştır. Hatta sinematografik olmayan

zaman ve hareket felsefeleri güçlerini ve etkilerini giderek kaybetmiştir. Bergson dâhil olmak üzere ilk dönem sinematografisinin eleştirisi, zamanla sinema ve felsefe ilişkisinin yeniden inşa edilmesinde önemli bir rol oynamış ve yeni bir sinema eleştirisine kaynaklık etmiştir. Bergson ve temelini Bergson'un süre, imge, bellek gibi olgulara yönelik fikirlerinde bulan sinema eleştirisinin "yeni"liği, kendisinden önce varolan estetik anlayışın çeşitli yönleri ile mutlak ve değişmez olanı vurgulayan yapısını yıkmaya teşebbüs etmesinden kaynaklanmaktadır. Bergsoncu yaklaşım hayatın bilimsel, etik ya da estetik yönleri ile beraber mutlak, değişmez ve indirgemeci her türlü paradigmanın yerini yeni ve ilişkisel bir anlayışın almasını teşvik etmiştir.

Androidler/replikantlar bir yandan imgelere sahip olan unsurlar iken bir diğer yandan bilim-kurgu türü ve sinemasının yarattığı imgeler olarak da karşımıza çıkmaktadır. *Blade Runner* ise bir yandan farklı versiyonları ile bir diğer yandan devam filmi ile kendi "zamanını" yaratmış gözükmetedir. Devam filmi izleyicisi açısından şimdiden belleklerdeki yerini alırken, diğer taraftan serinin ilk filmine dair belleği değişime uğrattığı ve "şimdi"den hareketle yeniden ürettiği iddia edilebilir. Bergson'un bellekle dolayımlanmış yeni zaman anlayışı açısından "şimdiki zaman" psikolojik bir durum ve duruşun mekânı olarak tanımlanmaktadır. Hem duyum hem de hareket olarak tanımlanan şimdiki zaman ve yakın gelecek, özü gereği bir yandan duyumsal bir yandan ise devindirici, yaratıcı kesitleri oluşturmaktadır.

Eylem ve devinim, benliğin zamandaki yolculuğu ile paralel bir biçimde anıların da katkısıyla sürekli yenilenirken kendisiyle özdeş kalmayı başaran insan fikrinin koşullayıcısıdır. *Blade Runner*'da androidlerin/replikantların insan ile arasındaki ontolojik sınır, filmin kahramanlarının geleceğe yönelik insiyatif kullanarak şimdiki zamanda aldıkları sorumluluklar çerçevesinde ve eyleme geçilmesi yoluyla ihlal edilir. Benliği inşa eden bellek/anılar, şimdiki zaman ve geleceğe ilişkin projeksiyonlar eşliğinde, üstelik onların varlığını kendi içerisinde kuşatarak "özne"ye özünü, özgünlüğünü ve hatta özgürlüğünü verir. Replikantlarda/androidlerde, mutlak teorik bilginin ve anılarda temellenen bir benlik bilincinin imkânsızlığı, pratik aklın ve ahlaki olanın belirginleşmesi halini almaktadır.

Şablona da kategorilerin Aritoteles'ten Kant'a zihinsel faaliyetin temel belirleyicilerinden biri olarak tanımlanmasının da ötesinde, kategorik düşüncenin dilin yapısal bir özelliği olduğu yönündeki fikirler de *Blade Runner*'ın çağdaş felsefeye uygun evreninin dışında kalır. İnsan ve "insan olmayan" kategorileri, zihnin ya da dilin dogmatikleşmiş, sabit yüklemeleridir ve *Blade Runner* anlatısında birçok sabit kategori gibi, üstelik en başta özcü ve sabit bir "insan" düşüncesi de buharlaşmaktadır. Nitekim ilk *Blade Runner* (1982) filminin başkarakteri Rick Deckard'ın insan mı yoksa replikant mı olduğu sorusu, devam filmi *Blade Runner 2049*'da da kesin bir biçimde cevaplandırılmamıştır. İlk filmde olduğu gibi ikinci filmde de Decard'ın android/replikant olduğu yönündeki deliller daha yoğun olsa da söz konusu belirsizliğin varlığını sürdürmesi, *Blade Runner* anlatısının bilerek yarattığı ve sürdürdüğü bir ikilemdir. Söz konusu ikilemin varlığı, her geçen gün gelişimini sürdüren yapay zekâ tartışmalarının eşliğinde, bilim-kurgu filmleri başta olmak üzere sinema ile felsefe arasındaki ilişkinin yoğunlaşmasını beraberinde getirmektedir. Dolayısıyla *Blade Runner*'ın inatla yeniden ürettiği ve sürdürdüğü ikilemler, bellek çalışmaları ve sinema felsefesinin önemli temalarından biri olmaya devam etmektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı:

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan etmiştir.

Kaynakça

- Aydın, E. ve Ergül, T. (2020). Kişisel Özdeşlik Probleminde Bellek Ölçütünün Felsefi ve Psikolojik Yönden İncelenmesi. *Beytulhikme*, 10 (2), 677 - 702
- Bergson, H. (1947). *Yaratıcı Tekamül*. M. Şekip Tunç. (Çev.). İstanbul: MEB Yayınları.
- Bergson, H. (2007). *Madde ve Bellek: Beden-Tin İlişkisi Üzerine Deneme*. I. Ergüden. (Çev.). Ankara: Dost Kitabevi.
- Boz, M. (2019). Kuşku ve Empati: Kartezyen Teori Bağlamında “Blade Runner 2049”da İnsan Felsefesi. *SineFilozofi Dergisi*, 4(8), 320-336
- Canales, J. (2006). Movement Before Cinematography: The High-Speed Qualities of Sentiment. *Journal of Visual Culture*, 5(3), 275-294.
- Canales, J. (2011). Desired Machines: Cinema and the World in Its Own Image. *Science in Context*, 24, 329-359
- Deleuze, G. (2014). *Hareket-İmge*. Çev. S. Özdemir. (Çev.). İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Demir, M. (2015). Bergson-Deleuze Karşılaşması: Virtüelin Materyalizmi. *Dîvân Disiplinlerarası Çalışmalar Dergisi*. 20 (39), 57-103.
- Flisfeder, M. (2017). *Postmodern Theory and Blade Runner*. London: Bloomsbury Academic
- Heersmink, R. (2017). The Narrative Self, Distributed Memory, and Evocative Objects. *Philosophical Studies*. 175, 1829-1849
- Hiskes, A. R. (2021). Semblances of Intimacy: Separating The Humane From The Human In Blade Runner 2049. *Journal Of Posthuman Studies*, 5(1), 19-38.
- Klippel, H. (1999). Memory and Cinema, *Frontiers of Memory Conference*, University of London.
- Knight, D. (2019). The Blade Runner Question From Philosophy to Myth. *Philosophy and Film*. Christina Rawls, Diana Neiva and Steven S. Gouveia (Ed.). 267-280. Londra: Routledge.
- Lunning, F. (2018). Cyberpunk Redux: Dérives in the Rich Sight of Post-Anthropocentric Visuality. *Arts* 7(3):38.
- Mulhall, S. (2020). The Alphabet of Us: Miracles, Messianism, and the Baseline Test in Blade Runner 2049. Timothy Shanahan and Paul Smart (ed.). *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. 27-47. London: Routledge.
- Norris, A. (2013). “How Can It Not Know What It Is?": Self and Other in Ridley Scott's Blade Runner". *Film-Philosophy* 17(1), 19-50.
- Öztürk, S. (2017). *Sinema Felsefesine Giriş: Film- Yapımı Felsefe*, Ankara: Ütopya Yay.
- Pearson, Keith Ansell. (2007). Virtüelin Gerçekliği: Bergson ve Deleuze. Ş. Öztürk ve N. Polat. (Çev.). *Cogito*, 50, 87-104. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Quick, T. (2017). Disciplining Physiological Psychology: Cinematographs as Epistemic Devices in the Work of Henri Bergson and Charles Scott Sherrington. *Science in Context* 30(4), 423-474.
- Schade, L. D. & Askew, E. (2019). “What I’ve Seen with Your Eyes”: Relational Theology and Ways of Seeing in Blade Runner. *Religions* 10(11), 1-9.
- Shanahan, T. (2014). *Philosophy and Blade Runner*. London: Palgrave Macmillan.
- Shanahan, T. (2020). We’re All Just Looking For Something Real. Timothy Shanahan and Paul

- Smart (ed.). *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. 8-27. London: Routledge.
- Shanahan, T ve Smart, P. (2020). *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. London: Routledge.
- Silke, A. S. (2019) Beyond Trauma? Memories of Joi/Y and Memory Play in Blade Runner 2049. *Memory Studies* 12 (1). 61-73.
- Sofuoğlu, H. (2004). Bergson ve Sinema. *Selçuk İletişim Dergisi* 3(3). 66-76.
- Sütcü, Ö. Y. (2011). Bergson ve Sinemada Düşünce Hareketi/İmge Hareketi. (Yayımlanmamış doktora tezi). İzmir: Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Van Dijck, J. (2007). *Mediated Memories in The Digital Age*. California: Stanford University Press.
- Villeneuve, D. (2020). Foreword. *Blade Runner 2049: A Philosophical Exploration*. Timothy S. & P. Smart (ed.). London: Routledge.
- Woollard, F. (2020). The “Miracle” of Replicant Reproduction. *Blade Runner 2049*. T. Shanahan, & Paul Smart. (ed.). 48-67. London: Routledge.
- Zourabichvili, F. (2000). The Eye of Montage: Dziga Vertov and Bergsonian Materialism. *The Brain is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*. G. Flaxman. (ed.). 141-152.

Filmler

- Deeley, M. (Yapımcı), & Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* [Sinema Filmi]. ABD: Warner Bros. Pictures.
- Kosove, A. A., Johnson, B., Yorkin, B. Yorkin, S. K. (Yapımcı), & Villeneuve, D. (Yönetmen). (2017). *Blade Runner 2049* [Sinema Filmi]. ABD: Warner Bros. Pictures.