

PAPER DETAILS

TITLE: Dijital Bilinç ve Etik Arayüzünde Transhümanizma: Altered Carbon Örneği

AUTHORS: Gökhan TOPAL,Ömer ALANKA

PAGES: 328-341

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1674476>

Dijital Bilinç ve Etik Arayüzünde Transhümanizma: Altered Carbon Örneği

Gökhan TOPAL*
Ömer ALANKA**

*“Zamanın çok doğru olduğunu düşünmüyorum ama yakındır. Korkarım,
ne yazık ki ben ölümü tadacak son neslin içindeyim.”*

Gerald Sussman

Öz

Transhümanizm tarafından tapınılan bilimsel aklın yarattığı dijital bilinç ile insan, ölümsüzlüğe erişerek mitik ve dinsel eksende arzuladığı ütopyalara kavuşmuştur. Ancak ölümün geçici bir hâl alması, kurgulanan ve tasarlanan bu dünyanın bir distopyaya dönüşüne tanıklık etmiştir. Dijital bilinç ile donatılan birey için ölümün geçici bir hâl alması sonucu topluma karşı ahlaki sorumluluk ortadan kalkmıştır. Kimlik bölünmeleri yaşanırken, insan ve doğası sömürülerek istismara açık hâl getirilmiştir. Tanrı tasavvuru maddileşmiştir. Bu doğrultuda Altered Carbon televizyon dizisi üzerinden görsel ve sözlü imgeler okunarak gerçekleştirilen bu çalışma, etik sorunsalını ütopyik ve distopyik imgeler üzerinden tartışırken, dijitalleşerek ölümsüzlük kazanan toplum biçimlerinin tehditkâr doğasına odaklanır.

Anahtar Kelimeler: Transhümanizm, Dijital Kültür, Distopya, Sinema, Altered Carbon

* Öğr. Gör., Gaziantep İslam Bilim ve Teknoloji Üniversitesi, Radyo ve Televizyon Teknolojisi Programı,
gokranduil@gibtu.edu.tr

** Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Gazetecilik Bölümü, omer.alanka@atauni.edu.tr

Araştırma Makalesi

Geliş Tarihi: 31.03.2021

Kabul Tarihi: 24.05.2021

ORCID ID: 0000-0001-6280-1346 DOI: 10.37679/trta.906964

ORCID ID: 0000-0002-5558-1848

Transhumanism at the Interface of Digital Consciousness and Ethics: The Case of Altered Carbon

Gökhan TOPAL
Ömer ALANKA

*"I don't think the time is quite right, but it's close. I'm afraid,
unfortunately, that I'm in the last generation to die"*
Gerald Sussman

Abstract

With the digital consciousness created by the scientific mind worshipped by transhumanism, people attained immortality and attained the utopias they desire in the mythical and religious axis. However, the temporary state of death witnessed this world's transformation, fictionalized and designed, into a dystopia. As a result of the temporary state of death for the individual who is equipped with digital consciousness, society's moral responsibility has disappeared. While there are divisions of identity, human and its nature have been exposed to exploitation. The conception of God has materialized. In this direction, this study, which is carried out by reading visual and verbal images on the Altered Carbon TV series, discusses the ethical issues through utopian and dystopian images while focusing on the threatening nature of social forms that have gained immortality through digitalization.

Keywords: Transhumanism, Digital Culture, Dystopia, Cinema, Altered Carbon

Research Paper

Received: 31.03.2021

Accepted: 24.05.2021

1. Giriş

"Transhuman" sözcüğü ilk olarak 14. yy'da Dante'nin İlahi Komedya'sında (Cen-net, Kanto I) insan vücudunun ölümsüz bir bedene dönüşmesini tanımlamak adı-na kullanılmıştır. Transhümanizm kavramı ise evrimci teorinin İngiliz kurucusu J. Huxley tarafından, "Eğer isterse insan türü, doğasının olanaklarının farkına vara-rak kendini aşabilir. Bilinçle kendi kaderini yerine getirebilir." deyişiyle literatüre kazandırılmıştır (Lee, 2019: 4). Huxley, transhümanizmi tamamen yeni bir ente-lektüel çerçevenin "anahtar kavramı", "yeni bir ideoloji" veya "yeni bir sistem" olarak değerlendirmiştir. Transhümanizmi, bilim ve sanat arasında köprü kurarak ve bilimi daha iyi bir dünya inşa etmek için kullanarak insanlığın krizine hitap edecek "yeni bir zihin yaklaşımı" olarak görmüştür (Hansell ve Grassie 2011: 9). Bu bağlamda transhümanizm, hem aydınlanma fikrinin yücelttiği insan aklına bir vurgu hem de insanı saf bilgiye erişmenin umut edildiği yeni gnostikçi bir eyleme dönüştürmektedir. Bu açıdan transhümanizm, kulağa bilim kurgu gibi gelebilir fa-kat bu olgu sanallık, yapay zekâ ve sibernetik araştırmaların merkezinde durmak-tadır (Blake v.d. 2012: 3-4). Transhümanizm böylelikle teknoloji, metafizik ve dis-topya gibi farklı alanların iç içe girdiği çok katmanlı heterotopik bir mimari yapıya dönüşmektedir. Cambridge Sözlük ise bu oluşumu "Bilim ve teknolojinin, şimdiki zamanda var olan fiziksel ve zihinsel gelişmeden daha fazla gelişme sağlayabile-ceğine inanan teori" olarak tanımlamıştır. Gelecek, diğer bir ifadeyle var olabi-lirlik ihtimali yaratım ve gelişim noktasında sinema teknolojileriyle insan algısına hitap eden bir kılavuza dönüşür. Münsterberg'e göre, "Müzik duymanın, resim de görmenin sanatıysa film, beynin sanattır." (Butler, 2005: 13). Bu doğrultuda bilim kurgu sineması -diğer bir ifadeyle ütöpik sinema- bir dünya tasarlayarak geleceğin arzularını veya tehlikelerine bağlı korkularını, endişelerini özümsetmek adına temellendirilmiş kuşkuları aktarmaktadır. Toplumsal bilinç, bilim ve tekno-lojinin tahakkümü altında değişirken bu bilinç, dünyanın mayası olan doğa, insan ve tanrı yaklaşımlarının karanlık yüzünü göstermiştir. Bu kapsamda çalışmanın bir diğer amacı Altered Carbon tarafından üretilen transhümanizm düşüncesine odaklanmaktır.

Transhümanizm, modern dünyanın tekno-ütopyacı formudur (Hughes, 2012: 757). Bu kapsamda mitolojinin bahsettiği altın çağıdan beri ölümsüzlük arayışında bulunan insan, teknoloji ile mutlu olabileceğini ummuştur. Tanrı katna yüksele-bilmek adına da buna uygun toplumsal sistemler, bedenler, beyinler oluştura-rak geleceğin insanını tasarlamaya başlamıştır. Elinden alınmış, diğer bir ifadeyle kaybetmiş olduğu kusursuz yaşamı geri alabilmek adına kendisini ve dünyasını teknolojiye eklemleyerek yeni yaratım yollarına başvurmuştur. Böylelikle tekno-

lojinin sunduğu ütopyaların baştan çıkarıcılığı çizgisinde yapay zekâlı üst düzey teknolojik sistemler ile tanrılaşan insan, hayaline kavuşmuştur. Bu noktada çalışmanın bir diğer odağı ise Altered Carbon ile kurgulanan yeni dünyaların nasıl değiştiği ve toplumsal yapının nasıl parçalandığıdır. Distopik sinema, kehanetler şeklinde aktardığı teknolojik evrimle şekillenen biyolojik doğal formların yaratacağı imkânsız ve öngörülemez etkileri görselleştirerek sunar. Bu amaçla çalışma, transhümanizm heyecanı ile yaratılacak bir geleceğin görsel ve sözlü imgeler vasıtasıyla fütüristik endişelerine odaklanırken, transhümanistik perspektifler çerçevesinde Altered Carbon televizyon dizisini incelemektedir.

2. Transhümanistik Perspektifler

“İlkel” dünyanın başlangıcından beri beşer zihin hem sonsuzluğu hayal etmiş hem de ölümün kesinliği karşısında kaçış noktaları aramıştır. Bu amaçla insan doğaya tutsak düşmüşlüğüne zaferini kültür etrafında birleşip, teknik bilgi (technē) becerisini geliştirerek elde etmiştir. Akleden bir varlık olarak kendi düşleri peşinde koşmak isteyen insan, modern çağın başlangıcından beri bilim ve teknolojinin sancaktarlığında hayal bile edemeyeceği bir mesafe katetmiştir. Bu bağlamda 19. yy. sanayi, 20. yy. yüksek bilişim teknolojileri ve 21. yy.’ın yapay zekâ, robot bilim, biyogenetik gibi ardıllarıyla kendisine yeni bir endüstri ve insan çağı yaratmıştır. İnsan kendi dışındaki ekosisteme karşı ayrıcalıklı pozisyonundan hareketle biyolojik ve bilişsel temelli çalışmalarla transhümanizmin patikalarına varmıştır. Darwinci bir seyir noktasından doğal seleksiyon kuramına bağlı kalarak gelişen transhümanizm DNA, genetik ve yapay zekâ çalışmaları odağında oluşmaktadır. Bu doğrultuda posthümanizm (insanötesi) evresine geçiş köprüsü olarak ilerlemeye bağlı bir ideoloji olan transhümanizm; biyo-teknoloji, nöroteknoloji, enformasyon teknolojisi, nano-teknoloji ve devamı üzerine yükselmeye başlamıştır (Dağ, 202: 40). Teknolojik araçlar yardımıyla insan doğasının kusurlarını gidererek fiziksel ve zihinsel kapasitesini artırmayı hedefleyen transhümanizm fikri, insanı; nano, biyo ve enformasyon teknolojileri, bilişsel bilim (NBIC) ile eklemleyerek biyonik bir evrilme süreci düşlemektedir (Ranisch, 2021: 112). Kendisini her şeyin ölçüsü olarak gören insan, bu evrimsel süreçte dijital ve biyolojik tabakaların iç içe geçmesine bağlı kalarak beşerî bir çabayla “tanrılardan, doğa ilkeleri ve kaynaklarından kaderlerini kendi elleriyle yazan” uzun ömürlü varlıklar olmayı istemiştir. Bu açıdan Transhümanizm hakkındaki fikirlerin tarihi üç şekilde ayırt edilebilir (Kornwachs, 2021: 24):

“Ekstropistler: İnsanın evrimi, tüm yaşam koşullarındaki iyileştirme, genetik mühendisliği ve sağaltım teknolojileri sayesinde bilgi işleme ve depolama kapasitelerinin yanı

sıra zekâ bağlamında üstün bir insana doğru hızlandırılabilir. İnsan ve robot ırkının (cyborgs) birbiri içinde erimesi.

Tekillik: İnsan türleri, özerk olarak hareket edebilen, kendilerini yeniden üretebilen ve geliştirebilen ve tüm insan özelliklerinden daha üstün olacakları için Dünya'yı ve uzayı yönetebilen insan yapımı süper akıllı makineler (veya robotlar) tarafından aşılabacaktır. İnsanlığa üstünlük, insan ırkı ile çatışma, kölelik, insan ırkının neslinin tükenmesi şeklinde bir transhümanist inanç söz konusudur.

Omega noktası veya noosfer: İnsan bilişinin yükselişi nedeniyle dünya yüzeyi, biyolojik sistemlerin yükselişinden sonra dünya üzerindeki kimyasal koşulların değişmesiyle karşılaştırılabilir şekilde değiştirildi. İnsan bilişi, bireyler arasında artan bir iletişim ve bağlantı yoğunluğuna yol açtı. Bu etki ile bireylerin biyosferde bir organizma içindeki hücrelerle aynı rolü almaları mümkün görünmektedir. Böylece tamamen yeni bir organizma, muhtemelen bilişsel durumu, yani öz-bilinç ve niyetleri ile ortaya çıkacaktır. Bu, insan bireylerinin evrimsel sonu olacaktır. İnsanlığa üstünlük söz konusudur."

Kornwaschs'ın özetlediği transhümanizm fikirlerinde öne çıkanlardan ilki insan ve robot ırkının evrimi olmuştur. Bu noktada siborglar, insanın ölümsüzlüğe erişimi için muazzam bir imkân tanıyabilir. Ölüm artık bir hastalık olarak aşılabilecek bir hâle gelecektir. Yine Kornwaschs'ın ikinci olarak altını çizdiği şey, insan ırkının zayıflığından kaynaklanan yok olma tehlikesidir. Bu durumda Omega noktası veya noosfer başlığında bahsettiği yeni bir evrimsel oluşumla sonuçlanacak bir kıyamet senaryosudur. Bu senaryo, çalışmanın inceleme kısmında değinilen Altered Carbon Örneği ile örtüşmektedir. Nitekim transhümanizm, aynı zamanda insanlığın yeni bir apokaliptik eşliğine işaret etmektedir. Bu apokaliptik eşikte ölüm bir hastalığa dönüşürken aynı zamanda insanın tüm zaafı çeşitli şekillerle giderilir. Transhümanizm, bu açıdan doğamızı değiştirmek ve iyileştirmek, bizi farklı bir varlığa dönüştürmek için biyoteknolojilerin kullanılmasını teşvik eder (Hauskeller, 2016: 1-2). Transhümanizm böylelikle bir düşünce olmanın ötesine taşmaktadır. Öyle ki bazı gruplar transhümanizmi yeni bir din olarak kurgularken bazıları da bunu geleneksel dini inanç sistemlerine entegre etmeye çalışmaktadır. Birinci durumun örneği, kendisini mit ve batıl inançlara değil, akıl ve bilime dayandığı varsayılan ve şaşırtıcı olmayan bir şekilde Prometheus'a adanmış "21. Yüzyıl Transhümanizmin Dini" olarak sunan Prometheizm'dir. Dine katılmak için sizden "sınırsız olasılıkların geleceği"ni yaratmaya ve "kendi kendine yönelik evrimi" ve özellikle de sonunda neo-öjenik olarak geliştirilmiş bir ırkın yaratılmasına yardımcı olmak için yemin etmeniz isteniyor (Hauskeller, 2016: 165-166). Böylece paganik tanrılardan ateşi çalıp insanlara hediye eden Prometheus, transhümanizmin arketipal anlatısına dönüşmektedir.

3. Fantazy Sarmalı ve Sinema

İnsan; eksik, yarım, kovulmuş ve kusurlu bir varlıktır. Ancak mükemmel bir toplum düşüncesinin ütöpik hiçbir yerdeliğini sürekli düşlemektedir. Bu bağlamda mitolojik, dinsel inançların sunağında ya da insan eliyle devinen çağlarda olabilecek en iyi yaşam formu olarak ütopyaalar düşlemiştir. Bu düşler, “Mevcut zaman için olmasa da ilerisi için erişilemeyecek bir düzen değildir.” (Davis, 1983: 20). Ancak ütopyaalar, kendilerini gerçekleştirme başarısına erişemezse despotizm, sınıfsal farklar, savaş ve sefaletler şeklinde bir toplumun kendisini nasıl yok edebileceğinin sınırlarını çizen distopyalara dönüşür. Bu amaçla insan benliğinin arzulanan ve korkuyla yaklaşılacak duraklarını imge gücüyle anlamlandırmaya çalışır. Platon’a göre imge; algılanan dünyanın yansıması, diğer bir ifadeyle yansımanın ta kendisidir. Demokritos ve onun ardıllarından olan Epiküros ise imgeyi maddi edinimlerin aynılığı, nesnenin kendisine öz olana sadık kalınarak düşlenen şekli olarak yorumlar. Sartre’ın Descartes’ten alıntıladığı şekliyle, “Bedensel, bedenlerin sınırlar ve duyarlar aracılığıyla kendi bedenimiz üstündeki eyleminin ürünüdür.” (Sartre, 2009: 15). İmge, zihinsel bir tasarım olabileceği gibi geçmişten çağrıştırılan bir olgunun tekrar kurgulanması yoluyla da elde edilebilir. Altered Carbon ikonografisi çerçevesinde ele alınan imgelem ise dış dünya görgüllerinden bağımsız yeni bir anlatı oluşturma çabasıdır. Bu bağlamda önceden görüp de etkileşimde bulunulmayan nesneleri düşsel dünyada canlandırmaya yineleyici imgelem; gerçek dünyada karşılığı olmayan zihinsel algının kendi kendine kontrolsüzce imgeler yaratma durumu yaratıcı imgelem olarak adlandırılır. (Tanilli, 2000: 103). Bu kapsamda yaratıcı imgelem fantazyayı oluştururken; aklın egemenliğinde zincirlenemez hayal dünyasına ait bir düşünce şekli oluşturarak düşsel âlemin kapılarını dışsal gerçekliğe açar. İlkel olarak adlandırılan işlenmemiş bir bilincin ürünleri, üstün bir zekâ ve hayal gücünün göstergeleri olan mitler, yaratıldıkları toplum belleğinin yansımasıdır. Ancak bilim dünyasının pozitivist kutsallığıyla mitsel dünyanın dışına itilen insan, kovulduğu ve dönmeyi arzuladığı bir altın çağı düşlemektedir. Söylenceye göre Zeus’un yarattığı ilk ırk olan Altın ırk, insanı korku ve kederin olmadığı güvenli coğrafyalarda sonsuz baharların verimli topraklarında, süt ve nektarların oluşturduğu ırmaklardan beslendi. Tanrılara ve yaşayan her canlıya saygılı, elindekiyle yetinen, öldürmeyen, silahsız ve ölümün tatlı bir uyku gibi alıp götürdüğü varlıklar olarak bilindiler. Zeus; altın ırkın ardından zayıf iradeli, açgözlü, ömürleri kısa ve mutsuz bir ırk olarak gümüş ırk insanları yarattı. Bencil, tanrı ve canlılara karşı hoyrat davrandılar. Mevsimler tarafından ızdıraba sürüklendiler ve yaptıkları evlerin ardına saklandılar. Daha sonra kavgaya tutkulu, kötü ruhlu, Ares’in övdüğü sonsuz şiddet ve savaş meraklısı Bronz ırk insanlar türedi. Peşine yozlaşan dünyada tanrıların övgüsünü ve saygısını kazanan Kahra-

manlar ırkı yaratıldı. Güneş doğan dünya üzerinde son ırk olarak günümüz dünya-sının da içinde yer aldığı Demir ırk baş gösterdi. Kederle yoğrulmuş hayatlarında, adalet hiçleşmiştir. Emek değersiz, özel mülkiyet kutsanmıştır (Rosenberg, 2003: 77-84). Böylece insan kusursuz bir mutluluk ve refah düzenine dönüşün uğraşı ve umudu olarak Altın çağın özlemini imge gücüyle tasarlamaktadır.

Altın çağ söylencelerine kutsal metinlerde de rastlanılmaktadır. Bu doğrultuda insan, yaşamının kusurlu doğasını inanç ve hayalin tahakkümünde aşmak istemiştir. Hz. Musa'ya indirildiğine inanılan Tevrat, insanın cennetten kovuluşuna dair bir anlatı içerir. Havva, şeytanın Eden bahçesinden yenen bir meyve ile, "İyi ve kötüyü bilen ilahlar gibi olacaksınız." (Tevrat, 3:5) deyişine kanarak mutlu bir hayatın sonunu getirir. Kur'an-ı Kerim de Naim, Adn, Firdevs, Me'va gibi cennet mekânlarını işaret ederek, "Sakinip korunanlar için Rableri katında, altlarından nehirler akan, içinde sürekli kalacakları cennetler, tertemiz eşler ve Allah'tan bir hoşnutluk olacaktır." (Kur'an, 3:15) öğüdüyle sonsuz, mutlu bir yaşamı müjdelemektedir. Geçmişin sonsuz huzur ve bereketinin özlemi mitolojiler ve kutsal anlatılarda yer alırken İsa Mesih'in ikinci kez dünyaya geleceği ve böylelikle tanrının krallığını yeniden yeryüzüne taşıyacağına dair "Milenyum" inancıyla gelecek güzel günlerin beklentisi de söz konusudur.

Sinemada kurulan ütöpik ve distöpik dünyalar genellikle fantastik ve bilim kurgu türü içerisinde kendisine yer edinir. Fantastik olgular, barındırdıkları yeni yaşam formları ve kurguladıkları dünya biçimleri ile (örneğin Yüzüklerin Efendisi eseri) imkânsızlığın yeni diyarlarında samimi hazlar yaşamamızı sağlar (Topal, 2020: 77). Bilim kurgu sineması ise gelişen fütürist teknolojiye bağlı olarak yapay zekâ, uzay serüvenleri, robotlar tarafından kuşatılarak ölümcül bir silaha dönüşmüş, teknoloji tarafından sömürülüp köleleştirilen insan profili gibi hem arzu edilen hem de gerçekleşmesi hâlinde korkulan atmosferler hakkında mesajlar içerir. Böylelikle ütöpik, diğer bir ifadeyle bilim kurgu sinema türü hayalin dışavurumu olarak yeni bir gerçeklik ihtimali yaratırken, "Spekülatif bir hayal gücüne bağlı; doğa, bilimsel ve teknoloji gibi olguların içerik kısmına eklemlenmesi, mitolojinin ya da ilkece gizli, esrarengiz alanların içinde yer alan şeylerin, akla dayalı açıklamayla çözülebileceğine ve izah edilebileceğine duyulan inanç ve insanın geleceğiyle ve gelecekteki olasılıklarla sürekli ilinti içinde olma durumu biçimsel bir çerçevede şekillenir" (Roloff ve Seesslen, 1995: 42). İnsanları mutluluğa götüreceği düşlenen ütopyalar bir "Yokistan"dır. (Cioran, 2010: 83). Bu doğrultuda homo fütüristlerin (gelecek insanının) imgesel aktarımı, tapınılan bilimsel aklın elinde şekillenirken yozlaşan toplumlar, insanlar arası kapanamaz sınıfsal ve ekonomik farklar yaratmıştır. Dünyadan söküp atılan doğal yaşam alanları, silikleşen insan ruhuna dayalı

bir dünya görüşüyle distopyalar inşa edilmiştir. Buna karşılık kurgulanan ve tasarlanan bu dünyaların aktarılma işlevi sinema aracılığıyla olanaklı hâle gelir.

4. Transhümanizm Şafağında Dijital Bilinç ve Etik: Altered Carbon

Amerikalı Yazar Richard Morgan'ın 2002 yılında yayımlanan ve aynı adla Laeta Kalogridis tarafından Netflix'e kazandırılan Altered Carbon¹ (2018-2020), Siberpunk türünün en önemli çalışmalarından birisi olarak nitelendirilmektedir. Hayali kurulan bir geleceğin gerçekleştiği 2384 yılının dünyasını sunan Altered Carbon; nano teknoloji, gen mühendisliği, yapay zekâ gibi özelliklerle ve de insanın evrimleşerek kendisini aştığı transhümanizmle örülü geleceğin distopik yapılanmalarından manzaralar sunmaktadır. Ölüm, insanları eşit kılan doğal bir hak olmaktan çıkmıştır. Anılar, yaşanmışlıklar, fikirler ve diğer bir ifadeyle insan bilinci dijitalleştirilerek kortikal bir bellek hâlinde insanların kafataslarının arkasından takılabilen bir çip hâline gelmiştir. İnsan bedenleri, kılıf adı altında yapay olarak üretilerek bilinçleri üflenene kadar soğuk hava depolarında bekletilen maddelere dönüşmüştür. Bu doğrultuda yedeklenen bilinç, yok edilene kadar tekrar ve tekrar farklı bedenlerde diriltilebilecektir. Böylece ölüm geçici bir hâl olacaktır.

Distopik geleceğin sosyal statü, sınıfsal, ekonomik farkları Meths (Methuselah) ve Grounders olarak adlandırılan halklar üzerinden okunabilmektedir. Meth'ler olarak adlandırılan sınıf, adını Tekvin'de (5:27) aktarıldığı şekliyle "yaşam süresi 969 yıl olan, Lemek'in babası Hanok'un oğlu ve Nuh'un büyükbabası" olarak uzun yaşamla ödüllendirilen kimselerden almıştır. Mega zenginler olarak var olan, nüfusun % 0.1'ini oluşturan bu kesim, bilinçlerinin kopyalarını birden çok tiple sürekli olarak uydulara yedeklemektedir. Orijinal bedenlerinin fiziksel özelliklerini yığınlarına diledikleri kadar kopya edebilir ya da güncelleyebilirler. Meth'ler, bulutların üzerinde havada asılı duran ve sıradan herhangi bir canlının erişiminin imkânsız olduğu, yemyeşil bahçelerin ve havuzların yer aldığı Aerium adlı suni bir cennette yaşamaktadır. Bu gösterge "göklerde hüküm süren Tanrı'nın krallığı" "göklerin krallığına" işaret etmektedir (Markos 1:14, 15; Matta 4:17). Grounder adlı yer insanları ise fareler gibi neon ışıklarıyla kirletilmiş şehirlerde yaşamaktadır. Hastalık, yaşlılık ve ölüm gibi etmenler farklı şekillerde de olsa bu sınıf üzerinde hüküm sürmektedir. Örneğin; bedeni işlevini tamamlamış bir kortikal bellek sahibi, kendisi için herhangi bir bedende (erkekse kadın, çocuksa yaşlı vb. bu durum psikolojik olarak yaralayıcıdır) seçim şansı olmadan yaşamını sürdürebilmektedir.

¹Altered Carbon eseri İthaki Yayınları tarafından Türkçeye "Değiştirilmiş Karbon" adıyla Aslıhan Kuzucan tarafından 2019 yılında çevrilmiştir. Çalışmada eserin orijinal adının kullanılması tercih edilmiştir.

Rubin, transhümanizm amacını hastalıklardan, mutsuzluklardan arındırılmış bir dünya ve de ölümü kandırmak olarak tanımlarken (2013: 137-138), Lilley ise transhümanizmin yönetim anlayışını eşitlikçi bir toplum yaratmak olduğunu savunur (2013: 9). Ancak politik ve aristokrasi alanlarında tek güç olarak sınırsız bir finansal kaynağa sahip; uzun yaşam, sağlık, mutluluk ve bilgisayarlara yüklenebilen bilincin (Hopkins, 2015: 74) mutlak hâkimi olan transhümanist “ölümsüz” Meth’lerin seçkinler olarak etik ve ahlaki bağlayıcıları da bulunmamaktadır.

Teknolojik öncüllerle şekillenen Meth’lerin Aerium, Grounder’ların Körfez şehri olarak imgelenen yaşam alanları tasvir edilirken bu sınıfların coğrafi ve karakteristik özellikleri de dışa aktarılır. Saf beyaz ve tonlarından oluşan Aerium’a karşılık kara bir atmosfere gömülü, kırmızı ve türevi renklerle cümbüş içerisinde olan Körfez şehri. Goethe, “vahşi toplumlar, eğitimsiz insanlar ve çocuklar canlı renkleri kullanırken üst sınıf insanların giyindiklerinde ve onlara eşlik eden nesnelerin varlığında canlı renklerin olanaksızlığını” vurgulamıştır (Talbot, 2018). Bu bağlamda üst düzey Meth’ler olan Laurens ve Miriam Bancroft açık tenli ve beyaz giysiler içerisinde çerçevelenmektedir. Böylece beyazlık, Batılı bilincin hümanist gelişmişliğinin ve üstel bir kimliğin kültürel göstergesi olarak işlev görmektedir.



Resim: Altered Carbon Dizisinin Görsellerinden Biri

Endüstriyel bir seks objesi olarak nesneleşen kullan-at kadın vücutları, rızaya dayalı bir birlikteliğin aksine eğlence amaçlı oyuncaklar olarak imgeleştirilmiştir. *Grounder*'lerin *Jack it Off*'u, *Meth*'lerin ise *Head in the Clouds* adlı striptiz/seks mekânları sanal ya da reel dünyada bulunan kadınların her arzuya boyun eğen ve genellikle ölümcül fiziksel şiddete maruz kalan objeler olarak resmetmektedir. Bu bağlamda güç ve zenginlikle donatılmış ultra elitler olarak *Meth*'ler, özel menfaatleri için *Grouds*lar üzerinden sömürülen insan doğasının örneklerini sunmaktadır. Böylelikle tüm imkân ve koşullara erişmiş ve bunlara hükmedebilen transhümanist, kendi yaşam standartlarını yapay bir etkileşimle düzenlerken öjeni (kusursuz gen havuzu) kontrolüyle de kendi türü üzerinde önlenemez bir baskı aracına dönüşür (Taylor, 2012:). Ayrıca *Meth*'ler Michel Foucault'nun sınır deneyimi olarak adlandırdığı gelenek ve sosyal kontrol anlayışlarının parçalanıp mistik dünyalarda “yaşamının imkânsızlığına olabildiğince yakın olan, sınırda ya da uçlarda yatan yaşam noktası” kavramını cinsellik, ölümsüzlük ve güç arzusu üzerinden yorumlanmasına olanak sağlar (Tembo, 2020: 34). Hümanizmin kutsadığı bireyci anlayış, Neoliberalizmin insan refahı adına her şeyi araçsallaştırma amacıyla birleşir (Harvey, 2005: 2). Bu doğrultuda zenginler adına klonlar üreten ve mahkûmların bedenlerine en yüksek teklifi verene kiralayan hapisaneler olarak işlev gören *Psychasec* adlı mekânda hologramların, “Paranın alabileceği en iyi beden. Karınızı benle bedenleyin.” sesi yankılanmaktadır. Bu kapsamda *Psychasec*, kurumsallaşmış sömürü düzeninin en iyi örneklerinden birini sunarken neoliberalizmin, “Her şey, ya satılıktır ya da kâr için yağmalanır.” anlatısını ortaya çıkartır (Giroux, 2008: 2).

Transhümanistlere göre teknolojik ilerleme, insanlık adına bir tehlike tasavvuru barındırmazken tekno ütopyacı modern bir imgelemdir (Hughes, 2012: 757). Birey, beşer kanlı canlı biyolojik insandan, teknolojinin şekillendirdiği biyonik bir bedene evrimleşir. Bu süreçte de dünyayı ve insanı değiştirip dönüştüren yenilikçi teknolojiler, insanların düşlerini süslemiş olan başka dünyalara ulaşabilme yeteneğini canlı tutar (Bregman, 2017). Harari'ye göre, “Teknoloji insan zihninin yapılandırmasını sağladığında *Homo Sapiens* türü ortadan kalkarak insanlık tarihi sona erecektir. 2100 ya da 2200 yılında bizlere benzeyen insanlar kendi zihinlerini yeniden yaratabilecektir” (Harari, 2016: 58). Kendi kendine yaratım süreci transhümanizmin desteklediği, “Tanrı gereksiz bir varsayımdır.” (Haughey, 2013: 80) hipotezine de gönderme yapar. Bu kapsamda *Altered Carbon* bu durumu Neo-Christian diğer bir ifadeyle yeniden bedenlenmeye karşı son inanç kırıntılarını taşıyan insan topluluğu üzerinden aktarmaktadır:

Bancroft: “Bay Kovacs, duymadınız mı? Tanrı öldü!”

...

Mister Leung: “Tarih boyunca tanrılara dua ettik onlardan merhamet ve koruma istedik. Güneş ve gökyüzü. Savaş ve kan! İbrahim’in tanrısına, Muhammed, İsa veya Krişna! Hepsi sessizdi. İnsanlık tarihinde ilk kez dua ettiğimizde yanıt veriyorlar. Güçleri mutlak ve asla ölmüyorlar.”

diyalogları üzerinden Meth’lerin konumu tanrı ile yer değiştirmiştir. Ray Kurzweil, günümüz insanını 1.0 olarak adlandırırken “1.0 sürüm biyolojik bedenlerimiz dayanıksızdır; gereksindikleri sıkıcı, koruyucu bakım ritüelleri bir yana, sayısız türden hataya tabidir. İnsan zekâsı zaman zaman yaratıcılığının ve ifade gücünün doruklarına ulaşabilse de insan düşüncesi büyük ölçüde türetilmiştir, ikincil ve sınırlıdır.” tanımlamasını kullanırken 2.0 bedenlerimiz, “Tekillik, biyolojik bedenlerimiz ve beyinlerimizin söz konusu kısıtlamalarını aşmamızı sağlayacak. Yazgımıza karşı güç kazanacağız. Ölümsüzlüğümüz kendi elimizde olacak.” vurgusunu yapar. (Kurzweil, 2016: 22). Böylece Rönesans ve Aydınlanma hareketlerinin parçaladığı tanrı-İnsan birlikteliği, transhümanizm ile insanın mutlak zaferi adına sonuçlanıp tanrı savı ortadan kaldırılacaktır. Bu bağlamda Kurzweil’a yöneltilen, “Tanrıya inanıyor musunuz sorusuna karşılık, henüz değil.” cevabı hayal ettikleri tanrıların doğuşuna atf yapmaktadır (<https://singularityhub.com>, 2009).

Altered Carbon’a göre bireysel ve toplumsal ilerlemeler adına teknoloji, başlangıçta insanlığın ömrünü uzatmayı ileri sürmüştür. Ayrıca dizi, uzak gezegenlere seyahat imkânı sağlayabilecek bir ütopya kurgulamıştır. Ancak teknoloji, toplumu tahakküm altına aldıkça sömürü, istismar gibi yarattığı yıkımlar ortaya çıkmıştır. Doğaya ve kendi türüne hükmetmeye başlayan insan, “kafasında kuluçkalanmış devasa görevlerle sorumluluklara uygun, yeni ve büyük bir agoraya doğru ilerleme” (Bauman, 2018: 77) güdüsüne bağlı kalmıştır. Bu doğrultuda:

Quellcrist: “Bir kâşif olmak istedim. Diğer dünyaları kendi gözlerimle görmeyi. Ancak tek bir insan hayatı yıldızları görmek için yeterli değildi, bu yüzden insan bilincini bedenler arasında aktarmanın bir yolunu buldum.”

...

Quellcrist: “Roma, mülteci sığır çobanları kasabasıydı ancak eski dünyadaki en güçlü imparatorluk hâline geldi. Nasıl olduğunu biliyor musun? Yollar, yollar, ordularını dünyanın her yerine göndermelerine izin veren teknolojiydi. Ben de insan ruhunu özgürleştirdiğimi sanıyordum ama Roma için yollar inşa ediyordum. Buna gücü yetenler için sonsuz yaşam, karşılayamayanlar üzerinde sonsuz kontrol demektir. İnsanlığa verdiğim hediye bu!”

Yüksek yaşam standartlarına erişmek adına gerçekleştirilen teknik ilerleme düşle-ri, ürpertici rüyaları tetikler. Bireyleri özgür kılmak adına atılan adımlar, “İnsanları aşarak kendi yaptıkları yüksek kaliteli şeyler karşısında duydukları Prometheusçu Utanca” dönüşür (Anders, 2017: 36). Zihnin dijitalleşmesine dair diğer bir fütüristik imgelem ise Harlan's World gezegeninin valisi Danica Harlan'ın sürekli vurgulamak-ta olduğu ve bir tablo gibi çerçeveletip duvarına astığı “insan fosili” dir. Avrupa yağ-lı boya sanatının en önemli yapıtları olarak mitolojik eserler görülür. Bu eserlerin amacı, “Seyirci sahiplerini kendilerinden geçirerek yeni yaşantılara götürmek değil, zaten yaşadıkları şeyleri süsleyip püsleyerek onlara yeniden göstermekti. Bu görün-tülerde seyirci sahip, kendisinin soyluluğunu başka bir biçimde yeniden buluyordu” (Berger, 2016: 112). Bu kapsamda analog dünyanın manuel, doğal, ilkel bedenleri karşısında soylu bir biçimde dijital benlikleriyle yükselen insanlar güç, kahramanlık ve yaşanılması gereken hayatın öngörüsünü sunmaktadır.

Altered Carbon'da yer alan makine arayüzleri üzerinden insan, robot ve yapay zekâ oluşumu irdelenmektedir. Endüstri 1.0 devrimiyle başlayan makine-insan ilişkisi, Endüstri 4.0 noktasında yerini Yapay zekâlı robot-insan birlikteliğinde “insanları özgür kılacak yeni köleler” (Orwel, 2005: 284) olarak ütopyacı düşlere bırakmaya hazırlanmaktadır. Yapay zekâ teknolojileri ile birlikte insan; mağaralar-dan çıkıp geldiği noktada fiziksel kusurlarını aşabileceği ve arzuladığı insan for-muna erişebileceği bir düşü (ütopya) tasarlar. Ancak Postman'a göre, “Makinele-re inanmak, insanlık için en büyük tehdittir.” Bu doğrultuda Altered Carbon'daki bilinçli ve sorgu yeteneğine sahip yapay zekâlar özerk yapılanmalar ile otelleri, caddeleri ve genelevleri yönetirken, insanları sakinleştirerek onları kontrol edici bir rol sergilemektedir. Bu oluşum Heidegger'in, “Birdenbire ve fark etmeksizin kendimizi teknik aygıtlara öylesine sıkı bir biçimde prangalanmış buluruz ki onla-rın kulu kölesi oluvermişiz” savını haklı çıkartır (Heidegger, 2017: 165).

Sonuç

Günlük hayatın laboratuvar deneyleri olan sinema akli, bilim ve teknolojik yeni-liklerin yaratacağı toplumları ve insanlığı bekleyen vaatlerin olabilirliğine vurgu yapar. Yaratılan dünyalar görsel olarak meşrulaştırılarak gelecekte bu tasarıların yapılabileceğini insan gözüne aşına kılar. Bu doğrultuda altın çağdan, cennetten kovuluşundan beri insan soyu ölümsüzlük arayışını görev edinmiştir. Ancak in-san, etten ve kemikten olan biyolojisinin sınırlılıklarını ortadan kaldırdıkça zihin ve yüksek teknolojilerin birlikteliği ütöpik arzularının gerçekleştiği distopik bir gelecek yaratmıştır. İnsanı geleceğe götürmesi için inşa edilmiş Transhümanist yollar, kirlenmiş bir dünya ve insan dışı bir yaşamın ufkuna çıkış yaparak insanı

insan yapan etik değerleri ortadan kaldırmıştır. Bu bağlamda Siberpunk evreninin yüksek teknolojik tasarım örneklemini oluşturan Altered Carbon dizisi, aktardığı dünyada ölümsüzlük fikri, insanların istek ve arzularına cevap verememiştir. Aksine zengin elitler, kimliklerini yaşayamayan insanlar, kutuplaşan toplumlar, her şeyi kontrol altında tutan beyaz tanrılar ve onun kölelerini yaratmıştır. Psikolojik ve duygusal bir rahatlama mekanizması olan tanrı inancı manevi olmaktan çıkıp maddileşmiştir. Azınlıklar sömürüye açık, mahremiyet anlayışından uzak hâle gelmiştir. Transhümanizm olgusuyla birlikte insan bilinci kopyalanabilir, aktarılabilir ve güncellenebilir hâle dönüşmüştür. Zihin-beden düalitesinde zihin bileşeni insanı benzersiz kılan bir olgu olarak insan özneliliğini kutsamıştır. Yaratılan yapay zekâların tutumuna bağlı olarak insanın teknoloji üzerindeki tahakkümü başarısız olmuştur. Bireyin ütöpik düşleri olan teknolojik ilerleme distopik işlevlere hizmet etmiştir. Bu bağlamda Altered Carbon örneği üzerinden yaptığımız transhümanizm tartışmaları bize geleceğin distopik evreninin bir örneğini sunarken aynı zamanda insani değerlerin yitimini de göstermektedir. Dijital bilinç ve etik arayüzünde transhümanizma insanın yok oluşunun da şifrelerini vermektedir.

Kaynakça

- Ander, G. (2017). İnsanlığın Eskimişliği, Çev: Herdem Belen, Hüseyin Ertürk, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Bauman, Z. (2018). Kuşatılmış Toplum, Çev: Akın Emre Pilgir, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Berger, J. (2016). Görme Biçimleri, Çev: Yurdanur Salman, İstanbul: Metis Yayınları.
- Blake, C., Molloy, C., Shakespeare, S. (2012). Introduction. Blake, C., Molloy, C., Shakespeare, S. (Ed.), Beyond Human: From Animality to Transhumanism (1-10 ss.). London: Continuum Book.
- Bregman, R. (2016). Gerçekçiler İçin Ütopya, Çev: Duygu Akın, İstanbul: Domingo Yayıncılık.
- Butler, Andrew M. (2005). Film Studies, London: Pocket Essentials.
- Cioran, (2010). Tarih ve Ütopya, Çev: Haldun Bayrı, İstanbul: Metis Yayınları.
- Dağ, Ahmet. (2018). Transhümanizm İnsanın ve Dünyanın Dönüşümü, Ankara: Elis Yayınlar.
- Dağ, Ahmet. (2020). İnsansız Dünya Transhümanizm, İstanbul: Ketebe Yayınevi.
- Davis, J.C. (1981). Utopia and the Ideal Society: A Study of English Utopian Writing. 1516-1700, New York: Cambridge University Press.
- Fitting, Peter. (2010). "Utopia, Dystopia And Science Fiction". In Gregory Claeys, The Cambridge Companion to Utopian Literature, England: Cambridge University Press.
- Giroux, Henry. (2008). Against the Terror of Neoliberalism: Politics Beyond the Age of Greed, London: Paradigm Publishers.
- Harari, Y.N. (2016). Homo Deus, Çev: Poyraz Nur Taneli, İstanbul: Kolektif Yayınları.
- Harvey, David. (2015). Neoliberalizmin Kısa Tarihi, Çev: Aylin Onacak, İstanbul, Sel Yayınları.
- Haughey, J. (2013). Humanity on the Threshold: Religious Perspectives on Transhumanism

- nism, Council for Research in Values & Philosophy.
- Hauskeller, M. (2016). *Mythologies of Transhumanism*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Heidegger, M. (2017). *Teknoloji ve İnsanlığın Geleceği*, Çev: Ahmet Aydoğan, İstanbul, Say Yayınları.
- Hopkins, P.D. (2015). "A Salvation Paradox for Transhumanism: Saving You versus Saving You", *Religion and Transhumanism: The Unknown Future of Human Enhancement*, ed: C. Mercer, Trothen, California.
- Hughes, James. (2012). *The Politics of Transhumanism and The Techno-Millennial Imagination, 1626–2030*, Zygon: Journal of Religion and Science, London.
- Kobus, Aldona; Muniowski, Łukasz. (2020). *Sex, Death And Resurrection In Altered Carbon: Essays on The Netflix Series*, Kwasu David Tembo, Flinching: Edge. Sex, Consensual Death (Lessness) And The Limit-Experience in Altered Carbon, USA.
- Kornwachs, K. Ranisch, R. (2021). Wolfgang Hofkirchner, Hans-Jörg Kreowski (Ed), *Transhumanism: The Proper Guide to a Posthuman Condition or a Dangerous Idea?* (s. 24-112), Springer: Switzerland.
- Kurzweil. (2016). *İnsanlık 2.0*, Çev; Mine Şengel, İstanbul: Alfa Yayınları
- Lee, Newton. (2019). *Transhumanist Handbook*; Chapter 1, Los Angeles.
- Lilley, Stephen. (2013). *Transhumanism And Society*, London.
- Orwell, G. (2005). *Wigan İskelesi Yolu*, Çev: Zühre İlkelen, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Roloff, B., Seesslen, G., (1995). *Ütopik Sinema*, Çev; Veyssel Atayman, İstanbul: Alan Yayınevi.
- Rosenberg, Donna. (2017). *Dünya Mitolojisi*, Çev: Kollektif, İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.
- Rubin, C.T. (2013). *What is The God Transhumanism Medical Enhancement And Posthumanity*, London.
- Sartre, İmgelem. (2009). Çev; Alp Tümertekin, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Talbot, Margaret. (2018). *The Myth of Whiteness in Classical Sculpture*, The New Yorker.
- Tanilli, Server. (2000). *Yaratıcı Aklın Sentezi*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Tirosh-Samuelson, H. (2011). *Engaging Transhumanism*. Hansell, G.R. and Grassie, W.(Ed.), H+/-: Transhumanism and Its Critics (7-22 ss.). Metanexus Institute: USA.
- Topal, Gökhan. (2020). *Kadim Tanrılardan Modern Tanrılara: Yapay Kutsallıklar Bağlamında American Gods Tv Dizisi Üzerine Göstergebilimsel Bir Çözümleme*, Yayınlanmamış YL Tezi, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Transcendent Man Wows At Tribeca Film Festival Premier, <https://singularityhub.com/2009/04/29/transcendent-man-wows-at-tribeca-film-festival-premier/>, Erişim Tarihi:19.01.2021