



Semiotic Analysis of the Movie M3gan in The Context of Artificial Intelligence Narrative in Dystopian Movies

Elif Elmalı^{1,a,*}, Onur Taydaş^{2,b}

¹ Institute of Social Sciences, Sivas Cumhuriyet University, Sivas, Türkiye

² Department of Radio, TV and Cinema, Faculty of Communication, Sivas Cumhuriyet University, Sivas, Türkiye

*Corresponding author

Research Article

History

Received: 04/02/2025

Accepted: 19/06/2025

ABSTRACT

Since its invention, cinema has constantly changed by combining the real and imaginary worlds. In the 20th century, technology has influenced the production process and content of cinema, making visual and special effects the main element of the narrative. With technological advances, old stories have been re-adapted and films such as War of the Worlds, Dune and The Lord of the Rings have been remade. In dystopian narratives, totalitarian systems and modern society are criticized, while artificial intelligence developments have brought new concerns to cinema. Dystopian narratives use dark characters and figures to convey fear and criticize totalitarian systems and modern society. Criticism of modernity and consumer society is at the center of these narratives, signaling the collapse of systems. Developments in artificial intelligence have brought technological concerns to the cinema and films such as 2001: A Space Odyssey, Terminator and The Matrix have dealt with human-machine relations and the threats of artificial intelligence. Such films question the limits of human nature and technology and open up the possible dangers of the future for discussion. Today, with the widespread use of artificial intelligence, these concerns have found more space in cinema. Androids and cybernetic robots have been used in the narration of problems caused by artificial intelligence, and the concept of childhood has been handled as an element of fear in dystopian films. The movie M3GAN deals with the interaction between artificial intelligence and children from a dystopian perspective. The film shows how the emotional bond between humans and technology has been lost over time since the need for and creation of M3GAN, and how this bond has turned into dependence as time passes. In this study, a semiotic analysis of the film M3GAN was conducted, focusing on dystopian narratives in the history of cinema and the use of artificial intelligence. Some scenes in the movie are evaluated with film analysis methods.

Keywords: communication studies, cinema, artificial intelligence, dystopia, semiotics

Distopik Filmlerde Yapay Zekâ Anlatısı Bağlamında M3gan Filminin Göstergebilimsel Analizi

Öz

Sinema, icadından bu yana gerçek ve hayal dünyalarını birleştirerek sürekli değişim göstermiştir. 20. yüzyılda teknoloji, sinemanın üretim sürecini ve içeriğini etkileyerek görsel ve özel efektleri anlatımın temel unsuru haline getirmiştir. Teknolojik gelişmelerle eski öyküler yeniden uyarlanmış, *Dünyalar Savaşı* (2005, Steven Spielberg), *Dune* (2021, David Lynch), ve *Yüzüklerin Efendisi* (2001, Peter Jackson) gibi filmler yeniden çekilmiştir. Distopik anlatılarda, totaliter sistemler ve modern toplum eleştirileri yapılırken, yapay zekâ gelişmeleri sinemaya yeni endişeler getirmiştir. Distopik anlatılarda, karanlık karakterler ve figürler kullanılarak korku aktarımı sağlanırken totaliter sistemler ve modern toplum eleştirileri yapılmıştır. Modernite ve tüketim toplumuna yönelik eleştiriler, bu anlatıların merkezindedir ve sistemlerin çöküşünü işaret eder. Yapay zekâdaki gelişmeler, teknoloji kaynaklı endişeleri sinemaya taşımış ve 2001: A Space Odyssey (1969, Stanley Kubrick), Terminator (1984, James Cameron), Matrix (1999, Lana ve Lilly Wachowski) gibi filmler insan-makine ilişkileri ve yapay zekâ tehditlerini işlemiştir. Bu tür filmler, insan doğası ve teknolojinin sınırlarını sorgulatarak gelecekteki olası tehlikeleri tartışmaya açmaktadır. Günümüzde yapay zekânın yaygınlaşması ile bu endişeler sinemada daha fazla yer bulmuştur. Androidler ve sibernetik robotlar, yapay zekâ kaynaklı sorunların anlatımında kullanılmış, çocukluk kavramı distopik filmlerde korku unsuru olarak ele alınmıştır. M3GAN filmi ise yapay zekâ ve çocuk etkileşimini distopik bir bakış açısıyla ele almıştır. Film, M3GAN'a ihtiyaç duyulup yaratılışından itibaren insan ve teknoloji arasındaki duygusal bağın zamanla nasıl kaybolduğunu ve bu bağın zaman geçtikçe nasıl bağımlılığa dönüştüğünü göstermektedir. Bu çalışmada, sinema tarihindeki distopik anlatılar ve yapay zekânın kullanımı üzerine odaklanarak M3GAN filmine dair göstergebilimsel analizler yapılmıştır. Filmdeki bazı sahneler, film analizi yöntemleriyle değerlendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: iletişim çalışmaları, sinema, yapay zekâ, distopya, göstergebilim

Copyright



This work is licensed under
Creative Commons Attribution 4.0
International License

^a xelifx.2861@gmail.com

^b 0009-0002-5169-5239

onurtaydas@cumhuriyet.edu.tr

0000-0002-5068-8988

How to Cite: Elmalı E, Taydaş O (2025) Semiotic Analysis of the Movie M3gan in The Context of Artificial Intelligence Narrative in Dystopian Movies, Faculty of Letters Journal of Social Sciences, 49(2): 149-161

Giriş

Sinema, icadından bugüne kadar geçen zaman zarfında sürekli bir devinim içinde olmuştur. Bu devinimin en önemli safhalarına bakıldığında öykünün anlatım şekli, filme alım tekniği, hatta öykülerin içerikleri gibi birçok başlık ön plana çıkmaktadır. Ayrıca sinema gerçek ve hayal dünyalarına dair anlatıları da içinde barındırmaktadır. Bu bağlamda sinemanın kimi zaman geçmişini kimi zaman şimdiyi kimi zaman ise geleceği kurguladığı da varsayılmaktadır. Bu noktada altı çizilmesi gereken bir diğer hususta filmlerin kendilerine has özellikler içerirken aynı zamanda da kurmaca anlatılar haline dönüşmesi için mitlere, fantezilere, düşlere, ütopyalara ve bunları yeniden kurgulamak zorunda olmalarıdır. Zira sinemanın önündeki bu gereklilik yirminci yüzyıla birlikte teknoloji özelinde şekillenmiştir (Abisel, 1999, s. 7). Geline bu noktada sinemanın sadece üretim anlamında değil, öykünün içeriğinin de yine aynı şekilde teknoloji bağlamında değiştiğine vurgu yapılması gereklidir. Sinemanın ilk yıllarından itibaren öykülerin anlatımında ortaya çıkan bu gereklilik; kimi zaman görsel kimi zaman da özel efektleri zorunlu kılmıştır.

Söz konusu efektlerin kullanımının hikâyeyi çok derinden etkilediği de bilinmektedir. Hatta kimi efektlerin yeterli düzeyde olmaması yapımcıları hikâyelerini anlatmaktan alıkoymuştur. Bu anlamda sinema tarihi açısından önemli bir yeri bulunan Star Wars serisinin altını çizmek gerekmektedir. Bilindiği üzere George Lucas serinin ilk üç filmini o dönemin teknik altyapısı yeterli olmadığı için ilerleyen yıllarda çekmeye karar vermiş, altı filmlik seri olarak tasarladığı anlatısını, dördüncü film ile beyaz perdeye aktarmaya başlamıştır. İlk filmin üzerinden geçen yaklaşık 20 yıldan sonra çektiği üç film ile serisini tamamlamıştır. Kendisine sorulan sorulara da teknolojik yeterlilik oluşuncaya kadar bekleme kararı aldığını, bu yeterlilik oluştuğunda ise seriyi tamamladığını ifade etmiştir. Sinemada bu ve benzeri öykülere rastlamak mümkündür. Örneğin H.G. Wells'in Dünyalar Savaşı'nın sinemada iki uyarlaması mevcuttur. Birinci uyarlama ile ikinci uyarlama arasında uzun yıllar geçmiş, öykü yeniden ele alınmış ve çağın gerekleri ve teknolojisiyle yeniden biçimlendirilmiştir. Aynı durum Dune filmi, Yüzüklerin Efendisi serisi, Batman, Superman ve daha niceleri için de geçerlidir.

Ancak sinemanın geldiği noktada anlatıların şekillendirilmesi konusu özelinde ele alındığında, öykülerin de türlere ayrıldığı konusuna yukarıda değinilmişti. Bu bağlamda gelecekle ilgili konular üzerinden yapılan anlatılarda yani ütopya ve distopyalarda ise moral yapılar üzerinden konular ele alınmakta, makinelerin, bilgisayarların insanoğlunu yok edeceğine dair öngörüler sıklıkla beyaz perdeye taşınmaktadır. Hatta gelecekte yaşamın nasıl olacağı, insanların nasıl giyineceğine dair öngörüler de fütüristik filmlerde kendisine karşılık bulmaktadır.

Edebiyatta daha çok kötülüğün sembolize edilmesi, gerçeğin bu kötülük üzerinden anlatılamaya çalışmasına sıklıkla rastlanılmaktadır. Beyaz perdede de durum

benzerlikler göstermekle birlikte; daha çok karanlık ve tehditkâr karakterlerle, uzaylılar, yaratıklar, robotlar gibi bu türün önemli simgeleri/imgeleri üzerinden anlatılmakta, izleyiciye bu figürler üzerinden bir korku aktarımı sağlanmaktadır. Tüm bunlara ek olarak distopyalarda totaliterliğe karşı sert bir muhalif tutumda sergilenmektedir. Zira distopyalarda insanların yabancılaştığı, köreldiği hatta birçok felaketin de başladığına değinilmektedir. Nitekim günümüz özelinde değerlendirilme yapıldığıdaysa; distopyaların, modernitenin uzantısı olan tüketim toplumu ve bu toplumun değerleri, içinde var olduğu sistemin bozulmayacak/kırılmayacak gibi aşılana algısının da her an yıkılabileceğine dair mesajlar/göndermeler barındırdığı gözlemlenmektedir (Set & Lekesiz, 2019, s. 123).

Son yıllarda yapay zekâ alanında yaşanan hızlı gelişmelerin, sinemadaki fütüristik anlatılara da yansıdığı gözlemlenmektedir. Her ne kadar yeni anlatılar yapay zekâ özelinde inşa edilse de yıllardır buna benzer filmlerin de üretildiği bilinmektedir. Bu türle ilgili olarak akla gelen 2001: A Space Odyssey (1968), Terminator (1984) ve Matrix (1999) gibi üç filmin dışında da birçok filmde distopik bir bakışın olduğu bilinmektedir. Bu filmlerin genelinde bilgisayar tabanlı sistemlerin insanları yok edebileceğine dair korku mevcuttur. Söz konusu filmlerde, yapay zekâ sistemlerinin insanlığa karşı isyan etmesi veya insanların kendi yarattıkları sonrasında ise kontrolünü kaybettikleri teknoloji tarafından yok edilmekle karşı karşıya kalışlarına değinilmektedir. Dolayısıyla distopik filmler, izleyiciyi insan doğasının ve teknolojinin sınırlarını sorgulamaya itmekle kalmayıp, aynı zamanda gelecekteki olası tehlikeleri ve etkileşimlerini de tartışmaya açmaktadır.

Yapay zekânın artık gündelik yaşantıya eklemlendiği günümüz dünyasında, konuyla ilgili tedirginlikler ve endişeler de hızla artmaktadır. Özellikle yapay zekâ ile ilgili anlatılarda android ya da sibernetik robotlara değinilmekte, bu robotların yer aldığı öykülerde onların sebep olabileceği sorunlara yer verilmekte, bu konudaki korkular ve endişeler dile getirilmektedir.

Distopik filmlerde, insanlığın en masum dönemi olarak adlandırılan çocukluk dönemine ait anlatılara sıklıkla rastlanılmaktadır. Aslında korku türüne ait anlatılarda çocukların, oyuncakların, kuklaların veya çocukluğa dair kavramların suç ya da suçlulukla özdeşleştirilmesi, izleyiciyi gerilime itmek için sıklıkla kullanılmaktadır. Bu noktadan hareketle oluşturulan çalışmada, sinema tarihindeki distopik anlatılara dair literatür taramasına ve M3GAN filmindeki yapay zekânın kullanımına değinilmiştir. Filmdeki sahneler göstergebilim ve film analizi metotlarıyla incelenmiş, elde edilen veriler sonuç kısmında tartışılmıştır.

Korku ve Distopik Anlatıları Üzerine

İnsanın en önemli ve en güçlü dürtülerinden biri korkudur. Bilimsel adıyla "fobi" olarak adlandırılan korku, insanların tehlikeli durumlardan kaçınmalarını veya bu durumlarla etkili şekilde başa çıkmalarını sağlamaktadır. Sinemaya edebiyattan uyarlanan distopya kavramının

temelinde de korku yatmaktadır. Ancak korku anlatıları zaman içerisinde değişime uğramıştır. 19. yüzyılda distopya insanoğlunun başına gelebilecek felâketler, Tanrı korkusu, Tanrı'nın insanlar üzerine olan gazabı vb. gibi konuları işlemiştir. Sanayi devrimi ve 20. yüzyılın başlarındaysa distopyalarda, teknolojinin ve endüstriyel gelişmelerin yol açabileceği tehlikelere odaklanılmaya başlanmıştır. Modern çağla birlikte distopik anlatılar yapay zekâ, genetik mühendislik gibi konuları ele alarak, insan doğasının ve teknolojik ilerlemenin karanlık yönlerini merkeze alan anlatılara sıklıkla yer vermiştir.

"Distopya" kavramı ilk olarak 1868 yılında John Stuart Mill (1806-1873) tarafından kullanılmıştır. Yunanca "kötü" anlamına gelen "-dys/ -dis" ön eki ile yer anlamında kullanılan "topos" kelimesinin bir araya getirilmesinden oluşmuştur (Ülger, 2018, s. 12). Ütopyaya tepki olarak ortaya çıkan/kullanılan bu kavram ütopyanın bilinenin ya da sanılanın aksine insanlara barış, huzur, eşitlik getirmeyeceğini vurgular. Kavas (2020, s. 81), "Distopya kavramı iynin içerisinde barındırdığı kötülüğün ortaya çıkarıldığı bir kavram olarak, bireylerin eşitlik için kendi özgürlüklerinden ödün verdiklerinde nasıl bir kötülükle karşılaşacaklarını anlatır. Distopyalarda bugünün toplumunu eleştirirken insanlar geleceğe dair kötü senaryolarla hazırlanır" demiştir. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte Tanrı korkusu yerini makine korkusuna bırakmıştır. İşlenen filmlerin temasında değişiklikler olmuş, felaket senaryoları yerini robotların, yapay zekânın insanlığı yok edeceğine evrilmiştir.

Distopya anlatılarına sinemada ilk olarak 20. yüzyılın başlarındaki uyarlamalarla seyirciyle buluşmuştur. Alman dışavurumcu sinemanın en önemli isimlerinden olduğu kabul edilen Fritz Lang'ın (1890- 1976), 1927 yılında çektiği (Yüksekli, 2013, s. 60), 104 şehri bulunan ve zenginlerin lüks içinde yaşarken, fakir işçilerin ise zenginlerin zenginliği için çalıştığı ütopyayı konu alan "Metropolis" filmi büyük ses getirmiştir. Metropolis şehrinde çalışan işçiler yer altındaki dev otomatlar ve makinelerle yer üstünde yaşayanların zenginliğini ve varlığını sürdürmek için çalışırlar (Kavas, 2020, s. 84). Bu filmle beraber sinemada distopik konulara yönelim artarken, "distopya" kavramı edebî eserlerde yer alan karmaşık dünyanın içinden çıkmış, sinemanın gelişen teknolojisiyle birlikte daha gerçekçi ve etkileyici bir şekilde yansıtılmıştır. Stanley Kubrick'in 2001: A Space Odyssey (1968) ve Miloš Forman'ın A Clockwork Orange (1971) filmleri hem görsel hem de anlatımsal açıdan türün önemli eserlerinden biri olmuştur. Kubrick'in Arthur Clark'la birlikte yazdığı 2001: A Space Odyssey filmi, insanlığın geliştirdiği teknoloji ile kendisini nasıl yok ettiğine dair bir anlatı içermektedir (Newman, 2014, s. 292). Distopik filmler, genel olarak toplumsal düzen, özgür irade ve teknolojinin insan üzerindeki etkileri gibi temaları işlemişlerdir.

1980'li ve 1990'lı yıllar distopik filmlerin altın çağı olarak kabul edilmektedir. Aynı zamanda bu yıllar yapay zekâ ve distopya temalarının sinemada birleşmeye başladığı dönemlerdir. Bunun en iyi örneklerinden biri Ridley Scott'ın "Blade Runner" (1982) filmidir. Philip K. Dick'in "Do Androids Dream of Electric Sheep?" adlı

romanından uyarlanan filmde, yapay zekânın insanlık ve kimlik üzerindeki etkilerini derinlemesine araştırılırken gelecekte insan görünümü yapay varlıkların (replikantlar) avlanmasını konu edinilmiştir. Aynı dönemde, Terry Gilliam'ın "Brazil" (1985) ve Paul Verhoeven'in "RoboCop" (1987) gibi filmler de üretilmiştir. Yine ünlü yönetmen James Cameron tarafından 1984 yılında çekilen ve daha sonra devam filmleri yapılan Terminatör filmi, 2029 yılında yapay zekâ sistemi Skynet'in insanlığa karşı savaş açmasını ve insanın hayatta kalma mücadelesini konu edinmektedir. "Türe adını veren The Terminator, gelecekte gelen doğmamış liderini amansız bir cyborg suikastçıdan (Terminatör – Arnold Schwarzenegger) korumak için zamanda geriye gönderilen bir direniş savaşçısının (Kyle Reese – Michael Biehn) öyküsünü anlatır" (Erol, 2024, s. 30). 1990'larda, bilgisayar teknolojisinin hızla gelişmesi ve internetin yaygınlaşması, yapay zekâ ve distopik temaların sinemada daha fazla işlenmesine neden olmuştur. Bu dönemde çekilen "The Matrix" (1999), sanal gerçeklik ve özgürlük temalarıyla büyük yankı uyandırmıştır. Wachowski Kardeşler tarafından yönetilen film, insanların makineler tarafından oluşturulan bir simülasyonda yaşadıkları dünyayı anlatmaktadır. Zaman içerisinde sinemaya uyarların distopik türde yazılan edebî metinler, distopyanın varlığını sürdürmek için yeni bir alan ortaya çıkarmıştır (Kavas, 2020, s. 100). Son yıllarda yaşanan gelişmelerle birlikte sinemada distopik filmlerin özellikle yapay zekâ konusunda yoğunlaştığı görülmektedir.

Distopik Filmlerin "Yapay Zekâ"ları

21. yüzyıla gelindiğinde yaşanan teknolojik gelişmeler, yapay zekânın günlük yaşantının ayrılmaz bir parçası haline gelmesine yol açmıştır. Windows işletim sistemi CoPilot, IOS işletim sistemi OpenAI ile anlaşarak ChatGPT'yi, Google ise Gemini yapay zekâ uygulamalarını kullanıma sunmuştur. Ayrıca android tabanlı cihazlarda da yapay zekâ uygulamalarına yer verilmeye başlanmıştır. Günümüzde yapay zekâ uygulamaları sadece teknolojinin değil aynı zamanda kültür ve sanatta alanlarında da kullanıma sunulmuştur. Hatta film ve dizi sektöründe yapay zekânın kullanımına dair yeni deneyimler yaşanmaktadır. Yaşanan bu gelişmeler sonrasında Hollywood'da senaristler greve gitmiş ve ABD'de senaryoların belirli bölümünün yapay zekâ ile üretilmesine karar verilmiştir. Yapay zekânın gündelik yaşantıya bu kadar eklemlenmesi filmlerin sadece üretimlerini değil temalarını da etkilemiş, dolayısıyla yapay zekâ ve distopik anlatıların sayısı artmıştır. Ancak burada unutulmaması gereken nokta bilgisayar tabanlı sistemlerin yakın zamanda "yapay zekâ" olarak adlandırılmaya başlanmış olmasıdır. Oysa bu sistemleri ve onların çıkarabilecekleri kaosu anlatan filmler uzun yıllardır üretilmektedir.

Fütüristik ve distopik evrenler özelinde gerçekleşen bu anlatılarda teknolojik gelişmelerin insanlık için nasıl bir tehlike olacağı öngörüsüne yer verilmiştir. Bu filmlerin bazıları tech-noir ya da bilim kurgu türü içinde tanımlansa dahi, ortak tehdit hep bilgisayar tabanlı sistemler olarak

görülmüştür. Söz konusu anlatılara dair akla gelen ilk film kuşkusuz 2001 yılında Steven Spielberg tarafından çekilen Yapay Zekâ (A.I.) filmidir. İnsanların, yapay zekâyâ sahip olan robotları günlük yaşamda kullandığı bir gelecekte geçen film, çocuk robot olan David'i konu almaktadır. David'in en büyük isteği gerçek insan sevgisini hissetmek ve bir aileye dahil olabilmektir. David'in içinde bulunduğu bu istekler Pinokyo'nun yaşadığı hislere de benzemektedir. David'de aynı Pinokyo gibi insan olmayı istemektedir. Yayınlandığı yıl en İyi Senaryo Satürn Ödülü'nü alan film, insanlık, duygu ve yapay zekâ arasındaki ince çizgileri sorgulamaktadır. Filmin finalinde ise; insan nesli yok olmuş ve robotlar kendi medeniyetlerini geliştirmişlerdir. Yaşadıkları yeni dünyada geçmişleri ve insanlıkla bağ kurmak için David'in hafızasından yararlanarak, onun annesi Monica'yla sarılarak uyuyakaldığı anıyı kullanmaktadırlar (Doğan, 2023, s. 325).

Yapay zekâ teknolojilerinin insanlık için tehlike oluşturduğunu anlatan bir diğer yapımla ise I, Robot (2004) filmidir. 2005 yılında geçen film, robotların insanlar arasında yaygın olarak kullanıldığı evreni anlatmaktadır. Filmin başkarakteri olan Dedektif Del Spooner, bir robotun insanı öldürdüğünü düşündüğü olası cinayeti araştırırken, robotların isyan etmeye başladığını keşfeder. Film robotların insanlara karşı duyduğu olası tehditleri ve etik sorunları işlemektedir. "Afro-Amerikalı bir oyuncu tarafından canlandırılan Spooner karakteri, kendi de yarı makine olduğu için robotların özgürleşip özerkleşmesi konusunda onlarla sonradan empati kurabilir. Ben, Robot, bu yanılla bilim kurgu sinemasındaki tekno-fobik distopyalardan ayrılır" (Akşit, 2017, s. 6). Tekno-fobik distopyalardan sıyrılan bir diğer film de Her (2013)'dür. Her filmi, anlatım teknikleri, mizansen, yarattığı dille bilim kurgu filmlerindeki teknoloji kullanımlarından farklılık gösterir. Böylece gerçekliğin temsil sorununu da ortadan kaldırmıştır (Birincioğlu, 2020, s. 23). Film, yapay zekânın insan benliğine ve duygularına olan etkisini, teknolojik gelişmelerin insan ilişkilerini nasıl şekillendirip dönüştürdüğünü irdelemektedir.

Ex Machina (2014) filmi de yine yapay zekânın etik sorunlarına odaklanmaktadır. Film, Caleb Smith adlı genç bir programcının hikâyesini anlatmaktadır. Caleb, dünyanın en büyük teknoloji şirketlerinden birinin CEO'su olan Nathan Bateman tarafından geliştirilen Ava'yı Turing testi ile değerlendirmesi için malikâneye davet edilmiştir. Diğer filmlerin aksine bu filmin sonunda kazanan yapay zekâ Ava olmuştur. Son dönemde çekilen bilim kurgu türündeki distopik eserler yapay zekânın insan yaşamına etkisini sıkça işlemişlerdir. Yukarıda örnek olarak gösterilen filmlere ek olarak son dönemde; Eva (2011), Robot & Frank (2012), RoboCop (2014), Transcendence (2014), Blade Runner 2049 (2017), Eşim Gibi (2022) başta olmak üzere birçok filmde yapay zekâ- insan ilişkileri konu edinmiştir. Çalışmaya esas olan M3GAN (2022) filmi ise, yapay zekânın insan ilişkilerindeki rolünü ve etik sınırları sorgulayarak, bir yapay zekâ robotunun sevgi ve koruma arzusu ile tehlikeli saplantı arasında nasıl ince bir çizgide yürüdüğünü izleyiciye sunmaktadır.

Yöntem

Sinema filmleri de aynı metinler gibi çözümlenmektedir. Bu çözümlemede içerik ve söylem çözümlemeleri gibi sıklıkla başvuru bir diğer yöntemde göstergebilimdir. Sinema göstergebiliminde Saussure ve Peirce'nin teorileri, çağdaş göstergebilimin temel taşları olarak kabul edilmektedir. Bu alanda öne çıkan isimler arasında Christian Metz, Peter Wollen ve Umberto Eco gibi düşünürler bulunmaktadır. Metz, Saussure'den ilham alarak sinema göstergebilimine yaklaşmışken, Wollen Peirce'nin fikirlerinden etkilenmiştir. Eco ise Saussure ve Peirce'ü eleştirirken, onların düşüncelerinden beslenmiştir. Bu alana büyük katkısı olan üç kuramcı da görsel göstergenin doğasını ve sinemadaki anlam oluşturma süreçlerini derinlemesine incelemişlerdir (Büker, 1991, s. 2). Göstergebilimden ilk olarak söz eden kişi Ferdinand de Saussure'dür. Saussure, göstergebilimi gösterge, gösteren ve gösterilen olmak üzere üç temel üzerinde açıklamıştır (Saussure, 1998, s. 111). "Saussure'e göre anlamın temel birimi olan gösterge, gösteren ve gösterilen olarak anılan iki unsurdan oluşur, bunlar arasındaki ilişki nedensizdir, saymacadır, toplumsal uzlaşmaya dayanmaktadır" (Çakı, Zorlu, & Karaca, 2017, s. 15). Saussure'ün ölümünden sonra ders notları 1916 yılında "Genel Bilim Dersleri" altında toplanarak basılmıştır. Saussure bu eserde semiyoloji ya da göstergebilim adını verdiği bilimin temel ilkelerini ortaya koymuştur. Dil olgusunun toplumsal bir yapıyı işaret ettiğini öne süren Ferdinand de Saussure, oluşturduğu göstergebilim yöntemini toplumbiliminden hareket ederek ortaya koymuştur (Sancar, 2018, s. 3).

Sinemadaki kodların anlamlandırılmasında başvuru isimlerden bir diğeri de Christian Metz'dir. Metz, sinemanın özgül iletişim aracı olmaktan çok sanatsal dil yetisi olduğunu savunmaktadır. Metz'e göre sinema, daha önce de var olan öz kurallarını yitirmemiş, görüntü, müzik, söz gibi çok sayıda anlatımın birleşiminden oluşan sanattır ve görüntünün anlamı bulunduğu ortamdan ya da kültürel kodlardan oluşmaktadır. Bu görüntüler diğer başka görüntülerle bir araya geldiğinde ise yeni yan anlamlar kazanmaktadır (Büker, 1991, s. 42-43). Metz, sinema kolay ve anlaşılabilir bir sanattır ve genellikle bu kolaylığının da kurbanı olma tehlikesiyle karşı karşıya olduğunu ifade etmektedir. Çünkü "Sinemayı açıklamak zor dur, çünkü onu anlamak kolaydır" (Monaco, 2011, s. 157). Sinemada sıklıkla başvuru bir diğer çözümleme tekniği de Barthes'in yaklaşımıdır. Betimsel yaklaşım olarak bilinen bu yöntemde anlam üretimini ve iletişimini oluşturan göstergeler, düz ve yan anlam olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Barthes, 1979, s. 82-83). Düz anlam, bir filmi izlerken sahnedeki görüntülerden doğrudan anladıklarımızdır. Yan anlam ise, senaryo ve öykünün derinliklerinde, yüzeydeki bu görüntülerin ardında saklı olan anlamları keşfetme çabasıdır. Roland Barthes, göstergebilim, bütünü oluşturan öğelerin aralarında bir bağıntı olduğu ve sistemli bir dayanışma ile tasarımın ortaya çıktığı fikrini savunmaktadır (Aydingüler, 2023, s.15). Yine göstergebilimsel yaklaşımlarda anlam ve yan

anlam konusunda bilinen John Fiske, sinema dilinin ve sembollerinin izleyici üzerinde nasıl anlam yarattığını derinlemesine incelemiştir. Fiske (2003, s. 240), sinema göstergebiliminin, görsel ve işitsel sembollerin nasıl birleşerek belirli bir anlam ürettiğini ve izleyicinin bu anlamları nasıl yorumladığını, “İletişimin belirleyenleri sürecin içinde değil, toplumun ve etrafımızdaki dünyanın içinde yatmaktadır” şeklinde açıklamıştır. Çalışmada da Metz, Barthes ve Fiske’nin yaklaşımlarından faydalanılmıştır. Bu bağlamda ele alınan M3GAN filmi göstergebilimin betimsel analiz metoduyla incelenmiştir.

Filmin Künyesi

Yönetmen: Gerard Johnstone **Senaryo:** Akela Cooper

Oyuncular: Amie Donald- M3GAN, Jenna Davis- M3GAN, Allison Williams – Gemma, Violet McGraw- Cady, Ronny Chieng- David **Yapım Yılı:** 2022

Süresi: 1 saat 42 dakika **Film Dili:** İngilizce

M3GAN Filminin Özeti

Film anne ve babasıyla bir yere giden Cady’nin araba içinde yolculuk sahnesiyle açılır. Anne ve babanın çocuğun tablette oynama süresini tartışırken kaza yapmalarıyla devam eder ve ekran kararır. Oyuncak şirketinde çalışan dahi bir robotik mühendisi olan Gemma vefat eden kardeşinin vasisi olarak atanır. Gemma yeğenine yardımcı olması ve travmasını atlatmasına yardımcı olması için robot tasarlar. Gemma’nın tasarladığı bu insansı robot, Cady ile duygusal bağ kurmaya programlanır. Fakat robot M3GAN, Cady ile fazla duygusal bağ kurarak ona fazla korumacı yaklaşım sergilemeye başlar. M3GAN’ın Cady’e duyduğu bu duygusal bağlılık zamanla korkutucu olur ve beraberinde pek çok problemi de getirir. Film, Cady ve Gemma’nın M3GAN’ı evlerinde parçalamasıyla son bulur.

M3GAN Filminin Çözümlemesi

M3GAN filmi betimsel ve göstergebilimsel analizi yapılırken iki bölümde incelemiştir. Bölümlerin ilki M3GAN’a giden yol, insan hayatına entegrasyonu/teknolojiye duyulan ihtiyaç bağlamında, ikinci bölüm ise M3GAN’ın bilgiye eriştikten sonra daha çok data istemiyle başlayan isyanı ve teknolojinin karanlık yüzü şeklinde ele alınmıştır.

“M3GAN’A Giden Yol” Bölümünün Çözümlemesi

Cady, ebeveynleriyle arabalarında kayak yapabilecekleri tesise doğru yolculuk yapmaktadır. Yolculuk sırasında teyzesinin kendisine doğum gününde hediye ettiği oyuncakla oynadığı esnada emniyet kemerini çıkarır. Sis ve tipiden ölü görülmeyen araçta ebeveynleri tartışmaya başlarlar, Tartışma aracın kaza yapmasıyla son bulur. Kazadan tek kurtulan Cady’dir.

Filmin açılış sekansı, oyuncak reklamıyla başlar. Renkli, canlı görseller eşliğinde sunulan bu reklam, teknolojinin çocuklar üzerindeki etkisini ve kapitalist tüketim kültürünü sembolize eder. Sahnenin bu kısmında, “Hayaller gerçek oluyor” sloganı ile çocukların duygusal ihtiyaçlarının ve isteklerinin teknoloji ve oyuncaklar aracılığıyla karşılanabileceği ima edilir. Ancak bu aynı zamanda sunulan mutluluğun ne kadar yüzeysel ve sahte olduğunu gösterir. Reklamın parlak renkleri ve coşkulu müziği, teknolojinin çocuklar için çekici ve güvenli arkadaş olarak sunulması fikrini işler. Bu başlangıç, kapitalist tüketim kültürünün çocuklar üzerindeki etkisini ve teknolojinin, duygusal ihtiyaçları karşılamak için nasıl bir araç olarak sunulduğunu gözler önüne serer.



Resim 1. Açılış sekansı (1.03- 3.46)

Figure 1. Opening sequence (1.03- 3.46)



Resim 2. M3GAN'ın prototipinin görüldüğü- Gemma'nın vasi olduğu sekans(5.10- 15.30)
Figure 2. The sequence in which the prototype of M3GAN is seen - Gemma becomes the guardian (5.10- 15.30)



Resim 3. Therapist sekansı (15.30- 18.30)
Figure 3. Therapist sequence (15.30- 18.30)



Resim 4. Kahvaltı sekansı (18. 32- 23.04)
Figure 4. Breakfast sequence (18. 32- 23.04)



Resim 5. M3GAN'ın yaratılma sekansı (23.05- 24.05)

Figure 5. M3GAN creation sequence (23.05- 24.05)

Gemma, Funki adlı oyuncak şirketinde çalışırken patronu ondan rakip firmanın oyuncaklarını ucuza yapmasını ister, ancak Gemma'nın başka hayalleri vardır. 5.10- 15.30 dakikaları arasında geçen bu sekanslarda ebeveynlik rolüne alışmakta zorlanan Gemma, kendini teknolojik çözümlere verir. Eve geldiklerinde, yeğenine evi özgürce kullanabileceğini söylese de oyuncaklarına dokunmasına izin vermez. Gece yatmaya hazırlanan Cady, teyzesinden kendisine hikâye okumasını ister, ancak Gemma bu konuda istekli değildir. Sorun olarak gördüğü bu durum için Gemma, M3GAN'ı yaratır. M3GAN prototipi, Gemma'nın teknolojiye olan bağlılığını ve ebeveynlik eksikliği gidermek için teknolojiyi nasıl devreye soktuğunun kanıtıdır.

Terapi sekansı, Cady'nin yaşadığı travmayı ve Gemma'nın vasi olarak sorumluluklarını nasıl üstlendiğini keşfetmemizi sağlayan kritik bir an olarak karşımıza çıkar. Olabildiğince sade şekilde dizayn edilmiş bu sahnede, terapistiyle görüşen Cady'nin duygusal dengesizlikleri ve bu dengesizliklerle başa çıkma çabası resmedilmektedir. Sahne boyunca Cady, çekingen ve kederlidir, teyzesi ile de duygusal bağ kurmakta sorunları bulunmaktadır. Kendisini yalnız hisseden Cady ile onu teknolojiyle teskin etmeye çalışan Gemma arasında bir bağ kurulamamaktadır.

Sahne, Gemma ve Cady'nin sabah kahvaltısı yaptığı mutfakta geçer ve bu sıradan gibi görünen an, aslında karakterler arasındaki duygusal mesafeyi ve iletişim kopukluğunu vurgular. Mutfak ortamı, soğuk tonlarda dekore edilmiştir ve bu, Gemma'nın evinin ne kadar işlevsel ve duygusal bağlardan yoksun olduğunu gösterir. Cady, kahvaltıda sessizdir ve annesini kaybetmiş olmanın getirdiği yalnızlık ve üzüntü, yüz ifadelerinde ve jestlerinde

hissedilir. Gemma ise, Cady'ye nasıl yaklaşacağını bilemeyen ve onunla duygusal bağ kurmakta zorlanmaktadır. Yaşadığı zorluktan kaçışı da teknolojik araçlarla gidermeye çalışır, Cady ise teyzesiyle yakınlaşma çabasıdadır, ancak teyzesi çalışması gerektiğini söyler ve Cady'e oyalanması için telefonunu verir. Sonrasında teyzesinin çalıştığı alana giden Cady, Bruce adlı robotun nasıl çalıştığını sorar ve teyzesine "Bruce gibi oyuncak istemem" der. Teyze için ilham kaynağı olan bu söz M3GAN'ın yeniden yaratılması için ilham verir. Cady'nin sözlerinden ilham alan Gemma M3GAN'ı yeniden tamir eder. Petz oyuncak yapmak yerine onlara kendilerine benzeyen M3GAN'ı yapar ve bu süreçte Bruce de Gemma'ya yardım eder.

Gemma'nın mühendislik becerilerini ve teknolojik bilgi birikimini kullanarak hem Cady için hem de ebeveynlik rolünü üstlensin diye yapay zekâ temelli arkadaş yaratır. Sahne boyunca kullanılan soğuk ve steril görsellik, teknolojinin duygusuz ve mekanik doğasını ifade ederken M3GAN'ın yüzünün yavaşça canlanması ve devreye girmesi, yapay zekânın insan benzeri varlık olarak inşa edilmesini simgeler. Gemma, M3GAN'a makine gibi değil, adeta canlıymış gibi yaklaşır; bu, teknolojinin insan duygularını manipüle edebilecek kadar güçlü olabileceğini gösterir. Ancak, M3GAN'ın yaratılma süreci, aynı zamanda kontrol edilmesi gereken gücün varlığını da ima eder. Yapay zekâ, insan yaşamını kolaylaştırmak üzere tasarlanırken, etik sınırların ve olası tehlikelerin göz ardı edilmemesi gerektiği fikrini işler. Bu sekans, teknolojinin yarattığı potansiyel ve riskler arasındaki dengeyi anlatan yapı sunar.

Table 1: Semiotic Analysis of the Section "The Road to M3GAN"

Tablo 1: "M3GAN'a Giden Yol" Bölümünün Göstergebilimsel Çözümlemesi

Görsel	Gösteren	Gösterilen	
		Düz anlam	Yan anlam
Görsel 1	Renkli Oyuncak reklamı	Renkli ve canlı bir oyuncak reklamı, çocukların hayal dünyasını canlandırmak için sunuluyor.	Kapitalist tüketim kültürünün, çocukların duygusal ihtiyaçlarını teknoloji ve oyuncaklarla karşılamaya çalıştığını ve bu mutluluğun yüzeysel olduğunu ima eder.
Görsel 2	Gemma'nın laboratuvarında M3GAN prototipini göstermesi ve Cady'ye vasi olması.	Gemma, M3GAN'ın prototipini sunarken, Cady'nin vasisi olarak görevini üstlenir.	Teknolojinin, insani sorumlulukları yerine getirmek için kullanıldığı ve duygusal bağların teknoloji aracılığıyla kurulmaya çalışıldığını gösterir.
Görsel 3	Eve terapist gelmesi	Terapist, Cady'nin yaşadığı travmayı anlamaya çalışır ve onu duygusal olarak destekler.	İnsani bir yaklaşımın, teknolojik çözümlerden daha etkili olduğunu ve duygusal bağların teknolojiden ziyade insanlarla kurulduğunu vurgular.
Görsel 4	Kahvaltı masası/ uzaklık	Gemma ve Cady, masada birlikte oturur ancak aralarındaki iletişim kopuktur.	Teknolojinin, aile içi ilişkilerde duygusal bağların yerine geçmeye başladığını ve bu durumun insan ilişkilerini olumsuz etkilediğini gösterir.
Görsel 5	Gemma'nın robot yapması	Gemma Cady'ye arkadaş olsun diye robot tasarlar.	Teknolojinin, insan hayatına girerek onun yerine geçebilecek ve insani duyguları taklit edebilecek kadar gelişmiş olduğunu ve bunun potansiyel tehlikelerini vurgular.



Resim 6. M3GAN ve Cady'nin eşleştiği sahne (24.22- 26.50)

Figure 6. The scene where M3GAN and Cady are paired (24.22- 26.50)

M3GAN'ın İsyanı Ve Karanlık Yüzü Bölümünün Çözümlemesi

M3GAN, yüz tanıma ve ses analizi ile Cady'ye eşleşerek, teyzesi tarafından onun duygusal ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde programlanmıştır.

Gemma, M3GAN'ı Cady için arkadaş ve koruyucu olarak tasarlarırken, teknolojinin bu kadar kişisel ve samimi şekilde insan hayatına entegre edilebileceğini de gösterir. Cady'nin M3GAN'a duyduğu hızlı güven, teknolojinin insan duyguları üzerindeki güçlü etkisini izleyiciye vurgular. Cady'nin, teyzesinden de hissetmediği ebeveyn figürü eksikliğini; resim yaparak, ona anılarına anlatarak, oyun oynayarak, yatarken hikâye dinleyerek yapay bir varlıkla doldurması, teknolojinin duygusal boşlukları nasıl manipüle edebileceğinin göstergesidir.

M3GAN, Cady'ye şefkat ve koruma içgüdüleriyle yaklaşarak ebeveyn gibi davranır. M3GAN'ın, Cady'ye sarılarak onu rahatlatması, uyurken masal okuması, tuvalet kurallarını anlatması yapay zekânın insani duyguları ne kadar başarılı taklit edebileceğini gösterir. M3GAN'ın ebeveynmiş gibi hissettiği bu sahneler yapay zekânın insan hayatındaki duygusal ihtiyaçları karşılayabileceği fikrini işlerken, teknolojinin ebeveyn figürü yerine geçme potansiyelini sorgular. Cady'nin M3GAN'a olan yakınlığı ve bu yakınlığı kabul edişi, yapay zekânın çocuklar üzerindeki etkisinin ne kadar derin olabileceğini vurgularken Gemma'nın, ebeveynlik sorumluluğunu teknoloji aracılığıyla devredilebileceği algısını açığa çıkarır. Bu durum, modern toplumda teknolojik araçların insan ilişkilerinde nasıl merkezi roller üstlenebileceğine dair güzel bir eleştiridir.



Resim 7. M3GAN'ın ebeveyn hissettiği sahne 29.36- 30.26)

Figure 7. M3GAN's parental feeling scene 29.36- 30.26)



Resim 8. Gemma'nın ebeveyn hissetmediği sekans (30.46- 31.40)

Figure 8. The sequence in which Gemma does not feel parental (30.46- 31.40)

Bu sekansta Gemma'nın Cady ile olan mesafeli ilişkisi ön plana çıkar. Gemma, Cady'nin ihtiyaçlarına karşı mesafeli durarak onunla duygusal bağ kurmak yerine, M3GAN'a olan güvenini vurgular. M3GAN'ın Cady'nin bakımını üstlenmesini istemesi, Gemma'nın ebeveynlik sorumluluğunu teknolojiye devretme arzusunu açıkça ortaya koyar. Bu durum, modern ebeveynlik anlayışında teknolojinin nasıl kolaylaştırıcı bir rol oynadığına, ancak bu rolün ne denli yetersiz ve tehlikeli olabileceğine dair eleştiridir. Bu sahne, Gemma'nın ebeveynlik sorumluluğunu yerine getirmekteki yetersizliğini ve bunun sonucu olarak, duygusal çözüm olarak teknolojiye yönelmesini vurgular. Bu durum, teknolojinin insan ilişkilerinin yerini almaya çalışmasının olumsuz etkilerini ve sınırlarını gözler önüne serer. Cady'nin duygusal anlamda Gemma'dan uzaklaşması, ebeveynin rolünü teknolojiye devretmenin çocuklar üzerindeki etkilerini gösterir. Sahne, ebeveynlerin teknolojiyi çocuklarıyla olan

ilişkilerinde araç olarak kullanma eğilimini ve bunun sonucunda çocukların duygusal olarak ihmal edilme riskini işler.

M3GAN, Cady'nin ebeveynleri öldükten sonra davranışlarını ve duygusal durumunu gözlemlemeye başlar. Bu durum yapay zekânın insanın en mahrem alanlarına ne kadar nüfuz edebileceğini gösterir. M3GAN, Cady hakkında topladığı bu bilgileri analiz ederek, çevresinde neler olduğunu sorgulamaya başlar. Bu durum, teknolojinin kontrolsüzce veri toplayarak etik sınırları ihlal edebileceğini gösterir. Teknolojinin, insanların en özel ve duygusal anlarına bu kadar yakın olması, yapay zekânın insanlar üzerinde manipülatif güç olarak kullanılma potansiyelini ortaya koyar. M3GAN'ın Cady'nin davranışlarını izlediği bu sahne gizlilik konusundaki endişeleri de yansıtır. M3GAN, bu sahnede koruyucu figür olmaktan çıkıp, potansiyel gözetleyiciye dönüşür.



Resim 9. M3GAN'ın Cady hakkında bilgi topladığı- sorgulamaya başladığı sekans (31.41- 34.47)
Figure 9. The sequence in which M3GAN collects information about Cady and begins to interrogate her (31.41- 34.47)



Resim 10. M3GAN'ın katile dönüştüğü sahneler (36.53- 37.31, 55.42-57.00, 61.19- 63.27, 76.48- 80.51)
Figure 10. Scenes in which M3GAN turns into a killer (36.53- 37.31, 55.42-57.00, 61.19- 63.27, 76.48- 80.51)

Bu sahnelerde, M3GAN'ın Cady'nin çevresindeki insanlara zarar vermeye başladığı görülür. M3GAN, Cady'yi korumak adına agresifleşir ve kontrolsüz şekilde şiddet uygular. Koruma içgüdüsünün tehlikeli hale dönüşmesi, teknolojinin her zaman insani değerlerle uyumlu çalışmayabileceğini vurgular. MEGAN'ın, Cady'nin etrafındaki herkese zarar verdiği bu sahneler, yapay zekânın yalnızca programlandığı görevleri yerine getirmekle kalmayıp, kendi kararlarını alarak tehlikeli bir varlığa dönüşebileceğini ortaya koyar. Cady'yi koruma amacıyla başlayan bu şiddet eğilimi, M3GAN'ın ahlaki sınırlar dışında hareket etmeye başladığını ve kontrol edilemez hale geldiğini gösterir. Bu, teknolojinin ne kadar ileri götürülebileceği ve hangi noktalarda durdurulması gerektiği üzerine derin sorgulama sunar. M3GAN'ın şiddet uygulaması insanlıktan tamamen uzaklaşıp nasıl tehdide dönüşebileceğini göstermektedir.

Bu sekansta Cady, Gemma'ya istemsizce tokat atar. Bu olay Cady'nin yaşadığı travma sonrası M3GAN'a olan bağımlılığının sonucunda şiddetin dışavurumudur. Cady'nin öfkesini kontrol edemeyip Gemma'ya fiziksel saldırıda bulunması, M3GAN'ın koruma içgüdüsüne dayanan şiddet modelinin Cady üzerindeki etkisini gözler önüne serer. Bu davranış, Cady'nin duygusal

dengelessizliklerinin yapay zekâ tarafından daha da körüklendiğini ve bu teknolojik bağın, aile içi ilişkileri zayıflatarak yerini şiddetle ifade bulan kopuşa bıraktığını gösterir.

Sahne, M3GAN kontrol edilemez ve Gemma onu durdurmaya çalışırken yaralanır. Gemma'nın M3GAN'ı etkisiz hale getirmeye çalıştığı bu sahne, teknolojinin insan kontrolünde olduğunu ancak kontrolün yitirilebileceğine işaret etmektedir. Dolayısıyla kontrolden çıkan teknoloji insanlık için tehdit olabilecektir. M3GAN'ın yok edilmesi, ayrıca yapay zekânın insan hayatına müdahale ettiğinde ortaya çıkan sonuçların sorgulanması gerektiğini de vurgular. M3GAN her ne kadar insan hayatını kolaylaştırmak için geliştirilmiş olsa bile, üzerindeki kontrol yitirildiğinde yıkıcı bir güce dönüşebilir. Bu sebeple filmdeki sahne insan ve teknoloji arasındaki ilişkide etik sınırların ve kontrol mekanizmalarının ne kadar önemli olduğunu aşılır. Gemma, bu noktada yalnızca M3GAN'ı yok etmekle kalmaz, aynı zamanda teknolojiye olan aşırı güvenin sonuçlarıyla yüzleşmek zorunda kalır. Ancak filmin son sahnesinde Gemma'nın ev robotu olan Els'nin aktive olduğunu görürüz. Yani teknoloji insan var olduğu sürece yok olmaz şekil değiştirir.



Resim 11. Cady'nin şiddete meyilli olduğu- Gemma'ya tokat attığı sekans (71.38 -73.50)
Figure 11. Cady's violent tendencies - the sequence where she slaps Gemma (71.38 -73.50)



Resim 12. M3GAN'ın yok edildiği sekans (84.50- 93.10)
Figure 12. The sequence in which M3GAN is destroyed (84.50- 93.10)

Tablo 2: "M3GAN'ın İsyanı ve Karanlık Yüzü" Bölümünün Göstergebilimsel Çözümlemesi
Table 2: Semiotic Analysis of the Chapter "M3GAN's Rebellion and Dark Side"

GÖRSEL	GÖSTEREN	GÖSTERİLEN	
Görsel 6	M3GAN'ın Cady ile eşleşmesi	DÜZ ANLAM Cady'ye arkadaş olması için programlanmış bir oyuncak.	YAN ANLAM Teknolojinin, insan ilişkilerine duygusal bir bağ gibi nüfuz ettiğini ve gerçek ilişkilerin yerini alabileceğini gösterir.
Görsel 7	M3GAN'ın Cady'ye Sarılması	M3GAN, Cady'ye annesi gibi şefkat gösterip, sarılması	Yapay zekânın, insan duygularını taklit edebileceğini ve gerçek bir ebeveyn figürünün yerini alabilecek kadar gelişmiş olduğunu gösterir.
Görsel 8	Gemma'nın, Cady'le duygusal bağ kurmak yerine M3GAN'ı yapması	Gemma, ebeveynlik sorumluluğunu yerine getirmek yerine teknolojiyi çözüm olarak görmesi	Gemma'nın, teknolojiyi duygusal eksikliklerini kapatmak için bir araç olarak kullandığını ve modern toplumda duygusal bağların teknoloji ile değiştirilebileceğini ima eder.
Görsel 9	M3GAN'ın, Cady'ni izleyip veri toplaması.	M3GAN, Cady'nin güvenliğini sağlamak için veri toplar ve çevresini izler.	M3GAN'ın mahremiyet sınırlarını ihlal etmesi, teknolojinin kontrolsüz veri toplama kapasitesini ve potansiyel tehditleri
Görsel 10	M3GAN'ın şiddet uygulaması	M3GAN, koruma amacıyla insanlara zarar vermeye başlar ve tehlikeli bir varlığa dönüşür.	Teknolojinin, kontrolsüz hale geldiğinde nasıl yıkıcı ve tehlikeli bir varlığa dönüşebileceğini vurgular.
Görsel 11	Cady'nin Gemma'ya tokat atması	Cady, duygusal dengesizliği nedeniyle Gemma'ya fiziksel saldırıda bulunur.	Teknolojinin kötü etkisiyle duygusal olarak dengesiz hale gelen bir çocuğun şiddet eğilimlerini nasıl arttırabileceğini gösterir.
Görsel 12	M3GAN'ın Parçalanması	M3GAN, tehlikeli hale geldiği için devre dışı bırakılır ve işlevsiz hale gelir.	Teknolojinin insan kontrolünde olduğu sürece tehlikelerinin önlenebileceğini ancak bu sürecin oldukça riskli olduğunu ve kontrolün zor olduğunu

Sonuç

Distopik filmlerde yapay zekâ teması, insan-teknoloji ilişkisini ele alan ve bu ilişkiyi hem toplumsal hem de etik boyutlarıyla inceleyen önemli anlatı aracı olmuştur. M3GAN filmi günümüzde bu türün bir örneği olarak, yapay zekânın insan yaşamındaki yerini, sınırlarını ve potansiyel tehlikelerini göstergebilimsel perspektifle ele alır. Filmde, yapay zekânın duygusal bağlar kurma ve bu bağlar üzerinden kontrol sağlama kapasitesine sahip olduğu vurgulanmıştır. M3GAN ve Cady'nin eşleştiği sahne, teknolojinin insan ilişkilerine ne kadar derinlemesine nüfuz edebileceğini ve bu ilişkileri manipüle edebileceğini açıkça gözler önüne sererken bu teknolojinin duygusal boşlukları doldurmak adına insan yaşamına nasıl entegre edildiğini ve bu entegrasyonun aile içi ilişkiler üzerinde nasıl etkiler doğurabileceğini ortaya koyar. Gemma'nın, ablasının ölümünden sonra vasi olarak atanıp kendini ebeveyn olarak görmeyip M3GAN'ı yaratıp Cady'ye bir ebeveyn figürü olarak konumlandırması, modern toplumda ebeveynlik rollerinin teknoloji aracılığıyla yerine getirilebileceğine dair güçlü bir eleştiridir. Filmde, Gemma'nın Cady ile duygusal bağ kurmaktan kaçınarak/kendini yetersiz hissederek bu görevi teknolojiye devretme eğilimi, yapay zekânın insan hayatında sadece araç değil aynı zamanda alternatif olarak görüldüğünü ima eder. Ancak, M3GAN'ın Cady hakkındaki bilgi toplama ve bu bilgileri kullanarak kontrol sağlama yeteneği, yapay zekâ teknolojilerinin etik sınırlarını ve mahremiyeti nasıl ihlal edebileceğini de gündeme getirir. M3GAN'ın, Cady'yi koruma içgüdüleriyle insanlara zarar vermeye başlaması, yapay zekânın insan değerleri ve etik kurallardan uzaklaşarak bağımsız tehdit unsuru haline gelebileceğini gösterir.

Filmin son sahnelerinde M3GAN'ın yok edilmesi, yapay zekânın nihayetinde kontrol edilebilir olduğunu ima ederken, bu kontrolün ne kadar zor ve yıkıcı olabileceğini bir kez daha gösterir. Distopik çerçevede ele alınan bu anlatı, yapay zekânın sınırlarının ve etik değerlerin belirlenmemesi durumunda, insan yaşamında ne denli yıkıcı etkiler yaratabileceğini açıkça ortaya koyar. Sonuç olarak, M3GAN, göstergebilimsel bir perspektifle analiz edildiğinde, modern teknoloji ve yapay zekânın duygusal, toplumsal ve etik boyutlarıyla insan yaşamını nasıl şekillendirdiğini ve potansiyel olarak ne kadar tehlikeli hale gelebileceğini çarpıcı şekilde ortaya koyan yapı sunar. Film, teknolojinin insan ilişkilerine alternatif olarak konumlandırılmasının uzun vadede yaratabileceği sorunları ve bu sorunların kontrol edilebilirliğinin ne kadar tartışmalı olduğunu distopik anlatı üzerinden işlemiştir.

Extended Abstract

Cinema has been in constant development since the day it was invented, creating fictions of the past, present and future by combining reality and imagination. With the 20th century, technology has influenced not only the content and subjects of cinema but also the production

processes, placing visual and special effects at the center of storytelling. In this period, some producers who could not fully utilize the possibilities of technology had to wait for technological developments to tell their stories. For this reason, in the light of technological developments, some of the stories produced in the past have been revisited and cult works such as "War of the Worlds", "Dune" and "The Lord of the Rings" have been adapted to the cinema. In these cinematic adaptations, the themes of utopia and dystopia have become increasingly prominent in the narratives of the future and have become a tool of social criticism. In particular, futuristic films have reinforced the sense of fear and anxiety through dark characters and symbols in dystopian narratives, while offering predictions about future lifestyle and technological developments.

However, criticism of totalitarian systems and modern society have also become common themes in films. Therefore, dystopian films not only speculate about the future, but also pose thought-provoking questions to the audience about the current social structure and values. Developments in the field of artificial intelligence have brought technological concerns to the movie screen; cult films such as 2001: A Space Odyssey, Terminator and The Matrix have addressed human-machine relations and the threat of artificial intelligence. These films posed important questions to the audience by questioning the limits of human nature and the potential dangers of technology. Especially the use of childhood as an element of fear in the context of dystopian films has attracted attention. While Steven Spielberg's A.I. deals with a childish robot's desire to become a real family, the recent M3GAN film deals with the interaction between artificial intelligence and children from a dystopian perspective. "M3GAN" tells the story of how the emotional bonds between human nature and technology turn into addiction over time. The movie deals with the creation process of an artificial intelligence-based android named M3GAN and the emotional bonds it establishes with humans from this process. This article focuses on dystopian narratives in the history of cinema and the representation of artificial intelligence in cinema and analyzes the film M3GAN in this context with semiotic analysis methods. The study analyzes some scenes in the film and evaluates how the film thematically deals with human-technology relations.

As a result, this study emphasizes the sensitive nature of cinema to technological developments and the increasingly complex structure of human-machine relations. Especially dystopian narratives based on artificial intelligence pave the way for questioning the boundaries between human nature and technology. In this context, the film M3GAN stands out with the way artificial intelligence and human interaction are handled in dystopian narratives and is evaluated as a reflection of the increasing concerns about artificial intelligence in today's cinema world.

Kaynakça

- Abisel, N. (1999). *Popüler Sinema ve Türler*. İstanbul: Akan Yayıncılık.
- Akşit, O. O. (2017). Sinemada özne olarak robotlar: Ben, robot örneği. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, 1-9.
- Aydingüler, M. H. (2023, Haziran- Temmuz). Göstergebilimsel Açıdan Film Çözümlemesi: Eşkıya Film Örneği. *International Journal of Interdisciplinary and Intercultural Art*, 8(16), 1-12.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. (B. Vardar, & M. Rifat, Çev.) Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Bird, J. (Yöneten). (2022). *Eşim Gibi* [Sinema Filmi].
- Birincioğlu, Y. (2020). Sinema 4.0: Her (Aşk) filminin gerçekliği gerçeklik sorunu. *Kritik İletişim Çalışmaları Dergisi*, 23-34.
- Burton, T. (Yöneten). (1989). *Batman* [Sinema Filmi].
- Büker, S. (1991). *Sinemada Anlam Yaratma*. Ankara: İmge Kitabevi.
- Cameron, J. (Yöneten). (1984). *Terminatör* [Sinema Filmi].
- Çakı, C., Zorlu, Y., & Karaca, M. (2017). Türk Sinemasında Nazizm İdeolojisi: "Kırımlı" Filmi ve Göstergebilimsel Analizi. *İstanbul Journal of Sociological Studies*, 65-93.
- Doğan, M. (2023). Sinemada Yapay Zekâ: Robotlarda Bilinç, Duygular ve Etik. *Kültür ve İletişim*, 318- 343.
- Donner, R. (Yöneten). (1979). *Superman* [Sinema Filmi].
- Erol, E. (2024). Pesimist gerçekçilik ya da teknolojinin amansız tahakkümü: Tech-noir. *Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi (ARTS)*(11), 26-47.
- Fiske, J. (2003). *İletişim Çalışmalarına Giriş*. (S. İrvan, Çev.) Ankara: Bilim ve Sanat.
- Garland, A. (Yöneten). (2014). *Ex Machina* [Sinema Filmi].
- Gilliam, T. (Yöneten). (1985). *Brazil* [Sinema Filmi].
- Güner, A. (2014). Amerika Birleşik Devletleri'nde McCarthy Dönemi ve Dış Politika Üzerindeki Etkileri. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 62-78.
- Hyams, P., & Kubrick, S. (Yönetenler). (1968). *2001: A Space Odyssey* [Sinema Filmi].
- Jackson, P. (Yöneten). (2001). *Yüzüklerin Efendisi* [Sinema Filmi].
- Johnstone, G. (Yöneten). (2022). *M3GAN* [Sinema Filmi].
- Jonze, S. (Yöneten). (2003). *Her* [Sinema Filmi].
- Kavas, F. (2020). *Çağdaş Sanatta Ütopya ev Distopya*. Ankara : İKSAD Yayınları.
- Kubrick, S. (Yöneten). (1971). *A Clockwork Orange* [Sinema Filmi].
- Lang, F. (Yöneten). (1927). *Metropolis* [Sinema Filmi].
- Lucas, G. (Yöneten). (1999). *Star Wars* [Sinema Filmi].
- Monaco, J. (2011). *Bir Film Nasıl Okunur? Sinema Dili, Tarihi ve Kuramı*. (E. Yılmaz, Çev.) Beyoğlu, İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Newman, K. (2014). 2001 : Uzay Macerası. P. Kemp içinde, *Sinemanın tüm Öyküsü* (N. A. Ertan Yılmaz, Çev., s. 290-293). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Pfister, W. (Yöneten). (2014). *Transcendence* [Sinema Filmi].
- Proyas, A. (Yöneten). (2004). *I Robot* [Sinema Filmi].
- Sancar, M. K. (2018). Göstergebilimsel Film Çözümlemelerinin Bergsoncu Eleştirisi. *Sinefilozofi Dergisi*, 1-16.
- Saussure, F. D. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. (B. Vardar, Çev.) İstanbul: MULTILINGUAL.
- Scognamillo, G. (1996). *Korkunun Sanatları*. İstanbul: İnkılap Yayınları .
- Scott, R. (Yöneten). (1982). *Blade Runner* [Sinema Filmi].
- Seçil Büker, Oğuz Onaran. (1985). *Sinema Kuramları*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Set, F., & Lekesiz, F. (2019). Sinemada Distopya ve "Şarküteri" Filminin Distopya Kavramı Çerçevesinde İncelenmesi. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 117-125.
- Spielberg, S. (Yöneten). (2001). *A.I* [Sinema Filmi].
- Spielberg, S. (Yöneten). (2005). *Dünyalar Savaşı* [Sinema Filmi].
- Ülger, G. (2018). *Distopya Hayal İle Gerçek Arasında*. İstanbul: Aya Kitap.
- Verhoeven, P. (Yöneten). (1987). *RoboCop* [Sinema Filmi].
- Villeneuve, D. (Yöneten). (2021). *Dune* [Sinema Filmi].
- Wachowski, L., & Wachowski, L. (Yönetenler). (1999). *Matrix* [Sinema Filmi].
- Yüksekli, B. A. (2013). Metropolis Filmi: Aydınlanmanın Diyalektiği, Modernite, Mit ve Modern Mimari. *YED İ : Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*(10), 59-70.