



**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
KADIN VE AİLE ARAŞTIRMALARI (DİSİPLİNLERARASI) ANA BİLİM
DALI**

**SİBERPUNK FİLMLERDE SİBORG KADIN KARAKTERLERİN
CİNSİYET KİMLİKLERİNİN ANALİZİ**

Yüksek Lisans Tezi

Merve ZORLU

**DANIŞMAN
Doç. Dr. Ahmet OKTAN**

**SAMSUN
2020**

**T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
KADIN VE AİLE ARAŞTIRMALARI (DİSİPLİNLERARASI) ANA BİLİM
DALI**

**SİBERPUNK FİLMLERDE SİBORG KADIN
KARAKTERLERİN CİNSİYET KİMLİKLERİNİN ANALİZİ**

Yüksek Lisans Tezi

Merve ZORLU

Danışman

Doç. Dr. Ahmet OKTAN

SAMSUN
2020

TEZ KABUL VE ONAYI

Merve ZORLU tarafından, Doç. Dr. Ahmet OKTAN danışmanlığında hazırlanan *Siberpunk Filmlerde Siborg Kadın Karakterlerin Cinsiyet Kimliklerinin Analizi* başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 22/09/2020 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliğiyle başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	İmza	Sonuç
Başkan (Danışman)	Doç. Dr. Ahmet OKTAN Ondokuz Mayıs Üniversitesi İletişim Fakültesi/ Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü		☒ Kabul ☐ Ret
Üye	Doç.Dr Ayşenur BÜYÜKGÖZE KAVAS Ondokuz Mayıs Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Bölümü		☒ Kabul ☐ Ret
Üye	Doç. Dr.Sibel KARADUMAN Akdeniz Üniversitesi, İletişim Fakültesi/ Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü		☒ Kabul ☐ Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY

... / ... / ...
Prof. Dr. Ali BOLAT
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım yüksek lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklarda gösterilenlerden oluştuğunu, enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

İmza

... / ... / 20...

Merve ZORLU

ÖZET

SİBERPUNK FİMLERDE SİBORG KADIN KARAKTERLERİN CİNSİYET KİMLİKLERİNİN ANALİZİ

Merve ZORLU

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Kadın ve Aile Araştırmaları Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans, Eylül /2020

Danışman: Doç. Dr. Ahmet OKTAN

Bu tez, siberpunk filmlerinde siborg kadın figürlerinin toplumsal cinsiyet temelinde ne tür bir kimlik tasarımına sahip oldukları ve bu kimlik tasarımının nasıl inşa edildiği sorusuna yanıt aramaktadır. Siberpunk filmlerde kadınların nasıl temsil edildiği ve kadın karakterlerin nasıl inşa edildiği özne, beden, iktidar, kimlik, öteki, bellek, aidiyet gibi kavramlar ve siberpunk'ta işlenen temalar ve ana unsurlar çerçevesinde nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemi kullanılarak eleştirel bir yaklaşımla incelenmiştir. Bu çalışma, bir metal yığınıyken aşırı teknoloji ve enformasyon istilasıyla bedeni ve zihni ele geçirilip dönüşüme uğratarak aşkın bir varlık haline gelen anti-kahraman siborg'un, çeşitli (siber) uzamlarda yaşadığı zaman-mekan yabancılaşması karşısında kimliğini/varlığını sorgulamayı amaçlamaktadır. Siborgun ötekileştirilen ve denetim altındaki kimliğini ve bu kimliğinin üzerine kurulan bedeninin ne tür bir tasarıma sahip olduğunu analiz etmek toplumsal cinsiyet bağlamında önemlidir. Bu doğrultuda amaçlı örneklem yöntemlerinden benzeşik örnekleme yöntemi kullanılarak siberpunk filmlerindeki siborg kadınların ana karakter veya ana karakterlerden biri olarak yer aldığı *Mardock Scramble: The First Compression* (Susumu Kudo, 2010) ile 2019 yılında gösterime girmiş *Alita: Savaş Meleği* (Alita: Battle Angel-Robert Rodriguez) ve *Captain Marvel* (Anna Boden, Ryan Fleck) adlı üç film seçilmiştir. İncelenen Siberpunk filmlerde, siborg kadın figürleri zaman zaman ataerkil bakış açısını yansıtsa da, bu yeni bedenle varolan kadınların sadece geleneksel anlamda zayıf ve edilgen konumdaki ataerkil kadınlık normlarını sarsmakla kalmadığını aynı zamanda etken konumdaki erkek karakterle eşit ve kimi zaman ana karakter konumuna geçişleriyle eril tahakkümü ve hegomonik algıları yıkıcı bir görev üstlenerek eyleyen özneler olarak kadınların sinemadaki temsiliyetine alternatif bir bakış açısı getirmeye çalıştığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Siborg kadın, siberpunk filmler, toplumsal cinsiyet, özne, beden.

ABSTRACT

ANALYSIS OF GENDER IDENTITY OF SIBORG FEMALE CHARACTERS IN CYBERPUNK FILMS

Merve ZORLU

Ondokuz Mayıs University

Institute of Graduate Studies

Department of Women and Family Studies

M.A., September /2020

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Ahmet OKTAN

This thesis seeks an answer to the question of what kind of identity design cyborg female figures have on the basis of gender and how this identity design is constructed in cyberpunk movies. How women are represented and how female characters are constructed in cyberpunk movies have been critically examined using descriptive analysis method, one of the qualitative research methods within the framework of concepts such as subject, body, power, identity, otherness, memory, belonging, and the themes and main elements in cyberpunk. This study aims to question the seizure of the body and mind transformed by excessive technology and information invasion, and the identity/existence of the anti-hero cyborg, who became a transcendent being from a metal pile, in the face of the alienation of time-space in cyberspace equipped with unlimited cyber networks. It is important to analyze the alienated and controlled identity of the cyborg and what kind of design the body built upon this identity has in the terms of gender. Accordingly, *Mardock Scramble: The First Compression* (Susumu Kudo, 2010), *Alita: Battle Angel* (Robert Rodriguez, 2019) and *Captain Marvel* (Anna Boden, Ryan Fleck, 2019) in which cyberpunk women play the leading role as the main character or one of the main characters were selected using the simulated sampling method, one of the purposeful sampling methods. In the analyzed cyberpunk movies the cyberpunk female figures sometimes reflect the patriarchal perspective from time to time, yet existing women with their new bodies not only shake the traditionally weak and passive norms of patriarchal femininity, but also assumed a destructive task of masculine domination and hegemonic perceptions by equally positioning the active male character and tried to bring an alternative perspective to the representation of women in cinema as acting subjects.

Key Words: Cyborg woman, cyberpunk movies, gender, subject, body.

ÖN SÖZ

Mesleki ve eğitim yaşantımda akademik gelişimime büyük katkıları olan, tez çalışmam boyunca sabır ve özveriyle beni destekleyen değerli hocam ve tez danışmanım Sayın Doç. Dr. Ahmet OKTAN'a;

Yüksek lisans tez dönemimde verdiği yardım, tavsiye, moral ve katkılardan dolayı sevgili arkadaşım Duygu AYDEMİR'e;

Hayatımda aldığım kararlarda beni destekleyen aileme ve sevgili eşim Fikri ZORLU'ya;

Ve annesine en ihtiyaç duyduğu bir dönemde zamanını ödünç aldığım biricik kızım Bensu Miray'ıma...

Sonsuz teşekkürlerimle...

Merve Zorlu

Samsun-22/09/2020

İÇİNDEKİLER	
ÖZET	III
ABSTRACT.....	IV
ÖN SÖZ	V
İÇİNDEKİLER	VI
KISALTMALAR.....	VIII
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	IX

GİRİŞ

1. Araştırmanın Problemi.....	2
2. Araştırmanın Amacı ve Önemi	3
3. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları	4
4. Araştırmanın Yöntemi.....	5

BİRİNCİ BÖLÜM

ÖZNE, İKTİDAR VE BEDEN BAĞLAMINDA KADIN KİMLİĞİ

1.1. İnsan Sonrası Öznel ve Kadının Varoluşu	11
1.2. İktidar ve Bilgi Sarmalında Öznenin Denetimi	16
1.2.1. İktidar ve Ötekiler	19
1.2.2. Bir Ötekilik Biçimi Olarak Kadın.....	23
1.2.3. Kadının Simgesel Ötekiliği	25
1.3. Bedensel Varoluş ve Cinsiyet Kimliği	29
1.3.1. Bedensel Algıdaki Değişim: Nesne Bedenden Özne Bedene	30
1.3.2. İktidarın Gözetiminde Kadın ve Bedeni.....	32
1.3.3. Bedenin Melezleşmesi.....	35
1.3.4. Grotesk Kadın Bedenlerinin Dönüşümü.....	40

İKİNCİ BÖLÜM

SİBERPUNK SİNEMASI

2.1. Siberpunk Türünün Ortaya Çıkışı ve Gelişimi	44
2.2. Siberpunkta Öne Çıkan Temalar ve Unsurlar.....	46
2.2.1. Teknofobi ve Teknofili	50
2.2.2. Distopyan Gelecek Tahayyülleri.....	53
2.2.3. Siberuzay Mekanlar ve Algı Karmaşası	58
2.2.3.1. Ötekiliğin Mekanı: Heterotopyalar	62
2.2.3.2. Eklektik Uzam ve Heterotopik Kimlikler.....	66
2.2.4. Metinlerarasılık: Mitolojik, Felsefi, Dini Öğeler.....	68
2.2.5. Arada Olmanın Postmodern Temsili: Siborglar	74

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÖRNEK FİLMLERİN ANALİZİ

3.1. Çözümlemenin Yöntemi.....	83
3.2. İncelenen Filmlerin Konuları.....	84
3.3. Filmlerin Analizi.....	88
3.3.1. Yapay Kadın Bedeninin Üretilişi ve Bütünlüğünün Korunması.....	88
3.3.2. Süper Kahraman Eylem Kadınları.....	101
3.3.3. Anılar, Hafıza ve Kimlik.....	108
3.3.4. İktidarın Denetim ve Gözetimi.....	120
3.3.5. Eril Bakış ve Kadın Bedeni.....	128
3.3.6. Teknolojinin Bedene ve Kente Yansıması.....	141
3.3.7. Doğaya, Aileye Dönüş	153
SONUÇ	158
KAYNAKÇA.....	168
ÖZGEÇMİŞ	180

KISALTMALAR

AI: Artificial Intelligence (yapay zeka)
Akt.: Aktaran
ASAG: Astroset Semboller Arařtırma Grubu
C.: Cilt
Çev. : Çeviren
Drl.: Derleyen
Ed. : Editör
Eds.: Editörler
Haz. : Hazırlayan
İng. : İngilizcesi
s.: Sayfa
TDK : Türk Dil Kurumu
Trans. : Translation (Çeviri)
vd.: ve diğeri
Yön. :Yönetmen

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 3.1: Alita: Battle Angel (2019) filminin afişi.....	85
Şekil 3.2: Captain Marvel (2019) filminin afişi.....	86
Şekil 3.3: Mardock Scramble The First Compression (2010) filminin afişi.....	87
Şekil 3.4: Alita'nın yeniden yaratılmış bedeni.....	89
Şekil 3.5: Alita ve ayna karşısında bedenini keşfetme sahnesi.....	90
Şekil 3.6: Grewishka ile karşılaşmasından sonra Dr. Ido'nun Alita'nın bedenini onarım sahnesi.....	93
Şekil 3.7: Nyssiana'nın femme fatale görüntüsü	94
Şekil 3.8: Cıvatakafa	94
Şekil 3.9: Dr. Easter'in Rune Balot'un bilinçaltıyla yaptığı görüşmede Balot'un görüntüsü.....	96
Şekil 3.10: Rune Balot'un yeniden yaratım sonrası bedeni.....	96
Şekil 3.11: Oeufcoque- Fare görünümlü yapay zeka.....	98
Şekil 3.12: Vers'in Yüce Zeka ile iletişim kurabildiği sanal mekan.....	99
Şekil 3.13: Rune Balot'un "vitrin"e yansıyan görüntüsüyle kendini sorgulama anı.....	100
Şekil 3.14: Alita'nın yeni bedeniyle görüntüsü.....	102
Şekil 3.15: Vers'in üstün özellikli yeni bedeni.....	103
Şekil 3.16: Oeufcoque'nın Rune Balot'un bedenini kuşatma anı.....	104
Şekil 3.17: Rune Balot'un siyah kostümü.....	104
Şekil 3.18: Tehlike anında yumurta ile kendini korumaya alan Balot'un bedeni.....	104
Şekil 3.19: Erkeğin idealleştirilmiş bedeninin fetişleşmesi.....	107
Şekil 3.20: Vers'in gücünü kontrol edebildikleri inhibitör.....	110
Şekil 3.21: Vers'in anılarının parçalı görüntüsü.....	110
Şekil 3.22: Rune Balot'un uyandığında gördüğü Meryem Ana heykeli.....	114
Şekil 3.23: Yüce Zeka'nın Vers'i etkisiz kıldığı an.....	118
Şekil 3.24: Vers'in zihninin hacklendiği düşünülerek zorla Yüce Zeka ile görüşmenin sağlandığı sahne.....	119
Şekil 3.25: Bir göçebe özne olarak Nova.....	121
Şekil 3.26: Alita ve kılıcıyla iktidara meydan okuma sahnesi.....	123
Şekil 3.27: Bedenin metalaştırılması.....	125
Şekil 3.28: Dimsdale Boiled ve onu koruyan kalkan.....	127

Şekil 3.29: Skrulların Vers'in anılarına erişim yöntem.....	128
Şekil 3.30: Alita'nın iktidara karşı geldiğinde parçalara ayrıldığı sahne.....	130
Şekil 3.31: Alita'nın Hugo'ya yaşam desteği sağlaması.....	131
Şekil 3.32: Shell'in öldürdüğü kadınların küllerinden yaptığı mavi elmaslar.....	132
Şekil 3.33: Rune Balot giyinirken onu izleyen Ouefcoque.....	133
Şekil 3.34: Dr Ido ve Hemşire Gerhad karşısında Alita'nın akrobatik gösterisi.....	136
Şekil 3.35: Vector'ın özel bir yerde sakladığı gerçek organlar.....	137
Şekil 3.36: Bandersnatch grubunun mekanına döşenmiş Azteklerin güneş kursu.....	139
Şekil 3.37: Salem Kenti.....	144
Şekil 3.38: Toplumsal ayrışmanın bedende somutlaşması.....	144
Şekil 3.39: Demir Kent'te bir sokak görüntüsü.....	145
Şekil 3.40: Enkaz yığını haline gelen Demir Kent.....	146
Şekil 3.41: Salem'e tüplerle taşınan kargolar.....	147
Şekil 3.42: Kamina Şehri.....	149
Şekil 3.43: Kamina şehrinin öteki yüzü.....	149
Şekil 3.44: Heterotopya alanına girerek kendini sorgulayan Balot.....	150
Şekil 3.45: Kree Medeniyetinin başkenti Hala.....	151
Şekil 3.46: Alita'nın mücadelesinde itici faktör olarak bir sokak köpeği.....	155
Şekil 3.47: McTeague ve Demir Köpekleri.....	156

GİRİŞ

Modernitenin toplumsal yaşamı kurallara bağlayan, sınırlandıran, kesin çizgilerle tanımlamaya çalışan yaklaşımı, postmodern dönemde yerini büyük ölçüde belirsizliğe, çelişkili durumların/olguların bir arada var olmasına bırakmıştır. Tıp, mühendislik, bilim ve bilişim alanlarındaki önemli gelişmelerle birlikte insan bedeni de yeniden tanımlanma sürecine girmiştir. Bu süreçte kimlik ve sınırlarının sabit olmayışı, her şeye evrilebilme esnekliğine sahip sentetik/yapay bir beden algısı ortaya çıkmaktadır. Varoluşsal, bilişsel, edinimsel ve kavramsal açıdan “gerçek” insan olabilme vasıfları sorgulanır hale gelmektedir.

Sinemada, özellikle bilimkurgu ve son dönemde popüler olan siberpunk türündeki eserlerde, siborg üzerine tartışmalar çok daha ileri boyutlara ulaşmaktadır. Bu türde öne çıkan pek çok filmde insan-makine melezliğiyle cinsiyeti muğlaklaşan siborg bedenlerle ontolojik karmaşıklığa düşen özne, kopyanın kendi yerine geçmesi tehlikesini yaşayarak nihilist ve narsist eğilimler sergilemektedir. Belleğini ve kimliğini kaybetme korkusu yaşayan “orijinal” birey kökenini sorgularken güvensizlik, şüphecilik ve belirsizlik içinde paranoyak tepkiler vermektedir. Bu tez kapsamında, teknolojiye duyulan korku ve kuşkuyla ilişkili olarak ortaya çıkan distopik evrende tektipleştirilip ötekileştiren bu yeni “ırk”a ait kadın karakterlerin cinsiyet kimliklerinin nasıl inşa edildiği sorusuna yoğunlaşmaktadır.

ABD ve Japonya (özellikle manga ve anime türündeki) film endüstrileri 1980’lerden beri “siberpunk” olarak sınıflandırılan popüler film örneklerinin birçoğunu yıllardır uluslararası alanda başarılı bir şekilde finanse etmekte, markalaştırmakta ve dağıtmaktadır. Bu çerçevede örneklem olarak siberpunk türünde *Mardock Scramble: The First Compression* (Susumu Kudo, 2010) ile 2019 yılında gösterime girmiş *Alita: Battle Angel* (Alita: Savaş Meleği- Robert Rodriguez) ve *Captain Marvel* (Kaptan Marvel- Anna Boden, Ryan Fleck) adlı üç film seçilmiştir. Örneklemin belirlenmesinde, güncellik, ana karakterlerin siborg kadınlardan oluşması ve cinsiyet kimlik analizleri açısından çok sayıda incelemeye konu olmamaları etkili olmuştur. Siberpunk filmlerde kadınların nasıl temsil edildiği ve kadın karakterlerin nasıl inşa edildiği beden, kimlik, bellek ve aidiyet gibi kavramlar çerçevesinde eleştirel bir yaklaşımla incelenecektir.

1. Araştırmanın Problemi

Kimlik toplumsal hayatta bireyin kendisini nasıl tanımladığıyla ilgili bir kavramdır. Tarihsel süreçte sürekli değişime uğrayan kimlik, toplumsal yaşamda bireyi birçok problemlili durumla karşı karşıya bırakmıştır. Geleneksel Aydınlanma düşüncesi, bireyleri başkaları için davranan birer sosyal aktör olarak değerlendirirken onların kamusal, aktif ve rasyonel oluşu üzerine dikkat çekmektedir. Modernite öncesi dönemde bireyin kimliği, içinde kuşku ve çatışma barındırmayan, “katı sahiplikler”dir. Bu yüzden bilinen mitler, söylemler ve edebî metinlerde kimlik, değişmez ve sabit olarak olağan ve durağan bir pozisyonudur. Ancak modern dönemde kimlik, bağlama göre değişen, sürekliliği olan nesne konumundan çıkartılmış ve başta dil olmak üzere çeşitli semboller, ilişki ve iletişim biçimleriyle ortaya çıkan bir oluşum olarak bireyi bir krize sokmaktadır. Böylece modernitenin rasyonalizasyonu içinde bireysel olanla toplumsal olanın net çizgilerle ayrılamayacağı düşüncesiyle birey, kişisel kimliğini, “öteki”siyle olan ilişkisine dayandırmaktadır. Bu “ötekilik” durumu, büyük ölçüde kadın ve erkek cinsiyetleri arasında ve bir cinsiyetin diğerine baskın olduğu bir yapı içerisinde kurulmaktadır. Cinsiyet ayrımcılığı bu yapıda oluşmakta ve sosyal hayatın her kademesinde cinsiyetlerin eşitsiz bir konumda olmasına yol açmaktadır. Bu durum sosyal hayattan eğitim kurumlarına, edebiyattan sanata, modadan sinemaya kadar toplumsal yaşamın her alanında görülmektedir.

Sinema sanatı, içinde geliştiği ortamın siyasal, ekonomik ve toplumsal olgularıyla etkileşim halindedir. Bu etkileşim aynı zamanda insanların yaşantısını şekillendirmekte ve yönlendirmektedir. Çok boyutlu bir sanat dalı olan sinema, teknolojik ilerlemeye bağlı olarak kurgu ve içeriği de toplumsal değişimlerden etkilenmektedir. Kültürel değerlerin kullanıldığı ve yeniden üretildiği sinemada, kadın ve erkek karakterler üzerinden ortaya çıkan eşitsizlik durumu toplumda cinsiyet ayrımcılığının pekişmesine ve daha da yer etmesine sebebiyet vermektedir. Ancak son dönemde sayısı artmaya başlayan siberpunk filmlerinde egemen tanımların dışında siborg kadın karakterler inşa edilmeye çalışılmaktadır. Siborg kadın karakterler siborg kimlikleriyle onları “öteki” veya “nesne” konumuna indirgeyen bakış açısıyla mücadele ederek birer özne konumuna geçmek için mücadele etmektedirler. Teknolojik gelişmelerin günlük yaşamdaki engellenemez etkileriyle, belirlenmiş cinsiyet kalıplarından uzaklaşarak yersiz yurtsuzlaşarak

göçebe konumuna gelen (siborg) kadın geçmişe oranla daha görünür olmaktadır. Ancak bu durumda, kadın, geçmişe meydan okurcasına, görmezlikten gelinerek ötekileştirilen kimliğini ve bedenini yeni bir forma büründürerek iktidarın denetim, baskı ve bakışına karşın sessizliğini bir direnişe çevirerek yaşam mücadelesinin aktörü olarak toplumsal yaşamda var olmaya çalışmaktadır.

Bu çalışmada esas olarak siborg kadın figürlerinin toplumsal cinsiyet temelinde ne tür bir kimlik tasarımına sahip oldukları ve bu kimlik tasarımının nasıl inşa edildiği sorularının yanıtları, örneklem olarak seçilen siberpunk filmler üzerinden araştırılmaktadır. Bu temel soruya bağlı olarak belirlenen filmlerde aşağıdaki alt soruların da yanıtları aranacaktır:

- Siborg bedende yeniden doğan kadın karakterler, bedensel pratikler açısından ne tür özelliklere sahiptir?

-Siborg kadın karakterlerin, yapay beden bağlamında benlik algıları nasıl tasarlanmaktadır?

-Fallus merkezci bakış içerisinde bir öteki olarak tanımlanan kadının, yeniden kazandığı siborg kimlikle özneliği nasıl kurgulanmaktadır?

2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu tezde, örneklem olarak seçilen siberpunk filmlerdeki siborg kadın karakterlerin toplumsal cinsiyet kimliği bağlamında analizi yapılacaktır. Bu çalışma, aşırı teknoloji ve enformasyon istilasıyla dönüşüme uğratılan “beden” ve zihnin ele geçirilişi; bir metal yığınıyken aşkın bir varlık haline gelen anti-kahraman siborg’un, sınırsız siber ağlarla donatılmış siber uzamda yaşadığı zaman-mekan yabancılaşması karşısında kimliğini/varlığını sorgulamayı amaçlamaktadır. Bu sorgulamada siborgun ötekileştirilen ve denetim altındaki kimliğini ve bu kimliğin üzerine kurulan bedeninin ne tür bir tasarıma sahip olduğunu analiz etmek toplumsal cinsiyet bağlamında önemlidir. Diğer yandan seçilen film örneklerinde siborg kadın karakterlerin kökenlerini sorgulayıp gerçeğe ulaşma amacıyla ortaya çıkan temalarda toplumsal cinsiyet ilişkilerini açığa çıkarması bakımından önem arz etmektedir.

Siberpunk filmlerde mücadeleci, başarılı, öyküye yön veren siborg eylem kadınları öne çıkarılmaya çalışılmaktadır. Siberpunk filmlerde, siborg kadın figürlerinin sadece geleneksel anlamda zayıf ve edilgen konumdaki ataerkil kadınlık normlarını sarsmakla kalmadığını aynı zamanda etken konumdaki erkek karakterle

eşit ve kimi zaman ana karakter konumuna geçişleriyle eril tahakkümü ve hegomonik algıları yıkıcı bir görev üstlenerek kadınların sinemadaki temsiliyetine de alternatif bir bakış açısı getirmeye çalıştığını vurgulamayı amaçlamaktadır. Ancak asıl önemli olan bu görünüşün arkasında nasıl bir gerçeğin var olduğu ve bu siborg kadınların gerçekten de ilk bakışta görüldüğü gibi birer özne olarak yapılanıp yapılanmadığı konusu bu çalışma kapsamında araştırılacaktır.

3. Araştırmanın Kapsamı ve Sınırlılıkları

Bu çalışmada ele alınan konu; siborg kadın figürlerinin toplumsal cinsiyet temelinde ne tür bir kimlik tasarımına sahip oldukları ve bu kimlik tasarımının nasıl inşa edildiğinden hareketle içinde siborg kadın karakterlerin olduğu ve konusunda kadınlığa ait olguların işlendiği filmler seçilerek eleştirel bir yaklaşımla incelenmiştir. Kadının farklı yönlerden ele alınarak sinemaya yansıtıldığı büyük araştırma evreninden bu çalışmada sadece siborg kadın kimliği üzerinde durulmuş ve çalışma üç filmle sınırlandırılmıştır. Bu nedenle yapılan yorumların ve ulaşılan sonuçların tüm siberpunk türü için genelleme yapılması söz konusu değildir. Ayrıca filmlerin orijinal kaynaklarının İngilizce ve Japonca olması sebebiyle Türkçe dublaj ve alt yazılı olarak izlenildiğinden orijinal kaynaktan yapılan çevirilerden kaynaklı problemler de çalışmada engel teşkil edebilir.

Tezin birinci bölümünde; özne, iktidar ve beden bağlamında kadın kimliği üzerine tartışılmıştır. Modern öznenin kuruluşundaki epistemolojik dönüşüme değindikten sonra insan sonrası öznellik ve Deleuze'un oluş ve kadın-oluş kavramları üzerinde durulmuştur. Foucault'nun bilgi ve iktidar arasındaki karşılıklı ilişki sonucunda kurulan özne'nin ötekiler üzerinden nasıl bir kimliklenme sürecine girdiği ele alınmıştır. Bu süreçte bir ötekilik biçimi olarak kadının ve kadın bedeninin nasıl toplumsal cinsiyet kazandığı üzerinde durulmuş ve bu durumun kadın benliğinin oluşumundaki sosyo-kültürel etkileri tartışılmıştır.

İkinci bölümde ise siberpunk sinemasının nasıl ortaya çıktığı ve gelişimi incelendikten sonra siberpunk'ta öne çıkan temalar ve unsurlara değinilmiştir. Teknofilik bir tutum sergileyerek teknoloji ve insan melezi siborgların yaratımı ve bu süreçte gerçekleşen fiziksel, sosyal ve psikolojik sorunların getirdiği kimlik bunalımları tartışılmaktadır. Teknoloji ve siber ara yüzlerle bütünleşip özgürleşerek varlık kazanan siborg kadınlar, siber uzam ve/ya siber ağlar aracılığıyla edilgenlikten sıyrılarak daha etkin bir konuma yükselmektedirler. Hem siborg bedenin yaratımında

hem de distopik evren kurgularında toplumların kültürel miraslarından gelen mitolojik, felsefi ve dini boyutların yansımalarından söz edilmektedir. Anlatılarda distopik yönünün ağır bastığı bu yaşam evreninden kaçmak için oluşturulan siber uzayların sebep olduğu algı karmaşası ile teknolojik ve bilimsel bilgidaki yenilik ve gelişmeleri elinde bulunduran iktidarın bu aygıtları bireyleri denetlemek için kullanarak baskı altında tutması gibi teknofobik senaryoların ön plana çıktığı ana temalar üzerinde durulmaktadır.

Üçüncü bölümde ise *Mardock Scramble: The First Compression* (2010) ile 2019 yılında gösterime girmiş *Alita: Battle Angel* (Alita: Savaş Meleği) ve *Captain Marvel* (Kaptan Marvel) adlı üç filmde, siborg kadın karakterler söz edilen tema ve konular çerçevesinde analiz edilmiştir. Elde edilen bulgular ayrıntılı olarak ele alınarak bu bulgulara ilişkin genel değerlendirmeler yapılmış ve sonuçlar yorumlanmaya çalışılmıştır.

4. Araştırmanın Yöntemi

Filmlerin belirlenmesinde nitel araştırmalar için kullanılan amaçlı örneklem yöntemlerinden benzeşik örnekleme yöntemine başvurulmuştur. Amaçsal örneklemede çalışmanın amacına uygun olarak bilgi açısından zengin durumlar seçilerek derinlemesine araştırmanın yapılabilmesi olanaklıdır. Amaçsal örneklemin bir alt kategorisi olan benzeşik örneklemede ise amaca bağlı olarak sadece benzeşik bir alt grubun seçimi önceliklidir. Bu doğrultuda araştırma evrenini, siberpunk filmlerindeki siborg kadınların ana karakter veya ana karakterlerden biri olarak yer aldığı filmler oluşturmuştur. Bu bağlamda çalışmada siberpunk filmlerin konu ve temasına uygun olarak 2019 yılında gösterime girmiş ABD yapımı iki film *Alita: Battle Angel* ve *Captain Marvel* ile 2010 yılında sinemada gösterilmeye başlayan Japon yapımı bir anime, *Mardock Scramble: The First Compression*, örneklem olarak seçilmiştir. Örneklemin belirlenmesinde, güncellik, ana karakterlerin siborg kadınlardan oluşması ve cinsiyet kimlik analizleri açısından çok sayıda incelemeye konu olmamaları etkili olmuştur. Ayrıca iki kültürü temsilen örneklem seçilerek farklı kültürler arasında bir karşılaştırma fırsatı sunması bakımından da önemlidir.

Çalışmada özne, beden, iktidar, kadın, öteki, siborg ve siberpunk konularıyla ilgili olan tez, kitap, dergi, makale, inceleme, analiz gibi yerli ve yabancı (yalnızca İngilizce) kaynaklardan yararlanılmıştır. Ayrıca, araştırmada ulaşılan yazılı-basılı

belge, elektronik doküman ve görsel veriler (filmler), literatür taramasının yapılaş amacına uygun olarak çalışmanın problemi doğrultusunda sentezlenerek veri analizi ve yorumlaması gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda, Jacques Lacan ve Sigmund Freud'un psikanalitik yaklaşımlarından; kadın olgusuna feminist kuram temelli Judith Butler, Luce Irigaray, Julia Kristeva, Simone de Beauvoir gibi yazarların çalışmalarından; özne ve iktidar politikaları üzerine çalışan Michel Foucault'un eserlerinden yararlanılmıştır. Beden konusunda Zygmunt Bauman ve Jean Baudrillard'ın postmodern beden yaklaşımı ile özellikle siborg beden konusunda Donna Haraway'ın hibrid/ melez beden yaklaşımı; Gilles Deleuze ve Felix Guattari ile Rosi Braidotti'nin insansonrası ve (göçebe) özneler üzerine çalışmaları incelenmiş ve bu bağlamda genel olarak bu yazarların özneye, kadına, öteki'liğe, bedene ve iktidara bakış açılarından yararlanılmıştır. Bu postyapısalcı yazarlar insan gerçekliğini anlamaya yönelik derinlikli yaklaşımlarıyla bir anlam, dil ve metin felsefesi oluşturmaya yönelik girişimlerde bulunmuşlardır. Modern dönemdeki birtakım sıradüzenli ikiliklerin her durumda değişmez kesinlikteki doğrularının aksine öznelliğin, farklılığın, parçalılığın ön planda tutulduğu postmodern dönemde bu yazarlar yapısökümcü bir yaklaşımla belli değişkenlerle olan ilişkisi bağlamında sosyo-kültürel kavramların zaman içerisinde nasıl bir değişime uğradığına odaklanarak disiplinlerarası bir söylem alanı açmışlardır. Bu tartışmalar çerçevesinde oluşturulan bakış açısı; esas olarak betimsel metin analizi kullanılmakla birlikte göstergebilim yönteminden de yararlanılıp örneklem olarak belirlenen filmlerin çözümlemesinde kullanılmış ve elde edilen bulgular, sözü edilen kavramsal çerçeve ışığında yorumlanmıştır.

Siberpunk türündeki filmlerde yer alan kadın karakterlerin derinlikli bir şekilde araştırılması amacıyla siborg kadın karakterler, ağırlıklı olarak karakter çözümlemeye dayalı nitel araştırma yöntemlerinden betimsel analiz yöntemiyle incelenmiş ve elde edilen bulgular, anılan kavramsal çerçeve ekseninde tartışılmıştır. Nitel araştırma insanların yaşam tarzlarını, öykülerini, davranışlarını, örgütsel yapıları ve toplumsal değişmeyi anlamaya dönük bilgi üretme süreçlerinden biridir (Strauss ve Corbin, 1990). Dolayısıyla nitel araştırmada, gerçekliğin araştırmacı tarafından kurulduğu; gerçekliğin anlaşılmasında söz konusu gerçeklik ile etkileşim içerisinde olunması gerektiği; gerçekliğin araştırmacının kendi öznel değerleri perspektifinden kavranması ve araştırma raporunda kişisel bir dil kullanılması

gerektiği varsayımlarından hareket etmektedir (Creswell, 1994). Bir nitel veri analiz türü olan betimsel analiz yaklaşımına göre amaç, incelenen metnin belirli bir sistematik içerisinde analiz edilmesi, elde edilen bulguların da düzenlenmiş, özetlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunulmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2003). Betimsel analiz dört aşamada gerçekleşmektedir. İlk aşamada araştırmacı araştırma sorularından, araştırmanın kavramsal çerçevesinden ya da görüşme ve gözlemlerde yer alan boyutlardan hareket ederek veri analizi için bir çerçeve oluşturur. Böylece verilerin hangi temalar altında düzenleneceği ve sunulacağı belirlenmiş olur. Sonrasında, araştırmacı daha önce oluşturmuş olduğu çerçeveye dayalı olarak verileri okur ve düzenler. Bu süreçte verilerin anlamlı ve mantıklı bir biçimde bir araya getirilmesi önem taşımaktadır. Bu aşamadan sonra araştırmacı düzenlemiş olduğu verileri tanımlar. Bunun için veri kaynaklarından bazı alıntılar yapmak, çalışmanın güvenilirliği açısından önemlidir. Bu sürecin sonunda araştırmacı tanımlamış olduğu bulguları açıklar, ilişkilendirir ve anlamlandırır. Araştırmacı bu aşamada ayrıca yapmış olduğu yorumları daha da güçlendirmek için bulgular arasındaki neden sonuç ilişkilerini açıklar ve ihtiyaç duyulması durumunda farklı olgular arasında karşılaştırma yapar (Yıldırım ve Şimşek, 2003). Kısaca ifade etmek gerekirse daha önceden belirlenen temalar çerçevesinde yapılan analiz sonucunda elde edilen veriler, önce sistematik ve açık bir biçimde betimlenmekte, daha sonra yapılan bu betimlemeler açıklanıp yorumlanarak, neden-sonuç ilişkileri irdelenmekte ve sonuçlara ulaşılmaktadır.

Genel anlamda, göstergeleri ve gösterge dizgelerini inceleyen bilim olan göstergebilim; dilbilimsel metotları nesnelere uygulayan, her şeyi (oyunlar, jestler, yüz ifadeleri, dini ayinler, edebiyat eserleri, müzik parçaları...) dille tasvir etmeye ve dilsel olmayan bütün olguları da dil metaforuna dönüştürerek açıklamaya çalışan bir bilimdir. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce ve İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure eş zamanlı olarak çağdaş göstergebilimin temellerini atmış ve öncülüğünü yapmışlardır. Bu konudaki çalışmaları geliştiren Roland Barthes'ın yapısal çözümleme yöntemine göre göstergeler ve ikincil gösterilenler ya da yananlam gösterilenleri arasındaki bağlantıları anlamlama (signification) üzerinde durarak (Vardar, 2001: 88) söylemsel düzey, anlatısal düzey ve anlamsal düzey olmak üzere üç düzeyde çözümlenmektedir. Birbiriyle bütünleşik olan söylemsel ve anlatısal çözümlemelerde söylemsel birimler ve birim öbekleri (sözceler) arasındaki

bağlantıların sadece dilbilgisi boyutunda değil retorik (söz söyleme sanatı) boyutunun da değerlendirmesi söz konusudur. Anlamsal çözümlemelerde ise söylem ve anlatı düzeylerinde saptanan ilişkileri düzenleyen derin, soyut mantığın ne olduğunun belirlenmesidir.

Sinema göstergebilimi ise filmde anlamın nasıl kurulduğunu irdeleyerek filme özel karakter kazandıran özgün anlam kalıplarını belirlemeyi ve filmin izlenilmesini olanaklı kılan yasaları ortaya koymayı amaçlamaktadır. Karakterlerin fiziksel özellikleri, beden dili, kullandıkları kelimeler diyaloglar, mekânlar, renk seçimleri, havanın durumu, kişilerin ses tonu, arka planda gösterilen bir film/afiş/ilan veya bir fotoğraf gibi her bir küçük bilgi parçacıklarını gerçek bir insan yanılsaması yaratmak amacıyla özenle bir araya getiren film kuramcıları için her detay birer gösterge olarak kabul edilmektedir. Göstergeler, anlamın en temel ögeleridir ve filmi oluşturan atom parçacıklarıdır (Hunt, vd., 2012: 18). Böylece görülenin arkasındaki gerçeğin farkına varmak ve yorumlamak için göstergelerden yararlanılmaktadır. Geçmişten günümüze göstergeler, farklı kültürler için farklı anlamlandırma ve yorumlama şekilleriyle, insanların yaşadıkları ortamda, diğer insanlarla iletişim kurmalarını sağlamış, yaşamlarını kolaylaştırmıştır (Agocuk, 2012: 8). Bir göstergenin anlamı her zaman açık ve belirgin olmayabilir. Anlamın net anlamını belirleyen şey bağlamdır ve bağlam da diğer göstergelerden oluşmaktadır.

Saussure'ün geleneğini izleyerek sinema göstergebiliminin temelini oluşturan Christian Metz'e göre. "görüntü anlamını kültürel kodlardan ötürü ya da bağlamdan ötürü edinir. Her görüntü tek başına bir anlam taşır, ama başka görüntülerle birlikte olduğunda yeni yan anlamlar edinir" (Büker, 2012: 42). Sinemanın bir dil (langue) değil, dilyetisi (langage) olduğunu ileri süren Metz "Sinemada Anlam Üzerine Denemeler" adlı eserinde, yalnızca genel dilbilim ve genel göstergebilimin sinematografik dilyetisinin incelenmesi konusunda uygun yöntemsel 'modeller' sunabildiğini ortaya koymaktadır (2012: 66,131). Anlamın büyük ölçüde kültüre bağlı olduğunu savunan Metz'in yaklaşımına göre görsel ve işitsel öğelerden oluşan sinemada seyircinin dikkatini çeken görsel imge, müzik, konuşma, yazı ve sestten oluşan beş sinemasal kodlama kanalı tespit eder. Metz, Roland Barthes ve Umberto Eco 'yu takip ederek ruh çözümsel; Sigmund Freud ve Jacques Lacan'ı takip ederek dilbilimsel olmak üzere iki geleneği takip eder. Dil yetisi ve sinema arasında doğrudan bir dilbilimsel kıyaslama yaparak sinemanın kodlar içeren dilsiz bir dil

yetişi olduđunu belirtir. Metz, olay örgüsünün ve filmin anlaşılmasının sözdiziminin anlaşılmasıyla ilişkili olduđunu savunur. İletiyi seyirciye aktaran bilgi kanalları aracılığıyla Metz, sinemaya özgü kodlar, sinemanın diğeri sanatlarla paylaştığı kodlar ve kültürel kodlar olmak üzere üç çeşit kod oluşturur (akt. Özden, 2014: 146). Göstergebilimciye göre alıcı devinimleri, kurgu, optik etkiler gibi yöntemler özgül kodlardır. Görüntünün tek başına mesaj içediğini ancak diğeri görüntülerle birlikteliğinde yeni yan anlamlar edindiğini belirten Metz, görüntünün anlamının bağlam ya da kültürel kodlara dayandığını ileri sürer. Bu nedenle özgül kodları anlamak için önce öğrenmeye ihtiyaç varken doğup büyüdüğü toplumda yaşamının her alanında sık sık kültürel kodlarla karşılaşp bunları içselleştiren izleyici için kültürel kodları çözümlmek için özel bir öğrenme yöntemine ihtiyaç yoktur (akt. Bükler, 2012: 41-42)

Amerikalı mantıkçı Charles Sanders Peirce'ün gösterge kuramını sinemaya uyarlayan Peter Wollen ise Peirce'ün gösterge için önerdiği her üç kategoriye-görüntü, belirti, simge- dayalı bir mantık ve retorik kurar. Wollen'a (2004: 126-127) göre sinemanın etkin, estetik ve göstergesel değeri, göstergenin bu üç boyutunun birleştirmesinden kaynaklanmaktadır. Ayrıca sinemada belirtisel ve görüntüsel göstergenin daha baskın olduđunu; simgesel göstergenin ise ikincil ve sınırlı kaldığını belirtir.

Peter Wollen'ın (2004: 109-110) “göstergelerin ikinci üçüllüğü” dediğı sınıflandırmaya göre göstergeler, görüntüsel gösterge (icon), belirti (index) ve simge (symbol) olarak bölünür. Peirce'e göre bir “görüntüsel gösterge” nesnesini, nesnesine olan benzerliği ile temsil eden bir göstergedir; gösteren ile gösterilen arasındaki ilişki rastlantısal değildir, bir benzerlik ya da gibilik ürünüdür. Fakat görüntüsel göstergeler de kendi aralarında “imgeler” ve “diyagramlar” olmak üzere iki alt sınıfa bölünebilir: İmgelerde “basit özellikler” birbirine benzer; diyagramlarda ise “parçalar arasındaki ilişkiler” birbirine benzer. Diyagramların çoğı kuşkusuz simgemi özellikler içerir. “Belirti” ise kendisi ve nesnesi arasında varoluşsal bir bağ oluşturma özelliğıyle bir gösterge kimliği kazanır. Göstergenin üçüncü türü olan “simge” ise Ferdinand de Saussure'ün “rastlantısal göstergesine”¹ denk düşer. Simgesel göstergenin nesnesiyle arasında benzerlik yoktur, ne de aralarında varoluşsal bir

¹ Gösteren'in (ses-imgesi; örneğın o-k-s ya da b-ö-f) gösterilen (örneğin "öküz" kavramı, İng.: Ox) ile hiçbir doğal ilişkisi yoktu. Saussure'ün deyişiyile gösterge “nedensiz”di (unmotivated). (Wollen, 2004: 105).

ilişki bulunur. Simgesel gösterge uzlaşımaldır ve bir yasa gücüne sahiptir. Wollen bu üç boyutun birleştiği noktada sinemanın bir dil ve yetkin bir gösterge olacağını öne sürer.

İnsanlar arasında anlam iletişimini kurmak için yararlanılan göstergeler, insan zihninde bir mesaj inşa eder; bu, bir başka insana anlatmak istediği bir anlam, bir fikir ya da düşünce sürecidir. Daha önceden ortak kod ya da dilbilgisine sahip her iki insan, bu kod aracılığıyla birincisi, (kaynak) mesajını sözel bir ifade biçimine, bir cümleye daha sonra bu cümleyi bir belirtke'ye, bir sesler dizisine dönüştürerek fiziksel bir biçime sokup bir kanaldan iletir. İletilen belirtke, ikinci insan (alıcı) tarafından alınıp kodu çözülerek özgün bir mesaj elde edilir. Bu yolla bir zihinden diğerine bir düşünce aktarımı gerçekleşmiş olur (Wollen, 2014: 141-142).

Sinemada izleyici içerik (gösterilen) ve biçim (gösteren) arasındaki ilişkiye dayalı olarak anlamlandırmasını oluşturur. Mesaj aktaranlar, örneğin yönetmenler, eğitim seviyeleri, toplumsal sınıfları, siyasal görüşleri, yaşam tarzları ve benzeri nedenlerden ötürü izleyiciyle aynı kodları paylaşmayabilir. İzleyiciler bu durumda iletileri kendi eğitim seviyesine, kültürüne ve bakış açısına göre yorumlar (Berger,1993: 32). Dolayısıyla gösteren ile gösterilenin bir araya gelmesiyle ortaya çıkan anlam toplumsal uzlaşımlara ve ortak kültürel deneyimlere bağlı olduğundan evrensel değildir.

BİRİNCİ BÖLÜM

ÖZNE, İKTİDAR VE BEDEN BAĞLAMINDA KADIN KİMLİĞİ

1.1. İnsan Sonrası Öznellik ve Kadının Varoluşu

Özne kavramı felsefe geleneği içerisinde üzerinde çokça durulan bir tartışma alanıdır. Özneyi Rene Descartes ve Immanuel Kant bilinçle; Henri Bergson zamansallıkla; Sigmund Freud cinsiyet kimliğiyle; Georg Wilhelm Friedrich Hegel ise düşünceyle ilişkili olarak açıklamaktadır. Filozof Descartes “cogito ergo sum” önermesiyle düşünen varlık “ben”in, özünün farkına vararak öznelliği savunması ve John Locke’un zihin araştırmaları, insan-özne anlayışının, Tanrı-özne düşüncesinin yerine geçmesini ve insanın kendini “yeniden” keşfetmesini sağlamıştır. Düşünsel olarak değişim; sosyal hayatın, yönetim sistemlerinin ve ekonomik düzenin de değişimini zorunlu hale getirmiştir. Rönesansla birlikte ulus devlet anlayışı ile kendini devletin bir bireyi olarak görmeye başlayan insan, kişisel hak ve özgürlükleri temelinde özgür bir insan olmayı arzulamaktadır. İngiliz düşünür Francis Bacon, doğanın bilgisini edinerek ona egemen olmanın, insanı doğa karşısında özgürleştireceğini iddia ederek bu durumu insanın amacı ve mutluluğu ile yakından ilişkilendirmektedir. Böylece yaşamı dinsel ve metafizik söylemlerin etki alanından kurtararak özgür, bağımsız ve aklı/deneyi bilgi için referans alan bir “Rönesans insanı” oluşturmak amaçlanmaktadır. Aydınlanma düşünürlerinden Alman filozof Immanuel Kant, “kendi aklını kullanma cesaretini gösteren” insan anlayışını desteklerken, Fransız düşünür Voltaire’e göre düşünme yetisine ve özgür istence sahip tek canlı olan insan, aklın ve bilimin öncülüğünde hem kendisinin hem toplumun aydınlanmasına yardımcı olmalıdır. Din merkezli siyasi otorite yerine John Locke’un ifade ettiği gibi bireyin çıkarlarını gözeten ve toplumsal uzlaşmanın sağlandığı liberal bir hukuk devleti, aydın bir insanın inşasında gerekli tüm sistemleri oluşturarak insanların bireyselleşmesine ve toplumun gelişmesine katkı sağlamalıdır. Benzer şekilde Fransız düşünür Jean-Jacques Rousseau da *Toplum Sözleşmesi ve İnsanlar Arası Eşitsizliğin Kaynağı* adlı eserinde toplumsal yaşamda özgür ve eşit bireyler olarak var olabilmeleri için düzen içinde yaşamak isteyenlerin, kendilerinin nasıl bir güç tarafından yönetileceklerini ortaklaşa belirledikleri “genel istence”yi, akla dayalı yasal bir sözleşmeyi, öne sürmektedir. Böylece toplum ve devlet; bireyin refah, huzur ve mutluluğu için yükümlü olmaktadır. Kısaca belirtmek gerekirse

Aydınlanmacı düşünürler yeni bir insanın ve toplumun inşası sürecinde batıl inanç ve çelişkileri içeren dini yorumlar, kalıp yargılar, toplumsal sözleşme ve hukuka dayanmayan devlet yönetimi, bilgisizlik ve yontemsizlik gibi aklın doğruya ulaşmasını engelleyen faktörlerden arındırılması gerektiğini; gerçek ve doğru bilgiye erişmek için bilimin rehberliğinde olgu ve olayları açıklayarak evrensel ilkeler doğrultusunda ilerlemeci bir anlayışla insanlığı yeniden oluşturma amacı gütmektedirler. Ancak aynı zamanda Aydınlanma Çağı'nda, rasyonaliteye dayalı mekanik bir insan ve doğa açıklamasıyla bireysel ve kültürel farklılıkları gözetmeksizin oluşturulmaya çalışılan tektipleştirilmiş özne ve toplum yapısı da eleştirilmektedir.

Aydınlanma düşüncesinin içine doğduğu modern dönem, özne oluşu çeşitli yönlerden sorgulatmış ve modern insanın yaşam biçimini ve toplumların kültürü hakkında çeşitli fikirlerin doğmasına da sebep olmuştur. Modernlik, Zygmunt Bauman'a göre "Batı Avrupa'da, 17.yüzyılda bir dizi derin sosyal, yapısal ve entelektüel dönüşümle başlayan ve aydınlanmanın gelişmesiyle kültürel bir proje olarak olgunluğa ulaşan tarihsel bir dönem; kapitalist ve ardından komünist endüstrinin gelişmesiyle kültürel bir proje olarak kurulan bir yaşam biçimi"dir (1991: 15). Modern dönem; Aydınlanma düşüncesiyle temellendirilen, skolastik düşüncenin otoritesine karşı gelerek bilim ve kültürle sekülerleşen, bünyesinde bireyin özgürleşmesini, özbelirlenimini, sorumluluğunu, sosyal eşitlik, adalet, dayanışma vasıflarını barındıran hümanist bakış açısıyla ortaya çıkmaktadır. Özneyi; normatif, bütüncül ve hegemonik olarak tanımlayan Avrupa merkezci bu hümanist anlayış, insan tarihinin merkezine Leonardo da Vinci tarafından resmedilen ve hümanizmin amblemi olarak atfedilen "Vitruvius Adamı"nı konumlandırır. Bu hümanist bakışın insanı, bütün ötekilerin kendisi üzerinden değerlendirilmesini, düzenlenmesini ve belli bir toplumsal mevkiye yerleştirilmesini sağlayan sistematik bir tanınabilirlik standardı olarak ifade eden Rosi Braidotti, bu standardın cinsiyetlendirilmiş, ırk üzerinden belirlenmiş ve doğal kabul edilmiş ötekilerden kategorik ve nitelik olarak ayrı ve teknolojik insan eserine karşıt olarak ortaya konduğunu ifade etmektedir (2014: 36-37). 1970'li yıllarda pek çok toplumsal hareket ve feminist düşünceyle "insanerkeğin öldüğünü" ilan eden Michel Foucault, özcü ontolojiyi reddederek hümanizm karşıtı (anti-hümanist) bir tavır sergilemektedir. Her yerde rastlanacak türde evrensel bir özne biçimi bulunmadığına inanan Foucault (2005: 266) öznenin,

kültürel ortamda bulunan belli kurallar, tarzlar, uzlaşmalardan hareket eden özgürleşme, özgürlük pratikleri yoluyla kurulduğunu belirtmektedir. Böylece toplumsal bir kurgu olan birey, anlamın yaratıcı kaynağı olmamakla birlikte bağımsız olmayan benliğin bilinçli, kendini kontrol edebilen, iç bütünlüğe sahip, tutarlı ve rasyonel varlık olması da söz konusu değildir (Görgün Baran ve Suğur, 2014: 137). Ayrıca Foucault *Kelimeler ve Şeyler* (1970) adlı eserinde “insan” fikrinin- eğer gerçekten bir şeye tekabül ediyorsa- ne olduğu sorusunu sorarak “insan sonrası öznellik” düşüncesinin zeminini de hazırlamış olmaktadır. Braidotti (2014: 61-63, 205) insan sonrası öznenin temelcilik karşıtı olmadığı için postmodern olmadığını, dilbilimsel olarak tesis edilmediği için yapıbozumcu da olmadığını, monist bir ontoloji içerisinde kavramsallaştırılan çokyüzlü ve ilişkisel bir insan sonrası özneliğin materyalist ve vitalist, kuvvetli bir kolektif hissiyata, dolayısıyla toplum inşa etmeye dayanan cisimleşmiş ve iliştilenmiş, feminist mevki siyaseti uyarınca sıkı sıkıya bir yerlerde mevkilenmiş olduğunu savunmaktadır.

Öznelliğin modernite sonrası durumu bir muğlaklık halini almış ve cinsiyetler arasında farklı şekilde tezahür etmiştir. Ancak insan sonrası öznellik olarak adlandırılan postmodern dönemin özneliği, keskin sınırlarından kurtulmuş ve daha geniş ölçeğe yayılmış sayılabilmektedir. Felix Guttari’ye göre insan sonrası durum, toplumsal, siyasi, etik ve estetik boyutlar ve bunlar arasında transversal bağlantılar içeren yeni sanal bir toplumsal ekoloji çağrısında bulunmaktadır (Braidotti, 2014: 104). Statik, durağan, sabit bir ontoloji ve homojen bir ulus-devlet yapısına karşın kaygan, akışkan, sürekli hareket halinde olan bir “oluş” (*becoming*) felsefesi üzerine düşüncesini temellendiren Gilles Deleuze de, çoğunluk ve azınlık kavramları yerine tekillik ve fark üzerine kurulu bir felsefe inşa etmektedir:

Çoğunluksal oluş yoktur, çoğunluk hiçbir zaman oluş değildir. Yalnızca azınlıksal oluş vardır. Kadınlar sayıları ne kadar olursa olsun, durum ya da alt beraberlik olarak tanımlanabilecek bir azınlıktır ama ancak sahipleri olmadıkları, kendilerinin de içeri girmesi gerektiği bir oluşu, tüm insanı- kadın olmayanlar da dahil- ilgilendiren bir kadın oluşu olanaklı kılarak yaratmaktadırlar. Zenciler için de durum aynıdır: Eğer zencilerin de zenci olmaları gerekiyorsa, bu oluş zenci olmayanları da etkiler (Deleuze, 2006: 69).

Deleuze’nin hegemonyacı ve dışlayıcı öznellik görüşlerine karşı bir direniş görevi gören göçebe bilinçte, “kadın-oluş”(devenir-femme) tüm oluşların önkoşulu ve zorunlu başlangıç noktası olarak görüldüğü için önem arz etmektedir: Oluş teorisine göre, molar mahiyetler olarak cinsiyetler de moleküler toplanışların içine

doğru girerler, bu toplanışlarla karşılıklı bağımlıdırlar (Deleuze ve Guattari, 1987: 213). Kadın oluşun özne olabilme serüveninde cinsiyetler karşılıklı olarak birbirlerinin bölgesine girmekte ve bir etkileşim sonucunda oluşmaktadırlar.

Molar mahiyet terimini kullandığımız, örneğin, biçimiyle tanımlı, organlar ve işlevler bahsedilmiş ve bir özne olarak atanmış olarak kadındır. Kadın-oluş bu mahiyeti taklit etmek hatta kendisini ona dönüştürmek dahi değildir. [...] kadın-oluşun bu birbirinden ayrılmaz [indissociable] unsurları önce başka bir şeyin bir işlevi olarak anlaşılmalı: dişi biçimi taklit etme veya varsayma değil, devinim ve dinginlik bağıntısına veya akrabalık, bir mikro-dişillik bölgesine giren, diğer bir deyişle, içimizde bir moleküler kadın üreten, moleküler kadını yaratan parçacıkları salma. Bu tür bir yaratımın erkeğin imtiyazı olduğunu söylemiyoruz ancak tam tersine, bir molar mahiyet olarak kadın, kadın-oluşa zorunludur ki erkek de -oluşabilsin veya kadın-oluşabilsin (Deleuze ve Guattari, 1987: 275-276.)

Claire Colebrook (2000) neden kadın-oluşun temel olarak alındığını şu sözleriyle ifade eder: Erkek evrensel olarak aklın ve rasyonel düşüncenin temeli olarak alındığından oluş mutlaka kadın ile başlamalıdır. Kadın-oluş tüm ikili karşıtlıkların ötesine geçmeli ve öteki oluşların arasından sıyrılmalıdır. Buradaki kadın ifadesi dişiliği değil azınlığı temsil etmektedir. Genel anlamda bir dönüşüm sürecine işaret eden kadın-oluş'ta ötekiliğin figürü haline gelen kadın, fallik kimliğin yapıbozuma uğratılmasında azmettirici görevi görür. Braidotti'nin (2017: 331) ifade ettiği biçimde Deleuze'ün düşüncesinde “öteki”, klasik felsefede olduğu gibi ötekiliğin simgesi ve her durumda kötülen bir damga değildir. Ne fetişleştirilir ne de yapısökümde olduğu gibi zaruri olarak ötekileştirilen “öteki”dir o. Değiş tokuşlar ve oluşlar arasında, postmodernizmin bütüncül olmayan öznelerinin yöneldiği ve karşılığında bu öznelerin de etkilendiği hareket halindeki ufuktur. J. A. Fleiger (2000) için kadın-oluş aynı cinsiyetten olan aynı kimliği paylaşan homojen bir topluluğun politik ve ekonomik hakları için mücadelesinden çok bir kimliğin ihlalini ve dönüşümünü ifade eder. Oluş bir süreçtir, bir halden öteki hale geçiş arasında öznelerin ve kimliklerin yer değiştirdiği uçuş hattıdır (Fleiger, 2000). Dolayısıyla bu söylemleriyle Braidotti ile benzer düşünceleri paylaşmaktadır. Böylece özne; “olma” (*being*) halinden kurtulup merkezsizleşerek postyapısalcılığın istikrarsız benlik düşüncesiyle uyumluluk göstermektedir.

Metafizik-sonrası özne figürasyonları arayışında olan Deleuze ve Guattari, daima birini diğerine bağlayan ve sürekli karşıtlıklar üreten diyalektiği yapıbozuma uğratarak, farklı tekilliklerin bir “köksap” (*rhizome*) oluşturarak birbiriyle etkileşime geçmesiyle özneye /nesneye sabitlenen ancak hiçbir bütünlüğü olmayan “yaratıcı bir

çokluk”a dayalı bir eylem felsefesi üzerine yoğunlaşmaktadır. Böylece “kodlanmış bedenler, denetim altına alınmış toplum, ikili karşıtlıklar içinde ele geçirilen cinsiyete karşı her biri diğeriyle iletişime geçen fakat kendi bağımsız tekilliğini koruyabilen köksaplar meydana gelebilecektir” (Erkan, 2019: 2632). Cinsiyetler arası bu denetim, gerek beden üzerinden gerek özne veya nesne oluş üzerinden yürütüldüğünden buna karşı yapısökümcü bir felsefe anlayışını doğurmuştur.

Hume’nin kişisel deneyimlerin art arda gelişi ve fark kavramını; Nietzsche’nin yaşamı olumlaması ve güç istencini merkeze alan felsefesi; Spinoza’nın bedeni ve yaşamsallığı öne çıkararak zihin ve bedeni birlikte hareket eden yapılar olarak ele alması; Bergson’un dinamik varoluşa yönelişi; kartezyen, hümanist ve materyalist felsefelerine karşı Deleuze’nin “içkin” (*imanent*) bir felsefe geliştirmesinde önemli yapı taşlarıdır. Düşüncesinin temel eksenine oturttuğu “yersizyurtsuzlaşma” ve “göçebe oluş”; doğal bir akış içerisinde gerçekleşmekte, kendi hakim kimliğin içerisine ötekini yerleştirerek çoğulluğun yaratıldığı dinamik bir oluş sürecidir. “Göçebe oluş ne yeniden üretim ne de taklittir; daha ziyade, empatik yakınlık, yeğin bir kaşılıklı bağlılıktır...göçebe geçişler, bir tür yaratıcı oluşa, aksi taktirde gerçekleşmesi pek ihtimal dahilinde olmayan karşılaşmalara ve akla gelmeyen deneyim ve bilgi etkileşimlerine işaret eder” (Braidotti, 2017: 41). Bu nedenle bütün oluşlar, bir şeyi ya da birini taklit etme veya onlarla özdeşleşme olmaması için molekülerdir.

Bütünlüğü/tamlığı redderek farka vurgu yapan, bağlantılar aracılığıyla yeni köksaplar oluşturarak sabitlenemeyen, kodlanamayan, belirli bir alana hapsedilemeyen eylemselliklere dayalı olması sürekli hareket halindeki çoklukların devlet/ iktidar, kapitalizm veya piyasa tarafından ele geçirilip sömürülmesini güçleştirmektedir. Böylece Deleuze ve Guattari’ye göre (1988: 386 Akt. Goodchild, 2005: 273) toplumsal bilinçdışının pürüzsüz mekanlarını ele geçiren göçebeler olarak postmodern insan, arzu devrimini gerçekleştirecektir.

İnsanın doğayı bilme-anlama ve ona egemen olma isteği, özgürleşmesine katkı sağlayacağı düşünülse de bu durum tersine dönerek bireyin toplumsal yapının içerisinde kendisini kaybetmesine yol açmakta ve insanın insana egemen olmasını da beraberinde getirdiği bir sürece girmektedir.

1.2. İktidar ve Bilgi Sarmalında Öznenin Denetimi

Bireyi tarihsel bir veri olarak gören Michel Foucault, *Özne ve İktidar* (2005) adlı eserinde, modern öznenin tarihsel bir ontolojisini yapmayı diğer bir deyişle bilgi öznesi, iktidar ilişkilerinin öznesi ve kendi eylemlerimizin etik öznesinin nasıl kurulduğunun bir tarihini yapmayı amaçlamaktadır.

A priori, aşkın, kurucu, yaratıcı, özerk, evrensel, eylemlerin merkezi bir özne yoktur. Özne kendisini ancak içerisinde yer aldığı kültürü, toplumu, toplumsal grubu ve iktidar ilişkileri tarafından önerilen, telkin edilen ve dayatılan kalıplarla biçimlendirebilir. O artık merkezî, dağınık, çok katlı ve akışkandır (Foucault, 2005: 100, 235).

Öznenin tarihsel ontolojisini yapmak demek; mevcut özne konumundan çıkarak, o özne konumlarının ait olduğu kimliklerin dayattığı zorunlu, evrensel, aşılabilir sınırları aşmak; böylece bireysellik ve kimliklerin tarihsel, aşılabilir, dönüştürülebilir olduğunu göstermek ve yeni öznelliklerin geliştirebilir olduğunu farkına varabilmek anlamına gelmektedir. Ancak bunu yaparken bir şeyin kökenini onun en mükemmel anı olduğunu düşünerek hakikati kökende aramaya çalışmak, şeylerin sabit bir özü ve kimliği olduğu varsayarak bu öz ile kimliği yakalamaya çalışmak üzerine odaklanan geleneksel tarih anlayışının yerine Foucault, farklı kimlikler olabileceğini varsayarak sabit bir öz fikrini reddeden ve verili bir kimliği çözmeyi, ayrıştırmayı hedefleyen karşı-hafıza (*contre-mémoire*) olarak soybilimi önerir. Bu süreçte dışarıdan birçok müdahale, sapma, hata ve ilineğin (*accident*) etken olmakta ve süreç, farklı güçler arasında mücadeleler içerdiğinden varılan nokta, bu etkenler ve mücadelelerin bir sonucudur.

Kimliği, öznel deneyimler kümesi olarak tanımlayan Foucault (2005: 12), tarih içinde belli ihtiyaçlara cevaben kurulan öznel deneyim biçimlerinin tekil olduğunu savunur ve her öznel deneyimin kendi tekil tarihleri içinde spesifik olarak incelenmesi gerektiğini belirtir. Öznel deneyim biçimlerinin; belli kavramlar ve kuramlar içeren ve ürettiği hakikatlerle ifade bulan bir bilgi alanı, belli normlar ve kurallar içeren bir iktidar alanı ve bu bilgi ve iktidar alanları bağlamında bireyin kendisiyle kurduğu belli bir ilişki biçimini içeren etik ekseninde gelişen *sorunsallaştırmalar*² yoluyla oluşturulduklarını, geliştirildiklerini ve

²“Herhangi bir şeyi doğru ve yanlış oyununa sokan ve onu bir düşünce nesnesi (ister ahlaki düşünce, ister bilimsel bilgi, isterse siyasi analiz, vb. biçiminde olsun) olarak kuran söylemsel ve söylemsel olmayan pratikler bütünü” (Foucault, 2005: 87).

dönüştürüldüklerini öne sürer. Başka bir deyişle, bilgi ve iktidar arasındaki karşılıklı ilişki sonucu özne'nin kurulduğunu belirtmektedir.

Foucault, öznel deneyimi açıklayabilmek için o deneyimi kuran söylem ile söylemin zorunlu ve çift yönlü ilişki içinde olduğu iktidar sistemlerinin analizini yapmak gerektiğini vurgular. Geleneksel model iktidar diye adlandırılan; hükümlanlık, yasa, yasaklama ve itaat sistemi içinde tasarlanan hukuki- söylemsel model (*Juridico-discursive*); hükümlanın yaşama hakkı üzerinde söz sahibi olduğu, negatif ve sınırlayıcıdır. 17. yüzyıl sonlarından itibaren Batıda rağbet görmeyen bu yöntem yerini Foucault'nun *biyo-iktidar* olarak adlandırdığı üretken, yaşamı desteklemeye, yaşamın sağladığı güçleri sınırlamaya değil arttırmaya yönelik, yani pozitif bir modele bırakır. Foucault'ya göre (2005: 16-17) biyo-iktidar yaşama iki ana biçimde müdahale eder. Bunlardan ilki, insan bedenine bir makine olarak yaklaşan; insan bedenini disipline etme, yeteneklerini geliştirme, daha verimli ve uysal kılma ve ekonomik denetim sistemleriyle bütünleştirme amacı güden ve yazar tarafından “bedenin anatomo-politiği” olarak adlandırılan “disiplinci” bir iktidardır. İkinci biçimi ise bedene doğal bir tür olarak yaklaşan ve nüfusa düzenleyici bir denetim getiren “nüfusun biyo-politiği”dir. Bu iki yaklaşımın ortak noktası bedene müdahalede bulunmaları ve onu iktidar mekanizmalarıyla denetim altına almaya çalışmaları olarak görülebilir. Braidotti'nin (2017: 229) belirttiği üzere Foucault'nun özne mefhumu hem iktidarın akılcı doğasına hem de aklın normatif karakterine bağlı bir beden teknolojisine dayanmaktadır. Böylece Foucault çağdaş özne oluşumunu, iktidarın baskıcı (*potestas*) ve üretken (*potentia*) vasıflarına dayanarak temellendirmektedir.

Diğer yandan özne oluş sürecinde beden, iktidar tarafından denetlenirken bu durum, üreme ve üretim ilişkilerine de hizmet etmektedir. Foucault'ya (2003: 105) göre kapitalizm, bedenin üretim sürecine denetimli bir şekilde girmesini ve nüfusun ekonomik süreçlere uygun kılınmasını gerektirdiği için biyo-iktidar, burjuva toplumunda ve kapitalizmin gelişmesinde önemli bir öğedir. Kapitalist üretim sisteminde, beden-kas gücünün emek gücüne dönüştürülerek üretim gücünde kullanılması aynı zamanda bireyin tabi kılınmasını gerektirmektedir:

Bireyi kategorize ederek, bireyselliğiyle belirleyerek, kimliğine bağlayarak, ona hem kendisinin hem de başkalarının onda tanımak zorunda olduğu bir hakikat yasası dayatarak doğrudan gündelik yaşama müdahale eder. Bu, bireyleri özne yapan bir iktidar biçimidir. Özne sözcüğünün iki anlamı vardır: denetim ve

bağımlılık yoluyla başkasına tabi olan özne ve vicdan ya da özbilgi yoluyla kendi kimliğine bağlanmış olan özne. Sözcüğün her iki anlamı da boyun eğdiren ve tabi kılan bir iktidar biçimi telkin ediyor (Foucault, 2005: 19, 64).

Ayrıca biyo-iktidarın gelişimiyle düzenleyici ve denetleyici mekanizmalara ihtiyacın artmasıyla normlar önem kazanmaktadır. Artık nesnesi yaşam olan biyo-iktidar; toplumsal hiyerarşi katmanlarını bedensel şiddete başvurmada, negatif ve sınırlandırıcı teknikler kullanmadan gerçekleştirirken insanları normlara uymaya zorlayarak bir *normalizasyon toplumu* inşa etmektedir. Bunu da söylemler, kurumlar, mimari biçimler, düzenleyici kararlar, yasalar, idari tasarruflar; bilimsel, felsefi, ahlaki önermelerden oluşan heterojen bütünler; bu söylemsel ve söylemsel olmayan öğeler arasındaki ilişkilerin oluşturduğu sistemler biçimi olarak tanımladığı stratejik bir işleve sahip *dispositifler* aracılığıyla gerçekleştirir (Foucault, 2005: 18). Bu dispozitifler vasıtasıyla insanlar birtakım deneyimlerin öznesi haline getirilir, onlara kendileriyle ilgili hakikatler dayatılır böylece iktidar bunu şiddet kullanmadan gerçekleştirirken bedeni kuşatılan insan, itaatkar ve uysal hale getirilir. Artık birey, içselleştirdiği normları, dışarıdan iktidar tarafından dayatılan şeyler olarak değil; kendisinden gelen ve “kendi özgür iradesi” ile aldığı kararlar olarak görmeye başlar. Böylece bireyin bedenini ve kimliğini inşa eden ve onu tahakküm altında tutan iktidar, insanı siyasal stratejilerin nesnesi haline dönüştürmektedir.

Öznenin, kültürel ortamda bulunan belli kurallar, tarzlar, uzlaşmalardan hareket eden özgürleşme, özgürlük pratikleri yoluyla kurulduğuna inanan Foucault, iktidarın işleminin ön koşulu olarak görülen özgürlüğün olmadığı yerde tahakkümün var olduğundan ve böyle bir ortamda iktidar ilişkisinden söz etmenin mümkün olmadığını, iktidarın yalnızca özgür özneler üzerinde ve yalnızca özgür oldukları sürece işleyebildiğinden söz eder. Tüm toplumsal yapıya sızmış olan iktidar *her yerde* olarak ve *hiçbir yerde* olmayarak, merkezleştirilerek, dolaşımda olan bir mekanizmadır. Toplumsal ilişkiler içerisinde iktidar, öznenin oluşumunda kilit bir role sahiptir. Diğer yandan biyo-iktidarın yaşamı denetleme ve güdümleme tekniklerinin bir ürünü olan bireysellik kavramıyla, bireyin özgür özne olup olmadığını sorgulamak mümkündür. Tekelioğlu’na (2003) göre özne, kendi iradesiyle karar vermiş olsa dahi, her hareketinde iktidarın yeniden üretim faaliyetinin denetimi ve gözetimi yoluyla pasif konumda bırakıldığını ve nesneleştirildiğini, ötekileştirildiğini belirtmektedir. Yeniden üretim

mekanizmalarına dahil olan öznenin, bu iktidar sarmalından öznenin sorgulayıcılığı ve farkındalığı ile çıkış sağlayabilmesi de mümkündür.

1.2.1. İktidar ve Ötekiler

Tarihsel süreçte hep var olan ve en etkin kontrol mekanizması olarak görülen gözetleme olgusu, 1950'lerden itibaren enformasyon ve teknoloji alanındaki gelişmeyle birlikte anlık izlenim olgusu olmaktan çıkarak izleme ve denetlemede sürekliliğin sağlandığı ve kayıt altına alındığı bir sürece dönüşmektedir. Modern toplum, içerisinde disipliner bir toplum düzenini de barındırmaktadır.

Büyük gözetleyen iktidar toplumu istediği şekilde yönlendirmek için kurallar koyarken, bir taraftan da bunlara uyulup uyulmadığını denetlemek ve kendi öngördüğü toplum düzenine karşı gizli bir takım faaliyetler yürütülüp yürütülmediğinin bilgisine sahip olmak istemektedir (Hunt and Wickham, 1994: 12).

Bu bağlamda otoritesini sağlamlaştırmaya çalışan lider konumundaki mutlak güce sahip olan iktidar kurumu, karar verme mekanizmasında etkin konumda yer alırken, bu egemen güce sahip olmayan diğerleri, “ötekiler”, üzerinde itaat ve bağımlılığı zorunlu kılmaktadır. Böylece denetleyen, gözetleyen ve yönlendiren iktidar, toplumdaki bireylerin temel hak ve özgürlüklerini sınırlandırıp kısıtlarken özgür olduklarını düşünen bireyler, aslında iktidarın gözetimiyle özgürlüklerinin ihlal edildiği gerçeğiyle yüzleşmektedirler.

Öte yandan bu süreçte beden, politik gözetim ve denetimin öncelikli aracı haline gelmektedir. İktidar kurumu, bu denetimi “olayların kaydedildiği yüzey, çözülmüş bir benliğin mekanı ve sürekli dağılan bir hacim [beden]” (Megill, 1998: 373) üzerinden gerçekleştirmektedir.

Monarşik iktidar döneminde azap çektirilen, parçalan, organları kopartılan, yüzüne veya omzuna simgesel damga basılan, canlı veya ölü olarak teşhir edilen, seyirlik unsur haline getirilen kısacası ceza ile yıldırmanın ana hedefi olan beden, 19. yüzyılda etkisini yitirerek yerini disiplinci iktidara bırakmaktadır (Foucault, 2019: 39).

İktidar, bedenin denetimini onu disipline etmek, hükmetmek, ele geçirmek amacıyla yaparken, bireyler üzerinde de birtakım değişiklikler uyandırmaktadır. Foucault'nun da belirttiği gibi disiplin, bir yandan bedeni bir “kapasite” haline getirip güçlerini arttırırken, öte yandan aynı gücü katı bir bağımlılık ilişkisine sokarak arttırmaya ve ondan yararlanmaya çalışmaktadır. İktidar, “karmaşık, yararsız veya tehlikeli kalabalıkları düzenli çokluklar haline dönüştürmek” yerine “bireysel

unsurlar çoğulluğu” halinde ayrıştırıp, farklılaştırarak sürekli bir gözetim eşliğinde “terbiye etmeye” çalışmaktadır. Böylece disiplinci iktidar bedenleri ıslah edip eğiterek uysallaştırmakta ve edilgen bir nesneye dönüştürmektedir.

Sınırlar koyarak ayrımlar üzerinden yükselen modern anlayışta birey, kendini inşa etmek için sınırın diğer tarafındakini ötekileştirmekte ve bu ötekinin yansımalarına göre benliğini yeniden üretme çabası içerisine girmektedir.

İktidarın hem mimari, hem işlevsel hem de hiyerarşik olarak imal ettiği karmaşık mekanlar, sabitleştirmeyi sağlamakta ve dolaşıma olanak vermektedirler; bireysel parçalar ayırmakta ve işlemsel bağlantılar kurmaktadır; yerleri belirlemekte ve değerleri işaret etmektedirler; bireylerin itaatini garanti altına almaktadırlar, aynı zamanda en iyi zaman ve hareket ekonomisini de garantilemektedirler (Foucault, 2019: 224).

İktidar kurumu, bireyleri ve toplumu denetim altına alıp onlara boyun eğdirirken toplumun birçok kurumundan faydalanmakta ve kurumlar aracılığıyla uygulamalar düzenlemektedir. Foucault’nun ifade ettiği üzere (2019: 294-295) akıl hastanesi, hapishane, ıslahane, gözetim altında eğitim kurumu ve bir bakıma hastaneler, genel olarak bütün bireysel denetim mercileri çifte bir tarz üzerinde iş görmektedir. Bu tarz, ikili ayırım ve işaretleme tarzı ve baskı altına alıcı ayırma, farklılaştırıcı dağıtım (kimdir, nerede olmalıdır, onu neyle belirlemeli, nasıl tanımalı; onun üzerinde sürekli bir gözetim bireysel olarak nasıl uygulanmalı ve benzeri) tarzı olarak belirtilmektedir. İktidar, bireyleri itaatkar ve uysal kılmak adına oluşturduğu bölücü pratikler aracılığıyla deli-deli değil/akıllı; tehlikeli-zararsız; normal-anormal; hasta-sağlıklı gibi belli bir forma sokarak nesneleştirmektedir. İktidarın kendi ürettiği ve hakikat haline getirilen bu bölücü pratiklere insanların inanması ve bu hakikatleri içselleştirmesi sağlanmaktadır. Belli bir işaretleme ve ayırma maruz kalan öteki, dışlanmışlık itkisini vermek için tasarlanmış yapılar aracılığıyla sağlanan mekânsal ayırma (hapsetme) ile iletişimsiz bırakılarak yabancılaştırılmaktadır. Yabancılaşma ile ötekinin görüşü indirgenir, zayıflar ve hatta bastırılır (Bauman, 1999: 121). Sağlanan sosyal izolasyon ile istenmeyen kesimler tipikleştirilmeye çalışılmaktadır.

Kurallara, emirlere boyun eğen; üzerinde ve/ya etrafında inşa edilip otomatik olarak kendisinde işlemesine izin vermek zorunda kaldığı otoriteye tabi kılınan birey, bir itaat öznesine dönüşmektedir. Böylece iktidar, kendine özgü disiplin teknolojisiyle dışlayarak, bastırarak ve soyutlayarak üzerinde tahakkümünü kurduğu bireyi imal ederken toplumun bir üyesi olan kadın da bu paydan nasibini almaktadır.

Tarih, antropoloji, sosyoloji, psikoloji ve felsefe gibi birçok disiplinin en temel meselelerinden birisi, kimlik sorunsalıdır. Kimlik kavramı, psikolojide “benlik” olarak ifade edilmektedir. Psikolojide benlik kavramı bireyin “kim olduğunu” tarif eder ve bireyin diğerleriyle ilişkisi içinde şekil alırken, ötekilerin davranışlarımıza verdiği geri bildirimler ve onlarla olan ilişkilerimiz doğrultusunda biçimlenmektedir (Bilgin, 2001: 156). Diğer yandan sosyolojide kimlik kavramı farklı açılardan ele alınmaktadır. Genel olarak sosyolojide kimlik, insanların kim oldukları ve onlar için neyin anlamlı olduğuna ilişkin benimsedikleri anlayışlarla ilişkilidir (Giddens, 2005: 29). “Ben kimim?” sorusuyla birey, kimliğinin psiko-sosyal temelini irdelemeye başlamaktadır. Varoluşsal sorgulama eğilimi içinde kimlik aynı zamanda ben ve diğeri ayrımında kurularak, orijinallik duygusunu pekiştirmek, diğerlerinin gözünde değerli olmak, toplumsal olarak tanınmak ve onay görmeyi içerir (İmançer, 2003: 234). Başka bir ifadeyle toplumsal hayat içinde bireyin sahip olduğu konumdur.

Öteki'nin var olma koşuluyla kendini inşa eden birey, diğer benliklerle arasındaki farklılık veya bezerlikler/özdeşimler yoluyla kurduğu ilişki sonrasında kolektif kimliğin oluşumuna zemin hazırlamaktadır.

Kimlik, kendiliğin çoklu, yarılmış vasıflarının oyunudur; ilişkiseldir ve öteki'lere bağı gerektirir; geriye dönüktür ve soybilimsel bir süreçte bellekler ve anımsamalar vasıtasıyla sabitlenir. Kimlik, ardışık özdeşleşmelerden, yani rasyonel kontrolden kaçan bilinçdışı ve içselleştirilmiş imgelerden ibarettir (Braidotti, 2017: 216).

Bu bağlamda sosyal kimlikler ya da kolektif kimlikler, büyük ölçekli, her şeyi kuşatan, türdeş, sınıfa, ırka, ulusa, toplumsal cinsiyete ilişkin kimlikler olarak düşünülür (Hall, 1998: 67). Kısacası toplumsal kimlik, kişisel kimliğin oluşumunda yadsınamaz bir etkiye sahiptir.

Peter Berger ve Thomas Luckmann, *Gerçekliğin Sosyal İnşası* adlı eserinde gerçekliğin üreticisi toplum ile toplumun oluşumunda ve biçimlendirilmesinde aktif rol oynayan birey arasındaki diyalektik bir ilişki olduğunu belirtir. Gündelik hayatın inşasında; birey meşrulaştırma aygıtları aracılığıyla dışsallaştırdığı eylemlerini kurumsallaştırırken aynı zamanda tekrarlar yoluyla kalıcı hale getirerek nesnelleştirir. Nesnelleşen değer ve eylemler, asli (primary) ve tali (secondary) toplumsallaşma sürecinde içselleştirilerek bir sonraki neslin bireylerince yeniden dışsallaştırılarak gündelik hayatın gerçekliğinin döngüsü tekrarlanmaktadır.

Kimliğin büyük bir kısmını asli toplumsallaşma süreci oluşturmaktadır. Bu süreçte bireyin iradesi çok azdır ve gündelik hayatının gerçekliğini içselleştirirken karşılaştığı ilk aşamadır. Çocukluğun ilk yıllarından itibaren aile içinde özdeşleşmeyle başlayan kimliğin şekillenme süreci, kişinin içinde yaşadığı zaman ve mekana bağlı olarak evrilerek (yeniden) yapılanmaktadır. Kimliği, birey ile toplum arasındaki diyalektikten doğan bir fenomen olarak gören Berger ve Luckmann için kimliğin kazanılmasında bireyin kendisini özdeşleştirdiği “anlamli ötekiler” (*significant others*) etkin rol oynamaktadır.

Diğer yandan Aydınlanma, rasyonalizm ve pozitivizm ile temellenen özgür düşünceye dayalı modern söylemde Douglas Kellner, *Popüler Kültür ve Postmodern Kimliklerin İnşası* adlı çalışmasında kimliği şöyle tanımlamaktadır:

-Kimlik, aynı zamanda toplumsal ve öteki bağlantılıdır. Böylelikle, yeni kimliklerin, olası kimliklerin sınırları sürekli genişlemekle birlikte, kimlikler hala görece sınırlandırılmış, sınırlanmış ve sabittir.

-Moda ve yaşam olanakları değişip genişledikçe insan kimliğini seçebilir, imal edebilir ve sonra yeniden imal edebilir.

-Modernitede toplumsal olarak tanımlanmış mevcut roller, normlar, görenekler ve beklentiler arasında bir etkileşim yapısı hala vardır. İnsan bu süreç içinde kimlik edinmek amacıyla seçim yapmak, sahiplenmek ve yeniden üretmek zorundadır. Dolayısıyla “öteki” modernitede kimliğin kurucu unsurlarından biridir.

-Kimlik, her zaman istenildiğinde değişebileceğinin ve değişiklik yapabileceğinin farkındadır.

-Modernite geçmiş zaman biçimlerinin, değerlerinin ve kimliklerinin yıkılışının ve yenilerinin üretiminin bir aradalığını ifade eder.

-Nitekim modernitede kimlik sorunu, biz kendi benimizi nasıl kurar, kavrar, yorumlar kendi kendimize ve başkalarına nasıl sunarız demektir (Kellner, 2001: 195-196).

Bu tanımlamaya göre Kellner, modernitede kimliğin kurucu unsurlarından biri olarak öteki'nin önemine değinirken aynı zamanda sürekli imal edilebilen bir kimlik meselesiyle “ben”i tanımlamamın güçleştiğini belirtmektedir. Bauman'ın (2005: 27) ifade ettiği şekliyle modernite, modern öncesinin kalıplarını parçalayıp kendini inşa etme görevini bireye verdiğinden, modernitede kimlik, insanın kendini nasıl kavrayıp “öteki”ne göre nasıl konumlandığı ile ilişkili olmaktadır.

Aydınlanmadan farklı olarak postmodern dönemde bütünlükçü, ortak bir kimlik anlayışından kopuş gerçekleşmekte bireyselleşmenin vurgulanmasıyla parçalı, katmanlı, değişken, esnek ve geçişken karaktere sahip kimlikler ortaya çıkmaktadır. Sonuç olarak, postmodern dönemde toplumsal norm ve rollerle sınırlandırılan katı ve durağan kimlik algısı yerini belirsiz kimlik arayışına bırakmaktadır.

1.2.2. Bir Ötekilik Biçimi Olarak Kadın

Batı geleneği ve kültürü rasyonaliteyi erilliğe; doğayı, duygusallığı, bedeni dişillığe atfederek kadını erkeğin eksiği/ yokluğu olarak konumlandırmaktadır. R.W. Connell'in (1998: 245) ifade ettiği şekliyle kadınlık ve erkeklik, birbirinden farklılaştığı ölçüde güçlenmekte, zıtları varolduğu sürece toplumdaki konumları meşrulaşmaktadır. Yaşar Çabuklu'nun (2006: 55) belirttiği üzere kadın bedenini bir nesne olarak kurmak isteyen ataerkil zihniyete göre erkek "kendiliğinden olumlu niteliğe sahip nötr bir beden" olarak inşa edilmektedir. Bunun aksine kadın bedeni toplumsal cinsiyetin ayrımcı birçok damgasını taşıyan "kusurlar" ile daha çok ön plana çıkmaktadır. Diğer bir deyişle ataerkil kültürde erkeklik olumlu bir norm olarak temellendirilirken, dişilik olumsuz, esas olmayan ve "öteki" olarak yerleştirilmektedir.

Simone De Beauvoir, *İkinci Cins* adlı kitabında tarihsel, sosyo-kültürel ve psikolojik açıdan "öteki"leştirilen kadını çözümlerken onu şu şekilde tanımlamaktadır:

(...)insanlık erildir ve erkek kadını kendisi için değil, erkeğe göre tanımlar: kadın özerk bir varlık olarak görülmez... Erkek kadına referansla değil, kadın erkeğe referansla tanımlanır ve farklılaştırılır. Kadın rastlantısal olandır, özsel olana karşıt özsel olmayandır. Erkek öznedir(ben), mutlak olandır, kadın ise öteki cins'tir (Beauvoir, 1993: 17).

Böylece sadece özne konumuna getirilen erkek ile ilişkisi ölçüsünde var olabilen, kendi olamayan kadın, erkeğin karşında değersizleştirilip ötekileştirilerek ikincil bir konuma hapsedilmektedir. Beauvoir gibi Luce Irigaray (2006) da, olgusal ve tarihsel açıdan bakıldığında cinsiyetler arasında bir simetri/ denklik olmadığı gibi bu asimetrinin fallus-merkezci rejim tarafından hiyerarşik olarak örgütlendiğini vurgular.

Hegerci ve Sartreci felsefi geleneği kadınlara uyarlayan Beauvoir'a (1993) göre kendiliğin, kendisini bir özne olarak tanımlayabilmesi için ötekiliğe gereksinim duyduğunu, kısacası, kendiliğin bir kendilik olarak kurulabilmesi için ötekinin varlığının zorunlu olduğunu ifade eder. Onun bakış açısına göre Sartre'nin "karşılıklı tanıma teması" üzerinden ötekilik meselesi bakan ile bakılan arasındaki egemenlik mücadelesinden ileri gelmektedir. Başka bir ifadeyle cinsiyetler arası ilişkide ayrıcalıklı bir konumda olan özne (erkek) "bakan" rolünderken ötekileştirilip nesneleştirilen (kadın) "bakılan" rolünde kalmaktadır. J. Donovan (2005: 233), Sartre

tarafından “kendisi için varlık” ve “kendinde varlık” (nesne) arasında betimlenen bu mücadelede, kadınlar kendinde varlık’ (*en soi*) rolünü üstlenirken, erkekler “kendisi için varlık”ın (*pour-soi*) bağımsız, aşkın konumunu üstlendiklerini belirtmektedir. Dolayısıyla bu mücadele sonucunda kadın “öteki” olarak var olduğundan erkeğin “ben”i özgür kalabilmektedir.

Genevieve Lloyd (1996: 114), *Erkek Akıl* adlı çalışmasında ötekiliği, özgür ve özerk olduğu varsayılan bir varlığın, “temel ve egemen olan” bir başka ego’ya göre öteki statüsünü benimsemek zorunda olduğu bir durum olarak tanımlamaktadır. Ancak yine Lloyd’a (1996: 124) göre kadınlar kendi rızalarıyla nesneleştirilmeye, öteki olmaya göz yummuşlardır. Çünkü Öteki olmayı reddetmek, yürürlükteki anlayışmayı bozmak istemek; kadınlar için, onların üst kast ile olan dayanışmaları sayesinde kazanmış oldukları avantajlardan vazgeçmeleri anlamına gelmektedir. Efendi-erkek, köle-kadına maddi güvence sağlayacak ve onun varoluşunun ahlaki meşrulaştırımını üstlenecektir. Beauvoir bu noktada, kadının kendi özgürlüğünden kaçındığı üç tutumdan söz eder: “narsist kadın”, “âşık kadın” ve “mistik kadın”. Her üçünde de kadın, kendi özgürlüğüne olan inancını nesneleştirilmeye kurban ederek yadsımıştır; ilkinde nesne kendisidir, ikincisinde sevilen kadındır, üçüncüsünde ise, mutlak ya da Tanrı’dır (Yılmaz, 2004: 222). Özne olma hakkına sahip çıkamayan kadın asimile edilmek üzere memnuniyetle kendini erkeğin kollarına bırakarak “içkinliğe” mahkum edilmektedir.

Beauvoir’a (1972: 176) göre kadının en büyük eksikliği, bunalım ve gurur içinde, bırakılmışlığının ve aşkınlığının çiraklığını tamamlayamamasıdır. Ona göre erkeğin egemenliği fiziksel gücünün bir sonucu değil, eylem yapan bir özne olmasının sonucudur. Bu nedenle kadınlar da içereceği tüm risk, tehlike ve belirsizliklere karşın, onun kendi özgür seçimleri yoluyla kendisini aşmasına izin verilerek artık eyleyen özneye dönüşmelidirler. Bunun için, yaratıcı planlarıyla kendi geleceğini kuran aşkın bir özne olarak var olmayı seçmekle işe başlamaları gerektiğini ileri sürer. Kadınların kurtuluşunun, varoluşçu bir anlayıştan hareketle toplumda erkeğe karşı öteki/ikincil statülerini aşarak ve kendilerine dayatılan tüm rolleri reddederek kültürel ön yargılardan bağımsız toplumsal kimliğini oluşturmaya yönelik çaba göstermekten geçmektedir. Benzer şekilde Donovan’ın belirttiği üzere (2005: 242) nesne olmayı reddetmek, kadınları nesne olarak görenleri, onların varlığını özne olarak tanımaya zorlayacaktır. Bu durumda kadınların özne

konumuna erişmek için sahip oldukları ötekilik konumlarını sorgulamaları ve bir mücadele içine girmeleri gerekmektedir. Nitekim Beauvoir, kadını erkeğe bağımlılıktan kurtarmak ya da kadının eşitliğini güçlendirebilmek için üç strateji belirler. İlki çalışma yoluyla gelen özgürlüktür. Çünkü kadınların iktisadi anlamda kazanacakları bağımsızlık, sosyal ve varoluşsal anlamda kazanacakları özgürlük için bir adım olacaktır. Kadın üretici ve etkin olduğu ölçüde aşkınlığa erişecek, yani kurduğu tasarımlarda kendisini özne olarak görmek ve olumlamak amacıyla, kazandığı parada ve haklarda kendi sorumluluğunu duymak suretiyle bu dünyayı dönüştürecek, erkekle arasındaki eşitsizliği tam olarak giderebilecektir (Direk, 2009: 31). İkincisi kadınların aşkınlığa ulaşabilmeleri için akılcı özelliklerini ve eleştirel yetilerini güçlendirip onları düşünmeye, bakmaya, tanımlamaya, yazmaya yönelten entelektüel bir aktivitenin içinde yer almalarıdır. Son olarak ise kadının özgürleşme sürecinde kendini yaratabileceği toplumsal alanın dönüşümü için çalışmasıdır. Kadın ancak suskunluğunu bozup kendi özgür ve hür iradesiyle hayatındaki seçimlerin sorumluluğunu üstlenip eyleyen özne konumuna gelerek, tüm etki ve denetimlerden bağımsız toplumsal kimliğini oluşturabilme sürecine girebilecektir.

1.2.3. Kadının Simgesel Ötekiliği

Ötekilik, kültürel bir kimlik oluşumu ile doğru orantılıdır ve kültür içinde de kadın kimliği, öteki olarak yerleştirilmektedir. Psikanalitik açıdan değerlendirildiğinde insanı sadece ilkel dürtülerden oluşan biyolojik bir varlık olarak gören Sigmund Freud'den farklı olarak Fransız psikanalist Jacques Lacan, onu doğa ve kültür ilişkisi içinde yeniden ele almaktadır. Lacan, insanı toplumsal bir varlık olarak görmesinden dolayı bireye kültürel bir kimlik atfeder ve kişilik oluşumunu "Ayna Evresi", "Sembolik Evre" ve "Gerçek Evre" olmak üzere üç bölümde inceler (Başer, 2012). Öznenliğin ilk basamağını oluşturan Ayna evresinde "ben" in oluşumunda bir kendilik imgesi ile özdeşleşme gerçekleşirken aynı zamanda kendini, kendi dışındaki tüm varlık ve nesnelerle birlikte hissettiği bütünlüğün parçalanmasıyla yaşanan yabancılaşma olarak ifade edilen bir durumun oluşumu söz konusudur. Bebeğin içinde doğduğu toplumsal, kültürel ve dilsel ağlar olarak ifade ettiği simgesel düzende Lacan (2017), bebeğin doğumundan önce var olan dilin önemini vurgulayarak simgeler yoluyla dili öğrenmeye başlayan bebeğin bu yolla bilinçdışını oluşturduğunu belirtir. Freud'a göre toplumca kabul görmeyen cinsel arzu ve dürtülerin bastırıldığı bilinçdışından farklı olarak Lacan'da bilinçdışı

Tura'nın (2005: 67-68) da belirttiği gibi toplumun oluşturduğu simgelerin bastırıldığı bir yere dönüşür. Kendini imgeler bütünü olarak gören bebeğin “narsistik ideal ben'in doğum yeri” olan ayna evresinde ilk kez kimlik deneyimi yaşamasına karşın dil edimiyle tamamen anneden ayrılarak kişisel benliğini kazanmaktadır. Yine Tura'ya göre Lacan'da simge sisteminin üçlü bir etkisi vardır: Birincisi Ben ile ben olmayanın ayrılması, içsel olanla dışsal olanın ayırt edilmesidir. İkincisi içsellik, içsellik söylemi olandan ayırt edilmesiyle sübjektivitenin tanınmasıdır. Üçüncüsü ise simgesel düzenle insanın bir özne olarak diğerleri arasındaki konumuna yerleştirilmesidir (2005: 175). Malcolm Bowie'de benzer şekilde sembolik düzeni; “dilin, bilinçdışının ve öteki kalan ötekiliğin alanı; benden farklı olarak öznenin varlık kazandığı daha açık bir deyişle, hep kopuk ve süreksiz tarzda varlık kazandığı düzen” (2007: 93) olarak görmektedir. Gerçeği imkansız olarak görmekle birlikte Lacan için gerçeklik evresi, sembolik düzenin dışında kalan her şeyi içermektedir. Gerçek, ilk baştaki doğal birlik halinin yaşandığı yer; dil olmadığı için simgeleştirmenin yapılmadığı ilklilik halidir.

Cinsel fark etiği düşüncesi geliştiren Luce Irigaray (2006), eril normlarla kodlanmış bu dünyaya ait hissedemeyen kadının olumsuzlanması, yaşadığı kültürde kadını dışlanmış hissettirip mültecilik konumuna indirgenerek ikincilleştirilmesi, kendini sürgünde hissetmesi, negatif bir kimliğin yaratılması, pasifleştirilip susturulmasının altında yatan sebeplerden biri olarak eril bir cinsiyete sahip dilin varlığını görür. Bu bağlamda Irigaray için dilde cinsiyet farklılığı mevcuttur; olumlu olabilecek kelimeler erkeğin alanına aitken, “kadını eril özneye bağlı bir nesne olarak tanımlayan ve değersizleştirici ve küçümseyici” (Irigaray, 2014: 18) sözcük dağarcığı ise kadına aittir.

Yaşayan, canlı ve medeni varlıklar eril; yaşam belirtisi göstermeyen, cansız ve cahil nesneler ise dişil olur. Bu, erkeklerin özneliği kendilerine atfettikleri ve kadınları da nesne konumuna ya da hiçe indirgedikleri anlamına gelir. Bu durum, kadınlar için olduğu kadar sözcüklerin eril ya da dişil cinsiyeti için de geçerlidir (Irigaray, 2006: 73).

Bu noktada kadınların erkeklere göre daha olumsuz ve nesne konumuna indirgenmeleri erkekler açısından bir kazanç sağlamakta ve konumlarını özne olan “ben”e taşımalarına sebep olmaktadır. Irigaray “1) erkeklerin baba olduklarını tanıtlamayı, 2) anne-kadınlardan daha güçlü olduklarını ispatlamayı, 3) bir kadın bedeninin, rahminin, yumurtalığının doğal uzamında doğurulmuş olduklarından

kültürel uzamı doğurmaya yetili olduklarını” (2006: 71) göstermeyi amaçlayarak erkeklerin dilsel kodu kendilerinin kıldıklarını belirtir. Benzer şekilde Gümüş ve Er, “erkek, sahip olduğu dil itibarıyla ‘ben’dir, kadın ise ona verilen dil itibarıyla ‘sen’dir; kadın, erkeğe göre, erkeğin ona verdiği dile göre konuştuğu için ‘ben(sen)’leşir, ‘sen’ haline gelir. Senin karşısı ‘ben’dir” (2019: 825). Bu durum, kadın öznenin, erkek özne karşısında almış olduğu tavra benzemektedir: kadın özne, erkek özne karşısında “nesne”leşmektedir.

Ataerkil disel düzen açısından tahakküm altına alınan kadın özne, dışlanıp yok sayılmaktadır. Lacan (2017: 80-81) kültür ve toplumla ilgili olarak özneleri tahakküm altına alan her şeyi “Baba-nın-adları” olarak nitelendirdiğinden “babanın adı” olarak gördüğü dil de, bir otorite figürü (baba) gibi davranmaktadır. Benzer şekilde Irigaray’a göre erkek, spermin yerini alan dilsel kod ile kendine görünmez bir baba, bir baba-dil vererek Tanrı haline gelebilmektedir. Bu durum erkeği insandan başka bir oluşa terk etmeye teslim etmektedir. Böylece erkek, kadın tarafından meydana getirildiğini yadsır ve kadınla bir ilişki kurmaktan kaçınır duruma gelir ve böylesi bir durum da kadının susturulmasını telkin edebilir. Irigaray (2014: 15) için, böyle bir durum “kadının sözünü sansürleyen ve gitgide onu iştirilemez kılan bir mantık düzeninin oluşmasına” sebep olmakla birlikte ataerkil gelenekler anne-kız çocuğu soyağacının izlerinin silinmesine kaynaklık etmiştir. “Erkeğin Tanrısal olana yönelmesi, doğuma değil de ölüme yönelmesi demektir, kadını yani anneyi yok saymak ve Baba figürünü ön planda tutmak anlamına gelmektedir” (Gümüş ve Er, 2019: 828).

Kadının erkeğe bu denli bağımlı kılınışı ve tahakküm altına alınışı muhakkak ki iki cinsiyet arasında derin bir bölünmüşlük ve eşitsizlik yaratmaktadır. Bu eşitsizlik sadece beden üzerinden değil, toplumsal kurumların her aşamasında örtük ve açık bir şekilde yerleşen bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla beden ve kültür gibi alanlarda ortaya çıkan bu cinsiyetçi durum söylem üzerinden pekişmektedir. Cinsiyetçilik, kelimelere yüklenen anlamlar üzerinden gelişmekte ve yüklenen anlamlar kullanıcının dünya görüşünü doğrudan yansıtmaktadır (Graddol and Swann, 1989: 98). Dale Spender, 1980 yılında yayınlanan *Man Made Language* adlı kitabında anlam yaratma sürecinde ve dilin şekillenmesinde erkeğin kontrolünü ve kadının “dile karşı yabancılaşma”sıyla sonuçlanan akışı şu şekilde ifade eder:

Tarihe baktığımız zaman, kadınlar kültürel yapıların üretiminden dışlanmışlardır ve dil bu yapıların en önemlilerinden biridir. Kaba tabiriyle bu durum dilin erkekler tarafından üretildiği ve erkeklerin dili kendi amaçları için kullandığı anlamına gelmektedir. Meşru dilin üretiminde kadınlara yer olmadığı için, kadınlar kendi sembollerinin dilde önemszenmesini ve kadınların geleneklerinin devam etmesini sağlayamamışlardır (Spender, 1980: 52).

Dili şekillendirmede ve etkin dil kullanımında mevcudiyeti en aza indirgenip dışlanan ya da yok sayılan kadın, dilden uzaklaşarak susturulmuş grubun (muted groups) birer üyesi haline gelmektedirler. Bu “erkek üretimi dil” süreci kadınlara iki seçenek sunmaktadır: ya kadın tecrübelerini erkek bakış açısıyla oluşturulmuş bir dil içinde anlatmaya çalışarak yabancılaşmayı göze alıp onlar gibi konuşacak ya da kadınca anlatmaya çalışarak uygun bir dilin eksikliğini hissedecek ve “küçük düşme, reddedilme, görmezden gelinme, aşağılanma korkusu yüzünden kendini sansürlemek” (Cameron, 1990: 4, 1985: 93) anlamına gelen sessizliği tercih edecektir. Bu yolla kadın için söylem, öznenin etken söyleminin aksine nesne konumuna uygun ve edilgen bir biçimde kalarak dile yerleşecektir.

‘Söz dinlemek’ ifadesindeki kadından dinlenilmesi beklenen söz, eril söz’dür. ‘Sessizlik’teki, kadının sahiplenemediği ses ya da yoksun bırakıldığı ses, erkeğin sesidir. Erdemin, terbiyenin, terbiye edilmişliğin, söz dinlemenin aslında suskunluğa mahkum edilmek olduğunu söylemek için ‘yasa’nın baktığı yerden bakmamayı becerebilmek gerekir (Öztürk ve Tatal, 2001: 105).

Konuşma ve sessizlik ikili olarak yapılan ve farklı anlamları imleyen bir düzleme sahiptir. Deborah Cameron’a (1985: 5) göre kamusal alanda kurulan iletişim ve konuşabilme özgürlük belirtisiyken, sessizlik de baskının sembolüdür. Eril yasa, sessizliği bir erdem göstergesi olarak yüceltip, değerli kılarak ve doğallaştırarak kadınlara sunmakta ve böylece kadınları etrafındaki erkeklere tabi kılıp boyun eğdirerek, ataerkinin baskısı altında ezerek kolay denetlenebilecekleri kısıtlayıcı bir sessizliğe hapsetmektedir. Diğer yandan Suner’e göre “kadının dilsizliğinde yalnızca susturulmuşluğu değil, aynı zamanda gizli bir direncin, sessiz bir meydan okumanın izlerini gözlemek de mümkündür” (2006: 201). Feminist dilbilimcilere göre “sessizlik, dilin bir parçasıdır ve en az ses kadar iletişim ve düşünmede önemlidir. Sessizlik, kullanıcıya göre değişik anlamlar içerebilmektedir: efendi/köle, genç/yetişkin, erkek/kadın” (Key, 1975: 127). Feminist dilbilimciler “onlar gibi konuşmak ya da sessiz kalmaya”, “kendi anlam ve dilini yaratma” seçeneğini de eklerler.

Öte yandan suskunluğu pasif direnişten çıkarmak için Cixous (1986: 95), dil konusunda geçirilecek bir bilinçlenme süreci ile sessizliğin kırılacağını belirtirken,

sessizliğini yırtmak isteyen kadın, erkeğin dilini dönüştürerek, kendi dili haline getirmesi gerektiğini belirtir. Benzer şekilde Irigaray, “özgür bir dişil özne olmak” ve kadınların, erkeğinkine eşdeğer öznel bir konum elde edebilmesi için yaşanan bu kültür içerisinde dişil karaktere sahip bir dilin geliştirilmesi -kendilerine ait özerk bir söylem alanı açmaları- gerektiğini vurgulayarak “kadınları susturma amacının eninde sonunda başarısız olacağını” (1985: 73) ifade etmektedir. Böylece kadının nesne konumundan özne konumuna geçebilmesi için öncelikle yapması gereken şey, kendisinin farkında olması ve ataerkil sistemin dili, bedeni, edimleri gibi alanlarda kurmuş olduğu tahakkümü kırarak toplumsal saygınlığı kazanmasıdır.

1.3. Bedensel Varoluş ve Cinsiyet Kimliği

Kartezyen anlayış içerisinde “akıl”ın karşıtı olarak ele alınan beden, klasik sosyolojinin doğa/toplum düalizmi içinde doğal olana ait olmuştur (McCulloch,1995). “Doğal olan”ın içinde yer alan bedenin varlığı kabul edilmekle birlikte “görünmez” bir nitelik atfedilmiştir. Ancak salt bir organizmadan çok tarihsel, kültürel olarak belirlenen bir varlık olan beden; bireyin benlik algısı, kişiliği ve kimliğinin temel bileşenini oluşturmaktadır.

Bedeni hem tamamlanmamış biyolojik bir süreç hem devam edem toplumsal bir süreç olarak ele alan N. Elias (1991), insanın toplumsal/kültürel özelliklerinin doğal/biyolojik özellikleriyle bağlantılı olduğunu düşünmektedir. Benzer şekilde bedeni doğa ile kültürün kesişme noktası olarak ele alıp bu yolla bedenin hem fiziki hem de sosyal yönünü ön plana çıkaran S. B. Turner (2001) bedeni iç beden ve dış beden olarak ayırmaktadır. Bu ayrım içinde canlı, hareketli, deneyime dayalı beden için “kendi için beden” ile nesnel, dış görünüşe ait ve kurumsallaştırılmış beden için “kendi başına beden” kavramlarından yararlanmıştır. Ona göre beden yorumlama ve temsiliyetin dış yüzeyi, yapı ve düzenlemelerin de iç yüzeyidir. Böylece bedenin şekillenmesinde, toplumsal olanla biyolojik olanın iç içe geçtiğini söylemek mümkündür.

Toplumda egemen olan sosyo-kültürel anlayış aracılığıyla inşa edilen, bir çeşit toplumsal gerçekliğin mikro kozmosu olarak düşünülebilen beden, modern döneme geçişle belirli pratikler aracılığıyla sınırları çizilen, denetim altında tutulan, disipline edilip itaatleştiren ve birçok simgesel ve sembolik anlamları muhtevasında barındıran “iktidarlarında kendini ifade ettikleri, üzerinde somutlaştıkları bir mekan” (Demez, 2009: 9-10) olarak ele alınmaktadır. G. Robert Dunn (1998: 66); postmoden

kimlik oluřum sürecini, benlięin bir tüketicim kùltürüyle dönüřtüęü ve kimlik ile benlięin anlamlandırılmasının teknolojik süreçlerle istikrarsızlaştırıldıęı tüketicim formuyla tekrar kurulduęu ve yeniden řekil verildięi bir süreç olarak tanımlamaktadır. Bu durumda postmodern kimlięin inřasında imaj, görünüşler ve tüketicim kùltürü önem kazanırken bu yolla inřa edilen kimlikler çoklu, heterojen, akışkan, belirsiz, her an deęiřime açık özellikler göstermektedir. Çeřitli anlamlandırma düzeninin gereęi haline dönüřen tüketicime dayalı toplumda, bedeninin görünürlüęü daha fazla öne çıkmaktadır.

1.3.1. Bedensel Algıdaki Deęiřim: Nesne Bedenden Özne Bedene

Modern dönemde ahlaki ve ideolojik işlevde ruhun yerine geçen bedenin “yeniden keřfi”ne başlanmasıyla Jean Baudrillard modern söylencenin oluřturduęu haliyle ruhtan daha maddi olmayan bedenin de ruh gibi bir *fikir*, töz nitelięi verilmiř kısmi bir nesne, ayrıcalıklı bir kopya olduęuna ve bu haliyle kuřatıldıęına deęinir.

Çabuklu’nun (2004: 96-97) *Toplumsalın Sınırında Beden* adlı çalışmasında belirttięi üzere ilksel toplumlarda beden, dünyanın parçası olarak görölmektedir. Aynı zamanda ilksel beden üzerine kazınan ve boyanan izler, erojen (haz veren vücut bölgeler) duyarlılıęı arttırmanın araçlarıydı. Postmodernlięin düz, pürüzsüz ve kaygan bedenin aksine ilksel toplumlarda beden kesikler, yarıklar, kabuklar, řeritler ve oyuklarla engebeli bir araziye andırıyordu. Beden gündelik hayatın tüm izlerini – acı, sevinç, cinsellik- taşıyordu. Bedenin izleri, bireysel göstergeler deęildi, onu, topluluęun parçası kılan yoğunluk noktalarıydı. Bireysel bir kiřilik ve beden algısından yoksun olan ilksel toplumların aksine modernlik “muęlak, ele avuca sığmayan ve istikrarsız” bedenin koku, salgı, akıntı gibi rahatsızlık verici doęal tezahürlerinden kurtarıp disipline etmeyi hedeflemektedir.

Bireyden önce bedenlerin (yeniden) üretildięi günlük yaşamda bilim, sanat, moda, spor, din, felsefe, tarih, tıp gibi birçok disiplinin temel sorunsalı haline getirilen beden, hiçbir zaman sadece bireyin insiyatifine bırakılmamış aynı zamanda toplumun ve siyasi kurumlarının da çeřitli řekillerde müdahalesine maruz kalmıştır:

Beden, artık tüm yaşamın merkezinde yer alan –ve bizatihi kendisi de kurgusal bir řey olan- akıl tarafından sürekli denetlenmesi gereken, gölgede bırakılan, lanetlenen, iędiř edilen, ceza deęil; haz ve arzu temelinde kurgulanmış, ‘görünür’ dünyanın merkezinde yer alan bireysel var oluřa ilişkin güçlü bir referanstır. Dahası, beden, artık bu andan başlayarak doęal ve biyolojik bir durum deęil, her bakımdan toplumsaldır; toplumsal olarak inřa edilmiş, kendisine güçlü kùltürel, toplumsal ve siyasi söylemlerin eşlik ettięi, toplumu

oluşturan diğerlerinin bakışında anlam kazanan, elle tutulur maddi bir hakikattir (Köse 2011: 76-77).

Yaşanılan tarihsel dönemde ve toplumda, hakim ideoloji tarafından kimlik kazandırılan bedenler, toplumun ürettiği ve şekillendirdiği kurgusal bireylere dönüşmektedir. Böylece bedenler, toplumu kuran ve ona yön veren önemli bileşenlerden biri haline gelmektedir. “Bedeni sayesinde toplumsallığını kazanan” (Hepşen, 2010: 10) insan, yaşanan tarihi ve toplumsal süreçlerle bedenini yeniden şekillendirmek zorunda kalmaktadır. Beden artık verili değildir, onu inşa etmek mümkündür. Bu sebeple de esasen modernitenin özgür kılmak istediği beden erkekten ziyade kadın bedenidir, denilebilir (Şişman, 2013: 19-20).

Genelde toplumdaki tüm insanların bedeni, özelde de kadın bedeni her zaman çeşitli algı, söylem, kurum, mekan ve pratiklere muhatap olmuştur (Odabaş, 2005: 153). Geleneksel toplumlarda, adet, gelenek/görenek, törelerle beslenen değerlerin kaynaklık ettiği patriyarkanın anlamlandırmaları dahilinde kadınlık ve erkeklik cinsellik aracılığıyla kurgulanmakta ve çeşitli kodlarla ifade bulunmaktadır. Kadını “soyunun devamını sağlayacak anne ve namuslu bir eş olmak”; erkeği de “namus bekçisi” olarak kadını koruyan ve onu denetleyen bir konuma getiren bu ataerkil yapı, hem kadının hem erkeğin bedenini ve cinselliğini şekillendiren ve onu kuşatan toplumsal bir düzendir. Böylece biçilen kadınlık rolleriyle özel alanda aile birliğinin önemli bir öznesi gibi gösterilen kadının aslında bedeni ve benliği erkeğin kontrolüne, baskısına, istismarına açık hale getirilerek pasifleştirilip nesneleştirilmektedir. Bu süreçte kadın ile erkek arasındaki iktidar ilişkisi kadının aleyhine olacak şekilde ilerlemekte, kalıplaşmış cinsiyet rejimi içinde erkeğin kadına göre konumu ve üstünlüğü pekiştirilip yeniden üretilmektedir.

Bedene ilişkin olan toplumsal anlayışın farklılaşmasında ekonomi de önemli bir paya sahip olmuştur. Sanayi devrimiyle değişime uğrayan ekonomik yapı kadın-erkek toplumsal cinsiyet rollerini de kendi gereklerine göre değiştirmektedir. Modernitenin sahip olduğu ekonomik yapı zorunlu toplumsal cinsiyet rolleri olmayan erkek ve kadın rollerini birbirinden çok fazla ayırmamakta ve cinsiyetin ötesinde bir ekonomik tahayyüle dayanmaktadır (Illich, 1996: 13’ten Akt. Şişman, 2013: 51). Diğer bir deyişle kapitalist sisteme geçişle birlikte üretici iş gücü olarak bedenlerin görünürlüğü ön plana çıkmaktadır. Kültürel değişime açık olan bedenler- özellikle kadın bedeni- daha somut bir şekilde ele alınmakta, ürettiğinden daha fazla

oranda tüketen aynı zamanda sağlıklı olup özen gösterilmesi gereken ve dizginlenerek iktidarın istediği, kontrol altında tuttuğu bir özne haline gelmektedir. Moda, kozmetik, sağlık, estetik cerrahi, diyet, fitness, spor ve modern teknolojiler vasıtasıyla toplumsal konum ve ayrıcalığın sergilendiği, tüketimin nesnesi haline gelen kadın bedeni; her bir bölümünün detaylıca tüketime teşvik edilerek bedenin özgürleştirilmesi adı altında aslına görünürlüğü ön plana çıkartılarak erotikleştirilmektedir. Kadın ve beden adına gerçekleşen tüm özgürleşmelerle birlikte cinsel özgürlük ve erotizim kendini himaye değerleri sistemi görevi görmektedir. Bu biçimsel, narsistik veya tüketimsel özgürleşme söylemi ile kadının gerçek özgürleşmesi önlenmektedir. Baudrillard'ın (1997: 166-167) ifade ettiği biçimde kadınla cinsel özgürleşme karıştırılarak, kadın cinsel özgürleşmeyle, cinsel özgürleşme de kadınla etkisiz hale getirilmekte ve tüketilmektedir.

Yaşanılan zamana, siyasal, ekonomik ve sosyo-kültürel koşullara göre kadın bedenine ilişkin yaklaşımlar değişiklik göstermesine rağmen ister geleneksel kültürde ister modern toplumda olsun kadın bedeninin erkeğin bakışına hitap eden cinsel bir obje/nesne olarak algılanması kadının duygu, düşünce ve kişiliğini yok sayarak onu salt bir araç/meta konumuna indirgemiş olmaktadır. Erkeğin bakışında cinsel bir obje, popüler ve tüketim kültürünün esir aldığı bir köleye dönüşen, belirli oranlar çerçevesinde kusursuz, ideal tipolojiyle özdeşleştirilerek özgürleştirmekten ziyade haz ve arzu temelli tasarı/ proje haline gelen kadın bedeni, hiçbir zaman kendi olmayı başaramamaktadır. Tüketim toplumunda bedeniyle tanınan kadının sadece bedeniyle var olması, ruhunu ve bilincini ötelemesine neden olmaktadır.

1.3.2. İktidarın Gözetiminde Kadın ve Bedeni

Beden, yüzyıllardır üzerinde birçok düşünürün söz söylediği ve dolayısıyla farklı fikirlerin ortaya çıktığı bir anlam alanına dönüşmüştür. Platon bedeni ruhun mezarı olarak görürken, Sokrates ruhu beden içinde eli kolu bağlı çaresiz bir mahkûm olarak görür ve ruh, gerçeği mahkûm olduğu zindanın parmaklıklarının yani bedenin arkasından görebilmektedir (Synnott, 2002: 9). Descartes, hayvanlarla birçok ortak özellik gösteren bedeni çok iyi işleyen ancak tek başına işleme yeteneğine sahip olmayan bir makina olarak görürken, hayvanların doğasından çok farklı bir yapıya sahip olan ruh'u ise gemiyi idare eden bir kaptana benzetmektedir:

[B]uradan anladım ki bütün özü veya doğası yalnızca düşünmek olan ve var olmak için hiçbir mekâna ihtiyaç duymayan, hiçbir maddi şeye bağlı olmayan bir

tözüm ben. Öyle ki buradaki ben, olduğum şey olmamı sağlayan ruh bedenden tamamen bağımsızdır; ruhu tanımak bedeni tanımaktan daha kolaydır ve beden hiç olmasa bile, ruh tümüyle olduğu şey olmaya devam ederdi (Descartes, 2014: 45-46).

Bu sözlerden anlaşıldığı üzere varlığı “res extensa” ile “res cogitans” ya da maddi varoluş ile saf bilinç şeklinde ayıran Descartes (2007: 80) bedenin bazı parçaları kopsa bile bölünemez bir bütünlük olarak tarif edilen ruhta eksilme olmayacağını belirterek ruhu, bedene üstün kılmaktadır. Böylece bedeni harekete geçiren “ruh bedenden ayrı ve ona göre transandantal bir konumda” (Alanka, 2015: 112) yer almaktadır. Benzer şekilde Émile Durkheim da insanı bir tarafta beden diğer tarafta ruh olan radikal biçimde ayrılmış bir varlık olarak tasavvur etmektedir. Aynı dünyaya ait olmayan bu iki varlık birbirinden önemli ölçüde farklıdır, bağımsızdır hatta birbiriyle mücadele içindedir. Beden, maddi dünyanın bir parçası iken ruh sürekli kutsal şeylerin dünyasına dönme çabasındadır (2005: 36).

Antik felsefe döneminden itibaren gündelik hayatın bir takım dini amaçlı pratiklerini ifade eden asketik, püriten pratikler aracılığıyla bedenin rasyonalize edilme süreci söz konusudur. Püritanist anlayış, katı kurallar ve yasaklarla beden üzerinde disiplin uygulamaktadır. Kutsalın karşısına konulan cinsellik günah, utanma ve suçluluk duygularıyla bir tutularak zevk ve şehvet içermeyen hatta evlilikte dahi cinselliğin hoş karşılanmadığı bu süreç, Tanrı’nın “verimli ol ve çoğal” (Yaratılış, 22) emrine istinaden neslin devamlılığı içeren bir işleve sahiptir.

Toplumsal aktörler tarafından bir şekilde gerekçelendirilerek denetim altına alınan kadın bedeni, bu yolla ikincil bir konuma da yerleşmektedir. Foucault (2015: 105) iktidarı, bedeni ve cinselliği biçimlendireceği bir nesne olarak algılamak, anlam değeri olan bir etken olarak öne çıkarmaktadır. Kadınların bedenleri ve doğurganlıklarının baskılandığı kanısında olan Öztürk’e göre (2012: 275) bu iki kavram, ataerkillik ve kapitalizm arasındaki çıkar örtüşmesine bağlı olarak varlığını devam ettirmektedir. Böylece cinsel olanla politik olanın iç içe geçtiği kadın-erkek ilişkilerinin toplumsal bir iktidar bağlamında ele alındığı toplumlarda; kendini iktidar ve kontrol unsuru olarak tanımlayarak iktidarın varlığında ve sürekliliğinde söz sahibi erkek, kadını denetleme yetkisini kendinde hak görmektedir. Doğurganlıklarını, bedensel ve cinsel etkinliklerini denetleyerek kadınlar üzerinde ataerkil tahakkümü sürdüren erkekler için “namus”, kadın bedeni üzerinde sembolik bir anlam kazanmakta ve bu denetim altında kadının bireyselliğini yok sayılarak

toplumsal hayatın içerisinde nesne konumuna indirgenmektedir. Ayrıca ataerkil toplumlarda kadının günahkâr olduğu ve bu günahın cinselliğinden kaynakladığına dair genel yargı bulunduğu söylenebilir. Diğer yandan bu yargı, kadının denetlebilirliğini besleyerek eril güç karşısında kadını ikincilleştirmektedir. Bu bağlamda din kurumu ve dinsel öğretiler, ataerkil sisteme kadını kontrol altında tutma noktasında meşruiyet kazandırmaktadır.

Avcılık ve toplayıcılıktan tarım ekonomisine geçişle, erkekler ve kadınlar arasındaki fiziksel, sosyal, psikolojik ve biyolojik farklar iddia edilerek inşa edilen toplumsal iş bölümü aracılığıyla tarımsal faaliyetin erkeğin beden/kas gücünü öne çıkartıp erkeğin hakimiyet alanının genişletirken, kadına sosyo-ekonomik statüsünü kaybettirerek onu özel alanda/hanede sınırlandırmaktadır. Ataerkil sistemin ortaya çıkışı ve kurumsallaşması sürecinde; kadın ve erkeğin sınırları keskin hatlarla belirlenmiş toplumsal cinsiyet rollerinin benimsenmesi; çocukların babaya göre tanımlanması; soy ve mülkiyet devamının erkek üzerinden süreceği bir sistemin oluşması erkeğin üstünlüğüne dayanan aile düzenin kurulmasına ve meşrulaştırılmasına katkıda bulunmaktadır. Geleneksel dönemde, bir erkekle (baba veya eş) olan ilişkisi üzerinden tanımlanan kadın, ekonomik olarak erkeğe bağımlı kılınarak hane içinde denetim altında tutulmaktadır. Modern dönemde ise kamusal alanda varlığı büyük oranda maskülen bir görünüme bürünmesiyle mümkün olabilmektedir. Popüler kültürde ise bedeni üzerinden görünürlük kazanarak eril iktidar tarafından sürekli denetime/baskıya maruz kalmakta ve özgürlüğü sınırlandırılmaya çalışılmaktadır.

Disiplinci iktidar, şiddet ve bedensel zorlama içermeden, insanlara belirli öznellik biçimleri dayatarak uysallaştırmakta ve verimli hale getirmektedir. “Kişilere davranışlarının, tavırlarının, alışkanlıklarının, mekansal dağılımlarının, yerleşme kipliklerinin dayatılma tarzı; insanların bu fiziksel, uzamsal dağılımı, siyasi bir beden teknolojisine aittir” (Foucault, 2015: 146). Bu bağlamda bedenin kontrol edilebilirliği ön plana çıkmaktadır. Bedene dair her türlü kazanımın somutlaşarak “bedenleştirildiği” (somatizasyon) tüketim kültüründe birey yorumlanmaya açık hale gelmektedir. “Kadınlar ancak bedenlerine ilişkin göstergeleri kontrol edebildikleri sürece”(Ecevit ve Elçik, 2013:144) modern hayatın onayını alabildiklerinden dolayı bedenin kontrolü onlar için önemli olmaktadır. Bu bağlamda farklı ideolojik ve politik yaklaşımlar altında, kadınlar bir yandan bilinçaltlarına kazınan geleneksel

öğretilerin diğer yandan modern döneme geçişle birlikte yeniden inşa edilerek dayatılan kadınlık imgeleriyle bedenlerini biçimlendirme sürecine girmektedirler. Böylece “beden ile özdeşleşen kadın, bir sistemin, en temelde de denetimin öznesi kılınarak” (Berktaş, 2014: 11) kendini, hem bireysel hem de toplumsal boyutta bir kimlik arayışında sürüklenirken bulmaktadır.

Ecevit ve Elçik (2013: 141-144) *Toplumsal Cinsiyet Çalışmaları* adlı kitapta modern kadının, ataerkil sistemin merkezindeki normların bir kısmından bağımsızlaşabildiğini ve idealize edilmiş bedenlerin, tüketim kültürünün politikalarını içselleştiren semboller haline dönüştüğü belirtmektedir. Böylece kadın ve dolayısıyla bedenin algılanma biçimi bir anlamda ekonomik değer üzerinden idealize edilmektedir. Bedenin ekonomik bir değer ile ifade edilebiliyor oluşu bedenin her an düzenlemeye açık bir meta veya tüketicinin nesnesi olarak algılanmasına sebep olmaktadır. Bu bağlamda “modern iktidarın soyut yapılanmasının, gözü/bakışı, yeri ve sahipliği görünmezleştirdiği” (Köse, 2014: 26) kanısıyla kadınlar toplumsal yaşamda var olabilmek için çok yönlü denetimin birtakım yazılı ve görünür olmayan normlarının tutsağı haline gelmektedir. Kadın bedeni her an bakışlara hitap eden ve rekabet edebilirlik ölçüsünde bir görsellik/güzellik kazanmalı; kilolarından arınmış, ideal ölçülere ulaşmış, her daim zinde, esnek ve fit olmalı, diyet ve spor yapmalı; moda uygun giyinmeli, trend olmalı; kırışık ve lekelerden arınmış sağlıklı, güzel, canlı, parlak, pürüzsüz ve bakımlı bir yüze ve cilde/bedene sahip olmalı ve bunu sürdürebilmek adına kozmetik ve estetik cerrahi sektöründen yararlanmalıdır. Böylece Touraine’nin (2007:199) ifade ettiği gibi, kadın bir imge olarak hem kendisi hem erkeğin hizmeti için bir nesne haline gelmektedir. Her ne kadar toplumsal, iktisadi ve politik yaşamdaki değişim aile yapısı ve kadının konumunu etkilese de kadın bedeni, toplumun farklı açılardan çevrelediği denetim kısılcısından kurtulamamaktadır. Başka bir ifadeyle, değişen sosyo-ekonomik yapıyla birlikte iktidarın kadın bedeni üzerindeki denetimi, biçimsel bir değişim gösterse de kadını ve bedenini ötekileştirdiğini söylemek mümkündür.

1.3.3. Bedenin Melezleşmesi

Bedenli bir özne olan insanı tarih, sınıf, toplumsal cinsiyet bağlamında işaretli bir şey olarak görmeyi öneren Haraway, insanın hayvanlarla, makinalarla ya da uygunsuz ötekilerle akraba olabilme ihtimalini göstermeye çalışmaktadır. Teorisinde,

gelecekte, içinde değişmez kimliklerin, kökenin, verili bir insan doğasının ve toplumsal cinsiyetin olmadığı ucube bir dünyaya dair umudun ütöpik hayalini kurmaktadır (Haraway, 2006: 33). Rosi Braidotti de *İnsan Sonrası* (2014) adlı kitabında insanmerkezcilik sonrasının insan sonrası boyutunda, türün üstünlüğünü yapıbozuma uğratmakla kalmayıp *antropos* ve *bios* karşıtlığının yerine geçen “yaşamın insani olmayan yaşamsal kuvveti” (s:72) olarak tanımladığı *zoe*’nin, doğa-kültür sürekliliğini öne çıkaran üretken bir canlılık, yaşamsal kuvvet olduğunu ifade eder. Braidotti, *zoe* odaklı bir bakış açısıyla insan-merkezci olmayan öznenin ardından Deleuze ve Guattari’nin felsefesine temellendirdiği *hayvan oluş*, *yeryüzü oluş* ve *makine oluş* süreçlerini yerleştirerek türler ve insansonrası özneler arasındaki yeni transversal ittifaklar üzerinde durur.

Oluş, mevcut biçimlerden olunan öznenin, sahip olunan organlardan ya da yerine getirilen işlevlerden yola çıkarak parçacıklar elde etmek, bunların arasında, olmakta olunan şeye en çok yakınlaşan ve oluşa vasıtalık eden hareket ve durağanlık, hızlılık ve yavaşlık ilkeleri kurmaktır (Deleuze ve Guattari, 2002: 165).

Deleuze felsefesindeki bu oluş kavramını Philip Goodchild ise, “başka bir çokluk tarafından yersizyurtsuzlaştırıldığı zaman bir çokluğun geçirdiği, *öznesiz* ya da hedefsiz bir süreç; oluşumu ve işlevi tanılayan bir üretim” (2005: 338) olarak açıklar.

Çağdaş insanmerkezcilik sonrası düşünce, diyalektik karşıtlık şemasını yerinden edip ödipal olmayan bir hayvanlık üretmek insanlar ve hayvanlar arasında zoo-eşitlikçiliğin tanınmasından yanadır.

Hayvanda her şey dönüşümdür ve dönüşüm, hayvanın insan oluşu ile insanın hayvan-oluşunun bir ve aynı evresi içindedir; dönüşüm, iki yersizyurtsuzlaşmanın bağlaşımı gibidir; yani insanın, kaçmaya zorlayarak ya da boyunduruk altına alarak hayvana dayattığı yersizyurtsuzlaşmanın ve hayvanın, asla tek başına düşünemeyeceği çıkışlar ya da kaçış yolları (şizo kaçış) göstererek insana önerdiği yersizyurtsuzlaşmanın bağlaşımı; bu iki yersizyurtsuzlaşmanın her biri diğerine içkindir, her biri diğerini hızlandırır ve bir eşikten aşırır (Deleuze ve Guattari, 2000: 53).

Böylece insan sonrası ilişkilerde, türlerötesi bir dayanışmanın önemi üzerinde durulurken bu karşılıklı sembiyotik (ortakyaşam) ilişkilerde her biri diğerinin doğasının hibritleştirerek kimliğini (yeniden) inşa etmektedir.

Braidotti, “antropos’un zaruri, aşına olduğu ve çok da sevilen ötekisi” (2014: 80) olarak gördüğü hayvan ile insan arasındaki eşitsiz, muğlak ve manipülatif bir ödipal ilişkiden bahseder. Bu sorunun nedenlerinden biri hayvanların, normların ve

değerlerin metaforik referansı haline getirilmiş olmalarıdır. Sorunu oluşturan diğer temel nokta ise piyasa ekonomisi ve iş gücüne ilişkindir. Antik çağlardan beri insanların kontrolünde ağır işlerde doğal köle ve insanlara lojistik destek sağlamak için sömürülen hayvanlar bir zoo-proletaryadır. Bedenleri temel besin endüstrisi için kaynak sağlarken günümüzde ise bilimsel deneyler, biyoteknolojik tarım, kozmetik ve ilaç endüstrisi, moda ve giyim sanayisinde, yasadışı ticarete sömürülen bu hayvanlar gözden çıkarılabilir birer metaya dönüşmektedirler.

Yeryüzü–oluş boyutu, özellikle çevresel kriz, ekolojik sürdürülebilirlik ve iklim değişimi meselesine odaklanmaktadır. Haraway’ın de belirttiği gibi doğa, insan ve insan-olmayanlar arasında kurulan bir ortak-inşa olduğundan diğer bütün meselelere de içkin bir konumda yer almaktadır.

Doğa ne gidilebilecek fiziksel bir yer, ne etrafı çitle çevrilecek ya da depolanacak bir hazine, ne de korunabilecek ya da tahrip edilebilecek bir özdür. Doğa gizlenmiş değildir ve bu yüzden peçesinin kaldırılmasına da ihtiyaç duymaz. Doğa matematik ve biyotıp kodlarınca okunacak bir metin değildir. Köken, ikmal ve hizmet sağlayan ‘öteki’ de değildir. Ne annedir doğa, ne bakıcı ne de köle; insanın üremesinin, kendini yeniden üretmesinin matrisi/rahmi, kaynağı ya da aracı da değildir (Haraway, 2010: 123).

Doğa-kültür sürekliliğini izleyen toplumsal inşacılığın dualist yöntemini reddeden, zoe üzerinden endüstriyel gelişmeler ve etik/politik temeller göz önünde bulundurularak inşa edilen insansonrası özne; “çoklu başkalarıyla açık-uçlu, birbiriyle ilişkili, çoklu-cinsiyetli ve türler-ötesi oluş akışları” (Braidotti,2014:101) içererek gezegen ölçekli bir boyut kazanmaktadır. Gezegen dair veya jeomerkezli bakış açısı, insanın biyolojik bir oluşumdan daha fazlasına tekabül ettiğini ve jeolojik bir kuvveti yönlendirdiğini göstermektedir. İnsanın biyolojik bir varoluştan jeolojik fail olmaya konumuna geçişi, sadece özneliği değil aynı zamanda jeomerkezli değişimin yarattığı mekansal ve zamansal kıstaslardaki farklılaşmayla topluluğun yeniden inşasını gerektirmektedir.

Makine-oluş ekseninde ise, özne inşasında temel olanın biyoteknoloji dolayımında ilişkiler olduğunu iddia etmektir (Braidotti, 2014: 78). Baudrillard “klasik (hatta sibernetik) bir perspektiften bakıldığında teknoloji, vücudun bir uzantısıdır” (2017: 151) diyerek teknik ile insanın aynı şey olduğunu ve teknolojinin, insan organizmasının karmaşık bir biçimi olduğunu ifade eder:

İşlevsel açıdan insan organizmasının daha karmaşık hale getirilmiş bir biçimi olan teknoloji doğaya kafa tutmaya ve üstünlük taslayıp onu egemenliği altına

almaya çalışmaktadır. Marx'tan McLuhan'a aynı pragmatist bakış açısı doğrultusunda makinalar ve dilyetisi insan vücudunun organik bir parçası olmakla yükümlü ideal doğal (mekanik anlamda) araçlar/araçlar, uzantılar ve medya-medyatörler olarak değerlendirilmişlerdir. Bu 'akılcı' bakış açısı doğrultusunda bizzat vücudun kendisi bir araçtan başka bir şey olamamaktadır (Baudrillard, 2017: 146).

Benzer şekilde Marcel Mauss (2013: 515) da insanın sahip olduğu ilk ve en doğal nesne ve de teknik aracın insanın bedeni olduğunu söylerken bedeni mekanist fizyoloji açısından ele almaktadır.

Sidney Perkowitz³ (2004: 4-5) otomatlardan robotlara, androidlere, siborglara ve biyonik insanlara kadar değişen farklı insan ve makine kombinasyonlarını açıklamaktadır. Otomat, önceden ayarlanmış koşullara göre hareket eden bir makinedir; bir robot insansı olabilecek ya da olmayabilecek bir makinedir ve otonom ya da yarı-otonomdur fakat özel uygulamaları vardır. Otomat ve robot gibi bir android de tamamen yapaydır ama görünüşü insandır. Yunancada "android" kelimesinin anlamı "manlike" olarak geçmektedir. Öte yandan, siborg ve biyonik insan (elektronik ve biyolojik) makine ve canlı parçaların birleştirilmesindeki ilk üç kategoriden farklıdır. Perkowitz'in tanımında, bir siborg esas olarak kütleye hakim olan, ancak doğal kısmın- "esasen kutudaki bir beyin"- kontrolü altında kalan makine parçalarından oluşur; bununla birlikte bir biyonik insan esas olarak yapay uzuvlar ve organlar veya kalp pili gibi implantlar veya replasmanları olan insandır.

Teknoloji, bedeni belirli kültürel gereksinimlere uygun olarak kavramsallaştırmakta ve sistematize etmektedir.

Teknoloji, bir dizi fiziksel nesneden veya eserden daha fazlasıdır. Aynı zamanda temel olarak belirli bilgi, inanç, arzu ve uygulamalardan oluşan bir kültür veya sosyal ilişkiler dizisini somutlaştırır. Teknolojiyi bir kültür olarak ele almak, teknolojinin erkekliği nasıl ifade ettiğini ve sonuçta erkeklerin kendilerini bu makinelerle ilgili olarak nasıl karakteristik olarak görmelerini sağlamamıza olanak sağlar (Wajcman, 1991: 149).

Ataerkilliğin ve cinsiyetçiliğin ön yargılarıyla oluşturulmuş toplum yapısında bir fikir/düşünce üretme, bilimsel ve nesnel faaliyetlerle uğraşma, icat/keşif yapma, teknolojik ilerleme ve gelişmenin içinde olma eril olan ile eşleştirilirken, kadın tüm bu alanların dışında tutularak diğer alanlarda olduğu gibi bilimsel ve teknolojik alanlarda erkeklerin gerisinde kalmaktadırlar.

Makinelerin ve kadınların ortak en az bir şeyi var: onlar erkek değil. Bunda

³ Bu tez çalışmasında orijinal kaynaktan doğrudan alıntılanan cümleler tarafımızca çevrilmiştir.

yalnız değiller, ancak özel bir ilişkileri var ve bilgi teknolojisindeki son gelişmelerle, kadınlar ve makineler arasındaki ilişki tehlikeli bir ittifaka dönüşmeye başladı (Plant, 1995: 503).

Bu bağlamda kadınlar ve teknoloji arasındaki anlaşmanın, tüm kalıp yargıları altüst ederek teknolojiyi normatif anlamda nötrleştirmesi beklenmekle birlikte erkekler açısından tehlikeli bir dönemece girildiğinin göstergesidir. Donna Haraway *Siborg Manifestosu* (2006) adlı kitabında siborg dünyasında insanların hayvanlar ve makinelerle akraba olmaktan korkmadıkları, yine sürekli parçalı kimlikler taşımaktan ve çelişkili konumlarda durmaktan çekinmedikleri canlı toplumsal ve bedensel gerçeklerle ilgili olduğunu belirtir. Ona göre (1991: 177) yapısöküm yoluyla değil, bir makine-organizma sembiyozunun “liminal dönüşümü”yle yalnızca ikiliği ve organik maddeyi yok ederek kurtuluşun gerçekleşeceğini düşünmektedir.

Bedenlerin birbirleri içinde ve içkin olan üç çizgi⁴den oluştuğunu söyleyen Deleuze ve Guattari kaçış çizgileri aracılığıyla yeni sentezlere dönüşebildiğini böylece yersizyurtsuzlaşarak kapma aygıtı olan devlet ve onun kurumlarının denetiminden kurtulabileceğini ifade etmektedir: “Artık sadece bir çizgiyimdir... Boşluğu kat eden bir ok gibi artık sadece soyut bir çizgi oluruz. Mutlak yersizyurtsuzlaşma. Artık kimsenin herkes gibi olmayacağı bir şekilde, herhangi biri gibi olunur” (Deleuze ve Guattari, 1993: 25). Benzer şekilde Haraway’ın siborg figürü, Foucault’nun biyo-politikasına tabi değildir; siborg, çok daha kuvvetli bir operasyon alanı olan siyaseti simüle ederek iktidarı geçersiz kılma gücüne sahiptir. Böylece sistem tarafından kodlanıp sabitlenen beden imgesine karşın Deleuze, ikili karşıtıklara dayalı tüm ayrımları ortadan kaldırıp hem kadın hem erkek kimliklikleri dışlayarak üzerine işlenmiş tüm sabit kimlikleri söküp atarak karmaşık ve anarşik bir oluşu ifade eden “organsız beden” imgesiyle bir çıkış yolu sağlamaktadır.

Sonuç olarak, günümüzde teknoloji ile insan neredeyse ayrılmaz bir biçimde iç içe geçmiş durumdadır. Bu durum, varlığın kendisini yeniden konumlandırıp şekillendirmesine neden olmaktadır. Biyoloji ve teknolojinin karışımıyla ortaya çıkan siborg gerçeğiyle bir tür tekno-gerçeküstü varlık ortaya çıkmıştır. Geleneksel öznenin sonunu getiren bu yeni insan-sonrası öznenin inşası, gerçek bir değişim için yol

⁴ “Molar çizgi, gerçek olanı öznelere ve nesnelere bölerek cinsiyetler, ırklar, sınıflar arasında karşıtlık yaratır. Moleküler çizgi daha akışkandır, molar çizginin katılığına aşp bağlantılar ve bağıntılar kurar; oluş, değişim, hareket ve yeniden-örgütlenme süreçlerinin haritasını çıkarır. Kaçış çizgisi her zaman orada bulunmaktadır: öbürlerinden ayrılmasına gerek yoktur, aslında o ilk çizgidir, diğerleri bu birinci çizgiden türemektedir. (Grosz, 1994: 203-204; 182, 184’den Akt. Cingöz, 2013: 61-62).

gösterici olabilir.

1.3.4. Grotesk Kadın Bedenlerinin Dönüşümü

Mitlerden destanlara, dinlerden felsefi öğretilere kadar birçok sözel ve yazısal metinde bir yaratım mevcuttur ve bu varoluşlarda bedenın sınırlarından kurtulma çabası göze çarpmaktadır:

Gılgamış Destanı başta olmak üzere ölümsüzlük iksiri arayışlarında hep insanın sınırlılıklarını aşma çabası görülür. Bu arayışlarda dikkat çekici husus, sınırlılıkları aşmanın müteal (transandantal) dürtülerden kaynaklanıyor olmasıdır. Taoculuk ve Konfüçyüsçülük, Hinduizm ve Budizm gibi Doğu ve Asya dinlerinde de İslam, Hristiyanlık, Yahudilik gibi kitabi dinlerde de bir nevi ‘gerçek insan’, ‘mükemmel insan’, ‘üstün insan’ imgesi mevcuttur. Bu imgelerdeki ortak yön, insanın bedensel sınırlılıklarından soyunup ruhunu yüceltme çabasıdır (Şişman, 2015: 158).

Despina Kakoudaki’nin (2017: 60) ifade ettiğı gibi bu mitolojik evrende ilahi varlıklar insanları yer ve kuser ya da Athena’nın yetişkin bir kadın halinde Zeus’un başından, Dionysos’unsu kalçasından çıkması gibi hamilelikle biyolojik olarak ilgisi olmayan uzuvlardan çocuk sahibi olurlardı. Benzer şekilde Braidotti de daha genel olarak klasik mitolojide kadından doğan bir kurucu kahraman, ilahi yaratık veya yarı-tanrı temsili olmadığı aslında, tanrıların oluşumunda sürekli karşılaşılan temalardan birinin, “doğal olmayan” doğum (2017: 295) olduğunu belirtir.

Eski Yunancada kutsalla bayağı arasında yer alan korkunç ve muhteşem, tiksınme ve hayranlık nesnesi anlamına gelen *teras*’ın ifade ettiğı üzere “hilkat garibeleri” (ing. monster) doğuştan bedensel organizmalarında şekil bozukluklarıyla doğan insanlardır. Kelimenin Latince etimolojisi *monster/monstrum* da tarihsel süreçte her zaman kamusal alanlarda (kraliyet mahkemelerinden köy panayırlarına, bar ve kahvehanelerden üst sınıf koleksiyonlarına, gösteriler ve sirkler aracılığıyla) hilkat garibelerinin bedenleri metalaştırılarak bir “teşhir nesnesi” olduğunu onaylar niteliktedir (Braidotti, 2017: 296). Burada yatan tuhaflık, hilkat garibesinin hem Aynı hem Öteki olma durumunu içinde barındıran bir paradoksu yaratarak arada bir yerlerde konumlanmış olmasıdır. Hem dehşet ve hayranlık nesnesi hem istisnai ve uğursuz yaratıklar olarak kökenlerine dair fantastik büyüsünü korumaktadırlar. Julia Kristeva tiksınmenin nedenini, fiziksel sakatlığın bedensel bir kimliğe uygun olmamasına bağlar (2018: 127). Klasik antikçağda Yunanlılar ve Romalılar, hilkat garibesini sadece hayret unsuru olarak değil aynı zamanda düzensizlik ve ilahi gazabın göstergesi “doğal olmayan yaratık” olarak teşhir edilip tiksınme unsuru

olarak görmektedirler. 16. ve 17. yüzyıllarının barok çağında/bilimöncesi evrende deli, cüce ve diğer mucizeler gibi hilkat garibeleri hala muhteşem, fantastik, nadir ve değerli anlamını koruyarak doğal yaşamın tuhaf ve kontrol edilemez unsurlarını temsil etseler de doğal düzenin akışında günlük yaşama dahil olmuş ve (kralın soytarısı veya maskaralar olarak cüceler gibi) sembolik güçleri olduğu iddiasından edindiği belli ayrıcalıklardan faydalanmışlardır. Ambroise Pare’ye (1971) göre hilkat garibelerinin temsil ettiği türden nadirlik, doğanın eşsizliğinin ve muazzam çeşitliliğinin bir göstergesidir (Akt. Braidotti, 2017: 297).

Hilkat garibesinin mitsel özelliğini devam ettiriyor olmasının sebeplerinden biri evrenle ilgili olayların işareti olmasıdır. Braidotti’ye (2017: 296) göre Augustinus *monstrum*’un *prodigium*la eş anlamlı olduğu iddia etmekte ve hilkat garibesi, Tanrı’nın iradesini göstermektedir. Aynı zamanda *monstrum*’u, “uyarı” anlamına gelen *moneo*yla da ilişkilendirmektedir: Hayret işaretlerinin, genellikle bir arada gelmesi antik çağda hilkat garibelerinin uyarma yetisine dikkatleri çekmiştir.

Hem Leslie Fiedler (1978) hem de R. Bogdan’ın (1988) ucube gösterilerinin birbirine bağlı vasıflarının şöyle değişmektedirler:

İlk olarak; teşhir, ırkçı ve oryantalist tınılara sahiptir: Normal olmayan şekillere sahip insanlar, normal bir vücuda ve bedensel görünüme sahip kabile mensuplarıyla ve egzotik hayvanlarla birlikte ifşa edilir. İkincisi, tıp mesleği bu insan teşhirlerini inceleyerek ciddi ölçüde fayda sağlamıştır. Ucube, her ne kadar zooloji veya antropoloji alanına ait olarak sunulsa da, doktorlar ve fizikçiler düzenli olarak onları incelemiş ve haklarında raporlar yazmıştır. Hitler Almanya’sı veya Stalinist Sovyetler Birliği gibi totaliter rejimler, insan türünün dejenere örnekleri olduklarını düşündükleri ucubelerin sergilenmesini yasaklamıştır. Yine, soy ıslahı, ırk ve etnik hijyen kampanyaları üzerinden de çoğalmalarına mani olarak onları ıslah etmiştir. (Akt. Braidotti, 2017: 298).

Öyleyse hilkat garibesi bedenlerin kökenine dair arayışta neden kadınlar sorumlu tutulmuştur? Ambroise Pare (1971), hilkat garibelerinin nasıl ürediklerine ve kökenlerine dair araştırmalarını Batı teolojisi ve biyolojisi, genelde Aristoteles’e dayanan olaganüstü kurgularla açıklamaya çalışır. Pare, hilkat garibesinin doğumunu ebeveynlerin suçluluk ve günahlarından kaynaklı kötücül bir emare olarak ele alır. Aristoteles *The Generation of Animals* adlı eserinde insan normunun erilliğine vurgu yaparak üremede her şey norma uygunsu erkek çocuk dünyaya gelirken; dişi, sadece, üremede bir şey yanlış gittiğinde veya eksik kaldığında ortaya çıkmakta ve bu durumda dişi; bir anomali, esas erkek- türü temasındaki bir çeşitlilik olarak var olmaktadır. Ayrıca fallus- merkezli söylemde ikili karşıtlık mantığında olumsuzlama

ve aşağılama unsuru olarak hilkat garibeleri, tıpkı dişi öznelar gibi, değersizleştirilerek “ötekiliğı” sadece olumsuz olarak temsil etmesiyle normun pozitifliğini destekleyen yapısal bir gereksinimin farklılık figürü olmaktadırlar.

Hamilelik ve doğumla birlikte açık ve belirgin, sabit bir bedensel sınır çizgisinden uzaklaşarak ciddi oranda değışebilme kabiliyetiyle müphem bir morfolojiye sahip kadın bedeninden ve dişi arzusun ifadesi olarak her zaman tehlikeli, hatta kimi zaman ölümcül olabilen dişi bakıştan korkulması gerektiğı vurgulanmaktadır. Özellikle anneye özgü hayal gücü ve arzu, doğanın kuvvetine eş tutulmuştur. Kutsal olmayan, düzensizlik ve görünmez olgularla özdeşleştirilerek yıkıcı etkileri olduğu düşünölen kadından kaçma, kimi zaman ona karşı düşmanlık besleme ve onun reddi ön plana çıkmaktadır.

Psikanalitik kurama göre arzu mekanizmasının ve buna bağılı olarak nevrotik semptomun temel yapısında çekicilik ve iticilik mantığı yatmaktadır. Julia Kristeva (2018) yaşam ve ölüm, tapınma ve dehşet nesnesi olarak anne ve bedeninin sahip olduğu ikili işlevi şöyle ilişkilendirir: herkes bir kadından doğar ve annenin bedeni, kutsal ve topraktan gelen varoluşun eşiğı olarak kutsaldır ve aynı zamanda cehennemdir; çekici ve iticidir. “Bayağılık” (abjection) terimiyle açıklama çalıştığı bu durum karşısında anne (kadın), karışımın ve muğlak olanın arada kalmış, gri sahasında yükselerek içinde yaşam ve ölümün yarattığı belirsizliği barındırıp kutsala yaklaşan bayağılık figürüdür. Braidotti de Kristeva ile benzer ifadeleri paylaşmaktadır:

Kadın/anne, fazlalağından ötürü hilkat garibesidir: Kurulu normları aşar ve sınırları yıkar. Yoksunluğından ötürü hilkat garibesidir: Kadın/ anne, eril öznenin tözsel birliğine sahip değildir. Daha da önemlisi, dişiyile özdeşleşmesi ve yer değıştirmesi sebebiyle hilkat garibesidir: Ara sahalaram belirlenmemiş, muğlak, karışık kadın/ annenin göstergesi olarak, daima ‘-in ötekisi’ olarak metaforlaştırılma sürecine maruz kalır. Söz- merkezci sistemin iliki yapısında sonsuz karşıtlık kutbu olarak ‘kadın’, ‘öteki’, son derece değışken, genellikle de çelişkili terimlerle ele alınabilir. Tek sabit olan şey ‘metafor oluşudur’: ister kutsal ister bayağı olsun, ister cennet ister cehennem, ister yaşam ister ölüm olsun. ‘Kadın’, atfedilen şeydir ve kendini tanımlama gücü yoktur. ‘Kadın’, normun pozitifliğini onaylayan anomalidir (Braidotti, 2017: 306-307).

Çağdaş kültüre gelindiğinde anomalilere yönelik bakışın, ucubelere karşı hayranlık beslemeye tekaböl etmesiyle bilim kurgu, korku, gotik, fantastik, rock’n roll, siberpunk gibi popüler kültür türleri, düzen kaşıtlığı ve toplumsal isyan işareti olarak genetik mutasyona odaklanmaktadırlar. Bu bakımdan Braidotti (2017: 298) günümüz ucubelerini, “bilimkurgudaki androidler, siborglar, biyonik kadın ve

adamlar” olarak ifade eder.

Günümüzde insanlık mitolojik geleneği devam ettirerek tiksinti, iğrenme, suçluluk duyulacak ucube bedenlerin varlığından kurtulma gerçekliğiyle posthumanlar, transhumanlar, yarı tanrısal özellikteki “kurgusal süper kahramanlar”, melez bedenler yaratma çabasındadır. Bu girişimle insanlık, hem beden maddiliğini aşp ölümsüzlüğü gerçekleştirerek bedensel üstünlük kurma-“becerileri, farklı özellikleri, beden dönüşebilmesi, teknolojinin işe koşulması ve insan-hayvan-makine arasındaki yeri” (Cevizoğlu, 2019: 94) hem “tanrısal benliğe” ulaşma arzusunu yakalamak istemektedir.



İKİNCİ BÖLÜM

SİBERPUNK SİNEMASI

2.1. Siberpunk Türünün Ortaya Çıkışı ve Gelişimi

Siberpunk, bilimkurgu edebiyatının bir alt türü olarak ortaya çıkmasına rağmen hard boiled dedektiflik, gotik, fantastik ve punk rock öğelerini bünyesinde birleştiren, tür ve estetik açıdan melezliğiyle 1970 ve 1980’li yıllarda gerek yazın alanında gerekse beyaz perdede kendine yer edinmiştir. İngilizce *cybernetics* (sibernetik⁵)’in kısaltılmışı olan ileri teknoloji “cyber” (siber) ile asiliği, yasadışılığı ve sokak tarzı bir yaşamı vurgulayan “punk” sözlüklerinin sadece ticari faktörün itici gücüyle bir araya getirildiği bu kavram, ilk kez Bruce Bethke’nin *Cyberpunk* (1983) adlı kısa öyküsünde kullanılmıştır. Amerikalı bilimkurgu yazarı Tom Maddox da siberpunk’ı “ileri teknoloji ile sefil yaşamın kaynatılmış bir bileşimi” olarak tanımlar.

Siberpunk’ın bir bilimkurgu edebiyat hareketi olarak algılanmasında kendisinde aynı zamanda bilimkurgu yazarı olan Gardner Dozois’ın 1984’te *SF in the Eighties* (Seksenlerde Bilimkurgu) adlı makalesinde William Gibson, Bruce Sterling, Lewis Shiner, Pat Cadigan ve Greg Bear gibi bilimkurgu öykü ve roman yazarlarını “siberpunklar” şeklinde tanıtmalarıyla bu sözcüğünün kullanımı yaygınlaşmıştır. Lewis Shiner, hareketin çıkış noktasını *Armadillo Bilimkurgu Toplantısı* (Ekim 1982)’na dayandırırken “teknolojiye karşı hacker tutumu ve rock’n roll niteliği” (Shiner, 1992: 20-21) olarak hareketin özünü ifade etmiştir. 1986 yılına gelindiğinde Bruce Sterling, William Gibson ve Lewis Shiner ile birlikte yazdıkları öyküye ilaveten John Shirley, Greg Bear, James Patric Kell, Paul Di Flippo, Tom Maddox ve Rudy Ruck’nin öykülerinin bir araya getirerek *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (Aynagözlükler: Siberpunk Antolojisi, 1986) adlı bir derlemeyi ortaya çıkarmasıyla yeni bir kurgu formunun temellerinin atılmasına katkı sağlamıştır. Philip Dick’in *Androidler Elektrikli Koyun Düşler Mi?*(1968) adlı kısa öyküsünden Ridley Scott’un beyaz perdeye uyarladığı *Blade Runner* (1982) filmi siberpunk etkisini sinemaya yansıtmıştır. Wiliam Gibson tarafından kaleme alınan *Neuromancer* (1984) adlı romanı, siberpunk’ın temel hatlarının şekillenmesinde yapı

⁵ Norbert Weiner (1950) tarafından ilk kez orataya atılan, Antik Yunan’da *kybernetikos* sözcüğünden türetilmiş sibernetik sözcüğünü “dümencilerin kullandığı güzergahı doğru tayin edebilmeleri için gerekli donanımlı bilgi” olarak tanımlar. Wiener sibernetik kelimesini bir teknolojiyi idare etme ya da yönetme ilkesini tanımlamak için kullanmıştır (Mindell, 2000: 3).

taşı niteliğinde işlev görmektedir. Seksenli yılların başlarından itibaren *Johnny Mnemonic* (1981), *Burning Chrome* (1982), *Tron* (Steven Lisbeger, 1982), *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), *The Terminator* (James Cameron, 1984), *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), *Liquid Sky* (Slava Tsukerman, 1982), *War Games* (John Badham, 1983) ve *Brainstorm* (Douglas Trumbull, 1983) gibi eserlerle siberpunk etkisi eşanlı olarak edebiyatta ve sinemada görünür olmuştur:

Philip K. Dick ve William Gibson'ın edebi eserlerinden esinlenen film yapımcıları, amnezi, doppelgängers, femme fatales, psikopatik suçluluk, gizem ve cinayet gibi klasik noir temalarını çağıran bir dizi karanlık, düşündürücü SF filmi üretti. Bu filmler, gerçek ve bilgisayar tarafından üretilen sınırların kendiliğin fraktal labirenti içinde kaybolduğu ve herşeyin mümkün olduğu dijital dünyaların gölge dünyalarını araştırdı. (Meehan, 2008: 192–193).

Tüm bu siberpunk görüntüleri, 1980'lerin sosyo-kültürel olgularına bağlı oluşmaktadır. Bruce Sterling (1991: 345) siberpunk'ı “teknolojinin ve 1980'lerin karşıt kültürünün bir entegrasyonu” olarak tanımlar. Siberpunk dünyası, hem teknolojinin muğlak devrimci gücü hem de postmodern dünyanın karmaşıklığını yansıtır. Claudia Springer (1996: 31) ise siberpunk'ı “postmodernizmin eşsiz örneği” olarak tanımlar ve “yüksek teknolojik geleceğe sahip kentsel sokak kültüründen kaynaklanan agresif, otoriter karşıtı punk duyarlılığının” bir kombinasyonu olarak belirttiği siberpunk'taki bu birleşmeye dikkat çeker.

1990'lara gelindiğinde Pat Cadigan, Marge Piercy, Lisa Mason, Laura Mixon, Edith Forbes, Kathleen Ann Goonan ve Melissa Scott gibi kadınlar sanal gerçeklik, kimlik, kapitalizm, cinsiyet ve ileri teknoloji geleceği hakkında yoğun bir şekilde yazmaya başladılar. Karen Codora “feminist teorinin çok ihtiyaç duyduğu bir şeyi öngören feminist bir siberpunk: çoklu konumlarına rağmen yüksek teknoloji dünyasında müzakere edebilen ve başarabilen parçalanmış/bölünmüş özneler” (1995: 357) ifadesiyle Neil Easterbrook'un (1992: 378) eril “siberpunk'ın ölümü”ne atıfta bulunurken türün yeni, feminist yönünü vurgular. June Deery'ye göre erkekler tarafından yazılmış bilim kurgu ataerki kökleri koruma eğilimindedir; kadın yazarlar ise “gerçekten alternatif şema” oluşturmak için bilim kurgunun “ezber bozan bakış açısı”ndan (*defamiliarized perspective*) (2000: 88) yararlanmaktadır.

Cinsiyetler arasındaki asimetriyi keşfetmede, özellikle psikanalitik teorinin ışığında, dilin önemini vurgulayan Braidotti siberpunk'ı ve siber uzay teknolojisini “basit psikolojisi ve indirgeyici kartezyen”i (*simplistic psychology and reductive cartesianism*) (1997: 528) için eleştirmektedir. Kadının sadece nesneleştirilmiş

ataerkil ötekisi olmadığını, ona olumsuzlama ile bağlı olmadığını vurgulayarak kadın kimliğinin temeli olarak, gösteren (*the signifier*) kadının ayrıca ve aynı zamanda ataerkil kimliğe karşı bir muhalefet ve direniş marjı ile ilgili olduğunu belirtir. Postmodemiteyi kültürel pratik için yeni ve önemli yer değiştirmelerin eşliğinde görerek sanatsal pratikler açısından feminist meydan okuma ile kadın siberpunk'ını daha büyük bir hareketin parçası olarak konumlandırmaktadır.

Örneğin, gerilla kızları veya isyan kızları gibi feminist grupların ironik gücü, zorlukla bastırılan şiddet ve öfkeli zekası, kültürün çağdaş yer değiştirmesinin ve temsil mücadelesinin önemli bir yönüdür. Konumlarını parodi siyaseti açısından tanımladım. İsyen kızları, devam eden bir savaşın olduğunu ve kadınların pacifist (barış yanlısı) olmadığını savunuyor; biz gerilla kızlarıyız, isyancı kızlar, kötü kızlar. Aktif bir direniş göstermek istiyoruz, ama aynı zamanda eğlenmek istiyoruz ve bunu kendi tarzımızda yapmak istiyoruz. Kendi bilim kurgu, siberpunk, film senaryoları, zines, rap ve rock müzik ve benzerlerini yazan kadınların sayısı giderek artan bu yeni moda tanıklık ediyor (Braidotti, 1997: 525)

Günümüzde siberpunk hareketi toplumsal baskıyı kırmak adına başta kadın hareketi olmak üzere çoğu gruplar tarafından gerek yazın gerek sinema alanında kullanılmaktadır. Siberpunk için tamamen eşitsiz ve fırsatın haksız yere dağıtıldığı bir geleceğin tehdidi ile ilgili olduğu söylenebilir. Ayrıca parayı tekelinde bulunduran iktidar güçlerinin bireyleri nasıl kontrol altında tuttukları ve baskı altındaki bireylerin, bu süreçle başedebilmek için aşılmışın dışında araçlara başvurup bunları nasıl kullandıklarıyla ilgili söylem ve uygulamaları da içinde barındırmaktadır.

2.2. Siberpunk'ta Öne Çıkan Temalar ve Unsurlar

Siberpunk, ortaya çıktığı dönemin siyasal, sosyo-kültürel, ekonomik ve benzeri birçok alandaki değişimlerine duyarlı sosyal bir olgudur. Sanayi sonrası, geç kapitalist, küresel kapitalizm, simülasyon ve enformasyon çağı, postmodern dönem gibi pekçok tarihsel dönemin izlerini taşımaktadır. Scott Bukatman bu gerçeği “belki de bu hareketi [siberpunk'ı] kapalı bir edebi biçim olarak değil, birtakım aşırı belirlenmiş söylemsel uygulamaların ve kültürel kaygıların en açık şekilde tezahür ettirildiği ve açıklandığı yer olarak görmeliyiz”(1993: 137) diyerek dile getirir. 90'lı yıllarda internet teknolojisindeki gelişimine bağlı olarak iletişim ağının sarmaladığı küresel bir dünyada internet, günlük yaşamlara hızlı bir şekilde sirayet etmeye başlamıştır. Bunun sonucunda siberpunk, kurgu sınırlarını aşarak politik bir isyan hareketine dönüşmektedir.

Gardner Dozois seksenlere özgü temsillerinden ötürü “seksenler dalgası” şeklinde adlandırılan siberpunk türünde aynı zamanda “yakın gelecek”teki bir zaman diliminin varlığı da vurgulanmaktadır

Siberpunklar inanılmaz ölçüde karmaşık ve tuhaf bir gelecek düşünmekten haz duyarlar. Aşırı dozda gelecek şoku yaşanacağını kabul etmeye pek yatkındırlar. Sonuç olarak bilimkurguda, şimdiki zamanın içinden, tanıklık ettiğimiz, seksenlerden doğan bir gelecek görüntüsü keşfetmiş olan ilk harekettirler (Turhanlı, 1994: 155).

Alvin Toffler *Şok: Gelecek Korkusu* (1996) adlı kitabında “geleceğin zamanından önce yaşamımıza girmesi sonucu oluşan, sersemletici bir olgu” (s:21) olarak tanımladığı karmaşık, tuhaf ve öngörülemeyen gelecekle karşı karşıya kalan bireyin yaşadığı gelecek şokunu, “insan organizmasının fiziksel uyum sağlama sistemiyle karar verme süresinin aşırı yüklenmesi sonucu oluşan fiziksel ve ruhsal sıkıntı” (s:253) şeklinde ifade etmektedir. Gelecek şokunun temel sebeplerinden biri olan aşırı uyarılma, aşırı yükleme ya da aşırı enformasyon siberpunk’ın önemli temalarından biridir.

Siberpunk’ın temaları; dijital teknolojiler, bilgisayar bilimleri, bilişsel bilimler, sibernetik çalışmalar ve 1980’lerin kültürel deneyiminin özü olarak da sayılabilecek “kültürel yaşamın teknoloji ile doygunluğu” olarak okunabilir. Scott Bukatman *Terminal Identity* (1993) kitabında, Bilgi Çağında dijital teknolojilerinin temel özelliğini “uzay ve zamanın insan deneyiminin dışında dolaşan” ve “görünmez” (s:2) olarak açıklar ve bu özelliğin “elektronik olarak tanımlanmış yeni bir gerçeklik” üzerinden insanın statüsü ve gücünü sorun haline getiren kültürel bir kriz yarattığını savunur. Siberpunk, Bukatman’ın işaret ettiği kültürel krizi, içinde yaşadıkları ortamın şaşkınlığı ve teknolojinin kontrol edilemeyen hızıyla meydana okuyan bireylerin öyküleri aracılığıyla anlatır.

Siberpunk kurgusu; her türlü tehlike, umutsuzluk, karmaşa ve hayata tutunabilme mücadelesinin verildiği harabeye dönüşmüş kentsel mekanlarda, sanal mekanlarda, garip uzay istasyonlarında ya da siberuzayda geçmektedir. Sosyal ve fiziki çevreyi saran kaos, karışıklık, karmaşa ve bozulma hayatın tüm alanlarında kendini hissettirmektedir. Doğa, ya tamamen yeniden düzenlenmiş ya da tamamen yok edilmiştir. Noir filmlerin görsel şemasına uygun olarak gün ışığının azlığı veya yokluğu ya da mekanlarda aydınlatma ve renk kullanımının sınırlandırılmış olması ve olayların çoğunun gece gerçekleşmesi kasvetli görünüme katkı sağlamaktadır.

Claire Sponsler, erken türün yıkıma karşı siberpunk *laissez-faire* (bırakın yapsınlar-müdahale etmeme) tutumunu şu şekilde açıklamaktadır:

Bir siberpunk ortamının temel kriterlerinden biri, ister patlama, biyo-savaş, çevresel bozulma ya da kötü tanımlanmış bir arka plan detayı olsun, doğal dünyanın zaten tahrip edilmiş olmasıdır. Yoksul kentsel manzaralar eko-boş alanlardır; siberpunk ve diğer kıyamet sonrası anlatılar arasındaki temel fark, siberpunk'ın çevresel yıkıma “derin ilgisizliği”nde yatmaktadır. Yıkıcı olay anlatı dışında ya da öncesinde gerçekleşir ve “çok az ahlaki ya da epistemolojik etkiye” sahiptir (s:253); doğal dünyanın ıssızlığı kabul edilir ve bu negatif alan, “kanun kaçaklarının ve dışlanmışların kişisel çıkarlarını /menfaatlerini değerlendirebilecekleri bir oyun alanı” olan pozitif bir alan haline gelir (s:254).Mevcut enkazların kötü bir izlenim bıraktığı duygusu yoktur daha ziyade ihtiyaçlarına göre değiştirebilen ve ayarlayabilen kullanışlı ve açık bir yaşam alanı olarak hizmet eden bir işlevi vardır (Sponsler, 1993: 260).

Yaratılan distopik ortamda, toplumda baş gösteren aldırışsızlık ya da kayıtsızlık tutumu yerini müphemliğe bırakmaktadır. Postmodern toplumun en önemli sorunlarından biri olan kayıtsızlık durumu toplumsal değerlerde bir değişmeye sebep olmaktadır. Siberpunk'ın özellikle çevresel yıkıma karşı ilgisiz tavrı dikkat çekmekte ve teknolojik dönüşümün toplum üzerindeki etkilerini gözler önüne sermektedir. Bu rahatsızlık verici durum hakkında C. Wright Mills şu açıklamayı yapmaktadır:

İnsanlar herhangi bir değere itibar etmiyor ve bu sayede bu değerlere karşı bir tehdit de hissetmiyorsa aldırışsızlık ortaya çıkar. Şayet bu aldırışsızlık hali tüm değerleri kuşatırsa bu kayıtsızlık olarak baş gösterir.Öte yandan, insanlar herhangi bir değere itibar etmiyor olmasına rağmen gene de bu değerlere karşı bir tehdit hissediyorsa, bu huzursuzluk halidir. Huzursuzluk hali bütüncül bir biçimde yayılırsa ölesiye belirsiz bir rahatsızlık hali ortaya çıkar (Mills, 2016: 23).

Siberpunk dünyasında şehrin mimari alanı, sokaklardaki hareketli kalabalığın arkasında bulanıklaşarak kaybolur. Bu hareket, dev reklam ekranları aracılığıyla binaların yüzeylerini kaplayan bir görüntü seli ile desteklenir.Bu manzara içinde, birey aynı zamanda kentin hareket hızının altında çözülür ve durumu postmodern öznenin genişletilmiş ve kesintiye uğramış halini de gösterir.Siberpunk, bu mekânsal etkileri zamansal oyunlar yoluyla ve postmodern bir tarzda, farklı dönemlerden farklı tarzların eklektik pastişte temsil edilmesini içerir.Giuliana Bruno siberpunk şehrinin simgesel ikonografisinin “çürüme estetiği yarattığını” ve karakterlerin sürekli olarak adım attığı “çöplerin”, “atıkların”, artan hızda hareket ve gelişmenin; üretimi temsil ettiğini vurgular (1996: 184-185). Bu bağlamda siberpunk, şehir hayatında gerçekleşen değişimin hareketliliğini bariz bir şekilde ortaya koyar.

Şehirler, dizginlenmemiş kapitalizmin tanınabilir bir versiyonunda açgözlü tekeller tarafından yönetilmektedir. Seçkinler, ikna edici reklamcılık sayesinde tüketicilerin isteyerek kucakladığı zararlı teknolojik ilerlemeyi kontrol eder. Teknolojinin yaygınlığı genellikle sivil ve siyasi hakları tehlikeye sokarak kitlesel gözetimi artırır, ancak tatminsiz kitleler adaletsizliğe nadiren isyan eder ve statükoya uyarlar (Mer'as, 2018: 36).

Sıradışı iletişim kabiliyetine sahip, çeşitli makine veya protezlerle bütünleşerek bilimin yapıbozumunda birer tuvale dönüşen siborg bedenleriyle keskin sınırlarda (*cutting edge*) olan karşıkültür temsili bu anti kahramanlar, modernitenin çöküşünü simgeleyen birer figür haline dönüşmektedirler. Fiziksel varlığını güçlendirmek, geliştirmek, yüceltmek adına modern teknolojilerce bedeni ve zihni ele geçirilip istilaya uğramaktadır. Vücudun metalleştirilmesi ile gerçekleşen değişikliklerinin ve sanal teknolojiye aşırı maruz kalmanın sonucunda her türlü yeni hastalık, biyolojik veya teknolojik virüsler ve bağımlılık ortaya çıkmaktadır. Bu nedenle yeni teknolojilere bağımlılığa genellikle tasarlanmış ilaçların satışı ve kullanımı eşlik etmekte ve kahraman genellikle bir çare bulmak için çılgın bir arayışla meşgul olmaktadır.

Toplumsal hayatta ölüm ve yokoluş estetik bir değer olarak kabul edilmektedir. Punk hareketinin temel sloganı haline gelen *No Future* düşüncesinde olduğu gibi, ölümün ve yok oluşun simgesi haline gelen ve kaos olarak görülen distopik gelecekte umutsuz, geleneksel ahlaki değerlere yabancılaşmış ve onları reddeden kinik, yasadışı, kendini beğenmiş, başına buyruk, boyundan büyük işlere kalkışan, saldırgan, isyankar, madde bağımlısı (özellikle uyuşturucu, eroin) olacak kadar aciz, ucube, grotesk olana yönelimli (saç kesimi ve giyim tarzı ile görünürlük kazanan), cinsel alışkanlıkları olan, teknoloji bağımlısı karakterler ortaya çıkmaktadır. “Siberpunk anlatılarındaki tipik karakterler arasında bilgisayar korsanları, uyuşturucu bağımlıları, tycoons [çok zengin ve nüfuzlu iş adamı], suçlular, güçlü kadınlar, siborglar, yapay zekaya sahip makineler ve pop ve medya yıldızları bulunur” (Mer'as, 2018: 32). Dolayısıyla distopik gelecekteki bireylerin çoğunluğu karşıkültür temsili anti-kahramanlardan oluşmaktadır.

Siberpunk'ta karakterler, kendi kişisel amaçları veya zevkleri için kullandıkları bilgi ve iletişim teknolojisi için zorunlu kaynak ve becerilere sahip bireylerdir. Yine de, bu amaçlar, kontrol sisteminininkiyle çatışır ve bu yüzden karakterler, bu korkunç baskı uygulayan sistem karşısında savaşıyor, kendileri veya tüm toplumu özgürleştirmeye çalışan marjinal hatta zaman zaman dışlanmış bireyler olarak yer alır (Gökhan, 2005: 71).

Bu bireyler, “zamana uygun düşmek” (hipness) adına yaşanabilecek gelecek

şokunun atlatılmasını kolaylaştırmak ve yaşanan zamanın hız ve değişimine ayak uydurmak için her anlamda bir savaşında bulunmaktadırlar. Hayatın gerçekliği ve sanallığı iç içe geçmiş durumdadır. Bu belirsizlik içinde, İnsan nedir? ; Vücudunun ne kadarı orijinal ?; Ben kimim? ; Neredeyim? ; Hangisi gerçek? gibi sorularla zaman, mekan ve gerçeklik konusunda bütünlüğü sağlamakta güçlük çeken karakterler, paranoyaklık derecesinde varoluşsal kaygılar hissetmektedirler. Eğer sanal teknoloji bedensel hastalıklara neden olma kapasitesine sahipse, bu durumda zihin daha da savunmasız kalmaktadır. Böylece bellek kaybı ve buna bağlı kişisel kimlik krizi, siberpunk'ta iki yaygın ve birbiriyle ilişkili temadır.

Anlatılar genellikle geçmiş olaylarla ilgili anıların kaybını kişisel kimlik kaybına bağlar ve geri çağırma eksikliğinin bizi insan yapan şeylerin istikrarlı nosyonunu tehdit ettiğini gösterir. Aile bağları yoktur ve diğer sosyal örgütler (politik, dini) zayıftır. Nüfusun çoğunluğunun hayatta kaldığı bu bireyci toplumlarda dayanışma azdır (Mer'as, 2018: 31-32).

Yoğun ayrıntılarla işlenmiş siberpunk anlatısında yeni türetilmiş sözcükler, bilgisayar kültürüne ve farklı ülkelerdeki farklı mesleklere ait jargonlar, sokak argosu gibi yoğun bir üslup tarzının kullanımı karmaşıklığı, yaşanan kaos ve düzensizliği destekler niteliktedir.

2.2.1. Teknofobi ve Teknofili

Siberpunk kurgularında, bir yandan ileri teknolojinin dezavantajları gözler önüne serilerek teknofobik bir anlatı benimsenirken diğer yandan hem görsel hem anlatısal açıdan kimi zaman tekno-fetişistliğe varacak derecede bir tutum sergilenmektedir. Kısacası siberpunk anlatısı, bu diyalektik ilişki üzerine kurulmaktadır. Başka bir deyişle nanoteknoloji, mikrobiyoloji, genetik mühendisliği gibi birçok tıbbi açıdan yüksek zeka, daha geniş bir hafıza, yaşlanmayı öteleyen ve hastalıkların önleildiği daha sağlıklı, kaliteli, uzun ömürlü bir yaşam ya da ölümsüzlük iksirleri ile teknolojiyi insanın hizmetine sunarken madalyonun diğer yüzünde yarattığının kendi kontrolünden çıkıp dizginleri eline almasıyla yaşanan korku, kaygı ve paranoya gün yüzüne çıkmaktadır.

Çılgın bilimadamları, kontrolden çıkmış robotlar, boğazkesen siborglar, insanlardan nefret eden androidler, şeytani süper bilgisayarlar, et yiyen virüsler ve genetik mutasyona uğramış yaratıklara olan saplantısıyla, bilimkurgu kimliğimizin, özgürlüğümüzün, duygularımızın, değerlerimizin ve hayatlarımızın makineler tarafından alınacağına dair teknofobik bir korku sergiler (Dinello, 2005: 2).

Ryan ve Kellner'in saptamasıyla "muhafazakar bakış açısıyla teknoloji, doğaya

karşı yapıntısallığı, kendiliğinden olana karşı mekanikliği, serbestiye karşı düzenlenmiş olanı temsil eder; tekil farklılaştırma yerine bireylerin benzerliğini, bireysel üstünlükten üretilmiş hiyerarşiler yerine demokratik eşitlenmeyi savunur, eşitlik ilkesinin özgürlük ilkesine üstün gelişini simgeler” (2016: 378). İtaatkar makinelerle dönüştürülerek veya makinelerce ele geçirelerek köleleştirileceği veya insanlığın yok olacağı endişesi, bir bakıma “evrimsel korku”yu sergilemektedir. Başka bir ifadeyle insan, başıboş bir şekilde alenen sokaklarda gezinen siberpunk canavarına dönüşmekte ve insan ile kötü olan arasındaki sınır kaldırılarak bu canavar ötelenmek yerine normalleştirilip sahiplenilmektedir.

Bedenin saldırıya uğraması ve zihnin istilaya uğrayışı temaları temel olmak üzere insan ve teknoloji arasındaki doğrudan etkileşim, siberpunk karakteristiği olarak ön plana çıkmaktadır. Ersümer’in (2013) ifade ettiği üzere *kararsız tutum* (ambivalent) temeli üzerine inşa edilen siberpunk anlatılarında, bir kabulleniş yer olsa da bu durum, siberpunk kahramanını yaşadığı dönüşümün her türlü acı ve ıstırabından alı koyamaz:

Siberpunk karakterleri sıklıkla, teknoloji onların beden ve zihinlerini işgal etmeye başladığında, işgali hevesle benimsemek ile ona direnç göstermek arasında bir konum alırlar. Teknolojik saldırılara karşı çaresizlik yüklü direniş gerçekleşirse de istilaya uğrayan siberpunk karakteri, çoğunlukla kimi zaman gönüllü kim zaman gönülsüz bir kabullenmeye doğru sürüklenir. Hatta istila sonrası direnç gösterdikleri şeye dönüştüklerinde, eski varlıklarının kaybının trajedisini yaşamak yerine, yeni varlıklarını yüceltme yoluna giderek istilayı sadomazoşistik bir biçimde övünçle kabul ederler (Ersümer, 2013: 49).

Modern teknolojinin bedensel ve zihinsel yönden istila ettiği insanda, Istvan Csicsery-Ronay’a (1996) göre çöküş ve bozulma dışarıdan gerçekleşmekte ve genellikle güç kullanımının ve baskının kaynağı, hataya düşebilen insanoğlundan daha üstün bir varlık arzulayan çokuluslu kapitalizmdir. Özgürlük savaşçısı gibi hareket eden kanundışı hackerlar hayatta kalabilmek için sahip oldukları yetenekleri sayesinde teknolojiyi yine teknolojiye karşı kullanarak para, bilgi, teknoloji ve iktidarı elinde tutan şirketlerin gücünü alaşağı ederek ve var olan sistemi yıkma potansiyelleriyle anarşik bir mücadele sergilemektedirler. Kutlukhan Kutlu’nun sözleri durumu özetler niteliktedir:

Siberpunk’ta sürekli olarak gördüğümüz bir tema bu: Teknoloji ile güçsüz bırakılan insan, gücü yeniden ele alabilmek için mecburen aynı kaynağa, teknolojiye bel bağlıyor...Ancak Blade Runner’ın aksine çoğu siberpunk öyküsünde bu iş kanun güçleriyle değil, teknolojinin üretildiği çizgiden saptırılmasıyla, ‘sokağa inmesi’ ile gerçekleşiyor (Kutlu, 2004: 95- 97).

Distopik bilimkurgulara benzer şekilde siberpunk kültüründe teknoloji bir yandan baskı ve gözetim amaçlı kullanılırken diğer yandan büyük şirketlerin tekelinde olan teknolojinin halk tarafından da ulaşılabilir duruma gelmesiyle teknoloji baskılardan kurtuluş, özgürleşme aracı olarak kullanılmakta ve teknofilik bir tavır sunmaktadır. Braidotti, teknolojinin, a priori olarak insanlığa karşıt olmadığını ve ona ters düşmediğini vurgulayarak şu açıklamayı yapmaktadır:

Daha ziyade, ilkel bir insan-merkezcilik teknik evrene sirayet eder: Bütün aletler insanın yaratıcı hayal gücünün ürünleridir, bedenın imkanlarını kopyalar ve çoğaltırlar. Teknoloji insanın biyolojik kaderini o kadar mahrem bir biçimde yerine getirir ki organik ve teknik birbirini tamamlar ve birbirine uyumlanır. (Braidotti, 2017: 240).

Baudrillard'a göre çağdaş dönem, “pornografik” ve “müstehcen” olarak tanımladığı “ağlar... iletişim, yakınlık, geri bildirim ve geliştirilmiş arayüz” (1983:127) ile karakterize edilir.

Müstehcen, her aynayı, her bakışı, her imajı ortadan kaldıran şeydir. Müstehcen her temsile bir son verir. Ancak pornografide müstehcen olan sadece cinsellik değildir: bugün tam bir bilgi ve iletişim pornografisi var... Artık saklı, bastırılmış, yasaklanmış veya belirsiz olanın geleneksel müstehcenliği değildir; tersine, görünür olanın, fazlasıyla görünür olanın müstehcenliğidir. Artık sır olmayan şeyin, bilgi ve iletişimde tamamen çözülen şeyin müstehcenliğidir. (Baudrillard, 1983: 130-131).

Bu bakış açısıyla Baudrillard müstehcenliği, “sırların, mekânların ve sahnelerin tek bir bilgi boyutunda ortadan kaldırıldığı” “özel”in çözülmesinde yattığını savunur.

Siberpunk anlatılarda, John Clute’un tanrı ölçüsünde gördüğü bilginin, özgür olması (1995: 89) önemlidir. Gregory Bateson “bir siborg beden, deri ile sınırlandırılmaz ancak bilginin dolaşabileceği tüm dış yolları içerir” (1972: 319) ifadesiyle bu sınırsız bedenin teknoloji aracılığıyla sahip olabileceği olumlu iletişim potansiyeline dikkat çekmektedir. Benzer bir ifadeyle Michael Feher’e göre beden, “transhistorik bir ihtiyaç ve arzu kümesi” değil, “sürekli olarak üretilen bir gerçeklik; belirli hareketleri ve duruşları, duyumları ve duyguları teşvik eden tekniklerin bir etkisi”dir (1987:159). Ancak Jacques Ellul’un “rasyonel olarak insan faaliyetlerinin her bakımdan mutlak verimlilik için sahip olduğu yöntemlerin toplamı” (1964, XXV) şeklinde tanımladığı “teknik”in iktidarın amaçları doğrultusunda araçlara dönüştürülmesi sonucu insanın yaşamı her anlamda kuşatılmakta ve özgürlüğü elinden alınan birey, makinelerin dünyasında köleleştirilerek nesne konumuna indirgenmektedir.

David Tomas teknofilik bedeni veya siborgu, “kozmetik olarak yeniden tasarlanmış yüzler, kas greftleri ve hayvan ve / veya insan nakillerinden” radikal “insan vücudunun organik mimarisinde fonksiyonel değişikliklere” kadar her şeyi içeren estetik ve fonksiyonel dönüşümlerin bir ürünü olarak tanımlar (2000:176). Benzer şekilde Darko Suvin de siberpunklar için teknolojinin dışarıda değil, kişisel beden ve zihnin kendi içinde olduğunu belirtir (1991:352). Böylece tekno-kültürel güçler tarafından sürekli şekillendirilen insan, teknoloji aracılığıyla bedenin limitlerinden, zayıflığından kurtulmakta ve insan-sonrası bir boyut kazanarak birer kurgusal yaratığa, siborga, bedensiz yaşam formuna, hayalete ya da ruha dönüşüp akışkan bir hale gelerek bağımsızlık vaadini gerçekleştirmektedir.

2.2.2. Distopyan Gelecek Tahayyülleri

Distopya çoğu zaman ütopyanın (aslında olmayan, tasarlanmış ideal toplum)⁶tersi olarak tanımlansa da bu tam olarak doğru bir tanımlama değildir. Distopyalar ve ütopyalar, Yunancada “mevcut olmayan bir yer” anlamına gelen *ou-topos*’un anlamını paylaşırlar da, distopia terimi (Yunanca *dys-*, “kötü, sert”, *caco-topia* ile birlikte, Yunanca *kakó-topos*, “kötü yer”) ilk kez 1868 yılında John Stuart Mill tarafından, *eu-topia* (Yunanca, *Eu-topos*- “iyi bir yer”) nın bir zıt anlamı olarak Glenn Negley ve J. MaxPatrick tarafından 1952’de *Quest for Utopia* adlı çalışmada kaydedilir (Voigts, 2015: 1). “Distopya; ütopyanın tersi olarak değil, onun işaret ettiği mutlu, ideal ve iyi kurulmuş düzenlerin tersi olan kötü, otoriter, totaliter, baskıcı düzenleri karakterize etmek için kullanılan bir kavramdır” (Erkmen, 2008: 93). Bu anlamda distopya, ütopya kadar hayali olmayıp içinde gerçeklik payı yüksek olan bir olgudur.

Krishan Kumar’ın *Utopia and Anti-utopia in Modern Times (Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya)* adlı kitabında işaret ettiği gibi, ütopya ve distopya aynı yapısal ve ideolojik fenomenin iki yüzüdür: modern distopya, “modern ütopya üzerine” dayandırılmaktadır (Kumar, 1987: 110). Ulrich Beck’in “rafine bir toplumdan atılıp uzaklaştırılan her türlü zararlı gazın ve maddenin bir bumerang gibi geri dönmesi” (2011: 50-72) şeklinde tanımladığı distopya, “dönüşümlü / yansımali modernleşme” (*reflexive modernisation*) dediği şeyi sunar. Modernitenin tehditleri, tehlikeleri ve riskleri distopik hayal gücünü körükler ve doğal yaşam alanlarını, dünya risk toplumunun belirsizliğini ve hesaplanamazlığını karakterize eden

⁶<https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%9Ctopya> Erişim: (20.03.2020).

“belirgin, çoğu zaman sahte risklerin -ekolojik, biyomedikal, sosyal, ekonomik, finansal, sembolik ve bilgilendirici- kalıcı dönüşümü, birikimi ve çokluğu”na (Beck 2006: 340’dan Akt. Voigts, 2015: 3) odaklanmış anlatılarda bulur. Tom Moylan, *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia* adlı eserinde yaşanan dönemsel gelişmelerin distopik anlatıyı desteklediğini belirtir:

Distopik anlatı büyük ölçüde yirminci yüzyılın dehşetinin ürünüdür. Yüzyıllık sömürü, baskı, devlet şiddeti, savaş, soykırım, hastalık, kıtlık, depresyon, borç ve günlük hayatın alım-satımı yoluyla insanlığın sabitleşen yoksulluğu, distopik anlatısının yaygınlaşması için yeteri kadar verimli bir zemin sağladı (Moylan, 2000: xi, akt. Voigts, 2015: 2).

Chintan Ambalal Mahida, *Dystopian Future in Contemporary* adlı makalesinde distopyaların karakteristik özelliklerini şu şekilde sıralamaktadır:

- (1) Üst, orta ve alt sınıf arasındaki ayrımların kesin ve kırılmaz olduğu hiyerarşik bir toplum (Kast sistemi).
- (2) Kast sistemini korumak amacıyla sahip propaganda ve eğitim sistemi
- (3) Bireyselliğin yok oluşu
- (4) Dini bir inancın emirleri olarak sunulan, aynı zamanda devletin amaçlarını özetleyen ve gizleyen sembollerin varlığı
- (5) Devlet polis teşkilatları tarafından sürekli gözetim
- (6) Dramatik sosyal değişimleri haklı çıkaran bir felaketin öyküsü
- (7) Toplumdan şüphe eden bir kahraman
- (8) Daha ileri teknolojiler. (Mahida, 2011: 2).

Bu tanımlamadan hareketle bilimkurgu ve türevi filmlerde distopyayı; politik distopya, çevresel distopya ve bilim ve teknolojinin nihayetinde insanlığa hükmetmek veya yok etmekle tehdit ettiği teknolojik distopya olmak üzere üç başlıkta ele almak mümkündür.

Film Noir ve Techno Noir’in benimsenmesiyle bilimkurgu türünde distopik ortamların giderek daha çok benimsendiği özellikle 19.yüzyıl itibarıyla bilim ve teknolojiye ani ve hızlı gelişmelerin bireysel özgürlükler için birer tehdit unsuruna dönüşeceği düşüncesiyle anti-ütopyan eserler ortaya çıkmaktadır. Bu eserlerde teknolojiyle esirleştirilen ya da hükmedilen insanlar, insanların makineleşme korkusu, teknoloji ve insan arasındaki mücadelenin dünyanın sonunu getireceği kabusu, kimliklerin bulanıklaşarak sınıfsal ayrımlarının keskinleştiği toplumsal ayrışmalar, iktidar sahiplerinin elindeki teknoloji aracılığıyla insanların sürekli gözetim ve denetlenmesiyle baskının kurulması; belleğin, tarihin, bireyselliğin yitimi sonucu tek tipleşme gibi konuların ön plana çıkmasıyla distopik eserler mevcut

sosyal koşulların ve politik sistemin eleştirel bir işlevi haline gelmektedir.

21. yüzyılın başında artan birçok toplumsal, siyasal, ekonomik, teknolojik, biyolojik ve çevresel sorunlar, bir anlamda içinde yaşanılan anın/dönemin korkularının geleceğe birer yansıması olarak, gelecekte yaşanabilecek bir dizi toplumsal çöküşün veya krizin anlatılarına ilham kaynağı olmaktadır: iklim değişikliği; kaynak yetersizliği ve diğer ekolojik felaketler; Soğuk Savaş'ın sona ermesinden sonraki tek kutuplu yeni dünya düzeni; başarısız devletlerin küresel yayılması; küresel aşırı nüfuslanma ve demografik krizler; eşitsizlik ve terörizmin sonucu yaşanan göç olgusu ve yerinden olma, vahşi kentleşme, yaygın tüketim kültürü; küresel kapitalizmin sosyal ve ekonomik felaketleri; dini, etnik ve kültürel çekişmeler; moderniteye karşı tepkiler; biyoteknolojide kontrolsüz bilimsel dinamikler, klonlama ve üreme teknolojilerini genetik tarama ile birleştirerek “reprojenetik” çalışmalara hız verilmesi; nükleer silahların yayılması; liberalizmin yükselişi; kontrolsüz gözetim ve Büyük Veri (Big Data); ölümcül viral pandemikler; bilgisayarlar, robotlar ve benzeri tarafından insan-ötesi ya da insan-dışı yer değiştirme gibi. Fatmagül Berktaş’a göre tüm bu “ekolojik kriz, doğal ve dışıl olan her şeyden nefret eden ‘beyaz, batılı ve eril’ felsefi, teknolojik ve ölüm üreticisi sistemlerle bağlantılıdır” (Ölmezoğlu, 2013).

Distopik kurgularda sıklıkla uzak bir gelecekte doğal afetler, salgın hastalıklar ya da bilinmeyen bir sebep sonucunda yaşanılmayacak bir yer haline gelen dünyada hayatta kalabilenlerin, ayrıcalıklı bir sınıfın ve totaliter bir yönetimin baskısı altında yaşamını sürdürmesine tanıklık edilir (Favaro, 2017a: 199). Yönetim bir baskı aracına dönüşerek kendi otoritesine karşı bir tehdit olarak gördüğü insanın temel hak ve özgürlüklerini, akıl almaz yasa ve kurallarla veya bazı yöntem ve stratejiler kullanarak ya da elinde bulundurduğu teknolojinin nimetlerinden yararlanarak doğrudan veya dolaylı olarak kontrol etme, denetleme ve kısıtlama yoluna gitmekte ve paranoya ortamı yaratmaktadır. Örneğin, aşırı cinselliğe yönlendirme; antidepresan etkisi yapan ve bağımlılığa yol açan uyuşturucuların, hapların dağıtılması; bireyleri aşırı tüketime yönlendirme; çeşitli teknolojik araç-gereçler, oyuncaklar; halkı oyalayan programlar, oyunlar gibi yaklaşımlar kullanarak halkın dikkatini dağıtıp sistemin irdelenmesinin önüne geçmeyi amaçlamaktadır. Çeşitli yönlendirmeler, sansür ve kurmaca gerçeklik ile bireyler en iyi ve en adil hayat içinde yaşadıkları düşüncesi aşıl原因arak yönetime tapışları sağlanmakta; dahası

yönetim, vatandaşların bütün sorunların kaynağını karşıt görüşteki düşmanlar olduğuna inandırarak bağların kuvvetlenmesini hedeflemektedir (Başaran, 2007: 81). Ayrıca engelleme ve kargaşa anlarında ortaya çıkan kurtuluş hikayeleri ve kurtarıcılar, iktidar savaşımının ardından kendi güçlerinin varlığını göstermeye çabalamaktadır (Ülker, 2011: 42). Böylece sistemin devamlılığını sağlamak adına bireylerin öz benliği yok edilmeye çalışılmaktadır. Ayrıca totaliter yapıdaki tasarımlarda askeri kuvvetlerin benzeri merkezi bir teşkilatlanma mevcutken, kapitalist tasarımlarda çoğunlukla şirketler adına çalışan polis güçlerine ek olarak şirketler kendi silahlı birliklerini de oluşturabilmektedir (Başaran, 2007: 82). Yönetim, bireysellik karşıtı bir tutum sergilediğinden bu amaçla yapılan her tür eylem ya da düşünce, sistem tarafından şiddetle cezalandırılmaktadır (Başaran, 2007: 78). Böylece vatandaşlar tipikleştirilmeye, kimliksizleştirilmeye çalışılarak kontrol edilmeleri kolaylaştırılmak istenmektedir. Ancak yaşanan baskı ve engellemeler insanların iktidarla mücadelesine ve bu gücü devirme çalışmalarının doğmasına neden olmakta; kaygı ve güvensizlik ortamının artması ile bireyselleşme daha da yaygınlaşmaktadır.

Distopyalarda toplumsal yaşam genellikle üretim ve tüketim ilişkileri çerçevesinde ilerlemektedir (Kumar, 2005: 106-108). Düzenin sürekliliğini sağlamak adına cinsiyet sorunu hem kadın hem erkek için ortadan kalkarak bir yandan üretimde yer alırlarken aynı zamanda tüketimin öznesi ve nesnesi konumuna indirgenmektedirler. Gerçek yaşamda bireyler cinsiyet bağlamından farklı olarak işçi-üretici veya tüketici sınıflamalarına karşılık gelmekte ve tek tipleşmeye doğru bir yönelim sergilemektedir. İktidar ilişkileri, birey ve toplum arasındaki geçmişe dayalı bağları kopararak bireyi yalnızlaştırmakta; kişisel ilişkiler, resmi ve rasyonel bir hal almakta; kültür ve değerlerin etkisinin azalması ile cinsler üzerindeki baskılar ortadan kalkmaktadır. Üretim faaliyetleri bireylerin yaşam alanlarını ve tercihlerini belirlemelerinde etkili olurken; bireyler, üretim ve sosyal faaliyetlerinin tümünü belirli bir plan çerçevesinde gerçekleştirmek zorunda kalmaktadırlar. Kadınların üretim faaliyetlerinde görünürlüğünün artması ile aile içi ilişkiler yeniden düzenlenmekte; çocuk sahibi olma tercihleri de çalışma biçimlerine göre belirlenmekte ve böylece aile kurumu üretim ilişkileri kapsamında güç kaybetmektedir.

Ryan ve Kellner'in ifadesiyle muhafazakarlar teknofobi ve distopyayı kolektifleşme ve modernliğe ilişkin dehşet verici imgeler yansıtmakta kullanırken,

liberaller ve radikaller aynı motifleri muhafazakar kapitalist ve babaerkil değerlere gizli saldırılar düzenlemek için kullanmıştır. Kitleselleştirme, modernleşme ve aile yaşamının çöküşü ile tanımlı devletçi tahkümünün karşısına doğa, aile, ekoloji ve bireysellik gibi değerler yerleştirilmiştir (2016: 376-377, 393). Böylece geleceğe kaçmak demek, daha geleneksel değerlerin hüküm sürdüğü geçmişe kaçmak olarak görülmektedir. Çünkü modernitenin ötekisi, postmodernite değil gelenekselliktir.

Bauman'ın "yaratıcı yıkım" (2000: 32) olarak tarif ettiği modernizm, ütopyik bir gaye ile yola çıkmasına rağmen, kendi enkazından ürettiği atıklarla distopik atık toplumu yaratarak gerçekleştirmemiş bir ütopyaadan arta kalan bir gerçekliğe dönüşmektedir. Belirlenimci, sınır çizici ve tanımlayıcı modernliğin aksine belirsizliğin nihilizminin hüküm sürdüğü postmodern distopyalardaki bireylerde sorgulama yetisinin kayboluşu görmek mümkündür:

Postmodern distopya, belirsizliğin sürekliliğidir. Bu sürekli belirsizlik hali hiç şüphesiz günden güne sonu gelmeyen tedirginlikler yaratır ve bu tedirginlikler, korkulara dönüşür. Korkular içinde yaşamayı kabullenmiş (kabullenmek zorunda bırakılmış) bir toplum ve bu korkulardan beslenen, varlığı buna bağlı mekanizmaların söz sahibi olduğu bir toplum manzarası çizilmeye başlanır. Her şey aleni bir şekilde gerçekleşir. Yıkımlar, kapatılmalar, bastırılmalar, püskürtmeler, "iyi"ye dair bilinen tüm değerlerin alt-üst oluşları ve en çok da sessiz kalışlar...(Dereci ve Hazır, 2017: 113).

Distopik filmlerde sıklıkla modernitenin, kaosu, muğlaklığı, olumsuzluğu devre dışı bırakması hedeflenen türdeş, sıkı sıkıya belirlenmiş, işlevselliği öne çıkaran mekanlarına karşılık çok katmanlılık ve kargaşa ile tanımlanan mekanlara rastlanmaktadır (Favaro; 2017b: 204). Distopik kurmacalarda, toplum eleştirilerini mekânsal ve zamansal olarak uzak mekânlarda kurgulanmasıyla amaçlanan bilindik olana yabancılaştırmadır. Dikey hiyerarşinin hüküm sürdüğü kentsel yapıda ötekiler mekânsal bir ayrıştırmayla belirtilmektedir. Tek tipleştirme ve yönetici sınıfının varlığı ütopyalarda devletin sahip olduğu huzuru ve refahı gösterirken, distopyalarda ise bireyin topluma yabancılaştırılması ve baskıcı toplum yapısını göstermektedir (Uyanusta, 2015: 95). Böylelikle zengin ile fakir arasındaki ayrımın keskin sınırlarla belirlendiği bir toplumsal yapı görülmektedir.

Gotik kurgular gibi siberpunk da geri dönülmesi imkansız felaket senaryolarıyla sürekli oyalanmakta ancak ironik bir şekilde gerçekleşmesini de ertelemektedir. Dünyanın sonunu ve nihai felaketi tanımlamak için "kıyamet" teriminin popüler kullanımına rağmen, kelimenin Yunan etimolojisinin aslında ifşa

etme ve açığa çıkarma kavramlarına ve dolayısıyla yeni başlangıçların olasılığına işaret eder. Yunanca kökeni *apo-kalypstein* fiilinden gelen *apokalypsis* aslında bir “ortaya çıkarma” anlamına gelmektedir (Cavallaro, 2000: 167).

Kaçınılmaz son, aslında, bir şekilde kahramanın hakikat arayışına başlayacak olmasıdır; dolayısıyla, tekrar, hikâyenin asıl ilettiği edimdir, yani yol(culuk). Ne var ki, sistem, devrimci niteliğe sahip olan arzuyu, itkiyi ve kuvveti sınırlandıracak *tertibatları* (yeniden) üretecektir (Ağkaya, 2018: 56).

Oluşturulan distopya tekniğiyle birlikte kaçınılmaz olarak kabul edilen sorunlu toplumsal ve siyasal düzenlere yeni bakış açıları sağlanmaktadır (Booker, 2012: 45). Bu bakış açısıyla distopyanın tüm olumsuz koşullarına ve problemli yapısına rağmen yığınlar içinde yapayalnız hisseden insanlar, bu kabustan uyanıp bazı geçeklerle yüzleşerek yaşam mücadelesini sürdürmek için harekete geçecektir.

2.2.3. Siber Uzak Mekanlar ve Algı Karmaşası

William Gibson’ın modern mekan algısının ileri bir aşaması olarak türettiği *siberuzay* sözcüğünü siberpunk anlatılarında “bilgisayar ağı dışına da taşarak, tüm evren ölçüsünde yayılmış biçimde sibernetik, enformatik ve mistik boyutlara sahip bütünsel bir ağ” olarak belirtir (Ersümer, 2003: 58-59). Gerçeklik ile fantazinin karıştığı ve fiziksel bedenden ayrılma (*disembodiment*) deneyimi yaratan, sanal gerçekliğin keşfedilmemiş, engin ve sınırsız bir ortamı olan siberuzaya giriş temelde beyinle doğrudan temasa geçen teknolojik aletler aracılığıyla olmaktadır. Karakterlerin sık sık uyuşturucu madde kullanımına bağlı olarak halüsinatif halde bilincin katmanlarında dolaşırken çoklu ve öznel gerçeklerin çatışması gözlemlenmektedir.

David Le Breton *Bedene Veda* adlı çalışmasında yaratılan bu sanal gerçeklikte deneyimlenen Tanrısal coşkunu şu şekilde ifade eder:

Sanal gerçeklikten doğan bedenden kurtulma ve hareket kolaylığı duygusu sık sık öfori veren uyuşturucularla karşılaştırılmıştır. (...) Sanal dünya binlerce olanaklı formla özdeşleşmeye olanak verir, her türlü oldu ve anlam sınırını deler. Düşüncenin mutlak erkinin gerçekleştirme iddiasındadır. Cansız neslelere hayat verilir, insan biçimli hayvanlar ya da formlar yaratılır, bir başkasının deneyimine bodoslama girilir, bir sese, bir yunusa, bir martıya dönüşülür. Bu tür bir deneyimi yaşayanın coşkusu, kendini tanrısal bir alemde sanmasına neden olur (Le Breton, 2016: 162).

1990’larda, siber kültürün yükselişi yerini, esas olarak kadınların yeni teknolojilere erişim kazanması ve kendi kurtuluşları için bu tür teknolojilerin geliştirilmesine katılımlarıyla ilgilenen siberfeminizm adı verilen yeni bir feminizm

biçimine bırakır. Siberfeministler, “sanal toplumlarda” erkek / kadın ikiliğini ortadan kaldırarak fiziksel farklılığı aşma potansiyelini taşıdıklarını ve bu cinsiyet silinmesinin kadınlar için bir eşitlik alanı oluşturacağını iddia etmektedirler.

Siberfeminizm, yeni elektronik medyanın kadınlara siber uzayda yeni diller, programlar, platformlar, görüntüler, akıcı kimlikler ve hatta öznellikler yaratmak için yeni bir başlangıç sunacağı ve kadınların durumunu değiştirmeye yardımcı olmak için bilgi teknolojisini yeniden kodlayabilecek, yeniden tasarlayabilecek ve yeniden programlayabileceği yönündeki güçlü teknotopik beklentilerle başladı (Wilding, 2003: 27).

Sadie Plant sanal gerçekliğin kimliklere akışkanlık getirerek kadınlara sadece dünya görüşünü değil, aynı zamanda “iki bin yıllık ataerkil kontrolün maddi gerçekliğini de zayıflatmalarını sağlayan alanlar açtığını” (2000: 325) savunur. Siber uzayı feminist ütopya için bir alan olarak yorumlayan Plant, Yunancada *hystera* kelimesinin, Latince hem maddeyi hem de anneyi çağrıştıran *matrix* kelimesinin *rahim* anlamına geldiğinden dolayı siber uzayın kendi anayasasında esasen dişileştirilmiş bir alan olduğuna işaret eder (2000: 333). Siberuzay ve siborg düşüncesi, kadınlara Susan Bordo’nun “her yerin rüyası” (*dream of everywhere*) (1997: 250) olarak tanımladığı şeyi, somutlaşmış varoluşun konumu ve kısıtlamalarından arınmış bir epistemolojik perspektif sunmaktadır. Böylece bedensiz sanal gerçeklik ortamları ve siber uzay, kimliğin sınırlarını çözerken, kullanıcılarına herhangi bir şey ve herhangi biri olabileceği bir esneklik ve akışkanlık vaat etmektedir.

Bedensiz ve sınırsız dünyanın kapılarını aralayan sanal gerçeklik mekanları, sınırların ihlal edildiği, kuralların çiğnendiği yerlerdir. Ancak Fizek ve Wasilewska (2011: 87) siberuzayda, sanal bedenleri tamamen şekillendirelebildiğinden ya da en azından bu şekilde olmasını istediğimizden hangi verileri (örneğin bedensel kategoriler) başkalarına açıklamak istediğimize bizim karar verdiğimizizi, çevrimiçi (online) topluma kendimizin belli bir imajını dayttığımızı, siberuzayda temsilleşmiş bedenlerden yoksun olduğumuzdan istediğimiz gibi sınırları bulanıklaştırarak kendimizi yeniden somutlaştırabileceğimizi ve oluşturabileceğimizi ancak iyi bilinen gerçekliğin sanal bir eşdeğerini yaratarak bu fırsatı değerlendiremediğimizden yakını.

Halihazırda vücut rekonstrüksiyon programlarına (örneğin kozmetik cerrahi ve vücut geliştirme) katılanlara bakarsak, yeniden yapılandırılmış vücutlarının çok geleneksel cinsiyet ve ırkın güzellik, güç ve cinsellik belirteçleri sergilediğini görürüz. Yeniden yapılandırılmış bir bedenin yeniden inşa edilmiş

bir kültürel kimliği garanti etmediğini gösteren pek çok kanıt vardır. “Bir bedenden özgürlük”, insanların halihazırda zevk aldıkları ya da arzuladıkları bedenden başka herhangi bir türden “olma özgürlüğünü” kullanacakları anlamına da gelmez (Balsamo, 2000: 495).

Geleceğin siberpunk dünyasının başka bir değişmez yüzü ise teknolojik kültür yüzünden ortaya çıkan tek tipleşme, gerçek ve sanal arasında karışıklığa yol açan programlanabilir insanlar ile ortaya çıkan “melez kimlikler” ve bilgisayar temelli yabancılaşmadır (Lee and Lam, 1998: 973-977). Küresel ağda iletişim teknolojilerinin kazandırdığı hıza ayak uydurmaya çalışan postmodern bireyin, coğrafi sınırlara ve mekana bağımlılığının ortadan kalkmasıyla herhangi bir kimliği uzun süreli taşımak zorlaşmaktadır. J. Raban, bireyin hem kendini hem diğerlerini kaybettiği labirent benzeri kent yaşamında, çeşitli roller oynamanın özgürleştirici bir yanı olduğunu savunmakla birlikte toplumsal yaşamın bir kargaşaya dönüşmesine eşlik eden şiddet tehditinin kişide kaygı ve huzursuzluk yarattığını belirtir (Raban, 1974’den Akt. Harvey, 1997: 18). Akışkan ve esnek bir kimliğe sahip postmodern özne; merkezsiz, birbiriyle bağdaşmayan çok sayıda unsurun yer aldığı heterojen bir uzamda kendisini özdeşleştirip tanımlayabileceği istikrarlı, sabit bir mekan algısından yoksun bırakılarak şizofreniye açık hale gelmektedir.

Siberpunk anlatılarda modern teknolojilerin kullanımındaki artışa bağlı olarak gerçeklik algısı sürekli kesintiye uğramakta ya da bu algı yitirilmektedir. Sürekli gerçekliğin yeniden üretilmesi karakterlerde gerçeksiz bir dünya algısı oluşturmaktadır. Enformasyon çağında yaşanan ani ve hızlı değişimler, insan-makine birlikteliğinden gelişen yapay düşler ve madde kullanımına bağlı olarak görülen halüsinasyonlarla gerçeküstü bir dünyanın içinde kendini bulan kahramanlar, gerçeklik ile yanılsama arasında bocalayarak asıl gerçeğin ne olduğunu zamana bırakmaktadırlar.

Siberpunk, sistemli bir şekilde gerçek denilen şeyin kendisini de içine alarak, nerede ve kim olduğumuz algısını bozar, onlara yeni anlamlar yükler. Kimlik ve gerçekliğe, sabit olmayan, tüketilebilir, yer değiştirebilir, elden çıkarılabilir bir statü atfeder” (Cavallaro, 2000: 14-15).

Yaşanan gerçekliğin belirsizliği sebebiyle ortaya çıkan varoluşsal kaygı ve şizofrenik duygular ile birlikte karakterler, yaşadışı işlerinden ötürü her an ölümle burun buruna kalma olasılığıyla güvenli ortamın denetimsizliği arasında sıkışıp kalmaktadırlar. Gerçeklik ile yanılsama arasında sıkışıp kalan karakterlerin “fantastik olana doğru kayıp tekinsizliğe teslim olmaları” (Ersümer, 2013: 46) kaçınılmaz

olmaktadır.

Sigmund Freud'un 1919 yılında "The Uncanny-Unheimlich" (Tekinsiz) adlı makalesinde tekinsizlik hali ve bu durumun yaşattığı histen bahseder. Tekinsizliğin oluşumunu destekleyen en önemli faktörün "zihinsel belirsizlik", "yabancılık hissi", "ait hissetmeme" olduğunu iddia eden Ernst Jentshe'nin görüşünü yeterli bulmayan Freud'a göre "tekinsizlik, sadece, zaten bilindiği varsayılan bir şeyin kazandığı yeni kavrayışla ortaya çıkan yabancılık niteliğinden doğan bir yeniden algılanış değil; aynı zamanda, bilinçaltında bastırılanların geri dönmesiyle yüzeye çıkan korku ve kaygıdır" (Erdem,2019: 80). Öznenin, anlam dünyasına yabancılaştıkça yalnız ve çaresiz kalarak aidiyet duvarlarının yıkımı ve anlam zemininin yitirilmesi sonucunda kendi hayatını kontrol etme ve kaderine yön verme yetisini de kaybetmesi anlamına gelmektedir.

Siberpunk mekanı ya sınırlı ya da sınırsız değil, aynı zamanda hem sınırlı hem de sınırsızdır (Cavallaro, 2000: 142). Küresel bir bakış açısıyla kurgulanan siberpunk anlatılarında, mekanlar "bilgisayar ağları içinde oluşturulmuş bilgi ve sanal gerçeklik alanları dışında kalan gerçek mekanlar, ağırlıklı olarak büyük kent, dev kent veya küresel kentler"dir (Ersümer, 2013: 52). Teknolojik gelişmeye paralel olarak değişen mekânsal kurguda yüksek gökdelenler, yapı bloklarının içinde hapsedilmiş yaşamlar; masif ve sade kütlelerden oluşan, sadece fonksiyona hizmet eden yapılar endüstri ve teknolojinin getirdiği makineleşen bir sistem içinde yerini alır (Dokuzer, 2017). Alt sınıfların yaşadığı şehrin düzensizliği ve harabe görüntüsü, çöplüğe dönen sokaklar çöken sistemin bir göstergesidir. Pek çok yerde kullanılan çeşitli ekranlar ve kameralar, hem gözetlendiğimizi vurgulamakta hem de bizlere ekranda yapılmakta olan şeylere gözlemci olduğumuz ve bunun olmasına izin verdiğimizi bildirmek için çalışmaktadır (Jørgensen, 2016: 64). Böylece her an gözetlendiği olgusuyla karşı karşıya kalan kişiler otokontrolü uygulayarak iktidarın işini kolaylaştırmaktadır. Hiç hazırlıklı olunmayan bir zamanda; savaş, patlama, istila, doğal afet ve felaketler gibi nedenler sonrasında pekçok farklı ulustan kişilerin aynı mekanları paylaştıkları böylece etrafta çok sayıda altkültür, dil ve farklı yaşam biçimlerine ayrılan bu insanların günlük yaşamda sürekli etkileşim halinde oldukları dikkat çekmektedir. Çeşitli kültürlerden mimari tipolojilerin görsel olarak üst üste binmesi küreselleşmiş dünyanın post-modern bir imajını yaratmaktadır (Abuhela, 2005: 6). Böylece küresel

bir bakış açısını yansıtan siberpunk kurgularının gelecek zaman görüntülerinde şimdiki zamanın izlerini sürmek mümkündür.

2.2.3.1.Ötekiliğin Mekanı: Heterotopyalar

Heterotopya kavramı, Michel Foucault tarafından ilk kez *Kelimeler ve Şeyler* (1966) adlı kitabında dil ve söylem ilişkisi üzerinden açıklanmıştır. Ancak postmodern anlayış içerisinde Foucault için “kaçış” teması önem arz ettiğinden bu kavramı, insan hayal gücünü hapseden norm ve yapıların dünyasından kaçmak; uzamın heterojenliğinin ayırdına vardıktan sonra farkın, başkalığın ve öteki’nin ortaya çıkabileceği ve fiziksel anlamda da inşa edilebileceği yerleri belirlemek amacıyla da kullanmıştır (Harvey, 2008: 225-226). Bu bağlamda Foucault hayal ürünü olan ütopyanın “yok-mekanından” değil, mevcut olan toplumsal süreçlerle etkileşim içindeyken homojen sosyal yapıyı bozarak çeşitli alternatiflerin ortaya çıkabileceği birçok uzamın, “farklı düzenleme alanlarının” var olduğu gerçeğine dikkat çekmektedir.

Eski Yunancada ἑτέρος (héteros, diğer, başka, farklı) ve τόπος (yer) ile birleştirilmesiyle oluşan heterotopi⁷; “başka yer” anlamına gelir⁸. Gerçek dışı mekanlar olan ütopyaların aksine heterotopyalar fiilen gerçekleşmiş ütopyalar, karşı-mevki türleri olarak görülür.

Heterotopyalar belli bir kültürün içerisinde, ilişkilendikleri tüm gerçekliği ters çevirir ve tartışmaya açar. Ütopyaların teskin edici olmalarının aksine, heterotopyalar tahrip gücü yüksek mevkilerdir; ilişkide oldukları ve yaşayanların oldukça doğal biçimde içine yerleştikleri diğer yerleri gizlice sarsıntıya uğratar, hatta parçalarlar (Karaman, 2018: 275).

Heterotopya kavramında Foucault için mekan konusu baskın bir şekilde yer almaktadır. Foucault (2016: 292), Batı’nın mekân kavrayışının üç aşamadan oluşan bir tarihselliğe sahip olduğunu ifade eder: İlki, hiyerarşik biçimde örgütlenmiş “ortaçağ mekânı”, yersel ve göksel, kutsal ve dünyevi, kentli ve köylü, korumalı ve korumasız, yasak ve serbest gibi ikili ayrımlara dayalı bir yapıdır. Hiyerarşiler, karşıtlıklar, kesişimler sayesinde bir yere yerleştirilmenin (*localisation*) mekânıdır. Ancak 17.yüzyılda Galileo ile birlikte hiçbir şekilde sınırlanmayan bir evren anlayışının doğmasıyla yerleştirilmenin yerini “uzam” (*l’étendue, extension*) almıştır. Günümüzde ise, yerleştirmenin yerini almış olan uzamın yerine “mevki”nin geçtiğini

⁷ “Olması gereken yerde olmayan, yer değiştirmiş bir organ ya da bedenin bir bölümünü ifade etmek için kullanılan (Topinka, 2010: 56) kelimenin kökeni aslında tıbbidir.

⁸ [https://en.wikipedia.org/wiki/Heterotopia_\(space\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Heterotopia_(space)) Erişim: (12.02.2020).

(2016: 292)belirten Foucault'a göre mekân artık farklı mevkiler arasındaki ilişkiler biçiminde sunulmaktadır.

Foucault için mekan; eş zamanlının, yan yananın ve kopuk kopukluğun kesiştiği bir alandır. O'nun odak noktası, diğer mevkilerle ilişki içinde olmasının yanı sıra temsil edip yansıttığı ilişkiler bütünü "erteleyen, etkisiz kılan ya da ters çeviren" mevkilerdir (2016: 295). Foucault bu mevkileri ütopya ve heterotopyalar olmak üzere ikiye ayırır. Buna göre ütopya; "toplumun gerçek mekânı ile doğrudan ya da tersine dönmüş, genel bir analoji ilişkisi sürdüren mevkilerdir" (Foucault, 2005: 295). Bu bağlamda ütopya gerçeklik düzeninden farklı olabilmeleri veya ideal/mükemmel olanı da vurgulayabilmelerine karşılık esasen gerçek dışı mekanlardır.

Ancak Foucault ütopya-heterotopya arasındaki ayrımı bulanıklaştırarak her ikisinin de ortak bir deneyim alanı oluşturduğunu "ayna" metaforu üzerinden açıklamaktadır. "Ayna" hem olmayan bir yer sunması bakımından ütopya; hem de gerçeklik ile gerçek dışılık arasında sanal bir uzam/mekân algısı ürettiği, kişiye gerçekte olmadığı bir yerde kendini görme fırsatı sunduğu için heterotopyadır.

Ayna sonuçta bir ütopya; çünkü yeri olmayan yerdir. Aynada kendimi olmadığım yerde görürüm, yüzeyin ardında sanal olarak açılan gerçek dışı bir mekânda görürüm, oradayımdır, olmadığım yerde kendi görünürlüğü bana veren, olmadığım yerde kendime bakmamı sağlayan bir tür gölge: Ayna ütopyası. Fakat gerçekten var olduğu ölçüde ve benim bulunduğum yerde bir tür geri dönüş etkisine sahip olduğu ölçüde, ayna aynı zamanda bir heterotopyadır; kendimi orada gördüğümünden, bulunduğum yerde olmadığımı aynadan yola çıkarak keşfederim. Aynanın öte yüzünde olan bu sanal mekanın dibinde, bir anlamda bana yönelen bu bakış dolayısıyla kendime geri dönerim ve gözlerimi kendime doğru yöneltmeye ve yeniden kendimi bulduğum yerde oluşturmaya yeniden başlarım; ayna, aynaya baktığım anda işgal ettiğim bu yeri hem kesinlikle gerçek-çevreleyen bütün uzamla ilişki içinde - hem de kesinlikle gerçek dışı kıldığı anlamda- çünkü algılanmak için oradaki sanal noktadan geçmek zorundadır - bir heterotopya gibi işler. (Foucault, 2005: 295-296).

Bu teknik araç, ayna, yansıttığı kişiyi birebir değil, ters çevirerek, bu kez "içerisinde" tekrar mevcut kılma (*re-presentation*) işlevi görür. Foucault'nun ayna ütopyası Lacan'ın ilk kez kimlik deneyimi yaşayan bebeğin aynada ilk kez kendisiyle karşılaştığı o muğlak, o sanal ana denk gelirken; heterotopyası ise daha çok aynadaki konumunun uzamla girdiği ilişki içerisinde bebeğin kimliğine dair bir özbilinç kazanmasının yanı sıra kendisine yabancılaşmaya başlamasıyla ilgilidir (Ekice, 2019: 475). Bu bakımdan Lacan'ın Ayna Evresi'nde kendi dışındaki tüm varlık ve nesnelerle kurduğu bütünlüğün aynadaki deneyimle parçalanmasıyla kişinin yaşadığı

kimlik deneyimindeki bütünlük/parçalılık ilişkisine dayalı gerçeklik algısının farklı bir varyasyonunu Foucault'nun ayna'sında görmek mümkündür. Böylece uzamın insana içkin olarak bir özbenlik oluşturmada etkin bir rolü olduğu söylenebilir.

Ayna eğretilmesi yalnızca kendini öteki olarak algılamanın ne kadar önemli olduğunu anlatmaz; aynı zamanda özne konumlarını oluşturan güçlerin, özne konumlarına dayalı farklı mekânları da nasıl icat ettiklerine işaret eder – burası ile orası, gerçek ile sanal; bize ait mekân ile yabancı mekân gibi (Nalçaoğlu, 2002: 130).

Foucault altı ilke üzerine heterotopyasını temellendirir. İlki, her kültürde farklı biçimlerde ortaya çıkarak ilkel ve modern toplumlar arasındaki ayrımı ortaya koymaktadır. İlkel toplumlarda, kriz durumlarında bulunan bireyler için geliştirilmiş, ayrıcalıklı, kutsal ya da yasak yerler olan kriz heterotopyalarıdır. Günümüzde kriz heterotopyalarının yok olmaya yüz tuttuğunu ifade eden Foucault'ya göre (2005: 296-297) bunların yerini “sapma” heterotopyaları almaktadır. Hapishaneler, klinikler, bakımevleri gibi toplumsal yaşamda normal ya da ortalama uygun davranış sergilemeyen ve kuralları hiçe sayan insanların içine konulduğu sapma heterotopyaları bulunmaktadır. Bu heterotopyalar, kapatma pratiğiyle sapma davranışı gösterenlerin toplumsal görünürlüğünün azaltılmasını veya bireylerin toplumsal olanın dışına itilerek toplumdan yalıtılmasıyla bir çeşit cezalandırma mekanizmasını da içerisinde barındırmaktadır. Modernizm çatısı altında kurumsallaşan bu yapılar, iktidarın bölücü pratikleriyle ayrıştırıcı /sınıflandırıcı toplumsal düzen oluşturmada ve “öznenin nesneleştirme sürecini” (Foucault, 2015: 15-16) başlatmaktadır. İnsanın özneleştirmesine zemin hazırlayan öznenin nesneleştirme sürecinde, biyoiktidarın bölücü pratikleri aracılığıyla kapitalist sistem için gerekli bedenlerin nesneleştirilmesi sapma heterotopyaları ile ilişkilidir. İkincisi, tarihsel süreçte dönemsel koşullara bağlı olarak işlevlerinin farklılaştığı heterotopyalardır. Foucault'nun mezarlık örneğiyle açıkladığı bu ilkede 18. yüzyılın sonuna kadar kent içerisinde yer alan, kutsallık atfedilen ve ölümsüzlükle ilişkilendirilen bir mekân olan mezarlıklar, daha sonralarda var olmaya devam etmiş ancak şehrin dışında, “öteki bir şehir/kent” olarak konumlandırılarak işlevi değişmiştir. Heterotopyaların mekânsal özellikleri ile ilgili olan üçüncü ilkede, Foucault “heterotopyanın birçok mekânı, birçok mevkiyi, kendi içlerinde bağdaşmaz olan birçok mekânı tek bir gerçek yerde yan yana koyma gücü vardır” (2005: 298) ifadesiyle sinema, tiyatro, bahçe gibi mekanları bu ilke çevresinde değerlendirir. Heterotopyaların zamansal özellikleriyle ilgili olan dördüncü ilkede, heterotopyalar

zamansal bölünme ve farklılıklar sunabildiği gibi zamansal birikme durumu da söz konusudur. *Heterokroni* kadını verdiği bu süreci üçe ayırır: sonsuz zaman biriktiren müze ve kütüphaneler; panayır, sirk, fuar, festival gibi genellikle eğlence amaçlı düzenlenen geçici zamana bağlı heterokroniler; ikisinin sentezi-hem sonsuz zaman biriktiren hem de eğlence odaklı mekanlar- olan tatil köyleri. Beşinci ilke heterotopyaların yalıtılmış ya da dışa açılmış koşulları, açıklık/ kapalılık ile ilgilidir. Giriş-çıkış ilişkilerinde özel birtakım ritüelleri barındırdığından herkesin erişimine açık kamusal bir mekan değildir.

Heterotopyalar her zaman bir açılma ve kapanma sistemi gerektirirler; bu, heterotopyaları hem tecrit eder hem de nüfuz edilebilir kılar. Genel olarak heterotopik bir mevkiye bir değirmene girilir gibi girilmez. Ya orada zorla kalınır; kışlanın, hapishanenin durumu budur ya da kurallara ve arınmaya boyun eğmek gerekir. ... Tersine, düpedüz açık olan, fakat genel olarak, ilginç dışlamaları gizleyen başka heterotopyalar da vardır; bu heterotopik mevkilere herkes girebilir, fakat doğrusu, bu bir yanılsamadır: insan girdiğini sanır, oysa girilmiş olunduğu için bile dışlanılmıştır (Foucault, 2005: 300).

En son ilke ise heterotopyaların diğer bütün mekanlarla ilişki içerisinde olmakla birlikte bağımsız bir oluşum olarak kendisini göstermesidir. Heterotopyalar, geri kalan mekân üzerinde iki türlü bir etkiye sahiptir: ya heterotopyalar bir yanılsama mekânı üreterek, geri kalan gerçek mekânı da bir yanılsama olarak sunarlar ya da ilk türün tersi olarak gerçek mekânımız ne kadar karmaşık ise, heterotopyalar o kadar düzenli ve mükemmelleşerek ödüllendirmenin/telafinin heterotopyası olmaktadır. Bu sebeple heterotopyalar, “öteki” bir gerçek mekân yaratırlar.

Favaro (2017a: 216) postmodern öznenin eşiklerde, sınırlarda, hiperuzamda ve birbiriyle bağdaşmaz görünen unsurların bir araya geldiği heterotopia’da yaşadığını belirterek heterojen, akışkan ve merkezsiz postmodern mekanların, sabit ve belirlenmiş kimlikleri yansıtmadığını vurgular. Maddesel gerçeklik ile sanal evren arasındaki sınırların bulanıklaşmasıyla sürekli devinim/hareket halinde olan özne, iletişim ağının getirdiği hız ve an(ında)lık özelliğiyle eşgüdümlü olarak esneklik ve akışkanlık kazanmaktadır. Bu süreçte birçok (sanal) mekan ve zamanda tecrübe edinen bireyin özellikle de kadının geleneksel ataerkil bakış açısıyla onu özel alana hapseden sabit bir mekana ait anlayışın duvarları yıkarak edimde bulunma ve mücadele etme kapasitesinin gelişimine kaynaklık etmesi açısından önemlidir.

2.2.3.2. Eklektik Uzam ve Heterotopik Kimlikler

Siberpunk kurgularında anlatının geçtiği siberuzam somut bir mekan olmamakla birlikte ürettiği ilişki ağı sebebiyle bir mevki/ mekan algısını oluşturmaktadır. Bu mekanlarda bireyler bedensizleşerek ve anonimleşerek, istedikleri kimlik temsillerine bürünebilmekte ve gerçek sosyal hayatlarında gösteremediği davranışları sergilemektedirler. Ayrıca “başkalarının varlığında bile yalnızlığın, sessizliğin, yabancılaşmanın ve geçiciliğin hüküm sürdüğü yerler” (Tomlinson, 2004: 153) olan uzamsal mekânlar, karakterlerin zaman-mekan algılarını alt üst ederek bireyin yaşadığı gerçeklik krizini tetiklemektedir.

Sanal gerçeklik algısında, Foucault’nın “ayna” metaforu üzerinden tanımladığı durum söz konusudur. Gösteren ya da bir yansıması olarak gerçekleştirilen iletişim; bireyin günlük yaşamdaki ilişkilerine yabancılaşmasına ortam hazırlamaktadır. Yaratılan siberuzamda, bireyler gerçek mekan ve zamandan soyutlanmış olarak var olmakla birlikte yazılımlar vasıtasıyla sanal ilişki ağı içinde kendini bulmaktadır. “Kişi aynı anda hem webde yer alarak hem de fiziksel dünyada bulunarak çoklu bir mekân, zaman ve kimlik algısı taşıyarak” (Bennet and Thornton, 2012: 496) hem gerçeklikle ilişki içinde hem de bu gerçekliğin dışında kendine özgü bir zaman, mekan ve gerçeklik algısı yaratarak heterotopyasını oluşturmaktadır.

Elektronik medya ve sanal uzamın gelişimi, mekânsal ve zamansal engelleri devre dışı bırakarak bedenın sınırlarını genişletirken siberuzamla iç içe olabilen postmodern birey, dijital teknolojinin ve elektronik medyanın gerçekliği yeniden yarattığı bir evrende karakter masklarını ödünç alarak akışkan ve anonim bir kimlik üzerinden tanımlanabilir hale gelmiştir (Favaro, 2017a: 10).

Böylece gerçekliğin yansıması olarak oluşturulan heterotopik kimlikler başka bir mekan üzerinden temsil edilmektedirler. Gerçekliğin sosyal olarak inşa edildiğini varsayan Berger ve Luckmann’a göre gerçekliği algılayan bilinç yöneldir ve farklı nesneler, farklı gerçeklik alanlarının unsurları olarak kendilerini bilince sunarlar, bu nedenle de bilinç gerçekliğin farklı alanları arasında dolaşabilecek yetenektedir. Bilinç, durumun farkında olmasına rağmen rüyalar bilince bir gerçeklik olarak yansıtmaktadır. Gündelik hayat gerçekliği ise bedenın “buradalığı” ve mevcudiyetin “şimdiliği” etrafında düzenlenmektedir. Bilincin ardışık zamansallık özelliğini içeren gündelik hayat gerçekliği ile zamansal birikmenin yaşandığı sanal hayat gerçekliği birbiriyle çelişmektedir (2008: 34-41). Yüz yüze etkileşimin olmadığı bu sanal mekanlarda yanılısamalı bir gerçekliğin üretimi ve hareket halinde

bir bilincin varlığı söz konusuysen denetleme ve gözetleme mümkün olmamaktadır. Bu durumda Harvey, iktidar/bilgi'nin farklılık uzamlarına dağılabileceği ve bölünebileceği farz edilerek bu tür ötekilik uzamlarında gerçekleşen her şeyin ilgi çekici hatta bazı yönlerden kabul edilebilir ve uygun olduğunu belirtir (2008: 227). Bunun sonucunda heterotopyalar direniş, meydan okuma ve kaos potansiyelini barındıran alternatif mekanlara dönüşmektedir.

Foucault'nun toplumda anormal davranışlar sergileyen bireyler için oluşturulan sapma heterotopyalarını siberpunk'ın karşı-kültür temsili karakterlerin yaşadığı mekanlarda görmek mümkündür. Sapma heterotopyaları, ilişki ağı içerisinde bulunan bireyleri belli bir tanımlama ve olumsuz kimliklendirmeye sarmalamaktadır. Klasik anlamda ne ütopya ne de distopya olan siberpunk, kaos ve düzensizlik ortamından ortaya çıkan öteki'nin yerini görselleştiren bir heterotopyadır. “Dijital istismarcı” olarak görülen hackerler, heterotopik kimliklenme açısından bakıldığında geleneksel kitle iletişim araçlarına alternatif başka bir haberleşme ve iletişim ağı ve biçimiyle birer kahraman olarak görülmektedirler.

Belirli bir alanla sınırlandırılmayan siberuzamda ya da sanal mekanlarda sayısız mevki içinde kişisel tercihler, amaçlar doğrultusunda sayısız ilişki ağı ortaya çıkmaktadır. Ancak burada her mevki eşit bir uzam olarak algılandığından “mesafesiz bir uzam” algısı üretmektedir. Henri Lefebvre'ye göre “üretim tarzı, bazı toplumsal ilişkilerle birlikte, kendi mekânını (ve zamanını) örgütler-üretir” (2014: 28). Bu bağlamda eşanlı olarak hem kamusal hem özel olarak görünebilen heterotopyalarda birey, içinde bulunduğu mevkiye/mekana uygun davranış geliştirmek durumunda kalmaktadır. Bu mevkilerin bazıları herkesin giriş yapabileceği bir açıklığa sahipken- ki içinde kısmen kapalılık da barındırmaktadır-, bu açıklık bazı mevkiler için geçerli olmayıp belli kuralları kabul etmeyi ya da belli bir zümreye veya otoriteye açıklığı gerektirir. Bu bağlamda “bu açılma ve kapanma sistemleri bir taraftan tecridi, diğer taraftan da nüfuz edilebilir olmayı içermektedir” (Foucault, 2005: 300). Bu anlamda otorite figürleri için geçerli olan açıklık diğerleri için geçerli olmayabilir.

Castells'e göre ağ toplumunun zamanının geçmişi ya da geleceği yoktur. Kısa vadeli bir geçmişi bile yoktur. Dizilimin sıkıştırma ya da bulanıklaştırma yoluyla ortadan kaldırılmasıdır (Castells, 2016: 84). Bu bağlamda mobil cihazlar aracılığıyla her an ve her yerde olabilen bir birey; istenilen bir zaman ve mekanda, sınırsız

mevkiler ve sonsuz bir zaman akışı içerisinde kesintisiz bir şekilde var olabilmeyi başarabilmektedir. Bu durum zamansal bölümlenmenin söz konusu olduğu geleneksel zaman algısından kopuşunu beraberinde getirmekle birlikte dur durak bilmeden zamanda birikmeye sebep olarak zamanı, şimdiki zamanda sabitlemektedir.

Sanal mekanlar başka bir gerçeklik, başka bir zaman-mekan algısı, başka bir kimliklen(dir)me ve başka bir sosyalleşme stratejisiyle farklılığın, başkalığın, ötekiliğin ön plana çıktığı uzamsal bir alan görünümü sergilemektedir. Siberpunk sosyal bir değişimin zirvesinde hala teknokratik bir toplumu ifade etmekte ve dünyasının kargaşa ve karmaşasını, kaosun uzun ömürlü bir düzen/sizlik olarak sağlanmasına yönelik ütopyik bir çabanın gösterildiği bir heterotopyaya yansıtmaktadır.

2.2.4. Metinlerarasılık: Mitolojik, Felsefi ve Dini Öğeler

Modern düşünme sisteminin temeli olan felsefe; ontoloji (varlık) , epistemoloji (bilgi) ve aksiyoloji (değerler sorunu) alanlarıyla doğayı/evreni, insanı ve değeri bilme ve anlamlandırma çabasına girmiş ve çeşitli kabullere dayalı bulunan cevaplar neticesinde toplumsal, siyasal, kültürel yapılarını inşa etmiş ve şekillendirmiştir. Antik Yunan'da bilimin ve bilimsel düşüncenin temelleri atılmadan önce insanlık ilk olarak doğayı keşfetme çabasına girmiş ve doğanın var oluşuna dair doğaüstü güçlere atıfta bulunarak mitolojik, mistik ve Tanrı ile ilişkilendirildiğinde dini bir boyut katılarak açıklamalarda bulunulmuştur. Doğanın bütünüyle Tanrının eseri/yaratımı olduğu düşünüldüğü Ortaçağ'da, dini kurumların ve kutsal metinlerin etkisiyle toplum, tanrısal kurallara göre şekillendirilmiş; iktidar, kuvvetini doğrudan Tanrı'dan aldığını ilan ederek insanın mutluluğa ancak tanrısal iradenin bir yansıması olan otorite tarafından konulmuş kurallara göre yaşaması halinde ulaşabileceği kabul edilmiştir. Rönesans ve Aydınlanma ile birlikte iktidar, göksel ve tanrısal tabanlı gücünü yitirerek egemenlik halka geçmeye başlamıştır. Bu kabullenişle birlikte toplumsal yapı tanrısal kurallara göre değil doğanın bir ürünü olan insanın doğasından hareketle yeniden şekillendirilerek toplumsal sözleşmelerin önemi ortaya çıkmıştır.

Peki bu evreni anlamaya çalışan “insan” nedir? Antik Yunan'da ne olduğuna tam olarak karar verilememiş bir varlık olan insan, Ortaçağ Batı düşüncesinde Hristiyan teolojisi çerçevesinde düşünölmeye ve anlaşılmaya başlanmış; evrenin merkezinde olduğu düşünölen insan, Tanrı'nın yeryüzündeki sureti ve temsilcisi,

“yaratılmışların en şerefli” olarak görülmüştür. Bilim ve dinin çatışmayacağı savına istinaden aynı zamanda çoğunun din adamı olduğu filozoflar, dinin/kilisenin emrine amade hizmetlerini sürdürmüştür. Bilimsel veriler ışığında insan, kilisenin iddialarını alaşağı eden ve evrenin merkezinde yer alan özel bir tür olmadığı gerçeğiyle yüzleşmiştir. Rönesansla başlayan modern dönemde şüpheci, seküler hümanist bakış açısıyla Tanrıdan ve doğadan bağımsızlaşarak aklın ön plana çıkmasıyla yaratıcı ve özgür bir varlık olarak düşünülen insan, kendini keşfetmeye başlamıştır. 19. yüzyıldan itibaren bilimsel gelişmeler sonucu ortaya çıkan sosyal bilimler (sosyoloji, psikoloji ve benzeri disiplinler) ve felsefedeki yeni düşünceler ışığında insanın durumu içinden çıkılmaz bir hal almıştır.

“Mitoloji bir din veya bir halkın kültüründe tanrılar, kahramanlar, evren ve insanın yaratılışına dair tüm sözlü ve yazılı efsane birikiminin ve bu efsanelerin doğuşlarını, anlamlarını yorumlayıp, inceleyen ve sınıflandıran bilim dalının adıdır.”⁹Mitler, sözlü ve yazılı gelenek içerisinde farklı zaman ve coğrafyalarda ortaya çıkmış, doğduğu dönemin ve kültürün koşullarına göre dönüşüme uğraması sebebiyle dinamik bir yapıda olmalarına rağmen evrenin oluşumu, dünyanın ve insanın yaratılışı, insan ve tanrılar, yaşam ve ölüm, iyi- kötü gibi bazı ortak konular üzerinde durmuş ve köklerinde değişmez öğeleri barındırmıştır.

Tarihte ilk insanlar yaşadıkları doğa olayları karşısında korku, kaygı, merak ve heyecan içinde bazı anlamlandırmalar yoluna gitmiş ve buna inanmıştır. Akıl ve irade sahibi insan, merak ve şüphe iç güdüleriyle varoluşun en başından başlayarak yaşama dair bir dizi olaylar zinciri içerisinde bir çıkarımda bulunup buna bağlı olarak kendi inanç sistemini, yaşayış ve davranış modelini geliştirmiştir. Geliştirilen bu inançların altı, zamanla bilim ve teknolojiye ilerlemelere bağlı somut dayanaklarla doldurulsa da modern kültür içerisinde hala mitolojik öğeler varlığını sürdürmektedir. Popüleritesini sürdürmesinde iki temel faktör etkilidir. Birincisi insanların zihninde daima canlı kalan kolektif belleği harekete geçirmesidir çünkü mitler ortaya çıktığı toplumun kültürünün birer yansımasıdır. İkincisi ise inanç sistemi, yaşam tarzı, hayatı algılayış biçimi birbirinden tamamen farklı toplumların doğadaki unsurlara ortak bir anlam yüklediği arketipsel sembolizmdir. Toplumlara özgü olan kolektif bellek mekansal olarak farklılıklar gösterebilir arketipsel sembolizm bütün toplumlar için ortaktır.

⁹<http://www.populersinema.com/dosya/sinema-ve-mitoloji-5663.htm> Erişim : (30.12.2019).

“Kültürler kendi kimliklerini inşa etmek için kendilerini doğadan farklılaştırır ve ardından da bu kimliği tekrar doğa ile karşılaştırarak meşrulaştırır. Böylece kendilerini kültürel olmaktan çıkartıp doğallaştırır” (Fiske, 1996: 158). Bireysel ve sosyal hayatı düzenleyen düşünce ve değerler sistemi sunan; hayatı, dünyayı anlamlandırmada başvuru kaynağı olarak gündelik yaşamda başvurulmuş mitler; kökenlerindeki tarihsel, siyasal ve toplumsal boyutlarını gizleyerek doğallaştırılırlar. Mitler, insanların bilincine ustaca yerleştirildiğinde insanların manipüle edildiklerini anlamaları neredeyse imkansızlaşır; böylece mitler daha da güçlenir, çünkü dikkatlerin toplum içerisindeki bazı problemler üzerine odaklatılmasına, işin gerçek boyutunun gözden kaçırılmasına neden olmaktadır (Schiller, 2005: 40). Başka bir ifadeyle yaşanan dönemin tarihinden, sosyolojisinden ve ideolojisinden izler taşıdığı gerçeği yadsınarak doğallaştırılması, meşrulaştırılması mitlerin, ideolojik yeniden üretim aracı olarak gizli işlevine katkı sağlamaktadır.

Mitolojinin sıklıkla teknobilimsel bilginin zıttı olarak kategorize edilmesindeki eğilimin, “teknolojinin bilimsel bulguların mekanik, endüstriyel ve gittikçe artan şekilde elektronik uygulamasıyla; yeni ve rasyonel ve ölçülebilir ortamlarla olan ilişkisinden açıkça kaynaklandığını” ifade eden Dani Cavallaro *Cyberpunk and Cyberculture* adlı kitabında etimolojik olarak teknolojinin yeterince dikkate alınmadığını; Yunanca “techne” kelimesinin “sanat” anlamına geldiğinden mitoloji ve teknoloji arasındaki bağlantıyı yeniden değerlendirmek gerektiğine dikkat çekmektedir:

Birincisi, eğer teknoloji bir şekilde ‘sanat’ ise, sadece rasyonel, ölçülebilir ve kanıtlanabilir olanla ilişkilendirilemez: hayal gücü ve fantezi unsurları denklemlerine girer ve bunlar onu mitolojik hikaye anlatma ile ilişkilendirir. İkincisi, teknolojinin altında yatan ‘sanat’ sadece anlatılar, resimler veya binalar gibi nesnelerin üretimini ifade etmez. Techne genel olarak üretim ve yapım ile ilgilidir: doğa veya hayal gücü veya her ikisi tarafından sağlanan hammaddelerden bir şey yapmak. Bu sanat okuması mitolojinin birçok yönden teknolojik olduğunu gösterir: insanların ve dünyaların görüntülerini üretir (hem maddi hem de maddi olmayan/manevi/tinsel). Teknoloji, sadece bilimsel çalışmalar ve uygulamaların bir aygıtına değil, aynı zamanda öznelerin yeniden ele alındığı ve şekillendirildiği bir dizi söyleme de değişmektedir (Cavallaro, 2000: 42).

Böylece yaratım/ inşa etmek söz konusu olduğunda hem teknoloji hem mitoloji birbiriyle iç içe geçmiş durumdadır.

Mitoloji ve teknoloji öncelikli olarak bedensellik alanlarını kapsar. Mitolojik

bedenler (*mythobodies*) doğal ve doğaüstü olanların birleşmesiyle oluşan cisimlerdir. Oysaki, teknobedenler (*technobodies*) biyolojik ve yapayın karşılaşmasıyla üretilen hibrit bileşiklerdir. Dahası, mitolojik ve teknolojik söylemler bedeni benzer biçimde şekillendirir. Mitsel ve fantastik bedenler bir yandan kudretli tanrılar, devler, kahramanlar ve süpermenler şeklinde idealize edilip güçlendirilirken diğer bir yandan ruhların, hayaletlerin, perilerin ve cinlerin kılığında küçük gösterilir ve nadirleştirilirler. Öte yandan teknoloji, vücudu benzer geliştirme ve azaltma mekanizmalarına göre düşünür; fiziksel varlığını güçlendirir ve maddeselliğini azaltıp sınırlarını sağlamlaştırırken aynı zamanda onu yabancı saldırılara savunmasız hale getirir. Bunun yanı sıra, mitoloji ve teknoloji, bedenin imajını birbirinden farklı ve hiçbir şekilde organik olarak uyumlu hale getirilmemiş unsurların bir araya getirilmesinin ortak büyüğü ile birleştirir.

Mitoloji, bir vücudun diğer bedenlerle birleşme, istila etme veya başkalaşım ile birleşme yeteneği temelinde şekillenen figürlerle doludur. Teknolojinin desteklediği çağdaş parçalı beden, eski şamanın, Dionysos revelerinin, vampirin, kurtadının bir soyu olarak okunabilir. Böylece tüm yeniliği için uzak ve ritüel kimliklerin izlerini taşımaktadır (Cavallaro, 2000: 43-44).

Sinemada mitolojinin kullanımına bakıldığında mitsel figürlere ve konulara rastlamak mümkündür. Ya doğrudan mitolojik hikayenin filmi çekilerek ya da mitolojik hikaye /karakter çağdaş bir metne sokularak sinemaya aktarılmaktadır. Dilan Tüysüz çalışmasında mitlerdeki kahramanların genellikle yarı-tanrı ya da olağanüstü güçlere; ahlâkî ve fiziksel açıdan pek çok üstün özelliğe sahip ölümlü kişiler olduğunu ancak her zaman ve her koşulda kusursuz olduğu düşünülmemesi gerektiğini; bu kahramanların, insani zayıflıklara, zaafılara ve çelişiklere sahip olması, mitleri takip eden kişilerin kahramanla özdeşleşmesini kolaylaştırdığını; kahramanın sahip olduğu özelliklerin yanı sıra, bilinmeze yaptığı tehlikeli yolculuk sırasında başından geçen maceralar da sinema için cazip öyküler içerdiğini (2019: 329) belirtmektedir.

Gerçeklik ile yanılsamanın birbirine geçtiği, bu konuda karar vermede yaşanan güçlük ve belirsiz konumu üzerine kurulu fantastik öğeler barındıran siberpunk anlatılarında “bu siberuzay, mitolojik ve dine özgü sınırsız bir mekandır çünkü. Her şeyin yan yana yer alabildiği, göstergelerin kol gezdiği bir dinsel, mitolojik alem”dir (Atayman, 2004: 110). Siberpunk’ın mitolojisiyle bağlantısında özgür ve sınırsız bir mekan tasarısı ve öne çıkan teknolojik bir mekan yaratımı dikkat çekmektedir.

Siberpunk, teknolojiden yeni yaşam biçimlerinin ortaya çıktığı ve aynı zamanda dijital evrenin mistisizm ve okültizm (doğaüstü güçlere/ gizli güçlere inanma) tarafından nüfuz ettiği kararsız bir mitopoei (mythopoeia) işaret eder. Siber uzay; vampirler, mambolar, şamanlar, deniz kızları, Faustian ve Mephistophelean karakterleri, hayaletler, vizyonerler ve dindarlarla tanışır. Yapay zeka, konsol kovboyları ve kar güdümlü çokuluslu şirketlerin acımasız liderleri, geleneksel bilginin tanrıları, kahramanları ve kötü adamlarını yaratıyor. Bu figürlerin altını çizdiği şey, günlük hayatın tuhaflığı, tanıdık bulabileceğimiz her şeyin nihai tatsızlığıdır (Cavallaro, 2000: 53-54).

Siberpunk anlatısında yaratılan teknovarlıklar aracılığıyla geleneksel mitolojik karakter ve olay örüntülerini siberuzay mekanlarda yeniden yapılandırarak postmodern bir görünüm kazandırmaktadır. Siberpunk anlatılarda “erderhanın yerine onu çağrıştıran canavar; haris şirket ekonomisinin geçmesi” (Cavallaro, 2000: 9); bilinmeyen şeytani bölgelerden gelme varlıkların yerini teknoloji aracılığıyla yaratılmış bölgelerarası varlıkların alması; insanların veri formuna dönüşerek siberuzayda yaşamaya devam etmeleri, makinenin içindeki hayalet, teknolojik cennette yaşayan ruhlar gibi ifadelerle metafizik boyut katılarak bilişsel bilimkurgu alanından çıkartılması; şamanların uyuşturucu ve kendinden geçme halleri aracılığıyla mitik alemlerle dünya arasında kurdukları bağlantı gibi, sinir uçlarına taktıkları cihazlar ve kullandıkları uyuşturucular aracılığıyla yeryüzüne siberuzayın mitik alemlerinden bilgiler getirmeleri; gerçeklik ve yanılsama arasındaki belirsizlikleri; olayların geçtiği mekanlar; karakterlerin fizyolojik ve psikolojik durumları; dil ve üslup gibi birçok düzeyde korku, fantastik, gotik ve mistik öğelerin bir araya geldiğini görmek mümkündür.

İlk siberpunk yazarlar hem sanal dünyaların henüz hayal edilemeyen fantastik alanlarını tanımlamak hem teknolojinin korkutucu zeka göstermeye başladığı bir çağda teknolojiyi açıklamak ve insanlığın rolünü bu teknolojinin ustası olarak incelemek için eski mitleri ve fantastik dili kullanmaya yönelir. Bu yazarlar, eserlerini sadece mitolojik bir temele dayandırmakla kalmadı aynı zamanda yeni tekno-arketipleri keşfederek daha geleneksel mitolojik figürleri yeniden işlemek için siber uzay görüntülerini kullandılar: İncil'deki insanın yeryüzüne düşüşünden Japon yaratma mitlerine, perilere ve büyülere kadar her türlü kültürel görüntüyü alıp yeniden yapılandırarak siberpunk anlatı, postmodern pastiş örneklerine yer verdi (Lavigne, 2013: 114).

Diğer yandan siberpunk bir isyan durumunu içinde barındırdığından anlatısı, söylemi ve kurgusunda feminist harekettten de izler taşımaktadır. Feminist siberpunk, eleştirel bir şekilde var olan sistemi siberpunk aracılığıyla sorgulamaya açmış ve dinsel olandan politik olana kadar insanı incelemiştir. Lavigne bu konuyu şu şekilde açıklamıştır:

Bununla birlikte, daha sonra, bazı feminist siberpunk ve siber kurgulardabu

tür mitolojik oyunlardan sapar ve çağdaş dinler ve dini kurumlar hakkında daha politik yorumlara yönelir; inanç temelli görüntüler daha az açıklayıcı ve daha eleştirel bir şekilde konumlandırılır. Bu dönüşüm iki şekilde okunabilir: Birincisi, efsaneye dayalı analogiler kullanarak teknolojiyi açıklama konusunda isteksizlik, feminist pozisyonlar ile tarihsel olarak ataerkil güç dinamiklerini temsil eden mitolojik figürler veya çerçeveler arasındaki gerilimleri gösterebilir. İkincisi, feminizm ve din arasındaki bağlantıyı izleyebilir (Lavigne, 2013: 114).

Tüm iplerin kendi elinde olmasını isteyen insan; mistik, korku ve dehşet verici olanın üstündeki güzemi dağıtıp, bilişsel nedenlerle altını doldurarak bu konudaki kaygılarını gidermeye veya en azından kontrol altına almaya çalışmaktadır.

Felsefe, bilimsel düşüncenin ve bilimi doğuşuna kaynaklık etmiş; bilim ise bilime dayalı kurgusal düşünme biçimi olan bilimkurgunun ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. Doğa-insan-teknoloji arasındaki yaşanan karmaşık ilişki mitoloji, felsefe ve dinden sonra bilimkurgu başta olmak üzere son dönemde siberpunk'ın da odak noktası olmuştur. Kurgusal anlatılar aracılığıyla, insanın doğaya karşı yürüttüğü ve ekolojik dengeyi altüst ettiği savaşta günümüzün kaygılarını, korkularını başka bir zaman ve mekâna taşımak mümkündür. Ayrıca olası felaketleri ya da çözüm yollarını önermesi bağlamında doğaya dair meselelerin algılanmasına büyük katkı sağlayabilme potansiyeline de sahiptir. Siberpunk sineması insanlığın ne olduğunu sorgulayan ve evrendeki konumuna değinen, onu diğer varlıklardan/canlılardan ayıran temel özelliklerinin ele alındığı; teknolojinin ve kapitalizmin geldiği aşamada sömürüye dayalı insan medeniyetinin doğayı mutlak biçimde ortadan kaldıracağı, ekolojik yıkımın bedelini alt sınıfların ödeyeceği ve kaynakların eşitsiz paylaşımının yeni bir tür tiranlığın doğuşuna zemin hazırlayacağını öngörmektedir. Diğer yandan “makine”, “robot”, “sibernetik organizma/ siborg”, “android” ve benzeri isimlerle adlandırılan teknoloji-insan melezi varlıkların gerçeklik, anlam ve duygu arayışlarına, kendi eseri teknolojinin insanı himayesi altına alıp köleleştirerek sonunu hazırladığına değinen ve hayali gizil güçler, ejderhalar, büyücüler, periler, cadılar vb. doğaüstü karakterlere ek bu varlıkların mitolojik olay ve karakterle olan bağlılıkları son dönem popüler siberpunk filmlerde ön plandadır. Bu ve benzeri filmlerde tehditkâr olan ve kontrol altında tutulması gereken belirsizliği, tahmin edilemezliği ve olağanüstülüğüyle “doğa” değil, ileri teknolojiyi insanları öldürmek ve baskı altında tutmak için kullanan insan kültürüdür.

2.2.5. Arada Olmanın Postmodern Temsili: Siborglar

Modernite sonrası döneme geçişle ortaya çıkan “çokluk” her konuda kafa karışıklığına sebep olmaktadır. Tıp, mühendislik, bilişim ve iletişim alanlarındaki hızlı değişim ve dönüşümle birlikte insan ve bedeni bu paydan nasiplenmektedir. Siberpunk etkisi taşıyan filmlerde siborglar, robotlar, yapay zekalar (AI), androidler, replikantlar; bilgisayar ile insan beyni ya da bedeni arasındaki bağlantılarla makine-insan ilişkisi kurarak ya kendilerini anlatının odağında bulurlar ya da tamamlayıcı bir öge halindedirler. Dani Cavallaro, siborg figürünün ideolojik, psikolojik ve fizyolojik özelliklerini incelerken, üç hususun göz önünde bulundurulması gerektiğini belirtir:

- (1) cyborg hem bir efsane yaratık hem de sosyal gerçekliğin bir yaratığıdır;
- (2) cyborg, çelişkili güç ve güçsüzlük vizyonlarını somutlaştırır; (3) cyborg kültürel korkuları ve endişeleri barındırır (Cavallaro, 2000: 45-46).

Siborg kelimesi ilk defa 1960’ta fizikçi ve bilim insanı Manfred Clynes ve Nathan S. Kline tarafından dile getirilmiştir. “Sibernetik organizma” olarak adlandırılan bu kavram “yeni çevrelere uyum sağlamak için organizmanın kendi kendini düzenleyici işlevinin aşmasını sağlayan dışsal bileşenler kullanan bir yaratığı” tanımlamak için kullanmışlardır (Orbaugh, 2006: 82). Siborg, biyolojik özelliklerini aşarak dış etmenlerle birleşmiş ve salt insandan çok öte oluşturulmuş bir varlıktır. Donna Haraway, *Siborg Manifestosu* adlı eserinde “hem tahayyül’ün hem de maddi gerçekliğin yoğunlaşmış bir imgesi” olan siborg için şu tanımlı kullanır:

Bir siborg, bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu bir melez, kurgusal bir yaratık olmanın yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir yaratıktır. Toplumsal gerçekliğin karşılığı, canlı toplumsal ilişkilerdir; bu da bizim en önemli siyasal kurgumuz, dünyayı değiştiren bir kurgudur (Haraway, 2006: 2).

Analojik düşünme temelinde kurgusal yapıdan çıkartılıp teknolojik gerçekliğe oturtularak cisimleştirilen bu yapay bedenler, “teknolojiyle karşılıklı devinim içindeki yeni bir sosyal gerçekliktir”ler. Allucquere Rosanne Stone’a göre bu birleşme, “canlı ve cansız arasındaki sınırların” değişmeye devam ettiği ve kimliğin “üniter fiziksel beden dışındaki çokluk modeli” olarak çoğaltıldığı bir “hayali sosyal etkileşime” (1992: 610) dayanmaktadır. Siborg figürü teknolojik dünyada insan ve makine arasındaki artan arayüzde kimliği ve toplumu şekillendirmede önemli bir rol oynamaktadır.

Japonca ‘mekanizma’ veya ‘mekanik’ için kullanılan mecha terimi genellikle insan yeteneklerini artıran ve geliştiren her boyutta teknolojik araçlar anlamına

gelmektedir. Amerikan kültürü, anime’de robotları belirtmek için mecha’yı kullanma eğiliminde olmasına rağmen, terimin metal ve mekanik şeyler için orijinal Japon çağrışımı, küçük hile ve cihazlardan insan boyutundaki siborglar ve hatta dev robotlara kadar her şeyi içerir. Anime’deki mecha, hem insan vücudunun maddi düzenlemesinde hem de kimliğin metafizik çerçevesinde benliği temsil etmenin sembolik rolünü üstlenmiştir (Saito, 2020: 153).

İnsan-sonrası özne olarak düşünülen siborg, modernitenin oluşturduğu zihin/beden arasındaki uçurumu derinleştirmekte insanı bedeni, zihni, hafızası, kimliği, benliği üzerinde kaygılara sebep olmaktadır. Haraway’a göre siborglar bir “politik kimlik miti”dir ve bedenler iktidarın ve kimliğin haritalarıdır; siborglar da istisna değildir. İnsan-makine olan siborglar teknohümanist figür olarak politikaya alet edilmişlerdir (Haraway, 2010: 79, 231). Siborg meselesi, toplumsal hayata sadece teknolojik gelişme kısmında kalmayıp politika, felsefe, eğitim gibi birçok alanda tartışılan bir mesele haline gelmiştir.

Siborg, kültürel ve politik kaygılar için daha ileri bir seviyede etkileyici bir metafordur: temel melezliği, hem kişisel hem de kolektif sınırların savunabilirliğine büyük ölçüde meydan okuyarak geleneksel düzen, alan, bölge ve kimlik kavramlarının yıkılmasını temsil eder (Cavallaro, 2000: 48).

Bedenin siborg hali, var olmuş kültürel düzenin baskı mekanizmalarından sıyrılabilme kabiliyetine sahip olabilir. Anne Balsamo “siborg bedenler, ‘yapılandırılmış’ doğaları nedeniyle değil, daha ziyade hibrit tasarımlarının belirsizliğinden dolayı, baskın bir kültürel düzenin tanımlayıcı bir biçimde ötesine geçerler” (1997: 11) ifadesiyle bu durumu desteklemektedir.

İnsan, teknoloji çağında makine ile birlikteliğinden dolayı çoğunlukla birer siborga benzetilir. Aynı şekilde Haraway 20. yüzyılın sonlarında, makine ile organizmanın teorik bir zeminde ifade edilen ve fabrikasyon misali uydurulmuş birer melez olduğumuzu vurgulayarak hepimizin bir kimera; kısacası, hepimizin siborg olduğunu (2006: 4) ifade etmektedir. Sibernetik bilimin kurucusu Norbert Weiner’e göre piyasada bulunan hemen bütün bilimsel aygıtlar, birer duyu organı olarak kullanılmaya adaydır (1950: 36). Andy Clark’a göre insanlar her zaman “doğal doğmuş siborg” (natural born cyborg) ya da “insan-teknoloji sembiyotikleri” (human-technology symbionts)dir. 20. yüzyılın sonlarında güçlü bir kültürel ikon olan siborg, insan- makine melezlerinin görüntüleri, et ve elektronik devrenin fiziksel birleşmesini çağrıştırır (2003: 3-4). Sonuç olarak birey; beden sınırlarını aşarak mekanik, elektronik ve biyolojik müdahalelerle zihnini ve bedenini sarmalayan farklı bir tekno-yaşam formuna doğru evrilmektedir.

Siborg teorisi, modern sonrası zamanlarda kimlik konusunda önemi gittikçe artan bir akım/kuramdır. “Hibrifüzyon” (İng. Hybrifusion) yani insan-teknoloji füzyonu döneminde yeni bir benlik tipi ortaya çıkar: “siborg benlik”. İnsan olmanın felsefi olarak yeniden düşünülmesini içeren bu siborg benlik ile evrensel hümanist değerlerin aksine kişiyi, davranışlarını değiştirmek için bir seçimde bulunmasını gerektiren önceki tüm sınırlamalardan kurtararak bireyselliğini ön plana çıkartmaktadır. Böylece geleneksel radikal devrimin yerini, postmodern mikro politika olan daha ılımlı beden (kimlik) politikası almaktadır.

Teknoloji nedeniyle sürekli değişime uğrayan bedenler, çoklu ve kuantum benzeri hale geldiğinden hayatı, bilinci ve insan olmanın ne anlama geldiğini istikrarlı bir şekilde tanımlamak gittikçe güçleşmektedir. Çünkü biyolojik, viral, teknolojik, kültürel ve politik dinamiklerin bir mozaigi olarak görülen beden, düzensiz bir yapıya dönüşmektedir. Bu durum aslında, organik temsilin dışında yer alan, onun yerine madde arasında tamamen farklı bir zaman ve mekanda var olan bir modelleme; dolaşımda olan, dinamik ve bağımsız çalışan simülasyon üretmektedir. Böyle bir durumla karşı karşıya kalan homojen, biyolojik bütünlüğe sahip olmayan beden, artık istediği herhangi bir şey olabildiğinden mutlak bir kimliğe de sahip değildir. Bir siberpunk için varoluş yalnızca biyoloji, teknoloji ve kültürün birbiriyle etkileşime girdiği bir çeşit paylaşılan çoklu bölgede (interzone) anlaşılabildiğinden, canlı varlık, bireyselliği ile değil kendini yansıtır ve çoğaltır yeteneği ile tanımlanmaktadır. Bu nedenle içinde yaşadığı beden ne özünü ne de maddeselliğini taşımadığından kendini ne bir varlık olarak ne de bir dualite olarak görmeyen bir siberpunk; dağınık, esnek ve geçirgen bir benliğe dönüşerek kendini anlaşılmaz bir “çokluk” olarak görmektedir. Ancak siberpunk kahramanı vücudunu çoğaltılmış bir sistem olarak algılamak, bu çokluk onunla tekno-organiğin birliğine dönüşmektedir. Parçalanma ve çokluk içinde siberpunk, kurucu unsurlardan biri olduğu bir bütüne ait olduğunu keşfetmektedir. Kısacası, siberpunk’ın modern ve postmodern varoluş arasındaki boşluğu doldurduğu öne sürülebilir.

Organik bütünlüğü olmayan özne, çıkarılıp takılabilen, değiştirebilen, onarılıp güçlendirilebilen aparatlarla, protezlerle, çiplerle bedeni metalleştirilen bir yaratığa dönüşmektedir. Ancak protezler bedenleri ve onu kapasitelerini geliştirirken aynı zamanda bireyin başarısızlıklarını, yetersizliklerini, eksikliklerini hatırlatarak vücudun bütünlüğünü radikal bir şekilde sorgulamasına sebep olmaktadır. Bu durum

kişiyi çifte bir kimlik – “daha iyi benlik ve başarısız benlik”- (the better self and the failing self) (Cavallaro, 2000: 50) arasında kalmasına sebep olmaktadır. Böylece protezler bir yandan bedenın sınırlarını genişletirken diğeryandan nerede başlayıp bittiğinden emin olunamayan bu sınırları bulanıklaştırarak kişiyi her zaman bütünlük ve kendi kendine yeterlilik düzleminden kaydığını hatırlatmaktadır.

Siberpunk’ta gotik bir duyarlılıkla tahrip edilmiş bedenler bir yandan cazibe, arzu nesnesi diğeryandan tiksinti nesnesi ya da tehdit unsuru olarak algılanmaktadır. Dani Cavallaro’ya göre onu çekici veya tiksinti verici yapan şey ise, kimlik ve sınırlarının sabit olmayışı, her an başka bir şey olmanın sınırında duruşudur (Cavallaro, 2000: XIII-XIV). Bedenler bir yandan kadavra gibi üzerinde bilimsel çalışmaların, deneylerin yapıldığı bir nesne haline gelirken diğeryaraktan teknoloji vasıtasıyla dönüşüme uğrayarak insan sonrası bir boyut kazanarak bir dehşetin nesnesi olmaktadır.

Popüler kültürde insan sonrası özne olarak siborg figürü, insan vücudunun kontrol edilebileceği, değiştirelebileceği ve mükemmelleştirilebileceği inancıyla bilim ve teknoloji içinde eritilerek üstün kılınmaya çalışılmaktadır.

Siborg kapalı, temiz, sert, sıkı ve kirlenmemiş bir vücut sunar. Yemeyen, içmeyen, ağlamayan, terlemeyen, idrara çıkmayan, dışkılamayan, adet kanaması, boşalma olmayan bir vücut ideali sunar: herhangi bir hastalığa yakalanmayan ve ölmeyen bir vücut. Salgıları ve kararsızlıkları olmayan bu Puritanik beden, her şeye gücü yeten bir fanteziyi canlandırır (Cavallaro, 2000: 47).

Les Levidow ve Kevin Robins’un “makine benzeri benlikte ifade edilen paranoyak rasyonalite yüzünden...doğaya, kendi doğamıza, organik doğanın “kanlı karışıklığına” (bloody mess) olan bağımlılığımızı inkar ediyoruz” (1995: 119) ifadesinde belirttiği gibi anatomik parçaların yerini alan mekanik parçaların, bedenın güç potansiyelini artırması ve sızıntılı maddeyle ilişkisini reddetmesi beklenmektedir. Siborg bedenini, insan bedeninden çok daha güçlü ve yaralanma ve acıya karşı çok daha fazla dayanıklı olarak betimleyen siborgun filmsel temsillerine dayanarak Deborah Lupton bu tasvirlerin cinsiyetlendirilmiş doğasını vurgulayarak, siborg bedenın “sızan, nemli kadın bedenleri” ile tezat oluşturarak ağırlıklı olarak erkeksi olduğunu (2000: 101) savunur. Siborg bedenın “yemek yemeyen, içmeyen, idrar yapmayan. . . dışkılamayan. . . ölmeyen” yapısı onu Julia Kristeva’nın “sınırlara, konumlara ve kurallara” saygısızlığı ve “arada, muğlak ve karışmış” (2018: 16) olan *abjet*’lik durumuyla özdeşleştirir. Bu açıdan bakıldığında özne’nin

ben'e dönüşebilmek amacıyla abjet'i kendinden uzaklaştırmasıyla özne, kendi sınırlarını çizip kimliğini tanımlayabilmektedir. Bu nedenlerden dolayı siborg kadın bedeni, geleneksel Batı anlayışındaki kadın imgesini reddeden bir anlayışla oluşturulduğundan tam bir abjet bedendir.

Francesca Ferrando¹⁰'nın vaka analizi çalışmasında yer alan ankette “Bir cyborg düşündüğünüzde erkek/kadın / o (nesne, cansız varlık, hayvan)/ hiçbiri olarak mı düşünüyorsunuz?” ve “Bir robot düşündüğünüzde erkek/kadın / o (nesne, cansız varlık, hayvan)/ hiçbiri olarak mı düşünüyorsunuz?” sorusuna verilen yanıt erkek karakterlere açık bir vurgu yapmıştır: cyborg büyük çoğunluk tarafından tarafsız veya erkek olarak düşünülürken, yüzden fazla görüşmeci arasından, hiç kimse kadınsı terimlerle robotlar düşünmemiştir. Ancak Haraway, ütöpik dünyasında insanların siborglaştıkça cinsiyetçilikten kurtulacağını dile getirerek siborgu toplumsal cinsiyet sonrası dünyanın bir aktörü/ imgesi, insan-sonrası çağa ait bir varlık olarak görmektedir. Sınırların bulanıklaşarak öznenin üretilemediği bu yeni dünyada erkek ya da kadın, hiçbir gruba dahil olmayan siborg, “toplumsal cinsiyet sonrası bir yaratıktır” diyerek modern dönemin ürettiği insan/makine, beden/zihin, doğa/kültür, teknoloji/organizma, erkek/kadın, cinsiyet/ cinsel yönelim gibi sınıflandırmaya, ayırtırmaya, ötekileştirmeye meydan okumaktadır.

Aydınlanma'dan beri kadınlık beden ve doğa ile ilişkilendirilirken, erkeklik akıl ve bilimle bağlantılandırılmıştır. Stacy Alaimo'nun *Trans-Corporeal Feminisms and the Ethical Space of Nature* adlı makalesinde belirttiği gibi, kadın her zaman doğa ve doğal olanla ilişkilendirildiğinden, bu nedenle aşkınlık, akılcılık, öznellik ve faillik alanından dışlandığından, çoğu feminist teori, “kadını” “doğa” dan kurtarmaya çalışmıştır (2008:239). Popüleritesi yüksek kültür metinleri (özellikle film ve televizyon), ya kadınları “öteki” olarak inşa etmekte ya da onlardan “erkeksi” olmalarını talep etmektedir. Bunun nedeni büyük ölçüde erkeklik ve bilim–teknoloji arasındaki algılanan bağlantıdan kaynaklanmaktadır. Biyolojik ve mekanik (veya

¹⁰Anket, birinci sınıf öğrencilerine, üçüncü sınıf öğrencilerine ve doktora öğrencilerine verilen on bir soruda ifade edilmiştir ve Reading Üniversitesi(İngiltere) Siberetik Bölümünden yüzün üzerinde görüşmeci tarafından cevaplandırılmıştır. Yanıt verenlerin cinsiyeti çoğunlukla erkektir ki bu,bölüm öğrencilerinin mevcut yüzdesinive programın 2004 yılında başlamasından bu yana kaydolan öğrencilerin baskın cinsiyetini yansıtır. Ortalama yaş, yirmili yaşların başıdır.Yaygın etnik köken İngiliz Kafkasyalıdır ancak tutarlı sayıda öğrencinin farklı etnik ve ulusal geçmişleri vardır.

(1.When you think of a cyborg, do you think in terms of he/ she/it/none?

2.When you think of a robot, do you think in terms of he/ she/it/none?

5. Do you think of gender as a significant category in the future?)

elektronik veya her ikisinin) birleşmesiyle somutlaşan melez siborg beden, “kültürel kimliklerin ve rollerin müzakere edildiği bir metin ağıdır” (Cavallaro, 2000: 46). Teknolojiyi rasyonel veya düzenli olarak idealize etmeyen, ancak geleneksel sınırları- teknolojik/biyolojik, orijinal/kopya, doğal/yapay ve en önemlisi, insan ve insan olmayan arasındaki ayrım çizgisini- ortadan kaldırma tutkusunu vurgulayan postmodern bir görünüm sergilemektedir.

Siberpunk kültüründe bedenlerin birer mekanik bileşenlere dönüşmesi, cinsel kimliklerin ve ataerkil sistemde cinsiyetinin gerektirdiği rollerin değişimine ya da yok olmasına neden olmaktadır. “Siberpunk’taki bu cinsiyet karmaşasının temeli teknoloji ile ikame edilen çoklu kimlik problemine dayanır” (Lee and Lam, 1998: 973). Böylece bir taraftan var olan sistemde cinsiyetler arasındaki yarıklar doldurulurken diğer taraftan geleneksel olarak baskın ataerkil toplumsal düzen sorgulanır hale gelmektedir. “Yapay zekâlar ve bilgisayarlar biyolojik fonksiyonları yerine getirme, organların yerini alma, üretme, depolama ve yeniden üretme fonksiyonlarıyla erkek egemenliğini geleceğin dünyasında gölgede bırakır” (Idier, 2000: 269). Batı kültüründe cinsel açıdan bakıldığında, geleneksel olarak kapalı ve bağımlı olarak görülen erkek şeklinin aksine kadın, sızdıran ve bağımsız olarak görülmektedir. Bilimsel ve teknolojik bir deney olarak siborg beden imajı; “modernitenin bağımsız (unbounded) organik bedenini, matematik ve mühendislik kurallarına göre üretilen bağımlı (bounded) bir inorganik artefakta [insan eliyle yapılan şey] dönüştürme” (Cavallaro, 2000: 52) olasılığıyla en büyük hayallerinden birini gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür.

Ataerkil sistemde, uysal ve itaatkar oldukları kadar tehditkar ve iğdiş edici de olabilen (hem katil hem cinsellik nesnesi) *femme fatal* özellikler kadın öznelliğinin oluşum sürecinde görülmektedir.

Siborglar eril kimliğin iki çelişkisini somutlaştırır. İlk olarak, iğdiş edilme korkusunu (phallic masculinity) ve vücut geçirgenliğini (body permeability) birleştirirler.İkincisi, babalık ve anneliğin sosyobiyojik yapılarını yadsırlar (Fuchs, 1995: 282).

Böylelikle, siberpunk kurgusu sadece cinsiyet paradigmaları hakkında açıklama getirmez aynı zamanda erkil üretim teknolojilerini kadınlar tarafından erkek egemenliğini alt etmek için nasıl birer silah olarak kullanabileceği hakkında fikir verir. Konuyu bu alanda bir paradigma kayması boyutuna kadar taşımamakla birlikte cinsiyet hakkında yeniden düşünme zorunluluğunun altını çizer ve yakın

gelecekteki bir paradigma kaymasının ancak teknoloji elinden olabileceği olasılığını işaret eder (Leblanch, 2017).

Erkeklerin geleneksel rollerinin devamlılığının sorgulandığı, cinsiyetin ve cinsiyete özgü rollerin giderek öneminin azaldığı hatta yok olduğu bir gelecek tahayyülündeki siberpunk anlatılarında, bu durum androjen görünümlü ana karakterler aracılığıyla aşılmaya çalışılmaktadır. *Terminatör* filminde, Sarah Connor Terminatörü tek başına yok eder ve devamında kaslı ve acımasız bir savaşçı olarak görev yapar. Kaderi esasen annelikle ilişkilidir, ancak besleyici kadın klişesine neredeyse hiç uymaz. Kaslı öfkeli kadının modeli, ataerkil değerlerin bir uygulaması olarak, erkek korkuları tarafından üretilen bir fetiş, özellikle bağımsız kadın bedeninin korkusu olarak görülebilir. Alternatif olarak, hâlâ adaletsizliğe maruz kalan kadınlar tarafından arzulanan bir ideal olarak görülebilir. Yine de Sarah gibi bir karakter, bir erkek fetişi ya da feminist bir vizyon olarak sorunsuz olarak görülemez: çelişkili olasılıkları birleştirir ve bu ölçüde, genel olarak siborg anlatılarının tipik belirsizlik duygusunu güçlendirir (Cavallaro, 2000: 48). Eril öğeleri baskın bir şekilde kullanan kadın siborglar, özne konumuna geçişte bu öğelerin onlara bir üstünlük sağladığı imajını verebilirler.

Kumiko Saito, *Anime* adlı çalışmasında güçlendirilmiş kadın siborgların kültürel değerinin anlaşmazlık yarattığını düşünür (2020: 154). Bir yandan protez bedeninin kadın cinsiyeti, 1990'larda başarılı olan feminist siberpunk ve feminist teorilerle birlikte işler. Anime'deki kadın siborgların erkek merkezli klasik siberpunk formülünü şiddetle bozduğu ve biyolojik beden üzerindeki cinsel ve ataerkil baskılardan kurtulma için kavramsal zorluklar deneyimlediğine dair geçerli bir argümanı vardır. Bu popüler figürler “tamamen cinsiyetsiz bir sibernizm (cyborgism) ve hatta belki de insanlık dışı bir öznelilik olasılığı” nı ortaya çıkarır (Hopkins, 1999: 9). Öte yandan, kadın siborglar genellikle hem kadına atfedilen romantizm, cinsellik, üreme özelliklerini hem de röntgenci erkek bakışlarını teyit eder. Bu özgürleştirilmiş kadın siborglar ve androidler genellikle bir partner kazanmaya ve bir çoğaltma /klonlama döngüsüne yenik düşmeye bağlı olan bir seçim yapar: Sanki organizması ve diş rolleri sadece anlatı sonunda geri kazanılmak üzere reddedilmiş gibidir. Buna ilaveten, anime, siberpunk'ı ağırlıklı olarak bir erkek pazarı (male market) olarak konumlandırır ki burada kadın çıplaklığını ve mecha aparatı fetişizmini birleştirmek için etkili bir görsel mekanizma, kadın siborglar “dost avcı uçakları” (battle chicks)

olarak tasarlanır. (Erkek) izleyiciler için eşit derecede, son teknoloji silahlarla güçlendirilmiş ve maliyete neden olan aksiyon odaklı animasyon ile öforik¹¹ kadın bedeni, oldukça çekici bir görsel zevk nesnesi haline gelir.

Despina Kakoudaki, “yapay kadın bedeninin mekanikliğine rağmen değil, aksine tam da mekanik olduğu için seksi, baştan çıkarıcı ve cinselliğe elverişli” (2016:107) olduğunu iddia eder. Patricia Melzer’e göre fiziksel modifikasyonları arttırılmış savaş becerilerine veya erkek cinsel zevkine yönelik olan siberpunk’ta bol miktarda bulunan kadın siborgları, ilki bazen ikincisi tarafından ödenir; sonuç olarak, her iki tezahür de kadın bedenini heteroseksüel bir arzu ekonomisi ve ataerkil sosyal ilişkilerle sınırlandırır (2020: 294). 1970’lerin feminist bilim kurgusunu dolduran kadın siborglar (Joanna Russ’ın Female Man (1975) kitabındaki Jael karakteri gibi) ataerkil egemenliğe karşı direniş için politik metaforlar olsa da, erilci (masculinist) siberpunk içindeki gözden geçirilmiş versiyonları “herhangi bir devrimci enerjiden etkili biçimde depolitize edilmiş ve çökertilmiş” (Nixon, 1992: 194) cinsel tahakkümün cinsiyetçi metaforları haline gelir.

[Siberpunk] yalnızca erkeklerden oluşuyor ve bilgisayarların erkek egemen alanında bulunuyor. . . siberpunk, homoerotik için olgunlaşmıştır. Ne yazık ki, geleneksel siberpunk sayfalarında acımasız kraliçeler ve ateşli queerler yok. Aslında, siberpunk, oldukça yaygın heteroseksüelliği ile karakterizedir (Codora, 1995: 361).

Bu bağlamda siberpunk’ta kadınların ve alternatif cinselliklerin yokluğuna dikkat çekilirken erilci siberpunk, radikal (feminist) insansonrası imgeleminden ziyade Batının beyaz, orta sınıf erkek paranoyasını yansıtan geleneksel olarak cinsiyetlendirilmiş bir hümanist ideolojiyi yansıtmaktadır. Veyahut Elaine Graham’ın belirttiği gibi “kadınların bedensel, duyuşsal ve doğayla olan geleneksel ilişkisi göz önüne alındığında, siberkültür; sanal, soyut ve bedensiz tarafta olarak bu deneyimi inkar etmeye yönelik ataerkilliğin başka bir girişimi gibi görünmektedir” (1999: 430). Ataerkil imgeleminden kurtulamayan siber uzay, kadın siborgları da baskılamaya ve nesneleştirmeye her zaman hazır görünmektedir. Sinemadaki aktif ve saldırgan kadınlar, kadın öznelliğinin pasif veya eksik olarak temellendirilmesinden dolayı fallik, sembolik erkek olarak görülebilmektedir.

¹¹ Öfori veya coşku, kişinin hoşnutluk duyduğu ve kendisini iyi hissettiği bir ruhsal durumdur. Psikiyatride öfori, her zaman patolojik anlam taşır ve çok kere organik serebral [beyinsel, beyinle ilgili] hastalığın önemli bir erken belirtisidir. Yine “öfori etkisi”ne neden olan diğer etmenler; psikiyatrik ilaçlar, alkol, uyuşturucu ve dinlendirici diğer kimyasallardır. <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%96fori> Erişim: (10.06.2020).

Siberpunkta kadın karakterler teknolojinin olanakları sayesinde görüntüsünü parlak, pürüzsüz, sert, sağlam metalik beden tasarımlarıyla donanımlı hale getirirken güçlü, kuvvetli, çevik kadın imajını lateks, deri kıyafetleriyle desteklemektedir. Neredeyse hepsi birer iyi dövüşçü olan bu bağımsız kadınlar farklı savaş/dövüş teknik ve aletlerini ustaca kullanabilme yetisi ve becerisine sahiptirler. Ayrıca Anneke Smelik erkek siborgların sayısının kadın siborglardan fazla olduğu; erkek siborgların sert, güçlü ve yenilmez bedenleri ile karakterize edildiklerini; dişi siborgun oldukça cinsiyetlendirilmiş olduklarını öne sürerek cinsiyet klişelerinin siborg imgesinde tekrar edeceğini (2018: 149) ifade etmektedir.

Siborgu 20.yüzyılın son dönemde “kadın deneyimi” sayılan olguyu değiştiren bir kurgu ve canlı deneyim meselesi olarak gören Haraway, iletişim teknolojilerinin kadınlara bedenlerini yeniden oluşturma ve yeni sosyal ilişkiler, yeni anlamlar yaratma fırsatı verdiğini ve annenin rolü dahilinde kadın düzenlemesini zorunlu kılmadığını fark eder. Bu nedenle, kadınlar söz konusu olduğunda, parçalanmış veya siborg benzeri olma kavramları ataerkil sosyal sistemin kısıtlamalarından özgürlüğü ifade eder (Fizek ve Wasilewska, 2011: 88). Siborg kavramının, kadınları mevcut cinsiyet, ırk veya sınıf bilincinden sorumlu olan ataerkil düzenden kurtarması beklenmektedir. Ataerkil düzene karşı bir potansiyel taşıyan siborg beden, özcülük karşıtı tavrı ve kadın bedeninin teknolojik ve mitolojik yaratımlarında daima merkezi olan biyolojik ve sembolik temelli bağlantılandırmaların öngörüsü ile feminizme yararlı olacağını söylemek mümkündür.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ÖRNEK FİMLERİN ANALİZİ

3.1. Çözümlemenin Yöntemi

Diğer sanat dallarını da içine alarak öykü üretme sürecinde anlamlandırma ve yorumlama açısından zengin bir içeriğe sahip olan sinema, içerisinde bulunduğu dönemin politik, tarihi, ekonomik ve sosyo-kültürel yapısını yansıtan bir kitle iletişim aracı olmakla birlikte toplumsal etkileşime de olanak sağlamaktadır. Toplumun kolektif bilincine/bilinçdışına ilişkin ipuçlarının okunabildiği sinemada yer alan imgeler, çeşitli temsil stratejileri içerisinde gerçeklikten beslenip yeni görünümüler içinde sunularak toplumsal algıyı etkilemektedir. Dolayısıyla sinemayı, varoluşun her alanını kapsayan çeşitli kodları deşifre ederek toplumsalla olan bağlantılarını ortaya çıkarma şeklinde anlamlandırmak gerekmektedir.

Buradan hareketle örneklem olarak seçilen fimlerin betimsel bir analizini yapabilmek için siberpunk sinemasında öne çıkan temalar ve unsurlar belirlenmiştir: Bedenin/zihnin ele geçirilişi, siborg bedenlerin yaratımı, hafıza kaybına bağlı kimlik ve aidiyet sorunları, distopik geleceğe yönelik mekan/kent olgusu, iktidarın denetim ve gözetimi, teknolojinin etkileri ve teknolojiye karşı sergilenen kararsız tutum, siberuzamda yaşanan gerçeklik olgusu ve sürekli bozulan gerçeklik algısı, çok kültürlülük gibi. Belirlenen tema ve konular ön planda tutularak bu kapsamda sistematik bir analiz yapmak amacıyla her filme şu sorular sorulmuş ve yanıtlara ulaşılmaya çalışılmıştır:

- Siberpunk anlatılarındaki siborg kadınların tipik karakter özellikleri nelerdir?
- Siborg kadın bedeninde yeniden doğuş nasıl gerçekleşmektedir?
- Siberpunk anlatılarında siborg kadının yaratımında kullanılan metinlerarası öğeler nelerdir?
- Organik bütünlüğü olmayan bir bedene sahip olmanın siborg kadında yarattığı fiziksel, psikolojik ve sosyo-kültürel sorunlar nelerdir?
- Siberpunk anlatılarında siborg bedene sahip olan kadın öznelliğini nasıl elde etmektedir?
- Yaşadığı bellek kaybının siborg kadında yarattığı psiko-sosyal etkiler nelerdir?
- Geçmiş yaşantıların hatırlanması siborg bedeniyle yeniden var olan kadının yaşamını nasıl etkilemektedir?

- Küresel bir bakış açısıyla kentler nasıl tasarlanmakta ve bu kentlerdeki yaşam, bireyleri ve siborg kadını sosyo- kültürel açıdan nasıl etkilemektedir?
- Distopik kent yaşamında siborg kadın nasıl bir yaşam savaşı vermektedir?
- Yanılsamalı bir gerçekliğin kurulduğu siberuzam (veya heterotopyalar) siborg bedenlerde ne gibi deneyimler yaşatmaktadır?
- Gerçeklik algısının sürekli kesintiye uğramasıyla siborg kadın yaşadığı kriz durumuyla nasıl başa çıkmaktadır?
- Siborg kadınlar teknolojiye karşı nasıl bir tutum sergilemektedirler?
- Siberpunk filmlerinde iktidarlık durumu nasıl kurgulanmaktadır?
- Teknolojik donanım ve bilgi ile parayı elinde bulunduran iktidar sahiplerinin bireylere ve siborg kadın karakterlere yaklaşımı nasıldır?

Bu sorulardan elde edilen bulgular açıklanmış, neden-sonuç ilişkileri belirtilmiş ve anlamlandırılmıştır.

Siberpunk sinemasında önem arz eden siborg (kadın) karakterin bedenini ve ait olduğu dünyayı betimleyen unsurları anlamlandırmak; kültürel kodları deşifre etmek; filmlerde kurulan imge, düşünce, ideoloji ve tasarımların toplumsalla olan bağlantılarını açığa çıkarmak ve böylece ima edilenler veya üstü örtülmeye çalışanlar, izler üzerinden ilerleyerek bir tür gizi çözerek içeriğini açıklamak amacıyla filmlerin analizinde göstergebilim yönteminden de yararlanılmıştır. İmgeler ifade ettiği şeyi doğrudan aktarmak ya da yansıtmaktan çok geçirgenlikler, kırılmalar, tersine çevirmeler, inkarlar ve gizil anlamlarla örülü, belirgin olmayan ve çok katmanlı bir yeniden üretme sürecine karşılık gelerek çeşitli temsil stratejileri içinde devşirilmektedirler (Oktan, 2012: 170). Karakterlerin fiziksel özellikleri, beden dili, ses tonu, kullandıkları kelimeler, kostümleri, diyaloglar, mekânlar, renk seçimleri, ışığın/ aydınlatmanın ve havanın durumu, arka planda gösterilen bir film/afiş/ilan veya bir fotoğraf, müzik ya da sesler gibi her bir göstergenin iletmeye çalıştığı mesajı, filmlerdeki siborg (kadın) karakterlerin beden, kimlik, bellek, aidiyet, ötekilik ve özne oluş üzerinden anlamdırmaları açısından önem taşımaktadır.

3.2. İncelenen Filmlerin Konuları

Robert Rodriguez'in yönetmenliğini yaptığı *Alita: Battle Angel* (2019) filmi Yukito Kishiro'nun Gunnm (Gun-Dream) adlı manga serisinden uyarlanmıştır. Film; felaketten/savaştan 300 yıl sonra, 2563 yılında Demir Kent'te geçmektedir. Hikaye, Dyson Ido (Christoph Waltz) adlı doktorun Hurdalık'tan kurtardığı ve

Alita (Rosa Salazar) adını verdiği siborgun, savaşçı olma yolunda bedeni ve kimliği üzerinden varoluşsal mücadelesine yoğunlaşmaktadır. Dr Ido, genç bir kadının kalbi ve ruhuna sahip Alita'nın siborg görüntüsünün altındaki gizemli geçmişini saklamaya çaba gösterirken, yeni arkadaş edindiği Hugo (Keanu Reeves) ise geçmişini hatırlatacak anılarını tetiklemesi için Alita'ya yardımcı olmaya çalışır. Emsalsiz dövüş tekniklerine sahip olduğunun farkına varan Alita, Dr.Ido'yu korumak için Grawishka (Jackie Earle Haley) ile girdiği mücadelede anılarına dair bir ipucu elde ederek geçmişinin izini sürmeye başlar. Bu ufacık bedenden olağanüstü bir gücün üretilmesi, Demir Kent'i yöneten güçlerin ilgisini çeker çünkü 300 senedir kayıp olan teknolojileri içinde barındıran, türünün sonuncusu olan Alita olayların doğal dengesini tehdit ettiği düşüncesiyle avlanacaktır. Ancak onu ele geçirmek için – Nova (Edward Norton)'nın tercihi ölü olmasıdır- gösterilen çaba sonuçsuz kalır ve mücadele Alita'nın zaferiyle sonuçlanır.



Şekil 3.1: Alita: Battle Angel (2019) filminin afişi

Captain Marvel (2019), Anna Boden ve Ryan Fleck tarafından yazılıp yönetilen ve senaryosuna Geneva Robertson-Dworet'in de katkı sağladığı bir ABD yapımı filmidir. Carol Danvers'ın (Brie Larson) süper güçlere sahip Captain Marvel olarak Dünya'ya düşmesiyle başlayan serüvende, gezegeni keşfettikçe kimi görüntüler hatırlamaya başlar. Geçmişte Dünya'da "insan" olarak yaşadığını ve burada bir hayatı olduğuna dair yeni detayları keşfeden genç kadının güvenilebileceği tek kişi ise gizli savunma, güvenlik ve haber alma örgütü SHIELD çalışanı Nick

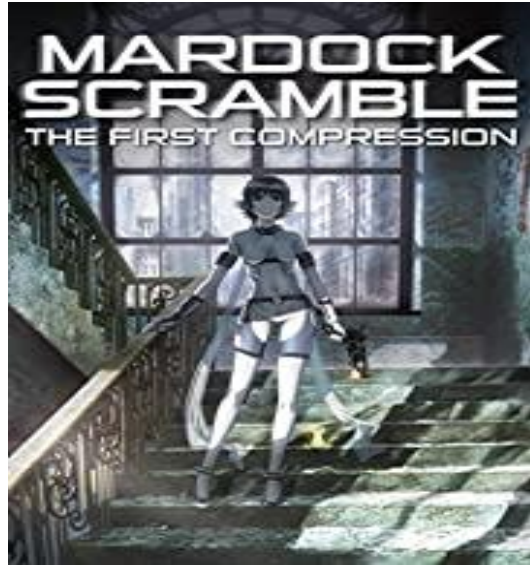
Fury (Samuel L. Jackson)'dir. Carol, bir yanda başka bir insan ırkı olan ve DNA'sına kadar her türlü yaşam forumuna dönüşüp şekil değiştiren –ki sadece bedenin güncel hafızasını kopyalayabilen- Skrull ırkı, diğer yanda ise Kree Yıldız Gücü Komutanı Yon-Rogg (Jude Law) tarafından ölümden kurtarılarak onu da kendileri gibi güçlü yapan Kree ırkı arasındaki savaşta kendini bulur. Başlangıçta iki ırkın Dünya gezegeni üzerindeki savaşında Kreeelerin tarafında yer alan Carol, yitirdiği anıları hatırlamaya çalışırken, eski bir savaş uçağı pilotu ve aynı zamanda sıkı dostu olan Maria Rambeau (Lashana Lync) ve kızı Monica (Akira Akbar) ile tekrar bir araya geldiğinde geçmişiyle ilgili gerçeklerle yüzleşip saf değiştirerek verdiği mücadeleyi başarıyla sonuçlandırır.



Şekil 3.2. Captain Marvel (2019) filminin afişi

İncelenen üçüncü film ise, Susumu Kudo'nun yönetmenliğinde Tow Ubukata'nın daha sonraları manga serisine ve üçlü anime filmine uyarlanan romanın adı olan *Mardock Scramble: The First Compression*, 2010 yılında gösterime giren bir animedir. Fütüristik Kamina şehrinde fahişe olan Rune Balot, October adlı holdingleşmiş bir kuruluşun himayesinde çalışan aynı zamanda uyanık bir gazino müdürü ve kötü şöhretli kumarbaz Shell Septinous tarafından kandırılıp kara para aklamak için kullanılan bir piyondur. Bir gece Shell'in Rune'dan ayrılma kararıyla onu bir limuzinine kilitler ve aracı havaya uçurur. Patlamadan sonra ağır hasar gören Balot'un vücudu Dr. Easter tarafından deneysel teknolojilerin yaşamı korumak için kullanabildiği ve bir acil durum yönetmeliği olan "Mardock Scramble 09" uyarınca bir siborga dönüştürülür.

Oeufcoque adlı fare biçimli bir yapayzeka, Balot'un yeni yaşamına uyum sağlaması için ona eşlik eder. Oeufcoque'un eski sahibi/kullanıcısı Dimsdale Boiled, AI birimini geri istemektedir. Rune, Dr Easter'ın Shell ile ilgili cinayet soruşturmasına yardımcı olmak için içinde bulunan AI teknolojisini kullanmak için eğitilir. Bu teknolojileri, Bandersnatch grubu ve Boiled'in suikast girişimlerine karşı savunmak ve onu feshetmeye çalışan insanlara (özellikle erkeklere) karşı intikamını almak için kullanır. Mahkeme salonunda Shell'in eylemleri hakkındaki çapraz sorgusunda geçmiş hayatı ve cinsel tacizde bulunmuş babası hakkında onu itibarsızlaştırmak için yoğun bir şekilde sorgulanır. Boiled, daha sonra yok ettiği veriler için Bandersnatch Company ile insan vücudu parçalarını değiştirir. Balot'un ortadan kaldırılması için onu mükemmel bir vücut parçaları kaynağı olarak sunar. Bu arada Dr. Easter, Balot'un Snark yeteneklerini geliştirir. Bandersnatch Company, Balot'a saldırır, ancak Oeufcoque'un yardımıyla grup üyelerini kolayca yener. Nitekim güçlü siborg Boiled, Oeufcoque'u almak için Balot'un peşinden gider. Aralarındaki çatışma esnasında Oeufcoque kendini savunma mekanizmasının bir parçası olarak reddeder ve Balot'u savunmasız bırakır. Oeufcoque ölü olarak yerde yatarken Boiled, Balot'u öldürmeye hazırlanır.



Şekil 3.3. Mardock Scramble The First Compression (2010) filminin afişi

3.3. Filmlerin Analizi

3.3.1. Yapay Kadın Bedeninin Üretilişi ve Bütünlüğünün Korunması

Bedenlerin maddesel bütünlüğünü kaybedip teknoloji birliğeyle yeniden inşa edilmesi insanı sibernetik bir organizmaya dönüştürmektedir. İnsan bedeni ve teknoloji bütünleşmeleriyle organik olmayan bir beden yaratımı ve sonrasında insanın bir siborga dönüşümü, siberpunk anlatılarında öne çıkan önemli temalardan biridir. Teknolojik gibi görünse de yapay doğum ya da canlandırma anı tasvirlerine Antik Çağ'dan itibaren mistik ve fantastik boyutlar katılarak birçok efsane, ritüel ve edebi metinlerde rastlamak mümkündür. Mary Shelley tarafından 1818'de kaleme alınan *Frankenstein ya da Modern Prometheus* adlı hikaye, yapay insanın canlandırılmasının net ve belirgin bir betimlemesinin yapıldığı bir eserdir.

Despina Kakoudaki, *Robot Anatomisi* adlı eserinde köken sorunlarına odaklanan yapay insan söyleminde, yapay insanların neredeyse hiçbir zaman bebek olarak görünmediklerini ve nadiren çocuk bedenine sahip olduklarını kısacası çocukluğun yadsındığını; ebeveyni, yakını ve nesli olmayan bir varlık olduğunu; bu bedenlerin genellikle ırk, etnisite, yaş ve fiziksel görünüm gibi kültüre özgü şekillerde biçimlendirilmiş olduğunu ve toplumsal cinsiyet kazandığını ifade eder. Ayrıca yapay insanların kültürel kurgular olduğunu; rahme düşme, gebelik ve büyüme evrelerinin atlanarak gerçekleştirilen canlandırma sahnesinde çocukluğun kırılganlığının yerine yetişkin bedenlerin kurgulandığını belirtir (2016: 49-50, 67).

İncelenen filmlerde, siborg bedenin (yeniden) yaratılışında, onarımında ve düzenlenmesinde rol alan “erkek” bilim insanları ön plana çıkmaktadır. *Alita: Battle Angel* filminde daha önce tamamen toplama bir siborg olan Alita'nın, felakette siber bedeninin çoğu parçalanır. Ancak mucizevi bir şekilde sağlam olan “insandan çıkma beyni”nden Dr. Ido, en az 300 yaşında olmasına rağmen yirmili yaşlarda görünen; siyah küt saç, büyük gözlere, pürüzsüz ve parlak bir yüze ve dövme benzeri desenlerle işli şeffaf/ saydam, yapay bir deriye sahip olan; birbirine tutturulmuş vücut parçalarından oluşan; iskeleti andıran zayıf, beyaz bir siborg kadın bedeni yaratır. Organik bir beyne sahip olma siborg'a anılar, bilinç ve kendine özgü bir kimlik kazandırırken, siberpunk evreninde bireyin iradesinin ifadesi olan “hayalet” ile eşdeğerde tutularak, ona insan olma özgünlüğünü sunmaktadır. Ayrıca Öztekin karakterlerin apak ve neredeyse yarı geçirgen vücut yapısına sahip oluşunun “gerçekten kayıp bir ruha veya hayalete” benzediğini (2008:103) belirtir. Alita'nın

bedeni bütünlüklü tek bir bedeni değil feminist siberpunkların önerdiği gibi “merkezsizleşmiş”¹² modeli içeren çöplükten gelen hurdaların protez bir kolajıdır.



Şekil 3. 4. Alita'nın yeniden yaratılmış bedeni

Alita; bu yeni bedenle dünyaya gözlerini açışıyla birbirine estetik olarak ünlü her bir vücut parçasının ve parmaklarının hareket kabiliyetinin kontrolü sonrasında çıplak vücudunu tüm ayrıntılarıyla inceleyip ayağa kalkar ancak yeni yürümeye başlayan bir bebek gibi sendeleyip yere düşer. Tekrar ayağa kalkmayı başardığında robotvari adımlarla ayna karşısına geçer. Baştan aşağı bedenini süzdükten sonra detaylara bakar, yüzüne dokunur ve bu yabancı bedenden etkilenir.

Psikanalitik yaklaşıma göre bilme dürtüsünü ve isteğini tetikleyen kökensel merak, cinsel bir teşekkül olarak bedene dair şeyleri bilme arzusudur. Jacques Lacan için ayna evresi, kimlik arayışının temelidir. Ona göre “çocuğun çoğu kez bir tür hayranlıkla ve zevkle seyrettiği aynadaki görüntüsü, ben’in diğeriyle özdeşleşmenin diyalektiğinde objeleşmeden önce temel bir biçime girdiği sembolik bir matris olmakla birlikte bu yolla çocuk, bireyselliğini ve bedensel birliğini keşfetmekte ve

¹² Post yapısalıcı düşünürlerden Jacques Derrida “özerk irade ve etkinliğe sahip olmayan” özneyi ifade etmek için “merkezsizleşmiş özne” kavramını geliştirir. Öz, varoluş, töz, özne, aşkınlık, bilinç, Tanrı ve insan gibi adlandırmalarla merkez (temel /ilke) kavramı, her zaman sabit bir mevcudiyeti varsaydığından Derrida bu kavramın yerine “[m]erkezin olmadığını, merkezin mevcut-olanın (étant présent) biçimi içinde düşünülemeyeceğini, merkezin doğal bir mahallinin olmadığını, onun sabit bir yer değil de bir işlev, içersinde gösterge ikamelerinin sonsuza dek oyun oynadığı bir tür yer-olmayan” (Derrida, 1999: 168) olarak düşünmeyi önerir. Metafizik önkabüllere karşı çıkarak düşünceleri yapılandırmanın ve yönetenin dil olduğunu düşünen Derrida için özneyi kuran şey, mecaz ve ad adarmalarıyla (mecazi mürsel- aralarında nitelik açısından bağ olan iki şeyin birbirinin yerine kullanılması) dolayımlanmış, anlam açısından belirsizliğe neden olarak asıl amacı gizleyen dildir. Böylece postmodern dönemde toplumsal ve dilsel anlamda merkezsizleşmiş ve parçalanmış özne kavramı orataya çıkar.

dolayısıyla kendisini tanıyarak özdeşleşmeyi öğrenmektedir (akt. Bilgin, 2001: 140). Freud'un "Birincil Narsisizm" dönemine denk gelen Lacan'ın ayna evresinde, kendilik imgesi ile gerçekleşen bir özdeşleşme ve yabancılaşma söz konusudur. Filmlerde aynaya bakma sahneleri arasında bir bağlantı kuran Mulvey ve Metz, çocuğun aynadaki mükemmel görüntüsü ile özdeşleşmekten haz alma ve kusursuz kabul ettiği bu görüntü temelinde kendi ego idealini oluşturma şeklinin, film izleyicisinin ekrandaki kahramanın kusursuzlaştırılmış imajıyla özdeşleşmekten aldığı narsistik zevkle benzer olduğunu savunmaktadır (akt. Smelik, 2018: 146). Böylece ilki aynaya bakan karaktere ait, ikincisi kamera aracılığıyla karakterle özleşen seyirciye ait "ikili bir bakış"tan söz etmek mümkündür.



Şekil 3.5. Alita ve ayna karşısında bedenini keşfetme sahnesi

Tüm bu parçalı ve katmanlı beden yapısına rağmen ana karakter Alita'nın tek organik yapı bileşeni beynidir. *Hepsini o yaptı özüm haricinde. O, bana ait* sözleriyle Alita kendini diğer siborg, android ya da robotlardan ayıran en önemli şeye sahip olduğunu vurgulayarak kendini ayrıcalıklı bir yerde konumlandırır. Tüm öz benlik ve bilinç duygusunun ona ait olan organizmadan ayrı olmadığına farkındadır. Böylece bedenden ayrı tanımlanamayan zihnin, bedenin içerisine yerleştirilmiş ancak beden dışı bir varlık olarak tanımlanmasının insanı iki farklı tözden oluştuğu (Ryle: 2009: 1-2) sonucuna götüren bu yaklaşım, siberpunk evreninde "makinenin içindeki hayalet" fikrinin oluşmasına kaynaklık etmektedir. Siborg olmasına rağmen doktor ona bir yemek tabağı hazırlar ve beyni için doğru beslenmesi gerektiğini vurgular. Organik beyin ona kendine has bir kimlik ve irade sağlamaktadır. Dr. Ido bu durumu şu sözleriyle desteklemektedir: *Şu orijinal siber özüne bir bak. Bu senin beynin, normal sağlıklı genç bir kızın beyni- öyle bir şey varsa tabi. Bu da kalbin, original*

*özünün parçası. Güç kaynağı da bir anit-madde mikro-reaktörü, yani çok sağlam. Kalibinde öyle bir güç var ki Demir Kent'e yıllarca yeter. Bu kayıp bir teknoloji. Felaketten beri yapılamadı. Alita'nın benlik hissi, sadece fiziksel olarak bedenini canlandıran gerçek bir benlikten yani sözde bir iç kaynaktan değil aynı zamanda ona ait olan organizmayla ilişkisinden kaynaklanmaktadır. Sahip olduğu teknolojik donanım ve bilgi ile Tanrı rolüne bürünerek bir yaratımda bulunan, Tanrı'yı oynayan Dr.Ido, somut bir yapıya dönüşerek varoluşsal soruların muhatabı olan kişidir. Bu durum Alita'yı *Ben kim oluyorum? Kimim ben? Bu kimin bedeni?* gibi sorularla sürekli meşgul ederken Dr. Ido tüm bu soruların cevabını zamana bırakmasını tavsiye eder. Ancak kim olduğunu bilememek, anılarından yoksunluk, köksüzlük, bütüncül bir kimliğin kurulamamış olması, Alita'ya yalnızlık duygusunu hissettirmektedir.*

Postmodern bir temsil olarak siborg figürü, modernitenin dualist yarıkları arasında kendini bulmaya çalışır: Mekanik mi yoksa organik miyim? Bu arada-oluş, kimlik krizinin oluşumunu tetiklemektedir. Dr. Ido'nun muayenesi sonucundaki tespitleri de bu ikircikli durumun yaşanmasını destekler niteliktedir. Victor'un en iyilerini seçtiğini düşündüğü kadın ve erkek kadavradan alınan birbirinden bağımsız ve parçalı yarattığı Frankenstein'in tekinsizliği karşısında gösterdiği dehşete rağmen Dr. Ido hurdalıkta bulduğu kafa ve omuzlarına kadar olan beden bölümünden, kendine ait teknolojik yöntemlerle neredeyse el değmeden, estetik müdahalelerle, büyük bir titizlik ve ustalıkla ortaya çıkardığı bedeni hemen inceleme altına alır. Alita'ya nasıl olduğunu, ağrısının olup olmadığını, ellerini avucuna alıp uyuşma olup olmadığını sorgular. Motor fonksiyonlarına bakması, kan şekerinin düşmemesi için portakal yedirerek tat reseptörlerini kontrol etmesi, kendisiyle ilgili hiçbir şey bilmediğini söylediğinde gözyaşlarının da aktif olduğunu söyleyip Hemşire Gerhad'a (Idara Victor) kayıt altına aldırırken Dr. Ido herhangi bir aşamada hata yapmadığını teyit eder niteliktedir. Bir "insan" olan Hugo, Alita ile ilk karşılaştığında ince işçilikle çalışılmış bu siborgun Dr Ido'nun elinden çıktığına emindir.

Jean Baudrillard (2017) simülasyonu (hipergerçeği) bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesi olarak tanımlar. Modelin bir kopyası olan gerçek, gerçekleşme olasılığı sıfır olan hakiki bir ütopyaya dönüşmüştür. Siberpunk kültürde, teknolojik gelişmişlik ve bilimsel bilgiler yoluyla beden, insan sonrası bir boyuta ulaşarak siborglaşırken bir dehşetin nesnesi haline

gelerek yaratığa dönüşebildiği gibi cazibe nesnesi de olabilmektedir. “Onu çekici ve tiksinti verici yapan şey, kimlik ve sınırlarının olmayışı, her an başka bir şey olmanın sınırında duruşudur” (Cavallaro, 2000: XIII- XIV). Dr. Ido, tekerlekli sandalyeye mahkûm kızı için koşabilen bacaklara sahip olarak yarattığı bedenin, bu siborg bedende hayat bulmasını ister. Çünkü daha önce son derece güçlü mekanik bir beden yaptığı bir motorball şampiyonlar ligi ayarcısı- yarattığı bu canavar- uyuşturucu aramak için kliniğini bastığı gece kendi kızının ölümüne neden olur. Hem kızının adını hem de onun için tasarladığı bedeni (siborg) Alita’ya vererek kızı Alita’yı geri getirebilme, onu yeniden yapılandırma fırsatını bulan Dr. Ido, kızının bedenini ölümsüzleştirmek istemektedir. Gerçeğin bir daha geri gelmeyeceğini bilen Dr. Ido, bir kopya beden yaratarak “işlemsel bir gerçeklik” ortaya koymaktadır. Hatta Dr. Ido’nun *Rüyanda ne görüyorsun küçük meleğim?* ifadesinden de anlaşılabilir. Üzere bu siborga küçük bir çocukmuş gibi davranmaktadır. Sonrasında Alita, Demir Kent sokaklarında motorball oynayan gençleri görünce Hugo’nun *her çocuk motorball oynamalı* ısrarına karşın Alita oyunu denemeye karar verir. Aslında Alita da hayatı tecrübe edinmeye çalışan meraklı bakışlarıyla kendini bu eklemlili bedende her şeyi yeni öğrenen bir çocuk gibi görür.

Anılarını hatırlamasına yardımcı olan Hugo, Alita’yı şehrin ötesinde suyun içindeki savaşın enkazından kalma bir MBC (Mars Birleşik Cumhuriyetleri) gemisine götürür. Neyle karşılaşacağını bilmeden tereddütsüzce suya giren Alita uzun süre su altında nefesini tutabilmektedir. Sudan çıktığında ise kollarında bir beden vardır. *Bu beden, ihtiyacım olan güç bunda. Aramızda bir bağ hissediyorum. Nedir bilmiyorum. Kim bilir belki ben buyum* diyen Alita diğer siborg bedenle kuramadığı bağı, bu yeni bedende hissetmektedir.

D. Kakoudoki, yapay insanların yetişkin doğdukları gerçeği, onların önceden belirlenmiş sosyal ya da mesleki işlevlerine hemen başlamaları için zorunlu bir önkoşul olduğunu; bu durumun da insanlara işlevsel nesnelermiş gibi yaklaşmanın dayanağı olduğunu (2016: 149) belirtir. Tek parça halindeki bu kostüm, Alita için yapay bedenden çok daha fazlasına tekabül etmektedir:

Dr. Ido: *Senin özüün bu tür bedenle etkileşim için tasarlanmış. Senin kimlik kodun onu faaliyete geçirdi. Kullandığın içgüdüsel dövüş tekniğin ise panzer sanatıdır: kullandığın makine bedenlere yönelik unutulmuş bir savaş sanatı. İşte bu yüzden çatışmalara tereddütsüz dalıyorsun. Bu, eğitiminin bir parçası. Sen sadece savaşçı değilsin Alita. MBC berserkerinin gelmiş geçmiş en ileri cyborg silahısın.*

Hakkında çok fazla fikir sahibi olmadığı bu bedene karşı ön yargılı olan Dr. Ido, Alita'nın bu bedenle birleşme teklifini reddederek geçmişinde bazı şeylerin hatırlanmamasını istemektedir: *Eskiden her neysen artık öyle biri değilsin*. Ancak Alita, Dr. Ido'nun onun savaşçı olduğunu en başından beri bildiğine emindir.

Anneke Smelik'e göre onarım sahneleri siborgun melez karakterini görselleştiren sinematografik bir yoldur (2018: 146). Teknolojinin üstünlüğünü kanıtlarcasına siborg beden, insanüstü savunma gerçekleştirse de saldırıya ve yaralanmaya karşı yenik düşmektedirler. Bir metal yığının dönüşüp hurda olduktan sonra bile bu mekanik bedenler bir laboratuvar ortamında kendi parçaları olmasa bile yeniden yapılandırılma imkanına sahiptirler. Organik bütünlüğü olmayan özne, çıkarılıp takılabilen, değiştirebilen, onarılıp güçlendirilebilen aparatlarla, protezlerle, çiplerle bedeni metalleştirilen bir yaratığa dönüştürürken aynı zamanda bireyin başarısızlıklarını, yetersizliklerini, eksikliklerini hatırlatarak vücudun bütünlüğünü radikal bir şekilde sorgulamasına sebep olmaktadır. Bu durum kişiye çifte bir kimlik –“daha iyi benlik ve başarısız benlik”- (the better self and the failing self) (Cavallaro, 2000: 50) arasında kalmasına sebep olmaktadır. Böylece protezler bir yandan beden sınırlarını genişletirken diğer yandan nerede başlayıp bittiğinden emin olunamayan bu sınırları bulanıklaştırarak kişiye her zaman bütünlük ve kendi kendine yeterlilik düzleminden kaydığını hatırlatmaktadırlar. Ayrıca her bir siborg beden birer kadavra gibi bilimsel araştırmalara katkı sağlayacak çalışmaların birer nesnesi haline gelirken “tam da mekanik olduğu için seksi, baştan çıkarıcı ve cinselliğe elverişli” olduğundan tekno-erotik bir haz ürettiği söylenebilir.



Şekil 3. 6. Grewishka ile karşılaşmasından sonra Dr. Ido'nun Alita'nın bedenini onarım sahnesi

Teknolojinin insanın bir organıymış gibi tasarlanması, beden bu tür yeniden inşası aynı zamanda beden sonlanışına da işaret etmektedir. Teknoloji, beden

sınırlarını yok ederek aynı zamanda onun maddeselliğini de zedelemektedir. Melez bir tür olarak siborg karakterler, Modernitenin makine- insan ikiliğini yaratmak yerine ikisini birleştirmektedirler. Alita'nın Grewishka ile ikinci karşılaşmasında tüm siborg bedenin parçalanmasıyla Dr. Ido daha önce elinin tersiyle ittiği yeni bedenle bütünleştirme teklifini kabul etmek zorunda kalır. Ya duygusal bir bağ kurduğu ve kızı yerine koyduğu Alita'yı yeniden kaybetmeyi göze alamamakta ya da Alita'yı başarısızlıkla sonuçlanan bir yaratım sonrası elden çıkarılabilecek bir meta olarak görmek istememektedir.

Alita: Battle Angel filminde siborg olan bir başka kadın ise Nyssiana (Eiza González) karakteridir. Filmin başlangıç bölümündeki Alita'nın masum tavırlarının aksine Nyssiana, gece kelle avcılığına çıkan, Dr. Ido'yu tuzağına düşüren *femme fatale*¹³ bir kadın tipleridir. Film noir türüne uygun olarak gece karanlığında merdivenler, dar koridorlar ve karanlık sokaklarda vücudunu saran kapişonlu, mini, kırmızı derimontu, makyajı, siyah fileli çorapları ve topuklu deri çizmeleriyle dişiliğini ön plana çıkaran baştan çıkarıcı kadındır. Grimm Kardeşler'in *Kırmızı Başlıklı Kız* adlı peri masalındaki küçük kızın peşindeki kurt gibi ava giderken avlanan Dr. Ido'yu kurtarmak için ortaya çıkan Alita'nın karşısında Nyssiana örümcek kadın tiplerine bürünür. Benzer şekilde amansız avcı savaşçı Cıvatakafa (*Screwhead*- Elle LaMont) da Alita'yı öldürmek için düzenlenen motorball oyunu (avı) için özel oluşturulan siborg takımı arasında yer alıp kısa bir an onu etkisiz hale getiren kötülüğün simgesi bir kadın siborg karakterdir.



Şekil 3.7. Nyssiana'nın femme fatale görüntüsü



Şekil 3. 8. Cıvatakafa

¹³İngilizce'de evvelce “vamp” şeklinde tanımlanan femme fatale, karanlık şehvet arzuları ağırlarına düşürdükleri ve kendilerine aşık ettikleri erkekleri tuzağına düşürerek erkekliğini, kişiliğini, maddi varlıklarını, toplumsal itibarlarını sömürerek çökertmektedirler.Çekici ve baştan çıkarıcı femme fatale kadın ilişkiye girdiği erkeklere, sonunda büyük sıkıntılar yaşatarak onların felaketine neden olmaktadır (https://tr.wikipedia.org/wiki/Femme_fatale Erişim: (17.03.2020).

Braidotti'ye göre kimlik öznel değildir: kişi, aynı zamanda ve ilk olarak kendi bilinçdışının öznesidir. Bu durum, kimliğin salt istenç olmadığı, bilinçdışının kişinin gerçeklik içerisindeki durumunu etkileyen bir dizi yaşamsal (ölümcül olduklarında bile yaşamsal) özdeşleşme üzerinden kişinin kimlik hissini yapılandırmasıdır (Braidotti, 2017: 223). *Mardock Scramble* filminde Dr. Easter, Balot'un bedenini yapılandırırken şu anki bedeninin onun kendi tercihi olduğunu birkaç kez yineler:

Dr.Easter: *Koma halindeyken bilinçaltınla soru cevap şeklinde yasal olarak onaylanmış bir prosedür uyguladık Yaşamak istiyor musun?, İnsani haklarını kullanmak istiyor musun? tarzı şeyler ve tabi senin bilinçaltın 09'u seçti. Mardock Scramble 09. Bu, tükenmek üzere olan hayatı yaşama döndürmek için yasaklı bir teknolojiyi kullanmaya muafiyet veren talimatnamedir.*

Dr. Easter: *Sen komadayken bizler bilinçaltına sahip olduğumuz tüm teknolojimizi ve planlarımızı sunduk. Şu anki durumunu sen seçtin.*

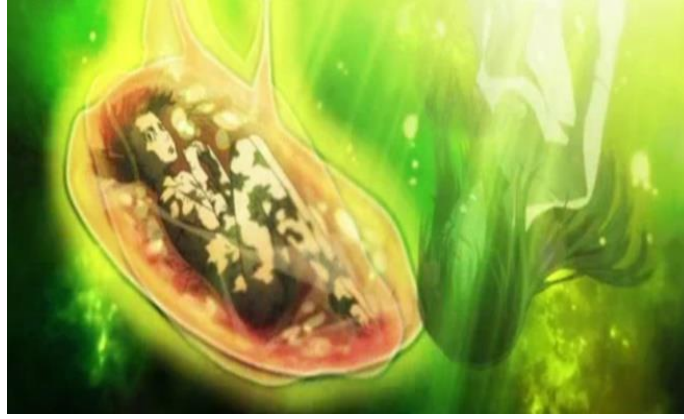
Irigaray'a göre "plasenta ilişkisi belirlenimcilik ve yaşamsal ya da kültürel kapatılmışlık karşısında kadının bedensel kimliğinden kaynaklanan açılımlardan birini temsil eder" (2014: 40). Erkek, akıl ve onun taşıyıcısı dil ile oluşturduğu kapalı bir evren/kültürde kontrolün kendi elinde olmasını istemektedir. Irigaray, erkek tarafından oluşturulan bu kapalı evreni, fetüs ve plasenta arasındaki ilişkiye benzetmektedir. Dr. Easter akıl, bilim ve teknolojiyi kullanarak oluşturduğu bu evrende, dışarıya ya da öteki ile kuracağı ilişki onun için her ne kadar tehlikeli ve ürkütücü görünse de bu evreni Balot ile paylaşmaya karardır. Rune Balot'un koma halindeyken Dr. Easter'in onun bilinçaltıyla gerçekleştirdiği diyalogta;

Balot: *Neden ben?*

Dr.Easter: *Bir seçim yapmalısın. Böyle bir hakka sahiptin.*

Balot: *Ölüm daha mı iyi olur benim için? Yaşayabilir miyim ki? (Çığlık atar) Ölmek istemiyorum.*

Ölümle yaşam arasında bir tercihte bulunmasını gerektiren bu konuşmalar geçerken Rune Balot cenin pozisyonunda katlanmış, savunmasız ve çıplak bir figür olarak görüntülenmektedir ve sonrasında yumurtasından çıkan bir yavru gibi kırılma sesinin duyulmasıyla doğum gerçekleşmektedir.



Şekil 3. 9. Dr. Easter'in Rune Balot'un bilinçaltıyla yaptığı görüşmede Balot'un görüntüsü

“Sinemada eril sesin bedenden ayrı kullanılması durumuna çok sık rastlanırken; dişil ses, onu söylemin dışında tutan bedenin hudutları içine kapanmıştır. Bu yolla dişil sesin dilde, anlamda ya da iktidarda ‘gösteren’ konumuna geçmesi çok zor olmakta ve bundan dolayı dişil ses, egemen sinemada çok kolayca çığlığa, mırıltıya ya da sessizliğe indirgenebilmektedir” (Smelik, 2008: 15). Böylece sessizlik, mırıltı ve çığlığın bir arada oluşu tesadüfi olmaktan çıkarak çığlık noktası, konuşmanın aniden tükendiği, varlığın sonunu işaret eden bir kara delik olmaktadır (Chion, 1999: 78-79). Her ne kadar ataerki kadın sesini bastırarak onu yok etmeye çalışsa da, Balot'un çığlıkları sınırların, sözcüklerin, anlamın bittiği yerde yeniden hayat bulma arzusuyla duyulmakta ve varlığını hatırlatmaktadır.

Mardock Scramble filminde bir tür yeniden doğuş ritüeliyle Rune Balot, plasentanın içindeki fetüsü andıran cam kapaklı bir fanusun içinde, tüm çıplak bedenini kaplamış, yapışkanlık hissi veren, organik olmayan sıvıdan kurtulup bedenini ve çevresini incelemeye koyulur.



Şekil 3. 10. Rune Balot'un yeniden yaratım sonrası bedeni

Eskiden askeri bir uzay araştırma pozisyonunda çalışan Dr. Easter, patlama sonrasında Balot'un onarımından sorumlu kişi olarak, eskiden morg olarak kullanılan -Dr.Ido'nun ofisine göre denetimin ve ulaşılabilirliğin daha zor sağlanabileceği - bir mekanda, tıpkı *Alita: Battle Angel* filmindeki Dr Ido gibi başarısını onaylarcasına ilk muayesini gerçekleştirir. Yeniden doğuşun sancıları ve içine girdiği bu yeni hayat, 15 yaşındaki Balot için fizyolojik ve psikolojik pek çok sorunu da beraberinde getirmektedir. Balot'un tüm vücudunu güçlendirilmiş sentetik elyafla yeniden birleştirerek koku alma duyusunu ve kulak zarlarını yeniden oluşturduğunu; Dr. Easter'in kendi buluşu olan "ten"de bir yanma ya da kaşıntı hissinin olup olmadığını sorduktan sonra yer yer henüz tam oturmamış derisi için bir hap kullanmasını önerir. Ancak konuşmayla ilgili bir sorun vardır çünkü Balot, sesinin neye benzediğini hatırlamaz. Çeşitli elektronik cihazlar (radyo, bilgisayar) ya da başkalarının seslerini hackleyip taklit aracılığıyla konuşabilmektedir. Dr. Easter kısa sürede bu durumu çözüme kavuşturacak bir şeyler düşüneceğini söyler. Ayrıca Balot, kendini savunması için gerekli teknikler ve silah kullanabilmek için karşı koyabilme gücü ile donatılmıştır. Beynine yerleştirilen fare görünümlü yapayzeka, Oeufcoque—aslında her şeye dönüşebilen çok kapsamlı bir alet ya da silah- onun kılavuzudur ancak Balot'un onu suistimal etmeden tam anlamıyla kullanabilmeyi öğrenmesi gereklidir çünkü kötüye kullanıldığında kullanıcıyı reddetmektedir. 18 yaşından küçük Balot'un normal şartlarda anne babasının velayetine altında olması gerekirken bu yapayzeka, bir bakıma Balot için vasilik görevi görür.

Okan Haluk Akbay, *Japon Atasözlerinde Geçen Bazı Hayvan İmgeleri Üzerine Tespitler* adlı çalışmada Japon kültürüne göre küçük ve sevimli bir hayvan olan farenin, tarlalara ve yiyeceklere zarar verdiği için sevilmemekle birlikte bazı olağanüstü güçlere sahip olduğu hatta Bereket Tanrısı Daikokuten'in özel elçisi olduğu ve gittiği yere bereket götürdüğüne de inanıldığı ayrıca farenin özellikle gece ve karanlık yerlerde yaşaması, sezgilerinin güçlü oluşu; onun öteki dünyayla ilişkili bir hayvan olduğu yönünde bir inanışa kaynaklık ettiğini (2014: 131) belirtir. 09 vaka istihbarat görevlisi olarak Oeufcoque Penteano, ordu emriyle yaratılır ancak sonradan tüm araştırmalar yok edilir. Adalet Bakanlığınca "insan" olarak görülen bu farenin varlığına "kendini her şeyiyle topluma adama" karşılığında izin verilir. Balot kuyruğundan tuttuğu zaman *sanki insani varlığımla dalga geçiyormuşsun gibi hissediyorum* diyerek kızgınlığını dile getirirken aslında Oeufcoque da kendini bir

insan olarak görmektedir. Kişilerin neler hissettiklerini kokularından anlayabilmektedir: tehdit kokusu, olumsuz duygu ve korku kokusu, dehşet ve ölüm kokusu gibi. Deniz Özer *Toplumsal Düzenin Oluşmasında Renk ve İletişim* adlı makalesinde insanın vücudunun “kırmızı”, aklın “sarı”, ruhun “mavi” renklerle betimlendiğinden (2012: 269) bahseder. Filmde sarı tüylü bu küçük fare, bir bakıma Balot’un düşüncelerinin/ aklının söz elçiliğini yapan bilimsel/erkek akıldır.



Şekil 3. 11. Oeufcoque- Fare görünümlü yapay zeka

Captain Marvel filminde ise diğer iki filmde olduğu gibi yaratımı gerçekleştiren bir doktordan/bilim insanından ya da bir laboratuvar/klinik ortamındaki yaratım sürecinden söz etmek mümkün değildir. “Atom bombasının etkisinin hissedildiği yıllarda bilimkurgu sinemasında bilim insanlarının radyasyonla uğraşmaları ya da atom bombasının patlaması sonucunda yanlışlıkla garip bir canlı türü ortaya çıktığı görülmektedir (Ardıç, 2011: 17). Yunan mitolojisindeki ölümsüz, kanatlı at Pegasus’un Medusa’nın kesilen kafasından toprağa sıçrayan kanlardan doğmasının teknolojik üslup kazanmış bir formu olarak düşünüldüğünde, filmde bozuk bir Kree aleti olan Psyche-Magnitron’un kozmik enerji depolayan cihazı patlayınca bir Kree ajanı olan Captain Marvel’in (Annette Bening) genlerinin bir kısmı, yakınında bulunan Carol Danvers’in genlerinin üstüne kodlanır. Böylece Carol, tüm genetik yapısı değişerek nihayetinde bir yarı-Kree süper insan olur. İlk bakışta fiziksel bir değişim olmamasına karşın Carol’un burnundan ve bedeninde kan yerine mavi sıvının akmasıyla bu değişim somut bir görünürlük kazanmaktadır. Olay yerinde Yon-Rogg, Carol Danvers’in askeri künyesinin parçalanmış yarısını bulurak ona “Vers” adını verir. Ayrıca Skrullların bedeni kopyalabilme ihtimaline karşı, Yon-Rogg karşısındaki kişinin gerçekten Vers olduğunu anlamak için sorguya çektiğinde Hala (Kree Medeniyeti’nin başkenti) ile ilgili en eski anısının ne olduğunu

sorar. *Kan nakli. Damarlarımda mavi kan akıyor* cevabına binaen bunun kimin kanı olduğunu bilememesi üzerine karşısındaki Vers kılığına bürünmüş Skrull'ı öldürür. *Onun damarlarında akan kan benim* diyen Yon-Rogg, Vers ile arasında bir kan bağı kurarak bir köken hikayesi oluşturur. Böylece Yon- Rogg, Vers'e hem kan hem isim vererek bir "baba" rolüne bürünmektedir.

Captain Marvel filminde, kontrolü kaybettiği için Kree İmparatorluğu'nu yöneten yapayzeka, Yüce Zeka (Supreme Intelligence), ile karşılaşmak durumunda kalan Vers bu görüşmeyi gerçekleştirmek için çeşitli sanal kabloların bedene bağlanmasıyla iletişimi sağlayabilmektedir. Siberpunk anlatısında karakterler, "jack in" ya da "dive in" olarak adlandırılan ağın derinliklerine dalarak hayaletlerini bedenlerinin bir tür sanal kopyasıyla bütünleştirerek hareket edebilmektedirler. Ancak bu süreçte tecrübe edinilen mekanların ve karşılaşılan bedenlerin gerçek mi yoksa bir yanılsama mı olduğu belirsizliğe ve karmaşıklığa neden olmaktadır. Kainatta hiç kimsenin Yüce Zeka'yı gerçek biçimde göremeyeceğini ve kişiye nasıl görüneceğini ise kişinin kendi bilinçaltı seçtiği için kutsal ve özel olarak düşünüldüğü *Captain Marvel* filminde Vers, gözlerini kapatarak giriş yaptığı bu sanal geçeklikten gözlerini açarak bağlantıyı sonlandırmaktadır. Böylece siber uzam ile fiziksel dünya arasında geçiş görevi gören beden hem her iki tarafa ait oluşu hem her ikisine de ait olmayışı, geçirgenliğini ön plana çıkarırken bu durum esas olarak beden anlamsal belirsizliğine neden olmaktadır.



Şekil 3.12. Vers'in Yüce Zeka ile iletişim kurabildiği sanal mekan

Sinemada karakterin "öz-düşünüm" (*self reflection*) anının bir ifadesi olan ayna sahneleri (Smelik, 2018: 146), Lacan'cı bakış açısına uygun olarak kişilerin kendini tanıma ve kendileri üzerinde düşünme anını yaşamalarına olanak sağlayan yansıtıcı yüzeyler aracılığıyla siborg bedenler, kendi melez kimlikleriyle ilgili sorgulamalara

sebepe olmaktadır: (Gerçekte) Ben kimim? Alita'nın ayna karşısında yaptığı bu sorgulama ve arayışa benzer biçimde, mitolojik bir tanrıça edasıyla suyun içinden çıkıp gelen Yüce Zeka, Vers'e Skrull yayılmasının bir kurbanı olduğunu söyleyerek onun kimlik arayışını baltalamaya çalışmaktadır.

Mardock Scramble: The First Compression filminde Rune Balot ise kendine dair sorgulamayı mağaza vitrinine yansıyan görüntüsüyle yapar. Kendini “para karşılığı erkeklere bedenini satan biri” olarak tanımlayan Balot’un düşüncesine binaen Oeufcoque da söz gelimi kendini “çarpık” olarak görecektir insanların olduğunu düşünmektedir.

Oeufcoque: *Ne olduğumu ben de açıkçası tam olarak bilmiyorum. Ordunun emri ile yaratıldım ama sonradan tüm araştırmalar yok edildi. O anda benim varlığıma bile kendimi her şeyimle topluma adamam karşılığında izin verilmişti.*

Bu açıdan bakıldığında Oeufcoque, Balot’a *ikimiz de aynıyız aslında. Ben de kim olduğumu anlamaya çalıştığım bir görevdeyim* diyerek kendini kafasında birçok sorunun nedenlerini bulmayaca çalışan Balot ile özdeşleştirir. Toplum tarafından ötekileştirilen iki varlığın ortak yönleri vurgulanarak “öteki”nin kendini “öteki” üzerinden kimliklendirme sürecine girdiği görülmektedir.



Şekil 3. 13. Rune Balot’un “vitrin”e yansıyan görüntüsüyle kendini sorgulama anı

İncelenen üç filmin merkezinde yer alan siborg kadın karakterler, varoluşa, kimliğe ve gerçekliğe yabancılaşmış olarak laboratuvarlarda can bulan ya da dünyaya gelen saflık ve masumiyet temsili kadınlar olarak sunulmaktadır. Yeni bir mekanda bu yeni bedenle gözlerini açan kadın karakterler, teknoloji ile barışık bir tavır sergilemektedirler. Bununla birlikte filmde yer alan diğer “hibrid” kadın karakterler,

kadının öngörülemez ve tekinsiz doğasının bir yansıması olarak okunan siborg bedenlerin morfolojik değişikliği, bilim ve teknolojiye hükmeden erkek aklın müdahalesiyle öngörülebilir ve kontrol edilebilir rasyonel bir varlığa bürünmektedir. Ayrıca melez fallik bir ağıta dönüşerek tehdit ve tahrik unsuru olarak tehlikeli, saldırgan, baştan çıkarıcı, katil, ölümcül, suikastçi *femme fatale* figür olarak da yansıtılabilmektedir. Bilimi ve teknolojiyi kötüye kullanarak tekno erillikle tasarlanan bu kadınların terörize edilerek sunulmaları ataerkinin kadın üzerindeki baskı, yok sayma ve sömürsünün bir yansıması olarak okunabilir.

3.3.2. Süper Kahraman Eylem Kadınları

Onur Akşit ve Aslı Favaro, *Siborg Figürleri Olarak Sinemada Kadın Kahramanlar* adlı makalesinde fiziksel güç ve beceri, teknoloji kullanımına hâkimiyet, bilimsel zekâ ve mücadeleci kişilik özelliklerinin yanında genellikle güçlü bir fiziksel cazibeye de sahip siborg kahramanların, lâteks elbiselerin bedeni ikinci bir deri gibi sardığı ve hatları hepten ortaya çıkardığı bu görünümde beden artık robotik bir görkemi değil, dizginlenmesi güç bir enerjiyi açığa çıkardığını ifade ederler. Ayrıca direnişçi özellikle iç içe olan enerji yoğunluğunun ise aynı zamanda teknolojiye hâkimiyet ve teknolojinin beden ile bütünleşmesi üzerinden görünürlük kazandığını belirtirler (2014: 51-52). Böylece insan bedeni karşısında siborgun üstünlüğü gözler önüne serilmektedir.

İncelenen filmlerde, motorsikletli adamın sözlü tacizine maruz kalıp cevap vermeyince de bir *ucube* ya da kendilerine benzemeyince *tuhaf bir uzaylı* olarak görülen Carol; Grewishka tarafından *bit yavrusu* olarak tasvir edilen Alita ya da çevresindeki erkeklerce *çarpık*, *süprüntü*, *fahişe* olarak adlandırılan Rune Balot'un ötekileştirilip küçümsenirken aslında varoluşa, gerçekliğe, cinselliğe ve hatta kendi doğalarına yabancılaştırılan bu siborg kadınların kendi içlerindeki gizil gücü keşfedip birer kahraman olarak büyümelerini göremeyecek kadar kör bakan insanlarla, özellikle erkeklerle kuşatılmaktadırlar.

Eskiye oranla daha güçlü, hızlı ve sağlam; dokunuşlara karşı daha hassas; basınç yoğunluğunu daha net algılayan; doku sensörüne sahip ve görünüşüyle çok farklılaşan ve nanoteknolojik özellikleriyle tek parça halindeki Alita, Dr. Ido'ya etkileyici bir deneyim yaşatmaktadır.

Dr.Ido: *Berserker bedenin uyum sağlama teknolojisi. Kabuk onun biliçaltı imajına*

göre şekil alıyor. Hiç böyle bir şey görmedim. Her bir sisteme özel farklı bir mikrodüzenleme yapıyor.

Alita, *Sanki ben çok daha benim* diyerek savaşçı ruhuyla savaşçı bedenini birleştirerek kendini bulmaktadır. Bu durum, ruhun bedenden bağımsız düşünme şeklinin olmadığını ileri süren Maruce Marlau Ponty'nin beden ve ruh ikiliğini birleştirerek bir tür tekilliğe dönüştüren yaklaşımında “ruh bedene göre düşünmektedir (2006: 56). Böylece bireysel kimliğini bedeniyle özleştiren kadın imajını sunmaktadır.



Şekil 3. 14. Alita'nın yeni bedeniyle görüntüsü

Mekanik aparatlarla mükemmelleştirilen bedenlerin kusursuz silahlara dönüştürülmesi, bedenın anlamsal belirsizliğine neden olmaktadır. Dr.Ido'nun insan makine birleşiminden oluşan bir kadın siborg bedeni yerine kullanım klavuzu bile olmayan bir çeşit *silah*, bir savaş aleti olarak gördüğü Alita ile ilgili kaygılarını görmek mümkün: *İşte kendini buldun. Ama bu sadece bir kabuk. İyi de değil kötü de; orası sana kalmış*. Popüler kültürde bedene yönelik politika ve kurguların bir sembolü olarak kabuk; bir yandan sağlam, pürüzsüz, parlak ve vücut hatlarının belirginleştirilip ön plana çıkarılması diğer yandan elinde kılıcıyla güçlü, hızlı, çevik savaşçı özelliklerine ve sınırsız enerjisini yansıtan bedensel performansına vurgu yapıp arzu oyununun nesnesi konumuna indirgenerek eril bir dilin üretimine katkıda bulunmaktadır.

Captain Marvel filminde kozmik gücü sayesinde uçma ve suda oksijensiz yüzebilme kabiliyeti, uzun süre beslenme ihtiyacı hissetmeme, çatışmalarda herhangi bir yaralanma ve hasar olmadan devam etmesi, kozmik tüm varlıkların farkındalığı, enerji absorbe ederek iyileştirme gücü, foton ışını patlaması yapabilme, enerjiyi her anlamda manipüle edebilme yeteneği ki birçok kez bu enerjiyi silah olarak

kullanabilen sınırsız süper insan gücü, dayanıklılığı ve reflekslerine sahip Carol, bütün fizik yasalarını çiğneyerek olağanüstü boyutlara ulaşabilmektedir. “Pegasus isminin etimolojik anlamına bakıldığında Güney Kilikya’da gök gürültüsü ve yıldırımla temsil edilen yerel bir Luvi-Hitit hava tanrısı olan Pihassassi’den geldiği düşünülmektedir”(Kara, 2018). Yaratımındaki mitolojik Pegasus karakteri ile benzerliğini, Vers’in doğaüstü yeteneklerinde de koruduğunu bir hava tanrıçası olarak gökyüzünde dolaşmasıyla göstermektedir.



Şekil 3. 15. Vers’in üstün özellikli yeni bedeni

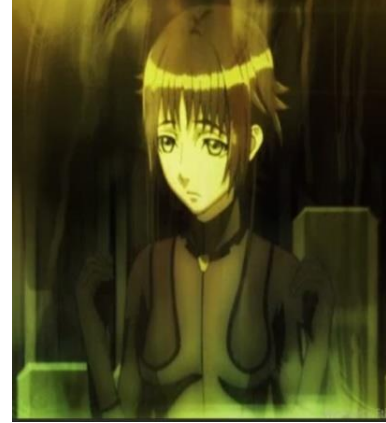
Vers zamanla gerçekliğe ulaşip savaşta Kreelerden uzaklaşarak Skrulların safında yer almaya başladığında, uzay askeri olarak giydiği bu yeşil deri kauçuk kostümün rengini değiştirmekle işe başlar. Maria’nın kızı Monica’nın Amerika Birleşik Devletleri Hava Kuvvetlerine (U.S. Air Force) ait giydiği tişört, Vers’in bu yeni rengi seçiminde etkilidir. Kırmızı-mavi kostümüyle emperyal Amerikan değerlerinin “çekici ve güçlü” bayrak taşıyıcısı olarak nesneleştirilmektedir. Canlandıran bir etkiye sahip kırmızı renk aşk, sevgi, canlılık ve mutluluk gibi dinamik ve olumlu duygularla insanı harekete gerirmekle birlikte kan rengi olduğu için ölüm ve savaşı da çağrıştırmaktadır. *Amacımız savaşmak değil savaşa son vermek* diyen Dr. Lawson’ın gayesine uygun olarak canlanıp hareket geçmesi için bunu ilk olarak kostümünde gerçekleştirmektedir.

Mardock Scramble filminde Rune Balot da her ne kadar tasarımıından hoşlanmasa da sığağa, soğuga ve darbeye karşı koruma sağlayan ayrıca Snark yeteneklerini de geliştiren, bedenini sınırsız saran siyah bir kıyafete sahiptir. *Sarılbana. Tüm bedeninde* sözleriyle fare, Balot’un tüm bedenini kuşatmaktadır. Anlık duygularına göre bedenine ivme kazandıran, her türlü alete dönüşerek hedefi sıfır sekme ve yüzde yüz isabet oranıyla vurma gibi özellikler ona düşman karşısında avantaj sağlamaktadır. Bu bilmediği yetenekleri kullanmakta tereddüt etse de Dr.

Easter *Düşünmene gerek yok, hisset* sözleriyle geleneksel anlayışa uygun olarak aklıyla değil duygularıyla ön planda olan kadın imgesini sunmaktadır.



Şekil 3. 16. Oeufcoque'nın Rune Balot'un bedenini kuşatma anı



Şekil 3. 17. Rune Balot'un siyah kostümü

Tehlike anında sağlam bir yumurta şekline dönüşüp kendini koruma altına alabilmektedir. “Bir kabuğun içinde kapalı halde bütünselliğin imajı olarak yumurta, kökenin, kaynağın sembollerinden biridir. Hristiyan dünyasında kabuğunu kıran civciv, İsa'nın ölümden dirilişini, yeniden yaratılma ve umut kavramlarını sembolize ettiği gibi bakireliği temsil ettiği de görülebilmektedir. Kabuğun beyaz rengi, saflığın ve mükemmelliğin simgesidir. Budizm'de yumurta kabuğu ‘cehalet kabuğu’dur ve onu kırmak ise ikinci doğum, aynı zamanda aydınlanmaya erişme, zamanın ve mekanın ötesine geçme anlamına gelmektedir” (ASAG, 2010).



Şekil 3. 18. Tehlike anında yumurta ile kendini korumaya alan Balot'un bedeni

Bu yeni bedeniyle her türlü tehdit ve tehlike karşısında kendini bu kabukla korumaya alan Balot, yumurtanın sonsuz yaşamın simgesi olarak görüldüğü Hristiyanlık öncesi inançları destekler bir hale dönüşmektedir. Yeniden yaratılıp

ikinci bir doğumun gerçekleşmesiyle sembolik olarak İsa'nın ölümden dirilişinin anlam bulduğu kabuğun kırılmasıyla umut kapıları aralanmaktadır. Geçmişindeki günahlarından arınıp yepyeni bir hayatta tüm saflığıyla mükemmel bir “bakire kadın” imajıyla yeniden var olmakta ve tüm gerçeklerle yüzleşip sır perdesini aralayarak zamanın ve mekanın ötesine geçmektedir.

Aslan, ana akım sinemada kadın karakterlerin genellikle güçsüz, zayıf, tek başına ayakta duramayan, erkeğin himayesinde yaşamak zorunda kalan, kendi hayatıyla ilgili kararlarda söz sahibi olamayan kısacası kadınların iyi-kötü karşıtlığı içinde sunulduğunu (2019: 200) belirtmektedir. Ancak anti kahramanlar ise acımasız, vahşi ve kaba olabilmekle birlikte bazen iyi veya sempatik de görünebilmekte ve hatta normal bir kahramandan daha duygusal ve geleneksel de olabildiğinden dolayı anti kahramanda iyi ve kötü arasındaki çizgi tam olarak net olamamaktadır (Seçmen, 2014: 49). İyi ile kötü arasındaki sınırın belirsizleştiği bir evrende yer alan filmlerdeki kadın siborg karakterler Alita, Rune ve Carol aşırı uçlarda gezinirken aynı zamanda sempatik tavırlar sergileyen siberpunk karakterlerdir. Alita'nın arkadaşı Hugo ile; Rune'nın Dr. Easter ve Oeufcoque ile; Carol'ın Ajan Fury ile birlikte vakit geçirdiği zamanlarda ve filmlerin bazı bölümlerinde gülümseten kareler söz konusudur.

İncelenen filmlerde, geleneksel kültürde kadını bağımlı olarak inşa eden bakış açısının tersine erkek temsillere ait örüntülerin kadınlara atfedildiği gözlemlenmektedir. Superman, Batman, Spiderman gibi (erkek) süper kahramanlarla ilişkilendirilen yüksek binalardan atlama veya bir binanın çatısından diğerine tereddütsüzce ve korkusuzca geçişi Alita sergilerken, Captain Marvel uzay boşluğunda hiçbir ekipmana ihtiyaç duymadan uçabilmekte ve Rune ise sahip olduğu yapayzeka sayesinde ellerinden çeşitli silahları çıkarabilmektedir. Alita, Vers (sonrasında Captain Marvel) ve Rune da tıpkı erkek süper kahramanlar gibi bedenlerine özgü kostümleri; aksesuar, maske, (çoğunlukla siyah ve deri) pelerin; olağanüstü dövüş yetenekleri, fizik yasalarına meydan okuyan çevik hareketleri ve silahlarıyla doğaüstü ve insanüstü yeteneklere ve güçlere sahiptirler.

Benzer şekilde Fury ile Ortak NASA USAF Tesisinde güvenlik tarafından bir odaya kapatılınca giriş çıkışların sadece oradaki yetkililerin parmak izleriyle mümkün olduğu yerden çıkmak için Fury'nin ajanlık yöntemlerini sadece izlemekle yetinirken arşiv odasını kapısını açmak için bantın üzerine çıkardığı parmak iziyle

giriş yapmak yerine yalnızca elini uzatarak kapıyı patlatan Vers'e, ajan Fury'nin neden bunu daha önceden yapmadın sorusuna hicivli cevabı *Seni ezmek istemedim*'dir. Güçleri olmadan sadece kendi olarak hackleyebildiğinde hazır olacağını ifade eden Yon-Rogg'a kanıtlayacak hiçbir şeyi olmadığını söyleyip onu yerde sürükleyerek uzay aracına bindirdikten sonra Hala'ya gönderirken *Yüce Zeka'ya söyle savaşa, yalanlara, hepsine son vermek için geliyorum* diyerek meydan okur. Ronan *silah için geri döneceğiz* derken çekirdeği değil Captain Marvel'i kastetmektedir. Ajan Fury, Ajan Phil Coulson'a gelecekte galaksiler arası başka ne tür tehditlerin olduğunu bilmediklerini, tek kadınlık güvenlik kuvvetinin evrenin diğer tarafında verilmiş sözü olduğunu, sadece SHIELD'in korumak için yeterli olmadığını, daha çok (Coulson'nın daha çok silah mı? sorusuna istinaden) Marvel gibi başka kahramana- gerçi onu da aramadan buldukları göz önünde bulundurulursa- ihtiyaçları olduğunu belirtir.

Bandersnatch grubuyla Boiled'in, Balot'u öldürmek için yaptıkları planda grubun üyelerini öldürdükten sonra Oeufcoque'nin ısrarlarına rağmen son olarak liderleri Welldone the Pussyhand de öldüğünde bile ısrarla ateş etmeye devam etmektedir. *Demek böyle bir hismiş. Tüm o adamlar, hepsi de demek böyle hissetmişler. Gününü göstereceğim süprüntü. Gününü göstereceğim. Sokak süprüntüsünden başka bir şey değilsin sen. Geber, süprüntü* diyerek geçmişte ona zarar veren tüm erkeklerden intikam alırcasına ateş ettikçe kendini daha iyi hissettiği yüzünden okunmaktadır.

Oeufcoque ile şehirde dolaşırken karşısında etkilenmiş bir şekilde izlediği artırılmış gerçeklik görüntüsü, Bandersnatch grubunun tek kadın siborg üyesi Rare the Hair'i öldürürken aynı spiral şeklindeki salyangoz görüntüleri yer almakta ve aynı müzik duyulmaktadır. "Spiral insanoğlunun yaratılışının, oluşumunun ve yaşam yolunun sembolüdür. Ayın (lunar) ve güneşin (solar) gücünü temsil eder. Dişil yönü ile doğurganlığın ve yaşamın yenilenişinin, eril yönü ile ise yaşamın sürekliliğinin koruyucu sembolüdür. Dört elementin biçimidir, dört elementin de girdabı vardır. Kulağa benzediği için tanrıların kulağıdır. Kıvrılmış yılanı benzediği için yaşam gücü ve bilgeliğidir. İçte doğru hareketle yeraltı dünyasına inışı ve sembolik ölümü, dışta doğru hareketle yeniden doğuşu ve aydınlanması temsil eder" (İlhan, 2014). Kentte gördüğü bu ilk görüntü, varoluşunu sorgulayan Balot'un değişiminin, yaşamının yenilenmesinin ifadesidir. Zayıf ve sümüksü bir bedeni olan salyangozun, en güçlü

fiziksel kısmı olan sert kabuğunun onu koruduğu gibi, onu çevreleyen kabuklar korunma ve savunmayı temsil etmekle birlikte içe dönük bu spiral kabuklar aynı zamanda ölümün de işaretidir. Bandersnatch grubunun tek kadın üyesi Rare the Hair'i öldürmeden önce bu spiral kabuklar Rune Balot'un arkasında dönmektedir.

Elizabeth Hills'e göre (1999: 45) kadın bedeninin diğer makinelerle birlikteliği cinsiyet sisteminin belirlediği sınırlama ve hiyerarşik ayrımları ihlal ederek yeni bir beden yaratmayı sağlar. Laura Mulvey, *Görsel Haz ve Anlatı Sineması* adlı çalışmasında erkeğin bakışının etkin konumda, kadının ise bakışın nesnesi olarak edilgin konumda olduğunu vurgularken bu durum dikizci/röntgenci bakışın kadını, bakışın nesnesi konuma indirgediğine dikkat çeker. Bir erkek, bir kadın siborg ile kendini kıyasladığında rollerin yer değiştirdiğini görmek mümkündür:

Hugo: *Birçok erkek senin gibi bir kızdan tedirgin olur.*
Alita: *Öyle mi? Neden?*
Hugo: *Kolunu koparıp başka yere monte edebilirsin.*
Alita: *O zaman sende tepemin tasını attırma.*

Ayrıca Alita bir kuş gibi Hugo'nun odasının camına tüneyip onu uyurken izlerken etkin konumdayken, yarı- çıplak bedeniyle Hugo bakışın nesnesi kılınarak edilgin konumda sunulmaktadır. Erkek bedeni çıplak halde fetişleşir ve hem kameranın ve karakterin hem de seyircinin gözünde bir bakılan nesneye dönüşür. Bu anlamda dikizlenen beden bu sefer kadını bedeni değil, erkek bedenidir.



Şekil 3.19. Erkeğin idealleştirilmiş bedeninin fetişleşmesi

Gençlik, güzellik, cinsellik, estetik, moda, kozmetik, spor ile tüketimin nesnesi haline gelerek kullanabileceği tek silahı “parçalı” bedeni olan kadının, bedensel ve ruhsal varlığı kapitalizmin çıkarları doğrultusunda kullanılıp sömürülürken, ideal insan bedeninin yansıması olarak mekanik, metalik,

elektronik, sentetik ve organik yapı ve uzuvların birleşimi olarak üretilen siborg bedenler modernitenin tutsağından kendini azat etmeye çalışarak tekno kadınlığa doğru evrilmektedirler. Kadınların “öz” olarak görülmeyip sürekli ötekileştirmeye maruz kalmasının altında erkeğin kadın bedeninde duyumsadığı hayranlık, şüphe, endişe, günah ve öz yıkım duyguları yattığı söylenebilir. Karakterlerin giysileri/kostümleri ve cinselliklerinin aşırı vurgulanması ve baskı, haksızlık ve sömürülere adeta bir dans sergilercesine estetiksel dövüşerek çözüme ulaştırmaya çalışması ataerkil cinsiyet kalıplarının sözde feminist söylemler içine sızarak yeniden üretilmesine sebep olmaktadır. Sonuç olarak kadın siborglar bedeni; cinsiyet, ırk ve insanlığın sınırlarını aşan insanüstü kimliğini kutlarken aynı zamanda bu siborg kadınlar, sahip olduğu bedeninin gücünü yeniden keşfetmenin zevkine varmaktadır.

3.3.3. Anılar, Hafıza ve Kimlik

İnsan-teknoloji ilişkisinin ön planda olduğu siberpunk kurgularında bedenin teknoloji tarafından istila edilmesi, siborg bedenlerde organik yapı bileşeni olan beyni/ zihni de her an saldırıya açık hale getirmektedir. Hatıra, hafıza, bellek unsurları siborg bedenler için önem taşımaktadır. Ece Erol makalesinde insan ve siberetik organizma arasındaki savaşta en önemli unsurun hafızanın silinmesinde yattığını böylece varoluşsal sorular sorgulanmadığı için olası kimlik problemlerinin önüne geçilmiş olacağını (2018: 90) ifade eder. Benzer şekilde Smelik de kişisel hafızanın özneliliğin indeksi olarak işlev gördüğü için, filmlerdeki kimlik krizlerinin de genelde hafıza meselesine odaklandığını (2018: 147) belirtir.

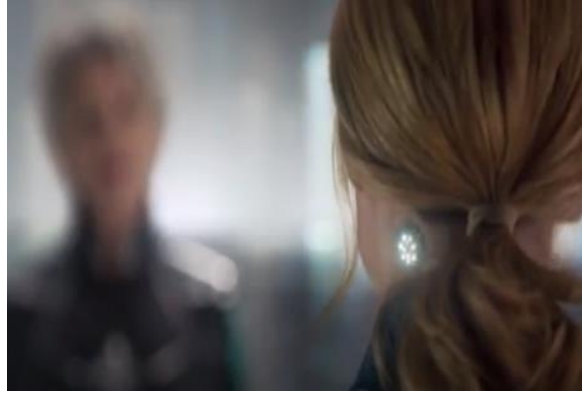
Henri Bergson’a göre (1986) “süre” adını verdiği “bilincin zamanı”nın oluşabilmesi için bellek ve bilince ihtiyaç vardır. Bellek geçmişten şimdiye devamlı hatıra taşıdığından, şimdiki an sürekli değişim içindedir. Başka bir deyişle bellek sayesinde şimdiki zamanda geçmişin izlerini bulabilmek mümkündür. *Alita: Battle Angel* filminde organik beyninin hasar görmediği için normalde kim olduğunu hatırlaması gerektiğini belirten Dr. Ido’ya rağmen *Alita Kafamın içi boş. Hafızamın içi tamamen bomboş. Adımı bile hatırlamıyorum* der. Benzer şekilde Yüce Zeka ile karşılaşmasında *Vers de zihnim, hayatım bomboş* ifadesini kullanır. Belleklerinin silinerek anonim hale getirilen öznenin, istenmedik davranış sergilemesi ve itaatsiz davranmasının da önüne geçilmektedir. *Hala hatırlamaya çalışıyorum ama hafızam boş. Önemli biri değilmişim demek ki. Çöpe atılmış, öylesine bir kızmışım işte*

sözleriyle Alita aslında kendini sıradan ve değersiz görerek ötekileştirmektedir.

Sigmund Freud, psikanalitik yaklaşımla insanın bilinçaltının keşfedilmesi ve bilinmeyen yönlerinin ortaya çıkarılmasında rüyaların önemi üzerinde durmaktadır. İnsan zihni, bilinçaltında tuttuğu geçmişte yaşadığı travmatik deneyim ve tecrübeleri, bunlardan kaynaklı duygusal, acı veren veya utanılacak olan halleri “bastırma” (repression) mekanizması ile bilince çıkmasını engellemektedir. Böylece içgüdüler; duygu, düşünce ve davranışlarımızda etkili olmaktadır. “Bilinçdışı zihinsel işlemin sonucu” olan rüyalar, Freud’a göre, insanın zihinsel ve bedensel özellikleriyle ilgili bir konu veya olgudur (1996: 215). Ona göre rüyanın meydana gelme sebebi, bir isteğin tatminini sağlamaktır. Rüyanın oluşum süreci, önceden bilinen hiçbir şeye benzemeyen tümüyle yeni ve yabancı bir şeydir (Freud, 2017: 42). Rüyalar, unuttuğunu düşündüğümüz aslında hafızanın derinliklerinde yatan hatıraların, geçmişin gün yüzüne çıkmasıdır.

Captain Marvel filminde günlük antrenman sırasında Vers’in gördüğü rüyalarla sık sık dikkatinin dağıldığını düşünen ve uyuyabilmesi için hap kullanmasını öneren Yon-Rogg *Geçmişini geride bırakmalısın. Bu seni şüpheye düşürüyor. Şüphe de seni savunmasız kılıyor* diyerek bir savaşçı için duyguların en tehlikeli şey olduğunun altını çizerek. Ancak Carol geçmişiyle ilgili hiçbir şey hatırlamamakla birlikte gördüğü rüyaları anlamlandıramamaktadır.

İlk karşılaşmalarında Yüce Zeka, Vers’in duygularıyla ve onları besleyen geçmişiyle mücadele ettiğini; hatırladığı korkular kadar hatırlamadığı birçok şeyin olduğunu söyler. Karşılaşma öncesi Yon-Rogg ile aralarında geçen diyalogta Vers, Yüce Zeka’nın en çok hayranı olduğu kişinin şeklini alması gerektiğini ama bunun aslında onun için ne anlamı olduğunu bile hatırlamamaktadır. Yüce Zeka, geçmişin derin acılarından kurtardığı ve onu *özgürleştirdiği* için geçmişin silinmesini Vers için bir lütuf olarak sunar çünkü karşılığında Vers’e muhteşem bir hediye- tüm Kreelerin iyiliği için savaşma fırsatı- verdiklerini ancak verilenin geri alınabileceğinin de altını çizerek kendine hükmetmesini söyler.



Şekil 3.20. Vers'in gücünü kontrol edebildikleri inhibitör

Yon-Rogg, Soh-Larr adlı bir Kree operatörünün Torfa gezegeninde yakalandığı bilgisinden sonra onu kurtarmak için Minn-Erva, Korath, Bron-Char ve Att-Lass'tan oluşan Starforce takımına verdiği brifingin ardından gezegende bir saldırı yapma talimatı verir. Aslında Yüce Zeka, Vers'in henüz hazır olmadığını düşünmesinin aksine Yon-Rogg, Vers'i de takıma dahil eder. Ancak kısa sürede Torfa yerlilerinin Skrull olduğu ve görevin bir pusu olduğu anlaşılır. Skrullar, Vers'in enerji sinyalinin Marvel'in çekirdeğiyle eşleştiğini keşfettikten sonra Vers'i Torfa'ya çekip onu kaçırmayı amaçlarlar. Vers, Soh-Larr olarak kılık değiştirmiş (Yon-Rogg'a göre Soh-Larr'ın biliçaltına gömülü olan şifresini bilmeleri imkansızdır) Skrull Generali Talos tarafından kaçırılır ve Skrull uzay aracında bir çeşit zihinde geçmişe yolculuğu sağlayan bir düzencekle baş aşağı durumdaki Vers'in hayatının çeşitli noktalarından anılarına erişir. Vers, Talos'un anılarını açmasıyla uyanır ve Dr. Wendy Lawson ve onun Işık Hızı Motoruyla ilgili bilginin peşinde olduğunu öğrenir. Bu sırada Vers'in anıları bir kapsüle kopyalarlar. Vers'in anıları ve anlamlandıramadığı olay örgülerinin arasındaki kopukluk, yansıtıldığı birçok parçalı ekran aracılığıyla somutlaşmaktadır.



Şekil 3. 21. Vers'in anılarının parçalı görüntüsü

Vers: *Bana ne yaptınız?*
Talos: *Sadece küçük bir istihbarat peşindeyiz*
Vers: *Kafamın içine ne koydunuz?*
Talos: *Orada olmayan bir şey koymadık*
Vers: *Bunlar benim anılarım değil.*
Talos: *...Kafanın allak bullak olmasına hiç şaşırmadım.Sana ciddi zarar vermişler.*
Vers: *Benden ne istiyorsun? Numara yapmayı kes artık.*
Talos: *Dr. Lawson ve onun Işık Hızı Motorunun yerini arıyorum*
Vers: *Dr. Lawson adını hiç duymadım*
Talos: *Cidden mi? O zaman anılarında ne arıyor?*

1989'da Hala'ya geldiğinde ölmek üzere olduğunu ve hafızasının olmadığını söyleyen Vers için Skrulların onun bilinçaltına müdahalesi yaşadıklarını anlamdırması yönünde ilk adımdır. Yüce Zeka olarak gördüğü kişi aynı zamanda Skrulların ışık hızı teknolojisini keşfettiklerini düşündükleri bilim insanı Dr. Lawson'dır. Bir Kree (Vers, Kreeler'i *Soylu Savaşçı Kahraman* olarak tanımlamaktadır) olarak Vers'in Skrulları durdurmaya yönelik girişimi bu anılar sonrasında kişisel bir davaya dönüşmektedir.

Skrull uzay aracının parçalanmasıyla C-53 gezegenine (Dünya'ya) iniş yapan Vers'e SHIELD Ajanı Nick Fury'nin kimliğini görme talebine karşılık Vers'in sözlü beyanı *Vers. Kree Starforce'dan. Kimliklerimizi gösteren küçük kartlarımız yok* şeklindedir. Daha sonra Vers'in yaşanan olaylarla ilgili yalan söylemediğine ikna olan Fury, Vers'in Dünya'daki kökenlerine dair iddialarını doğrulamak için onu Nevada'daki Ortak NASA USAF Tesisine götürür. Arşivleri incelerken bilgilerin çoğunun sansürlenmesine rağmen Vers, Dünya'da yaşadığına dair bir fotoğraf bulur ve bu fotoğraf, geçmişiyile ilgili bazı olayları hatırlamasına kaynaklık eder. Vers, PEGASUS Projesi için Dr. Wendy Lawson'ın vesayeti altında Maria Rambeau ile birlikte Birleşik Devletler Hava Kuvvetlerinde savaş pilotu olduğunu öğrenir. Sonrasında Yon-Rogg ile iletişime geçtiğinde Dr. Lawson'ın Marvel adında bir Kree ajanı olduğu ve savaşı kazanmak için eşsiz bir enerji çekirdeği üzerinde çalıştığı ve bu teknolojiyle deneyler yaptığı bilgisini Vers ile paylaşır. Yüce Zeka'yı ziyarete gittiğinde Vers'in gördüğü kişinin, her ne kadar Yon-Rogg için Skrull simülasyonundan ibaret olsa da Vers, o kişinin Lawson olarak tanıdığı Marvel olduğundan emindir. Bunu kanıtlamanın tek yolu ise, izinsiz deneme uçuşu yaparken assist uçağının düşmesinden önce onları canlı gören tek tanık Maria Rambeau ile iletişime geçmek olur. Louisiana'da yaşayan Maria ve kızı Monica, Carol'un hala hayatta olduğunu görünce büyük bir şaşkınlık yaşarlar. Büyük bir sevinçle Carol'a sarılan Monica'ya karşı Vers'in tepkisi nötrdür: *Tam olarak sandığın kişi değilim.*

Maria'nın bir şey hatırlayıp hatırlamadığına dair şüpheleri üzerine Vers, bazı görüntülerin ve kısa anların olduğunu ama hangisinin gerçek olduğunu bilmediğini söyler. Maria ise yaşananların şokuyla *6 yıl sonra süper ateş ellerinle çıkıp geliyorsun, şey dememi bekliyorsun Vers mi? "Gerçekten" sen bu musun?* diyerek hayattaki en iyi arkadaşının yabancı biri gibi karşısında durmasının üzüntüsünü yaşamaktadır.

Maria'nın evindeyken düşen uçağın kara kutusuyla ilgili bilgilerin bulunduğu bir CD'nin varlığından söz eden Talos, Vers'in Kreeler tarafından kandırıldığını, bildiği ne varsa her şeyin yalan olduğunu, Marvel'in haksız bir savaşın yanlış tarafında yer aldığını öğrenince Yon- Rogg tarafından öldürüldüğünü ve Skrull'ların Kree rejimine direndikleri için gezegenlerini yok eden Kreeler'den kaçan, nesli tükenme eşiğinde, sürekli evsiz mülteciler olduğunu iddia eder. Lawson'ın bulduğu çekirdeğin bir ışık hızı gemisini çalıştırabileceğini ve o geminin bir avuç Skrull'ı Kreelerin ulaşamayacağı güvenli bir yere taşımaya yardımcı olacağını ve sadece yeni bir "yuva" istediklerini belirtir. Bu nedenle çekirdeğin yani Marvel'in laboratuvarının koordinatlarını çözmede Vers'ten yardım talebinde bulunur. *Sen ve ben her şeyimizi Kreelerin elinde kaybettik ama artık onlardan biri değilsin* diyen Talos'a karşı kara kutudaki kaydı duyduktan sonra tüm olanları hatırlayan Vers'in öfkeli tepkisi *Beni tanımıyorsun. Kim olduğumu hiç bilmiyorsun. Kim olduğumu ben bile bilmiyorum* olur. Vers ise Carol Danvers olarak uçak kazası sonrasında geriye kalan anılarına dair hiçbir şey hatırlamamasına rağmen arkadaşı Maria ona gerçekte kim olduğuna dair bir açıklama yapar:

Maria: *Sen Carol Danvers'in. O uçakta doğruyu yapmak için hayatını tehlikeye atan kahraman kadınsın. Sen en iyi dostumsun. Bir anne ve pilot olmam için beni destekleyen kişisin. Sen akıllsın, komiksin ve tam bir baş belasısın. Sen tanıdığım en güçlü insandın hem de yumruklarından ateş saçmadan çok önce.*

Bu sözlerden eyleyen özne konumuna geçip hayatına yön vermesinde egemen anlayışın tersine ona yardımcı olan bir kadındır ve kadın dayanışması sayesinde sorunların üstesinde geleceği yansıtılarak kız kardeşlik ruhu vurgulanmaktadır.

Mardock Scramble filminde İlk kez 12 yaşındayken Rune Balot, babası tarafından tecavüze uğrar ve bu cinsel münasebet defalarca tekrarlanır. Bu durumu babasının istediğini ancak ona hiç karşı koymadığını çünkü onu sevdiğini- ancak bir erkek olarak değil- ifade eder. Bu durumu öğrenen ağabeyi çok öfkelenir ve sevdiği kardeşini korumak adına babasına şiddet uygular. Uygulanan bu şiddet sonrasında

babası sakat kalır ve ailesi hastanede, ağabeyi ise hapishanededir. Tek bildiği ise onu koruyacak kimsenin olmadığını. Bütün bu olayların sorumlusu olarak Balot kendini suçlar. Aliesi tarafından kendi kızları olarak görülmeyen Balot, bakire olmadığı için fahişelikten başka bir seçeneği olmadığını düşünür ve kendini Shell'in kollarına bırakır.

Shell: *Kaybettiğin her şeyi sana geri vereceğim*

Balot: *Bu beni seveceğin anlamına mı geliyor?*

Shell: *Mükemmel bir soru sordun. Aşk demek bağışlamak demektir ve birtakım şeylere uymayı gerektirir. Kurallara uyarırsan, sevmeye devam edersin.*

Aidiyet duygusundan yoksun olarak yetişen Rune içeride (ailesinde) bulamadığı “gerçek” sevgi ve ilgiyi dışarıda aramaktadır. Aslında bu ifadelerden anlaşılacağı üzere erkeğin koyduğu kurallara uygun davrandığında sevmeye layık bir kadın olacağı belirtilmekte ve ancak bir erkeğin koruyuculuğunda yaşamına devam etmesi gereken kadın imajıyla geleneksel ataerkil bakış yansıtılmaktadır. Bedeni ve cinselliği istismar aracı olarak kullanılan Rune'nın, kendisine şiddet uygulayan erkeklere karşı gelmek veya direnmek yerine kabullenmişlik ve teslimiyet duygusu içinde kendini çevresindeki erkeklere bırakmıştır. Ataerkinin kadınlar üzerinde kurmak istediği tüm baskılara boyun eğmekte, itaatkar ve teslimiyetçi bir cinsel obje olarak etrafındaki erkeklere hizmet ederek maneviyat ve kişiliğinin ihlal edilmesine ortam hazırlamaktadır. Böylece kadın aciz, zayıf, yardıma ve korunmaya muhtaç olarak yansıtılarak erkek karakterlerin daha çok ön plana çıkmasına ortam hazırlamaktadır.

Meryem Ana, özellikle Ortodokslar'da “Tanrı Annesi” (Teotokos) ünvanıyla, İsa'nın doğumunda oynadığı rol nedeniyle evrenin var oluş sebebi ve gerçek yaşamın kaynağıyken; Hristiyanlar'da, genel olarak bakireliği ve Tanrı annesi olması düşüncesi geçerliiyken, İslâm'da “iffet” simgesi olarak tasavvur edilmektedir. Yaşamın kaynağında Havva'nın yaptığı kozmik hatayı düzeltmesiyle kendisine “Yeni/İkinci Havva” sıfatı verilmiştir. Bu anlamda Havva'nın Tanrı'ya itaatsizliğinin karşılığı olarak Meryem'in koşulsuz itaati, aradaki restorasyonun göstergesidir (Batuk, 2008: 37). Meryem adının kökeni ile ilgili olarak “Mar-Yam” kelimesini birleşik kabul edenler, bu ismin “acı deniz, isyan” anlamına gelebileceğini dile getirirlerken; Meryem kelimesinin birleşik olmadığını ileri sürenler ise bu kavramın “ümit, acı, yükseklik, isyan, hanım, prenses, güzel kimse, efendi, sâhibe, aydınlatan,

gösteren” gibi çeşitli anlamlara geldiğini savunmuşlardır (Küçük ve Arslan, 2018: 55).

Rune Balot bedeni yeniden oluşturulduktan sonra ilk gördüğü görüntü kucığında bir çocukla duran Meryem Ana’dır. Bekaretini koruyamayıp fahişelik yaparak yaşamını sürdüren ve Shell’e göre kurallara uymadığı için itaatsizlikle suçlanarak ölümü hak ettiği düşünülen Balot için bu yeniden doğum onun acı denizinden kurtulduğunun işaretiyken Meryem Ana, İkinci Havva olarak ikinci bir yaşama hakkının ve iffetin sembolü olarak karşısında durmaktadır. Heykelin yüzünün yarısının olmaması bir yandan anılarıyla yüzleşerek geçmişten ders almasını gösterirken diğer yandan bu siborg bedeniyle hiçbir şeyin eskisi gibi olmayacağını, belirsiz olan geleceğe rağmen bir umudun yansımasıdır.



Şekil 3. 22. Rune Balot ‘un uyandığında gördüğü Meryem Ana heykeli

İnsanların değerli, değiştirilemez şeyler olduğunu düşündüğü anılarının aksine Shell, hafıza saklama ameliyatlarıyla kafasından uzaklaştırdığı, kaydettiği ve sildiği anılara sahip ve bu şekilde şan ile doldurulacak “boş bir kap” olmaktan memnundur. Bu ameliyatlardan birini olmadan önce Shell *Sana bahşedilenler üzerine kuşkuya düştün. Hayatım boktan, seninki de öyle. Ölmeyi arzutalacak derecede hem de* diyerek Balot’u bir aracın içine kilitleyip aracı patlatarak anılarıyla beraber Balot’un canını da alma hakkını kendinde görür. Ancak hesaba katmadığı olaylar gelişince ona göre *çoktan ölmüş olması gereken rüyalarında kalmış bir kız*- her ameliyat sonrası Shell için uzun bir rüyadan uyanmak gibidir- olan Rune Balot, Shell’e dava açar.

Dr. Easter, Shell’i tahtından indirip October kuruluşunu alt etmek için Balot’ın kendilerine yardımcı olmasını ister. Oeufcoque’yı avuçlarındayken Shell’i düşünmesini istediklerinde fare bir tabancaya dönüşür. Ancak Balot’un tabancayı çenesinin altına koyduğu bu beklenmedik hamle, onun hayatını kurtaran doktorun

paniklemesine neden olur. Aslında silah, Balot'un içindeki intikam duygusunun dışı vurumudur.

Dr. Easter: *Niye böyle bir şey yaptın ki? Onun yanında falan olmayı mı özledin?*
Oeufcocque: *Elbette özlemedi. Kalbinin sarmalayan kara dumandan hala kurtulamadı o kadar. Ona acı veren pek çok şey var.*

Yarıda kalmış eğitimiyle 15 yaşındaki Rune Balot, Shell'in tarif ettiği kimlik bilgilerine göre 19 yaşında bir banka çalışanıdır. Gerçekte ailesi tarafından gözden çıkarılarak yok sayılan Balot, Shell'in kendi oluşturduğu sanal bir kimlikle yeniden var olmaktadır. Bu sayede Balot, Shell'in suç ve yasadışılıklarının üstünü örterek denetim kısıkcından kurtulabileceği bir piyondur.

Favaro'ya göre siberpunk kahramanların mücadelesi, kökenlerini anlama yönündeki istekleri ve dolayısıyla düşler ve bellek üzerinden geçmiş ile kurdukları bağın, onların insana öykünmesinden ziyade özgürleşme, deneyim elde etme ve kendilerini tanımlayabilecekleri bir zemin inşa etme arayışı ile ifade bulduğunu; ayrıca eski varlığın kaybı, diğer bir deyişle belleğin ve dolayısıyla kimliğin yitirilmiş ya da yeniden biçimlendirilmiş olduğunun keşfedilmesi, kabullenme ve kabullenişle birlikte iktidara karşı bir direniş gerçekleştirme yönünde seyretmektedir (2017b:14).

Alita: Battle Angel filminde bu direniş, önce içeride baba otoritesine daha sonrasında dışarıdaki kişi ve güçlere nihayetinde de otoriteye karşı bir başkaldırıyla sona ermektedir. Kızının ölümünden sonra etrafta onun gibi bir sürü canavarın ortalıkta dolaşmasına neden olduğu için kendini suçalayan Dr. Ido, "huzur bulmak" adına avcı savaşçı olmaya karar verir ki bu, onun gözünde gurur duyulacak bir şey değildir. Alita'nın *Huzur bulabildin mi?* sorusuna Ido'nun yanıtı *Seni buldum* olmaktadır. Ancak *Ben kızın değilim. Ne olduğumu da bilmiyorum* diyen Alita kesin ve net bir şekilde Ido ile arasına sınırı çizer. Baba rolüne bürünen Dr. Ido'nun onaylamamasına rağmen Alita avcı savaşçı olmaya karar verir: *Bıktım usandım. Benden tek istediği şey şirin tatlı kızı olmam.*

Grewishka ile ilk mücadelesinde kendini Ay'da gören Alita bu parça parça anıların izini sürerek bütüncül bir kimlik arayışı içine girmektedir. Teknoloji ile bütünleşmiş bu siborg bedeni, karaktere direnişteki en önemli gücü vermektedir. Geceleri kelle avcısı olarak büründüğü gizli kimliğiyle durumun tehlikeli, pis olduğunu, elini kana bulamasını istemeyen Ido'ya karşı Alita ölüm kalım anında geçmişiyile ilgili herhangi bir şeyi hatırlama olasılığı ile Punk hareketinin "kendin

yap” (do it yourself) tarzına uygun olarak bu işi kendi yapmaya karardır. Hugo, Alita’nın avcı savaşı kimliğine sahip olduğunu öğrendiğinde bu duruma Dr.Ido’nun bozulacağını söylediğinde bağımsız karar alarak iradesini kullanan Alita’nın tavrı nettir: *Onun kuralların göre yaşamıyorum.*

Hall’e göre kimlik, küresel ve yerel, materyal, tarihi ve kültürel söylemler ve koşullar ile deneyimler bağlamında sürekli olarak kurulan, sahip çıkılan, üstlenilen, bir yandan güven ve özdeşleşme hissini temin etmeye yönelik olarak sabitleme/konumlama istemi ile öte yandan farklı öğeler arasında süregelen müzakere sonucu ortaya çıkan gerilimin biçimlendirdiği aidiyet tasarımı olarak tanımlanabilir (akt: Binark, 2001: 75). Maslow’un İhtiyaçlar Piramidi’nde (1954) fizyolojik ihtiyaçlar ve güvenlik ihtiyacından sonraki basamakta yer alan “ait olma ve sevgi” sosyal bir ihtiyaçtır. Yalnızlık ve yalıtılmışlık duygusundan kaçınmak için kişi bir şeylerin- grup, toplum, kültür, kimlik, alan/me kan- içinde yer alma, onun bir parçası olma gereksinimi duyarak anlamlı bir ilişki kurmaya çalışmaktadır. İnsanda aidiyet duygusunun yokluğu/kaybı sosyal soyutlanma, yalnızlık ve yabancılaşma gibi kişinin kendini güvende hissetmeyeceği rahatsız edici duyguların yaşanmasına neden olmaktadır (Duru, 2007: 87). Yaşadığı sosyal çevreyle etkileşimde bulunduğ ça Alita, kendi alanını arayıp keşfetmeye, kimliğini yeniden inşa edebileceği bir alanı oluşturma çabasına girmektedir. Bir kimliğ e sahip olmak-avcı savaşı ruhsatı almak-, bir grubun üyesi olmak Alita’yı mutlu etmektedir.

Alita, bireysel kimliği ile verdiği mücadelesinde yönünü kolektif kimlik arayışına çevirmektedir. Kimlik, bazı insanlarla nelerinizin ortak olduğ una ve sizi başkalarından neyin farklılaştırdığı na ilişkin ait olma sorunudur (Weeks, 1998: 85). “Kimliğin inşa sürecinde öteki’nin varlığıyla ve onunla kurduğu ilişkiye göre kendini konumlad ıran birey için ‘öteki’, varlığıyla potansiyel bir tehdit ve çatışma kaynağı olarak kolektif kimliğin kendini keşfetmesini sağlar” (Bostancı, 1999: 38). Böylece birey kendisi ile ötekiler arasında hem farklılaşma hem de özdeşleşmelerden hareketle kimliğini inşa etmektedir.

Avcı-savaşı ruhsatını aldıktan sonra ilk işi avcı-savaşı mekanı olan Kansas’a giden Alita, kendi ile bu grubun üyeleri arasında ortak bir bağ kurarak bireysel bir direniş i başlatmaktadır.

Alita: *Ortak düşmanımıza (Grewishka) karşı destek istemeye geldim. Sistem onu koruyor. O da başboş halde dehşet saçıyor. Şimdi de Ido ile benim peşimde. Sizlere*

sesleniyorum avcı- savaşçı kardeşlerim. Hepimiz birlik olup onu tarihin derinliğine gömelim.

“Savaşçı kadın siborgların, dahil oldukları ordu, polis, istihbarat ve devasa tekno şirket yapılanmaları ile bireysel varoluşları arasında ikilem yaşadıkları veya eril sistemlerin bir parçasına dönüşüp ehlileştirilerek insanüstü ‘siber-robotik’ yetenek ve güçlerinin militarize edildikleri görülmektedir” (Kurt, 2019: 185). Sosyal düzeni koruma adına kişisel girişimine karşılık bulamayan Alita, *Demir Kent’in kahramanları burada dediler. Bana pek öyle gelmedi: Hurdalık serserileri, muhtelif siber çöp ve motorball oynamak için fazlasıyla bitik ayyaş* şeklinde onlara yüklediği olumsuz niteliklerle onları kışkırtıp çatışma ortamı yaratarak bireyselliğini ön plana çıkarmayı amaçlamaktadır. “Suratına servet harçamış geveze bir parlak” diye tanımladığı Zapan’ı birkaç hamlede yere serip burnunu kırar.

Mısır, Antik Yunan ve Roma Uygarlığı ve sanatında adalet kavramı “tanrıça” olarak betimlenmekle birlikte “adalet” kavramı; erillikte ayrışmamış, birlik halinde bulunan nitelikleri ayrıştıran olarak ana, doğa, doğurganlık, değişim ve dönüşüme açıklık olarak anlaşılabilen “dişil ilke” üzerinden ele alınmıştır. “Bakire” kabul edilen tanrıça saf, arı olanı temsil etmekle birlikte kendi doğasından başka hiçbir şeye, bir anlamda bir erkeğe bağlı olmadığı için bağımsızlığı da simgelemektedir (Görür, 2015: 4). Yunan mitolojisinde yaşamla ölüm arasındaki dengeyi kurarak sosyal düzenin sağlamak için çabalayan adalet Tanrıçası Themis’in elindeki kılıç gibi Alita, kucağındaki Hugo’nun başını almak isteyen Zapan’ın yüzünü felaket öncesi MBC metalürjisi eseri kılıcıyla ikiye ayırarak adaletin keskin gücünü göstermektedir.

Captain Marvel filminde Fury ve Vers’in kaçmalarına yardımcı olan Coulson’ın emirlere karşı içindeki sese kulak verdiğini; bunu yapmanın çok zor olduğunu ancak birini “insan” yapanın da bu olduğunu söyleyen Fury aslında Vers’in ilk önce komutanı Yon-Rogg’un emirlerine karşı gelmesi adına ilk ateşi fitillemiş olmaktadır. Kendisine yalan söylediğini belirten Vers’e *ben yapabileceğinin en iyisini yapmanı sağladım* -duygularının kararlarının önüne geçmesini engellemek- diyen Yon- Rogg gerekçesini belirtir.

Siberpunk kurgularında sıklıkla işlenen zihnin ele geçiriliş teması *Captain Marvel* filminde yinelenmektedir. Üniformasındaki renk değişikliğinden Skrulların Vers’in zihnine girdiği kuşkusuna binaen Yüce Zeka’nın onu hizaya getireceği düşüncesiyle zorla ikinci bir karşılaşma gerçekleştirilir. Fimde bu sanal gerçeklik

teknolojisi biyolojik ve nöro-psikolojik bir tedavi yöntemi olarak ele alınmaktadır. Bu sefer bir Kree kostümünde değil gerçekte artık kim olduğunu bildiği Dr. Lawson olarak Pegasus çalışanıyken adının üstünde yazılı olduğu siyah derimontu ve yan tarafta plakta dönen bir rock müzik¹⁴ eşliğinde Vers gerçeklerle yüzleşir.

Yüce Zeka: *Seni bulduk ve bizden biri kabul ettik*
Vers: *Hayır, beni çaldınız. Yuvamdan, ailemden, arkadaşlarımdan.*

Vers, her ne kadar sahip olduğu güçleri onların vermediğini, nedeninin patlama olduğunu söylese de Yüce Zeka onun gücünü kontrol edebilmektedir. Ancak burada geçen konuşmada Vers, artık Yüce Zeka'nın yalanlarına kanmayacağını, Skrulların onun boyunduruğu altına girmeyi reddettiği için onları yok etmekten söz ettiğini, artık kendisinin de Skrullar gibi boyunduruk altına girmeyeceğini belirterek ona karşı koymaya çalışır. Verilenlerin geri alınabileceğini yineleyen sözlerin ardından Yüce Zeka, Vers'i etkisiz kılar.



Şekil 3.23. Yüce Zeka'nın Vers'i etkisiz kıldığı an

Siber uzamın bir parçası haline gelen zihnin, tıpkı bedenler gibi müdahaleye açık hale gelmesi, birçok ahlaki sorunu barındırmasıyla birlikte zihnin, yapay anılar ve kurgusal kimlik tasarımlarıyla kontrol edilebilir ve yeniden yapılandırılabilir bir metaya dönüşmesine neden olmaktadır. Kurgulanmış hafızanın halisünasyon şeklinde algılanması, belirsiz zaman algısı ve aidiyet duygusunun gelişimi için uygun ortamı hazırlayacak mekan(lar)dan yoksunluk bireyin tutarlı bir geçmiş öyküsü kurmasını güçleştirmektedir. Fiziksel gerçekliğin paralelinde ikinci doğa olarak kurgulanan ağ üzerinde varlık kazanan fragmental anılar, bulanık, parçalı görüntüler,

¹⁴ Nirvana grubu tarafından 1991 yılında çıkarılan Nevermind adlı albümde yer alan *Come As You Are* şarkısı çalmaktadır.

oradan gelen tehditler, bedeni tekinsiz bir varoluşun alanı haline getirirken, hack'leme, belleğin silinmesi gibi müdahalelerle bedenin bir anlamda siber uzam tarafından sömürgeleştirildiği görülmektedir. Kimliğin kırılğan ve parçalı görünümü ile gerçekliğe ilişkin şizofrenik algı, iktidarın çıkarları doğrultusunda kullanılan bilgi ve teknoloji vasıtasıyla beden ve zihin üzerinde çeşitli düzenlemelerle ilişkilendirilmektedir (Oktan, 2019: 285, 297). Bir bataklık gibi içine çeken sıvının diğer tarafında daha önce Skrulların eriştiği kısa anılarını yeniden anımsayan Vers geçmişiyile yüzleşir. Çocukluğundan itibaren sürekli aşırı duygusal olduğu, yeterince güçlü olmadığı, boşuna uğraştığı, yapamayacağı ve başaramayacağı için çevresindeki erkeklerce vazgeçmesi, pes etmesi gerektiği telkinleriyle maruz kaldığı cinsiyet ayrımcılığına ve sonrasında hep yere kapaklanışının görüntüleri yer almaktadır. Böylece Yüce Zeka, sahip olduğu güçleri Vers'e bahşetmeden önce onun Dünya'daki yaşamında *güçsüz, kusurlu, çaresiz ve çok zayıf* olduğunu bir kez daha görmesini sağlamaktadır: *Biz olmadan sıradan bir insansın*. Organik beyne monte edilen mekanik bedenler değişkenlik gösterebilirken beyinle ilişkilendirilen hayaletin kopyalanabilme ("ghostdubbing") ihtimalini neredeyse olanaksız hale getirmektedir (Oktan, 2019: 276). Vers, her düşüşünde gücünü tekrardan toplayıp ayağa kalktığı gibi yeniden ayağa kalkarak aslında gerçek kimliğinin hangisi olduğunun ayırdına varır:

Yüce Zeka: *Sen, Hala'da yeniden doğdun Vers.*
Vers: *Yanılıyorsun adım Carol.*



Şekil 3.24. Vers'in zihninin hacklendiği düşünüldükçe zorla Yüce Zeka ile görüşmenin sağlandığı sahne

Hazreti İsa'nın peygamber olarak gönderilmesinin ardından maruz kaldığı işkence ve baskıların acısını Hristiyanlıktaki Mesih inancıyla harmanlayarak Carol Danvers'in yere (Dünya'ya) düşüşü yarı tanrısal bir Mesih figürü olarak

yansıtılmaktadır. Tüm insanlığı, günahın baskısı ve zulmünden kurtarıp Tanrı'yla barıştırmak amacıyla olan Mesih; yargılamaya, savaşmaya, öldürmeye değil; sevmeye, merhamet göstermeye, lütfetmeye gelmişti. Tıpkı peygamberlik mucizelerine sahip Mesih gibi üstün güçlere sahip Vers de yalanlara, savaşa son vermek; sadece Skrulları değil tüm evreni korumak ve barış ortamı sağlamak gibi bir misyonu üstlenmektedir.

Gerçekleştirilen son konuşmada, *Şimdiye kadar bir kolum sırtıma bağlı savaşıyordum. Sonunda serbest kalırsam, o zaman ne olacak?* diyerek tam güç potansiyelini sınırlayan inhibitörü ortadan kaldırarak içindeki gücü keşfedip bambaşka bir Carol Danvers olarak ortaya çıkar: daha parlak, enerjik ve güçlüdür ve Starforce ile topyekün bir savaşa girer. Yüce Zeka ile bağlantıyı sağlayan tüm sanal kablo ve ağların yakıp yok edilmesi aslında bir siberpunk karakterine yakışır bir şekilde bu direnişi içeriden, zihninde gerçekleştirdiğinin tezahürüdür. Onu esir altında tutan Kree kimliğiyle tüm bağlarını kopararak özgürlüğüne kavuşmak için direniş göstermektedir.

3.3.4. İktidarın Denetim ve Gözetimi

Hem ruhun hem maddenin var olduğunu, birbirinden ayrı düşünilemeyeceğini ileri süren düalist anlayışın savunucularından Descartes'e göre ruh (kimi zaman akıl, zihin, ruh birbiri yerine kullanılmakta) düşünen bir şey olduğu için sadece insanlara özgüdür. Beden maddidir, somuttur, bölünebilir ancak ruh manevidir, soyuttur ve parçalara ayrılmaz. Ruh ile beden birbiri tamamen zıt olmalarına karşın var olabilmek için bir bütün olmaları şarttır ki ruh ve bedeni etkileşime geçiren şey ise beyin (sinirler)dir. Böylece beden/zihin üzerinden yaptığı kıyaslamada ruhu bedene üstün tutup öncelikli kılar. Ona göre zihnin, beden gibi mekansal özelliğinin olmaması sebebiyle beden gibi asla bozulup yok olmaz aksine bedenden bağımsız ve hür hareket eder. Bedenin hareket ettiricisi olarak ruh, bedenden ayrı ve ona göre transandantal bir konumdadır (Alanka, 2015: 112).

Foucault'a göre (2019) bedenin hapisanesi olan ruh, iktidarın aleti ve *vektörü*¹⁵ konumundadır. *Alita: Battle Angel* filminde iktidarın temsilcisi olan Nova,

¹⁵1. Doğrultusu, yönü, uzunluğu belirli olan ve bir ok işaretiyle gösterilen doğru çizgi.

2. Büyüklüğü ile yönü olan nicelik.

3. Enfeksiyon etkenini bir konaktan diğerine aktaran genellikle eklem bacaklı, omurgalı veya omurgasız taşıyıcı canlı (TDK).

Demir Kent'teki hayatı baskı altına alıp kontrolü sağlayabilmek için Vector'a yetki vermektedir-ki bu isim tesadüfi değildir. Nova ruhunu, Vector'ın ya da Grewishka'nın bedenine taşımaktadır. Bu durum gözlerin mavi –özgürlüğün temsili- renge dönmesiyle somut hale gelmektedir.



Şekil 3.25. Bir göçebe özne olarak Nova

Beden ve ruhun iki farklı töz olarak vurgulanarak filmde Nova'nın ruhunu başka bedenlere aktarması, bedensizlik fikrine karşılık gelen aşkınsal bir varlık olarak kurgulanması ve bedenlerin tamamen yeniden inşa edilmesi şeklinde yansıtılmaktadır. Descartesçi bakış açısıyla ruh, bedenden bağımsız bir şekilde var olurken beden, üstün teknolojiyle donatılmış bir makine gibi işlev görmektedir. Ersümer'in belirttiği gibi insan bedeninin doğrudan içten kontrol edilmeye başlandığı tekinsiz ve tehlikeli bir dönemin varlığı söz konusuysa siberpunk filmlerinde de dev şirketlerin, ekonomik ve politik çıkarları gereğince insanları, teknolojik ve zihinsel olarak istedikleri şekle sokabilmek için yeniden inşa etmeye çalışmasına ilişkin anlatılar öne çıkmaktadır (2013: 51).

Filmde dört kez Nova geçişli, akışkan kimliğini bir başka bedene aktarmaktadır. Alita'yla ilk karşılaşmasından sonra ağır darbelere maruz kalan Grawiska'yı laboratuvarında inceleyen Dr.Chiren bir tele varlık çipinin bağlı durumda olduğundan söz ederken Salem'deki birinin ona giriş yaptığını söyler ve onu baştan yaparken bu çipi sökeceğini belirtir. Ancak Vector şehirde gözlerin ardından izleyenlerin varlığından ve bu işi bitmiş hurdayla vakit harcamamasını söylerken kafası bedeninden ayrı duran Grawiska'da bir canlanma belirtisi gözlemlenir ve bu durum şu sözlerle devam eder: *İşini seviyor musunu Vector? Konumundan ve sağladığı nimetlerden memnunsan Dr. Chiren'i dinlemeni tavsiye ederim.* Sözleri bittiğindeyse sanki ruhun bedenden sancılı çıkıp gidişini gözlemlenmektedir. Ancak

bu kez ruh, Vector'ın bedenine geçiş yapmıştır: *Doktor, sen zeki kadınsın. Bedeli ne olursa olsun hedefine ulaşırsın. Sana teklifim şu: Beni memnun etmeyi başarırsan sana dilediğin kadar sunarım.* Tabi ki Dr. Chiren geldiği yere, Salem'e gitmek koşuluyla bu teklifi kabul etmektedir. Tekrar gittiğinde ise Vector'ın bedeni yorgun bir şekilde yere yığılır. Burada bilgiyi ve teknolojiyi elinde bulunduran Nova, çalışanlarına dair çeşitli kozlar kullanarak kendine koşulsuz hizmet ve adanmışlık sağlamaktadır. Ayrıca istediği kaderin iktidarın elinde olduğunu belirtmesi, kapitalist sistemde, sisteme koşulsuz bağlılıkla ve itaatle uysallaştırılan kadın bedeninin ödemek zorunda kaldığı ağır bedellerin ifadesidir.

Foucault'a göre, gücün ve kontrolün simgesi olan *panopticon*, insanlar üzerinde deney yapılabilinen ve onlarda gerçekleştirilecek dönüşümleri güvenilir bir şekilde çözümlenebileceği bir cins iktidar laboratuvarı gibi işleyen ayrıcalıklı yerdir. Gözlem mekanizmaları sayesinde insanların tutumları üzerinde daha etkin olmakta ve daha fazla nüfuz olanağı sağlamaktadır; iktidarın tüm ilerlemelerinin üzerinde bir bilgi artışı yer almakta ve bu iktidarın icra edildiği bütün yüzeylerin üzerindeki bilinecek nesneleri keşfetmektedir (2019: 301-302).

Rosi Braidotti *Göçebe Özneler* adlı eserinde göçebe bir bedeni, akışlar ve enerjiler, arzular, duygulanımlar ve hayallerin iletkeni olarak çok işlevli ve karmaşık (2017: 38) bir biçimde tanımlar: “Göçebe oluş ne yeniden üretim ne de taklittir: daha ziyade, empatik yakınlık, yeğin bir karşılıklı bağlılıktır... Göçebe özne aktarım takımı gibi çalışır: bağlanır, dolaşır, hareket eder, özdeşleşmez ama düzenli aralıklarla geri gelir”. Geçişli doğası sebebiyle bütün bağlantıları kurabilen ihlal edici bir kimliktir. (Braidotti, 2017: 41, 62).

Siberpunk'ın mistik anlatı tasarımına uygun olarak Nova, kozmik düzeyde “her yerde olan” aşkın bir varlığı temsil etmektedir. Bu “aşkın göz” teknolojik araçlar sayesinde gündelik hayatın tüm alanlarına sızarak kaos ve suçu önlemek adına tüm bireyler üzerinde baskıcı bir rejim kurmaktadır.

Üçüncü gelişinde yine Vector'ın bedeninde bu sefer Grawiska'ya seslenmektedir: *Beni yüzüstü bıraktın. Kızın ne olduğunu anlamadan onu yenemezsin. O, türünün son örneği. MBC teknolojisinin en üstün silahı. Şu Alita'yı yok etmeni istiyorum. Bana kalbini getireceksin.* Grawiska ise emirlere uyan bir köle gibi efendisinin önünde diz çöküp *Onu öldürmek için varım* diyerek itaat etmektedir çünkü Grewishka alt dünyada çürümeye terk edilmişken efendisi Nova tarafından

kurtarılıp baştan yapılmıştır. Ancak başarısızlığa tahammülü olmayan Nova'nın bu gelgitleri Vector'ın sinirlerini bozmakta ve Vector geleceğini bir hurda yığınının bağlamak istememektedir. Bu sahne Grimm Kardeşlerin derlediği *Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler* (1812) adlı peri masalını anımsatmaktadır. Üvey annesi, güzelliğine rakip gördüğü Pamuk Prensesi öldürüp kalbini getirmesi için bir avcıyı görevlendirir. Bu filmde ise iktidarın bilgisi ve denetimi dışındaki bu gücün kendisine rakip olacağı endişesiyle Nova, Alita'yı denetim altına alıp yok etmek istemektedir. Ancak tıpkı masaldaki avcı gibi Grewishka'da kendisine verilen görevi yerine getirmekte başarısız olmaktadır.

Son olarak ise Nova, yeniden Vector'ın bedeninde Alita'yla yüzleşmektedir: *Evladım beklentilerimin ötesine geçtin. Şampiyonum Grewishka'yı öldürdün, çok etkilendim ve Chiren gibi bencil bir mahluku değiştirdin. Bunu hiç beklemiyordum. Yani buradan çıktığında fabrika seni durdurmaz. Şimdilik.* Ancak onun hayatında önemli yere sahip Dr. Ido ve Hugo'nun öldürüleceğiyle ilgili sözlerinden sonra Alita ölümcül bir kılıç darbesiyle Nova'nın kuklası Vector'ı öldürür. *Meğer ölümsüzlüğün tek keyifli yanı diğerlerinin öldüğünü görmekmiş* diyen Nova'nın bu göçebe konumu ona avantaj sağlamaktadır. Alita'ya *unutma ben her şeyi görürüm* derken aslında kuklalarını öldürmekle yok olmadığını iktidarın gözünün her yerde olduğunun altını çizer. Filmin sonunda ilk kez gözündeki gözlüğü çıkartarak stadyumda coşkulu kalabalığın tezahüratları arasında ona kılıcıyla meydan okuyan Alita'yı alaycı bir gülümsemeyle izler. Ayrıca bilimle uğraşan Dr. Chiren gibi bir kadını “mahluk” olarak nitelendirmesi geleneksel ataerkil bakış açısının tezahürüdür.



Şekil 3.26. Alita'nın kılıcıyla iktidara meydan okuma sahnesi

Foucault'a göre disiplin ne bir kurum ne de bir aygıtla özdeşleşebilir: o bir iktidar tipi, iktidarı icra etmenin bir tarzı olup koskoca bir aletler, teknikler, usuller, uygulama düzeyleri, hedefler bütünü içermektedir, o bir teknolojidir (2019: 316).

Disiplinci iktidar, insanlara belli öznellik biçimleri dayatarak toplumu normalizasyon sürecine tabi tutmaktadır. İktidar, *bölücü pratikler* yoluyla öznelere nesneleştirerek bireyleri itaatkar ve uysal kılmaya çalışmaktadır. İktidarın ürettiği hakikat haline gelen bu bölücü pratikler insanlar tarafından içselleştirilecektir. Böylece kapitalist üretim tarzı için gerekli olan disipline edilmiş itaatkar bedenler, beden/kas güçlerini emek gücüne dönüştürerek üretim sürecine dahil olmaktadır. *Alita: Battle Angel* filminde benzer şekilde Salem'deki insanlar bu kuralları benimseyip içselleştirmişlerdir:

Hugo: *Senin kadar güçlü olsam Salem'e çıkan o tüplere tırmanırdım*

Alita: *Kimseyi oraya çıkartmazlar.*

Hugo: *Evet, öyle düşünmeni istiyorlar. Doğru kişileri tanıman lazım. (Vector'ı kastederek) Ben tanıyorum mesala. Gerekeni yapmak zorundasın her ne olursa.*

Demir Kent'te yaşayanların fabrikanın koyduğu kurallara/ yasalara ve avcı-savaşçı rajonuna uygun olarak davranmaları beklenmekte ve bu denetimi ve düzeni sokaklarda gezen ve fabrikalarda güvenliği sağlayan devasal Sentüryonlarla sağlamaktadırlar. Böylece teknoloji, hiyerarşi ve otoriteyi korumanın ve muhafaza etmenin bir aracına dönüşmektedir. Tescilli bir avcı ile avı arasına girmek, aranan bir zanlıyı korumak, başkasının ödülünü çalmak gibi fabrika yasalarına ve avcı rajonuna aykırı herhangi bir davranış sürekli sözlü uyarılarla hatırlatılmaktadır. “Sokaklar ve sokaktaki hareketlilik ne denli kontrol edilir ve bunun devamında dizayn edilirse, toplumsala dair her tür hareketlilik, o denli gözetim altında tutulabilir ve yine yönetim ve iktidar adına otorite sağlam kılınabilir” (Ninova, 2017). Kapitalist sisteme uygun bir biçimde fabrika tarafından vatandaşlık numarası verilerek sayısal bir kodla eşdeğer olan bireyin, sahip olduğu bedensel parçaların her birinin parasal değeri vardır.



Şekil 3.27. Bedenin metalaştırılması

Benzer şekilde *Captain Marvel* filminde Vers; Skrulların Kree Medeniyetini

tehdit ettiği, gizlice gezegenlere sızarak ele geçirdiğini, düşmanın Skrullar olduğuna dair bir algı oluşturulup ona göre eğitilmiştir. Ayrıca Yüce Zeka ile ikinci karşılaşmasında Vers'e Hala'da yeniden doğduğuna, sahip olduğu güçleri onların verdiğini, onlar olmazsa güçsüz, kusurlu, çaresiz, çok zayıf yani "sıradan bir insan" olacağına inandırılmak istenmektedir.

Mardock Scramble filminde ise bedenler tıbbi araştırma/çalışmaların nesnesi konumundadır. Dr. Easter toplum tarafından ahlaksız ve değersiz görülen bir fahişeyi Balot'un değişiyiyle "çarpık" bir kadını kendine denek olarak kullanır. 09 vaka istihbarat görevlisi olarak kendini ispatlama peşinde koşan Dr. Easter, insanları korumak amacıyla geliştirdiği "deri" eğer Balot'ta işe yaramazsa insanlar üzerinde deneyler yapmaktan ötürü hapse atılacaktır. Benzer şekilde Shell de çocukken A10 ameliyatı - Slum'ın suç önleme tedbirlerinden birisidir- geçirmiş ancak prosedürün kusurlu olduğunu anlaşıncaya iptal edilmiştir. Shell'de hafıza kaybına neden olmakta ancak "kurtarıcılarım" dediği bu "kahraman haplar" sayesinde stresin ve beyninin öfori nöbetlerinin yok olup gittiğini dile getirmektedir. Bauman'ın (2000: 39) "sürekli uyum koşulu öğrenme değil unutmadır" deyişiyiyle Shell devamlı yeni duyum arayışı ve değişim üzerinden kendi gerçekliğini kurgulayan bir karakter olduğundan teknolojik olanaklar dahilinde belleğine yapılan müdahaleler sonucunda geçmişiyi bağlarını koparmaya yönelik bir tutum sergilemektedir. Hafıza saklama yöntemiyle ve uyuşturucu haplarla duygularından arındırılan Shell, kendini sömüren sisteme karşı herhangi bir sorgulama ve isyan girişiminde bulunmamaktadır.

Bilimsel gelişmelerin gündelik hayatın içine sızarak gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası haline gelmesi, bireylerin hayatlarını şekillendirmekte ve birçok yönden yaşamlarındaki etkilerini görmek mümkündür. Balot, Ouefcoque ile yemek yemeğe gittikleri mekanın tuvaletinde kadınları illegal olarak gözetlemek için yerleştirilen bir kamera bulur.

Rune Balot: *Bunun ne demek olduğunu anlıyor musun?*

Ouefcoque: *Kızıp utandığın, üstüne bir de dünyadan tiksinti duyduğun o an anladım.*

Senden şu an bu tarz kokular geliyor.

Rune Balot: *O kamera karşısına kendi rızamla geçtiğim takdirde kuruşu kuruşuna ne kadar para kazanacağımı biliyorum.*

Aslında bu gizli kamera, geçmişte bedenini kullanarak bundan para kazanan biri olarak Rune'nın anılarını tetikleyen bir imgedir. Çalıştığı kulüp polis tarafından basılıp kapatılınca memurlardan biri neden fahişe olmayı seçtiğini sorduğunda *bakire*

değilim cevabıyla gülüşen polisler bu “şanslı” kişinin 12 yaşındayken babası olduğu öğrenince *Ne çarpıklık bu?* diyerek şaşkına dönerler. Bir kadının en güvende hissetmesi gereken hane içerisinde/özel alanda ve sevdiği kişi tarafından cinsel istismara maruz kalması iktidarın işleyişinin bir kez daha sorgulanması gerektiğini gün yüzüne çıkarmaktadır.

Oeufcoque sürekli tehdit kokusu almakta, oturdukları kafeteryanın kamerasından onları bulup takip eden adamları etkisiz hale getirdikten sonra garajda onları bekleyen iki aracı da şehrin yoğun trafiğinde atlatmalarına rağmen izlendiklerine dair tuhaf bir koku aldığını söyler. Vaka istihbarat görevlilerinin pazarlık teklifini reddetmenin davada aleyhine bir durum söz konusu olacağından Boiled ile görüşmeyi kabul ederler. Boiled’in talebi ise çok açık ve nettir: Yaşam Destek Programını iptal etmek. Davacının ölümü yahut ansızın yok oluşu durumlarında dava çözümlenmemiş damgası yiyip rafa kaldırılacağından Rune Balot’a açıkça gözdağı vererek davanın düşmesini istemektedir ancak Oeufcoque eğer şimdi vazgeçerse onu koruyabilecek kimsenin kalmayacağını hatırlatır. Her an birinin korumasından uzaklaşacağı düşüncesiyle Balot özgüven problemi yaşamakta, korkmakta ve tedirgin olmaktadır.

Dimsdale Boiled’in *ikimizde aynı yasaklı teknoloji tarafından meydana getirilmiş birer yaratılmış* şeklinde tanımladığı gibi o da bir O9 Vaka görevlisidir. Bu yüzden kendi gibi olan Balot’un neler yapabileceğini öngörmesi olasıdır. Çekim mekanizması sayesinde güvenlik kalkanı oluşturarak mermileri engelleyebilmektedir. Eskiden Oeufcoque’nin ortağı olan Boiled, kötüye kullanımından dolayı kullanıcıyı reddettiği için bu yapayzekayı geri istemektedir: *Eskiden bu silahın yerinde sen vardın. Benimle birlikte dünyayı elinden geldiğince hiçliklerle doldurmak için yaratılmıştın Oeufcoque. İşte var oluşumuza yönelik yegane sorunun cevabı da bu.* Kendini teknolojinin bir yaratığı olarak gören Boiled için hayat bir hiçlikten ibarettir. Varoluş felsefesine göre insan, doğduğu andan itibaren sonlu (ölüm) ve sonsuz arasında salınan temelsiz bir varlık konumundadır. İnsan varlığı yani *orada olan varlık* (Dasein) üzerine düşünen Martin Heidegger’e göre “insanın ‘tözü’, ruhla beden sentezi olan tin değil varoluştur” (2018: 186). Dasein’ı belirleyen şey ise, bu dünya içinde olma halidir ve “içinde-var-olmak demek, başkalarıyla birlikte olmak demektir”. Ona göre Hiç, varolanın karşıtı değil, varolanın kendisine aittir:

Hiç, ne bir nesne, ne de genel olarak bir Varolandır. Hiç ne kendi için vardır,

ne de Varolana takılıymışçasına onun yanında bulunur. Hiç, Varolanın Varolan olarak açığa çıkmasının, insanın Varolması için olanaklı kılınmasıdır. Hiç, Varolanın karşıt kavramını vermek şöyle dursun, kökten onun özünün kendisine aittir. Varolanın olmasında Hiçin hiçmesi gerçekleşir (Heidegger 2009: 38).

Böylece insan, varlığının özünde hiçliği barındırmakla birlikte ölüme doğru ilerleyen bir varlıktır.



Şekil 3. 28. Dimsdale Boiled ve onu koruyan kalkan

Captain Marvel filminde Yon-Rogg'ın iki kez iletişime geçerek hologram görüntüsünün yer aldığı Kree yasası ile ilgili tüm konularda geniş bilgiye sahip ve türünün ileri teknolojisini kullanma konusunda bilgili askeri taktik uzmanı Ronan¹⁶ görüntülenmektedir. İlkinde terör tehditi olarak görülen Skrulların Vers'i kaçırdıktan sonra konumlarını kendisine bildirmesini istediğinde yerini bildiği halde bu bilgiyi paylaşmayan Yon-Rogg, sonrasında Skrulların bir şekilde C-53 gezegenine sızdığı bilgisini vererek Ronan'dan yardım talebinde bulunur. Sadece filmin sonunda gerçek halde görülen Ronan, Skrulları ve Captain Marvel'i öldürmek için çeşitli üstün teknolojik savaş araçlarını ve Balistik Füzerlerini gönderir. Sahip olduğu bu üstün savaş teknolojisinin, Captain Marvel'in karşısında etkisiz kaldığı görünce böyle bir "silahı" (Captain Marvel'i kastederek) almak için geri dönmek şartıyla savaştan çekilir.

Filmde Skrullar da önemli bir uzay ırkıdır. Yeşil renkli deri ve sivri uçlu kulaklarıyla ayırt edici özelliklere sahip insansı bir tür olmakla birlikte Dünya'daki tüm türlerin aksine Skrullar, karbon bazlı yaşam formu değillerdir. Kişilerin güncel hafızalarını kopyalayabilmeleri (bu durum onları ele veren bir özellik) ve bireyin DNA'sına kadar başka varlıklar halinde şekil değiştirebilme yetenekleri farklı

¹⁶Benzersiz fizyolojisiyle insanüstü özelliklere sahip Ronan'ın birincil silahı, "Evrensel Silah" adı verilen çekiç benzeri bir Accuser Cosmi-Rod'tur. Kullanıcının isteğine göre, cihaz kozmik enerjiyi emebilir ve ateşleyebilir, maddeyi manipüle edebilir, kuvvet alanları oluşturabilir, yerçekimini kontrol edebilir ve "zaman hareketi yer değiştirme alanları" oluşturabilir. Ayrıca yıldızlararası ışınlanmaya, hiperspatial geçişlere ve uçuşa izin verir.

gezegenlere sızmalarına kolaylık sağlamaktadır. Büyük olasılıkla çok uzun süre yaşabilmektedirler çünkü filmde 6 yıllık geçen sürede Talos'ta bir yaşlılık belirtisi gözlemlenmemektedir. Teknolojik bilgileri sayesinde Norex, Talos'un biliminsanı, Quadjet'e birkaç düzenlemeyle aracı uzaya gidebilecek duruma getirir. Ayrıca Kreelerin bilinçaltına gömülü olan şifrelerini Soh-Larr örneğinde olduğu gibi sahip oldukları teknolojik donanım ile öğrenebilen Skrullar, Kreelerin sistemlerindeki aksaklıkları da görmelerine sebep olmaktadır.



Şekil 3. 29. Skrulların Vers'in anılarına erişim yöntemi

Sonuç olarak, iktidar sahipleri elindeki teknolojik bilgi ve donanım aracılığıyla insanların hem bedenlerine hem zihinlerine müdahale ederek kontrol altında tutabilecekleri bir toplum yapısı oluşturmaya çalışmaktadırlar. Bireysel hak ve özgürlüklerin kısıtlandığı bu sosyal yapıda, teknoloji aynı zamanda iktidarın baskılarından kurtuluş ve özgürleşme aracı olarak kullanılması da söz konusu olabilmektedir.

3.3.5. Eril Bakış ve Kadın Bedeni

Sosyal bir varlık olan bireyle eş değer olan bedeni, biyolojik olduğu kadar sosyo-kültürel özellikler taşımaktadır. Bu nedenle bedeni sosyal bireylerden ve yapılardan ayrı düşünmek söz konusu değildir. Öznenin değerlerini, söylemlerini, norm ve davranışlarını kurmada ve bunları değiştirip geleceğe taşımada iktidar, onun bedeninden yaralanmaktadır. Böylece beden, bir iktidar alanı ve göstergesi haline gelerek sosyolojik bir olguya dönüşmektedir. Foucault'a göre iktidar, siyasal alanın içinde yer alan bedeni kuşatarak, damgalayarak, terbiye ederek, ona azap çektirerek, onu işe koşarak, törenlere zorlayarak ona doğrudan müdahale edebilmektedir. Bedenin iktidar ve egemenlik ilişkileri tarafından kuşatılmasının nedeni bedenin bir

tabiyet ilişkisi içerisinde ekonomik kullanımına bağlı olarak üretim/iş gücü olmasıdır (2019: 63,66). Böylece beden üretken ve tabi olduğunda yararlı güce dönüşebilmektedir. Siyasal beden, insan bedenlerini kuşatan ve onları bilgi nesneleri haline getirerek tabi kılan iktidar ve bilgi ilişkilerine silah, menzil, iletişim yolu ve destek noktası olarak hizmet eden maddi ve teknik unsurların bütünü olarak ele alınmaktadır.

Beden ve kan ile bütünleşen trajik cezalandırma sistemi yerini maskeli kişileri gölge halindeki silüetler, çehreleri olmayan sesler, dokunulması olanaksız varlıklara bırakmıştır. Adaletin cezalandırıcı aygıtı artık bu bedeni olmayan gerçeğe taşımak zorundadır (Foucault, 2019: 51). *Alita: Battle Angel* filminde Hugo, Salem'e çıkmak isteyen ve bu uğurda her yola başvurarak para edinen bir hırsızdır. Hugo ve ekibi, motorball¹⁷ oyununu yöneten Vector için çalışmakta ve yeni ayarcısına parça satmaktadırlar. Bu oyunu kazanan Kinuba adlı oyuncu, güçlü silahının –keser biçer kolu- tüm dengeleri bozduğu iddiası üzerine cezaya maruz kalmaktadır. Büyük bir gizlilik içerisinde-gece karanlığında, bir kamyonetin arkasında, yüzleri maskeli kişilerce, kimseye görünmeden- herhangi bir pişmanlık duymadan ve soğukkanlılıkla Hugo ve ekibi, oyuncuyu etkisiz hale getirerek onu üstün kılan parçasını zorla alarak azap çekirmektedir. Foucault'a göre beden burada araç veya aracı durumundadır: onu kapatarak veya çalıştırarak bedene müdahale ediliyorsa, bunun nedeni bireyi hem bir hak, hem de bir mal varlığı olarak kabul edilen bir özgürlükten mahrum bırakmaktır. Beden bu cezalandırma yöntemiyle zorlama ve mahrum bırakma, zorunluluklar ve yasaklar sistemi içine alınmış olmaktadır (2019: 43,49). Vector, *Asıl olan oyundur. Oyuncular bir hiçtir* diyerek infazı gerçekleştirirken beden, ceza ile yıldırmanın hedefi haline gelmektedir. Azap çektilerle, parçalanarak, organları kopartılarak, canlı veya ölü olarak teşhir edilen beden seyirlik unsur haline dönüşmektedir. Böylece en güçlü olanın hayatta kaldığı ve dünyaya hakim olduğu temelinde şekillenen *Alita: Battle Angel* filminde Darwinist- materyalist izleri sürmek mümkündür.

¹⁷ Norman Jewison yönetmenliğindeki *Rollerball* (1975) filmindeki oyunla benzerlik taşımaktadır. Paten ve basketbol sporlarından ilham almış gibi görünen bu oyun; dairesel bir pistte, metal bir topu rakip takımın hedefine vurmak için çalışan patenciler ve motosiklet sürücülerinden oluşan iki takım ile oynanır. Her bir takım; atıcılar, görevleri rakip oyuncuları yaralayarak veya sakatlayarak devre dışı bırakmak olan infazcılar ve atıcıların hız kazanmak için araçlarına tutunduğu motosikletlilerden oluşmaktadır (Akgül, 2019).

Alita'yı yok etmek için Dr. Chiren'in onarımından sonra keser biçer kollara sahip olan Grewishka daha donanımlı hale getirilir. Bilgi ve teknolojiye sahip iktidarın sarmalından kurtulmanın imkansızlığı karşısında bireylerin mücadele vermesine karşın parçalanıp yok olmaya mahkum olacağı mesajı verilmektedir.



Şekil 3. 30. Alita'nın iktidara karşı geldiğinde parçalara ayrıldığı sahne

Ancak Hugo bir şeylerin ters gittiğinin farkına vardığında iki arkadaşını bu konuda uyarmak ve artık bu işte olmadığını söylemeye gittiğinde işler içinden çıkılmaz hale gelir. Alita'dan intikam almak isteyen Zapan, bir siborgun ve Tanji'nin cinayetini Hugo'nun üstüne atarak kellesine ödül konmasına sebep olur. Hugo'nun Alita'ya karşı dürüst olmadığını söyleyen Zapan'a rağmen Hugo, Salem'e gidebilmesi için gerekli olan parayı bulabilmek adına kimseyi öldürmediğini sadece o kişileri felç edip soyduğunu, parçalarını çaldığını belirtir. *Avcı rajonunda aşka da merhamete de yer yoktur* diyen Zapan, Alita'nın Hugo'yu öldürmesini kolaylaştırmak adına kılıcıyla onu yaralar. Sentüryonlardan kaçıp kucağında Hugo ile kiliseye sığınan Alita olayları anlamaya çalışır. Bu işi bıraktığını söyleyip diğerlerini durdurmaya giden Hugo'ya neden bunu yaptığında aldığı cevap *çünkü seni seviyorum* olur. Bu sahnede, kendilerini insanlıklarından soyutlayan sistem ve düzene karşı sevgi ve aşk ile erkek ve kadın karakterlerin birlikte bilinçlenme ve dönüşümü yansıtılmaktadır. Onları izleyen Chiren, *elimde olsa canımı verirdim* diyen Alita'nın gözyaşlarını silerek ona yardımcı olur. Her ne kadar kapıda bekleyen Sentüryonlara karşı Hugo'nun öldüğünü belirtip ödülün kendi hakkı olduğunu söylese de, Chiren'in dahîyane cerrahi taktiğiyle beyni hasar görmeden onu Dr. Ido'ya ulaştırmayı başarır. Burada Alita'nın güçlü kalbine bağlanan kablolar, annenin fetüsü beslemesine yardımcı olan göbek bağı görevi görerek kadını, bir yaşam kaynağı olarak sunmaktadır. Tüm bu yaşananların sorumlusu olarak kendini

gören Alita'ya, *sakın kendini suçlama. Bunu yapabilecek tek kişi sendin* diyerek destek olan Dr. Ido'ya *sağol baba* ifadesiyle karşılık verir.



Şekil 3. 31. Alita'nın Hugo'ya yaşam desteği sağlaması

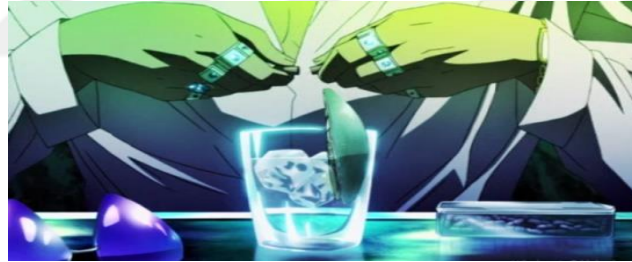
Filmin sonunda fabrikanın Hugo'nun yaşadığını öğrenmesi üzerine tek kurtuluşunun Salem olduğu düşüncesiyle tüplere tırmanan Hugo'ya *biz birbirimize aitiz, başka yere değil* diyen Alita, Nova'nın onu ele geçirebilmek için Hugo'yu kullandığına ikna etmeye çalışır. Burada hem kadın hem erkek karakter iktidarın baskısına karşı özgürlük arayışına girerken kadın karakter, erkek karakterin gerçeğin farkına varmasına aracı/ yardımcı bir unsur olarak yansıtılmaktadır. Alita'nın *Benimle gel özgür olabiliriz* cümlesinden sonra Nova yok edici çarkını gönderip Hugo'nun siborg bedeninin parçalanmasına sebep olur. Bu sahnede son bir çabayla sevdiği erkeği korumaya ve kurtarmaya çalışan güçlü kadın karakter sunumu yinelenir. Böylece iktidarı elinde bulunduran Nova özgürleştirici herhangi bir hareketi onaylamadığını ve bunun parçalanma ve yok olmayla sonuçlanacağını bir kez daha göstermektedir.

Alita: Battle Angel filminde halkın yoğun bir şekilde motorball oyunuyla ilgilenmesi ve kendilerine ait küçük bir parkur oluşturmaları ayrıca Demir Kent sokaklarındaki ekranlarda oyunların gösterilmesi iktidarın halkın dikkatini dağıtarak sistemin irdelenmesinin önüne geçmeye çalıştığının göstergesidir. Oyunun Alita'nın ilgisini çektiğini gören Dr. Ido *vaktini böyle şöyleri izlemekle harcama* diyerek bu kandırmacadan, iktidarın oyunundan Alita'yı uzak tutmaya çalışır.

Mardock Scramble filminde October şirketince finanse edilen Egnog Blue kumarhanesinin yöneticisi Shell Septinos sokakta kalmış kızları (dördü intihar etmiş ikisi de birdenbire ortalıktan yok olmuş) evine alır. Kurallara uymayan, onlara karşı gelen kızlara biçtiği ceza ise küllerinden yaptığı mavi elmaslardır. İlk öldürdüğü

kadın, o çocukken ona cinsel tacizde bulunan annesidir. Bu suçluluk duygusundan kaçmak için anılarını/hafızasını boşaltıp dijital bir veri olarak saklamaktadır. Böylece mavi elmaslar ona anılarındaki kadınlardan geriye kalan somut birer izdir. Kendisini Balot'un üstünde bir iktidar olarak gören Shell, *Sana bahşedilenler üzerine kuşkuya düştün* diyerek iktidarın sorgulanması durumunda cezasının ölümle sonuçlanacağını onu araçta ölüme mahkum ederek göstermektedir.

Cinsel birliktelik sonrası çıplak bedenini örtmeye çalışan Balot'a *öyle kal. Böyle çok daha güzel duruyorsun. Ve kısa bir süre sonra çok daha güzel bir şeye dönüşeceksin. Mavi bir elmasa* ifadesi "iktidar kaybı söz konusu olduğunda çıplak/cinsel kadın karakterin cezalandırılması eril bakışın endişelerini giderdiğini" (Bakır ve Onat, 2015: 92) göstermektedir. Bu cinayetler için yargılanan Shell, mahkemede Balot'un ona karşı tanıklık etmesini önlemek ve onu öldürmek için Bandersnatch grubunu ve Boiled'i tutar. Böylece iktidarın kontrol ve denetiminden kurtulan kadın tehlikeli bulunarak ve iktidarına karşı bir tehdit olarak görülüp yok edilmeye çalışılması, cinsiyet ırkçılığının en üst seviyeye taşıyarak ataerkil sistemin otoritesini yeniden tesis edip sağlamlaştırmaya çalışmasının göstergesidir.



Şekil 3. 32. Shell'in öldürdüğü kadınların küllerinden yaptığı mavi elmaslar

Erkek egemen söylemlerle tanımlanan ve erkeğin bakışının yansıması olan kadın kimliği, toplumsal değerlerce şekillendirilmiş, sosyo-kültürel bir yapı olarak görülmektedir. Ataerkil bakış açısına göre şekillenen kadın her alanda cinsiyet ayrımcılığına maruz kalarak aşağılanıp hor görülen ve zorunlu rollere bürünmek durumunda kalan "öteki" konumuna yerleştirilmektedir.

Mulvey'e göre "cinsel dengesizliğin yönettiği bir dünyada, bakmadaki haz, etkin/erkek ve edilgin/dişi arasında bölünmüştür. Belirleyici erkek bakışı kendi fantezisine, uygun biçimde şekillenmiş dişi figüre aktarır. Geleneksel teşhirci rolleri içinde kadınlar, bakılasılık mesajını veren, güçlü görsel ve erotik etki amacıyla

kodlanmış dış görünüşleriyle aynı anda hem bakılan hem teşhir edilmektedirler” (2008: 243).



Şekil 3. 33. Rune Balot giyinirken onu izleyen Ouefcoque

Mardock Scramble filminde Rune Balot, kendisinin bir parçası olarak düşündüğü fare karşısında hiçbir tedirginlik duymadan vücudunu saran kıyafetleri giyip kemerlerle sıkılayarak tüm hatlarını belirginleştiren kostümlerle ya da ayna karşısında o avuçlarındayken çıplak bedenini sergileyerek ayrıca filmde beden bölümlerine yapılan yakın çekimlerle çekiciliği ön plana çıkartılmakta ve maskülen giyim tarzıyla erkeği temsil eden fare için cinsel cazibe/sömürü unsuru olarak sunulmaktadır.

Hayata tekrar gözlerini açtığında diğer erkekler gibi Dr. Easter’e karşı bir güvensizlik duyar: *Bunca zamandır göz ucuyla beni süzüyorsun. Hatta hayata döndürüp bana tecavüz ettin.* Dr.Easter aradaki yanlış anlaşılmayı düzeltmek istese de, Balot daha öncekilerde olduğu gibi yine kendini suçlar: *Aslında sen de en başından beri istiyorsun zırvası.* Burada Balot, erkekleri baştan çıkaran bir kadın olarak erkek karakterlerin karşısında duran ataerkil bakış açısını sergilemektedir.

Filmin bir sahnesinde Rune Balot, kendi gibi şimdiye kadar tanıdığı diğer kızları da *ya uyuşturucunun kölesiydiler ya da adamların zevk bebekleri.* Böyle durumlarda bile tek istedikleri şey yavan bir mazeret oluyor diyerek hayata dair umutsuz, erkeğin bakışıyla nesneleştirilmiş bir kadın imgesini yansıtırken *senin gibi biri tarafından sevmeye ihtiyacım var. Lütfen sev beni* diyerek bu küçük nazik fareyi, insan olarak görürken diğer erkeklerden ayrıcalıklı bir yere konumlandırması insan ilişkilerinin trajik yönünü göstermektedir. Kurbağı öpen prensesin, onu prene dönüştürdüğünü anlatan Grimm Kardeşler’in yazmış olduğu *Kurbağa Prenses* masalına atıfta bulunularak, Balot’u kullanıcısı ve müvekkili olarak gören Ouefcoque

avularındayken onu dnşmeye zorladıėı iin *Dur biraz bakalım. Baksana, ben bir fareyim yeteri kadar dilerseñ kurbaėa prens misali insana dnşebileceėimi mi sanıyorsun? Maalesef dnşemem işte* diyerek Balot’a tepkisini gsterir. Sadece Adalet Bakanlığı deėil Balot da onu bir insan olarak grmekte ve yeni “ortaėına-partnerine” perek memnuniyetini gstermektedir. Burada diėer kadınlar gibi Balot da erkeėin sevgisine muhta bir kadın imajında sunulmaktadır. Ayrıca Dr. Easter’e zerinde kırmızı rujuyla pck kondurduėu hediye paketini vererek sevdiėini gsteren bir iřaret sayılıp mutlu olmasına sebep olur.

Kadın bedeni, erkeėin denetiminde sosyo-kltrel bir olgu olarak nesneleştirilirken, bu ataerkil bakıř aısı kadın bedeninin cinsel bir nesne olarak kullanılmasını olaėan karřılamaktadır.

Shell: *Tuhaf. O kızı [Rune Balot] tanıımıyorum ama parmaklarımdan biri seyirmeye bařladı bile. Niřan yzėn parmaėımda tařımama sebep olacak kadar zel bir kadındı demek. Kadınlara ait anılar...beynimi kemirmeye hazır bekleyen a fareler gibiler.Basit kadın oysaki!*

Bir yandan kadınları cinsel isteklerine alet edebilecek basitlikte erotik bir obje gren diėer yandan ldrdė kadınların kllerinden yaptıėı elmasları parmaklarına takarak kadınları bir meta konumuna indirgeyen bir erkek imajı izilmektedir.Bylece kadın bedeni, erkeėin kullanıma her an hazır bir zevk alma nesnesine dnşmektedir.

Ataerkil kltrde, erkek ve kadın bedeni ve cinsellikleri, kiřiliklerinden baėımsızlařarak zerinde sosyal anlamdırmaların ve kltrel kodların iřlenebileceėi bir nesneye indirgenmektedir. Geleneksel bu anlayıřla, cinsiyetler arasındaki eřiřsiz g dengesiñden dolayı kadınlardan beklenen roller, kadının erkek tarafından ezilmesinin ve ayırımcılıėa uėramasının nn amakta ve bu durum, kamusal alanlarda kadınların aleyhine olacak řekilde pekiřtirilmektedir.

Balot: *Duruřmada babamla aramda olan her řeyi soracaklar mı? Adamlara yaptıklarıñı, onların bana yaptıklarıñı, iřimin beni yařamaya mecbur bıraktıėı hayat řeklini sorgulayacaklar ve sonrada o adamların hibir suu olmadıėını syleyecekler.*

Balot’un tek istediėi sadece “arpık” olmadıėını kanıtlayacak tek bir neden. Burada aslında hukuk sisteminin kadınları erkeklerle eřiř dzeyde grmeyen, aėır basan eril bakıř aısını kanıtlar niteliktedir. Hatta duruřma ncesi rahibe kıyafetini andıran siyah uzun bir elbiseyle gelen Balot iin avukatın *bir dahakine kızın kıyafetini de dzeltelim. Biraz fazla zarıř olmuř sanki. Yani erkekleri bařtan ıkaran*

biri hissini vermiyor ifadesi kültürel kodlarla işlenen baştan çıkarıcı kadın imgesini sergilemediği düşünülmekte ve düzenlenmesi gerektiği ima edilmektedir.

Konuşarak kendini ifade edemeyen Balot için duruşmada sorulan sorulara karşılık verilebileceği üç seçenek bulunmaktadır: *sessizlik, hayır ve evet*'tir. Böylece “dil, kadınların baskı altına alınmasının araçlarından biri” (Swann’dan akt. Öztürk ve Tatal, 2001: 102) olarak yer alırken geleneksel kadınlık anlayışına uygun olarak kamusal alandaki konuşmalara kadının katılımı sınırlandırılmaktadır. Sesinin yokluğuyla getirilen bu kısıtlama otoriteden yoksun, güvensiz ve çekingen izlenimi yaratırken Balot’un söylem içinde etkin rol alması engellenmektedir. Sadece *Onu, [babanı] hala seviyor musun?* sorusuna verdiği cevap *sessizlik*’tir. İçten içe acı çekmesine rağmen bu sessizliğin duvarlarını yıkabilmek için Balot elindeki bu üç seçeneğe dört elle sarılarak kendini ifade etmeye çalışmaktadır. “Çünkü geliştirilen yeni bir varoluş tarzı, bu sessizlik aracılığı ile oluşturulur: Sessizlik, varlığın içinden çıkan ve yön bulan kolektif eylemlerin genel bir belirsizliğinden oluşturulur” (Öztürk ve Tatal, 2001: 110-111).

Alita: Battle Angel filminde Dr. Ido’yu öperek uyandırdıktan sonra karşına geçerek labortuvarın ışıkları altında akrobatik gösterileriyle bedenini eril bakışa yönelik seyirlik bir unsura, haz nesnesine dönüştürmektedir. Bu bakış sadece eril bakışın değil aynı zamanda (siyah) kadının, (beyaz) kadın üzerindeki bakışını da sunmaktadır. Steve Biko *Siyah Bilinci* adlı eserinde “neticede siyah adam bir kabuk, bir insan silueti haline geldi; bozguna uğramış, kendi sefaletinde boğulan biri; bir köle, zulmün boyunduruğunu koyunsu bir ürkeklikle taşıyan bir öküz” (Biko, 2014: 13) sözleriyle aşağılanıp hor görülen, parçalanmış bir kültüre sahip, ne yaparsa yapsın asla bir beyaz gibi olmayı başaramayan ve her zaman beyazlara hayranlık duyarak kendinden utanması gerektiği duygusu hissettirilmektedir. Hemşire Gerhad da bir siborg olmasına karşın Alita’dan bahsederken Dr. Ido’ya *tahmininden de yaşlı çıktı* derken bile bu beyaz bedeni imrenici bakışlarıyla süzmekte ve ondan etkilenmektedir.



Şekil 3.34. Dr Ido ve Hemşire Gerhad karşısında Alita'nın akrobatik gösterisi

Bu yeni bedende Alita'nın fiziksel ve cinsel açıdan çekiciliği daha fazla ön plana çıkmaktadır. Alita ile Hugo'nun ilk romantik yakınlaşmalarından sonra *tam insan olmayışının* sorun teşkil edip etmeyeceği karşısında Hugo'dan aldığı yanıt onu mutlu etmektedir: *Alita, sen benim tanıdığım en insan varlıksın*. Alita organik bir öze sahipliğini dile getirirken gösterdiği özgüveni siborg bedeni için gösterememektedir. Öz benlik olarak insan ile karşılaştırıldığında siborg, “insan olmayan” olarak tanımlarak ötekileştirilerek “insan üzerinden tanımlanmış, öznellik ve kimlik vurgusu” ön plana çıkmaktadır (Cornea, 2007: 276-277'den akt. Sunata ve Karadon, 2013: 49). Öteki üzerinden sağlanan Özne oluşumunda, toplumdaki esas öznenin “erkek” ve bu öznenin ötekisinin de “kadın” olduğu (Irigaray, 1985: 191) görülmektedir. Böylece kadın özerk bir özne olamayarak ikincil olarak konumlandırılmaktadır. Organik bir bedene sahip olmamakla modern düşüncenin izinden giderek kendini erkeğin karşısında kadın olmaktan öte eksik, tamamlanamamış bir varlık olarak görmektedir. Böylece beden, ötekinin oluşum sürecinde farklılaşmaya yol açan önemli etmenlerden biri haline gelmektedir.

Birçok bilimkurgu ve siberpunk türünde büyük bir ustalıkla üretilen android, siborg veya yapay bedenler ile “gerçek” insan arasındaki fark giderek kapanmış neredeyse ayırt edilemez hale gelmiştir. Böylece “gerçek” olanı önceleyen modeller olarak bu “kopyalar”, zamanla toplumsal düzene egemen olmaya ve toplumu “hipergerçeklik” olarak oluşturmaya başlamıştır (Koçak, 2012: 81). İncelen filmlerde bedeninin bir bölümü ya da tamamı yapay/makina olan pek çok karaktere rastlanırken bedeninin tamamı organik olan azımsanacak sayıda karakter vardır: *Alita* filminde Dr.Ido, eşi Dr.Chiren, Hugo ve arkadaşları gibi. Vector'in özel bir

koleksiyon gibi koruduğu bu “gerçek” bedene ait parçalar Nova için çok değerlidir. Nova, bazı deneyler için organ- özellikle kayda değer beyinleri- istemektedir.



Şekil 3.35. Vector’ın özel bir yerde sakladığı gerçek organlar

Ancak bu yapay bedenler sayıca çok olmalarına rağmen riskli gruptadırlar. Beden parçalarının takılıp çıkarılabilir, tamir edilebilir, değiştirebilir olması sahiplenemeyen, ona ait olmayan mekanik bir uzva dönüşmesi bedeni her an saldırıya/ istilaya açık hale getirmektedir. Böylece teknoloji ve aklın tahakkümünde bedenin sınırlılıklarının oldukça genişletilebileceği söylenebilir. Filmde çalbazların kollarını ve bacaklarını çaldığı bir siborgu tamir ederken karaborsada tüm bu parçaların alınıp satılabildiği ve motorballa malzeme sağladıklarını belirten Dr Ido, Alita’yı dikkatli olması konusunda uyarır.

Alita ilk kez çevresini keşfetmeye çıktığında sokakta eline gelen ilanı incelemeye başlar. Beyaz bir kağıdın üstüne kırmızı renklerle yazılmış olan “6 (insan) kadının öldürülmesi” sonucu avcı savaşıya verilecek 20.000’lik ödülünden söz etmektedir. Kırık’ın aktardığına göre egoizm, kendini tatmin, elde etme ve sahiplik öğeleri barındıran; irade, hırs, güç, kırgınlık, ölüm ve kanı çağrıştıran kırmızı en dinamik, en kuvvetli, dalga boyu en uzun, titreşimi en kuvvetli renk olduğundan insan üzerinde heyecan verici, kışkırtıcı bir etki bırakmakta ve biyolojik olarak göz retinasının hemen arkasında olduğu için kırmızıya bakan izleyici bu rengin üzerine geldiği hissine kapılabilmektedir (2013: 73-74). Gece karanlığında, tekinsiz sokaklarda evinin kapısını açmaya çalışan negro kadının ürperişini ve çığrıklarını hançerin gölgesi izler. Geç bir saatte evinen dönen bir kadının başına her şey gelebilir- taciz, tecavüz hatta burada ölümle sonuçlanmaktadır. Sırf kadın olmakla buna maruz kalan özne, üstüne bir de beyaz olmadığı için ırkçılık damgasıyla ötekileştirilerek infaza maruz kalmaktadır. Öldürülen bedenler, parçalara ayrılarak bir nesne konumuna indirgenip alınıp satılabilen bir meta’ya dönüşmektedirler.

Benzer şekilde *Mardock Scramble* filminde Bandersnatch adlı bir grup ele geçirdikleri vücutların hiçbir parçasını atmayarak deneylerde, nakillerde kullandıklarını ve hatta yediklerini ifade eden başka bir deyişle bedeni sarf malzemesi konumuna indirgeyerek nesneleştiren çalışanlara sahiptir: Medium the Fingernail parmakları toplayan ve bunları boynunda kolye olarak takan grubun bir üyesidir. Rare the Hair, grubun saç ve derileri toplayan üyesidir. Mincemeat the Wink, grupta gözleri toplayan ve vücuduna nakleden güçlü bir adamdır. Flesh the Pike ise Bandersnatch grubundaki göğüsleri vücuduna nakleden bir hackerdir. Sol eline “daracık ve hassas o mükemmel parça” olarak adlandırdığı vajinal dokuyu nakledip fermuarlı özel bir eldivenle gizleyen Bandersnatch grubunun lideri ve suikastiçisi ise Welldone the Pussyhand’dır. Daha önce verileri kopyalama ihtimallerine karşılık Shell Septinos ile ilgilenen beş nöroloji doktorun bedenlerini bu gruba parçalatan Dimsdale Boiled şimdi Rune Balot’u hedefe koyar. Herkesin karlı çıktığı bu işte Boiled’in istediği şey ise sadece Balot’un *yitip giden yaşamından arta kalan hiçliktir*. Cinsel içerikli sahnelerin kayıt altına alınarak Bandersnatch çalışanlarının her birinin pür dikkat izlediği video kayıtlarında Balot’un çıplak bedenine odaklanıp kendileri için mükemmel bir parça olan her bir uzva hayranlıkla baktıkları bu sahnede Balot onlar için haz verici erotik bir bakışın nesnesi konumundadır. Ayrıca parasal bir değere sahip beden ve parçaları, kapitalizm etkisinde önemini yitirip değersizleştirilerek bir meta haline getirilmektedir.

Filmde Boiled ve Bandersnatch grubundaki üyelerin geçiş yaptıkları odalardan birinin zemininde, ortasında bıçak şeklinde bir dili olan Ollin¹⁸ adlı yaratığın suretinin yer aldığı, günlerin hesabı ve kaderlerin hesabı olmak üzere iki takvimi

¹⁸Ortada Güneşin (Olin Tonatiuh) yüzü bir tanrının özel giysileriyle kolyesi, kulakları örten küpeleri ve başından burnuna kadar gelen tacıyla görünmektedir. Kurban edildiğini gösteren dili, volkanik bir cam madeniyle maddeleştirilmiş, iki yanında yer alan bilezikle süslenmiş pençe şeklinde iki el, her birinde birer kalp, göz ve kaş bulunmaktadır. Bu pençelerle evrene dikkat çekilir. Evrenden (ya da doğadan) ne kaçılabilceğini ne de gizlenebileceğini ifade eder. Haç şeklindeki kolları dört unsur olan toprak, su, hava, ateşi simgeler; bunlar güneşten önceki dört tanrıyı ifade eder. Nahua inancına göre bugünkü insanlık dört çağ veya güneş yaşadı ve çeşitli değişimlere uğradı:

1. Jaguar ve Tezcatlipoca’nın yönetimi altında Gece veya Toprak Güneşi. Maddenin karanlığını temsil eden, jaguarlar tarafından parçalanıp yenilen dev insanların yaşadığı dönem.
2. Quetzalcoatl’ın yönetimindeki Hava veya Rüzgar Güneşi. Quetzalcoatl’ın temsil ettiği insanların maymuna dönüştüğü dönem.
3. Tlaloc’un yönetimi altında Ateşli Yağmur Güneşi. Tüm canlıların yandığı dönem.
4. Chaltitlicue’nin yönetimi altında bulunan Su Güneşi. İnsanların balığa dönüştükleri dönem.

Bu dört güneşin hiçbirisi insan olmayı gerçekleştirememiştir ve beşinci güneşin oluşumu gerekli olmuştur; anlatılan efsanelere göre tüm tanrıların kendilerini Teotihuacan’da (tanrıya dönüşen insanların şehri) kurban ettiklerinde beşinci güneş doğar.

içeren “Güneş Taşı” olarak da bilinen Azteklerin döngüsel zaman kavramını vurgulan bir zemin görüntülenir. Bu göksel takvim baz alınarak yapılan Aztek seremonilerinde “insanın kurban edilmesi sık sık evrenin dengesini korumak adına, Güneş’i veya bir başka tanrıyı yenilemek veya güçlendirmek amacıyla yapılmaktaydı. Genellikle kurbanın kalbi çıkarılır ve tanrılara, beslenmeleri için, sunulurdu”¹⁹. Vücutların parçalarını deneylerde, nakillerde kullandıklarını ve hatta yediklerini belirten bu gruba, Boiled daha önce beş doktoru şimdi ise Balot’u kurban olarak sunmaktadır. Shell’in onu yaktığı dönemi geçip sonra Dr.Easter’ın balçıklı sıvısında larvadan çıkan bir balık gibi yeniden hayat bulan Balot filmin sonunda tüm bu insanları kurban ederek beşinci güneşin doğmasına sebep olup insan olmayı gerçekleştirebilecektir. Boiled, Balot’a *ikimizde aynı yasaklı teknoloji tarafından meydana getirilmiş birer yaratığz* derken ve filmin sonunda diğerlerinin ölererek siborg dişi ve siborg erkek olarak sadece ikisinin kalması aslında dijital çağda siborg bedeniyle birer yaratığa dönüşen insanın yeni bir Adem- Havva olayının sembolik bir ifadesi olarak okunabilir.



Şekil 3.36. Bandersnatch grubunun mekanına döşenmiş Azteklerin güneş kursu

Captain Marvel filminde Dr. Wendy Lawson bir Kree “çift ajan”²⁰’dır. Arşivde projenin neden durdurulduğunu merak eden Vers’e, elinde Kree sembollerinin olduğu bir kağıdı tutarken Ajan Fury *belki de o biraz deliydi* cevabını verir. Bu sözlerden erkeğin bakışından fantastik, akıldışı, uçuk ve tehlikeli fikirler peşinde koşan çılgın bir bilim kadını sunulmaya çalışılmaktadır. Bilim adamlarının odakta olduğu filmlerde, bilim ve teknoloji kötü ve tahrip edici amaçlar için kullanılırken,

¹⁹ https://tr.wikipedia.org/wiki/Aztek_dini Erişim:(16.04.2020).

²⁰ İki karşıt istihbarat servisi ile temasta olan fakat iki servisten yalnız birinin ikili temastan veya yarı-istihbarat sisteminden haberi olması durumundaki ajan.

bilim kadınlarının etkin olduđu filmlerde ise kadınların teknoloji ve bilimi insanlığın yararına kullanılmasında aracılık yaptığı görölmektedir (Kurt, 2019: 88). Filmde Dr. Lawson'nın *hayatımı utanç verici bir savaş için harcadım. Beni daha fazla pişman etmeden buradan kaç. Kordinatları sakın unutma. Onları bensiz kurtarmalısın. Motoru onlar bulmadan havaya uçurmalısın* ifadesiyle bilim ve teknolojiyi dünya barışı, doğayı koruma ve insani amaçlar için kullanılması gerekliliğini vurgulayan bir tavırla kadını olumlu, manevi ve koruyuculuk yönlerinin ön plana çıkartarak aktif bir statü atfetmektedir.

Böylece Skrulları korumak için teknoloji üretmeye çalışan Dr. Lawson sağduyulu ve akılcı yönleriyle erkek karakterlere göre daha pozitif ve işlevsel olarak yansıtılarak ön plana çıkmaktadır. Doktorun yarım kalan işini tamamlamak, tehlike altındaki hayatları kurtarmak ve *savaşa son vermek* adına ataerkilliğin, militarizmin yıkıcılığına karşı Vers “arabulucu kadın” karakter prototipiyle evrensel bütünsellik, sevgi, barış ve uyum dilini kullanmaktadır. Burada tam olarak toplumsal cinsiyet rolünü yerine getirilmekte ve ataerkil anlayış kadının arabulucu, şefkatli ve uysal yönünü açığa çıkararak siborg da olsa dişilere, kadınlara hatırlatmada bulunmaktadır.

Kurt çalışmasında militarist ve sömürgeci feminizmi; “kadın varlığının ve kadınlıkla ilgili bütün hakların, kazanımların ya da olumsuzluklardan beslenen eksiklik ve ihlallerin askeri amaçlar (savaş, işgal, terör ve benzeri) ve emperyal çıkarlar doğrultusunda küresel ve yerel ölçeklerde işlevsel şekilde kullanılması” (2019: 136) olarak tanımlamaktadır. Buna göre kadınlar, erkeklerin dünyasında kullanılmaya hazır işlevsel bir araç konumuna indirgenmektedir. Ayrıca Kurt “kadın süper kahramanların, kadın eylem kahramanı (female action hero) ve eylem kızı stereotiplerinin iç içe geçmesiyle daha sert ve güçlü karakterlere dönüştüğü ve eril militer süper güçlerin (erkek süper kahramanlar ve ekipler) emri ve yönlendirmesi ile hareket ederek kanun dışı ve gizli işgal, savaş ve terör pratiklerinin bir parçası ve uygulayıcısı haline getirildiklerini” (2019: 127) ifade eder. Bu bağlamda kadınların, erkek kahramanlarla işbirlikçi ve dayanışmacı tutumları şiddet ve savaş gerekliliği gören ve ölümü yücelten emperyalist-militarist eril düşüncenin kadınlar tarafından kabul edilip onaylandığının göstergesi haline gelirken aralarındaki anlaşmazlık ve çatışma durumu ise kadınların eril akla uyumlaştırılmasının bir formülüdür. Amerikan Hava Kuvvetlerinin kadınların uçağı kullanmasına izin vermediğı halde Carol Danvers'in savaş uçağı pilotu olmaya çalışması ve bunu büyük bir özveri ve

kadın kimliğiyle elde etmiş olması en büyük başarısı olarak gösterilmektedir. Kree Medeniyetinde emir komuta zincirindeki bir asker olarak Yon Rogg'un, Dünya'da ise SHIELD ajanı Nick Fury'nin talimat ve yönlendirmeleriyle Vers'in hareket etmesi veya kimi sahnelerde bu erkeklerin askeri ve ajnlık tecrübelerini kullanarak Vers'e üstünlük sağlamaya çalışmaları filmdeki feminist militarizm ve emperyalizm imalarını güçlendirmektedir.

Bakış, görme, gözetleme ve gözetlenme olgusu insan yaşamının her döneminde etkin bir rol oynamıştır. Cinsiyetler arasındaki eşitsizlikler üzerine kurulu toplumsal düzende, ataerkil ideolojinin sunduğu kalıp yargılarla erkeğin gözünden kadına bakma ve kadını cinsel bir nesneye indirgeme anlamı taşıyan eril bakışta bakmaktan alınan zevk, erkeğe etkin olmayı kadına ise edilgin olmayı şartlandırmaktadır. Dolayısıyla, geleneksel düşünce yapısı ile biçimlenen zaman ve mekânlarda erkek güçlü, özgür ve hükmeden bir kahraman olarak temsil edilirken kadın ise zayıf, hükmedilen, erkeğin bedensel ve ruhsal arzularının kaynağı ve aynı zamanda da kölesi olarak, gözetlenen bir cinsel nesne konumuyla sömürülmektedir. Bakılan bir nesne olarak kadın, erkek üzerinde hadım tehdidi oluşturduğu için erkeğin sadece arzusunun değil en büyük korkusunun da kaynağı olmaktadır. Kadının yarattığı bu tehdit ise ya kadının ölmesi, bir şekilde yok olması veya erkek egemenliğine girmesiyle ya da fetişizm yoluyla kadının sadece arzu uyandıran biri haline dönüştürülmesi ile yok olabilmektedir (Aras, 2014: 120-121). Her durumda erkek üzerindeki tehdit ve korkuyu, kadını ve onun bedeni bir metaya dönüştürüp parçalayarak ya da yok ederek gidermeye çalışmaktadır.

3.3.6. Teknolojinin Bedene ve Kente Yansıması

Mekanlar, yaşadığı evrende kendini konumlandırma ihtiyacı duyan insanın bedensel ve zihinsel faaliyetlerinin bir ürünüdür. Merleau-Ponty'nin "varoluş mekansaldır" (1962: 22) ifadesindeki gibi insan, mekanlar aracılığıyla kendini ifade edebilmiştir. Böylece insan bedeni mekânsal bir cisim olarak mekana ait olmakla birlikte insanın duygu ve düşünceleri de mekandan bağımsız değildir. Tüm duyu organları işe koşarak mevcut mekanı deneyimleyip elde edilen verileri, zihinsel bir süreçten geçirdikten sonra oluşturulan "mekansal imge"nin sosyal etkileşimlerle desteklenmesiyle birey, kimliğini oluşturur.

Kent coğrafi, mimari ve belediyeye ait düzenlemelerinde, bedenin sosyal olarak oluşturulmasıyla doğar. Kentin biçim, yapı, ve normları diğer bileşenlerin içine sızarak, maddeselliğin oluşmasına nüfuz eder. Dahası, kent, bedenin

kültürel doygunluğu, imgeler, temsili sistemler, kitlesel medya ve sanatlar tarafından devralınması ve dönüştürülmesi için bir alan haline gelmiştir. Bedenin temsili olarak yeniden keşfedildiği, dönüştürüldüğü, itiraz edildiği, yeniden yazıldığı bir yer. Kültürel bir ürün olarak beden, kentsel peysajı kendi değişimine ve değişen ihtiyaçlarına göre dönüştürür ve yeniden yazar (Grosz, 1999: 385).

Elizabeth Grosz'un dediği gibi kentler ve bedenler ortak olarak oluşurlar, teknolojik ve politik değişimler insanın çevresiyle olan etkileşim biçimlerini değiştirirken birlikte evrilirler (Orbaugh, 2006: 82-83). “Toplumsallığın, politik olanın, kültürel ve düşünsel imgelerin sindiği, vücut bulduğu bir gerçekliğe karşılık geldiği mekan”lar (Tümtaş, 2012: 12), yaşanan dönemin izlerini ve yaşanan dönüşümlerin etkilerini üzerlerinde taşırlar. Kapitalist sistem ve küreselleşmeyle birlikte sermayenin yeniden üretildiği mekanlar haline gelen kentlerde, kolektif bilinç ile kazanılan aidiyet duygusu yitip giderken yerini kişinin hem kendisine hem de çevresine yabancılaşmasına bırakmaktadır. Şehirlerin kendine özgü tarihsel, kültürel ve doğal dokuları tahrip edilerek, cazibe merkezleri olma adına gökdelenler, zaman kavramının yitirildiği devasal alışveriş merkezleri, büyük oteller gibi tektipleşmiş, standartlaşmış ve benzeri mimari özellikteki mekanlar inşa ederek diğer kentlerden geri kalmamak ve dışlanmamak için yarışan kentlere dönüşmektedirler.

Postmodern kentleşmenin temaları “bağımsalcılık, tarihselcilik, bölgeselcilik, anti-evrenselcilik, çoğulculuk, kolaj, öz-alıntılama, dönüşlülük, imge-dekor kaygısı, yüzeysellik, derinsizlik, geçicilik, parçalanma, popülizm, apolitiklik, ticarilik, inancın yok olması ve ironi” (Ellin, 1996: 154-155) nin izlerine bilim kurgu ve alttürlerinde karşılaşmak olasıdır.

Postmodernist sinemada, teknolojik devrim ve bilgi teknolojisindeki anlık ve hızlı değişimlerin etkisiyle zaman ve mekana ait bütünlüklü bir algının ve aidiyet hissinin güçleşmesine bağlı olarak fiziksel gerçeklik ve sanal evren arasındaki sınırın bulanıklaşması, karakterleri daimi bir akışkanlık ve devinimle esnekleştirilirken eşzamanlı biçimde sınırları çizilerek sabitlendirilmiş mekan anlayışından yoksun bırakılarak esnek ve akışkan kimliklerin oluşumuna zemin hazırlamaktadır. Başka bir deyişle; tutarlı bir mekan algısının kayboluşu, tutarlı bir kimlik algısından da kaybolmasını neden olmaktadır. Selda Tan Özdemir siberpunk filmlerini “teknoloji ile özünü yitiren toplumun, tarihinden, benliğinden ve kimliğinden uzaklaşan insanın yansıması” (2003: 107-108) olarak ifade eder. Görsel kültür, bilimkurgu türünde gündelik yaşamı merkeze alırken gelecek kent fikri ütopyadan apokaliptik distopyaya

evriltilip tarihsellik fütürizmle birleştirilirken insan öznelliği ve sanal gerçeklik arasındaki mücadeleye odaklanılmaktadır.

20. yüzyılda yaşanan birçok sosyal problem gibi sınıfsal çatışmalar da kentin tanımlanmasında belirleyici bir faktör olmaktadır.

Erk, çeşitlilikten arındırılmış, sayısal kontrol mekanizmaları ile fiziksel takibin olası kılındığı ve her türlü sosyal etkileşim derinliğinin azaltıldığı, doğrudan fiziksel erişimin engellendiği bir mekanlar dizisi ya da kent düzlemi oluşturma eğilimindedir. Baskın olanın planlayıcı, düzen kurucu ve hatta yalıtıcı gücü, alternatif olanın/öteki olanın kendini göstermesi ile bir çatışma alanı olarak heterotopik ortamları doğurur (Çavdar, 2018: 943-945).

İnsanlar gündelik yaşantılarını özgür iradelerinin kontrolü dışında, iktidarın aygıtları tarafından denetlenen mekanlarda yaşamaya maruz kalmaktadırlar. Başka bir deyişle kentler, iktidarın hizmet alanlarına dönüşmektedir.

Rodriguez'in *Alita: Savaş Meleği* adlı filminde de mekansal yapılanma toplumdaki sınıfsal farklılıkları görünür kılmak için kullanılmaktadır. İktidar sahibi kişiler havanın açık olduğu, güneşin aydınlattığı uçan şehir Salem'de ya da yüksek yapılı binalarda yaşamaktadır. Filmdeki kent mimarisi Kentin üstündeki demir örümcek gibi büyük bir mühendislik harikasıyla havada asılı duran Salem, büyük uçan şehirlerin sonucusudur. Herkesin erişimine kapalı ve Hurdalık ile geri kalan tüm yüzey üzerinde tartışılmaz hâkimiyeti olan Salem, Demir Kent'teki insanları hem mekansal mimari ve ayrışma ile hem de belli kurallar/ emirlerle itaatkar kılmaktadır:

Dr. Ido: *Aşağıdaki kimse yukarı çıkamaz. Bu kuralı bozan olmadı.*

Hugo: *Demir Kent'te silah taşımak yasak. Cezası ölümdür; Salem'e tehdit oluşturan her şey gibi.*



Şekil 3.37. Salem Kenti

“Şehir anıların biriktirildiği bir yer değil, sadece geçmişten kopuşun yaşandığı bir yer” (Lippit, 2000: 4) haline gelmektedir. Hugo’yu gerekli parayı topladığında Salem’e göndereceğini söyleyen Vector’ın aslında onu kandırdığını *yerde doğduysan yerde kalırsın para bunu değiştiremez. Alt dünyadan Salem’e giden yol şampiyonlar şampiyonluğu. Para seni Salem’e çıkarmaz* diyen Dr. Ido’nun da aslında Salem’de doğduğunu, kızlarının hastalığı yüzünden Chiren’le Demir Kent’e inmek zorunda bırakıldıklarını ve sürgün edilmelerine neden olan da gözlerin ardında izleyen Nova’nın olduğunu Alita’ya açıklar. Salem’de yaşayanların ya da oradan gelenlerin alındaki işaret/dövme, onları Demir Kent’te yaşayanlardan ayırmak için fiziksel bir göstergedir. Filmde Dr.Chiren ve Nova’da bunu somut olarak görürken Dr. Ido bu Salem işaretini alına kendinin kazıdığını ifade eder.



Şekil 3. 38. Toplumsal ayrışmanın bedende somutlaşması

Yoğun olarak katmanlaşmanın olduğu; altkültürlerin, işçi sınıfının, sokak çetelerinin yer aldığı, sınırlandırılmış şehir Demirkent’te modernizmin başarısızlığı gözler önüne serilmektedir: bozulma ve çürümenin yaşandığı, dokusu bozulmuş, biçimsiz, çökmüş şehir; terk edilmiş binalar, getto ve yoksul mahallerde şiddetin, yaralanmanın, cinayetin, hırsızlık ve suç oranlarının arttığı vahşi bir yer, karanlık ve yağışlı bir ortam. Sınıfsal ve etniksel farklılıkları kodlamak için de dikey kent yapısı kullanılmaktadır. Dikey ve heybetli mimari yapılar, bir sosyal statü sembolüydü (Sobchack, 1999). Dr. Ido *bu kent iyileri bile bozuyor* derken bozulmanın sadece fiziksel kent mimarisi değil aynı zamanda kişilerin tutum ve davranışlarını da olumsuz etkilediğini göstermektedir. Alita, Hugo’ya yukarısının (Salem’in) nasıl bir yer olduğuna dair merakına Hugo *bu çöplükten iyi olduğu kesin* diye cevap verir. Salem pürüzsüz ve mavi tonlarda resmedilirken, Demir Kent çürümüş beton ve paslanmış metal dokusunda ve sıcak toprak tonlarında resmedilerek bu ayrışma kullanılan renk ve dokularla daha belirgin hale getirilmiştir. Siberpunk anlatısına uygun olarak modernizmde kullanılan pürüzsüz beton, cam ve çelik yüzeylerin

aksine, alt kültüre ait mekanlar parçalanmış, çatlamış, harap olmuş, paslanmış vaziyettedir. Dar ve bükümlü sokakların her yerinden kablolar sarkmaktadır.



Şekil 3. 39. Demir Kent'ten bir sokak sokak görüntüsü

Demir Kent sokaklarına ilk kez adım attığında Alita etrafta çok fazla konuşulan dilin olduğunu fark eder. Dr Ido, büyük felaketten sonra hayatta kalanların dünyanın dört bir yanından Demir Kent'e geldiklerini söyler. Çoğunluğunu “makine bireylerin” oluşturduğu kent, bir bakıma toplanma kampı gibidir. Organik ve inorganik/makineleşmiş yaşam formlarının birbirine karışmış olduğu siborg bir kenttir. Postmodern bir unsur olan çok kültürlülük, siberpunk'ın küresel ağ tasarımı uygun düşmektedir (Demirci, 2008: 117). Birbirinden farklı kültürlerin biraraya gelerek ulusal kimliğin homojenliğini kaybettiği bu “melez kimlikler, temelde sistemin işleyen dinamiğine katkı sağlayacak bireysel oluşumlardır” (Önür, 2001: 36). Mutlu olmasalar bile – sürekli iktidarın baskısı üzerlerinde korkutulmuş, bastırılmış bir toplum- karşılıklı bir düzen ilişkisi içinde yaşamaktadırlar. *Dünya çok zalim. Burada güçlüler zayıfları ezer. İnsanlar hayaline tutunmak zorunda* diyen Hugo, Demir Kent'ten kaçıp Salem'e gitmek için büyük bir özveriyle çalışmaktadır.



Şekil 3. 40. Enkaz yığını haline gelen Demir Kent

Filmde ekolojik bozulma gerçekleşmiş ve endüstriyel atıklar, birçok bölgede *çöplük ve yığılma evreni* oluşturmuş durumdadır. Demir Kent, Salem’den atılan çöp yığınlarından oluşmuş bir “Hurdalık” tır. Grewishka, Alita’ya yaşadığı yeri şöyle tanımlar: *Dünyama, alt dünyaya hoş geldin. Bu dünyada katman üstüne katman dünyalar bulursun. Hayalinin alamayacağı yüksekliğe uzanır. Her katman çöpünü bir alt katmana atar. En sonunda burayı boylar.*

Demir Kent’te bulunan herkes, çiftlikler, fabrika Salem’e çalışır. Demir Kent’ten Salem’e tüplerle/ boru hatlarıyla²¹ kargo taşınmaktadır. Her bir tüpün başlangıç noktasında bir fabrika bulunmaktadır. Şehrin dışında kurulmuş olan bu fabrikalara Demir Kent’teki halkın uğrayabileceği giriş noktaları vardır. Fabrikaların temel görevi her ne kadar Salem’e gerekli olan ekipman ve besinleri göndermek olsa da Salem de üretilen teknolojinin bir kısmı bu noktalarda halk tarafından temin edilebilmektedir. Ayrıca fabrikalar bir nevi devlet organı görevi görür. Hurdalıkta herhangi bir başka resmi kuruluş bulunmadığı için fabrika, isteyen herkese kelle avcılığı hakkı verebilir ve bu kişiler polis görevi görürler: *Felaketten önce suçluları polisler durdururdu. Şimdi ise fabrika pis işlerini bize yaptırıyor* (Dr. Ido, Rodriguez, 2019). Böylece iktidar, üzerindeki tüm denetim ve kontrol mekanizmasının yükünü bireylerle paylaşarak görünmez olmaktadır.

²¹ J. Bentham, Panopticon’un ilk versiyonunda, hücrelerden merkez kuleye giden borular aracılığıyla sesli bir gözetimi öngörmüştü. (Foucault, 2019: 298). Filmde fabrikadan çıkan kargoların, tüplerden geçerken çıkardığı ses duyulmaktadır.



Şekil 3.41. Salem’e tüplerle taşınan kargolar

Foucault’nun heterotopyası, iktidarı elinde bulunduran erkin planlı/ düzenli müdahalesi sonucunda düzen dışı kalmış mekanları kapsamaktadır. Toplumsal mekanın düzenini bozan, disiplin dışında kalan bu yerler, farklılığın mekanını, ötekinin alanını, yine erk tarafından belirlenen sınırlar içinde tanımlar (Stavrides, 2010/2016:151). Erkin kamusal alanları kontrol almak için geliştirdiği yöntemlerden biri olan “mutenalaştırma”; farklılıkları yok sayıp görmezden gelerek dışarıda bırakma girişimiyle daimi bir gözetleme/denetleme mekanizmaları aracılığıyla “müşterek mekan suretlerine” dönüşerek kolektif tüketimin nesnesi haline gelen mekanların kamusal alanlar gibi gösterilmesidir. “Mutenalaştırma, çeşitlilik ve çoğulluk retoriğiyle kamuya sunulabilir, ama esasında, kamusal mekan kullanımlarına yönelik katı kurallar koyan oldukça seçici bir müdahaleler dizisidir” (Stavrides, 2016/2018: 138). Mutenalaştırılmış mekan, kamusal alan dışına alınmış olduğu için, sözde-kamusal niteliğinden dolayı bu mekanda gerçekleşen her türlü “özgür” yaklaşım, hukuksuz olarak nitelendirilmeyle karşı karşıyadır (Çavdar, 2018: 954). Stavrides, mutenalaştırmanın kapalı kimlikler imal ettiğini savunur (2016/2018: 140). Geliştirilen diğer yöntem ise mikro ölçekte topluluklar oluşmasına olanak veren “paylaşılan mekan”; kolektiflikten biraz uzaklaşsa da erkin düzenleme gücü içine sızan, kendi iç kuralları olan ve öznelere çeşitli kamusal roller biçen bir uygulamadır. “Baskın sosyal mekanlaşmalar dahilindeki marjinal alanlar” (Hetherington, 1997: 35) olan heterotopyalar; günlük hayatın içinde, zaman ve mekana bağlı olduğundan devrinime açık, sınıf çatışmalarının yaşandığı, potansiyel devrim niteliği taşıyan ve baskın olmayan sınıfın direniş mekanıdır. *Alita: Battle Angel* filminde “KANSAS” adlı bar, “ödül avcısı mekanı”dır. Alita, avcı-savaşçı

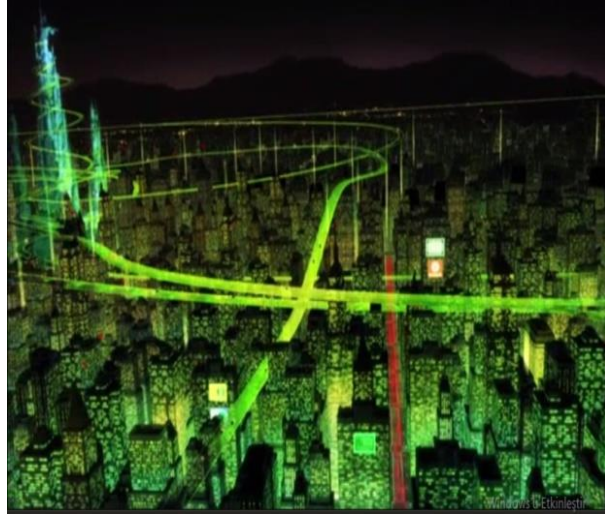
kimliğini alabildiği takdirde giriş yapabildiği bu mekana, sistemin koruduğu Grewishka'ya karşı destek aramaya gelmesi, onun direnişi gerçekleştirdiği ilk yerdir.

Foucault'nun ilkel toplumlarda görülen, kriz durumlarında bulunan bireyler için geliştirilmiş, ayrıcalıklı, kutsal ya da yasak yerler olarak tanımladığı kriz heterotopyası, yaralandığında Alita'dan yardım isteyerek gelmesini söylediği harap edilmiş, artık kullanılmayan eski bir kilise de somutlaşmaktadır. Ayrıca bu durum siberpunk kurgularına uygun olarak çok kültürlülüğe bağlı olarak herkes için geçerli bir dinin ve dini mekanın söz konusu olmadığını ya da inancın yok sayıldığını göstermektedir.

Mardock Scramble filmi, futuristik Kamina şehrinin iki farklı yüzünü gösteren görüntülerle başlamaktadır. Kent postmodern ve çürümekte, Ridley Scott'ın deyişiyle "retrofitted"tir; hem geçmişi hem geleceği işaret eder.

Bir ikilikler serisi olarak kent; resmi ve gizli kültürleri olan, gerçek ve hayali yeri olan. Özenle yapılmış sokak ağları, konutları, kamusal binaları, ulaşım sistemleri, parkları ve dükkanlarına paralel karmaşık tavırları, alışkanlıkları, adetleri, beklentileri ve umutlarıyla içimizde yaşayan kentsel özneler. Kentsel gerçekliğin tekil değil çoğul olduğunu, bu kentin içinde her zaman başka bir kentin olduğunu keşfederiz (Chambers, 1986: 183).

Bu bağlamda filmde kentin hem ütöpik hem distöpik yönünü görmek mümkündür. Bir tarafta cam ve çelik yapıların pürüzsüz ve parlaklığıyla yükselen geometrik kutu şeklindeki gökdelenlerin ve büyük konutların olduğu, binaların ön yüzeylerini kaplayan dev billboardlarda çeşitli reklamların yansıyan ışıltısıyla renklenmiş bir kent yer almaktadır. Siberpunk'ın mekandaki karşılığının bir yansıması olabilecek gotik mimarinin özelliklerini barındıracak şekilde sivrilen yapılar göze uzanmaktadır. Geleneksel gotik edebiyatında ve siberpunkta, Gotik binaların gizemli biçimlerinin, binanın içinde yaşayan insanların sırlarını ve takıntılarını yansıttığı öne sürülmektedir (Cavallaro, 2000). Daha sofistike animelerin, mekan, şekil ve renklerin yönünü şaşırma ve heyecan duygusu verdiği göze çarpan, arkitektonik görsel üsluplarının kullanımı, hem hikayede hem de korku ve fantazi türlerini birleştirmede tekinsiz hissiyata katkıda bulunur (Öz, 2012: 29)



Şekil 3. 42. Kamina Şehri

Diğer tarafta çökmekte ve bozulmakta olan bir kent yaşamı görüntülenir. Metro istasyonlarında bankta yatan ya da sokakta yaşayan; alkol, sigara, uyuşturucu bağımlısı insanların; sokak ortasında kavga eden adamların; yol kenarlarında bedenleriyle para kazanan kadınların; çöplüğe dönmüş sokakların görüntüsü yer almakta ve sürekli polis sirenlerinin sesi duyulmaktadır. Kentin bozulmuş/ tahrip edilmiş dokusu insanların yüzündeki umutsuzluğuna yansımaktadır.



Şekil 3.43. Kamina Şehri'nin öteki yüzü

Yoksulların ve suçluların yaşadığı bir kent olmakla birlikte, burada oldukça canlı ve hareketli bir yaşam vardır. Trafik akışının yoğunluğundan da anlaşılacağı üzere sürekli hareket halinde olan bu insanlar alışveriş mekanlarında, sokaktadırlar. Şehirleşmeyle birlikte sosyal hareketliliğin ve iletişimin önemli mekanlarından biri haline gelen sokaklar, her sınıftan insanın karşılaşma mekanı haline gelmektedir. Bu bağlamda “sokaklar sadece ulaşım mekânları değil, sosyalleşme amaçlı buluşma ve

eğlence, politik protestoların, direnişin mekânlarıdır. Sokaklar, şehrin kimliğini gösteren hayati organıdır, sokaklar toplumun sosyo-kültürel tarihsel geçmişini özetleyen materyaldir ”(Uyanusta, 2015: 28). “Sokak karşılaşma anlamını taşıyorsa da, bunu yalnızca geçişe indirgeyerek ve yayalar yolu (sıkıştırılmış) ve araçlar (ayrıcalık verilmiş) için ikiye bölerek bu anlamını kaybetmiştir. Sokak, tüketim için/tüketim tarafından organize edilen bir şebekeye dönüşmüştür” (Lefebvre, 2013: 24). Böylece bireylerin bu mekanlarda tüketimin birer nesnesi haline getirildikleri görülmektedir.

Foucault’nun ütopya ve heterotopyayı ayna metaforu kullanarak açıkladığı gibi denizin üzerine yansıyan şehrin görüntüsü Balot için bir ütopya’dır. “Heterotopyalar, aynanın karşısındaki gerçek yerde bulunanı belirler. Kendine bakan geri gelip yerini bulunca heterotopyalar alanına girmiş olur” (Akay, 2016: 85). Bu yansıma Balot’un gerçek yerinin şehrin karanlık yüzü olduğunu görmesini sağlar. Boiled’in davadan çekilmediğinde ölümle gözdağı verdiği anlarda şehrin günbatımının kızılığının şehre ve denize yansıması Balot’un korkularını ve endişelerinin bir yansımasıdır.



Şekil 3. 44. Heterotopya alanına girerek kendini sorgulayan Balot

Ayrıca filmde Bandersnatch grubunun mekanı; demir tellerle çevrilmiş, belirli güvenlik önlemlerinin alındığı ve herkesin erişimine açık olmayan sınırlandırılmış bir mekandır. Boiled birçok odanın içinden geçerek grubun liderine ulaşabilmektedir. Açılan her kapının ardında aklındaki soruların cevaplarına ulaşmaktadır. Fiziksel olarak sumo güreşçisi görünümünde olan Hacker Flesh the Pike teknolojik imkanlar dahilinde oturduğu odadan şehrin her bir noktasına erişim sağlayarak grubu korumaktadır. Göğüslerinin çokluğuyla abartılmış dişi özelliklerinin ve erkeğe atfedilen güç özelliğinin sumo güreşçilerindeki bir bedensel tasarımla sunulduğu bu siborg örneğinde savunuculuk ve koruyuculuk ön plana çıkmaktadır.

Japonca'daki *sumafu* sözcüğünden gelen *sumō*, “kendini savunmak” anlamına gelmektedir²². Diğital ağlarda düşmanca tehditlere karşı savunma ve koruma pozisyonunda olan bu siborg, hem bedensel-zihinsel gücün temsilini içermekte hem de dişilik özelliği ile bu ikisini kendinde birleştirmektedir.

Gezegenele hükmeden intergalaktik imparatorluklar, ileri derecede gelişmiş teknolojiler, farklı ırk ve kültürlere sahip yabancı medeniyetler, iyiler ve kötüler arasındaki amansız galaktik mücadelelerin bütün evreni kapsıyacak şekilde yansıtıldığı *Captain Marvel* filminde kurgusal Kree Medeniyetinin başkenti Hala, dev billboardların binaların ön yüzlerini kapladığı, Skrulların şekil değıştiren görüntülerinin verildiğı bu her köşeye yerleştirilmiş dev ekranlar yer almakta ve hoparlörler yüksek sesle sürekli Skrull yayılmasıyla ilgili propaganda yapmaktadır. Teknolojik ilerleme ve gelişmişliğin tersine doğayı, doğal mekan ve kaynakları görmek neredeyse imkansızdır. Bron- Char'ın hiç C- 53 (Dünya) gezegenine gittin mi sorusuna karşılık Minn-Erva'nın *Tam bir bok çukuruydu* cevabı, kentsel bozulmayı ve çöküntüyü özetlemektedir. Dünya coğrafyasının, ırklarının ve kültürlerinin sınırsız uzayın galaksilerine yayıldığı ve bu ırksal çeşitlilik, evrenin uzak yerlerine seyahat eden Kree uzay gemisinin mürettebatına da yansımaktadır. Film, hem farklı dönemleri hem de farklı kültürleri birbiriyle karıştırarak postmodern tasarım pastiş örneklerine yer vermektedir.



Şekil 3.45. Kree Medeniyetinin başkenti Hala

Devasa binaların, teknolojik çağ ile ilişkilendirilen güç ve tasarlanmış bir soğukluk hissi taşıyan altyapı sistemine sahip fütüristik Hala şehrinde binalar kati ve temizdir, onları destekleyen makinelerin cilalanmış yüzeylerini yansıtırlar.

²² <https://tr.wikipedia.org/wiki/Sumo> Erişim: (05.05.2020).

Yüzeylerinin düzgünlüğünü ortaya çıkaracak şekilde günün her vakti yapay olarak aydınlatılırlar. Yollar geniş ve düzdür; mimarinin boyutu ve görünüşü insanların soğuk, bunalmış ve tektipleşmiş durumlarını yansıtmaktadır (Abuhela, 2005: 4). Kreeler hücre benzeri sade döşenmiş odalarda tek kalmaktadırlar. Relphe²³'nin modernist kentsel görünümüne uygun olarak çok az mimari detayıyla megayapısal büyüktükteki bu yapılar, rasyonel düzenin somut gösterenidir. Böylece mimari, şehirler politik bir olguya dönüşmektedir.

Foucault, heterotopya örneklerine tren ve gemileri verirken “bu hareketli heterotopyalar kendileri başlı başına birer yer olmanın yanı sıra başka yerlere gitme, onların içinden geçme gibi ikili bir yapıya da sahiptir. Kişi onların içinde/üzerinde hareket ederken, bir yandan da bunlar sayesinde bulunduğu mekândan başka bir yere doğru hareket etme imkânına sahiptir” (Karaman, 2018: 280). Vers hem Hala’da hem Dünya’da çeşitli araçlarla bir yerden bir yere giderken aslında geçmişine de yolculuk yapmakta; gerçekliği sorgulamakta ve bilinmezlik perdesini aralamaya çalışmaktadır. Hala’daki tren yolculuğu esnasında Yon-Rogg ile Yüce Zeka ve güçleriyle ilgili gerçekler hakkında diyolaglar geçmektedir. Dünya’dayken bir trende Skrull simülasyonunu ararken her bir yolcu vagonu arasındaki geçişi, geçmişini aralayan birer kapı gibi dururken sonunda Skrullar tarafından anılarının kayıt altına alındığı kapsülü bulmasını sağlar.

Mekan, toplumsal ilişkilerin açığa çıktığı yansız/eylemsiz bir yer olmayıp hem bu ilişkileri yapılandıran hem de yeri gelince bu ilişkiler tarafından yapılandırılan bir organizma görevini üstlenmektedir (Öztürk Çetindoğan, 2009: 141). Kimliğin temel bir ögesi olan mekan, bedenın tüm faaliyetlerinin gerçekleştirildiği, tüm deneyimlerin yaşandığı yerdir. Modern teknolojiyle uyumlu inşa edilen kent mekanları bireylere farklı tür kişisel özgürlük sağlasa da “toplum olma özelliğini yitirmiş kitle”ler (Baudrillard, 2003) haline dönüşerek egoları, ihtiyaçları hatta düşleri kendilerine ait olmayan; içsel yaşantıları, ancak ve ancak toplumsal sistemin karşılayabileceği arzuları üretecek şekilde toptan olarak yönetilen ve programlanan; insanların kendilerini metalarda tanımladığı (Marcuse, 1964: 9’dan akt. Marshall,

²³1-Megayapısal büyüklük, binalara çok az sokaktan giriş, çok az mimari detay.

2-Düz mekan, şehir merkezi kanyonları, sonu gelmeyen banliyö manzaraları.

3-Rasyonel düzen ve esneklik, bütüncül düzenin peysajı.

4-Sertlik ve opaklık, doğanın yerinin alınması, çevreyolları.

5-Süreksiz seri görünüm, otomobilin baskınlığı. (Relphe, 1987).

2013: 46) iktidarın ve kitle iletişim araçlarının tahakkümü altında bilinçsizce savrulan bedenlere dönüşmektedirler.

3.3.7. Doğaya, Aileye Dönüş

Modern dünyayı oluşturan bireyselleşme, sekülerleşme, kültürel farklılaşma, metalaşma ve kentleşme süreçlerinin hepsini kapsayan bir terim (Best ve Kellner, 1998: 15) olarak modernleşme; sosyal ve fiziki çevreyle ilişkili olduğu kadar, kişilerin tutum ve değerleri, zihinsel yapıları ve kişiliği ile de ilgilidir. Modern dönemde araçsal aklın öncelik kazanmasıyla toplumdan, kültürden, gelenekten soyutlanan kurumlar aracılığıyla insan, kişiliğini rasyonel bir örüntüye dönüştürmektedir. Bu dönemde insanların kendilerini büyük bir düzenin parçası olarak gördükleri toplumsal yaşamdan ve ahlaki ufuklardan kopuşla gerçekleştirdikleri modern özgürlük (Taylor, 1995: 10-11) ve “bireycilik” kazanımı, endüstriyel-teknolojik toplumun kurumları ve yapıları aracılığıyla sınırlandırılmaktadır.

Favaro (2017b:12) siyasal, ekonomik ve bilimsel iktidarın çoğunlukla bir kişi veya grubun elinde bulunduğu toplum yapılarında insanların belleksizleştirilerek karamsar bir gelecek tablosu ortaya konduğunu; bu tehdidin karşısında aşkın anlamlarla donatılmış doğa, heteroseksüel aşk veya aile motifleri üzerinden geleneksel değerleri savunan ve nostaljik bir bakışın regresif bir fantezi içinde ifade edildiğini; insanların teknolojiyi kişisel çıkar ve iktidarın amaçları doğrultusunda kullanmalarıyla denetimden çıktığını belirtir. Benzer şekilde Ryan ve Keller de kitleselleştirme, modernleşme ve aile yaşamının çöküşü ile tanımlı devletçi tahakkümün karşısına, doğa, aile, ekoloji ve bireysellik gibi değerler yerleştirildiğini ifade eder (2016: 393). Zira modernitenin karşıtı olarak geleneksel olan doğa, kitleselleşmenin karşıtı olarak da bireysellik birbirlerine koşut olarak dururlar.

Alita ile ilk kez karşılaşan Dr. Chiren onu kızının bedeninde görünce çok şaşırır ve Dr. Ido’ya o bedeni yıllar önce imha etmiş olması gerektiğini söyler. Chiren’e geçmişi bırakmasını söylerken aslında Dr. Ido hala geçmişe özlem duymaktadır. Dr. Chiren, mükemmel ekipmanlara sahip harika bir düzen kurduğunu, eğer Ido ile yeniden ekip olabilirlerse motorball oyunu için en büyük şampiyonları üretebilecek böylece eve –Salem’e- dönebileceğini ifade ederken Dr. Ido geçmişin acılarını hala hissederek bir canavarın yaratımında rol üstlenmek istememektedir.

Hugo gibi Dr. Chiren de Salem’e gitmek için elinden geleni yapmak için gayret etmekte; bu konuda Vector’a güvenmekte ve onun için çalışmaktadır. Onların aksine Dr. Ido geri dönüşün olmadığını, en son teknolojik bilgi ve donanımına sahip olsa bile iş birliğine gitmeyeceğini belirtir. Bu duruma sinirlenen Dr. Chiren masanın üstündeki böceği tek hamlede öldürür. Rosi Bradiotti’ye göre hayvan ve mineral arasındaki sınır çizgisinde bulunan böcek, insandışılığıyla öteki olmakla birlikte aynı zamanda hayatta kalabilme kudreti bahşedilmesiyle sonsuzluğun biçimlenişidir. Ayrıca adi (abject) bir varlık olması nedeniyle tikslenme ve reddetme nesnesidir. Böylece temel bir kategori farkı olarak tür üzerinden sınırı işaretlemektedir (2017: 162). Bu durum, artık bu ikili arasındaki ilişkinin kabul edilemez olduğunun somut göstergesidir.

Grewishka ile mücadelenin Alita’nın yenilgisiyle sonuçlanmasının ardından kollarında Alita’yla çıkan Dr. Ido’yu gören Chiren *Yeni aile kurmak öyle kolay mı? Onu kaç kere getirirsen getir* sözleriyle Ido’nun başarısızlığını yüzüne vurmaktadır. Toplumsal cinsiyet normlarına uygun heteroseksüel aile yapısının kurulması için çocukların varlığının gerekliliği vurgulanmaktadır. Toplumsal cinsiyetin heteroseksüelliği savunan ve erkek ve kadını ailenin oluşumunda başat aktörler olarak ele alan bir yönü vardır. Filmin sonunda ise anlaştıkları gibi Vector’ın Chiren’i Salem’e gönderme vaadine ise aradığı şeyin orada olmadığını- Alita’nın bir anne olduğunu ona yeniden hatırlatmasıyla- bilinciyle artık bu işte olmadığını söyleyip gider. Böylece kadınların fiziksel ve psiko-sosyal tutum ve davranışlarındaki değişimlerinin, çevresindeki hem kadın hem de erkek karakterler üzerinde dönüştürücü bir etkiye sahip olmaktadır.

Ryan ve Keller, *Politik Kamera* adlı eserinin *Fantastik Filmler* bölümünde romantik aşkın kapitalist toplumda, kayıtsız bir kamusallıkla belirlenmiş olan dış dünyadan eşduyumsal bir iç dünyaya kaçışı ifade ettiğini; kişiselleşme ve atomlaşmayı ima etse de, bu nihai kaçışın, kolektif ve eşitlikçi düzenlemeler için temel olabilecek nitelikte bir özerklik ve şefkat alanı yarattığını (2016: 387-388) belirtir.

Grewishka ile mücadelesinde önceki hayatından kısa bir kesit gören Alita, hatırasındaki kadının ona “99” olarak seslenişiyse ve sonrasında *Sen, mücadelecisi bir ruhun var, vazgeçmiyorsun. Her sabah göremediğim nedir diye sor. Başını ezilmesi gereken biri: Nova* diyerek Zalem’i yok edip görevi tamamlasını belirtmesi üzerine

Alita'nın geçmişine yönelik arayış ve sorgulamayı başlatmasına neden olan önemli bir karakterdir. Bir numaradan/sayıdan ibaret başlayan kimliği, sonrasında motorball oyununda 99 numaralı oyuncu olarak devam eder. Alita'nın önceki yaşantısında onun savaş eğitmeni olan Gelda, gerçekleri görüp bilinçlenmesi açısından ona yol gösterici bir karakter olarak sunulmaktadır.

Hugo'nun tek hayali, Salem'e gitmek için gerekli olan bir milyon krediyi tamamlayabilmektir. Alita ise Hugo'nun ihtiyacı olan 90 bin krediyi ödüllerden– kelle başına düşen fiyat değişkenlik gösterebilmekte- toplayabileceğini, ne gerekirse yapabileceğini, *neyim varsa veririm* diyerek kalbini- milyonlar değerindeki güç kaynağı MBC mikro-reaktörünü- çıkartıp avuçlarında ona sunmaktadır. Burada Alita; koşulsuz iyilik, sevgi gösteren, fedakar sevgiliyi/kadını yeniden kurarak egemen toplumsal cinsiyet rolünü sergilemektedir. Toplumsal cinsiyet rollerine göre kadınlar duygusal, şefkatli, merhametli, aşık olan taraftır ve erkekler ise akıllı, ciddi ve güçlü olan tarafta konumlanırlar.

Filmdeki diğer bir şefkat ve sevecenlik figürü, küçük bir köpektir. Demir Kent sokaklarını keşfe çıktığında yemek yerken yanına gelen bu köpek, Alita'nın bu kentte ilk bağ kurduğu bir canlıdır. Bir Sentüryon tarafından ezilmekten son anda Alita'nın yardımıyla kurtulan bu canlı, aslında Alita'nın gizil güçlerini farketmesine yardımcı olan itici bir unsura dönüşmektedir. Grewishka'nın *Demir Kentte masumlara yer yoktur* diyerek onu öldürmesi Alita'yı mücadelesinde daha çok hırslandırmıştır: *Kötülük karşında kayıtsız kalamam* (Alita, Rodriguez, 2019). Alita'nın yüzündeki köpeğin kanı, intikam ateşini körüklemektedir. Tüm olay örüntüsünün ve karakterlerin çevresinde döndüğü üstün bir kadın merkezi oluşturan filmde Alita, “intikamcı amazon” imgesine dönüşmektedir.



Şekil 3.46. Alita'nın mücadelesinde itici faktör olarak bir sokak köpeği

Avcı-savaşçı grubu içinde köpeklere değer veren diğer bir kişi ise McTeague

(Jeff Fahey)'dir. Onun köpekleri (Demir köpekler) Haraway'ın tanımıyla önemli bir "yoldaş tür"dür. "Köpekler, tekno-bilimde vücut bulmuş etten kemikten maddi göstergesel mevcudiyetlerdir ve insanın evrim sürecinde suç ortakları olarak birlikte yaşamak üzere uzun zamandır yanımızda, burada, alandadırlar. İnsanlar da partnerleri de yoldaş türler tarihinde birlikte olagelirler" (Haraway, 2010: 255). İnsanlar siborglaştıkça, ortak-inşaları olan doğada var olan bu canlılar da siborglaşarak varlıklarını devam ettirmektedirler. Alita'nın köpek sevgisini gören McTeague, Grewishka ile mücadelesinde Alita'ya yardımcı olmak için köpeklerini Grewishka'nın üstüne salar.



Şekil 3.47. McTeague ve Demir Köpekleri

Captain Marvel filminde ise bu sevecenlik figürü ilk olarak Ortak NASA USAF Tesisinde ortaya çıkan Goose adında bir kedidir. Talos'un Flerken korkusunu ifade ettiği ve Goose'un bir kedi olmadığı konusunda ısrar ettiği daha önceki bir sahneye rağmen Fury, Kreelerin cihazında Hannibal Lecter olarak tehlikeli görülerek ağızlık takılan bu kedinin zararsız olduğunu düşünür. Ancak kısa sürede Goose'un Tesseract ile birkaç Kree askerini ahtapotumsu kollarla yuttuktan sonra olağanüstü yeteneklerine ilk elden tanık olur ve onun bir Flerken olduğunun farkına varır.

Ayrıca uzak bir galakside iyiler ve kötüler arasındaki mücadelenin yer aldığı, dünyanın ve insanlığın geleceğini kurtarma maceralarının anlatıldığı *Captain Marvel* filmind, Skrull lideri Talos'un ailesinden ve halkından ayrı düşmesi ve tekrar bir araya gelme çabaları üzerinden dramatik bir yapı kurulmaktadır. Filmin sonunda aile bireyleri arasındaki bağ ve teknolojik bilgi birikimlerini kullanarak tekrar bir araya gelen Skrullar, Talos'un arzuladığı "yuva"ya sahip olurlar. Burada ailenin önemi vurgulanırken kadın ve erkeği uzayda aile çatısı altında bir araya getirerek mevcut

ataerkil aile yapısını onaylamaktadır. Kadın ve erkek üzerinden kurulan aile imgesi ile toplumsal cinsiyet normları aklanmakta ve ataerkillik bu boyutta devam etmektedir.

Mardock Scramble filminde yeni bedeniyle kenti keşfetmek için çıktığı kısa bir yolculukta, Balot'un gözlerini kapatıp aracın açık camından saçlarını ve yüzünü okşayan rüzgarı içine çekerek ona hissettirdiği yenilenme, özgürlük ve rahatlama yüzüne yansımaktadır. Balot, kendini doğanın iyileştirici kollarına bırakmaktadır. Ayrıca, Balot kendisiyle ilgili detayları Qeufcoque ile paylaşıp geçmişiyile yüzleşmesini yeşilliklerle çevrili bir parkta kuşların arasında ya da deniz manzarasına karşı martıların çığlıkları arasında yapmaktadır. Parlaklığıyla güneş ve doğa, bireysel özgürlüğünün metaforik bir ifadesi olarak yansıtılmaktadır.

Diğer filmlerde olduğu gibi sevecenlik figürü her ne kadar her şeye dönüşebilen bir alet olsa da filmin çoğu sahnesinde küçük sarı tüylü fare olarak ortaya çıkan Ouefcoque'dur.

Ouefcoque: Bunca zamandır yapayalnız savaşıyordun. Bu bile yabana atılacak bir şey değil. İtaat etmeye zorlandığı zamanlarda dahi dayanmasını bildin. Bu cesaret ve azim gerektiren zorlu bir savaştır. Şu andan itibaren ben de seninle birlikte savaşıacağım. Bu, senin bildiğin savaşlardan farklı olabilir ama aynı zamanda bizim savaşlarımızı nasıl sürdürdüğümüzü de anlamamı istiyorum

Balot'un kişisel mücadelesinde destek olup onu cesaretlendirirken aynı zamanda "erkek"lerin dünyasında yaşanan savaşların kadınlarınkinden farklı olduğunu vurgulamaktadır. Filmin sonunda Boiled, Ouefcoque'yu kanlar içinde bıraktığında onu dönüştürüp kendini koruması için acele etmesini söylerken Balot göz yaşlarına hakim olamaz.

Modern birey, kültürel ve toplumsal dönüşüm süreçlerinde, gelenekleri ile modern yaşamın getirmiş olduğu yaşam kalıpları arasına sıkışıp kalmaktadır. Geleneksel değerler, kurucu bir toplumsal rol üstlenen bireyin kendi değerlerini özgürce oluşturabilmesinin önündeki engellerden biri olarak karşısına çıkmaktadır. Postmodern dönem ise modernitenin politik, ekonomik, epistemolojik ve sosyal 'katı' üst anlatıların yarattığı baskı, şiddet uygulamalarının yanında, insanı anlam dünyasından uzaklaştırıp nesneleşen bir kimliğe hapsetmesinin sonucunda çelişkiler ve çatışmalar üretmektedir. Böylece her anlamda kendisine yabancılaşan birey tüm belirsizliklerden en iyi bildiği geleneksel değerlere- aşkın anlamlarla donatılmış doğa, ekoloji, heteroseksüel aşk veya aile- tutunarak çıkış sağlamaya çalışmaktadır.

SONUÇ

Hard boiled dedektiflik, gotik, fantastik ve punk rock öğelerini muhtevasında eriterek kendi türsel yapısını oluşturan siberpunk anlatısındaki türsel melezlikten ve tarihsel dönem, tematik ve teknik değişim ve gelişmelerden ötürü çoğu zaman birbirine zıt görünüm sergileyen karakter, özellikle kadın karakter, çeşitliliğindeki artışı gözlemlemek mümkündür. Örneklem olarak ele alınan üç filmde de teknolojinin olanakları dahilinde üretilen siborg (kadın)bedenler fiziksel, psiko-sosyal ve varoluşsal birçok endişe ve kaygıyı yaşamaktadırlar. Her ne kadar kendilerinin ve bedenlerinin yapaylığı-gerçekliği konusunda sorgulamalarla boğuşsalar da, insan olmaya dair çeşitli duygu, düşünce, akıl ve hissiyata sahip oldukları görülmektedir. İncelenen üç filmin merkezinde yer alan kadın karakterler, rahme düşme, gebelik ve büyüme evrelerinin atlanarak varoluşa, kimliğe ve gerçekliğe yabancılaşmış bir şekilde laboratuvarı can bulan ya da dünyaya gelen saflık ve masumiyet temsili kadınlar olarak sunulmaktadır. Bu anlamda geleneksel kadınlık algısını aşmış ve postmodern bir algıya da kapı aralamış sayılabilmektedirler. Tüm beden parçalarının yapaylığına rağmen yalnızca organik bir beyne sahip olmaları her birine özgü anılar, bilinç ve bir kimlik kazandıran “hayalet” sağlamaktadır. Yeni bir mekanda bu yeni bedenle gözlerini açan siborg kadın karakterler, siberpunk evreninde “makinenin içindeki hayalet” fikrini temsil ederek teknoloji ile barışık bir tavır sergilemektedirler. Balot (*Mardock Scramble: The First Compression*,2010) ve Carol (*Captain Marvel*, 2019) oldukları yaşta ya da o yaşa yakın temsil edilirken Alita en az 300 yaşında olması gerekirken olduğundan daha genç bir bedene sahip olduğu görülmektedir. Bu anlamda çocukluklarının yadsınarak yetişkin kadın bedenleriyle kurgulandıkları gözlemlenmektedir. Bu durum, onların önceden belirlenmiş sosyal işlevlerine başlamaları için bir önkoşul niteliği taşımaktadır. Alita, Carol ve Balot daha önceki yaşamlarından edindiği tecrübe ve bilgi birikimlerini yeni yaşamlarına aktarabilmektedirler.

Japon yapımı bir anime olan *Mardock Scramble: The First Compression* ve her ne kadar *Alita: Battle Angel* filmi Amerikan yapımı bir film olmasına rağmen Japon bir animeden uyarlandığı için Asya kültürüne özgü değerleri yansıtmaktadırlar. Alita ve Rune Balot filmde kısa boy, beyaz ten, kısa küt siyah saçlar ve siyah gözlerle Asya kültürüne özgü fiziksel özellikleri sergilemekle birlikte Uzak Doğu’ya özgü çeşitli savaş/dövüş sanat ve teknikleri ustaca

sergileyebilmektedir. *Captain Marvel* filminde ise Carol beyaz, sarışın, renkli gözlü ve zayıf kısacası Batılı anlayıştaki ideal kadın bedenini yansıttığı görülmektedir. Ayrıca filmlerdeki üç siborg kadın kahramanın genç olması siberpunk kültürüne uygun olarak sinemadaki genç izleyicisiyle özdeşim kurlarını kolaylaştıran bir faktördür.

Siberpunk kurgularında sıklıkla işlenen zihnin ele geçirilişi temasına uygun olarak incelenen filmlerde anı, hafıza ve belleklere çeşitli müdahalelerde bulunularak ya da belleklerin silinerek anonim hale getirilen öznenin, istenmedik davranış sergilemesi ve itaatsiz davranmasının da önüne geçilmek istendiği söylenebilir. *Alita: Battle Angel* filminde aslında beyni hasar görmediği için Alita'nın geçmişini hatırlaması gerekirken yapboz parçaları gibi anılarının izini sürerek varoluşa, gerçekliğe ve kimliğine dair soruların cevaplarını bulmaya çalışmaktadır. *Captain Marvel* filminde Vers'in anılarına giriş yapılarak müdahale edildiği, belleğin kayıt altına alındığı ve hatta zihninin hacklendiği düşüncesiyle Yüce Zeka ile gerçekleştirilen sanal karşılaşmanın biyolojik ve nöro-psikolojik bir tedavi yöntemi olarak düşünüldüğü görülmektedir. Çeşitli düşler, rüyalar ile geçmişin bilinmeyenlerinin gün yüzüne çıkmasıyla siborg kadın karakterlerin, deneyim elde etme ve kendi kimliklerini yeniden inşa edebilecekleri alanları keşfetme ve oluşturma çabasına girdikleri ve özgür bir birey olarak varolabilmek için direniş gösterdikleri söylenebilir.

Filmlerin çekildiği dönemin koşulları göz önünde bulundurulmakla birlikte her ne kadar 2009 yılı Japon yapımı *Mardock Scramble: The First Compression* filminin aksine 2019 yılı diğer iki Amerikan yapımı filmlerde, Amerika'nın sahip olduğu teknolojik donanım ve bilgi birikiminin Japonya'ya üstün geldiğinin sinemaya yansısını görmek mümkündür. Özellikle siborg bedenlerin yaratımında *Alita: Battle Angel* filminde mikro düzeydeki detay ve düzenlemeler söz konusudur. Ayrıca her üç filmde yer alan fütüristik kent tasarımları, teknolojinin ne kadar ileri boyutlara ulaştığını göstermesi açısından önemlidir.

Teknolojinin üstünlüğünü kanıtlarcasına siborg bedenler, insanüstü savunma gerçekleştirse de saldırıya ve yaralanmaya karşı yenik düşmektedirler. Bir metal yığımına dönüşüp hurda olduktan sonra bile bu mekanik bedenler bir laboratuvar ortamında kendi parçaları olmasa bile yeniden yapılandırılma imkanına sahiptirler. Bu nedenle teknoloji aracılığıyla, bedenin maddeselliği zedelenerek sınırları yok

edilmekte ve mahremiyet duygusundan yoksun bırakılan bedenler birer “kabuk”a dönüşmektedirler. Organik bütünlüğü olmayan özne, çıkarılıp takılabilen, değiştirebilen, onarılıp güçlendirilebilen aparatlarla, protezlerle, çiplerle bedeni metalleştirilen bir yaratığa dönüştürürken aynı zamanda bireye başarısızlıklarını, yetersizliklerini, eksikliklerini hatırlatarak vücudun bütünlüğünü radikal bir şekilde sorgulamasına yol açarak çifte bir kimlik arasında kalmasına neden olmaktadır. Böylece her bir siborg beden, birer kadavra gibi bilimsel araştırmalara katkı sağlayacak çalışmaların birer nesnesi haline gelirken “tam da mekanik olduğu için seksi, baştan çıkarıcı ve cinselliğe elverişli” olduğundan tekno-erotik bir haz ürettiği söylenebilir. Alita, Balot ve Carol üstün özelliklere sahip birer “silah” olarak görülürken ayrıca bu karakterler bilimsel bir çalışmayla oluşturulan bedenlerin denendiği bir denek konumundadırlar. *Mardock Scramble* filminde Balot’un yeniden yaratımında kullanılan deri için Dr. Easter hap kullanmasını önerir. Gençlik, güzellik, cinsellik, estetik, moda, kozmetik, spor ile tüketimin nesnesi haline gelerek kullanabileceği tek silahı “parçalı” bedeni olan kadının, bedensel ve ruhsal varlığı kapitalizmin çıkarları doğrultusunda kullanılıp sömürülürken, ideal insan bedeninin yansıması olarak mekanik, metalik, elektronik, sentetik, nano-teknolojik ve organik yapı ve uzuvların birleşimi olarak üretilen siborg bedenler modernitenin tutsağından kendini azat etmeye çalışarak tekno kadınlığa doğru evrilmektedirler. Kadınların “öz” olarak görülmeyip sürekli ötekileştirmeye maruz kalmasının altında erkeğin kadın bedeninde duyumsadığı hayranlık, şüphe, endişe, günah ve öz yıkım duyguları yattığı söylenebilir.

Bununla birlikte filmde yer alan diğer “hibrid” kadın karakterler, *Alita: Battle Angel* filminde özellikle Nyssiana ve Cıvatakafa; *Mardock Scramble* filminde Rare the Hair; *Captain Marvel* filminde ise Minn-Erva, kadının öngörülemez ve tekinsiz doğasının bir yansıması olarak okunan siborg bedenlerin morfolojik değişikliği, bir taraftan bilim ve teknolojiye hükmeden erkek aklın müdahalesiyle öngörülebilir ve kontrol edilebilir rasyonel bir varlığa dönüşürken diğer yandan melez fallik bir aygıt dönüşerek tehdit ve tahrik unsuruna evrilerek tehlikeli, saldırgan, baştan çıkarıcı, katil, ölümcül, suikastçi “femme fatale” figür olarak da yansıtılabilmektedir. Bilimi ve teknolojiyi kötüye kullanarak tekno erillikle tasarlanan bu kadınların terörize edilerek sunulmaları ataerkinin kadın üzerindeki baskı, yok sayma, değersizleştirme ve sömürsünün bir yansıması olarak okunabilir. Bununla birlikte çekici ve cazibeli

yansıtılan kadın bedeni ve cinselliğinin istismar edici erkek bakışlarının haz ve arzu nesnesine dönüştürülerek metalaştırılması eril kodlarla şekillenen cinsiyet kalıplarının yeniden üretilerek kadının olumsuz (kötücül) sunumuna neden olmaktadır. Bu nedenle toplumsal cinsiyet kalıp yargılarının da bu yolla seyirciye aktarıldığı da ön plana çıkmaktadır.

Filmlerde kadınların gerçekleşen bedensel değişimle çevresindeki kişilerin onlara hitap şekillerinde de değişimin olduğu söylenebilir. *Alita: Battle Angel* filminde önceki yaşantısına dair anısında eğitmeni tarafından sadece 99 numaralı bir savaşçı olarak görüntülenirken, yeni yaşamında her ne kadar “bit yavrusu, ucube, bir çeşit silah” olarak görülse de Dr. Ido’nun isim babalığında yalnızca Alita ismiyle hitap edilmektedir. *Mardock Scramble* filminde yeni bedeniyle var olmadan önce çevresindekilerce süprüntü, fahişe ya da çarpık bir kadın olarak itham edilen Rune Balot’a genellikle soyadıyla seslenilmektedir. Böylece ataerkil anlayışa uygun olarak kadın, erkeğin (baba) üzerinden bir kimlik kazanmaktadır. Kültür içinde konumlandırılmış erkek egemen anlayış ve kadının erkeğin ötekisi olma hali burada anımsatılmaktadır. *Captain Marvel* filminde eski yaşantısında Carol Danvers yazılı askeri künyesiyle görülen karakter, yaşadığı fiziksel değişimle Carol, Vers, Danvers ve son olarak Captain Marvel şeklinde çeşitli adlandırmalara maruz kalmaktadır.

Üstün teknoloji ve bilgi birikimiyle inşa edilen bu siborg bedenler, “içindeki insanî özü korumak üzere mükemmelleştirilen bir makine” (Oktan, 2019: 278) gibi tasvir edilmektedirler. *Alita: Battle Angel* filminde hem kızının adını hem de onun için tasarladığı bedeni (siborg) Alita’ya vererek kızı Alita’yı geri getirebilme, onu yeniden yapılandırma fırsatı yakalayan Dr. Ido, kızının bedenini ölümsüzleştirmek arzusuyla bir kopya beden yaratarak “işlemsel bir gerçeklik” ortaya koymaktadır. *Captain Marvel* filminde Carol, Hristiyanlıktaki Mesih figürüyle özdeşleştirilerek savaşa son vermek, tüm evreni korumak ve barış ortamı sağlamak gibi bir misyonu üstlenmektedir. *Mardock Scramble* filminde Rune Balot ise bekaretini koruyamayıp fahişelik yaparak yaşamını sürdüren ve Shell’e göre kurallara uymadığı için itaatsizlikle suçlanarak ölümü hak ettiği düşünülen Balot için bu yeniden doğumla İkinci Havva olarak ikinci bir yaşama hakkını elde etmekte ve geçmişin tüm hatalarından ders alırcasına iffetin sembolü olarak Meryem Ana ile özdeşleştiği söylenebilir.

İncelenen filmlerde, geleneksel kültürde kadını bağımlı olarak inşa eden bakış açısının tersine erkek temsillere ait örüntülerin kadınlara atfedildiği gözlemlenmektedir. Kadın bedeninin teknolojiyle birleşimi, cinsiyet sisteminin getirdiği hiyerarşik sınırlama ve ayrılaşmayı ihlal etmektedir. Teknolojinin beden ile bütünleşmesi üzerinden görünürlük kazandığını insanüstü güç, yetenek, beceri ve özelliklere sahip bu üç siborg kadın, Alita-Rune Balot-Captain Marvel, bedenlerini kuşatarak hatlarının ön plana çıkarıldığı kendilerine özgü lateks/ (özellikle siyah) deri/kauçuk kostüm, dövüş teknikleri ve çeşitli savaş aletleriyle açığa çıkan dizginlenemeyen enerjiyle direnişçi bir nitelik kazanarak Park'ın "söylemsel açıdan erkek fakat görsel olarak kadın" (2005: 63) şeklindeki tanımlasıyla uyumlu olarak fetişleştirilmektedirler. Alita, Carol ve Balot bir yandan sağlam, pürüzsüz, parlak ve vücut hatlarının belirginleştirilip ön plana çıkarılması diğer yandan elinde kılıcıyla, silahıyla güçlü, hızlı, çevik savaşçı özelliklerine ve sınırsız enerjisini yansıtan bedensel performansına vurgu yapıp arzu oyununun nesnesi konumuna indirgenerek eril bir dilin üretimine katkıda bulunmaktadır. Böylece seyirlik bir nesne olarak kadın eril anlayışa hizmet etmekte ve ana akım sinemadan izler taşımaktadır. Abartılı bir şekilde sunulan gerçeküstü yetenekleriyle Captain Marvel'in, güçlü süper kahraman; Alita'nın, savaşçı eylem kadını; Rune Balot'un ise intikam arzusuyla dolu "femme fatal" olarak sunulmaları kadının nesneleştirilmesine katkı sağlayarak ataerkil kalıplar içerisinde temsil edilmesine neden olmaktadır. Savaşçı ruhlarıyla savaşçı bedenlerini birleştiren bu kadınlar bireysel kimliklerini bedenleriyle özleştiren bir kadın imajı sunmaktadırlar. Ancak siberpunk kültürüne uygun yaratılan bu siborg anti kahramanlar, acımasız, vahşi ve kaba olmakla birlikte bazen iyi ve sempatik de görünebildiklerinden dolayı bu kahramanlarda iyi ve kötü arasındaki sınır net olmadığı ifade edilebilir.

Bu güçlü kadınlar; zorluklarla karşılaştıklarında duygularını arka planda tutarak akıllıca taktik ve planma ile her türlü engel, sorun ve tehlikeyi aşabilmektedirler. Çözüm odaklı eylemsellikler yürüterek kadınlığa özgü "koruyucu"luk duygusunu görünür kılmaktadırlar. *Captain Marvel* filminde gerek bilimsel çalışmaları ve teknoloji üzerindeki eril kontrol ve denetimi sarsmasıyla gerekse bilimin ve teknolojinin dünya barışı, doğayı koruma ve insani amaçlar için kullanılması gerekliliğini vurgulamasıyla Dr. Wendy Lawson iyi, olumlu manevi ve koruyucu yönleriyle temsil edilerek aktif bir statü atfedilmektedir. Aynı şekilde

Alita: Battle Angel filminde eski yaşantısında Alita'nın savaş eğitmeni olan Gelda, karakterin gerçekleri görüp bilinçlenmesi açısından ona “yol gösterici” kadın karakter olarak sunulmaktadır. Sevgilisi Hugo'yu birçok kez sistemden/otoriteden “korumaya ve kurtarmaya çalışan kadın”; kalbine bağladığı kablolarla beyninin hasar görmesini engelleyerek yaşam kaynağı olarak sunularak “anaç kadın” ve sonrasında erkek karakterin (Hugo'nun) gerçeği görmesine aracı/ yardımcı “yol gösterici/rehber kadın” olarak yansıtılan Alita anaçlık ve maneviyat hissiyle daha olgun ve daha gerçekçi bir kadın temsili sunmaktadır. Benzer şekilde burada da bir toplumsal cinsiyet normu göz önüne çıkartılarak, kadının toplum içindeki hal ve hareketlerine gönderme yapmaktadır.

Bir siberpunk karakterine uygun olarak, incelenen filmlerdeki siborg kadınların ailesi ve yakınlarıyla olan bağları zayıf, hatta yok denilebilir. Sahip oldukları teknolojik donanım ve bilgi ile Tanrı ya da baba rolüne bürünerek yaratımda bulunan “erkek” bilim insanları, *Alita: Battle Angel* filminde Dr. Ido; *Mardock Scramble* filminde Dr. Easter; *Captain Marvel* filminde ise zaman zaman Yon- Rogg, somut bir yapıya dönüşerek varoluşsal sorguların muhatabındaki kişi konumundadırlar. Lacan'cı bakış açısına uygun olarak kişilerin kendini tanıma ve kendileri üzerinde düşünme anını yaşamalarına olanak sağlayan yansıtıcı yüzeyler aracılığıyla siborg bedenler, kendi melez kimlikleriyle ilgili sık sık sorgulamalara neden olmaktadır. Fiziksel gerçekliğin paralelinde “ikinci doğa” olarak kurulan siberuzamda, karakterlerin hayaletlerinin bir beden yanılmasıyla dolaşabildiği bu mekanlarda, organik bedensel bütünlüğüne ve geçmiş yaşantısına ilişkin bulanık, muğlak, belirsiz ve parçalı görüntülerin şimdiki zamana taşınması şizofrenik bir atmosferin oluşumuna kaynaklık etmektedir. Bu kadınlar için kim olduğunu bilememek, anılarından yoksunluk, köksüzlük, bütüncül bir kimliğin kurulamamış olması karakterleri yalnızlığa sürüklemektedir. Dalış yaptıkları ağlar üzerinden zaman ve mekana ilişkin sınırları ihlal ederek akışkan bir kimliğe sahip olan siborg karakterlerin gündelik yaşamı sanal gerçekliğe taşınmaları; içerisinde tehlikeler, virüsler barındıran tekinsiz yapısıyla, hafızanın silinmesi, zihnin hack'lenmesi gibi müdahalelerle iki uzam arasında kalan bedeni sömürgeleştirmesine neden olmaktadır. Baskı altında tutulan gerçekliğin gün yüzüne çıkmasıyla siborg karakterler sorgulamalarını derinleştirmektedirler. Aslında bu siberpunk kahramanlarının rüyalar, düşler ve bellek üzerinden geçmişleriyle kurmaya

çalıştıkları bağın kendilerini tanımlarına bir zemin hazırlayarak özgürleşme yolunda atılan ilk adım olmaktadır.

Moderniteden kaynaklı düalist anlayışın kadınlar adına bir eşitsizlik ortaya çıkarmasına karşın teknik ve estetiksel müdahalelerle kusursuz güzellik ve ihtişamlı güçleriyle eril otoritenin hizmetine sunulan bu siborg kadınlar, başlangıçta birer uysal beden olarak sergilenirken varoluşsal sorgulamalar arttıkça ilk olarak bu otoriteye/ düzene/ sisteme başkaldıran direnişçi bedenlere evrilmektedirler. Punk hareketinin “kendin yap” tarzına uygun olarak bu siberpunk kahramanları bireysel bir direniş gerçekleştirmektedirler. Ancak kadının zayıf, silik, kırılgan doğasının bu üstün “süper kahraman” özelliklerine entegre edilerek ve savaşçı ruhunun militarist bir tavırla donatılarak birer “güçlü eylem kadın”ına dönüşmeleri; teknolojik bilgi ve donanımın savaş, çatışma ve çeşitli suistimallere alet edilmesi otoritenin/iktidarın koruyucusu olmakla birlikte milis saldırı gücü olarak yansıtıp tehdit unsuru olarak sergilenmesi kadının olumsuz temsiline yol açmaktadır. Karakterlerin giysileri/kostümleri ve cinselliklerinin aşırı vurgulanması ve baskı, haksızlık ve sömürülere adeta bir dans sergilercesine estetik bir sunumla dövüşerek çözüme ulaştırmaya çalışması ataerkil cinsiyet kalıplarının sözde feminist söylemler içine sızarak yeniden üretilmesine sebep olmaktadır. Kısacası kadın siborglar bedeni; cinsiyet, ırk ve insanlığın sınırlarını aşan insanüstü kimliğini kutlarken aynı zamanda bu siborg kadınlar, sahip oldukları bedenlerinin gücünü yeniden keşfetmenin zevkine varmaktadırlar.

Sosyal ve fiziki çevreyi saran kaos ve bozulmanın hayatın tüm alanlarında kendini hissettirdiği siberpunk kurgularında, özellikle kadın kahramanların doğa ile olan ilişkileri ışığında, doğaya (ilk) yolculuklarına odaklanarak kimliğin şekillendirici bir gücü olarak doğa teması bu filmlerde kritik bir uyanış alanı olarak sunulmaktadır. Kadın ve doğa arasında var olduğu düşünülen benzerlik bu tarz sahnelerde ön plana çıkmakta ve kadının tıpkı doğa gibi besleme, verici olma ve yumuşaklık özellikleri aktarılmaya çalışılmaktadır. Doğadaki deneyimleri, kadın kahramanların eylemliliklerini iddia etmelerine ivme kazandırmaktadır. Sığınma, güvenli ve huzurlu bir yer olarak doğaya olan inanç, kadınların gerçeğe uyanışına zemin hazırlamaktadır. Her kahramanın kendisi ve çevresi hakkındaki farkındalığıyla, birtakım değişikliklere ihtiyaç duyarak harekete geçmektedir. “Genellikle uyanma süreci ve daha sonrasında kahramanın eylemliliğini ilan etmesi,

hızlı bir şekilde gerçekleşmez, ancak bir uyum ve büyüme zamanı gerektirmektedir” (McDonough and Wagner, 2014: 158-159). Her biri kendi eylemliliğini talep etmek ve bireysel, kararlı bir isyana başlamak için kentin kaosundan kaçarak bu güven verici doğada; güçlenmiş, olgunlaşmış, özgürleşmiş, düşünce ve davranışlarının kontrolünü eline alan bir kadın olarak var olmaktadır. Buna göre değişen sadece doğanın kendisi değil aynı zamanda kadınların kendi kimlik algıları da değişim göstermektedir. Böylece belirsizliğin hüküm sürdüğü, çok katmanlı ve kargaşa ile tanımlı postmodern distopyaların enkazından çıkmayı başarabilen bu kadınlar, iktidarın baskısı ve tek tipleştirilmesinden kaçışı geleneksel değerlerde- doğa, ekoloji, aile, bireysellik- aramaktadırlar. Ayrıca siborg karakterlerin doğadaki diğer yoldaş türlerle bir yakınlık kurmaya çalıştığı da göze çarpmaktadır. Alita’nın sokakta karşılaştığı küçük bir köpek ve McTeague’in demir köpekleri; Rune Balot’un yanından ayırmadığı yapay zeka bir fare (Ouefcoque) ve Captain Marvel’in flerken kedisi Goose, kadını doğa ile özdeşleştiren geleneksel anlayışa uygun olarak siborg kadın karakter doğadaki diğer canlılarla aralarında yakın bağ kurabildiklerini göstermektedir. Distopyanın tüm olumsuz koşullarına ve problemliliğine rağmen yığınlar içinde yapayalnız hisseden bu kadınlar, bu kabustan uyanıp bazı geçeklerle yüzleşerek yaşam mücadelesini sürdürmek için harekete geçerek yeni başlangıçlara yol almaktadırlar. Karakterler amaçlı eylemlilikleri ve görüşlerinin sadece kendisini değil, aynı zamanda başkalarını da etkileyen sonuçları olduğunun farkına varmaktadır.

Gerçeklik ile sanal evren arasındaki sınırların bulanıklaşmasıyla sürekli devinim halinde olan özne, iletişim ağının getirdiği hız ve an(ında)lık özelliğiyle eşgüdümlü olarak esneklik ve akışkanlık kazanmaktadır. Savaş, patlama, istila, doğal afet ve felaketler gibi nedenler sonrasında pek çok farklı ulustan kişilerin aynı mekanları paylaştıkları böylece etrafta çok sayıda altkültür, dil ve farklı yaşam biçimlerine ayrılan bu insanların günlük yaşamda sürekli etkileşim halinde olduklarına dikkat çekerek küresel bir bakış açısıyla kurgulanan siberpunk anlatılarında, büyük kentlerin mimari yapısıyla da toplumsal ayrışma somutlaşmaktadır. Siberpunk anlatısına uygun olarak modernizmde kullanılan pürüzsüz beton, cam ve çelik yüzeylerin aksine, alt kültüre ait mekanlar parçalanmış, çatlamış, harap olmuş, paslanmış vaziyettedir. Kentin tahrip edilmiş dokusu, kişilerin yüzündeki mutsuzluğa yansiyarak tekinsizlik duygusuna kaynaklık etmektedir. Genel

olarak ne ütopya ne de distopya olan siberpunk, kaos ve düzensizlik ortamından ortaya çıkan öteki'nin yerini görselleştiren bir heterotopyadır. Bu bağlamda keskin sınırlarda, siberuzayda ve birbiriyle bağdaşmaz görünen unsurların bir arada olduğu heterotopialarda tecrübe kazanan karşı-kültür temsili siberpunk karakterlerinin özellikle de kadının geleneksel ataerkil bakış açısıyla onu özel alana hapseden sabit bir mekana ait anlayışın duvarları yıkarak edimde bulunma ve mücadele etme kapasitesinin gelişimine kaynaklık etmesi açısından önemlidir. Bu heterotopyalarda yanılısamalı bir gerçeğin üretimi ve hareket halindeki bir bilincin varlığıyla iktidarın denetim ve gözetiminden kaçabilecekleri direniş, meydan okuma ve kaos potansiyelini barındıran alternatif mekanlara dönüşmektedirler.

Kadının sunum ve temsilinde, filmsel yaratıma katkıda bulunan senaryo yazarı, yapımcı, yönetmen gibi figürlerin bakış açılarının beyaz perdeye yansması etkili olmaktadır. Her erkek yazar/yönetmenin eril tahakkümü ve cinsiyet hiyerarşisini onaylamayacağı gibi her kadın yazar/ yönetmenin de yapıtlarında feminist vurguları ön plana çıkaracağı anlamına gelemeyebilir. Her ne kadar *Captain Marvel* filminin yönetmen ve senaristi Anna Boden bir kadın olmasına rağmen filmde feminizm görüntüsü altında eril otorite ve sömürü sisteminin meşruiyet kazanmasını destekler nitelikte kadın temsillerini erkek egemen kalıplara uygun sunularak metalaştırılmakta ve ötekileştirilmektedir. *Alita: Battle Angel* ve *Mardock Scramble: The First Compression* filminin erkek yönetmen ve senaristleri gibi erkek yazarların siberpunk anlatılarında kadın karakterlerin, erkekler kadar bilgili, güçlü, cesur ve yetenekli kılınıp çeşitli savaş/dövüş sanatlarıyla donatılarak eril anlatı yapılarında birtakım değişikliklerle kadının ana karakter olarak ön plan çıkartılması gibi feminist bazı unsurlara sahip olabilmektedir.

Son olarak siberpunk filmlerde, siborg kadın figürleri zaman zaman geleneksel toplumsal cinsiyet hiyerarşileri ve ikili ifadelerini altüst edemeyecek nitelikte kalarak erkek ve kadın arasındaki geleneksel olarak cinsiyetlendirilmiş kimlik anlatılarını onaylayan ve izleyiciye yeniden hatırlatan tekno-varlık konumuna indirgense de, bu yeni bedenle varolan kadınların sadece geleneksel anlamda zayıf ve edilgen konumdaki ataerkil kadınlık normlarını sarsmakla kalmadığını aynı zamanda etken konumdaki erkek karakterle eşit ve kimi zaman ana karakter konumuna geçişleriyle eril tahakkümü ve hegomonik algıları yıkıcı bir görev üstlenerek kadınların sinemadaki temsiliyetine alternatif bir bakış açısı getirmeye çalıştığı sonucuna

ulařılmıştır. Bu siborg kadınların, eyleyen özneler olarak yenilenip harekete geçmesiyle toplumsal cinsiyet eşitliğini sağlayabilecek birer devrimci özne olabilmeleri mümkündür.



KAYNAKÇA

- Abuhela, I. (2005). "Significance of future architecture in science fiction films". *Kahire First Architecture and Urban Planning Conference*.
- Agocuk, P. (2012). "Amarcord filmi özelinde göstergebilim film çözümlemesi ve anlamlandırma". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 7 (31). 7-18.
- Ağkaya, O. (2018). "Bir reklam arası: distopya". *Cogito* (90). 49-62.
- Akbay, O. H. (2014). "Japon atasözlerinde geçen bazı hayvan imgeleri üzerine tespitler". *Selçuk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*. Sayı: 31.127-146.
- Akşit, O.O. ve Favaro, A. (2014). "Siborg figürleri olarak sinemada kadın kahramanlar". *A. NWSA-Humanities*. 9 (2), 4C0179. 44-58.
- Alanka, Ö. (2015). "Medyalaştırılmış bedenler ve varlıkbilimsel açılımları". *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 19 (2). 111-120.
- Alaimo, S. (2008). "Trans-corporeal feminisms and the ethical space of nature". S. Alaimo and S. Hekman (eds.). *Material Feminisms* (s. 237-264). Bloomington: Indiana UP.
- Aras, G. (2014). "Sinemada kadın temsili ve kadına yönelik şiddetin sinemadaki yansımaları: yatağındaki düşman, doğuştan katiller ve forrest gump". *Uluslararası Hakemli Beşeri ve Akademik Bilimler Dergisi*. 3(10). 117-125.
- Ardıç, G. (2011). *Amerikan bilim kurgu sinemasında zaman yolculuğu filmleri (1960-2010)*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo TV Sinema Anabilim Dalı, İstanbul.
- Aslan, M. (2019). "Sinemada kadın: başka dilde aşk filmi üzerine bir inceleme". *Selçuk İletişim*. 12 (1). 199-215.
- Atayman, V. (drl.). (2004). *Postmodern "Kurtarıcılar"*. İstanbul. Don Kişot Yayınları.
- Bakır, B. ve Onat E. S. (2015). "Hollywood sinemasında baştan/yoldan çıkarıcı kadın figürünün dönüşümü". *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 8 (1). 89-101.
- Balsamo, A. (1997). *Technologies of the gendered body: reading cyborg women*. London and Durham, NC: Duke University Press.
- Balsamo, A. M. (2000). "The virtual body in cyberspace". D. Bell and B. M. Kennedy (eds.). in: *The cybercultures reader* (s. 489-503). London: Routledge.
- Başaran, T. (2007). *Soğuk savaş sonrası bilim kurgu sinemasında distopik sistemler ve kontrol mekanizmaları*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Başar, N. (2012). *Lacan*. İstanbul: Say Yayınları.
- Bateson, G. (1972). *Steps to an ecology of mind*. New York: Ballantine.
- Batuk, C. (2008). "İsa mesih kadınları da kurtaracak mı?- Hristiyanlıkta kadın sorununa genel bir bakış-". *Dini Araştırmalar*. 11(31). 19-48.
- Baudrillard, J. (1983). "The ecstasy of communication". H. Foster (ed.). in: *The anti aesthetic: essays on postmodern culture* (s. 126-134). London: Bay Press.
- Baudrillard, J. (1997). *Tüketim toplumu*. Hazal Deliceçaylı, Ferda Keskin (çev.). I. Basım. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J (2017). *Simülakrlar ve simülasyon*. Oğuz Adanır (çev.). 9. Baskı. Ankara: Doğu-Batı Yayınları.

- Bauman, Z. (1991). *Modernity and ambivalence*. New York: Cornell University Press.
- Bauman, Z.(1999). *Küreselleşme toplumsal sonuçları*. Abdullah Yılmaz (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2000). *Postmodernizm ve hoşnutsuzlukları*. İsmail Türkmen (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2005). *Work, consumerism and the new poor*. London: Open University Press.
- Beauvoir, Simone de (1993). *Kadın 'bağımsızlığa doğru'*. Bertan Onaran (çev.). İstanbul: Payel Yayınları.
- Bennet, R. M. and Thornton, E. N. (2012). "Governance with in social media websites: ruling new frontiers". *Telecommunications Policy*. 36. 493-501.
- Berger, A.A. (1993). *Kitle iletişiminde çözümleme yöntemleri*. Murat Barkan, Nazlı Bayram, Deniz Güler, Uğur Demiray, Aslı Tunç, Nazmi Ulutak, A. Haluk Yüksel (çev.). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışmaları Vakfı Yayınları.
- Berger, P. L. ve Luckmann, T. (2008). *Gerçekliğin sosyal inşası: bir bilgi sosyolojisi incelemesi*. Vefa Saygın Öğütle (çev.). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Bergson, H.(1986). *Yaratıcı tekâmül*. Mustafa Şekip Tunç (çev.). İkinci Basım. İstanbul: MEB Yayınları.
- Berktaş, F. (2014). *Tek tanrılı dinler karşısında kadın*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Best, S. ve Kellner, D.(1998). *Postmodern teori, eleştirel soruşturmalar*. Mehmet Küçük (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Biko, S. (2014). *Siyah bilinci*. Onur Eylül Kara (çev.). Dipnot Yayınları.
- Bilgin, N.(2001). *İnsan ilişkileri ve kimlik*. İstanbul: Sistem Yayınları.
- Binark, M. (2001). "Kadının sesi radyo programı ve kimliği konumlandırma stratejisi". *Toplumbilim*. Sayı: 14. Ankara: Bağlam Yayınları.
- Booker, M. K. (2012). "Ütopya, distopya, toplumsal eleştiri". *Notos Öykü*. Sayı: 36. 35-46.
- Bordo, S. (1997). "The body and the reproduction of femininity". K. Conboy (ed.). in: *Writing on the body: female embodiment and feminist theory* (s. 90-105). Newyork: Columbia UP.
- Bostancı, M. N. (1999). *Bir kolektif kimlik olarak milliyetçilik*. İstanbul: Doğan Kitap.
- Bowie, M. (2007). *Lacan*. Vahide Pekel Şener (çev.). Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.
- Braidotti, R. (1997). "Cyberfeminism with a difference." Sandra Kemp and Judith Squires (eds.). in: *Feminisms*. (s. 520–529). Oxford: Oxford University Press.
- Braidotti, R. (2014). *İnsan sonrası*. Öznur Karakaş (çev.). Kolektif Kitap.
- Braidotti, R.(2017). *Göçebe öznel: çağdaş feminist kuramda bedenleşme ve cinsiyet farklılığı*. Öznur Karakaş (çev.). Kolektif Kitap.
- Bruno, G. (1990). "Ramble city: postmodernism and blade runner". Annette Kuhn (ed.). in: *Alien zone: cultural theory and contemporary science fiction cinema*. London: Verso.
- Bukatman, S.(1993). *Terminal identity: the virtual subject in postmodern science fiction*. Duke University Press.
- Büker, S. (2012). *Sinemada anlam yaratma*, İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Cameron, D. (1985). *Feminism and linguistic theory*. London: Macmillan.
- Cameron, D. (1990). *The feminist critique of language: a reader*. London: Routledge.

- Castells, M. (2016). *İletişim gücü*. Ebru Kılıç (çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and cyberculture science fiction and the work of William Gibson*. New Jersey: Athlone Press.
- Cevizoğlu, H. (2019). *Beden ve teknoloji felsefi ve antropolojik soruşturma*. 1. Basım. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Chambers, I. (1986). *Popular culture: the metropolitan experience*. New York: Routledge.
- Chion, M. (1999). *The voice in cinema*. New York: Columbia University Press.
- Cingöz, Y. (2013). *Feminist felsefe ve Deleuze*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kültürel İncelemeler Yüksek Lisans Programı, İstanbul.
- Cixous, H. and Celement, C. (1986). *The newly born woman*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Clark, A. (2003). *Natural-born cyborgs: minds, technologies and the future of human intelligence*. New York: Oxford University Press.
- Clute, J. (1995). *Science fiction the illustrated encyclopedia*. RD Press.
- Codora, K. (1995). "Feminist cyberpunk." in: *Science fiction studies*. 22 (3). 357–372.
- Colebrook, C. (2000). "Introduction". Ian Buchanan and Claire Colebrook (eds.) in: *Deleuze and feminist theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Connell, R.W. (1998). *Toplum, kişi ve cinsel politika*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Creswell, J. W. (1994). *Research design: qualitative and quantitative approaches*. London: SAGE Publications.
- Çabuklu, Y.(2004). *Toplumsalın sınırında beden*. 1. Baskı. İstanbul: Kanat Kitap-Pusula Yayınları.
- Çabuklu, Y. (2006). *Bedenin farklı halleri*. 1. Baskı. İstanbul: Kanat Kitap-Pusula Yayınları.
- Çavdar, R. Ç. (2018). "Farklılığın mekanı: Foucault ve Lefebvre'deki heterotopya ve heterotopi ayrımı". *Kent Araştırmaları Dergisi*. 9 (25). 941-959. ISSN: 1307-9905. E-ISSN: 2602-2133. DOI: 10.31198/idealkent.458739.
- Çınar, A. (2011). "Toplumsal bedenin inşasında kadının çağrılması ve çağırısı: namus olgusu üzerinden bir çözümleme". Kadir Canatan (ed.). *Beden sosyolojisi*. (s.499-521). İstanbul: Açılım Yayınları.
- Deery, J. (2000). "The biopolitics of cyberspace: Piercy Hacks Gibson". Marleen S. Barr (ed.).in: *Future females, the next generation: new voices and velocities in feminist science fiction*.(s. 87–108). New York: Rowman & Littlefield.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (1993). *Kapitalizm ve şizofreni u- bin yayla*. A. Akay (çev.). İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (1987). *A thousand plateau: capitalism and schizophrenia*. Brian Massumi (İng. Çev.). Minneapolis ve Londra: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. ve Guattari, F. (2000). *Kafka*, Özgür Uçkan- Işık Ergüden (çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Deleuze G. ve Guattari, F. (2002). "Bir molekülerin hatıraları". Kerem Eksen (çev.). *Hayvan: İmge, Simge, Gerçeklik*. Cogito / Sayı 32. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Deleuze, G. (2006). "Felsefe ve azınlık". Ahmet Soysal (çev.). *Toplumbilim Sayı: 5 Gilles Deleuze Özel Sayısı*. Bağlam Yayıncılık.

- Demez, G. (2009). "Giriş". Gönül Demez (ed.). *Toplumbilim Dergisi Beden Sosyolojisi Özel Sayısı*. (s. 9-12). Sayı:24. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Derrida, J. (1999). "İnsan bilimlerinin söyleminde yapı, gösterge ve oyun", Özkan Gözel (çev.). *Toplumbilim: Derrida Özel Sayısı*, Sayı:10. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Descartes, R. (2007). *Meditasyonlar*. İsmet Birkan (çev.). Ankara: Bilgesu Yayıncılık.
- Descartes, R. (2013). *Metot üzerine konuşma*. Atakan Altınörs (çev.). Paradigma Yayınları.
- Descartes, R. (2014). *Yöntem üzerine konuşma*. Özcan Doğan (çev.). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Dinello, D. (2005). *Technophobia: science fiction visions of posthuman technology*. Austin. University of Texas Press.
- Direk, Z. (2009). "Simone de Beauvoir: abjeksiyon ve Eros etiği". *Cogito* (58). 10-39.
- Donovan, J. (2005). *Feminist teori*, Aksu Bora-Meltem Ağduk Gevrek- Fevziye Sayılan (çev.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Dunn, G. R. (1998), *Identity crises: a social critique of postmodernity*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Durkheim, E.(2005). "The dualism of human nature and its social condition". İrene Eulriet and William Watts Miller (trans.).in: *Durkheimian Studies*. 11: 35-45. <http://dx.doi.org/10.3167/175223005783472211>.
- Duru, E. (2007). "Sosyal bağlılık ölçeği'nin Türk kültürüne uyarlanması". *Eğitim Araştırmaları Dergisi (EJER)*, 26. 85-94.
- Easterbrook, N. (1992). "The arc of our destruction: reversal and erasure in cyberpunk". in: *Science Fiction Studies* (s.378-394). 19 (3).
- Ecevit, Y.ve Elçik, G. (2013). *Toplumsal cinsiyet çalışmaları*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları.
- Edgar-Hunt, R., Marland, J., Ravle S.(2012). *Film dili*. Senem Aytaç (çev.). 1. Baskı. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ekice, Ş.N. (2019). "Heterotopyalar içinde bir birey nasıl yaşayabilir?". *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*. Özel Sayı. 466-485. DOI: 10.21733/ibad.612544.
- Elias, N. (1991). "On human being and their emotions: a process sociological essay". M.Featherstone, B.S. Turner and M. Hepworth (eds.). in: *The body: social process and cultural theory*. Sage.
- Ellin, N. (1996). *Postmodern urbanism*. New York: Princeton Architectural Press.
- Erkan, Ü. (2019). "Gilles Deleuze felsefesinde temel kavramlar ve yeni toplumsal hareketler". *OPUS © Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*-ISSN:2528-9527. E-ISSN: 2528-9535. <http://opusjournal.net>. DOI: 10.26466/opus.589030.
- Erkmen, N. M. (2008). *Toplumsal değişim ve iletişim eleştirisi olarak ütopya ve karşı-ütopya: Aldous Huxley'in 'esur yeni dünya' romanı üzerine bir inceleme*. Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Halkla İlişkiler ve Tanıtım Anabilim Dalı, İzmir.
- Erol, E. (2018). "Öldüren cazibenin teknolojik durağı, siber kadınsılık: Ghost in the shell". *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Sayı: 6.77-100.
- Ersümer, O. (2013) *Bilimkurgu sinemasında cyberpunk*. 1. Baskı. Kadıköy (İstanbul): Altıkkırkbeş Yayın.
- Favaro A. (2017a). "Distopik filmlerde teknolojik evrenler". *Doğu Batı Dergisi*, Sayı 80: Distopya. (s.199-222).

- Favaro, A. (2017b). "Bilimsel tahakküme karşı bireyselleşme: kopya bedenler ve the island". *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*. 10-22.
- Feher M. (1987). "Of bodies and technologies". H. Foster (ed.). in: *Discussions in Contemporary Culture*. DIA Art Foundation. Seattle, Wasington: Bay Press.
- Ferrando, F. (2014), "Is the post-human a post-woman? cyborgs, robots, artificial intelligence and the futures of gender: a case study". *European Journal of Futures Research* 2: 43(2014). DOI 10.1007/s40309-014-0043-8.
- Fiske, J. (1996). *İletişim çalışmalarına giriş*. Süleyman İrvan (çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Fizek, S. and Wasilewska, M. (2011). "Embodiment and gender identity in virtual worlds: reconfiguring our 'volatile bodies'". Astrid Ensslin and Eben Muse (eds.). in: *Creating second lives, community, identity and spatiality as constructions of the virtual* (s.75-98). London and New York: Routledge.
- Flieger, J. A. (2000). "Becoming- woman: deleuze, Dchreber and molecular identification" Ian Buchanan and Claire Colebrook (eds.) in: *Deleuze and feminist theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Foucault, M. (2003). *Cinselliğin tarihi*. Hülya Uğur Tanrıöver (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2005). *Özne ve iktidar seçme yazılar 2*. Işık Ergüden ve Osman Akınhay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2006). *Kelimeler ve şeyler*. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.). Ankara: İmge Yayınevi.
- Foucault, M. (2015). *Büyük kapatılma, seçme yazılar 3*. Işık Ergüden ve Osman Akınhay (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2016). "Başka mekânlara dair". Işık Ergüden-Osman Akınhay (çev.). *Özne ve iktidar, seçme yazılar 2* (s.291-302). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, M. (2019). *Hapishanenin doğuşu*. Mehmet Ali Kılıçbay (çev.). Ankara: İmge Yayınevi. 8. Baskı.
- Freud, S. (1996). *Düşlerin yorumu*. C.I. Emre Kapkın (çev.). I.Baskı. İstanbul: Payel Yayınları.
- Freud, S.(2017). *Ruh çözümlemesine giriş konferansları*. Emre Kapkın- Ayşe Kapkın (çev.). I.Baskı. İstanbul: Payel Yayınları.
- Fuchs, C.J. (1995). "Death is irrelevant: cyborgs, reproduction, and the future of male hysteria". Chris Hables Gray (ed.). in: *The Cyborg handbook*. London and New York: Routledge.
- Giddens, A. (2005). *Sosyoloji*. Cemal Güzel (haz.). Ankara: Ayraç Yayınları.
- Goodchild, P. (2005). *Arzu politikasına giriş: Deleuze & Guattari*. Rahmi Öğdül (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gökhan, A.(2005). *Gelişmenin karanlık yüzünü gösteren cyberpunk*. Hürriyet Gösteri, 258.
- Görgün Baran, Aylin ve Suğur, S. (eds.). (2014).*Çağdaş sosyoloji kuramları*. 3. Baskı. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Görür, S. (2015). "Hirst'ün 'verity'si ve görsel sanatlarda 'adalet' serüveni". *Hukuk Kuramları*. 2 (1). 1-9.
- Graddol, D. and Swann, J. (1989). *Gender voices*. Oxford: Basil Blackwell.
- Graham, E. (1999). "Cyborgs or goddesses? becoming divine in a cyberfeminist age". in:

- Information, Communication & Society* (s. 419–38). 2 (4). London and New York: Routledge.
- Grosz, E. (1999). “Bodies-cities” Janet Price and Margrit Shildrick (eds). in: *Feminist theory and the body: a reader*. New York: Routledge.
- Gümüş, F ve Erol Er, S. (2019). “Irigaray, feminizm ve psikanaliz”. *Beytulhikme Felsefe Dergisi*. 9 (3). (s.819-841). Doi: 10.18491/beytulhikme.1512.:
- Hall, S. (1998). “Eski ve yeni kimlikler”. Gülcan Seçkin ve Ümit Hüsrev Yolsal (çev.). *Kültür, küreselleşme ve dünya sistemi* (s.63-97). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu*. Osman Akinhay (çev.). İstanbul: Agora Yayınları.
- Haraway, D. (2010) *Başka yer*. Güçsal Pular (çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Harvey, D. (1997). *Postmodernliğin durumu*. Sungur Savran (çev.). İstanbul: Metis Yayınları. Birinci Basım.
- Harvey, D.(2008).*Umut mekanları*. Zeynep Gambetti (çev.) İstanbul: Metis.
- Hazır, M. ve Dereci T. (2017). “Hayat bir distopyadır: modernlikten postmodernliğe bir ütopya-distopya dikotomisi içinde toplum.” *Doğu Batı Dergisi Distopya*.(s.95-115).Sayı 80.
- Heidegger, M. (2009). *Metafizik nedir?*. Yusuf Örnek (çev.). Ankara: Türkiye Felsefe Kurumu.
- Heidegger, M. (2018). *Varlık ve zaman*, Kaan H. Ökten (çev.). İstanbul: Alfa Kitap.
- Hepşen, Ö. (2010). *Tevrat, İncil ve Kuran-ı Kerimde kadın bedeni*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- Hetherington, K. (1997). *Badlands of modernity- heterotopia and social ordering*. Londra: Routledge.
- Hills, E.(1999). “From ‘figurative males’ to action heroines: further thoughts on active women in the cinema”. *Screen* (s.38-50). 40(1).
- Hopkins, P. D. (1999). “Introduction.” in: *Sex/machine: readings in culture, gender, and technology* (s. 1–11). Indiana UP.
- Hunt, A. and Wickham, G. (1994). *Foucault and law*. London-Sterling, Virginia: Pluto Pres.
- Idier, D. (2000). “Science fiction and technology scenarios: comparing Asimov’s robots and Gibson’s cyberspace”. in: *Technology in society* (s.255-272). 22 (2).
- Irigaray, L. (1985). *This sex which is not one*. Ithaca: Cornell University Press.
- Irigaray, L. (2006). *Ben sen biz: farklılık kültürüne doğru*. Sabri Büyükdüvenci ve Nilgün Tural (çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Irigaray, L. (2014). *Başlangıçta kadın vardı*. İlknur Özallı ve Melike Odabaş (çev.). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.
- İmançer, D. (2003). “Çağdaş kimliğin yapılanma süreci ve televizyon”. *Doğu Batı (Kimlikler)* (s. 233-250). Sayı 23.
- Jørgensen, T. V. (2016). *Black mirror: technology, technostruggles, and anxieties*. Denmark: Aalborg University.
- Kakoudaki, D. (2016). *Robot anatomisi: edebiyat, sinema ve kültürel çalışmalarda yapay insan*. Deniz Aras (çev.). Kolektif Kitap.
- Karaman, Y.(2018). “Benjamin, Foucault ve heterotopya”. *Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*. (s.267-286). Sayı: 26. <http://flsfdergisi.com>. ISSN 2618-5784.

- Kaya Erdem, B. (2019). "Freudyen teorideki "tekinsizlik" olgusunun türk modernleşmesinde darbeleri mümkün kılan obskürantist ve self-oryantalist tutumlarla ilişkiselliği üzerinden okunması". *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi Özel Sayı*. (s.77-97). ISSN: 2630-6220. DOI:10.17829/turcom.561721.
- Kellner, D. (2001). "Popüler kültür ve postmodern kimliklerin inşası". Gülcan Seçkin (çev.). *Doğu Batı*. Sayı:15.
- Key, M. R. (1975). *Male/female language, with a comprehensive bibliography*. NJ: Scarecrow Press.
- Kırık, A.M. (2013). "Sinemada renk ögesinin kullanımı: renk ve anlatım ilişkisi". *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 2 (6). 71- 83.
- Köse, E. (2014). *Sessizliği söylemek dindar kadın edebiyatı cinsiyet ve beden*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Köse, H. (2011). "Tüketim toplumunda bir 'sosyal beden' kurgusu olarak kadın". *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*. 6 (4). 76-89.
- Kristeva, J. (2018). *Korkunun güçleri (iğrençlik üzerine deneme)*. Nilgün Tatal (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. 3. Baskı.
- Kumar, K. (1987). *Utopia and anti-utopia in modern times*. Blackwell.
- Kumar, K. (2005). *Ütopyacılık*. Ali Somel (çev.). Ankara: İmge Yayınevi.
- Kurt, E. (2019). *Bilimkurgu sinemasında kadının temsili*. Yüksek Lisans Tezi. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı, Ordu.
- Kutlu, K. (2004) "Siberpunk Distopya A.Ş.". *Sinema: Popüler Sinema Dergisi*. Sayı 5.
- Küçük, M. A. ve Arslan, E. (2018). "Ortodoks ikonalarında bir ölüm motifi: "Meryem Ana'nın ölümü"". *Mukaddime*. 9(1). 53-75. DOI: 10.19059/mukaddime.377216.
- Lacan, J. (2017). *Babanın adları*. Murat Erşen (çev.). İstanbul: MonoKL Yayınları.
- Lavigne, C. (2008). *Mirrorshade women: feminism and cyberpunk at the turn of the twenty-first century*. Doctorate thesis. Department of Art History and Communication Studies. McGill University, Montréal.
- Lavigne, C. (2013). *Cyberpunk women, feminism and science fiction a critical study*. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Le Breton, D.(2016). *Bedene veda*. Aziz Ufuk Kılıç (çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lee, G. B. and Lam, S. S. K. (1998). "Wicked cities". *Futures*, 30(10). 967-979.
- Lefebvre, H. (2013). *Kentsel devrim*. Selim Sezer (çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın üretimi*. Işık Ergüden (çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Levidow, L. and Robins, K. (1995). "Socializing the cyborg self". Chris Habes Gray (ed.). in: *The Cyborg handbook*. London and New York: Routledge.
- Lloyd, G. (1996). *Erkek akıl*. Muttalip Özcan (çev.). 1. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lippit, S. M. (2000). *Topographies of Japanese modernism*. New York: Columbia University Press.
- Lupton, D. (2000). "The embodied computer/user". D. Bell and B. M. Kennedy (eds.). in: *The cybercultures reader* (s. 477-488). London: Routledge.
- Mahida, C. A. (2011). "Dystopian future in contemporary science fiction". *Golden Research Thoughts*.1 (1). 1-4. ISSN No-2031-5063.
- Marshall, B. (2013). *Katı olan herşey buharlaşıyor*. Ümit Altuğ-Bülent Peker (çev.) İstanbul:

İletişim Yayınları.16. Baskı.

- Mauss, M. (2013). *Sosyoloji ve antropoloji*. Özcan Doğan (çev.). Ankara: Doğu- Batı Yayınları, 4. Baskı.
- McCulloch, G. (1995). *Mind*. London: Routledge.
- McDonough, M. and Wagner, K. A. (2014).“Rebellious natures: the role of nature in young adult dystopian female protagonists' awakenings and agency”. Sara K. Day, Miranda A. Green-Barteet, Amy L. Montz (eds.). in: *Female rebellion in young adult dystopian fiction* (s.157-170). London: Routledge.
- Meehan, P. (2008). *Tech-noir. the fusion of science fiction and film noir*. Jefferson and London: McFarland & Company.
- Megill, A.(1998). *Aşırılığın peygamberleri*. (1.Basım). T. Birkan (çev.). Ankara: Bilim Sanat Yayınları.
- Mer’as, L. (2018). “European cyberpunk cinema”. Takayuki Tatsumi (ed.). in: *Cyberpunk in a transnational context* (s.29-45). MDPI.
- Metz, C. (2012). *Sinemada anlam üstüne denemeler*. Oğuz Adanır (çev.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Mills, C. W. (2016). *Sosyolojik tahayyül*. Ömer Küçük (çev.). İstanbul: Hil Yayınları.
- Mulvey, L. (2008). “Görsel haz ve anlatı sineması”. Nilgün Abisel (çev.). *Sinema: tarih-kuram eleştirisi*. Seçil Büker ve Y. Gürhan Topçu (der.) (s. 235-56). Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim.
- Nalçaoğlu, H. (2002). “*Heterotopya, koloni ve öteki mekânlar: Michel Foucault’nun kısa bir metni üzerine düşünceler*”. *Doğu Batı Dergisi* (s.125-140). Sayı: 19.
- Nixon, N. (1992) “Cyberpunk: preparing the ground for revolution or keeping the boys satisfied?” in: *Science fiction studies* (s. 219–35). 19 (2).
- Oktan, A. (2012). *Türk sineması ’nda 1980’den günümüze değişen aile imgesi*. Doktora Tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Ana Bilim Dalı, İzmir.
- Oktan, A. (2019). “Sibernetik kabuk: ghost in the shell fişmlerinde bedenin inşası”. *Tarih Okulu Dergisi*, Yıl 12, Sayı XXXVIII. 270-303.
- Odabaş, S. (2005). “Modern beden kültüründe güzellik salonlarının yeri: Ankara örneği”. *Toplum ve Bilim* (s.153-181). Sayı:104.
- Orbaugh, S. (2006). “Frankenstein and the cyborg metropolis: the evolution of body and city in science fiction narratives”. Steven T. Brown (ed.). in: *Cinema anime: critical engagements with Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Önür, N. (2001). “Küreselleşme ulus devlet ve değişen ulusal kimliklerde medyanın rolü”. *Sosyoloji Dergisi*. Sayı:8-9. İzmir.
- Özden, Z. (2014). *Film eleştirisi*. 3. Baskı. Ankara: İmge Yayınları.
- Özhan Koçak, D.(2012). “Sinemada postmodernizm”. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* (s.65-87). (5)/2.
- Öztekin, M. K. (2008). *Bir kültürel direniş aracı olarak Japon çizgi romanı (manga)’nın incelenmesi*. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Öztürk, R. ve Tural, N. (2001). “Sinemada kadın karakterlerin sessizliği: sessizlik bir direnme pratiği olabilir mi?”. *Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim*. 2001 /10.
- Öztürk, Y. M. (2012). “Ataerkil kapitalist toplumda kadının bedeni”. *Toplum ve Hekim*.

4(27), 273-282.

- Özer, D. (2012). "Toplumsal düzenin oluşmasında renk ve iletişim". *ODÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*. 3 (6). Issn: 1309-9302. <http://sobiad.odu.edu.tr>.
- Öztürk Çetindoğan, M. (2009). "Kırsal mitten kentsel ritüele geçiş ve beden-mekan ilişkisinin 1990 sonrası türk oyun yazarlığı'na yansımaları". *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. 27:2009/1. (s.137-160). • ISSN: 1300-1523.
- Park, J. C. H. (2005). "Stylistic crossings: cyberpunk impulses in anime". *World Literature Today*, 60-63.
- Perkowitz, S. (2004). *Digital people: from bionic humans to androids*. Washington, D.C. Joseph Henry Press.
- Ponty, M. M. (1962). *The phenomenology of perception*. Colin Smith (trans.). London and New York: Routledge.
- Ponty, M. M. (2006). *Göz ve tin*. Ahmet Soysal (çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Plant, S. (1995). "The Future looms: weaving women and cybernetics". Mike Featherstone and Roger Burrows (eds.). in: *Cyberspace/cyberbodies/ cyberpunk* (s.45-64). Wiltshire: The Cromwell Press.
- Plant, S. (2000). "On the matrix: cyberfeminist simulations". D. Bell and B. M. Kennedy (eds.). in: *The cybercultures reader* (s. 325 - 336). London: Routledge.
- Relph, E.C. (1987). *The modern urban landscape*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M. and Kellner, D. (2016). *Politik kamera çağdaş hollywood sinemasının ideolojisi ve politikası*. Elif Özsayar (çev.) Ayrıntı Yayınları.
- Ryle, G.(2009). *The concept of mind*. New York: Routledge.
- Saito, K. (2020). "Anime", Anna McFarlane, Graham J. Murphy and Lars Schmeink (eds.). in: *The Routledge companion to cyberpunk culture* (s.151-161). London and New York: Routledge.
- Schiller, H. I. (2005). *Zihin yönlendirenler*. Cevdet Çerit (çev.). İstanbul: Pınar Yayınları.
- Seçmen, E. A. (2014). *Sinemada süper-kahramanlık imgesi ve Indiana Jones filmleri örneği*, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Kültür Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Tasarımı Anabilim Dalı, İstanbul.
- Sepetçi, T. (2016). "Levi-Strauss ve Roland Barthes'ın yaklaşımıyla " God Of War III" oyununun mitsel çözümlemesi". *TRT Akademi 1(2). Dijital Medya Sayısı* (s.488-507). ISSN 2149-9446.
- Shiner, L. (1992) "Inside the movement: past, present and future". George E. Slusser and Tom Shippey (eds.). in: *Fiction 2000: cyberpunk and the future of narrative*. Athens and London, The University of Georgia Press.
- Smelik, A. (2008). *Feminist sinema ve film teorisi ve ayna çatladı*. Deniz Koç (çev.). İstanbul: Agora.
- Smelik, A. (2018). "Siborg-oluş'a dair sinematografik fanteziler". Deniz Kurtyılmaz (çev.). *SineFilozof Dergisi*. 3(6). ISSN: 2547-9458.
- Sobchack, V. (1999). *Screening space: the american science fiction film*. NewYork: Rutgers University Press.
- Spender, D. (1980). *Man made language*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Sponsler, C. (1993). "The geopolitics of urban decay and cybernetic play". in: *Science*

- Fiction Studies*, 20. (s.251–265).
- Springer, C. (1994) “Sex, memories, angry women”. Mark Dery (ed.). in: *Flame wars: the discourse of cyberculture* (s. 157-177). London: Duke University Press.
- Springer, C. (1996). *Electronic eros: bodies and desire in the postindustrial age*. Austin: University of Texas Press.
- Stavrides, S. (2016). *Kentsel heterotopya*. A. Karatay (çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orjinal eserin yayın tarihi: 2010).
- Stavrides, S. (2018). *Müşterek mekan: Müşterekler olarak şehir*. Cenk Saraçoğlu (çev.). İstanbul: Sel Yayıncılık. (Orjinal eserin yayın tarihi: 2016).
- Sterling, B. (1991). “Preface from mirrorshades” Larry McCaffery (ed.). in: *Storming the reality studio: a casebook of cyberpunk and postmodern science fiction*. Durham and London: Duke University Press.
- Stone, A.R. (1992). “Virtual systems”. J. Crary and S. Kwinter (eds.). in: *Incorporations* (s. 609–11). New York: Zone.
- Strauss, A., Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research: grounded theory procedures and techniques*. New Delhi: SAGE Publications.
- Sunata, U. ve Karadon, D. (2013). “Bilimkurgu sinemasında ‘öteki’nin sosyal inşası.” Muammer Tuna (der.). *Uluslararası Katılımlı 7. Ulusal Sosyoloji Kongresi Bildiriler Kitabı* (3 Kitaplık Set). (s. 47-58). Muğla: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi. ISBN: 978-605-4397-33-4.
- Suner, A. (2006). *Hayalet ev*. İstanbul: Metis.
- Suvin, D. (1991). “On Gibson and cyberpunk SF”. L. McCaffery (ed.). in: *Storming the reality studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. London and Durham, NC: Duke University Press.
- Synnott, A. (2002). *The body social: symbolism, self and society*. London: Routledge.
- Şişman, N. (2013). *Emanetten mülke: kadın-beden-siyaset*, 3. Baskı, İstanbul: İz Yayıncılık.
- Şişman, N. (2015). “Hayatın ve ölümün değişen sınırları”. Senanur Avcı ve Nuriye Kayar (haz.). *Bedenin anlamı ve sınırları* (s.145-163). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Tan Özdemir, S. (2003). *Kara filmler neo-noir’dan future noir’e*. İstanbul: Altıkkırkbeş Yayıncılık.
- Taylor, C. (1995). *Modernliğin sıkıntıları*. Uğur Canbilen (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Tekelioğlu, O. (2003). *Foucault sosyolojisi*. Bursa: Alfa Aktüel Kitabevi.
- Toffler, A. (1996). *Şok (Gelecek Korkusu)*, Selami Sargut (çev.). İstanbul: Altın Kitaplar.
- Tomas, D. (2000). “The technophilic body: on technicity in William Gibson’s cyborg culture”. Bell, David and Barbara M. Kennedy (eds.). in: *The cyberculture reader*. London and New York: Routledge.
- Tomlinson, J. (2004). *Küreselleşme ve kültür*. Arzu Eker (çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Touraine, A. (2007). *Kadınların dünyası*. Mehmet Morali (çev.). İstanbul: Kırmızı Yayınları.
- Topinka, Robert J.(2010). “Foucault, borges, heterotopias: producing knowledge in other spaces”, *Foucault Studies*, Issue 9. (s.54-70). ISSN: 1832-5203
- Tuksal, H.Ş. (2012). *Kadın karşıtı söylemin islam geleneğindeki izdüşümleri*. Ankara: Otto Yayınları.
- Tura, S. (2005). *Freud’dan Lacan’a psikanaliz*. İstanbul: Kanat Yayınları.

- Turner, B. S. (2001). *The Body and society*. Sage.
- Tümtaş, M. S. (2012). *Kent, mekân ve ayrışma: kentsel mekânda ayrışma dinamikleri*. Ankara: Detay Yayınları.
- Tüysüz, D. (2019). “Mitolojinin sinemada modern yorumu: “nerdesin bebirader?” ve “kutsal geyiğin ölümü” filmlerinde çağdaş odysseus ve agamemnon hikâyeleri” *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 21, Ek Sayı (s.323-341). DOI: 10.26468/trakyasobed.453853.
- Uyanusta, M. (2015). *Distopik filmlerde zaman ve mekânın yeniden yaratımı*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı, İstanbul.
- Ülker, Ş. Ş. (2011). *Mimarlık ve sinema ortak alanında zamansallık ve gelecek mekânları*. Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- Vardar, B. (2001). *Dilbilimin temel kavram ve ilkeleri*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Wajcman, J. (1991). *Feminism confronts technology*. University Park: Pennsylvania State University Press.
- Weeks, J. (1998), “Farklılığın değeri”. J. Rutherford (der.). *Kimlik: Topluluk/Kimlik/Farklılık*. İrem Sağlam (çev.). İstanbul: Sarmal Yayınları.
- Weiner, N. (1950). *Sibernetik*. İbrahim Keskin (çev.). İstanbul: Say Yayıncılık.
- Wilding, F. (2003). “Next bodies”. A. Jones (ed.). in: *The feminism and visual culture reader* (s. 26- 29). London: Routledge.
- Wollen, P. (2004). *Sinemada göstergeler ve anlam*. 2. Basım. Zafer Aracagök, Bülent Doğan (çev.). İstanbul: Metis.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2003). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yılmaz, A. (2010). “Osmanlı’dan Cumhuriyet’e: kadın kimliğinin biçimlendirilmesi”. *ÇTTAD*. 9(20-21). 191-212.
- Yılmaz, M. (2004) “Simone de Beauvoir”. Ahmet Cevizci (ed.). *Felsefe Ansiklopedisi Cilt 2*. İstanbul: Etik Yayınları.

İNTERNET KAYNAKLARI

- Akgül, A.İ. (2019). <https://www.bilimkurgukulubu.com/genel/inceleme/bilimkurgu-yapimlarindan-kurgusal-sporlar/> (09.11.2019).
- ASAG (Astroset Semboller Araştırma Grubu, 2010). http://www.astroset.com/bireysel_gelisim/sembol/s18.htm (12.04.2020).
- Csicsery-Ronay, Jr. Istvan (1996). “Cyberpunk and neuromanticism” Mississippi Review. http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_and_neuromanticism.html. (12.03.2020).
- Demirci, U. (2008). “Postmodern bir fenomen olarak siberpunk”. https://www.academia.edu/8836927/Postmodern_Bir_Fenomen_Olarak_Siberpunk (18.12.2019).
- Dokuzer, E. (2017). “Bilim kurgu ve mimarlık/ ütopyalar – distopyalar”. <http://arkinom.com/makale/bilimkurgu-ve-mimarlik-utopyalar-ve-distopyalar/> (17.04.2020).
- <http://scifimethods.com/articles/utopia-dystopia-andcyberpunk-reality/497/> (13.04.2020).

- <http://www.populersinema.com/dosya/sinema-ve-mitoloji-5663.htm> (30.12.2019).
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Heterotopia_\(space\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Heterotopia_(space)) (12.02.2020).
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%96fori> (10.06.2020).
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%9Ctopya> (20.03.2020).
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Aztek_dini (16.04.2020).
- https://tr.wikipedia.org/wiki/Femme_fatale (17.03.2020).
- <https://tr.wikipedia.org/wiki/Sumo> (05.05.2020).
- İlhan, G. (2014) <http://www.mitolojivesembolizm.com/spiral.htm> (17.03.2020).
- İncil, <https://kutsal-kitap.net/bible/tr/index.php?mc=1&sc=4> (15.05.2020).
- Kara, A. (2018). <http://www.dinvemitoloji.com/2018/12/pegasus.html> (15.05.2020).
- Leblanc, L. (2017). "Razor girls: Genre and gender in cyberpunk fiction". http://project.cyberpunk.ru/idb/genre_and_gender_in_cyberpunk_fiction.html (15.04.2020).
- Maddox, T (1992). "After the deluge: cyberpunk in the '80's and '90's", http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_in_80-90.html. (03.02.2020).
- Ninova, Ü. (2017). <https://gaiadergi.com/kentsel-devrim-lefebvre-den-bize-kalan/> (22.12.2019).
- Ölmezoglu, E. (2013). <http://eylemolmezoglu.blogspot.com/2013/06/kadin-ve-doga.html> (18.04.2020).
- Pesce, M. (1997). "Ritual and the Virtual". July 1997. <http://hyperreal.org/~mpesce/caiia.html>. (09.04.2020).
- Rodriguez, R. (Yön.)(2019). *Alita: Battle Angel*. <https://www.fullhdfilmizlesene.com/bilim-kurgu-filmleri-izle/alta-savas-melegi-2019-hd-izle/> (08.08.2019).
- TDK (Türk Dil Kurumu). <https://sozluk.gov.tr/?kelime=> (21.10.2019).
- Voigts, E. (2015). *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse*. <https://www.researchgate.net/publication/322273647> (16.04.2020).

ÖZ GEÇMİŞ



Merve Zorlu 08.10.1988 tarihinde İstanbul'da doğdu. Habire Yahşi Lisesi'ni bitirdikten sonra Süleyman Demirel Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü'nden 2010 yılında mezun oldu. Mezuniyetinden bu yana İngilizce öğretmeni olarak görev yapan Zorlu iyi derecede İngilizce, başlangıç seviyesinde Almanca bilmektedir. Evli ve bir kız çocuğu vardır. Temel ilgi alanları sosyoloji, iletişim, sinema ve toplumsal cinsiyettir (22.09.2020).

İletişim Bilgileri:

E mail : merve.efe_@hotmail.com

Telefon : 05068934745

ORCID : 0000-0002-5222-7755

Kazanılan Ödüller, Teşvikler ve Burslar (VARSA) :

E-Twinning “Cultural Puzzle” (Kültürümüz Yapbozlarda) adlı proje için Ulusal Kalite Etiket ödülü (2019)

Bildiriler /Yayınlar(VARSA) :