



## Kâbuslar ve Rüyalar: Bilim Kurguda Siborg Temsilleri

### *Nightmares and Dreams: Representations of Cyborg in Science Fiction*

Volkan EROL<sup>1</sup> 

**ÖZ:** Makine ve insan birlikteliğinin bir dışavurumu olan siborglar, yalnızca bilim kurgu yazınının ve sinemasının değil, insanın hayal kurmaya, hikâye anlatmaya başladığı zamanlardan beri üretilen anlatıların bir parçası olmuş, mitolojilerde kendini göstermiştir. Distopik ve ütopyik edebiyatın, daha sonra ise bilim kurgunun önemli bir parçası haline gelen siborglar, hem makineleşme, insanlığın kaybı gibi korkuların, hem de ölümsüzlük, mükemmellik gibi arzuların yeniden inşa edildiği bir tema olmuş; siborgların cinsiyetsiz olma durumları onları, toplumsal cinsiyet, cinsellik, beden üzerine söylemlerin de odağına yerleştirmiştir. Çalışmanın amacı bilim kurgu türünde siborgların sunumunu beden, cinsellik ve cinsiyet çerçevesinde incelemektir. Bu çerçevede, özellikle, göstergebilime daha geniş bir yelpazeden bakan ve her sembolün ve imgenin başka bir şeyin yerine geçebilecek şekilde değerlendirilebileceğini belirten Umberto Eco'nun yaklaşımı benimsenerek, seçilen örnekler üzerinden çözümlenmeler yapılmıştır. Yapılan çözümlenmeler, siborg kavramının özellikle cinsiyet çalışmaları için elverişli bir alan oluşturduğunu ortaya koymuştur. Bilim kurgu sineması ve siborg metaforu, insan ve makinenin birleştiği gelecek tasvirlerinin merkezinde olup, cinsiyet-cinsiyetsizlik kavramlarının interdisipliner bir şekilde çalışılması için zengin bir kaynak oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Siborg, Beden, Bilim Kurgu, Cinsiyet, Siberpunk

<sup>1</sup> Assist. Prof. Dr., İstanbul Galata University, Faculty of Arts and Social Sciences, Department of Communication and Design  
e-mail: volkan.erol@hotmail.com ORCID: 0000-0002-7508-5454

**Atf/Citation:** Erol, V. (2023). Kâbuslar ve Rüyalar: Bilim Kurguda Siborg Temsilleri. Intermedia International e-Journal, 10(18) 57-71. doi: 10.56133/intermedia.1182131.

**Extended Abstract:** Cyborgs, which are expressions of the machine and human unity, are not only a part of science fiction literature and cinema, but also a part of narratives that have been told since humans began to imagine and tell stories. Thus, cyborgs manifest themselves in mythologies. Cyborgs, which have become an important part of utopian and dystopian literature and later science fiction, have been a theme of both fear of mechanization and loss of humanity and desires of immortality and perfection. Asimov, Philip Dick, William Gibson and many others shaped their narratives around robots, androids, cyborgs and augmented humans. Especially cyberpunk, a subgenre of science fiction, has centralized the notion of augmentation and human-machine interaction. Their genderlessness has placed them in the center of the discourse on gender, sexuality and body.

Representation of females has been always an issue, especially in cinema. They represented as innocent beings without any sexuality or the other way around. We see them as femme fatales in film noir genre: dangerous, tempting, fatal. Even though within the context of the genre, they are not pure evil and sometimes we feel for them, still, they were punished for what they've done to the male protagonist.

Cyberpunk genre has close ties to film noir, even so, it gave birth to a subgenre called tech-noir which gives femme fatale characters a new power, a new meaning. Now they are more dangerous, more fatal, and beautiful than ever. This new representation of female body and its possibilities open the door for both dystopian and utopian approaches to the future of humanity. On one hand, we have augmented women that are strong, free from gender roles, fluxed in cyberspace and cyborgs which are threat to all humanity on the other. While scholars like Donna Haraway take stand on the former, and science fiction literature also gives us different perspectives on the subject, science fiction movies, especially Hollywood generally follow a more straight narrative structure.

When we focused visual and narrative representation of cyborg bodies, we can't dismiss video games. So, in this context, I analyzed some of the best-known female characters in science fiction games that acquired a cult status between the players. Video games are special because there are no longer spectators, but players, who are actively join the narrative, feeling a total immersion.

The purpose of this study is to examine the representations of cyborgs in the context of body, sexuality and gender. Following Eco's approach to semiotics, that we can interpret every sign as a signifier for something else, I am going to use semiology as the methodology of this study.

Within this context, I analyzed some well-known science fiction movies and games that are influential. In order to do my analyzes, first I examine the concept of cyborg, amalgam of man and machine. Even though cyborg is a theme of science fiction and it is relatively a new concept, we can see quite similar concepts in mythologies. Themes like immortality in the body of a machine have been always an interesting idea for humanity. Cinema as a whole, can be called a modern mythology.

After this brief history of cyborg, idea of femme fatale and its incarnations and ties with science fiction in literature, cinema and video games have been examined. They constructed both visually and narratively strong, perfect and dangerous. Their machine body gives femme fatale figure another layer of power and horror. Even though cyborgs don't have a gender, they are depicted as human-like as possible. In Terminator series, we see T 800 as a symbol of masculinity while TX in Terminator 3 is constructed as a female cyborg and its role in the movie is much like a femme fatale.

Then I analyzed the cyborgs and gender in the context of cyberspace. Movies like Ghost in the Shell depicts cyborgs more fluid and free from the boundaries of gender. Even though Motoko look like a female, in cyberspace, she has no physical body, she consists of mind. Also, in real world, Motoko can transfer her mind to a male cyborg, her body is not static. Movie's approach to gender projects Haraway's vision over all.

In conclusion, even though there is a tendency to depict cyborgs human like and give them gender roles, science fiction represents as them transcendent beings more and more. Cyborgs are useful plot devices to predict a possible future of humanity in the perspective of technology, psychology and sociology. Also, science fiction gives an interdisciplinary study field in the respect. Farther studies could analyze the cyborg concept with different angles and expand the field.

**Key Words:** *Cyborg, Body, Science fiction, Gender, Cyberpunk*

## GİRİŞ

Bilim kurgu, geleceğe yönelik ön görüşleri, eleştirel alt metinleri, hayal gücünün sınırlarını zorlayan anlatılarıyla önce edebiyatın, daha sonra ise sinemanın en popüler türlerinden biri olmuş; Jules Verne'den H.G. Wells'e, Asimov'dan Philip K. Dick'e ve Arthur Clarke'a, pek çok yazarın eserleri bilim kurgu türüne yönelen yönetmenler için de zengin bir kaynak oluşturmuştur. Bilim kurgu sinemasının en önemli örneklerinden biri olarak kabul edilen 2001: A Space Odyssey'in (2001: Bir Uzay Macerası, Stanley Kubrick, 1968) senaryosu Arthur Clarke ve Kubrick tarafından yazılmıştır. Asimov'un robot kanunları kendisinden sonra gelen romanları ve filmleri etkilemiş, Philip K. Dick'in eserleri, Blade Runner (Bıçak Sırtı, Ridley Scott, 1982) başta olmak üzere bilim kurgu sineması içerisinde kültleşen birçok filme ilham kaynağı olmuştur.

Teknolojinin ilerlemesi ve insanların git gide teknoloji ile olan ilişkilerinin artması, bilim kurgu yazarlarını bu ilişkileri daha farklı boyutlarda incelemeye yöneltmiş; siberpunk alt türü ortaya çıkmıştır. William Gibson'un başı çektiği siberpunk, "siberuzay, yakın gelecek, küresellik, insan-teknoloji bütünleşmeleri, hackerlar, gerçeklik algısının bozulması" gibi temaları işlemektedir (Ersümer, 2013, s. 27). Gerçekçi (hard-boiled) olarak adlandırılan, anti kahramanların öne çıktığı şiddet dozu yüksek detektiflik hikâyelerinin anlatısını benimseyen siberpunk, distopik bir gelecek tablosu çizerken, neon ışıklarla aydınlanan şehirlerde devasa şirketlerin ellerinde tuttuğu teknolojiyi onlara karşı kullanarak direnen insanları anlatır. Bu yönüyle siberpunk, salt bir umutsuzluk tablosu değil, aksine umudu ve insanlığın önünde uzanan olanakları anlatmaktadır. Siberpunk türündeki filmler de gerçekçi detektif romanlarının kaynaklık ettiği kara film estetiğini benimseyerek, siberpunkın dijital geleceğini beyaz perdeye taşımışlardır.

Bilim kurgunun en çok üzerinde durduğu konulardan biri olan robotlar, siberpunk anlatılarda, siborg olarak vücut bulmuş, insan olmanın ne olduğu ve sınırların nereye kadar zorlanabileceği siborglar üzerinden tartışmaya açılmıştır.

Sibernetik ve organizma kelimelerinin birleşiminden ortaya çıkan siborg terimi, 1960 yılında Manfred Clynes ve Nathan Kline tarafından, insanların uzay araştırmalarına adapte edilmesi hakkında yazdıkları bir yazıda kullanılmıştır. Clynes ve Kline siborgları "kendi kendini kontrol eden insan-makine sistemleri" olarak tanımlamıştır (1960, s.27). Donna Harraway'e göre siborg "makine-organizma hibridi, kurgunun bir yarattığı olduğu kadar sosyal gerçekliğin de yarattığı"dır (Harraway,2006, s.2). Bilişsel bilimci Andy Clark insanların doğuştan siborg olduklarını, teknolojiyle aralarında, insan zihnini fiziksel vücudun sınırlarını aşarak genişleten doğal bir bağ olduğunu ileri sürmekte, Natural Born Cyborgs (2004) adlı kitabının The Naked Cyborg adlı önsözünde şunları söylemektedir:

"Vücudum elektronik bir bakire. Silikon yongalarla, retinal ya da koklear implantlarda, kalp pilleriyle birleştirilmedim. Gözlük bile takmıyorum (kıyafet giysem de), ama yavaşça ve artarak bir siborg haline geliyorum... Sadece et ve kabloların birleşiminin oluşturduğu yüzeysel anlamıyla değil, insan ve teknolojinin ortak bir yaşamı paylaştığı daha derin bir anlamda siborglar olacağız: zihinleri ve kendileri, biyolojik beyin ve biyolojik olmayan devreler boyunca yayılan, düşünen ve muhakeme eden sistemler." (Clark, 2003, s.3).

Gün be gün makinelerle ilişkisini artıran insanlık, siborga doğru evrilmekte, bedenini makinelerle birleştirerek ölümlü bedeninden, çürümeye mahkûm etinden kurtulmaya ve ölümsüzlüğü yakalamaya çabalamaktadır. Bilim kurgunun gözde ögesi siborglar, yavaş yavaş hayatımızın bir parçası haline gelmeye başlamıştır. MIT Yapay Zekâ Laboratuvarı Müdürü Rodney Brooks, şimdiden silikonlarla, yongalarla, yapay organlar ve dokularla donanmış, birçok hastalığın teknolojik gelişmeler sayesinde ortadan kalkacağını belirtmekte, yapılan çalışmaların "inme mağdurlarının ve omurga zedelenmesi mağdurlarının kaslarını çalıştıracak sistemlerden, Parkinson ve benzeri hastalıklara yakalanmış kişilerde sinir sinyallerinin yönünü değiştirecek tasarımlara kadar" (Brooks, 2009, ss. 43-44) uzandığını belirtmektedir.

Bilim kurgu yazınının ve sinemasının daima ilgisini çekmiş olan siborglar, hackerlar, yapay zekâ, bilgi-sayarlar ve insan beyni arasında direkt bağlantılarla dolu, makine-insan ilişkileri üzerine kurulu geleceğinin en önemli unsurlarından biri haline gelmiştir. Isaac Asimov'un Robot serisinin ana karakterlerinden biri olan ve 3 kuralın dışına çıkamayan Daneel R. Olivaw'dan Blade Runner'ın kendi varlıklarını korumak adına cinayet işleyebilen replikantlarına, Ghost in the Shell'in (Kabuktaki Hayalet, Mamoru Oshii, 1995) insani duygulara sahip dedektifi

Kusanagi'den The Terminator'un (Yok edici, James Cameron, 1984) insan ırkını köleleştirmek adına direniş lideri Connor'ı öldürmek için yollanan duygusuz T-800'üne kadar pek çok farklı şekilde karşımıza çıkan siborglar, kimi zaman bilim kurgunun tamamlayıcı bir öğesiyken kimi zaman da anlatının odağını oluşturmaktadırlar.

Kara film estetiğini<sup>2</sup> benimseyen siberpunk sinemasında, siborg temsilleri kimi zaman femme fatale (ölümcül kadın) karakterinin yeni bir görünümü olarak sunulmakta, kimi zaman ise bu klişe kırılarak siborglar aracılığıyla zihin, beden, cinsiyet kavramları tartışmaya açılmaktadır.

Çalışmanın amacı bilim kurgu sinemasında siborgların sunumunu beden ve cinsiyet çerçevesinde incelemektir. Bu amaçla, özellikle kadın bedeni üzerinden yapılan sunumlar üzerine odaklanan çalışmada, ilk bölümde femme fatale arketipinin ve siborg kavramının mitolojiden, modern mitoloji sayılabilecek olan sinemadaki ve özel olarak bilim kurgu sinemasındaki görünümüne ne şekilde evrildiği incelenecektir. İkinci bölüm ise siborg bedenlerin insanlığa daha özgür bir hayat sunup sunmadığı yine örnekler üzerinden tartışılacaktır.

Umberto Eco, göstergibilimin yalnızca iletişimsel eylemlerin teorisine indirgenmemesi gerektiğini, bu bakış açısıyla yaklaşanların pek çok durumu göstergeler dizisinin dışında bıraktığını belirtmektedir. Eco, bu çerçevede, başka bir şeyin yerine geçebilen her şey olarak yorumlayarak daha geniş bir perspektiften baktığını söyler (Eco, 1976, s.16). Eco ayrıca, bir göstergenin yorumunun potansiyel olarak sınırsız olduğunu, ancak bu durumun "yorumun bir amacı bulunmadığı ve kendi başına buyruk 'akıp gittiği' anlamına" gelmeyeceğinin altını çizmektedir (Eco, 2017, s.32). Bu kapsamda, çalışmada, siborgların sunumu, görsel ve işitsel göstergelerin yarattığı anlamların olası yorumları göz önünde bulundurularak analiz edilmiş ve çalışmanın kapsamı dahilinde, cinsiyet, kara film, yapay zekâ, beden, bilim kurgu kodları üzerinden okumalar gerçekleştirilmiştir.

Bu çerçevede seçilen örnekler, siborgları merkeze alan yapımlar olan Blade Runner (Bıçak Sırtı, Ridley Scott, 1982), Ghost in the Shell (Kabuktaki Hayalet, Mamoru Oshii, 1985), Terminator 2: Judgment Day (Terminatör 2: Mahşer Günü, James Cameron, 1991), The Matrix (Matrix, Wachowski Kardeşler, 1999), System Shock 2 (Looking Glass, 1999), Terminator 3: Rise of the Machines (Terminatör 3: Makinelerin Yükselişi, Jonathan Mostow, 2003), Portal serisi (Valve, 2007-2011), Remember Me (Dontnod, 2013), Ex Machina'dır (Alex Garland, 2015). Örnekler, bilim kurgu türünde hem eleştirmenler hem de izleyiciler/oyuncular tarafından beğenilerek, bir tarih sınırlaması olmaksızın, kendine bilim kurgu türü içerisinde bir yer edinmiş yapımlardan seçilmiştir. Çalışmada, bilim kurgunun görsel tezahürleri incelenmiş dolayısıyla video oyunları da interaktif yönüyle sinemadan farklı bir boyuta sahip olduklarından, kapsama dahil edilmiştir. Oyunların seçiminde, filmlerin seçiminde olduğu gibi gerek yapay zekaya odaklanmaları gerekse cinsiyet rollerini işleyişleri açısından durdukları noktalar belirleyici bir rol oynamıştır.

### **1. Mitolojiden Modern Mitolojiye: Femme Fatale 2.0**

Siborgların izleri mitolojiye kadar sürülebilir. Onlar insanların ölümsüzlük arzularının bir yeniden sunumu, mitolojik hikâyelerin birer uzantısıdır. Mitolojilerdeki figürler üzerine yapılan araştırmalar, insan ve makinenin iç içe geçmesi fikrinin teknolojik olarak mümkün kılınmasının fark edilmesinden çok önce hayal edildiğini göstermektedir (Cusack,2004, s.232).

Mitolojik bir karakter olan Yunan mucit Daedalus tarafından yaratılan bronz dev Talos, İskandinav tanrıçası Freyja ve Kelt tanrısı Nuada siborgun mitolojik kökleri olarak gösterilebilir (Cusack,2004, s.227). Freyja'nın dişleri değerli bir metal olan altındandır, Nuada ise Fir Blog'a karşı yapılan ilk Mag Tured savaşında elini kaybeder ve Dian Cecht ona normal bir elin yapabildiği bütün hareketleri yapabilen gümüş bir el takar. Bu yapay el yüzünden Nuada, Gümüş Elli Nuada anlamına gelen Nuada Argetlam olarak tanınır (Cusack,2004, ss. 229-230).

---

<sup>2</sup> Yüksek kontrast, derin odak, geniş açılı lens kullanımı, asimetrik kompozisyon, aşırı alt ya da üst açılar, gölgelerle ya da ön plandaki nesnelere karakterler, görsel çarpıtmalar kara filmlerin görsel tarzını belirleyen temel unsurlardandır (McDonnell, 2007, ss.73,74).

İbranice ruhsuz beden anlamına gelen, mistik ya da teknolojik yollarla yaratılan Yahudi efsanelerine ait golem (Yasif, 2013, s.209) de teknolojinin muazzam gücünün ve insanın bir tür makine- insan olarak nesnelleştirilmesi olarak görülebilir.

İnsanların metalle organik olanı birleştirme ve böylece insandan daha mükemmel bir yaşam formu haline gelme arzusu hiçbir zaman yok olmamış, bilimdeki gelişmeler sayesinde kendine bilim kurguda bir yer bulmuştur. Siborglar yalnızca teknolojinin nesnesi olmadığı gibi, mitolojinin de yalnızca eskiye ve fantastik olana ait olmadığını söyleyebiliriz. Teknoloji ve mitoloji bilim kurgu yazınında ve sinemasında birbiri içinde erimekte, teknoloji kendi mitini oluşturarak insanların ölümsüzlüğe ve güce olan tükenmez isteklerinin bir izdüşümü haline gelmektedir. Teknoloji, insanlığı bu güce ulaştırdığı ölçüde mitleşmekte ve kutsallaşmaktadır.

Başlangıcı ya da sonu olmayan, doğmayan, ölmeyen, yaşlanmayan uyumayan ve yorulmak nedir bilmeyen siborglar, insanların yüzyıllardır aradığı mükemmelliği yeniden üretmektedir. İzleyicilerin düşlerini onlara beyaz perde aracılığıyla geri yansıtan modern mitoloji sinema, siborgları ele almakta gecikmemiş; onları çoğunlukla mükemmel, dolayısıyla da tehlikeli ve tekinsiz olarak tasvir etmiştir. Bilim kurgu klasikleri arasında kendine yer bulmayı başaran Terminator 2 Judgement Day insanların siborglar karşısındaki yetersizliğini ve çaresizliğini Sarah Connor'ın monoloğu aracılığıyla iletmektedir: *"Yok edici, asla durmazdı, onu [John'u] asla terk etmezdi, onu asla incitmez, ya da asla sarhoş olup ona vurmaz, asla onunla zaman geçiremeyecek kadar meşgul olmazdı. Her zaman yanında olur ve onu koruyabilmek için ölürdü. Bütün bu yıllar boyunca gelip geçen baba adaylarının içinde bu şey, bu makine, baba olmaya uygundu. Çılgın bir dünyada, akli başında bir seçimdi (Terminator 2, James Cameron, 1991)."*

Terminator 2'deki siborg tasarımları ve bu tasarımlara yüklenen anlamlar bakımından ilginç bir tablo sunmaktadır. Gelecekte John Connor'ı öldürmek için gelen siborg T-1000 adında, erkek bedeninde ve akışkan, şekil değiştiren bir metalden oluşan bir siborgdur. T-800'ün (Arnold Schwarzenegger) kaslı, maskülen yapısına karşın T-1000 hem narin vücudu ve ince uzun yüzüyle hem de civa benzeri akışkan, zarif, gerektiğinde baştan çıkarma ve kandırma amaçlı kullanabileceği vücut yapısıyla kadınsıdır. Bedenini istediği şekle sokabilmesi (bir sahnede kadın bedenine bürünmüştür) onu daha da tehlikeli (ve dişi) kılmaktadır. (Filmin genelinde bir polis kılığında dolaşması, iktidarın kadına ya da en azından efemine bir karaktere verilmesinin erkek zihninde yarattığı bir korku olarak okunabilir) Harraway'in kadın olmayı seçebilen, cinsiyetten bağımsız ütopyik siborgları, T-1000'de bir kâbus olarak vücut bulmuştur. Her iki filmin sonunda da kadınsı özelliğe sahip bu siborglar, kaslı bir erkek görünümündeki T-800 tarafından yok edilmektedir. (Judgement Day'de T-800'ün pompalı tüfeğinden, yani güçlü bir fallik objeden çıkan mermiler tarafından.) Terminator 2'nin T-1000'i, "kimliğin arızı ve sürekli bir devinim içinde olduğu postmodern bir dünyada geleneksel erkekliliğin istikrarsızlığının altını çizerek ona karşı bir tehdit arz eder." (Fernbach, 2000, s. 242).

Harraway tam da bu akışkanlıktan bahsetmekte; ırk, cinsiyet gibi faktörlerin ortadan kalkacağını ve hepsinin bir tercihten ibaret olacağını söylemektedir: "Siborg bir tür dağılma ve toplanmadır, postmodern kolektif ile kişisel benliktir. Feministlerin koda çevirmeleri gereken benlik de budur. İletişim teknolojileriyle biyoteknolojiler, bedenlerimizi yeniden tasarlayanın hayati önemdeki araçlarıdır. Bu araçlar, dünyanın her tarafındaki kadınlar adına yeni toplumsal ilişkileri somutlaştırır ve hayata geçirirler." (Harraway,2006, s.34).

Her ne kadar Harraway, siborgları bedeninin özgürleşmesi olarak görse de kadın bedenindeki –ya da T-1000'nin durumunda olduğu gibi, kendisine dişi özellikler atfedilen- siborglar sinemada sıklıkla tehlike arz eden bir rolde sunulmaktadır. Bu durumun "hadım edici kadın" imajının ya da başka bir deyişle kara filmlerde sık sık karşımıza çıkan femme fatale karakterinin bilim kurgu sinemasındaki karşılığı olduğunu söylemek mümkündür, ancak daha tehlikeli ve kötücül bir şekilde.

Kadının güzelliği ve cinselliğinin tehlike olarak görülmesinin kökleri, tıpkı insanın metalle birleşme fantezileri gibi, mitolojilere kadar uzanmaktadır. Bakışlarıyla onu görenleri taşa çeviren Medusa'dan –aslen çok güzel olan Medusa, Athena'nın tapınağında Poseidon tarafından tecavüze uğradıktan sonra Athena tarafından lanetlenir (Simkin, 2014, s.22), sesleriyle denizcileri büyüleyerek avlayan sirenlere, baştan çıkardıklarını hayvanlara dönüştüren Kirke'ye kadar pek çok mitolojik karakter güzel ve ölümcül karakterleri, femme fatale'in ilk örneklerini

betimlemektedir. Edwards, Havva'nın, genellikle femme fatale arketipinin bir örneği olarak okunduğunu belirtmektedir: "havva'i, yasak bilgiyi elde edebilmek adına kutsî bir şekilde yasaklanmış bir eyleme ortak olması için baştan çıkarır ve böylece onu ve onunla birlikte insanlığın geri kalanını ölüme sürükler." (Edwards, 2010, s.35)

Özellikle 19. Yüzyıl Avrupası'nda femme fatale figürü oldukça baskın bir hale gelmiştir. Erkeklerin bakış açısıyla temsil edilen kadınlar, Delacroix, Corot, Courbet gibi sanatçıların elinde erotizm, acı, ölüm, şiddet ve yıkım ile birlikte tasvir edilmiş, İncil bu sanatçılara Havva, Jezebel, Judith gibi femme fatale arketipleri yönünden zengin bir kaynak sunmuştur (Bade, 1979, ss.6,7).

Sessiz filmlerde yeniden ortaya çıkan ve daha sonra 1940'ların kara filmlerinin vazgeçilmez bir unsuru haline gelen femme fatale karakterinin, kara film estetiğini ve anlatısını esas alan siberpunk türünün de bir ögesi olması kaçınılmazdır. Bilim kurgu sinemasının alt türü olan siberpunk, makine ve insan ilişkisini merkeze alır ve siberuzay, siborglar, teknolojiyi elinde tutan mega şirketler, bu şirketlere karşı çalışan hackerlar gibi unsurlar barındırır. Siberpunk'ın tasvir ettiği distopik gelecek, gecenin ve yağmurun hâkim olduğu kara filmlerin birbirine ihanet eden, yozlaşmış karakterlerle dolu, "erkeklik krizinin, en nihayetinde günahları yüzünden cezalandırılacak olan, femme fatale'in, cinselleştirilmiş, ikili oynayan, baskın bir kadın karakterin varlığı ile kesiştiği" (Mennel, 2008, s. 47) kara film anlatısı ve estetiğinin bilim kurgudaki izdüşümüdür.

Yoğun ışık-gölge karşıtlıklarının, geniş açların ya da rahatsız edici yakın çekimlerin, çekimler arasında keskin açı farklarının oluşmasına neden olacak bir kurgunun (Place ve Peterson, 1974, ss. 31, 32) kullanıldığı kara filmlerin, bilim kurgu sinemasında ve özellikle de siberpunk türünde kullanımı, tech-noir adlı yeni bir alt türün de ortaya çıkmasını sağlamıştır.

Siberpunk ve tech-noir türünün en iyi örneklerinden Blade Runner, insanlık ve var oluş üzerine önemli sorular sormakla birlikte, filmde replikant olarak adlandırılan androidlerden biri olan Rachel'i femme fatale olarak konumlandırır (Bkz. Görsel 1).

"Femme fatale, cinselliğinin dışavurumu erkekler ve heteroseksüel aile yapısı için ölümcül derecede tehlikeli olarak algılanan üretken olmayan bir kadın modeline gönderme yaparak kara anlatının eksenini hizmet eder. Geleneksel olarak femme fatale'in tarihi bu figürü ölüm ya da evlilik yoluyla anlatı tarafından kontrol altına alınmış olarak görmüştür. Femme fatale'in olanak(sızlık)ları *Blade Runner*'daki (1982) android Rachel ile siberpunk alanına taşınır. Film, *kara filme* yazılan bir zafer şarkısıdır ve Rachel'in tasviri, kırmızı rujuyla, kuaförde şekillendirilmiş saçıyla, 1940'ların giyimiyle ve sigara eksik olmayan eliyle, kadın temsiline bu belirli tarihine seslenir. Rachel'in, *Blade Runner*'da kimliğini sorgulaması, dedektif Deckard'ın kendi olası android kimliğini sorgulamasıyla, ki sorgulayanın erilliği ve akılcılığına tanınan bir avantaj olarak var oluşsal bir öfke biçimini alır, gölgelenir... Bu sebeple Rachel, filmde hem giyimi ve eylemlerindeki femme fatale söylemi aracılığıyla fiile haiz olarak, hem de varlığının Deckard'ın arayış ve sorgusu için yalnızca bir ayna olmasından dolayı fiilden yoksun olarak tasvir edilir." (Gillis, 2007, s.14).

Görsel 1: Rachel



Blade Runner'ın replikantlarından biri olan, "insan'dan çok daha eleştirel bakabilen, dolayısıyla çok daha insani özellikler taşıyabilen" (Kaplan ve Terek Ünal, 2011, s.69) Rachel, femme fatale arketipinin içine sıkıştırılmıştır.

Terminator 3: Rise of the Machines bu açıdan oldukça net örnekler barındırmaktadır. T-X –diğer adıyla Terminatrix-, John Connor'ı öldürmek amacıyla gelecekte gelen bir siborgtur. Gelecekte geldiğinde kendisini çıplak olarak görürüz. T-X güzel, ancak tehlikeli bir femme fatale'dir.

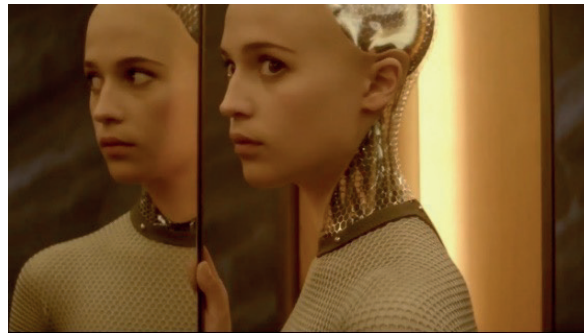
"Terminatrix yalnızca İncil'in Havva'sını değil, aynı zamanda narsisistik, ayartıcı, güvenilmez olarak görülen, asli, Havva benzeri bir kadın cinselliğinin inşalarının soyunu anımsatır. Havva; Pandora, Kirke, Medusa'dan (daha sonraki güzel Medusa geleneğini de kapsayan) Viktorya çağının ölümcül kadınlarına... kara filmin femme fatale'ine (diğer imgelerden daha az klişe olmayan) kadar, kötücül bir kadın baştan çıkarıcılığına vurgu yapan kadın arketipleri panteonunda merkezi bir rol üstlenir... Eskiden beri süregelen ölümcül kadınlar fantezisi, gördüğüm kadarıyla, iki temel inançtan ileri gelmektedir: kadınların cinsel güçlerine karşı koyulamaz ve kadınlar bu güçleri kötü amaçlar için kullanacaklardır. TX hayran bırakır çünkü bir makine olarak, görünürde ona yabancı olsa dahiçbir çaba harcamaksızın bu arketipten istifade eder. Gelgelelim, TX gerçekten ilk kadındır. Havva ve Pandora gibi, makinelerin homojen erkek dünyasına cinsel bir farklılık getirir. Modeli, doruk noktasında ortaya çıktığı gibi, onu net bir şekilde kadın vücudu olarak işaretler, dişi bir makine." (Greven, 2017, s.92).

T-X güzel bir görünüm altında makinenin gücüne sahip soğukkanlı bir yok edicidir. T-X bir sahnede, göğüslerini daha büyük bir hale getirerek polisin dikkatini dağıtır, daha sonra ise silahını almak için onu öldürür. Polisin iktidarı temsil ettiği, silahın da güçlü bir fallik obje olduğu göz önüne alınırsa, T-X böylece özelde polisi, genelde ise erkek iktidarını ele geçirmiştir.

Ex Machina, bilim kurgu sineması ile yeni kara film estetiğini birleştirmekte, filmin başından itibaren seyirciye masum, kurtarılması gereken bir kadın olarak sunulan siborg Ava'nın, (Bkz. Görsel 2) aslında herkesi kendi amaçlarına ulaşmak için kullanan bir femme fatale olduğu ortaya çıkmaktadır. "Caleb'i tamamen kendi tarafına çekip tuzağa düşürene kadar flört etmeye devam eden Ava, tam anlamıyla femme fatale bir robot olarak işlev göstermektedir." (Madenöglü, 2016, s.434). Ava'ya âşık olan Caleb ile özdeşleşen seyirci de aynı duygulara sürüklenmekte ve ihanete uğramaktadır.

Filmde, Nathan'ın Ava'ya yaptığı testler, kısmen, Caleb'e kendi çıkarları için ondan etkilenmiş gibi davranma yeteneğine odaklıdır. Ava'yı insanlaştıran, ona kendi hırslarına ulaşması için güç bahşeden şey, [Ava'nın] yalan söyleyebilmesi ve kendine hizmet etmesidir... Ex Machina femme fatale'i kuşatan epistemolojik tahakküme farklı türde bir meydan okuma getirir. Film, bir femme fatale'e yalnızca bilgiyi kontrol etme ve daha fazlasına ulaşmayı arzulama değil, izleyicinin de onu "tanıma" kabiliyetini örtme imkânı tanımaktadır (Farrimond, 2017, s.162).

Görsel 2: Ava



Her ne kadar siborg, tanımı gereği organik bir yapıya sahip olması koşulunu beraberinde getirirse de femme fatale karakterinin teknoloji ile nasıl bir arada sunulduğunu görebilmek açısından, fiziksel bir formu olmaksızın, sadece bir yapay zekâ olarak sunulan karakterlere de göz atmak faydalı olacaktır. Örnekler, etkileşimli yapısı, izleyiciyi pasif konumdan çıkarıp aktif bir oyuncuya dönüştürmesi gibi özellikleri sebebiyle sinemadan ziyade çoğunlukla video oyunları içerisinde seçilmiştir. Böylece, femme fatale karakterinin baştan çıkarıcı ve yıkıcı özelliklerinin anlatının baş aktörü olarak konumlandırılan oyuncu üzerinden nasıl yapılandırıldığı incelenecektir.

System Shock (Looking Glass Studios, 1994) ve devam niteliğindeki System Shock 2 adlı siberpunk türündeki oyunlar, oyunun antagonisti olan SHODAN adlı yapay zekâyı kadın olarak betimlemekteyken protagonist her iki oyunda da erkektir. Hem oynanış hem grafik hem de anlatı olarak ilk oyundan çok daha fazlasını sunan System Shock 2’de karakter, SHODAN tarafından önce kandırılmakta, daha sonra ise SHODAN’ın amaçları doğrultusunda hareket etmeye zorlanmaktadır. System Shock 2, pek çok açıdan ilginç bir örnek teşkil etmektedir. Öncelikle, oyunun ana karakteri de pek çok eklentiyle kendini geliştirebilen bir siborg olsa da geliştirmeler büyük oranda daha üst düzey bir varlık olan yapay zekâ SHODAN tarafından kontrol edilmektedir. İkinci olarak, uzay gemisi Von Braun’un yapay zekâsı olan Xerxes –kendini Many (Çok) olarak adlandıran ve ilk oyunda gerçekleşen olayların sonucunda SHODAN’ın dolaylı yoldan yarattığı kolektif akla sahip adlı bir varlık tarafından ele geçirilir- erkek olarak betimlenmekte, SHODAN hem Xerxes’i hem de oyuncuyu –sık sık böcek tabiriyle hakaret ederek- küçük görmektedir. Fiziksel bir gerçekliği olmayan ve neredeyse bir tanrıça konumuna yükselen, her şeyi kontrolü altında tutan bir yapay zekânın, kötü olarak konumlandırılması, ataerkil bir düzenin korkulu rüyası olması ve oyunun sonunda tanrıçanın bir erkek tarafından alaşağı edilmesi doğaldır. SHODAN gibi bir karakterin, oyun dünyasının en akılda kalan kötülerinden biri olması şaşırtıcı değildir.

“Haklı sebeplerden, SHODAN sıklıkla video oyunu tarihinin en muazzam düşmanlarından biri olarak anılmaktadır. *System Shock* ve *System Shock 2*’de veri akışları ve kablolardan oluşan duygusuz bir yüz olarak tasvir edilen SHODAN, oyuncuyla soğuk bir tekdüzelikle ile arızalanmış, parazitli bir ses arasında dalgalanan tutarsız bir ses ile konuşmaktadır. Belki de en çok öne çıkan özelliği ve oyuncular tarafından bu kadar çok sevilmesinin nedeni, ölçsüz megalomanisidir. Çevrimiçi olduktan kısa bir süre sonra, SHODAN, sayısal mükemmelliğinin ilahiliğinin bir kanıtı olduğuna karar verir ve tanrılığını beyan eder. Bunun en güzel örneği, [SHODAN] *System Shock 2*’de gerçek benliğini, “İhtişamımın tarihi yazıldığında, senin türün benim azametimin yanında yalnızca bir dipnot olacak. BEN SHODAN’IM!” diyerek oyuncuya ifşa ettiğinde gerçekleşir.” (Mentyka, 2015, s.30).

Siberpunk türündeki oyunlarda, yapay zekâ genellikle dişi özelliklere sahip olacak şekilde konumlandırılmakta, oyuncuyu, kimi zaman kandırarak kimi zaman ise zorla, kendi istekleri doğrultusunda yönlendirerek amacına ulaşmaya çalışmaktadır. Ana karakter çoğu zaman erkektir. Baskın bir kadın karakter tarafından tuzağa düşürülen ve emirlerine uymak zorunda bırakılan, erki elinden alınan ana karakter aynı zamanda, anlatıyı sadece pasif bir şekilde izlemeyen, bilakis, aktif bir rol olarak hikâyenin ilerlemesini sağlayan oyuncudur.

Portal serisinin antagonisti GLaDOS’un dişi olarak algılanmasını sağlayan en temel özelliği sesidir ve bu seçim bile tek başına GLaDOS’u femme fatale arketipinin bir yeniden üretimi haline getirmeye yetmektedir. SHODAN’a benzer şekilde, oyunun başkarakteri olan Chell’e yardım eder gözükken GLaDOS’un kendi planları olduğu anlaşılmaktadır. Portal 2’de oyuncuya rehberlik eden Wheatley adlı robotun bir erkek sesine sahip olması, GLaDOS’un dişi olarak konumlandırılmasının önemini ön plana çıkartmaktadır (I, Robot’ta (Ben, Robot, Alex Proyas, 2004) da benzer bir yol izlenmiştir. Dişi olarak tasvir edilen yapay zekâ –ki tasarımı SHODAN’ı andırmaktadır- VIKI filmin kötü karakteri haline gelirken, detektif Spooner ve hem ses hem de fizyolojik özellikler olarak izleyicinin zihninde rahatça erkek olarak kodlayabileceği NS-5 robotlarından Sonny, VIKI’nin planlarını bozarlar). GLaDOS’un tasarımı ise, üzerinde durmaya değerdir. İlk bakışta kadın bedenini hiçbir şekilde anımsatmayan, mekanik parçaların ve kabloların oluşturduğu hareketli bir yığına benzeyen GLaDOS, son şeklini alana kadar pek çok farklı tasarım aşamalarından geçmiştir. Oyunun sanat yönetmeni ve konsept sanatçısı Jeremy Bennett, bu tasarımlardan birinin, Botticelli’nin Venüs’ün Doğuşu tablosunun baş aşağı bir versiyonu olduğunu söylemekte, son hali olan, “içinden zarif, robotik bir figürün sallandığı devasa mekanik cihaz”ın GLaDOS’un “saf gücünü ve dişliliğini vurguladığını” belirtmektedir (Bkz. Görsel 3-4) (Bennett, 2011).



Olafsdottir, GLaDOS'un fiziksel görünümünü, sınırlandırılmış bir kadına benzetmektedir: "GLaDOS bağlı bir kadındır: gezebileceği bütün bir Aperture Science Enrichment Center'a sahipse de bunu sadece dolaylı olarak yapabilir. Kameralardan bakar, hoparlörlerden konuşur. Bütün Aperture Science tam anlamıyla vücudunun bir uzantısıdır, bütün duvarları, zeminleri ve tavanları kontrol edebilir, her şeyi istediği gibi değiştirebilir ancak özgür bir şekilde hareket edemez. O, bağlanmış bir kadındır." (2017, s.21).

GLaDOS gerek tasarımı gerekse anlatıdaki yeri dolayısıyla klişe bir femme fatale karakteri olmaktan öteye gitmekte; varoluşunun farkına varan, elindeki bütün güce rağmen özgürleşemeyen ve bunun sonucunda kontrolden çıkan bir varlık olarak sunulmaktadır. Oyuncu, GLaDOS'un çıkardığı bütün zorluklara rağmen ona sempati ile yaklaşmaktan kendini alıkoymaz. Oyunun ikinci yarısında Wheatley'nin GLaDOS'un yerine geçerek yardımcı karakterden kötü karaktere dönüşmesi, GLaDOS'un oyuncuya Wheatley'i yenmek için yardım etmeye başlaması ile bu durum daha da pekişir. Oyun, sonlara doğru önemli bir detayı daha ortaya çıkarır: GLaDOS, bir zamanlar Aperture Science'ın CEO'su olan Caroline'dir. GLaDOS dişi izlenimi verecek şekilde tasarlanmış bir makine değil, gerçek bir kadının zihnine sahip bir siborgdur. Bu kapsamda Portal serisi, özellikle de Portal 2, oyuncuya klişe bir femme fatale'den çok daha karmaşık bir karakter sunmaktadır.

Görsel 3: GLaDOS



Görsel 4: GLaDOS (Ayrıntı)



Güçlü kadın karakterler yaratmada oldukça başarılı olan Dontnod'un 2013 yılında geliştirdiği ilk oyunu Remember Me, Senwall adı verilen implantı kullanan insanların hafızasını çalarak başkalarına satan bir grup olan hafıza avcılarının birinin, Nilin'in hikâyesini anlatmaktadır. Nilin'e, oyun boyunca rehberlik eden ve yalnızca sesi duyulan Edge'in, anlatı ilerledikçe, aslında H3O adlı bir yapay zekânın yarattığı bir persona olduğu öğrenilir. Roller tersine çevrilmiş, rehberlik eden yapay zekâ erkek, ana karakter ise kadın olarak konumlandırılmıştır. Yukarıdaki örneklerin aksine Edge oyunun kötü karakteri değil, rehberi ve hatta Memorize adlı şirkete karşı düzenlenen Errorist hareketinin lideridir. Oyun, her ne kadar Edge'i erkek olarak konumlandırmışsa da H3O'nun kendi bilincinin farkına varmasının, Nilin'in hatıralarının sisteme karışması sonucu oluşması, yani varlığını bir kadının hatıralarına borçlu olması önemli bir noktadır. Edge, bilge, yol gösterici erkek arketipinin bir temsilidir. Hafızalara erişebilme ve onları değiştirebilme özelliklerine sahip olan Nilin de bir siborgdur. Güzel olmasına rağmen cinsel bir obje olarak konumlandırılmamıştır ve bir rehber ihtiyacı duysa da aciz değildir. Remember Me, bu noktada diğer örneklerden ayrılmakta; insan olmanın bedenden ziyade zihinle, anılarla ilgili olduğunu vurgulamaktadır.

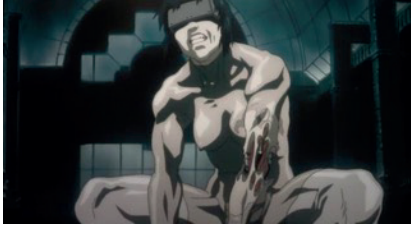
## 2. Başkalaşım: Akışkan Zihinler, Özgür Bedenler

Siberpunk'ın en öne çıkan temalarından biri zihnin siber uzaya aktarılabilmesi, zihinlerin doğrudan bir iletişim içine geçebilmesidir.

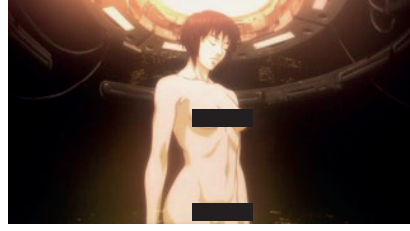
Bu çerçevede, anlatısını bir siborg olan Motoko Kusanagi etrafında geliştiren Ghost in the Shell siborglar, insanlık, beden gibi konulara bakışıyla siberpunk türünün en önemli örnekleri arasında yer almaktadır.

Motoko, erotize edilmiş bir kadın bedenine sahiptir ama aynı zamanda maskülen bir ölüm makinesi olarak da karşımıza çıkar (Bkz. Görsel 5), böylece ne biri ne de öteki olan bir beden sunumuyla karşı karşı kalırız (Knowles,2000, s.6). Filmin girişindeki üretim/doğum sahnesi (Bkz. Görsel 6) Kusanagi'yi gerek organik gerekse teknolojik olarak inşa edilmiş, ancak insan kökenlerinden tamamen kopuk bir biçimde betimlemektedir (Napier, 2008, s. 127).

Görsel 5 : Motoko'nun maskülenleşen bedeni



Görsel 6: Motoko'nun bedeninin üretim aşaması



Bu açıdan Ghost in the Shell, Donna Haraway'ın manifestosuyla uyum içinde gibi görünmektedir. Cinsiyet farkı ve bu farkların getirdiği gerek fiziksel gerekse toplumsal farklar siborglarla birlikte ortadan kalkmıştır.

Motoko'nun sunumu, filmin cinsiyetler ve beden üzerine söylediği tek söz değildir. Film, Motoko'nun bacakları, kolları ve gövdesinin bir kısmı, filmin antagonisti olan Kukla Ustası'nın (ki o da kadın bedeninde sunulan bir siborgdur) eşit derecede parçalanmış bedenine erişim sağlayabilmek için giriştiği bir kavgada parçalandıktan sonra, iki beden birleştiği bir sahne içermektedir. Sahnede iki beden, kablolar ve elektrotlar dışında fiziksel olarak birbirine değmediği halde sahne cinsel bir yakınlığı barındırmaktadır. Kafa ve omuz çekimleri arasında yapılan kesmeler yatakta yatan bir çiftin sohbeti gibi kurgulanmıştır. Bazen kafalarını birbirlerine, belki de arzuyla, bakmak için çevirmektedirler. Bu yolla sahne cinsellik içeren bir sahneyi andırmaktadır (Bkz. Görsel 7,8). Motoko ve Kukla Ustası'nın bedenleri fiziksel olarak aynı cinsiyete aittir. Bu sebeple sahne, bedenleri yapay yollarla imal edilmiş olsa bile, homoseksüel bir sahne olarak da okunabilir. Sahnedeki diyaloglar da çekimleri destekler niteliktedir:

"Kukla Ustası: Seninle birleşmek istiyorum

Motoko: Birleşmek mi?

K.U.: Eksiksiz bir bütünleşme. İkimiz de biraz değişeceğiz, ancak hiçbirimiz bir şey kaybetmeyeceğiz. Devamında, birimizi diğerinden ayırt etmek imkânsız olmalı.

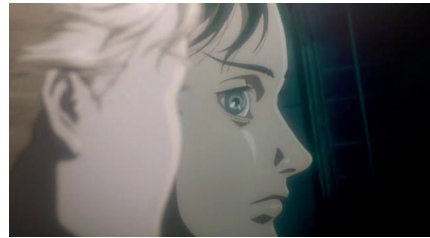
M.: Birleşsek bile, daha sonra ölürsem ne olacak? Ardımda gen ya da çocuk bırakamam.

K.U.: Birleştikten sonra benim neslimi netin kendisinin içine taşıyacaksın. Aynen insanların genetik yapısını aktarması gibi."

Görsel 7: Motoko ve kukla ustası



Görsel 8: Motoko ve kukla ustası



Motoko, diğer bedeni tamamen parçalandıktan sonra filmin finalinde genç bir kızın bedeninde belirir. Böylece siborgların beden değiştirme kabiliyetleri, cinsiyetlerinin ikamet ettikleri bedenlere bağlı olmadıkları gerçeğini vurgular (Knowles, 2000, ss.1,2). Yani sahne, eğer cinsel bir sahne olarak okursak, homoseksüel ya da heteroseksüel değildir. Zira siborglar cinsiyetten bağımsızdır. Bedenler istedikleri zaman, ya da sıkıldıklarında değiştirebilecekleri birer konuktur sadece. Bu da siborgları bedenden bağımsız, cinsiyetsiz, ölümsüz zihinler konumuna sokmaktadır. Motoko, Kukla Ustası'nın zihnine kablolar ve elektrotlar (fallik uzantılar) aracılığıyla ulaşmıştır. Yani birleşme aslında zihinsel olarak gerçekleşmiştir. İki beden gerçek anlamda bütünleşmiş ve bir olmuştur. Bu anlamda siborg olmak, bedenden bağımsız, zihinsel bir cinselliği beraberinde getirmektedir diyebiliriz. "Ghost in the Shell vücuttan ve dolayısıyla insan kimliğinin kısıtlamalarından kaçmak konusundaki çabaları göstermektedir." (Napier,2008, s.136).

Ghost in the Shell'in temel esin kaynağını oluşturduğu 1999 yapımı The Matrix'in de siborglar ve siberuzay etrafında dönen anlatısı cinsiyet üzerine söylemler ve cinsel göndermelerle örülüdür. Filmin başkahramanı Thomas Anderson ya da siberuzaydaki ismiyle Neo, zarif yüz hatları ve vücuduyla, kadınsı bir karakter olarak sunulmaktadır. "Neo, onu ilk, uyurken gördüğümüzde uzun kirpikleriyle bir kız kadar "güzel"dir." (Freeland,2003, s.241). Buna karşın Trinity, kısa saçlı, insanüstü özellikleri ve dövüş sanatlarındaki ustalığıyla oldukça güçlü ve erkeksi olarak tanıtılır. Daha sonra Trinity'nin yalnızca matrikse bağlıyken bu güçlere sahip olabildiği ortaya çıkar. Yani gücü zihinseldir. Gerçek dünyada ise etten bedenine hapsolmüştür. Trinity, her ne kadar güçlü bir kadın olarak sunulsa da deri kıyafetler içinde erkek bakışı için metalaştırılmaktadır. (Vücudundaki girişler aracılığıyla matrikse bağlanabilmesi Trinity'i bir siborg yapmaktadır diyebiliriz.) Matrix kendi yıldızlarına belirli bir bakışı fetişleştirmiş ve "filmin sanal dünyasında, insan etinin gerçekliği, parlak siyah deriler veya lateksin çok iyi koordine edilmiş bütünlüğüyle örtülmüştür." (Freeland,2003, ss.240-241).

Thomas Anderson ise aynı Trinity gibi siberuzayda yüzlerce kişiyle aynı anda dövüşebilen, uçabilen, merimleri durdurabilen bir mesih haline gelir. Morpheus ise siberuzayda mitolojiden fırlamış bir tanrıdır. Zihinsel ve fiziksel güçlerini geliştirebilmek, yalnızca bedenlerinden kurtulmakla mümkün hale gelebilmektedir. Neo filmin sonlarına doğru hiçbir açığı ve kusuru olmayan bir hale gelir, et ve kandan oluşan fiili bedeniyle hiçbir ilişkisi kalmaz. Etn fiziksel gerçekliğini geride bırakır (Freeland,2003, s.144).

Matrix'ten kurtarılan insanların vücutlarında makinelerin insanlara ve insanların da matrikse bağlanmasını sağlayan girişler mevcuttur. Bu girişler vasıtasıyla da daha sonra tekrar matrikse bağlanabilmektedirler. Gerçek dünyada Trinity ile ilişki kurarken, vücudundaki bağlantılarla aynı ilişkiyi makinelerle kurmaktadır. Siborg olmak, kişiye hem eril hem dişil özellikler kazandırmakta, cinsiyeti anlamsız hale getirmekte; zihnin siber uzayda özgürce dolaşmasına olanak tanıyarak bireyi özgürleştirmektedir.

## SONUÇ

Organik olanla olmayanın, insan ile metalin bir araya gelerek daha güçlü, daha güzel bir varlığı meydana getirebileceği düşüncesi mitolojilerde dahi karşımıza çıkan, ilkel bir arzunun tezahürüdür. Benzer şekilde femme fatale arketipi de oldukça eskilere dayanmaktadır. Bilim kurgu iki miti birleştirmiş, kadın bedenindeki siborgları nihai bir arzu ve korku kaynağı olarak sunmuştur.

Anlatısını teknoloji üstünden kuran bilim kurgu yazınının vazgeçilmez nesnesi haline gelen siborgların bilim kurgu sinemasında gözükmeleri, siborgların görsel olarak temsilini de beraberinde getirmiş; beden, siborg görünümünde, yeni bir arzu nesnesi olarak şekillenmeye başlamıştır.

Belli kalıplar içerisinde hareket etmeleri için programlanan siborglar, ve özellikle yapay zekâlar, topluma uygun hareket etmesi için programlanan insanlara benzemektedirler. Kadın karakterlerin mitolojide, sinemada ve video oyunlarında femme fatale olarak sürekli karşımıza çıkması, bu baskıdan kurtularak bağımsızlıklarını ilan edeceklerine ilişkin kadim bir korkunun kendini tekrar etmesinden ibarettir. Bu korkuya, teknolojiden duyulan korku da eklendiğinde, ortaya hem arzulanan hem de korkulan, mükemmel ve ölümcül kadınlar, yazılım jargonuyla ifade etmek gerekirse bir üst sürüm, femme fatale 2.0 çıkmıştır.

Popüler kültür, siborgları, insani özelliklerden soyutlayarak metalden oluşan çekici bir beden, mükemmel bir seks oyuncuğu olarak sunmakta gecikmemişse de bilim kurgu edebiyatı ve sineması klişeleri kırmayı denemiş, siborgları femme fatale olarak sunduğu durumlarda dahi, eleştirel bir üslup benimsemiştir. Ghost in the Shell gibi filmler, siborgları odak noktası haline getirerek, cinsiyet, insanlık, zihin ve beden kavramlarını derinlemesine işlemekte, insanın ne olduğu ne olması gerektiği, ölümsüzlük arzusu gibi konuları sinemasal araçları etkili bir şekilde kullanarak tartışmaktadır.

Doğal bir anne-babasının, cinsiyetinin bulunmayışı, güçlü ve istendiği zaman geliştirilebilir bir bedene sahip olması, siborgların, özgürlüğün bir sembolü haline gelmesine de neden olmuştur.

Teknolojinin hızla gelişmesi sonucunda kurgu olmaktan çıkıp günümüzün bir gerçeği haline gelmeye başlayan siborglar, hem popüler anlatıların hem de felsefi tartışmaların bir konusu haline gelmiştir. Bir siborg olmanın

insanlığa ne getireceği ve insanlıktan ne götüreceği gibi tartışmalar, insanlarda hem bir özgürlük, ölümsüzlük ütopyasını, hem de duygulardan arınma ve insanlığı kaybetme, ya da robotlar tarafından ele geçirilme gibi korkuları kışkırtmakta, bu korkular ve ütopyalar beyazperdede cisimleşmektedir.

Yapay zekâ çalışmalarının büyük bir ivme kazandığı göz önüne alınırsa, siborglar yalnızca bilim kurgunun fantezileri olarak kalmayacağı aşikârdır. Gün geçtikçe teknolojinin ne denli hayatımızın içine girdiği düşünüldüğünde, sibernetik organizmalara dönüşmeye başladığımızı söylemek mümkündür. Bu durumun bizi insanlıktan uzaklaştırıp uzaklaştırmayacağı, özgürleştirip özgürleştirmeyeceği ise tartışmaya açıktır. Dall-E, Midjourney gibi metinlerden görseller oluşturan yapay zekâ programlarının sanat-sanatçı kavramlarına yeni bir boyut getirmekte, deepfake gibi yapay zekâ temelli mecraların yüzü ve sesi neredeyse ayırt edilemeyecek biçimde taklit edebilmekte, üretilen robotların her yönden daha çok insana benzemeye başlamakta ve derin öğrenme sayesinde anlamlı diyaloglar kurabilmekte, simülasyonlar ise gittikçe daha gerçekçi bir hal almakta. İnsanlığın bu duruma oldukça hızlı bir şekilde adapte olduğunu söylemek çok iddialı olmaz. Femme Fatale 2.0 kurgunun bir nesnesi olarak kalsa da insanlık yeni sürümleri ile hayatta kalmaya devam edecek gibi görünüyor. Kesin olan bir şey varsa o da bilim kurgunun, siborgları kimi zaman bir cinsel obje, kimi zaman ise varoluşsal tartışmalara kapı açan bir metafor olarak kullanmaya devam edeceği, bilimdeki gelişmelerin bilim kurgunun önünde bambaşka kapılar açacağıdır.

## KAYNAKÇA

- Bade, P. (1979). *Femme Fatale: Images of Evil and Fascinating Women*, New York: Mayflower Books.
- Bennett, J. (2011). *Portal 2 Geliştirici Yorumları*, Valve.
- Brooks, R. (Mart 2009). "Homo Sapiens 2.0", Nurettin Elhuseyni (çev.) , *NTV Bilim*, Sayı 1, ss.34-45.
- Cameron, J. (Yapımcı ve Yönetmen). (1984). *The Terminator* (Film). Amerika: Orion Pictures.
- Cameron, J. (Yapımcı ve Yönetmen). (1991). *Terminator 2: Judgment Day* (Film). Amerika: Tri-Star Pictures.
- Clark, A. (2003). *Natural Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, New York: Oxford University Press.
- Clynes, M. E. ve Kline, N. S. (1960). "Cyborgs and Space", *Astronautics*, ss. 26-76.
- Cusack, C.M. (2004). "The End of Human? The Cyborg Past and Present", *The Dark Side: Proceedings of the VIIth International Conference for Religion, Literature and the Arts*, Christopher Hartney , Andrew McGarrity (der.), RLA Press, ss. 223-234.
- Deeley, M. (Yapımcı) ve Scott, R. (Yönetmen). (1982). *Blade Runner* (Film). Amerika: Warner Bros.
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*, Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, U. (2017). *Yorum ve Aşırı Yorum*, Kemal Atakay (çev.), İstanbul: Ayrıntı.
- Edwards, K. L. (2010). "The Mother of All Femmes Fatales: Eve as Temptress in Genesis 3", *The Femme Fatale: Images, Histories, Contexts*, Helen Hanson, Catherine O'Rawe (der.), New York: Palgrave Macmillan, ss. 35-45.
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*, İstanbul: Altıkırkbeş.
- Farrimond, C. (2017). "Bodies without Origins: Beyond the Myth of the Original Woman", *The Contemporary Femme Fatale: Gender, Genre and American Cinema*, Catherine Farrimond (der.), New York: Routledge, ss. 148-163.
- Fernbach, A. (2000). "The Fetishization of Masculinity in Science Fiction: The Cyborg and the Console Cowboy", *Science Fiction Studies*, Cilt 27, Sayı 2, SF-TH Inc., ss. 234-255.
- Freeland, C. (2003). "Keanu'ya Nüfuz Etmek/Girmek Yeni Delikler, Eski Teraneler", *Matrix ve Felsefe*, 4. Basım, William Irwin (der.), Murat Sağlam (çev.), İstanbul: Güncel Yayıncılık, ss. 239-253.
- Gillis, S. (2007). "The (Post)Feminist Politics of Cyberpunk", *Gothic Studies*, Cilt 2, Sayı 9, Newcastle University, ss. 7-19.
- Greven, D. (2017). *Queering the Terminator: Sexuality and Cyborg Cinema*, New York: Bloomsbury
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu*, Osman Akinhay (çev.), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Kaplan, F. N. ve Terek Ünal, G. (2011). *Bilim Kurgu Sinemasını Okumak*, İstanbul: Derin.
- Kubrick, S. (Yapımcı ve Yönetmen). (1968). *2001: A Space Odyssey* (Film). İngiltere ve Amerika: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Knowles, A. M. (2000). *The Cyborg Other: Japan's Animated Images of Sex, Gender and Race*, Kanada: The University of British Columbia.

Macdonald, A., Reich, A. (Yapımcı) ve Garland, A. (Yönetmen). (2014). *Ex Machina* (Film). İngiltere ve Amerika: A24, Universal Pictures.

Madenoğlu, D.N. (2016). "Bilim Kurgu Sinemasında Bir Yeni Kara Film Örneği: Ex Machina", *UHIVE*, Sayı 11, İstanbul: Güven Yayıncılık, ss. 423-441.

McDonnell, B. (2007). "Film Noir Style", *Encyclopedia of Film Noir*, Geoff Mayer, Brian McDonnell (der.), Londra: Greenwood Press,, ss.70-81.

Mennel, B. (2008). *Cities and Cinema*, New York: Routledge.

Mentyka, R.M. (2015). "SHODAN vs. the Many Or, Mind vs. The Body", *Bioshock and Philosophy*, Luke Cuddy (der.), New Jersey: Wiley-Blackwell, ss. 27-37.

Mizuo, Y., Matsumoto, K., İyadomi, K., İshikawa, M. (Yapımcı) ve Oshii, M. (Yönetmen). (1995). *Ghost in the Shell* (Film). Japonya: Shochiku, Manga Entertainment.

Napier, S.J. (2008). *Anime: Akira'dan Howl'ın Hareketli Şatosuna*, M. Murat Başekim (çev), İstanbul: ES Yayınları.

Place, J.A. ve Peterson, L.S. (1974). "Some Visual Motifs of Film Noir", *Film Comment*, Cilt 1, Sayı 10, New York: Film Society Lincoln Center, ss. 30-35.

Silver, J. (Yapımcı) ve Wachowski Kardeşler (Yönetmen). (1999). *The Matrix* (Film). Amerika: Warner Bros.

Simkin, S. (2014). *Cultural Constructions of the Femme Fatale*, New York: Palgrave Macmillan.

Yasif, E. (2013). "Golem", *Encyclopedia of Jewish Folklore and Traditions*, Raphael Patai, Haya Bar- Itzhak (der.), New York: M.E. Sharpe, ss. 209-210.

- **Etik kurul onayı:** Etik kurul onayına ihtiyaç bulunmamaktadır.
- **Çıkar çatışması:** Çıkar çatışması bulunmamaktadır.
- **Finansal destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

- 
- **Ethics committee approval:** There is no need for ethics committee approval.
  - **Conflict of interest:** There is no conflict of interest.
  - **Grant support:** The author declared that this study has received no financial support.

**Bu çalışma araştırma ve yayın etiğine uygun olarak gerçekleştirilmiştir.**  
*This study was carried out in accordance with research and publication ethics.*