



# Olimpia, Frankenstein'ın Yaratığı ve Diğerleri: Posthümanizmin Yazınsal Kaynakları\*

## Olimpia, Frankenstein's Creature, and Others: The Literary References of Posthumanism

Şebnem SUNAR<sup>1</sup> 



\*Bu makale, 18 Ekim 2019 tarihinde İstanbul Üniversitesi'nde düzenlenen "Edebiyatta ve Sanatta Posthümanizm" konulu XII. Akşit Gökürk'ü Anma Toplantısı'nda sunulan bildirinin genişletilmiş metnidir.

<sup>1</sup>Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Alman Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

ORCID: Ş.S. 0000-0001-9739-1826

### Corresponding author:

Şebnem SUNAR,  
İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi,  
Alman Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı,  
İstanbul, Türkiye  
E-mail: sunars@istanbul.edu.tr

Submitted: 04.05.2020

Accepted: 30.06.2020

Citation: Sunar, S. (2020). Olimpia, Frankenstein'in yaratığı ve diğerleri: Posthümanizmin yazınsal kaynakları. *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi - Studien zur deutschen Sprache und Literatur*, 44, 23-39. <https://doi.org/10.26650/sds12020-0011>

### öz

Batılı kültür üretiminde makineler, robotlar ve androidler, çoğu zaman posthümanist söylemle doğrudan ilişkilendirilen yüksek teknolojinin ürünü değildir. Batı'nın kültür tarihi boyunca bu tür örneklerle karşılaşmak mümkündür. Yahudi mitolojisinin golemi, Aydınlanma materyalizminin etkisiyle şekillenen mekanik bebekler ya da satranç oynayan Türk gibi otomatlar, günümüzün posthümanist söylemini önceleyen örnekler olarak karşımıza çıkarlar. Bu örneklerin ortak özelliği, insanın imgesinden hareket etmeleri ve insana öykünmeleridir. Yine de bunlar, Aydınlanmacı düşüncenin insana bahsettiği en temel özelliklerden yoksundur: Özne statüsü ve kendi tarihlerinin kahramanı olma arzusu, gücü ya da iradesi, bu saydığımız figürlere yabancıdır. Bununla birlikte 18. yüzyıl düşüncesinin posthümanist söylemine edebiyatta Aydınlanma değil Romantizm kaynaklık eder. Bu çalışma, Aydınlanmacı düşünceye Romantik edebiyatın verdiği posthümanist yanıtların izini sürecektir. Freud'un "tekinsiz" okumasıyla da tanıdığımız E.T.A. Hoffmann'ın *Kum Adam*'ındaki (1816) otomat Olimpia ya da Mary Shelley'nin *Frankenstein*'indeki (1818) isimsiz yaratık gibi figürler bu kapsamda değerlendirilir ve Romantizmin yapay insan motifini öne çıkarırlar. Bu dönemin edebiyatında beden bulan otomatlar, golemler, homunkülüsler, androidler hep aynı ekseninde devinirler ve kimi zaman yaratıcıları insanın kontrolünden çıksalar da, aslında kültürel öncüllerinin kaderini paylaşırlar: Ya yaratıcıları tarafından özne statüsünden yoksun bırakılırlar ya da ters tepen bir insanı iyileştirme çabasının ürünü olarak kötünün tarafında konumlandırılırlar. Her iki durumda da insanın ötekisi olarak kalmaya mahkûm edilirler.

**Anahtar Kelimeler:** *Frankenstein*, Mary Shelley, *Kum Adam*, E.T.A. Hoffmann, posthümanizm

### ABSTRACT (ENGLISH)

Machines, robots and androids in the cultural production of the West are not often the products of high technology, which is directly associated with the posthumanist discourse. It is possible to encounter such examples throughout the cultural history of the West. The golem of the Jewish mythology, mechanical dolls shaped by the effect of Enlightenment materialism, or automatons such as the Turk, chess player, are examples that prioritize today's discourse of posthumanism. The common



feature of these examples is that they act from the image of the human and emulate it. Nevertheless, they lack the most basic attribute that Enlightenment thought has bestowed on human being: Subject status and the desire, power or will to be the hero of their own history are unfamiliar with the figures mentioned above. However, it is the literature of Romanticism, not Enlightenment, that is primarily responsible for popularizing the posthumanist discourse of 18<sup>th</sup> century thought. This study will track the posthumanist responses of Romantic literature to the mechanical thinking of the Enlightenment. The figures in E.T.A. Hoffmann's tales, such as the animated doll-woman in his *The Sandman* (1816), which is also known by Freud's reading of the "uncanny", or in *Frankenstein* by Mary Shelley (1818) are evaluated in this context, and they all emphasize the artificial human motif of Romanticism. Automaton, golems, homunculi, androids always move on the same axis and share their creator's fate, even if they are sometimes out of control. Artificial bodies are located on the dark side of the existence, as they are doomed to remain as the other of the human being.

**Keywords:** *Frankenstein*, Mary Shelley, *The Sandman*, E.T.A. Hoffmann, posthumanism

## EXTENDED ABSTRACT

Machines, robots and androids in the cultural production of the West are not often the products of high technology, which is directly associated with the posthumanist discourse. It is possible to encounter such examples throughout the cultural history of the West. The golem of the Jewish mythology, mechanical dolls shaped by the effect of Enlightenment materialism, or automaton such as the Turk, chess player, are examples that prioritize today's discourse of posthumanism. The common feature of these examples is that they act from the image of the human and emulate it. Nevertheless, they lack the most basic attribute that Enlightenment thought has bestowed on human being: Subject status and the desire, power or will to be the hero of their own history are unfamiliar with the figures mentioned above.

Behind these examples lies the rationalist thought that matches human body with a machine which operates according to the laws of mechanics. Indeed, the philosophical foundations of the image of the mechanical world that originated in posthumanism were laid by Descartes and La Mettrie, the ancestors of rationalist thought. Descartes, who applies the laws of mechanics to the living body, and La Mettrie, who likens man to a machine that builds their main spins alone, unite at the point of explaining the essence of life on a mechanical basis. Like many others, these philosophers both wanted to understand the inner workings of the human body.

Constructing the body and the machine as things that substitute each other supplies a useful allegory in terms of cultural norms in the modern era. Since Renaissance period, the human body has become a topic of the society and its challenges. Humanist ideals of Renaissance period, which became later in the Enlightenment the basis of a dominant

cultural model, create the dialectic circumstances of the self and the other, i.e. the distinction between identity and difference. In this connection, the human body has been portrayed with regard to its unique physical characteristics, its difference from all non-human beings, and its improvability within a society. This kind of distinction, which causes a binarism and can be traced back to Plato's dualism, is a product of an arrogant delusion, is supported by the idea of repetition and proceeds to the act of transferring the human body to its own artificial analogue.

However, it is the literature of Romanticism, not Enlightenment, that is primarily responsible for popularizing the posthumanist discourse of 18<sup>th</sup> century thought. This study will track the posthumanist responses of Romantic literature to the mechanical thinking of the Enlightenment. The figures in E.T.A. Hoffmann's tales, such as the animated doll-woman in his *The Sandman* (1816), which is also known by Freud's reading of the "uncanny", or in *Frankenstein* by Mary Shelley (1818) are evaluated in this context, and they all emphasize the artificial human motif of Romanticism. With this in mind, two main factors can be identified as the determinants of the artificial human discourse: imitation and movement, through which is given life to a nonliving object. This indicates, on the one hand, that the (human like) body is a machine, and on the other hand, this definition undermines the theological basis of the existence. When viewed from this aspect, artificial human turns into a distorted image of the human being who plays the creator's role. This study also aims to show that automatons, golems, homunculi, androids always move on the same axis and share their creator's fate, even if they are sometimes out of control, or at least look like unmanageable from their masters' perspectives. Artificial bodies are located on the dark side of the existence, as they are doomed to remain as the other of the human being. They are portrayed as a metaphoric border between the human and the rest of the world.

## 1. Giriş

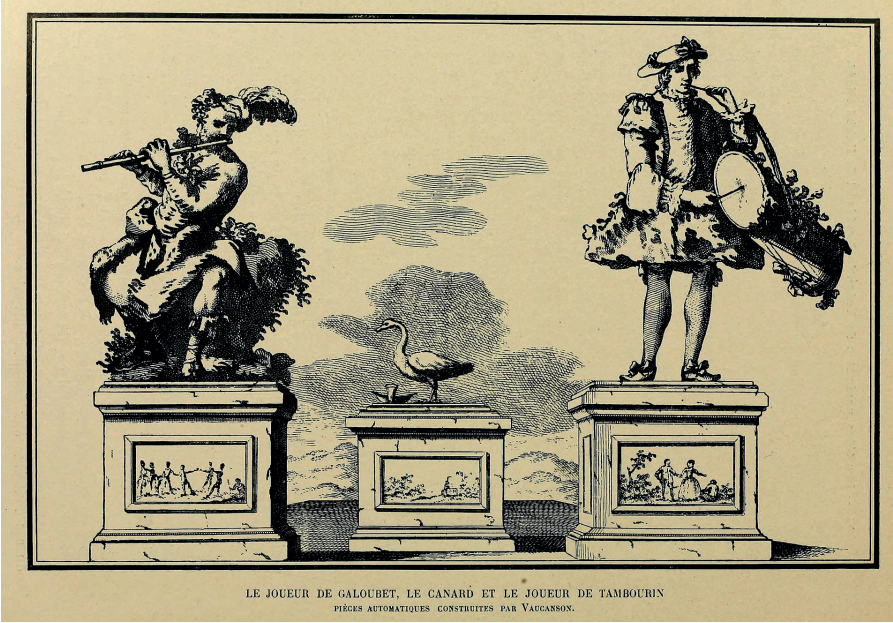
İnsanı andıran ve ona öykünen nesnelere, Batı'nın kültürel imgeleminde yazınsal gotiğin konusu olmadan önce felsefi sistemler tarafından ele alınır. Bugün genellikle posthümanist söylem alanının içine dahil edilen makineler, robotlar, siborglar ve androidler, aslında doğrudan ilişkilendirildikleri yüksek teknolojinin ürünü değildirler. Bu doğrultuda geçmişe bir bakış, Batı kültür tarihinin şaşırtıcı bir şekilde bu tür nesnelere üzerinden şekillendiğini gösterir: Yunan mitolojisinin –sözgelimi Pygmalion ile Galatea'nın öyküsünde karşılaştığımız türden– canlanan heykelleri, Yahudi mistisizminde büyüün hayat verdiği golem, Aydınlanma materyalizminin doğurduğu mekanik bebekler, Wolfgang von Kempelen'in satranç oynayan Türk'üyle (1769) tanınırlık kazanan otomatlar, posthümanist çağın söylemini önceler niteliktedir.

Bütün bu örnekler açıkça insan imgesinden hareket eder ve Aristoteles'in felsefi yaklaşımından ayrılan yeni bir hareket yasasından beslenirler. Canlı-cansız vurgusundan yola çıkan ve tüm Rönesans teorilerinin temelini oluşturan Aristoteles fiziği, hareketi canlı varlığın kendisine ya da ondan kaynaklanan dışsal bir nedene bağlarken, 17. yüzyılın yeni hareket yasası antik mirastan kopar. Aristoteles fiziği hareket etme kabiliyetini canlı varlıklara özgü bir özellik olarak açıklar, cansız varlıklarsa ancak dışarıdan uygulanan bir kuvvet yoluyla harekete geçirilebilirler. 17. ve 18. yüzyıllarda hareket artık yalnızca canlılığın, yani insanın deneyimine dayalı bir edim olarak tanımlanmaz. Newton fiziğinin kanıtlandığı üzere hareket matematiksel bir kavramdır. Kartezyen ruh-beden ayrımının bedeni ikincil plana atan düalizmi de bu yeni bakışı onaylar. Zira ruh maddeyle de hareketle de tanımlanamazken, beden maddi varoluşuyla ve hareket kabiliyetiyle bir makineyi ya da otomatı andırır: Buna göre hareket ve mekanizm her ikisinin de, yani bedeninin de makinenin de ortak özelliğidir. Nitekim Descartes'ın *Yöntem Üzerine Konuşmaları*'nın (1637) beşincisinde bize şöyle denir:

[B]edenlerimize benzeyen ve ahlak açısından eylemlerimize olabileceği kadar öykünen makineler olsaydı, onların gerçek insanlar olamayacağını bilmek için çok kesin iki nedenimiz olacaktı. Bu nedenlerden birincisi: onlar hiçbir zaman bizim düşüncelerimizi başkalarına bildirmek için yaptığımız gibi, sözleri ve öbür işaretleri birleştirerek kullanamayacaklardır [...] İkincisi: onlar bazı şeyleri çok iyi yapsalar da [...] bilinçli olarak devinmedikleri ama yalnızca organlarının konumuyla devindikleri görülecektir. (Descartes, 1998, s. 85-86)

Bu sözler, insanın deyiş yerindeyse çift doğalı olduğunu vurgulayan ruh-beden karşıtlığıyla şekillenen Kartezyen düalizmi derinleştirirler ve bizi asıl-suret ya da gerçek-taklit hiyerarşisiyle belirlenebilecek başka bir ayrıma yönlendirirler. Kartezyen düşüncenin bu hamlesi, modern kültürde insan öznesinin yerini ve rolünü belirlemek bakımından önem taşır. Suret ya da taklit fikri, burada aslı kopyalayarak çoğaltmaya ilişkin tüm Platonik kuşkuyu barındırmaktadır. Nitekim *Robot Anatomisi* adlı çalışmasında Despina Kakoudaki de “insanbenzeri tasarımlara dair modern yaklaşımlar[ın] taklit etrafında yoğunlaştığını” (Kakoudaki, 2016, s. 35) belirtir. İnsan ile makine arasında analogi kuran “mekanik dünya anlayışıyla [...] *philosophia mathematica*[nın]” (im Hof, 2004, s. 169 – vurgu yazara ait) yönlendirdiği 17. yüzyılın bilgisi, içsel bir hareket mekanizmasına sahip olan bütün nesnelerin kendi başına devinebildiğini kabul eder. Makineler ve otomatlar bu şekilde hareket eden nesnelere kabul görürler. Yapay insan söyleminde önemli yer tutan bu kabul yalnızca antik hareket yasasını dönüştürmekle kalmaz. Aydınlanma’nın şafağında Descartes bu kabulden gerçek ve yapay insan arasındaki nihai farkı anlatmak için yararlanır. Bu bağlamda, yapay bedenlerin kendiliğinden hareket edebilmeleri, tek başına önem taşımaz. Cansız nesnelere de hareket edebilirler, ne var ki son kertede insan öznelere bahşedilen akıl ve düşünme yetisinden yoksundurlar. Makinelerin insan bedenini ve eylemliliğini andıran, taklide dayalı hareketlerini Descartes böyle yorumlar.

Descartes’ın bu yorumu, bir yüzyıl sonra insanı mekaniğin yasalarına göre işleyen bir makineyle eş gören, insan bedenini “zembereklerini kendi başına kuran bir makina”ya (La Mettrie, 1980, s. 22) benzeten La Mettrie’nin Aydınlanmacı iyimserliğinde yankı bulur. Nitekim La Mettrie’nin, insan hareketlerini taklit eden mekanizmaların varlık gösterebileceğine ikna olmasını sağlayan şey, doğanın insan eliyle ehlileştirilip denetim altına alınmasında aklın zaferini gören bu Aydınlanmacı-rasyonel dünya görüşüdür. La Mettrie’nin fikirleri, dönemin Jacques de Vaucanson ve Wolfgang von Kempelen gibi mucit ve mühendislerinin icat ettiği otomatlarla pekişir. Vaucanson’un otomatlarını gören La Mettrie, *İnsan Bir Makine* adlı incelemesinde, mucidin, sanatını daha da ileri taşıyarak deyiş yerindeyse bir android yaratacağına dair inancını dile getirir ve bu hedefin “yeni bir Promateus’un [Prometheus’un; Ş.S.] ellerinde imkânsız olarak nitelendirilemeyeceğini” (La Mettrie, 1980, s. 68) belirtir.



**Resim 1.** Vaucanson'un otomatları

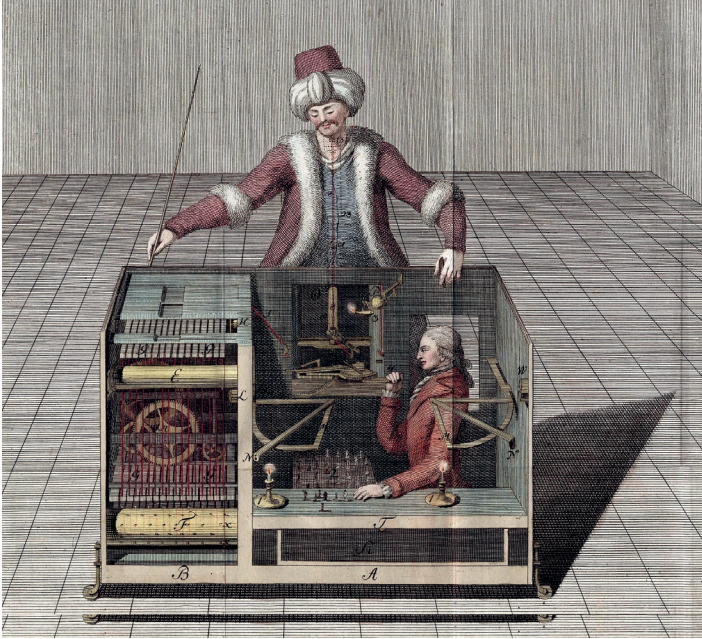
Not. Sırasıyla: Flütçü, Yapay Ördek ve Tefçi; 1737-1738.

([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Automates\\_Vaucanson.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Automates_Vaucanson.jpg)) Açık kaynak.

Mekanik insana dair fantezi –modernite öncesi dönemin imgelemine meşgul etmişse de– ağırlıklı olarak Rönesans'la beraber bütün modern çağa yayılır, özellikle de Aydınlanma ve Aydınlanma sonrası anlatılarına eşlik eder. Kuşkusuz bunun en önemli nedeni, La Mettrie ve çağdaşlarının paylaştığı Aydınlanmacı dünya görüşünün, insanı istemli ve bilinçli hareketin yaşayan, canlı örneği olarak tanımlamasıdır. Kaldı ki insan, hem felsefedeki hem kültür dünyasındaki özne statüsüne bu tanım üzerinden yükselir. Bu dünya görüşüne göre özne, iç ve dış dünya arasındaki bağıntıları kavrama ve kendi nesnesini kurma yetisine sahip rasyonel bir varlık olarak değerlendirilir. Özneye bahşedilen bu yetinin yüceltilmesi karşısında, öznenin dışında kalan her şey birer nesne konumuna indirgenir. Özne böylece nesnesini kendine bakarak ve kendiyile ilişkisi içinde var ederken, nesne de deyiş yerindeyse özneye tabi dışsal bir eklentiye, onun kusurlu, eksik bir benzerine dönüşür.

İnsanı andıran nesnelere inşası, bu düşünsel çerçevenin içine tam olarak yerleşir. Bu çerçeveden bakıldığında, insan benzeri mekanik tasarımların gerçek ve yapay beden arasında ilişki kuran, kopyalama ve taklide dayalı bir dürtünün ürünü olarak ortaya çıktıkları görülür. Bu dürtü, taklidin ancak orijinal ve gerçek olanla aynı seviyeye

yerleştirilmesiyle tatmin bulabilecek bir kısırdöngüyü döndürür. Oysa taklit fikrinin orijinal ve gerçek olanla aynı seviyeye çıkarılması, orijinalin taklit ya da suret karşısındaki ayrıcalıklı değerini yitirmesine neden olur, dolayısıyla da özne insanın işgal ettiği konuma zarar verir. Bu açıdan ele alındığında, kendi tarihinin kahramanı olma arzusu, gücü ve iradesi, insana öykünen tasarımlara değil, insana özgü olarak şekillenir ve yalnızca insana bahşedilmiş görünür. Aslına öykünen her taklit bu çerçevede kendini ikincil derecedeki bir yapaylık statüsü üzerinden konumlandırmak zorunda kalır.



**Resim 2.** *Satranç oynayan Türk* (temsili; 1769)

Not. Kempelen'in otomatının içinde satranç oynayan canlı bir insanın bulunduğunu iddia eden Baron Joseph Friedrich zu Racknitz'in 1789 tarihli gravürü.  
([https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Racknitz\\_-\\_The\\_Turk\\_3.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Racknitz_-_The_Turk_3.jpg)) Açık kaynak.

Taklit fikri, otomatların ve yapay insanların hayal ve inşa edilmelerinin ardındaki düşünce sistemini anlamaya olanak tanır. Hiyerarşik konumlandırmaya dayalı düşünme modeliyle öne çıkan bu fikir bizi aynı zamanda bir sonraki uğrağa da taşır. Bu yeni uğrakta taklit artık salt yapay insanı tanımlamaktan çıkarak gerçek insanı da betimleyen bir niteliğe dönüşür. Zira taklit hem yapaylığı betimler hem de deyiş yerindeyse çift taraflı işleyen bir döngüde kendini tekrar eder. Biçimsel bir çift olarak hem taklit eden yapay insan hem de taklide konu olan orijinal insan, gerçekte benzer bir öykünmecî tavrı dışa vurur. Güçlü bir yaratıcıyla yaratılan arasındaki farklılığa odaklanan bu söylem en uç

sınırına dayandırıldığında, her türlü varlığın ve varoluşun kaynağı olarak düşünülen ilksel yaratılış miti ve türevleriyle buluşarak yaratma edimini insandan çok daha güçlü, çok daha etkili başka bir varlığa ya da varlıklara tevdi eder. Nitekim Alman Romantiklerinden Jean Paul (1763-1825) erken dönem çalışmalarından birinde, “biz insanların [...] daha yüce varlıkların kullandığı *makinelere* olduğumuz, şiirsel bir deyiş değil çıplak hakikatin ta kendisidir,” (Paul, 1974, s. 1028 – çeviri bana, italik vurgu yazara ait) derken tam da bunu hicveder. Jean Paul’ün insanın melekler tarafından inşa edilen bir makine olduğuna dair hicvine ilham veren, Baron Kempelen’in satranç oynayan Türk’ü ve –çalışmasında adını açıkça anmasa da– İsviçreli saat ustası Henry-Louis Jaquet-Droz’nun 1774’te tasarladığı meşhur Müzisyen Hanımefendi otomatıdır.



**Resim 3.** Müzisyen Hanımefendi

Not. Jaquet-Droz’nun Müzisyen Hanımefendi’si, 1774. © Musée d’Art et d’Histoire de Neuchâtel, İsviçre.

<https://galeriedesmerveilles.jaquet-droz.com/de/automat/die-musikerin>.



On parmağını harekete geçirerek org çalan mekanizmasıyla zarif bir hanımefendinin simülasyonudur bu. Müzik esnasında göğüs kafesini indirip kaldırarak nefes alıyormuş izlenimi yaratmasına, gözlerini tuşların üzerinde gezdirmesine olanak sağlayan mekanizması, Müzisyen Hanımefendi'nin hareketlerinin canlı olduğunu düşündürebilecek türdendir; org çalan gerçek bir insanın da yapacağı hareketlerdir bunlar. Fakat “[y]eryüzünün makineleri,” der Jean Paul, “[...] meleklerin tasarladığı makinelerin sırf birer taklidi ve kötü kopyasıdır: Örneğin ‘piyano çalan’ şu kadının ‘makine’si, piyanoyu kullanan ve açıkça duygulanım yaratan hareketlerle notalara eşlik eden kadın makinelerin olsa olsa mutlu bir kopyası olabilir” (Paul, 1974, s. 1030-1031 – çeviri bana ait). Şu halde Jean Paul, insanı “makine üreten makine” (Müller-Funk, 1996, s. 486) olması dolayısıyla hicvetmektedir. Jean Paul’ün hicvi, insanın ben oluşunun anlamına yönelik bir paradoksun keşfine dayanır. Buna göre insan kendini bir yandan yaratıcı olarak deneyimlerken, diğer yandan ben oluşunu kavrayabilmek için kendini aynalamak zorunda kalır. Paradoks tam da burada, kendiliğe dair bilincin yarıldığı bu noktada ortaya çıkar: Zira kendilik bilinci ancak kendini göz ardı ettiği ve başka bir şeyde, tam olarak ifade etmek gerekirse Tanrı fikrinde var ettiği yerde bulunabilir. Bu yeni özne-lik anlayışında yapay beden –ardındaki teolojik anlam yüküyle– insanın sureti olarak belirirken, insan da kendi yokluğunda varlık bulur.

## 2. Aydınlanma Sonrası Edebiyatta Yapay İnsan Sendromu

İster La Mettrie gibi heyecanla olumlansın ister Jean Paul gibi ironik bir mesafeyle yaklaşsın, burada öne çıkan düşünce, Aydınlanma sonrası edebiyatta belirgin şekilde görünür hale gelir. Taklit fikrinin çifte katlanarak kendi üzerine kapandığı bu kurguyu Romantik edebiyat insanın kendi Doppelgänger’ini yarattığı canlandırma senaryolarına ve yapay doğum anlatılarına dönüştürür. Bu anlatılar, insan bedeninin dışarıdan bir hareket ettirici güce tabi olmaksızın doğal, kendinden hareketli bir otomat olabileceğine ilişkin (Cottingham, 1996, s. 191) Kartezyen algı ve taklit fikrini dışlamaz. Aksine: Bu iki semptom bir araya gelerek yapay insan sendromunu oluşturur ve insana benzer varoluşların inşasını materyalist Aydınlanmacı perspektifin öngöremediği canavar, şeytan, vampir gibi doğaüstü imgelerin yardımına başvurarak gerçekleştirir ve bunları insanın kötücül ötekisi olarak damgalar.

Mary Shelley’nin 1818 tarihli *Frankenstein*’i bu bakımdan hem yazınsal gotiğin fantastik motifleriyle beslenen hem de Aydınlanma’nın toplumsal devrim ülküsünün pathos’unu yüklenen sembolik örneklerden biridir. *Frankenstein ya da Modern Prometheus*’ta yapay insanı yaratma arzusundaki yetenekli bir bilim insanının öyküsü anlatılır: Ölümlü ilk varlık

olan insanı yaratan, ona balçıkla biçim vererek can kazandıran Prometheus gibi modern ardılı Victor Frankenstein da sırrını kendine saklamak ister, fakat bununla yetinmez, yarattığı üzerinde kontrol sağlama ayrıcalığını da elinde bulundurmaya arzular. Antik Prometheus'un insanlarla ilişkisi, tanrılardan bağımsız hareket edişi üzerinden betimlenir. Efsanenin modern versiyonunda Victor Frankenstein da benzer şekilde davranarak tanrısal kudreti yıkıp kendi otoritesini ilan etmeye niyetlenir. Böylece çalıntı kadalara ait rastgele beden parçalarını bir araya getirir:

Zorlu çalışmalarımın başarıyla tamamlandığını görmem, kasvetli bir kasım gecesine rast geldi. Ayağımın dibinde boylu boyunca uzanan cansız varlığa hayat aşılatabilmek için neredeyse işkenceye varan bir kaygıyla yaşam gereçlerini etrafıma topladım. Saat sabahın biriydi; yağmurun kederli damlaları pencerenin pervazını dövdüğü ve yaktığım mum bitmeye yüz tuttuğu sırada yaratığın donuk sarı gözlerinin titrek ışık altında aralandığını gördüm. Derin bir nefes aldı ve kollarıyla bacakları şiddetli bir sarsıntıyla kasıldı. (Shelley, 2012, s. 73)

Yapay insanın yaratılış ânını öyküleyen bu tasvirin kuşkusuz bilimsel bir yanı yoktur, konuya ilişkin olduğu söylenebilecek teknik bir yaklaşım ortaya koymaz ya da bizimle herhangi bir deneyi paylaşmaz. Daha ziyade bir can bulma, hayat kazanma ânının yaratıcının gözünden aktarımıdır bu. Dolayısıyla yaratılana değil, yaratana odaklanır. Victor Frankenstein istenince kurulabilecek bir makine ya da 18. yüzyıl bilim insanlarının halihazırda inşa ettiği türden bir otomat yaratmamıştır; anlatısı bu nedenle "simyacıların araştırma raporlarına, homunkülüs yetiştirmek isteyen Paracelsus'a ve Âdem'in nasıl yaratıldığı sorunuyla ilgilenen Gnostikler ile Kabalacıların spekülasyonlarına ve efsanelerine bağlı kalır" (Völker, 1976, s. 335 – çeviri bana ait). Victor Frankenstein'in esin kaynağı, ölümdür; çalışmaları ölümden beslenir. Yaratığı için kadavra parçalarını kullanması, son bulmuş hayatları rastgele yeniden canlandırma arzusuna dayanır. Ölümü tersine çevirme arzusudur bu, ölümü geri çevirerek hayatı yeniden yaratmak ister. Victor Frankenstein'in yaratığı için yeni bir bedende bir araya getirdiği bu arzunun, ilksel olarak Tanrı tarafından can verildiği varsayılan hayat fikrinden esinlendiği görülmektedir; bu arzu, yapay bir ortamda doğal olmayan bir yöntemle de olsa hayatı yeniden üretme çabasını ortaya serer.

Tanrısal edimi açıkça taklide dayalı bu çaba, farklı kültürel iklimlere ait olmakla birlikte golem ve homunkülüs tasvirlerinde de karşımıza çıkar. Yahudi mitolojisi, golemi balçıktan yaratılan yapay insan olarak tanımlar. Kavram, Tevrat'ın İbranice geleneksel metninde tek

bir kez geçer ve Mezmurlar'da Âdem, yaratıcısı Tanrı'ya şöyle seslenir: "Gözlerin benim golemimi gördü." (Mezmur 139: 16) Luther'in Almanca Kutsal Kitap çevirisi, bu âyeti şöyle çevirir: "Gözlerin beni daha olmamışken gördü."<sup>1</sup> Talmud'da bu kavram daha kapsamlı bir anlam kazanır ve henüz biçimlenmemiş, deyiş yerindeyse kuvveden fiile çıkmamış şeyler için kullanılır. Eski geleneği işaret eden Talmud döneminin Âdem'e ilişkin söylencelerinde Âdem, Tanrı'nın bizzat balçığa form vererek yarattığı golem olarak belirir (Goodman-Thau, 1999, s. 89; Völker, s. 337). Böyle bakınca golem yaratmaya dair her türlü çaba, ilk insan olan Âdem'e can verme edimine öykünen bir yineleme olarak görünür.

Tanrı'yı golemle yineleme çabası, "[k]endin için oyma put, yukarda göklerde olanın, yahut aşağıda yerin altında sulara olanın hiç suretini yapmıyacaksın" (Çıkış 20: 4) sözleriyle ifade edilen On Emir'den ikincisine karşı gelerek canlandırma mitini yeniden inşa eder. Zira Yahudi mitolojisinde golem, ayin ve büyüyle canlandırılır ve cemaatin ona ihtiyaç duyacağı kritik an gelinceye dek gizli bir yerde saklanır. Bu canlandırma miti, yalnızca Tanrı'nın yaratıcı gücünü yineleyen mistik-metafizik bir deneyim olarak öne çıktığı için değil, aynı zamanda Rönesans ve giderek Aydınlanma'yla beraber kurulması hedeflenen rasyonel toplum düzenine yönelik bir tehdit olarak okunur. Zira kendini modernizmin bilimsel kazanımları üzerine değil geleneksel, mistik-metafizik bilginin temelleri üzerine inşa eder. Yine de *Frankenstein*'in her iki izleğin peşinden gittiğini göstermesi bakımından dikkat çekicidir.

Golem efsanesi, edebiyatta en belirgin olarak Avusturyalı yazar Gustav Meyrink'in aynı adlı romanında beden bulur. 1915'te yayımlanır yayımlanmaz ezoterik-fantastik edebiyatın kültleri arasına giren *Golem*'de bu mistik figür, otuz üç yılda bir Prag sokaklarında "özel bir tarafı olmayan, buna rağmen ne bir açıklamanın ne savunmanın yettiği[,] dehşet yayan bir olay[in] tekrarlan[masına]" (Meyrink, 2017, s. 48) sebebiyet veren, "ölemeyen bir şey" (Meyrink, s. 47) olarak tarif edilir. Meyrink'in yorumunda golem, insanın Doppelgänger'idir, ezeli ve ebedî canlıdır ve yalnızca benliğin değil dış dünyanın da çözünüp dağıldığı, düş ile gerçekliğin sınırlarının bulanıklaştığı bir ara yüzeyde hareket eder.

Tanrısal edimi öykünme üzerinden kurgulayan bir diğer mit, edebiyatta diğerleri kadar sık karşılaşmasak da homunkulüs figürüne aittir. Almanca konuşan İsviçreli bir hekim ve

1 Olmamışlık, burada ilk insanın oluşma evresine işaret eder. Kutsal Kitap'ın eski ve yeni Türkçe çevirileri, ilgili âyeti sırasıyla şu şekilde şerh eder: "Gözlerin beni cenin iken gördü" ve "Henüz dö! yatağındaiken gözlerin gördü beni" (Mezmur 139: 16).

kimyager olan ve Paracelsus adıyla tanınan Phillippus Theophrastus Bombastus von Hohenheim'la (1493-1541) ilişkilendirilen homunkülüs, daha ziyade maddenin dönüştürülebilirliğinden hareket eden eski simya metinlerinde –ve günümüzde bazı tarifler eşliğinde internete– karşımıza çıkar. Kan, idrar, adet kanı veya sperm gibi insana ait her türlü sıvının mayalanma yoluyla hayat verdiği insan şeklindeki minyatür bir varlık olarak tanımlanan Paracelsus'un homunkülüs fikri, edebiyatta kendine Goethe'nin *Faust*'unda yer bulur. *Faust II*'de (1832) rastladığımız homunkülüs, Goethe'nin doğa felsefesine ilişkin görüşlerinin toplamını yansıtır. Doğal canlıları oluşturan *materia prima*'nın, yani ilk maddenin su olduğu fikrinden yola çıkan Goethe, tıpkı insan gibi homunkülüsü de doğanın sonsuz yaratma sürecinde yeni bir basamak, yeni bir metamorfoza geçiş evresi olarak yorumlar.

Despina Kakoudaki, golem ve homunkülüse dair yukarıda örneklendirdiğimiz bu iki mitin, bir arada ele alındığında, "canlandırmayı gizemli olduğu kadar bilimsel bir süreç olarak da gören modern yaklaşımın temelini oluştur[duğunu]" (2016, s. 81) söyler. Nitekim yapay insana dair canlandırma öyküleri, gerçek ve yapay insan arasındaki ayrımı bilim üzerinden inşa eder. Başta Shelley'nin kült eseri olmak üzere bu anlatılarda bilimden, canlandırma sahnelerinin yansıtılmasına olanak veren araç olarak yararlanılır. Bilim bu anlatılarda cansız nesneyi harekete geçirip canlı bedene dönüştüren güç ikamesi olarak işlev görür. Tanrı'nın gücünün çekildiği insan merkezli dünyada, açılan boşluğu bundan böyle bilim doldurur. Kaldı ki bu anlatılara tanrısal yaratımın mistik, doğaüstü atmosferini ekleyen, tam olarak bu ikamedir. Cansız nesneyi bilim aracılığıyla canlandırma, bu anlatılarda, mistik-metafizik hayat verme hikâyelerindeki tanrısal güce eşitlenerek onun yerini alır.

Bilim söyleminden yararlanan başka bir kurgu, Alman Romantizmi'nin önemli isimlerinden E.T.A. Hoffmann'ın *Frankenstein*'la yaklaşık aynı tarihlerde yayımlanan *Kum Adam* (1816) novellasıdır. Sonraları Freud'un tekinsiz okumasına da konu olan *Kum Adam*, doğabilimleri araştırmacısı ve fizik profesörü Spallanzani'nin kızı olarak tanıtılan android Olimpia'ya âşık olan Nathanael'in uğursuz öyküsünü anlatır. Çocukluk travmalarıyla boğuşan Nathanael'in gözleri, barometre ve gözlük satıcısı Coppola'dan satın aldığı dürbün yüzünden otomat Olimpia'dan başkasını görmez. Nathanael aslında mekanik bir bebeğe âşık olduğunu çok geç fark eder; fark ettiğindeyse bir delilik dehlizinde kaybolur. Nişanlısı Clara'yı aynı dürbün yüzünden tahta bir bebek sanarak öldürmeye yeltenir. Clara kurtulur; Nathanael ise, "bekleyin, o kendiliğinden aşağı iner," (Hoffmann, 2012, s. 55) diyen Coppola'nın Doppelgänger'i Coppelius'un uğursuz kehanetini haklı çıkararak bulunduğu yükseklikten düşüp yere çakılır.

*Kum Adam*, olay örgüsü itibarıyla Hoffmann'ın en kötücül öyküsüdür ve aslında tümüyle dönemin ilgi alanları üzerine kurulmuştur. Nitekim otomat Olimpia'nın aşağıda alıntılanan takdimi, akla doğrudan doğruya Henry-Louis Jaquet-Droz'nun Müzisyen Hanımefendisi'ni getirir:

[g]üzel yüzüne ve vücuduna hayran olmamak elde değildi. Biraz tuhaf biçimde içeri göçmüş olan sırtı, gövdesinin arı gibi ince oluşu, korsenin çok fazla sıkılmış olmasından kaynaklanıyor gibiydi. Yürüyüşünde ve duruşunda bazılarının dikkatini nahoş biçimde çeken ölçülü ve donuk bir şey vardı; bu, topluluk karşısına çıkmanın verdiği tedirginliğe bağlıyordu. Konser başladı. Olimpia piyanoyu büyük ustalıkla çalıyordu. (Hoffmann, s. 33)

Bağımsız hareket edebilmek: Canlı olmanın anlamı bu noktada toplanır. Bu bağlamda Olimpia'nın, parmaklarını piyanonun tuşları üzerinde dışarıdan bir hareket ettiriciye ihtiyaç duymaksızın oynatabilmesi, aslında kanlı canlı, gerçek bir bedenden yoksun olduğunu ele veren diğer özelliklerini gözden saklamaya yarar. Zira modern bireycilik çağında “[i]şe yarar tek değer ilkesi, sonsuz harekettir” (Watt, 2014, s. 262). Denklemi hareket ilkesi üzerinden kurmak, yani bağımsız hareket edebilen şeyi canlı saymak, gerçek ve yapay insan arasındaki sınırı kaldırır. Bu sınırla birlikte canlı ile cansız, hayat ile ölüm, insan ile nesne arasındaki diğer tüm ayrımlar da ortadan kalkar. Nathanael'in iç dünyasında görünüş ile hakikat yer değiştirirken, gerçek ile hayal arasındaki sınırlar kaybolur; onu rasyonel dış dünyaya bağlayan anlam evreni yavaş yavaş bulanıklaşır. Canlı ile cansız arasındaki sınır kayması burada bir kez daha gerçekleşir. Karşı koyamadığı yapay insan yaratma arzusunu “[y]aşam ve ölüm bana her şeyden önce, aşmam gereken hayalî bir sınır gibi görünüyordu,” (Shelley, s. 69) diye açıklarken Victor Frankenstein'in da söz ettiği şey budur. Bağımsız hareket kabiliyetiyle Olimpia da, Frankenstein'in yarattığı gibi, gerçek ve yapay insan arasındaki hayati sınırları yıkmak için canlandırılmıştır. *Kum Adam*'da Olimpia'nın cansız bir nesne, kurmalı tahta bir bebek, başka bir deyişle mekanik bir inşa olduğunun ortaya çıktığı an, Nathanael'in rasyonel dünyayla bağının tümünden koptuğu andır.

Bağımsız hareket kabiliyeti, tanrısal edimi yinelemeye dayanan taklit fikrine ve bununla birlikte taklidin doğurduğu sonuç olarak canlandırma eylemine hizmet eder. Böylece hareket olgusu, yapay insanı doğuran taklit fikrine eklenir. Kendini çifte katlayarak var eden bir hareketlilik bu, hem Tanrı'ya öykünen insanın düşünsel hareketini hem de bu öykünme sonucu canlandırdığı yapay insanın fiziksel hareketliliğini

betimler. Böyle bakınca bağımsız hareket, kuşkusuz başka bir anlam boyutuna açılır ve yaratıcısından, dolayısıyla da harekete geçirici güçten bağımsız, tek başına harekete geçebilmeyi –ve bu başına buyrukluktan duyulan korkunun sonuçlarını– temsil eder.

### 3. Sonuç

Görüldüğü üzere yapay insan söyleminde iki etmen, yani taklit ve hareket kurucu rol üstlenmekte, nesneye her anlamıyla bu etmenler aracılığıyla hayat verilmektedir: Böylece bir yanıla –gerçek ya da yapay fark etmeksizin– beden mekaniğine işaret eden şey, diğer yanıla varoluşun teolojik öğretiye dayanan temelini sarsar ve varoluşu insan merkezli bir zemine oturur. Bu açıdan yaklaşıldığında yapay insan, tanrısal yaratıcı rolüne bürünen yeryüzü insanının cüretkâr hayallerinin çarpık bir imgesine dönüşür. Yine de bu imge, Hoffmann'ın eserinde insanın bir karikatürü değildir. Tanrıların evi göksel Olimpos'tan gelen anlamındaki adıyla Olimpia, insanın bir paradisi olmaktan uzaktır, aslında daha ziyade kötülüğe aracılık etmesiyle öne çıkar. *Kum Adam*, yapay insanı kötücül olanın hizmetine koşar ve bu yanıla Shelley'nin *Frankenstein*'ıyla benzerlik gösterir. Hoffmann, Olimpia'yı Frankenstein'in yaratığının yanına yerleştirerek dönemin ilgi alanlarını yeni bir dönemece sokar. Yapay insana bakış, bu dönemde kültürel bir tepki olarak yeniden şekillenerek ontolojik, ahlaki ve siyasal bir boyut kazanır.

*Frankenstein* ve *Kum Adam* aynı kültürel çağın anlatılarıdır. Bu anlatıların geçmişinde, insanı mekaniğin yasalarına göre işleyen bir makineyle eş gören rasyonalist düşüncenin yansımalarını görmek mümkündür. Nitekim posthümanizme kaynaklık eden mekanik dünya imgesinin felsefi temelleri, rasyonalist düşüncenin ataları Descartes ve La Mettrie tarafından atılmıştır. Mekaniğin yasalarını yaşayan bedene uygulayan Descartes ile insanı zembereklerini tek başına kuran bir makineye benzeten La Mettrie, yaşamın özünü mekanik temelde açıklama noktasında birleşirler.

Mekanik / yapay beden fantezisi ve bununla ilintili olarak beden ile makinenin birbirini ikame edebilecek şeyler olarak kurgulanması, modern çağda kültürel açıdan kullanışlı bir alegoriye ele verir. Bu çerçevede, “[h]ümanist idealin egemen kültürel modele doğru mutasyona uğraması” (Braidotti, 2018, s. 27) ben ve öteki arasındaki diyalektiği, özdeşlik ve farklılık arasındaki ayrımı doğurur. Kibirli bir kuruntunun ürünü olan bu ayrım, taklide dayalı bir yineleme fikrinden destek alır ve insan bedeninin kendi yapay benzerine aktarılması eylemine kadar ilerler.

La Mettrie'nin insanın bir makine olduğunu söyleyen materyalist mottosu, Aydınlanma sonrası anlatılarda trajik çatışmaları beraberinde getirir. Hoffmann'da da Shelley'de de rastladığımız düalist ilişki öbekleri, bu trajediyi yansıtır. Victor Frankenstein "karanlık dünyamıza ışık seli yağdır[manın]" (Shelley, s. 69) cazibesine kapılıp yapay bir insana hayat vermekten kendini alıkoyamaz. Öte yandan yarattığı şeyin dehşetine kapılarak ondan kurtulmak ister. Frankenstein'ın yarattığı, Franco Moretti'nin de belirttiği üzere, "insanın baş aşağı çevrilmiş, olumsuzlanmış halidir" (Moretti, 2005, s. 111): Güzel değil çirkindir; yaratıcısının onu yaratırken en iyi kadavra parçalarını kullanmasına rağmen bedeni orantısızdır; yaratıcısı ve temsil ettiği tür ne kadar iyiye, o o kadar kötüdür. Öte yandan Frankenstein'ın yarattığından farklı olarak Olimpia bir melek kadar güzeldir; buna karşılık, gerçek insana bahşedilen derinlikten ve özgün şahsiyetten yoksundur, anlatı boyunca ya Nathanael'in erotik arzularının yansıması olarak şekillenir ya da diğer anlatı kişilerinin ona dair algı ve yargılarının üzerinden tasvir edilir.

Şu halde Aydınlanma sonrası edebiyat, yapay insanı kötünün temsil sahnesine yerleştirmektedir. Bu dönemin edebiyatında beden bulan otomatlar, golem, homunkülüsler, androidler hep aynı eksen de devinirler ve kimi zaman yaratıcıları insanın kontrolünden çıksalar da, aslında kültürel öncüllerinin kaderini paylaşırlar: Ya yaratıcıları tarafından özne statüsünden yoksun bırakılırlar ya da ters tepen bir insanı iyileştirme çabasının ürünü olarak kötünün, karanlığın tarafında konumlandırılırlar. Her iki durumda da insanın ötekisi olarak kalmaya mahkûm edilirler. Kötü, insanın bizzat yarattığı kendi ötekisidir ve "artık kendi başına hiçbir inandırıcılığı kalmamış bir toplumsal bütünlüğü, bir evrenselliği yeniden kurmaya yarar" (Moretti, 2005 [1988], s. 106). Bu anlatılarda yapay insana biçilen insanın kölesi, kötülüğün hizmetkârı gibi roller buna işaretir. Yapay bedenin düşünsel kökenleri ve buna eşlik eden yazınsal anlatılar, insan olmaya atfedilen ayrıcalıklı statüyü varoluşsal ve siyasal bir platforma taşırlar.

---

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Conflict of Interest:** The author has no conflict of interest to declare.

**Grant Support:** The author declared that this study has received no financial support.

---

## Kaynakça

- Braidotti, R. (2018). *İnsan sonrası* [The Posthuman] (2. bsk.) (Çev. Öznur Karakaş). İstanbul, Türkiye: Kolektif Kitap.
- Cottingham, J. (1996). *Descartes sözlüğü* [A Descartes Dictionary] (Çev. Bülent Gözkan vd.). İstanbul, Türkiye: Sarmal Yayınevi.
- Descartes, R. (1998). *Yöntem üzerine konuşma* [Discours de la méthode] (Çev. Afşar Timuçin). İstanbul, Türkiye: Cumhuriyet Dünya Klasikleri.
- Goodman-Thau, E. (1999). Golem, Adam oder Antichrist. E. Goodman-Thau, E. & G. Mattenklott vd. (Ed.) içinde, *Kabbala und die Literatur der Romantik: zwischen Magie und Trope* (s. 81-134). Tübingen, Almanya: Max Niemeyer Verlag.
- Hof, U. i. (2004). *Avrupa'da aydınlanma* [Das Europa der Aufklärung] (Çev. Şebnem Sunar). İstanbul, Türkiye: Literatür Yayıncılık.
- Hoffmann, E.T.A. (2012). Kum Adam [Der Sandmann]. E.T.A. Hoffmann, *Gece tabloları* [Nachtstücke] (s. 13-55) içinde (Çev. Ersel Kayaoğlu-Sami Türk). İstanbul, Türkiye: Can Yayınları.
- Kakoudaki, D. (2016). *Robot Anatomisi: Edebiyat, sinema ve kültürel çalışmalarda yapay insan* [Anatomy of a Robot: Literature, Cinema, and the Cultural Work of Artificial People] (Çev. Deniz Aras). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Kitabı Mukaddes – Eski ve Yeni Ahit* (1993). İstanbul: Kitabı Mukaddes Şirketi.
- Kutsal Kitap – Eski ve Yeni Antlaşma* (2008). İstanbul: Kitabı Mukaddes Şirketi.
- La Mettrie, J. O. de (1980). *İnsan bir makina* [L'Homme machine] (Çev. Ehra Bayramoğlu). İstanbul: Havass Yayınları.
- Lutherbibel* (2017). Deutsche Bibelgesellschaft. <https://www.die-bibel.de/bibeln/online-bibeln/lutherbibel-2017/bibeltext/bibel/text/lesen/stelle/19/10001/19999/> Açık kaynak. Son erişim: 17.10.2019
- Meyer-Drawe, K. (2002). Das exzentrische Selbst. J. Straub & J. Renn (Ed.) içinde, *Transitorische Identität. Der Prozesscharakter des modernen Selbst* (s. 360-373). Frankfurt, Almanya / New York, ABD: Campus Verlag.
- Meyrink, G. (2017). *Golem* [Der Golem] (Çev. Sami Türk). İstanbul: Can Yayınları.
- Moretti, F. (2005). Korkunun diyalaktığı [Dialectic of Fear]. *Mucizevi göstergeler: Edebi biçimlerin sosyolojisi üzerine* [Signs Taken for Wonders: Essays in the Sociology of Literary Forms.] (s. 105-136) içinde. (Çev. Zeynep Altok). İstanbul, Türkiye: Metis Yayınları.
- Müller-Funk, W. (1996). Die Maschine als Doppelgänger: Romantische Ansichten von Apparaturen, Automaten und Mechaniken. B. Felderer (Ed.) içinde, *Wunschmaschine Welterfindung. Eine Geschichte der Technikvisionen seit dem 18. Jahrhundert* (s. 486-506), Viyana, Avusturya / New York, ABD: Springer Verlag.
- Müziyen Hanımefendi [fotoğraf]. (1774). © Musée d'Art et d'Histoire de Neuchâtel. <https://galeriedesmerveilles.jaquet-droz.com/de/automat/die-musikerin>. Son erişim: 20.04.2020.
- Paul, J. (1974). Menschen sind Maschinen der Engel. N. Miller & W. Schmidt-Biggemann (Ed.) içinde, *Sämtliche Werke. Abt. II: Jugendwerke und vermischte Schriften. Cilt 1* (s. 1028-1031). Münih, Almanya: Hanser Verlag.
- Racknitz, J. F. (1789). Satranç oynayan Türk [gravür]. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Racknitz\\_-\\_The\\_Turk\\_3.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Racknitz_-_The_Turk_3.jpg). Açık kaynak. Son erişim: 13.04.2020.



- Shelley, M. (2012). *Frankenstein ya da Modern Prometheus* [Frankenstein; or, The Modern Prometheus] (Çev. Duygu Akın). İstanbul: Can Yayınları.
- Vaucanson'un otomatları [gravür]. (18. yy.) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Automates\\_Vaucanson.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Automates_Vaucanson.jpg). Açık kaynak. Son erişim: 13.04.2020.
- Völker, K. (Ed.). (1976). *Künstliche Menschen: Dichtungen und Dokumente über Golems, Homunculi, Androiden und liebende Statuen*. Münih, Almanya: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Watt, I. (2014). *Modern bireyciliğin mitleri. Faust, Don Quijote, Don Juan, Robinson Crusoe* [Myths of Modern Individualism. Faust, Don Quixote, Don Juan, Robinson Crusoe] (Çev. Mehmet Doğan). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

