



NWSA-Humanities  
ISSN: 1306-3111/1308-7320  
NWSA ID: 2014.9.2.4C0179

Status : Original Study  
Received: January 2014  
Accepted: April 2014

**E-Journal of New World Sciences Academy**

**Onur O. Akşit**

Ege University, onur.aksit@ege.edu.tr, İzmir-Turkey

**Aslı Favaro**

Ege University, asli.favaro@ege.edu.tr, İzmir-Turkey

<http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2014.9.2.4C0179>

## **SİBORG FİGÜRLERİ OLARAK SİNEMADA KADIN KAHRAMANLAR**

### **ÖZET**

Ana akım bilim kurgu ve aksiyon sinemasında son on beş yılda daha çok görünürlük kazanan kadın kahramanlar; teknoloji kullanım becerileri, fiziksel üstünlük ve çekicilikleri ile ön plana çıkmışlardır. Bu kadın karakterler, geleneksel feminist kuram ile incelendiğinde, erkek izleyicinin zevkine uygun olarak ve inandırıcı olmayan bir biçimde yazılmakla eleştirilmişlerdir. Bu çalışmada söz konusu eleştiriler de dikkate alınarak kadın aksiyon kahramanları, Haraway'in 'siborg figürü' kavramını temel alan farklı bir yaklaşımla ele alınmaya çalışılacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** Kadın Aksiyon Kahramanları, Bilim Kurgu, Siborg Figürü, Teknoloji, Beden

## **ACTION HEROINES AS CYBORG FIGURES IN CINEMA**

### **ABSTRACT**

Recent action heroines emerging in mainstream science fiction and action cinema in the last fifteen years have stood out with their tech-savviness, physical superiority and attractiveness. These characters have been criticized for being written unconvincingly; and in a way male audiences' pleasure. In this study, an alternative approach to these action heroines, based on Haraway's 'cyborg figure' concept, is undertaken.

**Keywords:** Action Heroines, Science Fiction, Cyborg Figure, Technology, Body



## 1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Ana akım sinemada 1980'li yıllarda başlayan ve özellikle 2000'li yıllardan itibaren görünüm değiştirerek devam eden kadın aksiyon ve bilim kurgu kahramanları geleneği, erkek kahramanlar geleneğinin yerini alması da izlenme ve beğenilme açısından önemli bir konuma gelmiştir. Sözü edilen kadın kahramanlar geleneksel feminist yaklaşım tarafından erkek iktidarının yeniden üretilmesi, kadının erkeğin silahlarını kuşanarak erkeği taklit etmesi ve dolayısıyla fallusa sahip olma arzusu çerçevesinde yorumlanmaktadır (Mencimer, 2001). Oysa İkinci ve Üçüncü Dalga Feminizm, kadınların özünde masum olduğu ve saldırgan olmadığı ve erkeğin yapabildiği işleri yapamayacağı düşüncesini sorgulamıştır. Popüler kültürdeki güçlü, sert ve çekici kadın imgesi de bu sorgulamanın bir yansıması olarak görülebilir. Söz konusu feminist görüşler, aksiyon ve bilim kurgu türlerinde, başrollerde görülen bu yeniliğin, bir akımla sınırlı olmaktan çok, kadınların filmlerde temsil edilme biçiminin erkek tekeli zorlayışı ve toplumsal cinsiyet rollerinin yeniden inşası ile ilişkili olduğunu öne sürer.

Buradan hareketle bu çalışmada; geleneksel feminist görüşün odaklanmış olduğu; kadın karakterin, erkek merkezli bir anlam sistemi üzerinden konumlandırılması sorunundan öte, kadın karakterlerin, içinde bulunulan çağa ait teknoloji kullanımı ile kimlik ve direniş ilişkisi bağlamında neler sunduğunun tartışılması daha dikkate değer bulunmaktadır. Glen O. ve Krin Gabbard'ın (2001:437-442) belirttiği gibi, Hollywood sinemasında 1940-1950'li yılların kara film klişeleri ile belirginleşen ve anaç özelliklere sahip olmayıp, geleneksel kadınlık rollerinden sıyrılan karakterlerin kimi zaman kötücüllükleri ve fiziksel cazibe yoksunlukları ile canavar benzeri bir figüre denk düştüğü görülür. Bununla birlikte 1980'li ve 1990'lı yıllarla birlikte eli silahlı ve intikamcı kadın karakterlerin geniş kitlelerce sevildiği filmler görülmeye başlamıştır. 2000'li yıllardan itibaren ise Misery (1990, Rob Reiner) filmindeki canavar ve fallik kadın karaktere benzeyen karakterlerden hayli farklı bir biçimde, atletik ve güçlü olmanın yanında fiziksel çekiciliğe de sahip kadın karakterlere sıklıkla rastlanmaktadır.

Bu bağlamda aksiyon, bilim kurgu ve macera türlerinde merkezi bir yer tutan; fiziksel becerileri, zekâları ve teknolojiyi kullanma biçimleri ile öne çıkan kadın karakterlerin, popüler bir imge olarak tekno-kültürel dünyanın özelliklerini ne şekilde yansıttığı Elizabeth Hills'in Alien filmindeki Ripley karakterini ele aldığı 1999 tarihli makalesinden yola çıkılarak ve Donna Haraway'in siborg figürü kavramı temel alınarak incelenecektir.

## 2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Geleneksel feminist kuramdan hareketle kadın karakterlerin ellerindeki silahları ile erkek aksiyon kahramanlarına öykünen, fallik özelliklere sahip karakterler olduğunu ifade etmek, onların taşıdığı kültürel anlamı sınırlamak ve kapatmak gibi tehlikeler barındırır. Bu durum aynı zamanda filmleri ve sundukları karakterleri, fazlasıyla kapsayıcı ve kimi zaman belirsizleşen 'ana akım' ve 'ticari' sinema kategorisinin sınırları üzerinden sınırlı bir bakış açısı ile ele alma sonucunu doğurmaktadır. Diğer bir deyişle, bu tür bir yaklaşım, söz konusu karakterlerin sahip olduğu, içinde bulunulan zamanı yansıtmaya ve yorumlama güçleri ele alınamamasını beraberinde getirmektedir. Feminist film kuramı çerçevesinde, aksiyon sinemasındaki bu görünümün genellikle, erkek iktidarının yeniden üretilmesi, kadının erkeğin silahlarını kuşanıp onu taklit etmesi ve fallusa sahip olma arzusu olarak yorumlanır. Bu çalışmada söz konusu bir bakış açısının dışına ve ötesine geçerek, kadın aksiyon ve bilim kurgu kahramanlarının



popüler bir ürün olarak tekno-kültürel dünyanın özelliklerini ne şekilde yansıttığını, bedenlerine ne şekilde yeni kullanım olanakları açtıklarını ve bedenlerini teknoloji ile ne şekilde iç içe geçirdiklerini incelemenin daha yenilikçi bir görüşü yansıtacağı düşünülmektedir.

### **3. ÇAĞDAŞ BİLİM KURGU VE AKSİYON SİNEMASINDA KADIN KAHRAMANLAR (HEROINES IN CONTEMPORARY SCIENCE FICTION AND ACTION CINEMA)**

Ana akım aksiyon ve bilimkurgu sinemasının günümüzdeki kadın kahraman imgesini belirlemiş olan önemli karakterler Alien (1979, Ridley Scott) filmindeki Ripley (Sigourney Weaver) ve onu takiben The Terminator (1984, James Cameron) filmindeki Sarah Connor (Linda Hamilton) karakterleridir (Inness, 2003: 3). Gerek Ripley gerek Sarah Connor fiziksel olarak güçlü, erkeğin korumasına muhtaç olmayan, terlemek ve yaralanmak suretiyle bedenin doğal hallerini görünür kılan ve her zaman güzel gözükmeye çalışmayan kadınlardır. Kuşkusuz söz konusu sert kadın karakterler Amerikan popüler kültüründe, özellikle çizgi romanlarda daha önce de görülmekteydi ancak günümüz sinemasındaki kadın aksiyon karakterleri büyük ölçüde bu iki karakterin izinden gitmektedir. Amerikan çizgi roman kültüründen gelen söz konusu kadın karakterler The Matrix'teki (1999, Andy & Lana Wachowski) Trinity karakterinin ve Lara Croft: Tomb Raider'daki (2001, Simon West) Lara Croft karakterinin öncülüğü ile 2000'li yıllarla birlikte, çizgi romanlardaki, dar lâteks giysiler içinde, cinselliğin ön plana çıkarıldığı, insanüstü güçlere sahip görünümüne geri dönmüşlerdir. Ancak bu sefer izleyicinin karşısında, içinde yaşadıkları teknolojik dünyanın gerekliliklerine hâkim, pragmatist özelliklere sahip, iyi/kötü veya kurban/saldırgan gibi ikilikleri her zaman aşamasa da zorlayan karakterler yer almaktadır.

Aşağıda yer alan tablo, 2000 sonrası başlıca bilim kurgu ve aksiyon filmlerindeki kadın karakterlerin eylemlerinde teknoloji kullanımının ve bilimsel bilginin belirgin olup olmamasına, dramatik yapı çerçevesinde insanlara zarar veren ve şiddet içeren unsurlar taşıyıp taşıyamamasına ve anaç özellikler barındırıp barındırmamasına ilişkin bir sınıflandırma içermektedir:

Tablo 1. Kadın karakterlerin eylemlerinde teknoloji, bilimsel bilgi kullanımı ve şiddete ilişkin sınıflandırma  
(Table 1. A classification regarding the use of technology, scientific knowledge and violence in the actions of female characters)

Filmin adı (Yıl, Yönetmen) Title of the film (Year, Director)	Karakterin adı (Aktivistin adı) Name of the character (Name of the actress)	Karakterin dramatik yönelimi Dramatical tendency of the character (good/ambiguous/evil)			Karakterin bilimsel bilgi ve teknoloji kullanma kapasitesi Ability to use scientific knowledge and technology (mediocre/high)		Karakterin annelik özellikleri Maternal aspects of the character (maternal/not maternal)	
		İyi	Belirsiz	Kötü	Orta	Yüksek	Anaç	Anaç Değil
The Matrix (1999, Andy & Lana Wachowski)	Trinity (Carrie-Anne Moss)	x				x		x
Crouching Tiger Hidden Dragon (2000, Ang Lee)	Yu Shu Lien (Michelle Yeoh)	x			x			x
	Jen Yu (Ziyi Zhang)	x			x			x
Charlie's Angels (2000, McG)	Natalie Cook (Cameron Diaz)	x				x		x
	Dylan Sanders (Drew Barrymore)	x				x		x
	Alex Munday (Lucy Liu)	x				x		x
X-Men (2000, Bryan Singer)	Jean Grey (Famke Janssen)	x		x		x		x
	Storm (Halle Berry)	x				x		x
	Rogue (Anna Paquin)	x				x		x
	Mystique (Rebecca Romjin)	x		x		x		x
Lara Croft: Tomb Raider (2001, Simon West)	Lara Croft (Angelina Jolie)		x			x		x
Resident Evil (2002, Paul W.S. Anderson)	Alice (Milla Jovovich)	x				x	x	
Terminator: Rise of the Machines (2003, Jonathan Mostow)	T-X (Kristana Lokken)			x		x		x
Underworld (2003, Len Wiseman)	Selene (Kate Beckinsale)		x		x		x	
Kill Bill (2003, Quentin Tarantino)	The Bride (Uma Thurman)		x		x		x	
Alien vs. Predator (2004, Paul W.S. Anderson)	Alexa Woods (Sanaa Lathan)	x				x	x	
Catwoman (2004, Pitof)	Catwoman (Halle Berry)	x			x			x
Bloodrayne (2005, Uwe Boll)	Rayne (Kristanna Loken)	x			x			x
Elektra (2005, Rob Bowman)	Elektra (Jennifer Garner)	x			x		x	
Serenity (2005, Joss Whedon)	River (Summer Glau)	x				x		x



Ultraviolet (2006, Kurt Wimmer)	Violet (Milla Jovovich)	x				x	x	
Aeon Flux (2006, Karyn Kusama)	Aeon Flux (Charlize Theron)		x			x		x
	Sithandra (Sophie Okonedo)	x				x		x
Planet Terror (2007, Robert Rodriguez)	Cherry Darling (Rose McGowan)		x			x		x
The Gene Generation (2007, Pearry Teo)	Michelle (Bai Ling)	x				x		x
Doomsday (2008, Neil Marshall)	Eden Sinclair (Rhona Mitra)				x			x
Wanted (2008, Timur Bekmambetov)	Fox (Angelina Jolie)		x			x		x
Watchmen (2009, Zack Snyder)	Silk Spectre (Malin Akerman)	x				x		x
Avatar (2009, James Cameron)	Neytiri (Zoe Saldana)	x				x		x
Salt (2010, Phillip Noyce)	Evelyn Salt (Angelina Jolie)		x			x		x
Tron: Legacy (2010, Joseph Kosinski)	Quorra (Olivia Wilde)	x				x		x
The Girl with the Dragon Tattoo (2010, David Fincher)	Lisbeth Salander (Rooney Mara)		x			x		x
Sucker Punch (2011, Zack Snyder)	Babydoll (Emily Browning) dans	x				x		x
Dredd (2012, Pete Travis)	Mama (Lena Headey)			x		x		x
	Anderson (Olivia Thirlby)	x				x		x
Total Recall (2012, Len Wiseman)	Lori (Kate Beckinsale)			x		x		x
Hunger Games (2012, Gary Ross)	Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence)	x			x		x	
Prometheus (2012, Ridley Scott)	Elizabeth Shaw (Noomi Rapace)	x				x		x
	Meredith Vickers (Charlize Theron)		x			x		x
Gravity (2013, Alfonso Cuarón)	Ryan Stone (Sandra Bullock)	x				x	x	

Hemen hemen hepsi ana akım sinema örneklerinden oluşan bu tablodaki filmlerin karakterleri ilk olarak iyi, kötü ve belirsiz olarak sınıflandırılmıştır. Ana akım filmlerin karakterleri olmaları dolayısıyla kadın kahramanlar, dramatik yapıdaki iyi ve kötü mücadelesinin sadece bir cephesinde yer almaktadır. Ancak 'belirsiz' olarak nitelendirilen karakterler, Haraway'in siborg kavramına uygun olarak ne yapacağı öngörülemeyen nitelikte olup, başka bir deyişle türün geleneklerini bir ölçüde kıran özellikler gösterirler. Örneğin Lara Croft (Lara Croft: Tomb Raider) bir mezar hırsızdır, The Bride (Kill Bill) intikam peşindedir ve sadece kendini savunmak için değil intikam için de öldürür, Aeon Flux her seferinde gerekmediği halde birçok 'erkek' askeri acımadan öldürür, Fox (Wanted) filmin sonunda fedakârlık uğruna intihar eder vs. Ayrıca bu karakterler kurban ya da



mağdur olmayı kabullenmezler. Örneğin, Cherry Darling (Planet Terror) kopan bacağı yerine takılan uzun namlulu silahla bir ölüm makinesine dönüşür. Karakterlerin önemli ya da önemsiz erkek düşmanlarına karşı saldırganlığı ve acımasızlığı dikkat çekicidir. Terminator (James Cameron, 1984-91) serisindeki hedefinden asla vazgeçmeyen, kötü robot rolünün 2000'li yıllarda bir kadın oyuncu tarafından canlandırılmasını takiben kadın aksiyon kahramanları da, iyi veya kötü olsun, benzer bir robotik enerjiyi yansıtır.

Tablodaki ikinci sınıflandırma teknoloji ve bilimsel bilgi kullanma kapasitesine dairdir. Kill Bill ve Elektra gibi bilim kurgu olmayan filmlerde bu kapasite, ortama uyum sağlayabilme ve silah, otomobil veya benzer araçları iyi kullanabilme üzerinden ölçülmüştür. Bu açıdan bakıldığında 'düşük' kategorisine giren bir karakter gözlemlenmediğinden söz konusu kategori tablodan çıkarılmıştır. Tablodaki üçüncü sınıflandırma, ikincide de olduğu gibi Haraway'in siborg kavramından yola çıkılarak hazırlanmıştır. Bu karakterler geleneksel mağdur/kurban/masum kategorilerine girmedikleri gibi genel olarak annelik rolünü de devre dışı bırakılır. Tablodaki 40 kadın karakterden sadece 8'i 'anaç' olarak nitelendirilebilecek özelliklere sahiptir.

Genç erkek izleyiciyi hedef kitle olarak belirleyen bu filmlerdeki karakterler genelde beyaz, üst ya da orta sınıfa ait ve karşı cins için çekici nitelikte çizilmiştir. Geleneksel feminist yaklaşıma göre bu tür kadın karakterler sadece erkeklerin hoş görebileceği ölçüde saldırganlardır ve bu nedenle güzelliği ve dişiliği abartılmış bir görünüme sahiptirler. Ancak fiziksel açıdan çekici olan karakterlerin, erkek izleyicilerin arzu nesnesi olmaları nedeniyle mutlak surette erkek egemen bir anlatıya, başka bir deyişle kadın karakterin ancak erkek karakteri tamamladığı ölçüde var olabildiği bir anlatıya hizmet ettiği iddiası da tartışmaya açıktır. Anlatıda merkezi konuma sahip olan ve bağımsız kararlar alarak iradesini kullanabilen bir kadın karakterin ancak fiziksel açıdan çekici olmamak ve erkeksi bir görünüme sahip olmak üzerinden kodlanması da bir tür kategorileştirmeyi, kadın karakterleri belli kodlara hapsetmeyi beraberinde getirebilir. Kuşkusuz Hollywood sinemasına egemen olan kadın karakter profili, günlük yaşamda ender rastlanan bir fiziksel güzelliği içerir. Bu tür bir kalıplaşmış sunumu kırmanın tek yolu, anlatıda aktif bir rol üstlenen kadın karakterlerin Ejderha Dövmeli Kız (2009, Neils Arden Oplev) serisindeki Lisbeth karakteri gibi mutlaka fiziksel açıdan erkeksi bir görünüme sahip olarak, aşk ilişkisi olasılığını devre dışı bırakan biri şeklinde sunulması olmayabilir. Bu anlamda, tabloda yer alan Elizabeth Shaw (Prometheus) ve Ryan Stone (Gravity) karakterleri daha gerçekçi bir görünüm çizer.

Kadın aksiyon kahramanlarının kökenine bakıldığında ilk olarak Amerikan çizgi roman geleneği akla gelir. Dar lâteks elbiseleri ile fiziksel hatları belirginleştirilmiş ve kadınsı cazibeleri abartılmış çizgi roman karakterleri özellikle dış görünüş açısından sinemadaki kadın aksiyon kahramanlarına zemin sağlamıştır. Ancak bu çizgi roman karakterleri, sahip oldukları insanüstü güçleri genel olarak uzaylı ya da mutant olmalarına borçlulardır. Ortama uyum sağlayabilmeleri ve savaşçı olmalarıyla siborg figürüne yakın dursalar da teknoloji ile ilişkileri zayıftır. Bu yüzden tablodaki X-Men gibi çizgi roman uyarlamalarında yer alan kadın karakterlerin bilimsel bilgi ve teknoloji kullanma kapasiteleri 'yüksek' olarak değerlendirilmiştir.

Özellikle Amerikan kökenli çizgi romanlarında ve kara film (film noir) geleneğinde temelde kadın karakterlerin kurnazlığa ve çıkarlarını kollamaya dayalı bir zekâ ile hareket ettiği görülür. Günümüzün bilim kurgu ve aksiyon filmlerindeki kadın karakterlerinin



ise söz konusu 'femme fatale' figürünün özelliklerine fiziksel gücü ve beceriyi, ayrıca teknoloji kullanımına ve bilimsel bilgiye hâkimiyeti de ekleyecek şekilde yaratıldığı görülür. Örneğin Matrix serisinin ana karakterlerinden olan Trinity, fiziksel beceriyi ve hackerlık kapasitesini bir araya getirmiştir. Total Recall'un yeniden çevriminde Lori karakteri yalnızca gizli bir kimlik üstlenme yoluyla rol yeteneğine değil; dövüşebilme kapasitesine, ani karar verebilme becerisine ve sonuna kadar mücadele etme iradesine de sahiptir.

Aksiyon sineması dışında 1990'lı yıllardan itibaren özellikle David Lynch ve David Cronenberg gibi yönetmenlerin, erkek kahramanların merkezde olduğu filmlerinde görüldüğü gibi; bellek ve kimliğin/kökenlerin kaybedilişi ve aranması temaları psikolojik gerilim ve bilim kurgu türlerinde de sıklıkla işlenmiştir. The Game (1997, David Fincher), The Devil's Advocate (1997, Taylor Hackford), Pi (1998, Darren Aronofsky), The Sixth Sense (1999, M. Night Shyamalan), Fight Club (1999, David Fincher), American Psycho (2000, Mary Harron), Memento (2000, Christopher Nolan), Identity (2003, James Mangold), Secret Window (2004, David Koepp), The Machinist (2004, Brad Anderson), Stay (2005, Marc Forster), Shutter Island (2010, Martin Scorsese,) Drive (2011, Nicolas Winding Refn) gibi örneklerde erkek karakterin maddesel ve sanal gerçeklik arasında savrulduğu, kimliklerinden hangisinin asıl kimliği olduğu gibi sorularla başa çıkmaya çalıştığı görülür. Yine David Lynch'in son dönem Mulholland Drive (2001) ve Inland Empire (2006) filmlerinde ise bu tür kaygılarla boğuşanların kadın karakterler olduğu göze çarpar. Yukarıda sözü edilen filmlerde erkek karakterler kimlik kaygıları ile başa çıkmada her zaman başarılı olamazlar. Hatta içinde yaşanılan evrenin gerçekliğinden duyulan şüphe kimi zaman bir mücadele ile koştur gitmez. Hatta bir yanlısamanın içinde bulunduğu farkında olunmaması durumlarına da sıklıkla rastlanır.

Sözü edilen kadın aksiyon kahramanlarının sinemada kendilerine yer bulmaları pratik anlamda sinema endüstrisindeki gelişmelerle de ilgilidir. Gelişen özel ve görsel efektler sayesinde kadın oyuncular da artık atlayıp zıplayıp dövüşebilecek konuma gelmiştir. Ancak bu filmlerde, dövüşen kadınların yara bere içinde kaldıkları görülmez. Söz konusu kadın kahramanlar belli bir kıvraklık ve koreografi ile düşmanlarını bertaraf edip güzelliklerini koruyarak mücadelesini sonlandırır. Bu görünüm de kadını gözetlenen bir nesne konumuna indirgeyen erkek fantezisinin başka bir çehresi olarak düşünülebilir: Cinsel çekiciliğe sahip olan ancak hoşlanmadığı erkeklere karşı fiziksel üstünlüğe sahip olan ve hatta 'femme fatale' özellikleri barındıran bir kadın figüründen söz edilebilmektedir. Ayrıca bu karakterlerin, kadınların içten içe gündelik yaşamı yönlendirdiğine dair gizli erkek fantezisini de açığa çıkardıkları için de bu kadar popüler olabildikleri düşünülmektedir.

Buradan bağlamda geleneksel feminist görüş, söz konusu kadın aksiyon kahramanlarını çekici gözükseler bile fiziksel üstünlük, cesaret vb. bakımından erkeksi özellikte olup, fallik bir simge anlamında silah kullanmakla, lâteks elbiseleri içinde basit bir erkek fantezisi olarak erkeklerin izin vereceği ölçüde saldırganlık göstermekle eleştirmiştir (Mencimer, 2001). Bu çalışmada ise kadın aksiyon kahramanlarının, cinsiyet kimliklerinin akışkanlığı ve gelişen teknoloji ile değişen beden algısı üzerinden değerlendirilmesinin daha yenilikçi olduğu öne sürülmektedir.



#### 4. BULGULAR VE TARTIŞMALAR (FINDINGS AND DISCUSSIONS)

##### 4.1. Teknoloji ve Beden İlişkisi Bağlamında Siborg Figürü (Cyborg Figure in the Context of Technology and Body Relation)

Sözü edilen filmlerin genel olarak ilgi çekici yanı, kadın kahramanın taşıdığı enerjinin bir çeşit robotik ifadeyi çağrıştırması ve ayrıca karakterde, karar verme ve harekete geçme iradesi ile ilişkili olması şeklinde tanımlanabilir. Fritz Lang'in Metropolis (1927) filminde yer alan dışı robotta teknoloji eseri olan beden, taşıdığı yoğun enerji ve devinim doğrudan kötücüllük ile ilişkilendirilmiştir. Filmde, dışı robotun yaratıldığı sahnede arkada görülen ve 'şeytan'ı çağrıştıran ters Pentagram işareti bu kötücüllük ilişkisinin görsel karşılığıdır. Makine ve dışı olma özelliklerinin her ikisinin de heybetli bir görünüm ile vurgulandığı bu figürde, "femme fatale" imgesinin insan ötesi bir surette yansıtıldığı görülür. Dişiliğin, göğüsler ile belirginleştirilmesine karşın bir robotun söz konusu oluşu, güçlü ve kötücül kadın figürünün enerjisini de makinenin sınırları içinde tutar. Alien'da Ripley karakterinin de son sahnede 'exo-skeleton' (dış iskelet) giyip bir robotu andırması bu açıdan önem kazanır. Saf kötülüğün cisimlendiği Alien'a karşılık Ripley'in dış iskelet aracılığıyla robotun içine giren kadın imgesini canlandırır ancak burada mücadele etme ve hayatta kalma yönündeki yoğun enerji söz konusudur.

Özellikle 2000'li yıllardan itibaren ise aktif, güçlü ve kimi zaman kötücül ya da tehlikeli özellikler taşıyan kadın kahramanın belirgin kılınan kadınsı özellikler taşıdığı ve fiziksel çekiciliğinin vurgulandığı görülür. 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 çıkarır. Fatih Özgüven'in (2010) Salt filmine ilişkin eleştiri yazısında Angelina Jolie'nin canlandığı Evelyn Salt karakterinin teknoloji ile iç içe geçmiş, zaptedilemez bir "enerji topu" özelliği göstermesine dikkat çeker. Özgüven'in; dişil gücün, robotik bir enerji, bir irade haline getirilişi üzerinden tanımladığı Evelyn Salt karakteri pek çok kadın aksiyon ve bilim kurgu kahramanı ile bu açıdan benzerlikler gösterir. Bir bakıma Metropolis'in robot tanrıçasının günümüzde ruh ve organiklik kazandığı söylenebilir. Ayrıca söz konusu kadın kahramanlar son yıllarda mutlak kötücül gücü sembolize etmeyip direnişçi bir özellik de gösteren bir yapıya bürünmüştür. Direnişçi özellikle iç içe olan enerji yoğunluğu ise aynı zamanda teknolojiye hâkimiyet ve teknolojinin beden ile bütünleşmesi üzerinden görünürlük kazanır.

Metropolis'in dışı robotunun sahip olduğu güç, kötücüllük ile iç içe iken Alien'daki Ripley ve Terminator serisindeki Sarah Connor karakterleri kötücül amaçlarla hareket etmezler. Metropolis'teki robotik kötücül güç yerini, hayatta kalma mücadelesini iyi amaçlarla birleştiren insani karakterlere devretmiştir. Kuşkusuz saf kötücüllükle hareket eden aksiyon kadın kahramanlarına rastlanmaktadır ancak kadın karakterin sahip olduğu yoğun enerji ve fiziksel becerinin insanlığın iyiliğine yönelik amaçlar için kullanıldığı daha sık görülmektedir. 2000'li yıllarla birlikte kadın aksiyon ve bilim kurgu kahramanlarında fiziksel çekicilik ve kadınsı görünüm de ön plana çıkmaya başlar. The Matrix serisindeki Trinity karakteri Ripley ve Sarah Connor gibi fiziksel üstünlüğe sahiptir ancak onlara göre kadınsı vücut hatlarını daha çok ortaya çıkaran dar, lâteks giysiler taşır. Tomb Raider'daki Lara Croft ve Resident Evil serisindeki Alice örneklerinde ise cinsel çekicilik, karakteri belirleyen unsurlardan biri haline gelmiştir. Kötücül olsunlar ya da olmasınlar, 2000'li yılların kadın aksiyon ve bilim kurgu karakterleri fiziksel güç ve





beceri, teknoloji kullanımına hâkimiyet, bilimsel zekâ ve mücadeleci kişilik özelliklerinin yanında genellikle güçlü bir fiziksel cazibeye de sahiptirler.

Bu güçlü, güzel ve seksi kadın karakterlerin robotik bir enerji ile silah, bilgisayar, otomobil vb. her türlü teknolojik alet ve makine ile adeta bütünleşik bir ilişkiyi kolayca kurabilmesi akla siborg figürünü getirir. Donna Haraway'ın bilim kurgu edebiyatından ödünç aldığı siborg figürü (cyborg: cyber-organism) kavramının genel çerçevesi, geleneksel ve İkinci Dalga feminist kuramın eleştirisiyle ortaya çıkan Üçüncü Dalga feminizm ya da postmodern feminizm ile kronolojik ve kavramsal anlamda paralel düşünülebilir. Bu bağlamda feminist kuram ile beden kavramının birleşmesi postmodern feminizm düşüncesinin açtığı yol üzerinden gerçekleşmiştir. Emre Işık'a (1998: 55, 56) göre, "tekil bir kadın kimliğini tanımlama hedefinden, kadın kimliğinin çoğul olduğu ve farklı nitelikler içerdiği düşüncesine doğru bir hareketlilik, bu yeni feminist açılımda temel oluşturacaktır."

Haraway, yapısalcılık sonrası düşüncenin etkisiyle geleneksel feminist kurama yönelik eleştirilerini 1991 yılında yayınladığı Siborg Manifesto adlı makalesiyle başlatmıştır. Haraway, geleneksel feminizmin tartıştığı kadınlık olgusunun bir kurgu olduğunu vurgulayıp yine kurgusal bir figür olan siborg aracılığı ile söz konusu kadın olgusunu yeniden kurgulamayı amaçlar. Işık'a (61) göre makine ve organizma arası bu yeni kurgusal kadın deneyimi; bölünmüş, parçalanmış ve cinsiyet sınırlarını aşan bir kimliğin temsilidir. Kadın; masum, mağdur ve seyir nesnesi başka bir deyişle 'güzel' olan şekilde konumlandırılmıştır. Haraway; pasif ve durağan görülen doğa ile özdeşleştirilen kadını bu konumundan kurtarmak için onu, doğanın karşıtı olarak kültürün cisimleşmiş halini sunan makine ile özdeşleştirir.

Burada Haraway, giderek gelişen ve günlük hayatta merkezi konuma yerleşen teknolojinin yürüttüğü kültürel iklimi de gözetmektedir. Kontakt lensler, kalp pilleri, cep telefonları, kişisel bilgisayarlar gibi ekler aracılığıyla mekanik ve yapay olan ile organik ve doğal olan arasındaki ayrım bulanıklaşmaktadır. Diğer bir ifadeyle canlı olmanın ne olduğuna ilişkin yeni tanımlar gerekmektedir. Bilim kurgu ve gerçek hayat arasındaki ayrımın kaybolduğuna ilişkin öngörü kadın lehine işlemektedir. Haraway'ın (2006:2) "bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın bir melezi, hem sosyal gerçekliğe ait hem de kurgusal olan bir yaratık" şeklinde tanımladığı siborg bu teknolo-kültürel dünyada güçlü, hayatta kalmayı beceren bir kadın deneyimine dair bir kurgu ortaya çıkarmaktadır. Haraway (74), siborg figüründeki özgürleştirici olanakları, sonradan kitaplaştırdığı Siborg Manifestosu'nda şu şekilde tanımlar: "Siborg tasavvuru; bedenlerimizi ve aletlerimizi, kendimizi onlar yardımıyla açıkladığımız ikilikler labirentinden bir çıkış yolu gösterebilir (...) Siborg tasavvuru, makineleri, kimlikleri, kategorileri, ilişkileri (...) hem kurmak hem de yok etmek demektir."

Haraway'ın bedeni bir makine olarak ele alma, başka bir deyişle iki konum arasında fark görmemeye ilişkin tavrı, ikili karşıtıklara önem vermemesiyle açıklanabilir. Haraway'e (65) göre ileri teknolojiye dayanan küresel kültür; benlik/öteki, zihin/beden, kültür/doğa, erkek/kadın, uygar/ilkel, gerçeklik/görünüş, bütün/parça, fail/kaynak, yapan/yapılan, etkin/edilgin, doğru/yanlış, gerçek/yanılsama, tam/kısmi, Tanrı/insan gibi ikili karşıtıklara "karmaşık ve şaşırtıcı yollarla meydan okur." Burada Haraway'ın makine ve beden birliğini bir metafor olarak kullanmaması dikkat çekicidir. Günlük kent hayatında sürekli kullanılan ve kişiyi çevreleyen her türlü teknolojik alet ve makine, bedeni de makine ile bir arada düşünmeye olanak vermektedir.



Chris Shiling (2004:180), Haraway'ın düşüncesini; kentte yaşayanların birçoğunun düşük teknoloji sibirglar sayılabileceğini çünkü çok yoğun bir biçimde bilgisayar, telefon, otomobil vb. araçlar ile çevrili bulunduğunu ve tekno-bilimsel gelişmeler aracılığıyla beden çeşitli alternatiflerin mekânı haline geldiğini söyleyerek destekler. Burada teknoloji bir eksiği kapatma anlamında bedene takılan protez işlevini görmekle birlikte pek çok kez bu işlevi aşarak bir amaç doğrultusunda beden ile birlik kurar. David Bell'e (2001: 150) göre; teknolojik gelişmelerin sonucunda beden akışkan, çoklu, parçalı ve dağınık olarak yeniden kurulmuştur ve dolayısıyla artık bedenin ne olduğundan çok neye dönüşebileceği sorusu öne çıkmaktadır.

Tabloda yer alan hemen bütün karakterlerde ve özellikle Planet Terror filminin karakteri olan ve kopan bacağını, yerine takılan uzun namlulu bir silahla telafi eden Cherry Darling'de görüldüğü gibi, teknolojik protezi ile bütünleşen sibirglar figürü, içinde bulunan ve tekno kültürün belirlemekte olduğu çağ ve coğrafya içinde hayatta kalır. Güçsal Pumar'ın (2010:10) belirttiği gibi, özellikle yakın tarihli biyo-teknolojik ve biyo-tıbbi gelişmeler sonucunda, bedenlerin "eksilen" kısımlarının yerine konan ve bedensel işlevleri düzeltmek ya da geliştirmek üzere yerleştirilen yapay eklentilere bir hayli alışılmıştır. Dolayısıyla teknoloji ile bütünleşmiş karakterler, bedenin ve dolayısıyla mekânın sınırlarını esnetebilme kapasitesine sahiptir. Bu tür bir bakış açısı, teknolojinin bireyi kuşatan ve özgürlüğünü kısıtlayan özellikleri yerine dönüştürücü olanaklarını ön plana çıkarır.

#### **4.2. Bir Sibirglar Figürü Olarak Aeon Flux Karakteri (Aeon Flux Character as a Cyborg Figure)**

Bu çalışmada örnek kadın aksiyon kahramanı olarak Aeon Flux filminin aynı adlı karakteri seçilmiştir. MTV yapımı animasyon serisinden (Peter Chung, 1991-1995) uyarlanan film, bilim kurgunun post-sibirglar alt türüne aittir.

Aeon Flux'ın konusu şu şekilde özetlenebilir: 2011'de bir virüs dünya nüfusunun yüzde doksan dokuzunun ölmesine neden olmuştur. 2415 yılında sağ kalanlar, doğadan duvarlarla ayrılan ve bilim adamlarının oluşturduğu bir konsey tarafından yönetilen Bregna kentine yerleşmiştir. Bregna sakin ve kusursuz görünmesine karşın kentte insanların kaybolması ve kötü rüyalar görmesi gibi bir sorun mevcuttur. Aeon Flux (Charlize Theron), Monicanlar adında direnişçi bir yer altı örgütünün üyesidir. Aeon'un kız kardeşi Una bir Monican zannedilerek öldürülmüştür. Aeon, hükümetin lideri Trevor Goodchild'ı öldürmek için görevlendirilir ancak kendisinin, Monicanları da manipüle eden konseye ait gizli bir darbe planının parçası olduğunu anlar. 400 yıl önce, Trevor Goodchild salgına çare olarak bir ilaç bulmuştur ancak ilaç kısırlığa yol açmaktadır. Bu durumu Bregna halkından saklayan Trevor, çareyi kendisi de dahil olmak üzere herkesi klonlamakta bulmuştur. Trevor'ın, kısırlığın tedavisini bulma çalışmaları Una üzerinde başarıya ulaşmıştır. Ancak iktidarını kaybetmekten korkan kardeşi Oren, Una'nın yanı sıra hamile kalan diğer kadınları öldürmüş ve Trevor'ın araştırmalarının yok edilmesine çalışmıştır. Kötü rüyaların nedeninin de klonlama işlemi olduğunu ve kendisinin aslında Trevor'ın karısı Katherine'in 400 yıl içindeki ilk klonu olduğunu keşfeden Aeon Flux, Trevor'ı öldürmek isteyen Monicanlar'a ve Oren'e karşı savaşarak bu döngüyü kırmayı başarır. İnsanların DNA'sının depolandığı, Relico adlı zeplinin yok edilmesini ve şehri doğadan ayıran duvarın yıkılmasını sağlar.

Film, ait olduğu post-sibirglar alt türü gereği biyo-iktidara dayanan bir düzeni görselleştirme yolunu izlemektedir. Teknolojik olan ile doğal olan iç içe geçmiş ve doğayı denetim altına alma düşüncesi



yıkıcı bir biçimde uygulamaya dökülmüştür. Denetime alınmamış doğa ise ürkütücüdür. Aeon, bu şekilde tasarlanmış tekno-bilimsel ikinci doğanın içine doğmuş bir karakter olarak ortaya çıkar.

Aeon; güçlü, sert ve kurtarıcıya ihtiyaç duymayan bir karakter olarak çizilmiştir. Öykü boyunca, yine kendi gibi üstün becerilere sahip yan kadın karakter Sithandra ile düşmanlarını yenmenin bir yolunu bulup hayatta kalmayı başarır. Aeon'ın yanında ise kurtarıcı bir erkek karakter başından itibaren yoktur ve Aeon elinde silahı ve atletik becerisiyle defalarca T. Goodchild'ın hayatını kurtarır. Burada Aeon ve Sithandra'nın bedenleri, erkek iktidarı açısından meydan okuyucu ve rahatsız edici eylemlerde bulunur. Erkeğin ana kahraman sayıldığı sinema geleneğini kırarak, geleneksel kadın karakterlere göre eylemleri açısından öngörülemez bir nitelik taşır.

Haraway'e (6,7) göre siborg figürü; "...cenneti ayağına getirerek (yani, heteroseksüel bir eş imal edip onu tamamlamış bir bütün, bir kent ve bir bütün şeklinde tamamlayarak) babasının onu kurtarmasını beklemesiz." Aeon'un saldırgan ve aktif konumunun ardında Ripley ya da Sarah Connor karakterlerinde olduğu gibi güdüleyici güç olarak annelik bulunmaz. Aeon'ın mücadelesinde başlangıçtaki itici güç, kız kardeşinin hükümet tarafından öldürülmesidir. Ancak, sonradan kardeşinin bebek klonunu bulmasına karşın onu çatışmanın ortasında yeni annesine bırakarak uzaklaşması da karakterin eylemlerinde ana motivasyonun, pek çok Hollywood filmi kahramanının aksine ailevi bir bağ olmadığını gösterir. Haraway (71), kadınların cisimleşmesinin verili ve zorunlu bir şey olup, annelikte usta olmak anlamına geldiği saptaması ile toplumsal cinsiyetin, kapsamlı bir tarihsel genişliğe ve derinliğe sahip olsa dahi evrensel küresel bir kimlik olmayabileceğini ifade eder. Alien'in ana karakteri Ripley daha anaç bir karakterken 2000'li yıllardan itibaren karşımıza çıkan kadın karakterler duygularını belli etseler dahi anaçlık yönleri vurgulanmaz. Aeon'un eyleme geçmesinde annelik güdülerini belirleyici olmayıp; karakterin gösterdiği direniş, iktidar mekanizmasının Bregna halkının belleği üzerinde tahakküm kurması bağlamında önem kazanır.

Filmin sonunda Aeon, şehri doğadan ayıran duvarı yıkar. Final kısmında açıkça gösterilmese de Aeon'ın romantik bir ilişkiye başlayabileceği ima edilir. Ancak çekirdek ailenin yeniden kurulabileceği ve ikisinin de anne olarak türün devamını sağlayabileceği şüphelidir. Yaşadıkları dünya ve kendileri hala tehlike altındadır. Filmde annelik; dramatik yapıyı belirleyen, karakterin eylemlerine yön veren ya da yüceltilen bir konum olarak yer bulmaz.

Hills'in (1999:46) Deleuze'dan yola çıkarak belirttiği üzere, kadın bedenini aktif kılan unsurlar, cinsiyet farkı ve 'annelik içgüdü'sünden ziyade bedenün aktüel kapasitesi, hızı ve kurduğu bağlantılardır. Kötücül olsunlar ya da olmasınlar söz konusu kadın karakterlerin klasik Hollywood filmlerindeki ya da ana akım sinemadaki şefkatli, anaç kadın karakterlere benzemediği açıktır. Direnişçi bir kimlik ve bununla bağlantılı olan kökenlere, bütüncüllüğe ve belleğe yönelik ilgi ve arayış bu karakterleri tanımlamada daha belirleyici olmaktadır.

Aeon, Trevor Goodchild ile girdiği aşk ilişkisi içinde şüpheli davranır ve kendisini ilişkinin içine kolayca bırakmaz. Kimliğinin ve dolayısıyla belleğinin kökenlerini bulma mücadelesi sırasında erkek bir kurtarıcıya ihtiyaç duymaz. Diğer bir deyişle türdeki yeni bir gösteren olarak kendi imajının otomatik okumasının kolaylığını sekteye uğratar. Filmde Aeon'un, rüyalarının kökenini keşfederek, kimlikler ve bedenler üzerinde iktidar kuran Oren Goodchild'ı devre dışı bırakmaya ve hayatta kalmaya yönelik mücadelecilik kimliği ön plandadır. Hayatta kalma yönündeki güçlü mücadele son dönemde üretilen bilim kurgu ve



aksiyon filmlerinde kadın karakterlerin belirleyici özelliği olarak göze çarpmaktadır. Örneğin Oblivion'da (2013, Steven Lisberger) dişil karakter taşıyan ana makine, kötücül olmasına karşın temelde yoğun bir hayatta kalma mücadelesi içindedir. Gravity'nin ana karakteri Ryan Stone da hayatta kalabilmek için uzay boşluğunda mücadele eder ve filmin final sahnesi doğrudan karakterin hayatta kalma becerisini vurgulaması ile belirlenmiştir.

Daha önce değinildiği gibi, kadın aksiyon kahramanların ellerindeki silahlar sıklıkla fallik bir simge olarak düşünülür. Dolayısıyla bu karakterler erkek iktidarına ulaşmaya çalışan karakterler olarak betimlenir. Hills'e (44) göre kadının ve teknolojinin bu anlamda birleşimi (assemblage); diğer makinelerle, öğelerle ve nesnelere bağlanabilir ve yeniden-bağlanabilir olması çerçevesinde ele alınabilir. Bu bakış açısıyla; teknoloji ve silah, bir eksiği tamamlama anlamında fallus için sabit bir gönderge olarak işaretlenmek yerine teknoloji/makine ile bağlantı kurarak, mekâna, zamana ve bedene ait sınırların esnetilmesi bağlamında okunabilir. Aeon ve Sithandra'nın silahlar ve çok sayıda 'gadget' ile ilişkisinde, iki karakterin bedenlerinin silahla ve genel anlamda teknoloji ile bütünleşmek için yeni bir biçim kazandığı görülür.

Şu halde bu bağlantı, Freudyen anlamda bir eksiği kapama anlamı ile sınırlandırılmaz. Söz konusu eylem, yeni bir beden üretmeye ya da bedene yeni olasılıklar kazandırmaya kapı açar. Söz konusu birleşim görünümü, 'uygun' davranış ve bağlantılar hakkındaki beklentilerle sınırlandırılmamıştır çünkü sabit bir öznelikten hareket etmez.

Aeon, sadece silah ile değil birçok makineyle bağlantı kurar. Bu, onun çevresiyle yaratıcı ve sınırları dönüştürücü, işlevsel bir ilişkiye girmesine olanak sağlar. Örneğin gözünün arkasına iştirilmiş lens büyüteç ile sınırların içini görebilir, özel elbisesi ile mekân değiştirebilir. Kulağına gömülü iletişim cihazı, hap ile kurulan biyo-teknolojik iletişim, ıslıkla yönlendirilen patlayıcı toplar gibi örneklerde karakterin teknoloji ile bütünleşmiş bir kimlik ile hareket ettiği açıkça görülür. Sithandra'nın ayaklarının yerine iki el yaptırmış ve bu şekilde hareket kabiliyetini artırmış olması da bu bağlamda düşünülebilir. Hills'e (45) göre; "kadın bedeninin diğer makinelerle birlikteliği cinsiyet sisteminin belirlediği sınırlama ve hiyerarşik ayrımları ihlal ederek yeni bir beden yaratmayı sağlar." Teknoloji ile bütünleşik kadın bedeni, karakteri bir çeşit siborg görünümü ve kimliği ile donatır.

Kadın aksiyon kahramanların güzellikleri ile öne çıkmaları ise, o karakterler için feminist bağlamda bir dezavantajdan çok avantaj olarak düşünülebilir. Aeon, bir 'ikinci deri' olarak giydiği dar lâteks elbise ile çekici bir görünüme sahiptir. Bu güzellik olgusunun hiyerarşik sınırları yeniden kurmaya yarayıp yaramadığı tartışmaya açıktır. Geleneksel feminizmin, güzellik kavramını erkekler tarafından yaratılmış bir baskılama aracı olarak değerlendirmesini 'basit ve ahlaki' bir görüş olarak tanımlayan Katherine Peiss'e (akt. Işık: 63) göre kadının basit bir anlatım ile toplumsal süreçlerde güzelliğin, dolayısıyla masumiyetin simgesi olması mağduriyet ya da kurban olma durumunu ifade etmez. Aeon, fiziksel çekiciliği ile türün genel anlatı mantığına yerleşmiş pasif ve pek zeki olmayan kadın stereotipini kırarak, sadece çekiciliği ya da fiziksel üstünlüğü ile değil bilişsel yetenekleri ile ön plana çıkan bir karakter olarak görülebilir. Ayrıca Hollywood filmlerinde pek çok erkek bilim kurgu ve aksiyon kahramanının da atletik bedenlere sahip olduğu ve bedenlerinin sıklıkla sergilendiği görülür. Dolayısıyla filmler düzleminde idealize edilmiş bir güzellik biçiminin kendisi sorgulanabilir olsa da bunun yalnızca kadın kahramanların seyir nesnesi olarak sunulması sorunu şeklinde algılanması yanıltıcıdır. Son dönemlerdeki aksiyon ve bilim



kurdu filmlerinde kadın kahramanın da, bedenini ve aklını disipline edebilen, yeteneklerini kullanabilen, hakikati arama amacı güden bir karakter olarak çizilmesi önem taşımaktadır.

Filmde; Aeon'un, kız kardeşinin ölümünden sonra evinde umutsuzca dolaştığı sahnede, karakterin çıplaklığına yer verilmesi onun basitçe bir güzellik ve cinsellik nesnesi olarak kullanıldığı anlamına gelmeyebilir. Aeon kendi evreni içinde aynı zamanda yalnız ve incinebilir olan mücadelecı bir karakter gibi de görülebilir. Söz konusu aktif kadın karakterlerin kurban ve mağdur konumunda olduğu durumlar bulunur ancak bu karakterler kahraman ve kurban arasındaki hiyerarşik sınırı ve karşıtlığı ihlal ederek pek çok erkek kahramanın aksine daha insani ve inandırıcı bir görünüm çizerler.

Bu bağlamda kadın aksiyon kahramanlarının, aktif ve saldırgan olmalarıyla kadınsılığı temsil etmedikleri ve erkeğe dönüşmeye çalıştıkları düşüncesi de tartışılabilir. Bu şekilde düşünülmesinin altında iyiliğin, masumiyetin ve pasifliğin tarih boyunca kadına atfedilmiş olması yatmaktadır. Söz konusu karakterlerin aktif ve gerektiğinde saldırgan olmaları ve teknoloji kullanımındaki yetkinlikleri onların erkeksi bir rol üstlendiklerini değil, türün merkezi figürü olabildiklerini gösterir.

Haraway (71), siborg figürünü tanımlarken bedenın masum olmadığını; ayrıca siborg figürünün üniter kimlik arayışında olmadığı gibi, sonu olmayan ikilikler doğurmadığını; ironiyi baştan benimsediğini belirtir. Karakterin ironik oluşu filmin sonunun muğlak kalışı ile ilişkilidir. Tür filmi konvansiyonları ile karşılaştırıldığında, finalde Bregna kentinin duvarlarının yıkılması ve dışarıdaki evrenle yüzleşilmesi, kesin bir mutlu son görünümü sunmaz. Mekân anlamında da bir keşif, sınırların yıkılışı durumu ve yeni, ancak belirsiz bir yaşam biçimine adım atış söz konusudur.

Haraway, aynı zamanda siborg figürünü militarizmin ve ataerkil kapitalizmin gayri-meşru evladı olarak tanımlar. Siborglar; kökenlerine bağlı değildir, her türlü bağımlılıktan sıyrılmıştır ve hayatlarında babalarının yeri yoktur, diğer bir deyişle baba kurtarıcılarını beklemezler (5, 7). Aeon Flux, kökenlerinin izini sürmek bakımından siborg figüründen ayrılrsa da klonlanmış bedeninin, makine ve organizma arasındaki sınırların belirsizliğini işaret etmesi Aeon'u bir siborga benzer kılar. Aeon, rüyalarının ve dolayısıyla asıl kimliğinin izini sürerken ataerkil ve totaliter bir yönetimle (Goodchild Hanedanlığı) mücadele eder. Mücadelesinde, bedeni ile bütünleşen teknoloji ve mekânı esnetebilme kapasitesi önemli yer tutar. Aeon'un direnişçi kimliği, teknoloji kullanımına hâkimiyeti ile iç içedir.

##### 5. SONUÇ VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND SUGGESTIONS)

Son yıllarda, klasik 'femme fatale' ya da robotik tanrıça figüründen ziyade genellikle erkek kahramanlara atfedilen kaygılarla (bütüncül kimliğin, kökenlerin, belleğin ve rüyaların anlam ve kaynağının) iç içe olan ve belli iktidar mekanizmalarına karşı direniş gösteren (hackerlık, dövüş sanatlarında ustalık, telepatik güç, hareketlilik ve esneklik) kadın karakterler artış göstermektedir. Kadın karakterlerin sahip oldukları yeni bedenın yapabilecekleri, etkileme ve etkilenme kapasitesine dayanır çünkü siborg beden tasavvuru Freudyen anlamdaki bir eksiklik durumundan yola çıkmadığı için kullandığı düşük veya yüksek düzeydeki her türlü teknolojiyi bir eksik kapatma aracı ve protez olarak değil yeni ve başka deneyimler elde etme ve kendi olmayanla bütünleşme aracı olarak görür.

Kadın aksiyon kahramanı anaçlıktan ziyade, makine ve teknolojiyi, ustaca kullanma ve dövüş sanatlarında başarılı olma gibi becerileri ile öne çıkar. Bedenin fiziksel gücü, ortama uyum sağlama becerisi ve



dolayısıyla karakterin, gerek bedeninin gerek mekânın sınırlarını esnetebilmesi esastır. Aeon Flux filmindeki ana karakter de bu özellikleri taşıyarak Haraway'in siborg figürüne yakın olarak konumlandırılabilir.

Bununla birlikte Aeon'u bir siborg figüründen ayıran noktalar da bulunur. Aeon Flux, Haraway'in siborgu nitelerken işaret ettiği; parçalı bir kimliğe sahip olmaktan ve çelişkili konumlarda durabilmekten çekinmemesi özelliğini doğrudan taşımaz. Filmin sonunda Bregna halkının ölümlülüğe dönüşü, geçmişi ve dolayısıyla orijinal belleği arayışı; Haraway'in betimlediği siborg figürüne ait olmayan bir "öz"e kavuşma isteğini ifade eder. Haraway'in tanımladığı şekliyle siborg, kökenlerinin keşfinden kaynaklanan bir bütünlük arayışını sorun edinmezdi; diğer bir deyişle sahicilik kaygısı onun itici gücü olmazdı. Siborg bir makine ya da klon olmayı umursamazken Aeon Flux'ın Bregna halkını kandıran iktidar mekanizmasını alaşağı etmeye yönelik mücadelesi otantiklik arayışını da içerir. Neyin kopya, neyin orijinal olduğunun keşfedilmesi yönündeki istek, pek çok filmde olduğu gibi bu filmde de anlatının eksenini oluşturur. Kuşkusuz bu sahicilik, otantiklik arayışı simülasyonların belirlediği ve postmodern olarak nitelenen bir çağ bağlamında önem taşımaktadır. Ancak siborg figürünün, kopya olmanın kaygısını taşımadan, postmodern evrenin ironilerini benimseyip modern ikilikleri aşmaya çalışan bir tavra sahip olacağı söylenebilir.

Kuşkusuz, Haraway'in (60) siborg figürü bağlamında ifade ettiği 'bütünlük'; Aeon Flux'ta mücadele nedeni olan rüyaların ve orijinal belleğin bulunuşundan daha aşkın bir konuma işaret eder: Filmde, dilden, yazıdan ve hatta 'İnsan'dan da önce var olan bütünlükten ziyade iktidarın biçimlendirdiği bellek ve kimliklerin özgürleşmesi mücadelesi anlamında bir bütünlük arayışı söz konusudur. Ayrıca bedeninin ve belleğin ataerkil bir iktidar tarafından biçimlendirilmesine karşı, bedeni teknolojik bir aygıt gibi hareket etme özelliğine sahip bir kadın karakterin mücadele etmesi önemlidir. Söz konusu olan, ilk masumiyete denk düşen bir köken ya da kurucu mit arayışı değildir. Direnişi gerçekleştiren ve kimlik üretimini kontrol eden iktidara karşı mücadele yürüten Aeon'un kendisi de organik bir üreme sonucu var olmamıştır, aslen yapaydır. Ancak bu yapaylık bir umutsuzluk taşımaktan ziyade, filmin sonu itibarıyla yeni bir var oluş umudu barındırır.

- Kadın aksiyon kahramanlarının; toplumsal cinsiyet yönünden ele alındıklarında erkek aksiyon kahramanlarını taklit etmeleri ve toplumsal cinsiyet rollerinde, erkeğin seyir nesnesi olmaları anlamında önemli bir değişim yansıtmadıkları ifade edilir. Bu çalışmada geleneksel feminist yaklaşımın getirdiği bu türden saptamaların doğruluğu tartışılmaksızın, kadın aksiyon ve bilim kurgu kahramanlarının ve konu oldukları filmlerin, postmodern düşünceyi de içeren farklı bir bakış açısıyla el alınmasının mümkün olabileceği ortaya konmaya çalışılmıştır.
- Söz konusu kahramanları, doğrudan erkeksi olarak değerlendirmenin, diğer bir deyişle fallusa eş değer görülen silahları ile erkek olmaya çalışan kadın temsilleri olarak düşünmenin bir adım ötesine geçerek alternatif bir bakış açısı ile ele alınması, günümüzde daha yapıcı bir eleştirel yaklaşım sunacağı düşünülmektedir.
- Geleneksel feminist kuramın doğrulandığı pek çok film analizinin varlığı göz önüne alındığında; ileride yapılacak çalışmalarda, sözü edilen aksiyon ve bilim kurgu kadın kahramanlarını, içinde bulunulan ve teknolojiyle iç içe olan günümüz kültürünü ve



gündelik yaşam pratiklerini yansıtan 'makine' ve 'siborg' kavramları üzerinden değerlendirmek daha verimli olacaktır.

**KAYNAKLAR (REFERENCES)**

- Bell, D., (2002). An Introduction to Cybercultures. Routledge.
- Gabbard, G.O. ve Gabbard, K., (2001). Sinema ve Psikiyatri (Y. Eradam, H. Satılmış, Çev.). İstanbul: Okuyan us
- Güçsal, P., (2010). Sunuş. Donna Haraway, Başka Yer (ss.7-44) (G. Pusar, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Haraway, D., (2006). Siborg Manifestosu (O. Akınhay, Çev.). Agora Kitaplığı: İstanbul.
- Hills, E., (1999). From 'Figurative Males' To Action Heroines: Further Thoughts On Active Women In The Cinema. Screen, 40(1), 38-50.
- Inness, S.A., (2004). "Boxing Gloves and Bustiers": New Images of Tough Women. Inness, S. A. (Ed.), Action chicks: New Images Of Tough Women in Popular Culture (ss.1-17). New York: Palgrave Macmillan.
- Işık, E., (1998). Beden ve Toplum Kuramı. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Mencimer, S., (2001). Violent Femmes. Erişim: [www.washingtonmonthly.com/features/2001/0109.mencimer.html](http://www.washingtonmonthly.com/features/2001/0109.mencimer.html)
- Özgüven, F., (2010, 26 Ağustos). Angelina! Erişim: [www.radikal.com.tr](http://www.radikal.com.tr)
- Shilling, C., (2004). Body in Culture, Technology and Society. Sage.