

Hollywood Bilimkurgusunda Makine, Beden ve Teknofobi



Toygar Sinan Baykan

Öz

Bu çalışma popüler Hollywood bilimkurgularında insan bedeni ve makineler arasındaki teknolojik/ biyoteknolojik ilişkilerin teknofobik bir unsur olarak tahayyülüne odaklanıyor. Çalışma, *Surrogates*'e kadar olan bilimkurgusal tahayyülün temel teknofobik vurgusunun insanın teknolojik yaratısının insanla uzlaşmaz bir karşıtlığa düşeceği endişesi olduğunun altını çiziyor. Simülasyon merkezli bir kuşak filmin ardından ve *Surrogates* örneği üzerinden bu endişenin yerini insanın teknolojik yaratısını mükemmel bir şekilde denetleyebildiği bir evrenin getireceği tehlikelerden duyulan endişeye bıraktığı ileri sürülmektedir. Çalışmada teknofobinin *Surrogates* ile gelen ve zikredilen dönüşümünün karşılık geldiği bir toplumsal ve yönetsel dönüşüm de betimlenmektedir. Ayrıca filmler kendilerine yeter gerçeklikler olarak ele alınmadığı gibi, popüler bilimkurgu da toplumsal ve siyasal dönüşümlerin basit birer yansıması olarak ele değerlendirilmemiştir. Çalışma, sonuç olarak, insan bedeninin Hollywood bilimkurgusu tarafından kutsanmasını teknofobinin zikredilen dönüşümünü kat eden dirençli bir eğilim olarak değerlendirmektedir. Bu durum, insanın evrenin merkezindeki yerini tahkir eden hayal kırıklıklarına biyoteknolojik gelişmeler sonucunda yeni bir tanesinin eklenmekte olduğuna da işaret etmektedir.

Anahtar Sözcükler: Teknofobi, Araçsal Akıl, Biyosiyaset, Yönetimsellik, Beden, Makine, Simülasyon, Otomat, Sibernetik, Disiplin, Kontrol, Sinizm.

Machines, the Human Body, and Technophobia in Hollywood Science Fiction

Abstract

This study focuses on images of the technological/bio-technological relationship between the human body and machines as a form of technophobia in Hollywood science fiction. It underlines the imagined antagonism between humans and their technological counterparts as the main technophobic element. Nevertheless, after a generation of simulation-oriented science fiction, particularly through the example of *Surrogates*, this study argues that technophobia has become the fear held by humans of the dangers imposed by the perfection of the control mechanisms of technological/bio-technological beings. The study also describes the social and governmental transformations that correspond to this change in the nature of technophobia. Methodologically, the popular science fiction movies discussed in the study are neither examined as self-sufficient realities nor evaluated as simple reflections of social and political transformations. In conclusion, despite the change in technophobia, the study evaluates the sanctity of the human body as a resilient feature of Hollywood science fiction. It is also argues that this situation implies that the central position of humanity in the universe will deteriorate further as bio-technological development continues.

Keywords: Technophobia, instrumental reason, biopolitics, governmentality, body, machine, simulation, automat, cybernetics, discipline, control, cynicism.

Giriş*

Teknolojik gelişmelerin gidişatına dair kötümser bir sezginin varlığından bahsedilecekse eğer, bu sezginin kitlesel olarak en ulaşılabilir ifadelerini bilimkurgusal tahayyülde ve özel olarak bilimkurgu sinemasında aramak gerekecektir. Bilimkurgu sineması ile ilgili olan *Ütopik Sinema*'yı Türkçeye çeviren Veysel Atayman'ın çeviri için yazdığı önsözde belirttiği gibi “[B]ilimkurgu sineması, toplumsal düşüncelere ve gerçekliklere öteki türlerden çok daha doğrudan yankı veren bir tür olduğu kadar, katıksız bir sinema dünyası kurmaya, böyle bir dünyayı tasarlamaya kalkıştığı yerde de, gerçekliğin koyduğu sınırlamalardan hiç zorlanmadan rahatlıkla kurtulabilen biricik türdür” (Roloff & Seeßen, 1995, s. 8). Dolayısıyla, yine Atayman tarafından belirtildiği gibi, “[Ö]teki türlerin filmlerinde ancak çok dikkatli bakarak yakalayabildiğimiz şey, bilimkurguda kendini daha yüzeyde ele verir: Her filmin özü gereği politik bir mesaj taşıdığı gerçeğidir bu” (Roloff & Seeßen, 1995, s. 8).

Bilimkurgu sinemasının incelenmesine yönelik böyle bir çalışma için yapılması gereken ilk ayırım popüler bilimkurgu sineması ile türün daha az bilinen örnekleri arasında olacaktır. Ünsal Oskay bilimkurgu ve korku sineması ile ilgili çalışmasında böyle bir ayırmadan hareket etmiştir ve bu çalışma için de bu ayırım geçerlidir. Bu çalışma da “tecimsel oluş’ ve ‘popüler’ oluş özellikleri ağır basan örneklerden” yola çıkacak ve türün, “sanat yönünden ‘iyi’ sayılabilecek örneklerinde görülebilen özelliklerden çok, bugün milyonlarca insanı aynı anda ve değişik yaşam ortamlarında etkileyen ‘yaygın’ türlerinde görülen özellikler üzerinde durmaya” çalışacaktır (Oskay, 1983, s. 7). Popüler bilimkurgu sinemasının, bilimkurgusal tahayyülün tamamı adına incelenmesi mümkün değildir. Bu nokta özellikle bilimkurgu edebiyatı bağlamında dikkate alınmalıdır. Oskay’ın çalışmasında vurgulandığı gibi popüler bilimkurgu sineması çoğu zaman yaygın değerleri ve dogmaları onaylamak eğilimindedir. Oskay’a göre popüler bilimkurgu, aydınlanmanın teknolojiyi/tekniki kendi başına tehditkâr gören egemen/tahakkümcü Voltaireci kanadıyla bir yakınlık içindedir. Buna karşın, gösterilmeye çalışılacağı gibi popüler ve tecimsel bilimkurgu sineması dahi, belki öykülerinin dramatik finalleri itibariyle değil ama satır araları itibariyle amaçlamadıkları kadar keskin bir modernlik eleştirisini yansıtır. Diğer taraftan bilimkurgu edebiyatı ise bu yaygın değerlere açıkça eleştiriler getirir. Gerçekten de Gerard Klein’in ileri sürdüğü gibi “bizi sürekli yöneten burjuva kültürü için bilimkurguda sindirilemez, kabul edilemez ve hatta skandal yaratacak bir şeyler” mevcuttur. “Söz konusu olan, bilimkurgunun bir yandan bilimle diğer yandan düşsel olanla ilişkileri ve bu ikisinin birlikteliğinden doğan ‘doğaya aykırılık’tır” (aktaran Baudou, 2005, s. 122).

Bu çalışmada yakın tarihli popüler Hollywood bilimkurguları üzerinden makine, insan, beden ilişkileri değişen teknofobi zemininde tartışılacaktır.

* Metni taslak halindeyken okuyup önerilerde bulunan Dinçer Demirkent’e teşekkür borçluyum.

Ayrıca, yazının bilimkurgu filmlerindeki temel gerilimlerin ve temaların değişimini takip ederek bu temaların ve değişimlerin karşılık geldiği özgül bir tarihsel, kültürel ve toplumsal deneyimi teşhis etmeye yönelik bir deneme olmaktan öte bir iddia taşımadığı da belirtilmeli. Filmlerin seçiminde ise, Hollywood'un film üretiminin niceliksel ölçüğü göz önüne alındığında daha sınırlayıcı bir ölçüte gerek olduğu açıktır. Oskay'ı takiben tecimsel ve popüler oluşun yanı sıra, filmlerin seçiminde aşağıda tanımlanacak olan zemini en somut şekilde ortaya seren örnekler belirleyici olmuştur. Özellikle *Surrogates* (Suretler, Jonathan Mostow, 2009) filminden geriye bakıldığında, dikkatten kaçmış bazı önemli filmlerin olabileceği gerçeği teslim edilerek, listenin önemli oranda daraltıldığı belirtilmelidir. Diğer taraftan kültür ürünleriyle onların içerisinde üretildiği beşeri durum arasındaki ilişkilerin nasıl açıklanabileceğiyle ve niteliğiyle ilgili pek çok yöntemsel sorun da vardır. Metinde bu ilişkilerin nasıl açıklanabileceği ve ne mahiyette olduğu üzerine bir yöntemsel tartışma yürütülmemiş olması metnin peşinen kabul edilmesi gereken bir eksikliğidir. Yine de, çok temel olarak, bir alanda üretilen eserlere yaklaşırken yapılmaması gereken birbirinden kötü iki hatadan kaçınmaya çalışılacaktır. Bourdieu'nün söyleyişyle “bu hatalardan biri, eserlere kendilerine yeter gerçeklikler olarak bakmak, diğeri ise onları genel iktisadi ve toplumsal koşullara doğrudan doğruya indirgemektir” (Bourdieu & Wacquant, 2003, s. 148).

Tüm metin boyunca, Hollywood bilimkurgusunun istikrarlı unsurları olan makine ve beden, değişen teknofobi zemininde kavranmaya çalışılmıştır. Bu yapılırken temel olarak, teknofobinin iki yüzü ya da aşaması olduğu teşhis edilmiştir. Bunlardan ilki ve bilimkurgusal tahayyül açısından başat olanı teknolojinin kontrolden çıkacağı kaygısıdır. *Frankenstein*'den (James Whale, 1931) başlayıp *2001: A Space Odyssey*'ye (2001: *Uzay Yolculuğu*, Stanley Kubrick, 1968) oradan da *Total Recall*'a (*Gerçeğe Çağrı*, Paul Verhoeven, 1990), *Dark City*'ye (*Karanlık Şehir*, Alex Proyas, 1998) ve *Matrix*'e (Andy & Larry Wachowski, 1999) uzanan bilimkurgu sineması örnekleri bu başat tema üzerine kurulmuştur. Diğer taraftan bu teknofobik tema, antropomorfik biçimler de almıştır. Teknofobik hissiyatı uyarayan makineler/sistem makineler olduğu kadar insan makineler ya da replikantlardır da. *Surrogates*'te en somut ifadesini bulan ikinci teknofobik tema ise kusursuz kontrol ve onun yaratacağı gönüllü kulluktan duyulan korkudur. Metin boyunca, bilimkurgusal tahayyül zeminindeki tartışmaya düzenli şekilde karşılık düşen bir toplam beşeri durum ve onun dönüşümü tartışması da paralel olarak yürütülmeye çalışılmıştır. Bu paralel tartışmada temel olarak iki teknofobik aşamaya denk gelen iki ayrı teknolojik, yönetsel ve ideolojik toplam durum tanımlanmaya çalışılmıştır.

İnsanın Yarattığı ya da “Kontrolden Çıkan”

İnsanın tamamen kendi yarattığı bir canlıdan korkusunun ya da, daha doğrusu, bu yaratının kontrolden çıkacağına dair endişesinin ilk akla gelecek, ancak günümüzle kıyaslandığında arkaik sayılabilecek örneği, sonrasında pek çok kez çeşitli şekillerde sinemaya da uyarlanmış olan Marry Shelley'nin bilimkurgu romanı *Frankenstein*'dir. Romanda çılgın bir bilim adamının ihtirasının ürünü olan canavar, nihayetinde yaratıcı babasıyla karşı karşıya gelir;

ölümüne bir karşıtlığa düşer. Shelley'nin öyküsünün çok katmanlılığı içinden seçilecek olan bu dramatik unsur, eğretilmesi olarak okunabileceği birçok gerilimin yanı sıra endüstri çağının sonuçlarının erken bir sezgisidir de. Araşsal akla¹ yönelik eleştirinin edebiyata yansıyan bir temsili olan bu gerilim, Shelley'nin romanından çok daha sonraları da Hollywood bilimkurgusunun temel dramatik unsuru olarak kalmıştır. İnsanın yaratısının insanla girdiği mücadelenin merkezi öğelerden birini teşkil ettiği en ünlü bilimkurgulardan biri *2001: A Space Odyssey*'dir. Filmi taşıyan temel gerilim, insanlığın evrimini başlatan monoliti aramaya giden ekiple uzay gemisinin bilgisayarı olan HAL 9000 arasındaki zorunlu ve kuşku dolu ilişkidir. Bilgisayar, başına buyruk hareket etmeye başlamış ve yerine getirmesi beklenen işlevin dışına çıkmıştır. İnsanın yaratısının bağımsızlaşmasını daha merkezi bir konumda tutan diğer film ise *2001: A Space Odyssey*'den seneler sonra çekilen *Blade Runner*'dir (*Bıçak Sırtı*, Ridley Scott, 1982). Filmde insanların denetiminden kurtulmuş ve insandan ayırt edilmesi dahi bir uzmanlık gerektiren makine kopyaların (replikantların) peşindeki bir dedektifin öyküsü konu edilmektedir. Film, insanın yarattığının kontrolden çıkacağına ve bağımsız yaşayana dönüşerek insanlara yönelteceği tehlide ilişkin kaygıyı merkeze almaktadır.² *Blade Runner*'ın ayırt edici taraflarından biri ise, *2001: A Space Odyssey*'den farklı olarak, insanın bağımsızlaşmış yaratısının insan bedeni şeklinde oluşudur. Ancak bu kopyalar insandan daha “akıllı” ve güçlüdürler de. *Blade Runner*'dan iki sene sonra çekilen *Terminator (Terminatör)*, James Cameron, 1984) ise insan ve yaratısı arasındaki savaş temasının en somut örneği sayılabilir. Konusunu uzun uzadıya anlatmayı gerektirmeyecek kadar popüler olan film, Skynet adlı askeri bilgisayar programının³ kontrolden çıkarak dünyanın sonunu getirmesi üzerine kuruludur. Gelecekte yaşanacak “kıyamet günü”nü olanaklı kılabilmek için Skynet, geçmişe insan dokusu ve makine karışımı olan insansı bir robot yollayarak direnişin daha henüz doğmamış müstakbel önderini engellemek için annesini

¹ “Araşsal akıl” ya da Horkheimer’in daha çok tercih ettiği şekliyle anmak gerekirse “özel akıl”, çağımıza has birçok teknik/teknolojik gelişmenin ana kaynağı olan ve tek ölçütü “doğa ve insan üzerinde egemenlik kurulmasında oynadığı rol” olan, özerkliğini yitirmiş, biçimselleşmiş, evrensel nesnel doğruluğa adanmış nesnel akılla işbirliğini kaybetmiş olan akıldır (2008, s. 66-67). “Sağ kalmanın kendi başına bir amaç haline geldiği bir kültür”ün (Horkheimer, 2008, s. 121) parçası olmasıyla birlikte araşsal akıl, biyosiyasal bir çağın da ayrılmaz bir parçasıdır. Max Frisch’in romanının başkahramanı olan Faber’in teknisyenlerin ve endüstrileşmenin yarattığı sonuçlardan biri olarak yaşamın anlamının yerine yaşamın düzeyinin geçtiği yönünde bir eleştiriye sinirlenmesi belki de bu ilişkiye işaret etmektedir (Frisch, 1997, s. 55).

² *Blade Runner* üzerine yazılmış erken tarihli önemli bir makalede Guiliana Bruno filmi “postmodern durumun” bir ürünü olarak inceler. Bruno’ya göre filmdeki replikantlar, Baudrillard’a referansla kusursuz simülakrlardır (1987, s. 67-68). Film böyle bir okumaya açık olmakla birlikte, ileride gösterileceği gibi, Baudrillard’ın anlattığı simülasyon dünyası ile daha fazla örtüşen bilimkurgu filmleri 90’larda çekilmiştir.

³ Daniel Dinello, bilimkurgunun insan sonrası (*posthuman*) teknolojilere dair öngörülerini tartıştığı kitabı *Technophobia!*’da 1950 sonrası düşman yapay zeka algısını bilgisayar teknolojisinin 2. Dünya Savaşı boyunca askeri amaçlarla geliştirilmesiyle açıklar (2005, s. 87). Bu açıdan Skynet’in filmde askeri bir program oluşu manidardır. Ancak, ilerleyen bölümde gösterilmeye çalışılacağı gibi, bilimkurgu sinemasındaki teknofobik temaları daha geniş bir tarihsel deneyim zemininde de açıklamak mümkündür.

öldürmek ister. Buna karşı direniş de boş durmamış, geçmişe müstakbel önderin annesini koruyacak birini yollamıştır. Filmde insan ve kontrolünden çıkan yaratısı arasındaki mücadele, geçmişte bedenler arasında süren, insan ve insansı robot üzerinden süren bir mücadele ile temsil edilir.

Görülebileceği gibi *Frankenstein*'dan *Terminator*'e uzanan bir hattın ortak eksenini insanın yaratısının kontrolden çıkması ve yaratıcısıyla uzlaşmaz bir çatışmaya girişi oluşturmaktadır. Bu temanın neden bu kadar dirençli olduğuna yönelik düşünmek, teknolojik gelişmenin temel bileşenlerinden biri olduğu modern endüstri toplumu, kurumları ve pratikleri üzerine de düşünmeye sevk etmektedir. Bazı örneklerine yukarıda değinilen bilimkurgu sinemasının bu temel gerilimi bu kadar ısrarla koruyuşunu “yüksek modernist tahayyülle” (Scott, 2008) pratikleri arasındaki uyumsuzluktan kaynaklanan bir hayal kırıklığının ve kaygının beyazperdeye yansmasıyla gerekçelendirmek makul görünüyor.⁴ Her şeyden önce —ve münhasıran bir ideoloji olmaktan önce — bir yönetsel teknoloji olarak değerlendirilebilecek olan yüksek modernist planlamacılığın pratikteki yaratılıyla arasındaki göz ardı edilemez örtüşmezlik, ortaya çıkardığı toplumsal ve ekolojik bilançolarla belki de bilimkurgu filmlerindeki çatışmayı dahi aratmaz. Daha az spekülatif olmak adına bu dirençli “insan ve yaratısı arasındaki mücadele” temasının daha sıkı ilişki içinde olduğu bir “araçsal akıl” dünyası üzerine de düşünülebilir. Araçsal aklın ve onun etrafında örgütlenmiş bir yönetsel mekanizmanın doğurduğu sonuçların en yıkıcısı olan Yahudi Soykırımı⁵ üzerine Hannah Arendt'in dediklerine bakmak, insan ve yaratısı arasındaki mücadele temasının direncini nasıl sağladığını ve dramatik gücünü nereden aldığını göstermektedir:

Önce ne diyorduk: Evet, insanın düşmanları olur. Bu tamamen normal. Peki niçin bir halkın da düşmanları olmasın? Ama bu farklıydı. Sanki bir uçurum açılmış gibiydi sahiden de. *Bunun olmaması gerekirdi*. Sadece kurbanların sayısını kastetmiyorum. Yöntemi, ceset imalatını ve diğerlerini kastediyorum —daha fazlasına girmeye gerek yok. Bu olmamalıydı. Kendimizi alıştırıramayacağımız bir şey oldu orada. Hiçbirimizin yapamayacağı (Arendt'den aktaran Agamben, 2004, s. 71, italikler özgün).

Modernliğin yıkıcı sonuçlarını Frankfurt Okulu bir şekilde işaret etmişti. Ancak yine de insan ve yaratısı arasındaki çatışmanın 20. yüzyıl ortasındaki kıyametvari sonucu, yüzyılın en önemli düşünürlerinden birini kederli, büyük bir şaşkınlığa maruz bırakmıştır. Agamben'in de saptadığı gibi “Auschwitz'de insanlar ölmedi; daha çok cesetler imal edildi” (2004, s. 71). Endüstriyel, modern-bürokratik bir makine, bir teknoloji olarak Nazi Soykırım yönetimini tanıtmaktansa, Arendt'in saptadığı gibi, Eichmann'ın şahsında faillerin birer canavar olduğunu düşünmek gayet rahatlatıcı olurdu (2009, s. 281). Teknolojinin soykırım için özel olarak üretilmesinin, tahsis edilmesinin ya da

⁴ Bahsedilen uyumsuzluk ve yol açtığı sonuçlar Scott tarafından geniş bir ampirik malzemeyle gösterilmiştir. Kitap, modern aklın tüm şiddetli etkinliğine karşı belli başlı kolektif pratikler bütünüünün nasıl direndiğini gösterir; gerçekleşmesi arzu edilen modernist amaçların niyetlenilmeyen olumsuz sonuçlarının pratikte nasıl azaltıldığından bahseder.

⁵ Bu noktada Bauman'ın (2007) Holocaust'la ilgili çözümlerinden hareket edilmektedir.

kullanılmasının (gaz odaları, kamyonları, mahkûmların sayısal olarak damgalanması ve benzeri teknik/teknolojik birçok uygulama) ötesinde soykırımı gerçekleştiren Nazi yönetiminin kendisi aslında endüstriyel, modern-bürokratik teknolojinin dönemindeki en başarılı örneğiydi. Daha genel olarak bu büyük şaşkınlık, görevi biyosiyasal niteliğiyle yaşamı korumak ve refah üretmek olan modern iktidar mekaniğinin nasıl böylesine kıyıcı olduğu karşısında duyulan şaşkınlıktı.⁶

İnsanın yarattısının bilimkurgu sinemasındaki antropomorfik temsiline anlamına dönülürse, bunu da tüm teknolojik dönüşümün insan bedenini sakınmaya yöneldiği bir biyoiktidar çağına bağlamak mümkün görünüyor. Yine de bilimkurgu sinemasında insansı makinelerin askeri amaçlar çerçevesinde üretilmiş oluşu da bir vakiadır. Terminatör adı üzerinde ve düz anlamıyla bir savaş makinesidir misal olarak. Diğer yandan *Star Wars*'daki (*Yıldız Savaşları*, George Lucas, 1977) android orduları da akla gelebilir. Ne var ki bu da insan bedenini sakınan bir çağın tahayyülüdür açıkça. Bu anlamda insan bedenini askeri düzeyde sakınmanın mantığını en iyi sergileyen bilimkurgu ise —ileride farklı boyutlarıyla irdelenecek olan— *Surrogates*'tir. Filmde Amerikan ordusu dünyanın uzak köşelerindeki kolonyal savaşlarını Amerika'da bir askeri üsteki “oyuncuların” kusursuzca yönettiği makine askerlerle sürdürmektedir. Kusursuz insan-robotlar, aynı zamanda disiplinci teknolojilerin tasarladığı kusursuzca “bağımlı ve idmanlı bedenler, ‘itaatkâr’ bedenler”dir (Foucault, 2006, s. 211).⁷ Bu bedenler sayesinde gerçek bedenler hiçbir risk almadan var olabilecektir. Ancak bilimkurgu sineması tam da bu ütopyanın bir distopyaya dönüşüne işaret eder. İnsan yaratısı akıl ve bedenler, insanı imha etmeye yönelir.

Hipergerçeklik ve Sistemmakinenin Hükümü

Kronolojik olarak ilk bölümde değinilen filmlerden sonraki on yılın önemli bilimkurgu filmlerindeki temalar, 2000’li yılların sonuna yetmişmiş önemli bir bilimkurgu filminin, yani *Surrogates*'in içerdiği beden sorunsalını önceleyen ve ona zemin teşkil eden bir niteliğe sahiptir. Bu nitelikleriyle *Total Recall*, sonrasında *Dark City*'ye ve *Matrix*'e uzanan bir hattın ilk yapıtaşı sayılabilir. Filmde Mars'taki direniş için çalışan saf değiştirmiş bir ajanın hatıralarının silinerek ve bunların yerine yenileri yerleştirilerek bir oyundan ibaret olan bir hayata mahkûm ediliş konu edilmektedir. Film, esas kahramanın gerçek kimliğini keşfinin ve dünyadan yönetilen, Mars'ı sömüren bir şirkete karşı

⁶ Hewitt biyosiyasetin sosyal politika ile nasıl geniş bir kesişim kümesi olduğunu gösterir (1991, s. 225-255). Yazının konusunun dışında olmakla birlikte biyosiyasetin bu özelliklerine karşın neden bu kadar kıyıcı olduğuna ve egemen öldürme hakkıyla ilişkisine dair bir açıklamayı Foucault 1975-76 döneminde 17 Mart 1976 tarihli dersinde yapar (2004, s. 245-270).

⁷ Birçok bilimkurgunun, ütopyanın ya da distopyanın şu veya bu şekilde disiplinci temalar ya da disiplin teknolojileri içermesi tesadüf değildir. Foucault'nun işaret ettiği gibi disiplinler gerçeği tamamlayıcı teknolojilerdir. “Disiplin gerçeği tamamlıyormuşçasına bir çerçeve içinde çalışır” (2007a, s. 47). Buna karşın bir değişim de gözlenmektedir. Mesela 1984'deki (Michael Radford, 1984) ya da *Brasil*'deki (Terry Gilliam, 1985) totaliter tahayyüllerin yerini insanların seçimlerine olan mahkumiyetleri alacaktır. Bunun için *Surrogates*'i beklemek gerekecektir.

Mars'taki direnişin öyküsünü anlatır. *Total Recall*'daki ilham verici fikir, bir insanın hayatının “protez bellek”⁸ yoluyla tamamen bir oyuna dönüştürülebileceğidir. Diğer bir deyişle film, implant anılar yoluyla bir insanın bedensel olarak yaşanmış deneyimi olmaksızın bir kimlik edinebileceği fikrine yaslanmaktadır. İnsan beynine yeni anılar yüklemek, fakat dahası bunların yaşanmış deneyimden ayırt edilememesini de olanaklı kılmak gibi bir temanın bilimkurgu sineması için önemli bir fikir haline gelişi yalnızca teknik gelişmelerin yol açtığı bir durum olarak değerlendirilemez. Bu fikir ancak gerçek ve simülasyon arasındaki ilişkinin belli başlı bir konfigürasyonuyla nitelenebilecek olan toplumsal formasyonların bağrında ortaya çıkabilirdi. Bu toplumsal formasyonlarda Baudrillard'ın imajlarla gerçeklik arasındaki ilişkiye dair ayrımının son aşaması egemendir: “Gerçekliğin hiçbir çeşidiyle ilişkisi olmayan yani kendi kendisinin saf simülakrı olarak imge”.⁹ Diğer bir deyişle otantik gerçeğin sona erdiği, imajının gerçeğini yaşattığı bir düzenin yerini alan, hiçbir gerçekle ilişki kurmaksızın kendisini sonsuz nicelikte ve çeşitlilikte yeniden üretebilme olanağına sahip hipergerçekliğin egemen olduğu çağ ve toplumlar, yukarıda zikredilen gerilimi bir sinema motifine dönüştürebilirdi. Bu saptamayı doğrulayan durum ise Batı dışı sinemaların bilimkurgu ile ilişkisinde görülebilir. Batı dışı sinemaların bilimkurgu türünde yapıtlar üretmemesinin nedenini bu türün gerektirdiği yüksek yapım maliyetleriyle açıklamak pek ikna edici değildir. Küçük bütçelerle etkili bilimkurgu filmleri çekmenin mümkün olduğunu gösteren bir film sonradan devam filmleri de çekilen *Cube*'dür (*Küp*, Vincenzo Natali, 1997). Dolayısıyla, bilimkurguya olan bu ilgisizliği bilimkurgunun temalarının Batı dışı dünyanın toplam beşeri durumuna karşılık gelmemesinde aramak gerekir. Baudrillard'ın tasvir ettiği bir hipergerçeklik dünyası Batı dışı toplumlar açısından ancak sınırlı bir geçerlilik taşımaktadır. Bu noktaya Baudrillard'ın kuramının aşırı genelleştiriciliği bağlamında Huysen vurgu yapmıştır (1999, s. 123). Diğer taraftan Baudrillard'ın hipergerçeklik üzerine çözümlenmeleri özellikle medya açısından belirli bir geçerlilik taşımaktadır. Türkiye için *Şok* adlı asparagas “haber programı” ya da izleyicinin bilinçsizce bir tiyatronun içine düşürüldüğü şaka programları anımsanmalı. Türkiye'de gerçek ve simülasyon arasındaki ilişkiden bilimkurgu değil ancak parodi üretildiğine dikkat çekmek gerekir. *Turist Ömer Uzay Yolunda* (Hulki Saner, 1973) ve daha sonraları *G.O.R.A* (Ömer Faruk Sorak, 2004) ile devam eden bilimkurgudan parodi üretme eğiliminin Türk modernleşmesinin kendi özel tarihsel deneyimiyle yakın ilişkisi olduğu iddia edilebilir. Batı'nın kültürü asla alınmayacaktır; ancak medeniyetinin kapsamındaki teknik, teknolojik olanaklar da içerilirken bunların batılı olduğu hiçbir zaman unutulmayacaktır. “Türk”ün teknolojiyle karşılaşmalarındaki “şakaya vurmaları” bize tekniğin batılılığını hatırlatır. Bu hem bize has “otantik gerçeği” hem de Baudrillard'ın kullandığı manada bir gerçeği muhafaza etmenin taktik bir olanağına dönüşür.

⁸ Bu kavram Alison Landsberg'in *Total Recall* ve *Blade Runner* üzerine yazdığı değerlendirmesinden ödünç alınmıştır (1995, s. 175-90). “Protez Bellek” ilk önce *Blade Runner*'la gündeme gelmiştir. Buna karşın bilimkurgu sineması için bir öykünün ağırlığını çekebilecek bir tema haline gelişi herhalde *Total Recall* ile olmuştur.

⁹ Diğer aşamalar ve bu aşama Baudrillard tarafından zikredilmiştir (1998, s. 17).

Baudrillard'ın içinde çözümlemelerini ürettiği toplumların tarihsel değişimine paralel olarak bilimkurgu sineması da dönüşmek durumundaydı. Bu dönüşüme dair kuramının geneli açısından bakıldığında pek de şaşırtıcı olmayan dikkat çekici bir öngörüü yine Baudrillard, daha 80'lerin başında göstermiştir. Baudrillard'a göre metafiziğe, fantazma ve bilimkurguya son veren hipergerçeklik çağında “Bilimkurguyu cazip hale getiren düşsel bir evren yaratmak, bu evreni dönüştürmek ya da onu akıl almaz boyutlara getirebilmek yani abartmak artık olanaksız bir şeydir. Bundan böyle gerçekten yola çıkarak gerçek olmayan, gerçek verilerden yola çıkarak düşsel bir şeyler üretebilmek mümkün değildir” (1998, s. 152). Bunun yerine geçecek şey “gerçekliğini yitirmiş yeni durumlarla, kendilerine gerçeğin, sıradanlığın, yaşanmışlığın renkleri yüklenmiş [iş olan] ve bu arada yaşantımızdan çıkmış gitmiş olan gerçeği kurmacayla yeniden yaratacak olan simülasyon modelleri”dir (Baudrillard, 1998, s. 152). Bu simülasyon modelleriyle “[b]ize kimi zaman insanı ürkütebilen ayrıntılara kadar gidilerek yeniden oluşturulmuş çok başarılı bir gerçek, gündelik olaylar ve yaşanmışlık sanrısı sunulmaktadır” (Baudrillard, 1998, s. 152).

Erken bir örneğinin *Total Recall*'da görüldüğü bu yönelim, en ses getiren ifadelerinden birine *Matrix* sayesinde kavuşmuştur. *Matrix*'in Baudrillard'ın anlattığı bir hipergerçeklik çağıyla olan açık karşılıklılığı incelenmeden önce *Matrix*'i önceleyen ve gerçekle simülasyon arasındaki sınırlar üzerine inşa edilmiş üç önemli film anılmalıdır. Bunlardan ilki zengin bir iş adamına heyecan dolu bir doğum günü hediyesi sunmak isteyen yakınlarınca tertip edilen kusursuzca kurgulanmış ölümcül bir “şaka”yı konu edinen *The Game* (*Oyun*, David Fincher, 1997) adlı filmidir. *The Game*'deki temanın daha da radikalleştirildiği film, bir insanın bir gününün değil ama tüm hayatının bir oyuna, bir televizyon gösterisine dönüştürüldüğü *Truman Show*'dur (Peter Weir, 1998). Konusunu ayrıntısıyla anlatmaya gerek olmayan bu popüler filmin *Internet Movie Data Base*'deki türüne (*genre*) bakılacak olursa film drama ve bilimkurgu olarak nitelenmiştir. Ancak film, bilimkurgu denildiğinde izleyicinin aklına ilk gelecek olan teknoloji odaklılık ya da fütürizmden oldukça uzaktır. Film icabı perdeye yansıyan ve Truman'ın hayatını kelimenin düz anlamıyla inşa eden ve izleyiciye yansıtan teknolojik imkânların hepsi filmin çekildiği tarihte mevcuttur. Bununla bağlı olarak film fütüristik hiçbir unsur da taşımamaktadır. Filmi bilimkurgu türüne ait kılan ise herhalde Baudrillard'ın işaret ettiği yöne uygun şekilde “insanı ürkütebilen ayrıntılara kadar gidilerek” bir yaşanmışlık sanrısı sunmasıdır. Yukarıda zikredilen gerçek ve simülasyon arasındaki ilişkinin *Total Recall*'dan sonra ve hemen *Matrix*'ten önce, bilimkurgu olduğu daha az su götürür bir yapımda yeniden gündeme gelişi ise *Dark City* ile olmuştur. Film yalnızca gecenin yaşandığı içinden çıkış olmayan bir şehirde geçmektedir. Zamanla filmin başkahramanı şehrin uzaylıların bir tür deneyi olduğunu öğrenir. Filmi önemli kılan özelliklerin başında ise yalnızca içinde yaşanan bir simülasyon evreninin üzerine kurulmuş olması değil, ancak bunun ötesinde *Total Recall*'daki protez bellek ya da implant anılar motifi sayesinde bellek ve kimlik arasındaki ilişkileri de konu edinmesi gelmektedir. Filmde implant anılarla kişiler bambaşka kimliklere bürünürler. Ne var ki filmin

başkahramanının gerçek anıları, bedensel olarak yaşanmış deneyimi dolayısıyla otantik kimliği ortaya çıkar ve filmde bir spiralle simgeselleştirilen bu kafkaesk atmosferi aralamaya başlar. Bu yolla filmin başkahramanı karanlık şehrin ardındaki gerçeklerle yüzleşir. Bir bakış açısıyla, disiplin toplumuna dair karanlık birer anıştırma olarak da okunabilecek bu filmler bir yandan da teknolojik imkânları ve daha özel olarak hipergerçekliği “sistemmakine”nin başat aracı olarak kodlarlar. İleride değinileceği gibi anılan filmlerde resmedilen, içinde insanların gerçekten yaşadıklarını sandıkları bu dünyalar son kertede birer mekanizmadır ya da sistemmakinelere. Özellikle *Dark City* şehrin bir mekânı olduğunu ya da bizatihi dışlılarıyla, dönüşüm anlarındaki düzenli geometrik hareketleriyle bir makine gibi hareket ettiğini resmetmektedir. Sistemin mekanikliğine dair vurgunun sinemadaki en çarpıcı örneklerinden biri de *Modern Times*’dır (*Modern Zamanlar*, Charles Chaplin, 1936). Yalnızca Chaplin’in çarklar arasında kaldığı sahne değil ama ondan daha çok —benzer şekilde— eğlenen kalabalığın arasında elinde servis tepsisiyle sıkışıp kaldığı sahne anımsanmalı. Yalnız üretimin mekanizasyonunun değil, bu duruma denk düşen toplumsal mekanizasyonun da bir ifadesidir bu plan. Son olarak Simmel’in de metropol yaşamı özelinde “dakiklik, hesaplanabilirlik, kesinlik” gibi özellikleriyle kişinin içinde yaşadığı modern ilişkileri “sosyo-teknolojik bir mekanizma” olarak tanımladığı hatırlanmalı (1996, s. 81-89).

Tüm bu motiflerin radikalleştirildiği ve en somut biçimine ulaştırıldığı film ise *Matrix*’tir. *Matrix*’te tasvir edilen dünya gerçeğin maddi bir simülasyonu değil sanal bir simülasyondur. *Matrix*’in bellek implantları sanal simülasyondaki tek bellektir ve yerine geçtiği bir orijinale de sahip değildir. Tüm bu anılan filmler arasındaki hat boyunca dikkat çekici bir özellik, *Total Recall*’dan *Matrix*’e, bellekler üzerinde tasarrufta bulunmanın, belleğine müdahale edilecek kişinin bedenine müdahale gerekliliğini de beraberinde getirmesidir. Belleği değişecek kişi bedensel olarak bu işleme maruz kalmalıdır. Hırsıyla veya zorla ama illaki de sistemmakinenin hükmü ve çıkarları doğrultusunda gerçekleşir bu işlem. Maddi veya sanal bir simülasyon içinde, gören ama görülmeyen bir göz, fütüristik ya da değil ancak her surette üstün bir teknolojiyle iş gören bir “büyük birader”, bedenlere hükmeder, bellekleri şekillendirir, kimlikleri yaratır. Sistemin tam, kusursuz bir bilgisini de tekelinde toplamıştır. *Matrix*’te gerçek bedenler sanal gerçeklikteki kimliklerinin sistemmakinenin mutlak hükmünde oluşuna karşılık gelecek bir şekilde mutlak kontrol altındadırlar. *Matrix*’te tek tek ayrılmış kuvözler içinde, birbirine bağlı bir ağın parçası olarak bilinçsizce yatan bedenler disiplinci teknolojilerin “bağımlı ve itaatkâr bedenler” (Foucault, 2006) yaratma eğiliminin karanlık bir eğrilemesi olarak okunabilir. Bir anlamda bu filmlerin başrollerinde başat olarak hipergerçeklikte iş gören panoptik düzenekler vardır. Panoptikon’un her şeyden önce bir teknolojik yenilik, bir makine olduğuna bu noktada dikkat çekilmelidir. Foucault’ya göre “*Panopticon*, çok farklı arzuların hareketle, türdeş iktidar etkileri imal eden bir makinedir” (2006, s. 298). Hipergerçeklik çağında disiplin toplumlarını anıştıran yapıtlar olarak zikredilen bu bilimkurgu filmleri, teknolojinin başat araç olduğu ve hatta bizzat teknoloji ile özdeş olan gözetleme mekanizmalarının mutlak egemenliği düşüncesi üzerine kuruludur.

Bu özellikleriyle *Terminator*'e kadar olan bilimkurgu tahayyülünün varsaydığı teknoloji ve insan arasındaki başa baş mücadele, anılan 90'ların filmlerinde yerini sistemkainenin halihazırdaki mutlak hükmüne ve insanın bu hükmü alt etme çabasına bırakmıştır. Peki maddi ya da sanal simülasyonların tasvir edildiği 90'ların filmlerinde beden sorunsalını nereye oturtmak gerekir? En somut hali *Matrix*'te bulunan bedenlerin kusursuz denetlenmesi "koru-fantezisi" bu noktada yol gösterici olabilir. Tüm bu filmlerdeki ortak nokta bedenlerin zaptının hipergerçeklik yoluyla olanaklı olduğuna dair bir ortak görüdür. İdeolojik bir yanılama değil ancak fiziksel ve kimyasal bir egemenlik teknolojisi olarak hipergerçeklik, protez bellek, implant anılar, somut bedenlere fiziki ve kimyasal müdahaleleri içerir. *Matrix* bir yanılama değildir aksine büyük bir teknolojik gerçekliktir. Bu saptama Žižek'in ileri sürdüğü gibi *Matrix*'in "her yönelimin pratik olarak onun içinde kendinin farkına vardığı bir rorschach testi işlevi" gördüğü gerçeğini değiştirmez.¹⁰ Bu anlamıyla *Matrix*, bir teknoloji olduğu kadar bir *camera obscura* eğretilmesi, ideolojik düzeyde de yanlış bilinçtir. *Matrix*'in gerçekten ne olduğunu bilen kurtarıcılar dışında *Matrix*'in içindeki herkes ne yaptığını bilmeden eyler, tıpkı *Total Recall*'daki ya da *Dark City*'dekilerin ne yaptıklarını bilmedikleri ama eyledikleri gibi. Bu yanlış bilinç dünyası liberal toplumları anlatır ama alttan alta bedenlerin ve zihinlerin büyük biraderin stratejik, fiziksel ve kimyasal müdahalesi ile şekillendirildikleri panoptik, disiplinci tahayyüllerle sınırlanmıştır.

İnsanın yaratısının kontrolden çıkacağı endişesiyle başlayıp hipergerçeklik temelli sistemkainelerin hükmü korkusunu işleyen filmlerle tamamlanan ilk teknofobik aşamanın son dönem örneklerinin olanca incelikli teknolojik dünyasına rağmen, bu aşamaya karşılık düşen teknolojik durum, metaforunu yine de bir mekanik saatte bulur.¹¹ Bağımsızca yaşayan teknolojinin kontrolden çıkacağına ve insanlığı tehdit edeceğine dair korku Batı kültürünün modernlik deneyimi açısından travmatik bir tarihsel karşılığa sahiptir. Araşsal akıl tartışmalarından Holocaust'a ve disiplin teknolojilerine uzanan bir çizgide muhasebesi çıkarılmış olan bu tarihsel, yönetsel deneyim, teknolojinin ve genel olarak rasyonel tekniklerin yarattığı niyetlenilmemiş sonuçların da tarihidir. Bu tarih, genel olarak teknolojinin kontrolden çıkacağına dair dirençli teknofobik temanın esas zeminini oluşturur. Bu zeminin bir bileşeni de totaliter ya da disiplinci tekniklerle belli başlı bir ilişkisi olduğu savunulabilecek bir ideolojik durumdur. Bu ideolojik durum baskıyla ya da hileyle aldatmanın dünyasında yaşanan, insanların bilmeden eyledikleri bir yanlış bilinç durumudur.

Bilimkurgu sinemasında teknofobinin içeriğinin tamamıyla değişmesi için ise panoptik otomatın her anlamda tahtından edilerek disiplinci tahayyülün

¹⁰ Lacancı dostları Žižek'e filmin senaryosunu kaleme alanların kesin Lacan okumuş olduğunu söylerler (Žižek, 2009, s. 11-12).

¹¹ Bu noktada Norbert Wiener'in Leibnitz'in dönemindeki otomasyonun sınırlılıklarına ilişkin teşhisi anımsatılabilir: "O zamanki otomasyon tekniği, saatçilik konusunu kapsamaktaydı. Müzikli bir mücevher kutusunun üstünde dans eden bebekleri ele alalım. Bunlar, belirli bir kalıba uygun olarak hareket ederler. [...] Bunların bu belirli kalıptan ayrılmalarının olasılığı ise, hemen hemen sıfırdır" (1982, s. 34). Otomasyonun bu sınırlılıkları ancak gelişmiş bir siberetik çağında aşılabilmiştir.

aşılması gerekecektir. Bunun içinse bedenlerin sahipleri tarafından rızayla teslim edilmesi lazımdır. Yaşamı koruyarak bedeni iskartaya çıkarmak ise bilimkurgu sinemasına sibernetik bir içeriğin sızmasıyla olanaklı olmuştur. *Surrogates* tam da bu yeniliği getirmiştir. Ancak yine de, bu kusursuz kontrole olanak tanıyan bir simülasyon evreninin *Surrogates*'e kadar hayal edilmiş olması gerekirdi. Somut gündelik gerçekliğin yerine somut gündelik bir simülasyonun geçirilmesi için sibernetik odaklı bir bilimkurgusal tahayyülden önce hipergerçeklik odaklı bir bilimkurgusal tahayyülün var olması belki de gerekliydi. Zira insan bedeniyle araç arasındaki kusursuz yönetsel uyumu sağlayacak şey tam da bu sanal uzam ve hipergerçekliktir.

Kusursuz Kontrol ve Gönüllü Kulluk: *Suretler*

Žižek'in *Organs without Bodies*'de Deleuze'den aktardığı makine ve insan arasındaki ilişkiye dair perspektif, üzerinde düşünölmek isteyen önemli bir öngöröye işaret eder:

Deleuze'ün vurguladığı gibi burada elimizde olan şey bir metafor ilişkisi (şu eski "makinelere insanların yerini alıyor" bahsi) değil fakat metamorfoz ilişkisi, "makineleşme" (*becoming machine*) ilişkisidir. Tam burada indirgemeci proje yanlış gitmeye başlar: sorun aklın nasıl sinirsel "maddi" süreçlere indirgeneceği değil (aklın dilini beyin süreçlerinin diliyle değiştirmek, ilkinin ikincisine dönüştürmek) fakat, bunun yerine, aklın nasıl yalnızca toplumsal ilişkiler ağında ve maddi eklentiler içinde gömülü olarak ortaya çıkabileceğini kavramaktır. Diğer bir söyleyişle, gerçek sorun "Eğer olursa, makinelere insan aklını taklit edebilecek mi?" değildir. Gerçek sorun şudur: "İnsan aklının tam da kimliği dışsal mekanik eklentilere nasıl dayanacaktır? Nasıl makineleri kendisiyle kaynaştıracaktır?" (2004b, s. 16).

Bu teşhisin devamında Žižek iki güncel haber sunar. Bunlardan biri Mart 2002'de sinir sistemi doğrudan doğruya bir bilgisayara bağlanmış olan biriyle ilgilidir. "Böylelikle o bilginin beş duyuyu baypas ederek doğrudan besleyeceği ilk insan olacaktır. Bu gelecektir: insan aklının bilgisayarla bileşimi (ikincisinin birincisinin yerine geçmesinden)" (2004b, s. 16). Žižek'in aktardığı ikinci benzer gelişme ise 2002 Mayıs tarihli bir haberdendir. Habere göre New York Üniversitesi'nde bir farenin beynine yerleştirilen bir çip sayesinde uzaktan gönderilen sinyallerle kontrol edilebilmesi sağlanmıştı (Žižek, 2004b, s. 16-17).

Žižek'in aktardıkları doğrultusunda teknolojinin yöneldiği ufuk teşhis edilebilir. Teknoloji, uzun vadeli eğilimleri açısından kuşkusuz insan emeğini ikame etmek üzere otomasyona yönelmiştir ve yönelmeye devam etmektedir. Diğer taraftansa, büyük yenilikler iletişim ve kontrol teknikleri alanında ortaya çıkmaktadır. Yazının önceki bölümlerinin bağlamına tercüme etmek gerekirse değişim şu şekilde ortaya koyulabilir: Kendi başına eyleyen, bağımsız yaşayan makineler ya da "otomat ufku" yerine tekniğin yoğunlaştığı nokta bir "kusursuz kontrol ufku"dur. Bu "kontrol ufku", birçok incelikli komut verme arayüzleri ve tekniklerinin ötesinde makinelerin vücudun bir parçasından farksızcasına, duyuları baypas ederek sinir sistemine bağlandığı bir yöndür. Ya da kısaca makinenin kelimenin düz anlamıyla bir insan uzvuna dönüşmesi, aynı anda hem insan hem de bir makine olmaktır. Makinenin insan aklı tarafından kusursuzca,

en küçük bir iletişim erozyonuna uğramadan kontrol edilmesidir. Belirtildiği gibi 90'lı yılların hipergerçeklik odaklı bilimkurgu sineması bu kusursuz yönetim temasının gelişebilmesi için bir zemin oluşturmuştur. “Bir dünyayı simüle etmenin yanı sıra siber uzam teknolojisinin esas işi patron ve kukla arasında sıkı bir geribildirim döngüsü sağlamak, patrona kukla tarafından kelimenin düz anlamıyla bedenselleştirildiği yanılımasını vermektir” (Walser'den aktaran Thomas, 1995, s. 38-39). Böylesi bir teknoloji dünyasına denk düşen bilimkurgu filmi *Surrogates*'tir. *Surrogates*'te yakın geleceğin dünyasında nüfusun önemli bir kısmı kamusal yaşantısını evlerinden idare ettikleri replikantlarıyla sürdürmektedir. Bu yeni dünya suçun neredeyse olmadığı ve güvenlik aygıtlarının kendi sınırlarına yaklaştığı bir dünyadır. Gerçek bedenlerin olmadığı bir kamusal hayat gerçek risklerin de olmadığı bir hayattır. Diğer taraftan da bu hayat somut bir simülasyon, bir hipergerçekliktir. Film bu somut simülasyonu sabote eden bir silahın peşindeki dedektifin etrafında dönmektedir. Diğer tarafta ise bu maddi simülasyon dünyasının dışında kalan ve bu dünyaya karşı muhalefet yürüten küçük bir insan topluluğu da içinde yaşamayı seçtikleri bir gettoda hayatlarını sürdürmektedir. Kabaca böylece özetlenebilecek film, kendisine kadar olan bilimkurgu sinemasının teknofobik tahayyülünü bir anlamda tersine çevirir. *Surrogates*'e kadar olan bilimkurgusal tahayyül gerek insanın yaratisının kontrolden çıkmasını konu edinsin, gerekse de bir sistemmakinenin hükmüne vurgu yapsın temel olarak eğretilmesini mekanik saatte bulan bir teknoloji dünyasına karşılık gelir. Bağımsız yaşayan, kendi kararlarını alan, yapay zekâya sahip replikantlardan insana karşı işleyen zeki sistemlere, bu tahayyüde “otomat” düşüncesi kurucudur. Bu otomat dünyası insana doğrudan savaş açabileceği gibi bir hipergerçeklik dünyasında onu tuzağa da düşürebilir. Otomat düşüncesi her iki durumda da insanın özgür iradesi hilafına gelişen; ya açıkça fiziksel müdahale yoluyla onu etkisiz kılan ya da onu hileyle uyuşturan dramatik bir unsurdur. Mekanik saat eğretilmesinde karşılığını bulan teknofobik tahayyül, iletişim ve kontrol teknikleri odaklı bir teknolojik ufka karşılık gelmediği gibi, ideolojik olarak bir yanlış bilinç dünyasını ve yönetim teknolojileri açısından disiplinci bir evreni temel alır. *Surrogates*, tam da bu teknofobik tahayyülü aşar. *Surrogates*'te insanın yarattığının kontrolden çıkacağına dair eski korku yerini yarattığını kusursuzca kontrol edebileceği korkusuna bırakır. Bütün melanetler replikantların kusursuzluğundan ve onların kusursuzca kontrol edilebilirliğinden kaynaklanır. *Surrogates*'te replikantlarca terörize edilmiş insanlar ve sistemmakinenin panoptik egemenliği yerini, insanların bedenleriyle olan kamusal varlıklarından kendi güvenlikleri için vazgeçtikleri bir dünyaya bırakmıştır. Diğer taraftan bu dünya kusursuz bir düzen dünyası ya da olasılıklara yer olmayan bir totaliter tahayyül de değildir. Ancak bunun yerine güvenlik aygıtlarının yarattığı, hesaplama tekniklerinin bedeninin kamusal varlığının ortadan kaldırılmasıyla son noktasına ulaştığı bir dünya vardır. Disiplin ve Güvenlik arasındaki farkı Foucault, *Security, Territory, Population* adıyla basılmış 1977-78 yılı derslerinde ortaya koyar.¹² Ona göre disiplin aygıtları bir norm dayatarak kendi belirlediği ideal durumlara ulaşmaya çalışırken güvenlik aygıtları (*dispozitif*) gerçeklikle

¹² Bu farkı özellikle 18 ve 25 Ocak tarihli derslerde incelemiştir (Foucault, 2007a, s. 29-86).

uğraşır; kendine cari olanı nesne edinir. Çeşitli olasılıkları hesap eder ve bunlar çerçevesinde öznelere seçim özgürlüğü tanır. Bu özellikleriyle güvenlik aygıtları liberalizme özgüdür. Paralel olarak *Surrogates*'te anlatılan dünya bir totaliter dayatma değil yukarıda özetlenmeye çalışıldığı gibi insanların özgür iradeleriyle seçtiği bir “yaşam” şeklindedir.

Bedenlerin teslim edilmesiyle gerçekleşen bu “gönüllü kulluk” dünyası diğer taraftan da insanların bile bile içinde yaşamayı seçtikleri bir “yalan”dır. Žižek bir ideoloji biçimi olarak sinizm üzerine yazdıklarında yanlış bilinç olarak ideoloji kavrayışının ötesinde bir ideoloji kavrayışı sunar. Sloterdijk'e gönderme yaparak şöyle yazar: “Sinik özne ideolojik maske ile toplumsal gerçeklik arasındaki mesafenin gayet iyi farkındadır, ama yine de maskede ısrar eder. Demek ki Sloterdijk'in önerdiği formül şöyle bir şeydir: ‘Ne yaptıklarını gayet iyi biliyorlar, ama yine de yapıyorlar.’ Sinik akıl artık naif değildir, aydınlanmış yanlış bilinç gibi bir paradokstur: Kişi yanlışlığı gayet iyi bilmektedir, ideolojik bir evrenselliğin ardındaki tikel çıkarın gayet iyi farkındadır, ama onu yine de reddetmez.” Bu niteliğiyle de *Surrogates*'te anlatılan ideolojik olarak bir “aydınlanmış yanlış bilinç” (Žižek, 2004a, s. 44) dünyasıdır.

Surrogates'te anlatılan dünya bambaşka bir toplam beşeri durumu yansıtır. Bu dünya her şeyden önce pastoral eğilimleri olan bir yönetimselliğin, diğer bir deyişle hem nüfusun tür olarak selametine düşünen hem de tüm bireyleri ya da tekil bedenleri disipline eden, inşa eden bir yönetim zihniyetinin yerini bir başka yönetim zihniyetine bıraktığı bir dünyadır. Bu dünya bir yönüyle “özgürlüğün iktidarı”dır. Öznelere “seçim hakkı-ödevi” tanıyan bir dünyadır. *Surrogates*'te anlatılan dünyanın liberal varlığı bu yönetsel zihniyetin öznelere mutlak rızasıyla mümkündür. *Surrogates*'te tasvir edilen hipergerçeklik şebekesine tabi olmayı öznelere kendileri seçerler. Disiplinci tekniklerden totaliter uygulamalara uzanan baskıcı boyut burada yerini öznelere özgür seçimlerine, kendi selametleri için toplam gidişata uymalarına bırakmıştır. Bu dünya kendisini önceleyen yönetim zihniyetinin kaygı ve korku söylemleriyle terörize edilen bedenlerin dünyası ya da nüfusun güvenlik aygıtına zor veya şiddet yoluyla bağlandığı bir dünya değildir. Bunun yerine aygıtla bağlanmak öznelere seçimlerine bırakılır.

Güvenlik aygıtına bağlanmak bir seçim meselesi olduğu sürece ve bu seçimin aksine hareket etmenin sonuçları yalnızca riskli bir bedensel varoluş olduğu sürece artık disiplinci ya da totaliter düzeneklerin hileden baskıya uzanan araçlarla yarattığı bir yanlış bilinç durumundan bahsedilemez. Kavramlarını Foucault'dan alan bir tartışmanın ya da disiplin ve yönetsellik gibi kavramlarla yürütülen bir tartışmanın ideoloji meselesiyle bağlantılı tartışılması garipsenebilir. Gerçekten de Foucault çeşitli vesilelerle ideoloji tartışmalarının, yönetsel açıdan ironik şekilde materyalist bir yaklaşım olmadığını öne sürer. Bir mülakatta bu noktanın altını çizer: “Gerçekten de, ideoloji sorununu ortaya atmak yerine, beden ve iktidarın beden üzerindeki etkileri sorununu inceleyerek daha fazla materyalist olunabileceğini düşünüyorum” (Foucault, 2007b, s. 41). Foucault'nun epistemolojik duruşu klasik felsefenin ikiliklerinden ihmal edilmiş olanlarına yönelmesini gerektirir. Michel de Certeau bu noktayı Foucault'nun çalışmasında teşhis ettiği bir ikilikle vurgular. Ona göre Foucault

çözümlemelerinde “prosedürler” ve “ideoloji” arasındaki gerilim hattında hareket eder ve prosedürlerin ideolojik çerçevelere nasıl nüfuz ettiğini gösterir. Foucault’da prosedürler ideolojiyi her zaman alteder (Certeau, 2009, s. 128-9). Buna karşın, Althusserci bir ideoloji düşüncesinden hareketle, bir başka deyişle ideolojiyi pratiklerin ayrılmaz parçası olarak değerlendiren bir bakış açısıyla, ideolojiyi prosedürlere içkin, bu prosedürlerin yaratısı ve işlerlik sağlayıcısı olarak da düşünmek mümkündür.

Filmler üzerinden gösterilmeye çalışıldığı gibi modern döneme has iki iktidar dispozitifi —yani ilki disiplinciden totaliter tekniklere uzanan bir temel ve son kertede totalleştirici teknik ve bunu takip eden bir liberal/neoliberal güvenlik dispozitifi— iki temel ideolojik duruma karşılık gelir. Bu iki farklı ideolojik durum bu iki farklı yönetim zihniyetinin özneli kurma ve onlara nüfuz etme teknikleri arasındaki farklılığı da gösterir. İlki şiddetini ve katılığını ancak bir yanlış bilinç ortamında sürdürebilir.¹³ Meşruluğunu kendisini olmadığı bir şey gibi sunarak sürdürür ve buna inandıramadığı zaman da sayılı inançsız şiddetle ikna eder.¹⁴ Bu tekniklerin liberal güvenlik dispozitifine dönüştüğü durumlarda ise artık ne hileye, ne de zorlu ikna ritüellerine ihtiyaç vardır. Liberal güvenlik aygıtı ondan kaçacakları engellemenin maliyetinin, onları kaçmakta özgür bırakmanın sonuçlarından daha yüksek olduğunu hesap eder. Dolayısıyla kendisini olduğu şeyden farklı bir şey gibi sunmaz. Ona bağlananlar kelimenin düz anlamıyla ne olduğunu gayet iyi bilmektedirler, neyi seçtiklerinin farkındadırlar. *Surrogates*’te bu seçim bile bile bağlanılan bir hipergerçeklik ya da filmde ifade edildiği gibi bir “yalandır”. Karşı karşıya olunan durum disiplinci/totaliter düzeneklerin yanlış bilinci yerine bir genelleşmiş sinizmdir. Tüm bu dönüşümün ise kontrol teknolojileri ile bir ilişkisi vardır. Bunun için gelişen kontrol teknolojisinin onu önceleyen otomatlar ve insanlar arasındaki ilişkiden ayrıldığı noktalara işaret etmek gerekecektir. Bu bağlamda zikredilmesi gereken ilk eksen sanal teknolojiler ya da bilgisayar teknolojilerinin yeni kontrol tekniklerinin ayrılmaz bir parçası ya da —filmler üzerinden anlatılmaya çalışılan dönüşümde olduğu gibi— onun olanaklılık zeminini oluşturduğudur. Otomat ve yaratıcısı arasındaki bağın teknokratik ve anti-liberal uzmanlık ilişkisi olmasının tersine yeni kontrol tekniklerinin ufku, *Surrogates*’te yansıtıldığı gibi demokratikleşme öngörür. Kusursuz idare, teknokratların bilimsel bilgisinin tekelinde değildir yalnızca. En sıradan insanlar bile yeni tekniklerin beyin ve replikant arasında sağlayacağı duyuları baypas eden yenilikler sayesinde

¹³ Temel olarak disiplinci ya da totaliter tekniklerle işleyen ulusçu rejimlerin Gellner tarafından ideolojik olarak yanlış bilinçle tanımlanması anlamlıdır. Gellner şöyle yazar: “Genel anlamda ulusçu ideoloji yaygın bir yanlış bilinçlilik içindedir” (2008, s. 217).

¹⁴ Rorty’nin Elaine Scarry’den hareketle yaptığı 1984 çözümlemesini anmak gerekli görünüyor. Filmin-romanın başkahramanı O’Brien yoğun işkencelere maruz bırakılarak ikiye ikinin beş ettiğine inandırılmaya çalışılır. Bunun amacı ise ikiye ikinin beş etmediğini bilmek “ama yine de” böyleymiş gibi eylemek sinizmini yaratmaktır (Rorty, 1995, s. 238-62). Buradan hareketle totaliter düzeneklerin sinik bir ideolojiyle işlediği düşünülebilir. Ancak yalnız 1984 değil, muhtelif distopyaların seçilmiş, marjinal, dışlanan başkahramanları bildikleri halde yanlış eylemeye devam eden sinikler olduklarında bile -ki çoğu zaman bu olmaz, onlar bir uyanışı temsil ederler- bir azınlık hatta istisnai tekillikler oluştururlar.

kusursuz kontrol operatörleri olabilecektir.¹⁵ Bu demokratikleşme teknokratların merkezi denetimiyle gözetlemenin üstesinden gelebilecekleri bir disiplin toplumundan artık gözetlemesi imkânsız çoğul merkezlerin ortaya çıktığı bir kontrol-ağ toplumuna geçişin temelinde var olabilir.¹⁶ Böylesi bir toplumda disiplin uygulamalarını ve ona has gözetleme tekniklerini hayata geçirmek olanaksız değilse bile altına girilemeyecek bir maliyet çıkarır ortaya. Bu durumda yapılabilecek şey hesapçı bir gözetleme, bazı, hatta çoğu şeylerin merkezin bakışından kaçmasına izin vermek; ancak bir zihniyetin —devlet ya da piyasa zihniyetinin— nüfusa daha çok nüfuz etmesini sağlamak olacaktır.¹⁷

Son Bir Bakış

Bilimkurgu sinemasındaki dirençli teknofobinin, ilk bakışta, modernliğe ve endüstriyel çağa ilişkin hoşnutsuzluklara işaret ettiği görülmektedir. Gerçekten de, bu yönüyle bilimkurgu sineması, Ryan ve Kellner’in genel olarak popüler sinema bağlamında da vurguladıkları gibi “ilerici politik doğrultulara yöneltilmesi mümkün olan, politik öncesi korku, arzu ve gereksinimleri dile getirir” (1997, s. 446). Diğer taraftan, yine Ryan ve Kellner’in özel olarak bilimkurgu sineması açısından vurguladıkları bir nokta, teknofobinin popüler sinemadaki direncinin muhafazakâr kaynağını işaret etmesi açısından önemlidir. Ryan ve Kellner’e göre “teknoloji, muhafazakâr toplumsal kurumların sürekliliğini tehlikeye sokabilecek yeniden inşacı bir olasılığı devreye sokar” (1997, s. 389). Yalnızca geleneksel toplumsal kurumların olumlanmasını değil; ama modern uygarlığın yüzleşmek zorunda kaldığı üç büyük hayal kırıklığı (*mortification*)¹⁸ sonrasında elinde kalan son sığınağın olumlanmasını da gerektiren bir tehlike içerir teknoloji. Teknofobik temaların prototipi olan *Frankenstein*’a ve onu takip eden bilimkurgu tahayyülüne dönüldüğünde, teknofobiyi tahrik eden toplam beşeri durumun gösterilmeye çalışılan

¹⁵ *Avatar*’da (James Cameron, 2009), cahil bir askerin gerekli eğitimi almadan avatarını kusursuzca kontrol edebiliyor olması hatırlanacaktır. *Avatar*, hipergerçeklik temelli kusursuz kontrol motifini barındıran bir film olmasına karşın bu motifi *Surrogates*’in ele aldığı yetkinlikte ve bağlamda kullanamaz. *Avatar*’daki sibernetik ufuk, Pandora gezegeninin bir doğal iletişim şebekesi olarak betimlenmesi şeklinde fantastik bir vesileyle kendini gösterir.

¹⁶ Bu ayrım yapılırken Hardt ve Negri’nin, Foucault, Deleuze ve Guattari’ye atıfla tanımladığı disiplin toplumlarından denetim toplumlarına geçişin dinamiklerinden hareket edilmektedir (Hardt & Negri, 2003, s. 48-50).

¹⁷ Liberal yönetim tekniklerinin hesapçılığını Foucault (2008) *The Birth of Biopolitics* adıyla yayınlanmış derslerinde inceler.

¹⁸ Bu üç hayal kırıklığı şunlardır: Kopernik devriminin dünyanın evrenin merkezinde varsayılan konumunu reddetmesi; evrim kuramının insanın hayvan türleri arasındaki yerine işaret etmesi ve ona büyük maymunlarla ince bir akrabalık atfetmesi; ve son olarak psikanalizin her egonun kendisini halihazırdaki yakınlığından dolayı en iyi bilebileceği naif görüşünü dağıtması (Sloterdijk, 1997, s. 50). İlk iki büyük keşfi, yani Kopernik ve Darwin devrimlerini, yalnızca din ve otoritede içerilen süperego değil ancak insan kibri ve benmerkezciliği de protesto etmiştir. İnsan, Tanrı’nın seçtiği olarak, evrendeki özel konumunu kaybetmek istememiştir. Fakat Freud’a bakılacak olursa, insan megalomanisi üçüncü ve en yaralayıcı darbeyi, ego’nun kendi evinin dahi efendisi olmadığını gösteren çığır psikolojik araştırmalarından yemiştir (Segal, 1989, s. 54).

değişimine karşın, ısrarlı beden merkezliliğin teknolojinin uyardığı bu kaygıya işaret ettiği görülecektir. Genel olarak doğaya ve doğallığa yapılan göndermelerin muhafazakâr koşulları ve gelecek projeksiyonlarını meşrulaştırmaktaki vazgeçilmez rolü akıldan çıkarılmamalıdır.¹⁹ Bilimkurgu sineması açısından ise, gösterilmeye çalışıldığı gibi, doğanın esas temsilcisi, zorunluluğu, tekilliği ve biricikliğiyle birlikte insan bedenidir. Bilimkurgu sinemasında teknofobinin özellikle antropomorfik temsiller; yani *replikantlar*, *androidler* ya da *cyborglar* yoluyla kurgulanışı bu temel insani kaygının muhtemel görünürlüklerinden yalnızca biri, ama önemli bir tanesidir. Bu kaygı, kökenini ilk kutsal metinlerden alıp çağımızın en eleştirel düşüncelerine kadar nüfuz etmiş olan, yaşamın ve daha özelden de insanın tür olarak zorunluluğuna, amaçlılığına ve biricikliğine dair metafiziğe meydan okunuyor oluşundan da kaynaklanan bir kaygıdır. Tüm bu korkunun yoğunlaştığı nokta ise bedeninin zorunluluğu, tekilliği ve biricikliğidir.²⁰ Kısacası onun doğallığıdır.

En keskin eleştirel perspektiflerin bile temel varsayıldıkları değişmez olan “hayatın zorunluluğu”²¹ fikri ve şöyle ya da böyle, bu fikirden ortaya çıkan insanın zorunluluğu düşüncesinin, tüm sorgulanmazlığıyla narsisistik bir varsayımı dışı vurduğu ileri sürülebilir. İnsanlık hilafına kontrolden çıkan insan yaratısı korkusundan insanın kendi suretini, simülakrını kusursuzca kontrol edebileceği korkusuna uzanan bir doğrultuda özetlenebilecek teknofobinin dönüşümünün, insanın evrendeki konumuyla ilişkili narsisistik varsayımı yönelik son meydan okumadan duyulan kaygıyı sabit olarak barındırdığı öne sürülebilir. Hayatın olumsuzluğunu ve münhasıran bir yaşam formu olarak insanın olumsuzluğunu kökten reddeden bir metafizik geleneğin, teknolojik/biyoteknolojik gelişmeler sonucunda yeniden ve keskin bir şekilde yüzleşmek zorunda kaldığı yeni hayal kırıklığı sonucunda oluşan derin kaygı, çarpıcı ifadelerini popüler bilimkurgusal tahayyülde bulur. Kusursuz makinelerin ya da replikantların meydan okuduğu, yalnızca insanın egemenliği değil insan bedeninin zorunluluğu ve tekilliğidir de. Bilimkurgu sinemasında teknolojinin antropomorfik temsilleri, hayatın “kutsal” bir formu olan insan olmanın zorunluluk ve biriciklik atfedilen unsurlarını tehdit ettiği kadar insanın kimliğini kuran, belleğin kazındığı canlı bir yüzey olarak insan bedeninin tekilliğini de

¹⁹ Bu noktaya yalnız bilimkurgu sineması özelinde değil ancak tüm Hollywood sineması türlerini kateden bir “iyi doğa -kötü teknoloji” dikotomisi bağlamında Ryan ve Kellner değinirler. Daha genel olarak, doğacı söylemlerin, muhafazakârlığın ötesinde, reaksiyoner siyasal hareketlerin de tahayyül dünyasında önemli bir yer tuttuğu bilinmektedir (Ferry, 1994, s. 75-85). Teknolojiye karşı doğayı savunmak, Horkheimer’ın işaret ettiği “doğanın acıları”nı görmediği oranda muhafazakâr bir konumlanışı beraberinde getirecektir (2008, s. 144).

²⁰ İnsan bedeninin biricikliği ve tekilliğinin tehlikeye düşmesine ilişkin kaygıya bilimkurgu sinemasından *Surrogates* dışında örnekler bulmak da mümkündür. Hemen akla gelecek olanlar *Planet of the Apes* (*Maymunlar Cehennemi*, Franklin J. Schaffner, 1968), *The Island of Dr. Moreau* (*Doktor Moreau'nun Adası*, John Frankenheimer, 1996) ve insan klonlarını konu edinen *The Island*’dır (*Ada*, Michael Bay, 2005).

²¹ Dünyada hayatın ortaya çıkışının olumsuzluğunu Jacques Monod etkili yapıtı *Raslantı ve Zorunluluk*’ta ikna edici bir şekilde ortaya koyar. Monod’a göre “Ne evren hayata, ne de dirimiyuarı insana gebe ydi” (1982, s. 154).

tehdit eder.²² Bu son nokta özellikle *Surrogates* filminde ön plana çıkan bir kaygıdır. Acaba bedenlerimiz bildiğimiz istikrarlı insani ilişkiler dünyasının kuruluşunda ne gibi bir rol oynamaktadır? Bu soruya siberpankin verdiği cevap filmde anlatılan distopik dünyanın, yani insanların kendilerini temsil eden replikantlarıyla kamusal yaşamlarını sürdürdüğü bir dünyanın lehinedir. Kusursuz bir güvenlik dünyası olduğu kadar, bu dünya, siberpanka göre “otantik kişiliği kuşatan ölü et olarak beden” (Lupton, 1995, s. 100) de tasfiye edildiği somut bir hipergerçeklik ütopyasıdır. Film sonu itibarıyla bu durumun, mutlak olarak güvenli ve mutlak olarak özgür olan bu dünyanın insani bir dünya olamayacağına işaret eder. Filmin bu iletisi replikantların ortadan kaldırılması gerekliliğinde kendini açığa vurur. Bir kontrol evreni olan bu dünya siber ağın kuşatıcılığı oranında tehlikelidir. Tüm replikantların sahiplerinin ölüm tehlikesiyle yüz yüze kalmasının zemini tam da bu güvenlik ortamının zeminidir. Ama ondan da önce bu yeni beşeri ilişki biçimi insanın narsisistik güven hissini de bertaraf ettiği için popüler bilimkurgusal tahayyül tarafından ortadan kaldırılmalıdır. Bir hipergerçeklik dünyasında, olumsuzluğun, insanın bedensel varoluşunun zorunluluğuna yönelttiği tüm meydan okumalar için kalan son sığınak yine bedendir. O nedenledir ki “yüksek modernite koşullarında beden, modern kişinin öz kimlik hissi açısından merkezi bir konuma geldiğinden” (Shilling, 2000, s. 1) bahsedilmektedir. *Surrogates*, teknolojik, yönetsel ve ideolojik değişimle dirsek temasına rağmen bu son sığınaktan, yani hem bir hipergerçeklik dünyasının karşısında insani kimliğin yaşatıldığı bir sığınaktan, hem de insanlık tarihi içindeki bir metafizik geleneğin son sığınaktan; yani bedenin bir kutsanışı olarak nitelenebilir. İnsanın narsisistik güvenlik hissini son kalesi olan bedene yönelik bu kutsamalar, nereden bakılırsa bakılsın, bu güvenlik hissini içinden geçmeye başladığı derin bir buhranı haber vermektedir.

²² *Yıldız Savaşları*'nda Anakin'in gücün karanlık tarafına geçişi ve Darthwader oluşu, bir makine-insana dönüşümüyle tescillenir adeta. Bu özelliğiyle bir makine-insan, bir füzyon olan Darthwader'in kötülüğü, teknolojinin sağladığı yeniden inşacı olumsuzluk zemininin popüler bilimkurgu tahayyülü açısından ne denli derin bir kaygıyı uyardığını gösterir.

Kaynakça

- Agamben, G. (2004). *Auschwitz'den Artakalanlar: Tanık ve Arşiv* (A. İ. Başgül, Çev.). Ankara: Bağimsız Kitaplar.
- Arendt, H. (2009). *Kötülüğün Sıradanlığı* (Ö. Çelik, Çev.). İstanbul: Metis.
- Baudrillard, J. (1998). *Simülakrlar ve Simülasyon* (O. Adanır, Çev.). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-kurgu* (İ. Bülbüloğlu, Çev.). Ankara: Dost.
- Bauman, Z. (2007). *Modernite ve Holocaust* (S. Sertabiboğlu, Çev.). İstanbul: Versus.
- Bruno, G. (1987). *Ramble City: Postmodernism and Blade Runner*. *October*, 41, 61-74.
- Bourdieu, P. & Wacquant, L. J. D. (2003). *Düşünümsel Bir Antropoloji İçin Cevaplar* (N. Ökten, Çev.). İstanbul: İletişim.
- Certeau, M. de (2009). *Gündelik Hayatın Keşfi I – Eylem, Uygulama, Üretim Sanatları* (L. A. Özcan, Çev.). Ankara: Dost.
- Dinello, D. (2005). *Technophobia!: Science Fiction Visions of Posthuman Technology*. Austin: University of Texas Press.
- Ferry, L. (1994). *Nazi Ekolojisi: Kasım 1933, Temmuz 1934 ve Haziran 1935 Yasaları* (H. Tufan, Çev.). *Cogito*, 2, 75-85.
- Foucault, M. (2004). *Toplumun Savunmak Gerekir* (Ş. Aktaş, Çev.). İstanbul: YKY.
- Foucault, M. (2006). *Hapishanenin Doğuşu* (M. A. Kılıçbay, Çev.). Ankara: İmge.
- Foucault, M. (2007a). *Security, Territory, Population* (G. Burchell, Çev.). New York: Palgrave Macmillan.
- Foucault, M. (2007b). *İktidarın Gözü* (I. Ergüden, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Foucault, M. (2008). *The Birth of Biopolitics* (G. Burchell, Çev.). New York: Palgrave Macmillan.
- Frisch, M. (1997). *Homo Faber* (S. Duru, Çev.). İstanbul: Can.
- Gellner, E. (2008). *Uluslar ve Ulusçuluk* (B. Ersanlı & G. G. Özdoğan, Çev.). İstanbul: Hil.
- Hardt, M., Negri, A. (2003). *İmparatorluk* (A. Yılmaz, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Hewitt, M. (1991). *Bio-politics and Social Policy: Foucault's Account of Welfare*. M. Featherstone, M. Hepworth & B. S. Turner (Ed.), *The Body – Social Process and Cultural Theory* (s. 225-55). Londra: Sage.
- Horkheimer, M. (2008). *Akil Tutulması* (O. Koçak, Çev.) Ankara: Metis.
- Huyssen, A. (1999). *Alacakaranlık Anıları: Bellek Yitimi Kültüründe Zamanı Belirlemek* (K. Atakay, Çev.). İstanbul: Metis.

- Landsberg, A. (1995). Prosthetic Memory: *Total Recall* and *Blade Runner*. M. Featherstone (Ed.), *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk : Cultures of Technological Embodiment* (s. 175-90). Londra: Sage.
- Lupton, D. (1995). The Embodied Computer/User. M. Featherstone (Ed.), *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk : Cultures of Technological Embodiment* (s. 97-112). Londra: Sage.
- Monod, J. (1982). *Raslantı ve Zorunluluk* (V. Hacıkadiroğlu, Çev.). Ankara: Dost.
- Oskay, Ü. (1983). *Çağdaş Fantazya*. Ankara: Ayko.
- Roloff, B. & Seeblen, G. (1995). *Ütopik Sinema: Bilimkurgu Sinemasının Tarihi ve Mitolojisi* (V. Atayman, Çev.). İstanbul: Alan.
- Rorty, R. (1995). *Olumsuzluk, İroni ve Dayanışma* (M. Küçük & A. Türker, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Ryan, M. & Kellner, D. (1997). *Politik Kamera* (E. Özsayar, Çev.). İstanbul: Ayrıntı.
- Scott, J. C. (2008). *Devlet Gibi Görmek: İnsanlık Durumunu Geliştirmeye Yönelik Projeler Nasıl Başarısız Oldu* (N. Erdoğan, Çev.). İstanbul: Versus.
- Segal, H. (1989). Psychoanalysis and Freedom of Thought. J. Sandler (Ed.), *Dimensions of Psychoanalysis* (s. 51-64). Londra: Karnac Books.
- Shilling, C. (2000). *The Body and Social Theory*. Londra: Sage.
- Simmel, G. (1996). Metropol ve Zihinsel Yaşam (B. Ö. Düzgören, Çev.). *Cogito*, 8, 81-89.
- Sloterdijk, P. (1997). *Critique of Cynical Reason* (M. Eldred, Çev.). Minneapolis ve Londra: University of Minnesota Press.
- Thomas, D. (1995). Feedback and Cybernetics: Reimagining the Body in the Age of Cybernetics. M. Featherstone (Ed.), *Cyberspace/cyberbodies/cyberpunk : Cultures of Technological Embodiment* (s. 21-44). Londra: Sage.
- Wiener, N. (1982). *Sibernetik* (İ. Keskin, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Žižek, S. (2004a). *İdeolojinin Yüce Nesnesi* (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Metis.
- Žižek, S. (2004b). *Organs Without Bodies – Deleuze and Consequences*. New York ve Londra: Routledge.
- Žižek, S. (2009). *Matrix ya da Sapkınlığın İki Yüzü* (B. Turan, Çev.). İstanbul: Encore.