

Diyonizyak ve Apollonik Diyalektiğin Öznesi Olarak Siborg

Cyborg As The Subject of Apollonic and Dionysiac Dialectic

ÖZET

Antik anlatılar zaman içerisinde dönüşerek yeni anlatıları ve tragedyalara beslemektedir. Bilimkurgu anlatıları da Apollon ve Dionisos anlatıları gibi antik mitlerden benzerlikler barındıran birer tragedya örneği sergilemektedir. Bilimkurgu anlatılarda ölüm ve yeniden diriliş konuları üzerinden ele alınan siborg, âtil hale gelen organik beden teknolojik medyumlar ile tekrar hayata döndürülmesiyle var olmaktadır. Titanlar tarafından parçalanmış Dionisos'un, kendinden geriye kalan kalbi sayesinde Zeus tarafından tekrar inşa edilerek diriltilmesi, siborgda görülen beden inşası ile paralellik göstermektedir. Bununla beraber siborg bedeninin önemli bir kısmını oluşturan siberetik protezler, bilim ve rasyonel düşünceyi temsil eden yontu tanrısı Apollon'a ait öğeleri de bünyesinde barındırmaktadır. Siborg yalnızca fizyolojik olarak bu iki antik tanrıdan referanslar barındırmamaktadır. İnşa edilmeden önceki sürecinde organik bilinci ve duyguları ile var olan bu yaratılar, siberetik protezler ile -bir iş gücü oluşturmak adına otorite tarafından kullanılan amaca yönelik- yapay bir bilince sahip olmaktadır. Bu durum siborgun var oluşu konusunda bir iç çatışmaya itmektedir. Bu bakımdan Bilimkurgu anlatılarında bir fenomen olarak bilinen siborg, Friedrich Nietzsche'nin tragedya tanımında bahsetmiş olduğu Dionisos ve Apollon anlatıları arasındaki kaos ve düzen diyalektiğinin iki kutbunu da taşımaktadır. Robocop (1987), Ghost in The Shell (1995) ve Blade Runner (1982) filmlerinde görülen siborg varlıkları, hem kendi içlerinde yaşadıkları benlik ve kimlik gerilimini, hem de fizyolojik bir parçalanma durumundan ileri gelen bir varoluş trajedisini merkeze almaktadır. Bu araştırma, bir bilimkurgu fenomeni olan siborgun hibrit yapısını merkeze alarak Dionisos ve Apollon mitleri üzerinden bir değerlendirme sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Siborg, Dionisos, Apollon, Bilim-kurgu

ABSTRACT

Ancient narratives transform over time and feed new narratives and tragedies. Science fiction narratives, like the Apollon and Dionysos narratives, exhibit examples of tragedy that have similarities with ancient myths. The cyborg, which is discussed in science fiction narratives through the topics of death and resurrection, exists by bringing the inactive organic body back to life with technological mediums. The resurrection of Dionysus, who was torn apart by the Titans, by Zeus, thanks to his remaining heart, parallels the body building seen in the cyborg. However, cybernetic prostheses, which form an important part of the cyborg body, also contain items belonging to Apollo, the sculptural god, who represents science and rational thought. The cyborg does not only physiologically contain references to these two ancient gods. These creatures, which existed with their organic consciousness and emotions in the process before they were built, have an artificial consciousness -a purpose used by the authority to create a workforce - with cybernetic prostheses. This situation pushes the cyborg into an internal conflict about its existence. In this respect, the cyborg, known as a phenomenon in science fiction narratives, carries both poles of the chaos and order dialectic between the Dionysus and Apollo narratives, which Friedrich Nietzsche mentioned in the definition of tragedy. The cyborg beings seen in the films Robocop (1987), Ghost in The Shell (1995) and Blade Runner (1982) center both the self and identity tension they experience within themselves and an existential tragedy arising from a physiological state of disintegration. In this research, the hybrid structure of the cyborg, which is a science fiction phenomenon, is taken into the center and evaluated through the myths of Dionysus and Apollo.

Keywords: Cyborg, Dionysus, Apollon, Science-Fiction

GİRİŞ

Modern çağdan Post modern çağa geçiş sürecinde gerçekleşen bireysel ve toplumsal dönüşüm, ikili zıtlıkların zaman içerisinde birbiri içinde kaynaşmasından ileri gelmektedir. Modern dönemlerin en belirgin özelliği olarak görülen doğal/yapay, makine/insan gibi ayrımlar, günümüz Post modern dönemlerde aradaki “/” ile belirtilen keskin ayrımı yumuşatarak tasfiye etmektedir. Bu durum kutupların birbiri içinde kaynaştığı melez mefhumların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Belirtilen bu ayrımın saydamlaşmasında en büyük rolü, sanayileşmeden ötürü ortaya çıkan hammadde arayışı ile ivmelenen, kitlesel savaşların yol açtığı, bilimsel ve teknolojik patlamalar almaktadır.

Endüstri çağından Post endüstri çağına geçişe önyak olan üretim modelleri, makineden siberetik teknolojilere doğru evrim geçirerek, insan ve toplum yapısında önemli etkiler bırakmıştır. Sanayi devrimi ile birlikte Taylorist

Orhan Mert¹ 

How to Cite This Article

Mert, O. (2023). “Diyonizyak ve Apollonik Diyalektiğin Öznesi Olarak Siborg”, International Academic Social Resources Journal, (e-ISSN: 2636-7637), Vol:8, Issue:47; pp:2347-2354 DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.68492>

Arrival: 21 January 2023
Published: 28 March 2023

Academic Social Resources Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

¹ Dr., Çanakkale, Türkiye

kuram merkezinde şekillenen işçi sınıfı, makineli üretimin bir parçası haline gelerek, makineye ait bir araç haline getirilmiştir.

...Modern misalde ise makine model haline gelir; bedense başta mekanik anlamda (XVIII. yüzyılın makine olarak insan modelinde olduğu gibi), sonra da enerjik anlamda yüzyılın insan motoru paradigmasında olduğu gibi) (XIX. onun özelliklerine göre disipline olur; burada işçi giderek makineye benzedikçe, makine ona hükmetmeye başlar ve işçi onun aleti, bir nevi protezi haline gelir (Foster, 2011, s. 160).

Bu durumda organizmanın makineleşmesi durumu, Post-endüstriyel çağda ivmelenerek ağlar arası enformasyon trafiğiyle şekillenmektedir. Geçmişte makineleşen insan teknolojik ilerlemeler neticesinde bir üst forma doğru kabul değiştirerek siber-uzayın bir parçası haline gelmektedir. Bu durumu David LeBreton şu şekilde açıklamaktadır:

Sıradan hayatı ikileştiren siber-uzay, diller kültürler ve ütopyalar taşıyan başlı başına bir varoluş tarzıdır. Yalnızca milyonlarca bilgisayarın kesişmesi, dialogların, görüntülerin, veri sorgulamalarının ve forum tartışmalarının iç içe geçmesiyle var olan hem gerçek hem hayali bir anlam ve değer dünyasını eşzamanlı olarak geliştirir (Breton, 2019, s.149).

Günümüzde yer alan bu post-gerçeklik, bilimkurgunun bir alt türü olarak “cyberpunk” evreninin doğuşuna zemin hazırlamaktadır. Gerçek ile sanal olan keskin ayrımın ortadan kalkması ve ilerleyen teknolojiler ile birlikte hayat standartlarının aşağı çekildiği bu kurgusal evren, sinema ve edebiyat repertuarını etkileyerek, postmodern tragedyalar sunmaktadır.

Makine ile insan arasındaki sınırların saydamlaştığı, sibernetik protezler ile gerçekliği manipüle ederek sanal ağ havuzunda varlığını sürdüren cyberpunk türünün öznelere, çoğunlukla cyborglar (siborglar), androidler ya da robotlardan oluşmaktadır.

Cyberpunk kurgu türü, makine ile insan ayrımının ortadan kalktığı melez varlıkların, varoluş çatışmaları üzerinde durmaktadır. Blade Runner'daki replicantlardan, Ghost in The Shell'deki cyborglara kadar bu evren çoğunlukla beden ve zihin düalizminden yola çıkarak, benliği oluşturan iktidarın kaynağı konusundaki gerilime odaklanmaktadır. Bilinci olan bir robot insan olarak değerlendirilebilir mi? Ya da bir cyborg aşkın sibernetik donanımıyla hala insan konumunda mıdır? Soruları bu kurgusal evrenin eksenini oluşturmaktadır. Günümüzde toplum yapısını önemli derecede etkileyen teknoloji, bilimkurgu evrenlerini besleyerek, bir ayağı gerçek yaşama diğer ayağı ise kurguya konumlandırmaktadır. Böylelikle siborg öznesi kurgusal olduğu kadar gerçek yaşamdan aldığı özellikler ile, bir çağdaş tragedya karakteri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Friedrich Nietzsche, tragedyaları zihin/beden, esriklik/rasyonellik gibi ikili zıt kutupların birbirleri ile çatışmaları sonucuda ortaya çıkan ürünler olarak ele almaktadır (Nietzsche, 2011). Siborglar, bu ikili çatışmaların bir kutbuna Apollon'u, diğer kutbuna ise Dionisos'u yerleştiren Nietzsche'nin düşüncelerinden hareketle, günümüzde birbiri içerisinde eriyen insan/makine ikiliği üzerinden çağdaş anlatı türlerinde yer almaktadırlar.

Apollon / Dionisos Düalizmi ve Tragedyanın Doğuşu

Apollon ve Dionisos mitlerine bakıldığında, iki karakterin arasında tezat bir yapı olduğu göze çarpmaktadır. Belirtilen bu iki kutbun temsil ettiği kavramlar her ne kadar geçmişte karşıt iki kavram olarak nitelendirilse de postmodern dönem, kutupların birbiri arasında eriyerek çözüldüğü daha farklı alegoriler sunmaktadır.

Friedrich Nietzsche'nin Müziğin Ruhundan Tragedya'nın Doğuşu isimli eseri Apollon ile Dionisos mitleri üzerinden tragedyanın oluşumunu ele almakta ve bu mitlerin sunduğu temsillerin zıtlığı üzerinden beslenen sanat biçimlerini ortaya koymaktadır:

Bizim bilgimiz onların Apollo, Dionysos gibi iki sanat tanrısına bağlanır. Kaynakla erkekler bakımından, Apollo'ca olan yontu sanatıyla Dionysos'ca, dış biçime dayanmayan, müzik arasında oldukça büyük bir karşıtlık çıkar ortaya, Grek ülkesinde. Yollarının ayrı olmasına karşın bu iki eğilim yan yana gider. Çokluk birbirleriyle; açıkça, çatışır; karşılıklı olarak yeni, güçlü doğumlar uğruna. Bu karşıtlığın savaşını sürdürmek için kaynaşır (Nietzsche, 2011, s. 17).

Apollon, Antik Yunan mitlerinde Işığın Tanrısı olarak nitelendirilmektedir. Işık aynı zamanda şeyleri görünür kılarak aydınlatır. Bu aydınlatma hem metaforik olarak bilginin karanlıkta kalan, bilinmez durumlarına ışık tutması hem de nesne üzerindeki etkisi ile retinal bir işlev sağlamanın temsildir. Belirtilen özellikleri dahilinde Apollon'un rasyonel olan kavram ve durumları nitelediği bilinmektedir. “Greklerce, en uygun durumda, Apollon'un kişiliğinde açıklanmıştır: Bütün biçimlendirici (görsel) sanatların Tanrısı olan Apollon bilgelikler öğreten bilici bir Tanrıdır. Kökü, bütün ‘görünen olaylara’ değin inen Apollon bir Işık Tanrısıdır...” (Nietzsche, 2011, s. 19). Bu nedenle Apollon'un yontu sanatı ile bağdaştırılması, Antik Yunan heykellerinde görünen ideal insan formu biçiminden hareketle, teknik bakımından ustalığın ön planda olduğu bir sanat formunu nitelendirmektedir. Heykel sanatçısının biçimsiz bir mermerden mükemmel bir insan formu çıkarma yetisine benzer bir şekilde bedeni yeniden ve ideal bir

şekilde inşa etmektedir. Bu ustalık tam olarak Apollon'ca bir tür deney ve pratikler neticesinde inşa edilen bilgi birikimi ile mümkün kılınmaktadır.

Diyonisos, Semele ve Zeus'un oğlu olarak bilinen, şarabın ve sarhoşluğun temsili olan bir tanrı olarak bilinmektedir. Bu bakımdan Diyonisosçuluk, Apollonik olan rasyonalite ve şeylerin idealize edilmesi gibi niteliklerden oldukça uzaktadır. Diyonisos titanlar tarafından kandırılarak parçalanmakta, etleri parça parça yenilmekte ve geriye kalan kalbinin Zeus'a ulaştırılmasıyla Zeus tarafından tekrar hayata döndürülmektedir (Euripides, 2021, s. xi). Dolayısıyla Diyonisos, kalbin temsil edildiği duygusal ve duyuşsal özellikler ile nitelendirilmektedir. Duygular Apollonik bir zeminde olduğu gibi salt bilgi ve rasyonalitenin tam zıttı olarak amorf bir biçimde, fiziksel algılanabilirliğin dışında kalmaktadır. Nitelikleri ve temsilleri bakımından Diyonisos çılgınlığın, vahşi ve evcilleşmemiş (Kloft, 2020, s. 25-26) olanın, dolayısıyla el değmemiş olan doğanın bir yansımasıdır. "...yaratıcılık insanın doğaya bir başka türlü coşkuyla karşılaşmasını şart koşar, karanlık güçlerin gizemine ermesini. İşte bu gücü de Diyonisos simgeler" (Erhat, 1972, s. 44). Coşkunluk, insanın doğayı algılamada akli melekelerinden çok kalp ile hissedilen içkin ve duygusal algılayıcıların bir eylemi olarak görülmektedir. Nietzsche'nin Diyonizyak olarak atıfta bulunduğu müzik sanatı da, bu içkinlikten ve herhangi bir düşünce kalıbında yer almayan şekilsiz yapısından dolayı oldukça yerinde bir temsil olarak nitelendirilmektedir.

Diyonizyak olan; çılgınlığı, esrikliği ve coşkuyu bir arada barındırması nedeniyle, yapısı gereği iktidar tanımaz bir haldedir. Toplum kuralları ve normlar Diyonisos'cu olanla karşıtlık göstermektedir. Bir bütün olarak ele aldığımızda doğa da kendi kanunlarını ve döngüsüyle varılmaktadır. İnsana ait yapay, sonradan inşa edilen, belli bir kesimin yüceltiği, erillikle temsil edilen iktidarın tam olarak karşısında yer almaktadır. Dolayısıyla doğa kavramı mevzubahis olduğu zaman genellikle -belli normlar içinde yaşayan biz insanlara göre- vahşi ön adıyla nitelendirilmektedir. Diyonisosçuluk da bu vahşilik ve kendi başınlık üzerinden iktidar çemberinin dışında olanı temsil etmektedir: "Yapısını derinlemesine açık etmek için burada Diyonisos'a dönüp eğilmek gerek: içine kattığı kişileri aşan devingen bir düzen içinde onları sokmasını sağlayan yabancılığı, köleler, kadınlar gibi siyasal kültürlerin dışında tutulmuş kişileri kabul etmesiyle kalmaz yalnızca..." (Bonney, 2000, s. 173).

Tüm bu değerlendirmeler kapsamında Apollonculuk; bilimsel bilgi, rasyonalite, düzen ve kurallar dahilinde olan tüm disiplinleri bir gövdeye bağlayarak yönetim ve siyasal olan olguların bir temsili halini almaktadır. Diyonizyak olan ise Apollonik olanın karşı cephesinde, doğanın kendi başınlığı ile birlikte his ve duyguların nitelediği coşku, kural tanımaz mefhumların birer temsili niteliğindedir.

Bu iki kutup arasındaki dualist zıtlık kendi aralarında "açıkça çatışır; karşılıklı olarak yeni, güçlü doğumlar uğruna. Bu karşıtlığın savaşını sürdürmek için kaynaşır" (Nietzsche, 2011, s. 17-18). Günümüzde, teknolojinin (sibernetik ve biyoteknoloji) iktidarıyla kendi doğasına aykırı olan ile kaynaşan postmodern beden bu çatışmalardan etkilenen en temel ögedir. Zihin ve beden bağlantısını merkezine alan Sibernetik teknolojilerin gelişimi ise bu kaynaşmanın merkezini oluşturmaktadır.

Siborg ve Bedenin Yeniden İnşası

Siborg kavramı genel tabiriyle kurgusal anlatılarda yarı insan yarı makine olarak bilinen bir öznedir. Tanımda bahsi geçen makine olgusu aslında sibernetik bileşenlerden ileri gelmektedir. Sibernetik ve organizma birleşiminin kesişiminden doğan siborg, organik olan atıl bedenini sibernetik bileşenlerle bir üst forma taşıyarak inşa etmektedir. Bu bakımdan sibernetik kavramına siborg üzerindeki etkisinden dolayı değinmek gereklidir.

Sibernetik; Ünlü Matematikçi Norbert Wiener'in (1894-1964) ortaya koyduğu, içinde biyoloji, fizik, matematik, sosyoloji gibi bilim dallarını barındıran multidisipliner bir alandır. Wiener, *The Human Use of Human Being* isimli kitabında sibernetiğin etimolojik köklerini Eski Yunan dilinde yönetici anlamına gelen kübertes kelimesine dayandırmaktadır (Wiener, 1989, s. 15). Sibernetiğin tarihsel kökeni hakkındaki araştırmalarıyla bilinen Akman, Platon'dan referansla kübertes kavramı hakkında: "Eflatun diyaloglarının birinde kübertes yalnız ruhları değil bedenleri ve malları da büyük tehlikelerden kurtarır..." (Akman, 1984, s. 104) tanımında bulunmuştur. Latince'de governare olarak da geçen kübertes, sevk ve idare anlamında kullanılmıştır. Fransızca hükümet anlamına gelen gouvernement kelimesi de kökünü governare kelimesinden almaktadır. Bu durum, sibernetiğin ilk olarak yönetimle ilişkilendirildiğini göstermektedir. Diğer yandan bir kez daha Platon'un bu açıklaması ele alındığında sibernetiğin zihinsel ve bedensel olarak yönetim mefhumunu merkeze alan tanımı, kökleri Antik Yunan dönemine kadar uzanan bilgiler ışığında sanılanın ötesinde çok daha geniş bir alanı kapsamaktadır. Sibernetik bu yönüyle disiplinler arası bir çoğulculuğun ürünü olmaktadır. Sibernetik beşeri ve pozitif bilimlerin kesişimi noktasına eksenini konumlandırmaktadır. "Günümüz bilimsel anlamıyla sibernetik cyber: yöneten ve -netics: network, ağ yapı parçalarından türetilmiştir. Böylece terim kökeninde sibernetik, yöneten ağ yapı anlamını taşır" (Ergünel, 2021, s. 91).

Kökeni bakımından sibernetik teknolojiler belirtildiği üzere bir yönetim ve yönetici gibi anlamlarıyla bağdaşık halde, iktidarın temsili konumundadır. Bilim ve teknolojiye Siyaset alanına kadar ulaşan bu anlam, Apollonik bir yapıdadır. Siborg bu durumda teknolojik bileşenleri ile Apollonik bir beden inşasını barındırmaktadır. Fakat özneyi

oluşturan etkenler siborgun bedeni sınırından çok daha ötede, ruh ve bilinç gibi soyut mefhumları da beraberinde taşımaktadır. Siborg bedeninin bu belirtilen tarafının temsili de Diyonizyak bir temsildir. Ek olarak siborg, kendi içindeki ruh ve bilincin yaratmış olduğu, duygu durumunun yarattığı entropisini, sibernetik bileşenler ile dengede tutmaktadır.

Siborg kavramı Donna Haraway 'in Siborg Manifestosu (1985) isimli yayınında, sosyolojik ve felsefi kuramlar zemininde tanımlamada bulunmaktadır: "Bir siborg, bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu bir melez, kurgusal bir yaratık olmasının yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir yaratıktır" (Haraway, 2006, s. 2). Bu noktada siborg tanım itibariyle bilimkurgu anlatılarının ötesinde kurgusal olmayan bir varlık olarak, beden, cinsiyet, kültür merkezli dualist karşıtlıkları tasfiye etmekte ve dolayısıyla mevcut iktidarın çizdiği sınırları muğlaklaştırarak özgün bir yapı oluşturmaktadır.

Başlangıçta bir insan olarak Siborg, organik yapısını sibernetik protezler ile inşa etmekte olan bir varlıktır. Bu organik/mekanik arası melez yapı, bedenin atıl durumu sonucunda meydana gelen bir ihtiyaç ile geliştirilip kaynaştırılarak, hem fiziksel hem de zihinsel bir varoluş tasarımı kurmaktadır. Haraway'in siborga bakış açısı da bu tasarlanmış özneyi olumlayan bir sonuç ortaya koymaktadır. Haraway beden, ırk ve cinsiyet ayrımı gibi iktidarın insanı etiketleyen durumundan bir çıkış yolu olarak siborglaşmayı önermektedir. Manifestosunda bir tanrıça olmaksızın siborg olmayı yeğlediğini (Haraway, 2006, s. 74) belirten Haraway, bedenin bu denli baskı altında tutan dualist gerçeklikte, kadın/erkek gibi ayrımları reddederek varlığını sürdürmeyi dilemektedir. Beden, Haraway için sınırları olan bir yapı olarak âtil vaziyettedir ve iktidarın stratejilerine karşı bu sınırların aşılması gereklidir:

Haraway'e göre beden, ayrıca, cinsiyet, sınır, grup vb. temelli sayısız zulmü mümkün kılmış talihsiz bir formdur. Bedenin tasfiyesi ya da siborgla aşılması her türlü kusurluluğu giderir ve çağdaş bilişim teknolojileri sayesinde özneyi bazılarının aleyhine ya da herhangi bir iktidarın lehine olabilecek her türlü ikilikten kurtaracak bir siyasal özgürleşme alanı açar. Adaletsizliğin tek sebebi bedendir, insanlığın siborga kayması kökten bir çözümdür (Breton, 2019, s. 219).

Bu noktada aradaki sınırları bulanıklaştıran bu mefhum, insan dahil olmak üzere kontrol altına alınacak her türlü değişkeni ortadan kaldırmaktadır. Böylelikle siborg insan/makine dualizmindeki sınırları kaynaştırdığı kadar kurgu ile gerçek arasındaki ayrımı da muğlak bir alana taşımaktadır. Haraway, doğası gereği birbirinden farklı bu kavramların kaynaşmasını, siborg'un hem kurgusal hem de toplumsal bir gerçekliğe dayalı yapısından ileri gelen birlikteliği vurgulamaktadır. Bu birliktelik kimera metaforu üzerinden; "Yirminci yüzyılın sonlarına, bizim çağımıza, bu mitik çağa geldiğimizde, hepimizin bir kimera; makine ile organizmanın teorik bir zeminde ifade edilen ve fabrikasyon misali uydurulmuş birer melez olduğumuzu vurgulamak gerekir..." (Haraway, 2006, s. 4) şeklinde açıklanmaktadır.

Siborg, parçalara ayrılan organik ve canlı bir beden olarak bakıldığında titanlar tarafından parçalanmış Diyonisos'un, canlılığa referans gösteren ve giderek artan entropi düzeyinin, Apollonik (teknolojik, sibernetik) eklentilerle azaltılıp kendini yeniden yaratması durumunun postmodern bir tercümesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Apollonik olarak işaret edilen bu protez eklentiler, Diyonizyak durumun tam tersi bir kutbu esas alarak, araçsal ve rasyonel zihnin ürünü olan teknoloji ile boyut kazanmaktadır.

Kurgusal açıdan siborg varlıklarının dışında robot ve android yaratıların, örneğin Isaac Asimov'un üç robot yasasını (Asimov, 2019, s. 238) ihlal eden robotları ve yapay zekâ ile donatılan androidlerde görüldüğü üzere, düzeni sağlamaya yönelik kendisine atfedilen durumları tersine çeviren ve ihlal eden yapıları da Diyonisosçu olan tarafı ön plana çıkarmaktadır. Bu durumdan siborg varlıklar, bilimkurgu ve bilimkurgunun alt türü olarak bilinen siberpunk evrenlerde, insan/makine ayrımını ortadan kaldıran özneler olarak Apolloncu ve Diyonisosçu iki kutbu birlikte taşımaktadırlar. Bu durumda siborg, benliğini oluşturan iktidarın hangi tarafta olduğu konusunda kaçınılmaz bir benlik çatışması yaşayarak bilimkurgu anlatılarına konu olmaktadır.

Bilimkurgu Sinemasından Örneklerle Siborg Öznesi

Paul Verhoeven'in 1987 tarihli filmi RoboCop; öznenin, ruhun ya da matrisin bir siborg bedeni üzerinde var olma durumunu ve bunun yarattığı sorunsala dikkat çekmektedir. Robocop, Alex Murphy'nin haydutlar tarafından beden bütünlüğü büyük ölçüde bozularak vahşice öldürülmüştür. Ocorp ve Detroit Polis Teşkilatı tarafından yürütülen ortak bir siborg projesi ile Murphy'nin beyni ve geriye kalan hayati organları sibernetik protezler ile tekrar inşa edilerek yeniden hayata döndürülür. İkinci hayatına bir siborg olarak devam eden Murphy, sıklıkla önceki hayatında ailesiyle olan anılarını hatırlamakta ve kendi varoluşu hakkında büyük gerilimler yaşamaktadır. Robocop'un önceki kimliğini (Memur Murphy) yeniden keşfetme sürecini, bir siborg olarak insani meşruiyetini muğlak bir zeminde göstermektedir. İnsanın hem fizyolojik hem de ruhsal olarak çok uluslu tekno-kapital düzen içindeki konumu ve öznenin insan-makina gibi ayrık iki kutuptaki konumu, her ne kadar klasikleşmiş bir polisiye film şeklinde görünse de, genel olarak siborgun varoluşsal durumunu merkeze almaktadır.

Frank Miller'ın yazdığı, Irvin Kershner'in yönettiği RoboCop 2 de ise tekrardan parçalanma ve tekrar yaratılma durumundan doğan bir dengesizlik görülmektedir. Uyuşturucu tacirleri tarafından parçalanmış siborg, Ocorp şirketi

tarafından tekrar bir araya getirilmiştir. Fakat bu yeniden doğma durumundan sonra hafızasına yüklü olan talimatların değiştirilmesiyle Robocop, kanunlara karşı aldığı aksiyonların dengesizliğiyle boğuşan, kendi içinde düzensiz, entropisi artmış bir zihin şemasıyla karşımıza çıkmaktadır. Bu durum Diyonizyak açından us'un üzerinin örmektedir: "Dionysos'ca evren onun Apollo'ca olan bilincine bir örtü çeker" (Nietzsche, 2011, s. 26).

Lacan'ın bilinçdışı "dil gibi yapılandırılmış" (Lacan, 2013, s. 215) olarak ele almakta, benliği yapılandıran etmenler hakkında, dışsal faktörlerin etkili olduğunu öne sürmektedir. Bu durumda beden teknolojik protezler ile yapılandırılması, duygu ve düşünce gibi olgular ile çatışan siborgu öteki bir varlık zeminine kaydırmaktadır. Öteki, öznenin çıkıp mevcut hale gelebilen ne varsa hepsine hükmeden gösterenler zincirinin yer aldığı mahaldir, öznenin içinde görünür hale gelmesi gereken o canlı varlığın alanıdır (Lacan, 2013, s.216). Bu durumda başlangıçta canlı bir varlık olan insan bedeni, aşkın sibernetik implantlar neticesinde özneye dahil olarak bir öteki (siborg) haline gelmektedir.

Robocop'un sibernetik protezler ile organik olmayan bir kültürlenme süreciyle benliğini inşa etmesi bu duruma örnek teşkil etmektedir (Bradley, 2006). Zihnine kadar yapılan müdahalelere rağmen, gün yüzüne çıkan, insanken yaşadığı ailesi hakkında anıları tekrar hatırlıyor olması siborgun benlik inşasında gri bir alan yaratmaktadır. RoboCop, makine tahakkümü altında olan zihin ve bedenine rağmen insani olarak doğal anılara sahip olması, bedensel olarak da Alex Murphy'nin girdiği çatışmada insan bedeninden geriye kalan (beyin) organik kısımların bu ağır tahakküm altından sızan organik mefhumları gün yüzüne çıkarmaya çalışmasını sergilemektedir. Bu durum Freud'un bilinçdışına doğru bastırılan ve gömülen ruhsal durumların varlığına benzemektedir. Makine, organik olanı bastırarak bilinçdışı yapılandırmakta fakat organik olan anılar siborgun beyindeki açıklardan dışarıya doğru sızmaktadır. Siborgun bu bilinci "Freud'dan Lacan'a parçalanmış, bölünmüş bir özne fikrini vermektedir" (Akay, 2002, s. 137).

Robocop hem zihinsel hem de bedensel olarak yaşadığı gerilimleri bünyesinde barındırmaktadır. Parçalanma ve tekrar hayata döndürülme durumu Diyosisos anlatıları ile örtüşen dönüşüm mefhumunu işaret etmektedir. "... ölüm ve metamorfoz, Diyosisos mitolojisinde çeşitli şekillerde biraraya getirilmiş ve ortaya çıkarılmış insanın ilkel halleridir" (Kloft, 2020, s. 25). Diyosisos titanlar tarafından parçalandıktan sonra kendinden geriye kalan kalbi sayesinde Zeus tarafından hayat verilmiştir. Robocop'da ise Murphy'den geriye kalan kalp ve beyin gibi hayati organlar üzerinden bedenin yeniden inşası görülmektedir. Ayrıca Robocop iktidar (Oscorp şirketi) tarafından her ne kadar düzeni sağlamaya yönelik bir programlamaya maruz kaldıysa da insan olduğu dönemdeki anıları, sibernetik müdahalelerin yer yer önüne geçerek kendisine çizilen sınırları ihlal etmesine neden olmuştur ki bu durum oldukça Diyonizyak bir zeminde gerçekleşmektedir.

Ghost In The Shell (1995) filminin baş karakteri olan Motoko Kusanagi, insan olduğu dönemden kalan canlı bir beyne ve sonrasında inşa edilen dişil bir bedene sahip olan bir siborgdur. Bilimkurguda dişil bedene sahip olan Metropolis'in (1927) Maria'sının robot ikizi gibi ölümcül olduğu kadar cezbedici bir figürdür. Bu noktada üretken olmayan bir cinselliğe atıfta bulunan (mekanik fakat üreme amaçlı olmayan makineleşmiş bir cinsellik) ve bu haliyle tabiata uygun olmayan bir yapıdadır (Braidotti, 2018, s. 131). Motoko Kusanagi, RoboCop gibi kanunlar adına savaşan bir polistir. Bu durumda kendi bedenindeki sibernetik protezler ve bu doğrultuda düzen sağlamaya yönelik bir görev alması bakımından Apollon'cu bir zeminde varolmaktadır. Motoko beyne doğrudan bağlanabilen sibernetik protezler ile bir nevi siber-uzay havuzuna dalarak suç mahali ve suçlu kimliklerini belirleyebilmektedir. İnsan beyininin protezler sayesinde böylesine hızlı akan bir enformasyon okyanusuna daldığı bu sibernetik dünya, aynı oranda insan zihinlerini manüplasyona açık hale getirmektedir. Bu bakımdan filmdeki hayalet (Ghost), Diyonizyak bir soyutluk üzerinden enformasyonu nitelemektedir. Hayalet aynı zamanda filmin baş kötüsü olarak insan zihnini hackleyebilen bir kanun kaçağının ismidir. Kabuk ise bu enformasyonu sağlayan, beyni kapsayan Apollonik bir araç olarak, sibernetik eklentiler ile geliştirilmiş bedeni nitelemektedir. Bir diğer yandan varolduğu dünyanın aşkın teknolojik tahakkümü ile çepeçevre sarılan bireyin durumunu nitelemektedir ki bu da Apollonik olarak iktidar cephesini sembolize etmektedir.

Motoko hem kendi bilinci ve anılarını temsil eden ghost'u ile savaş içindedir hem de filmin ana kötüsü olan ve zihin manipülasyonu yapabilen Ghost ile çatışmaktadır. Ek olarak Diyonizyak olan parçalanma, ölüm ve metamorfoz mefhumları üzerinden siborg varlığının merkeze alınması burada da kendini göstermektedir. Motoko'nun siborg bedeni parçalanmakta ve filmin sonunda tekrar inşa edildiği görülmektedir.

Philiph K. Dick'in Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi? isimli kitabından uyarlanan, yönetmenliğini Ridley Scott'ın üstlendiği Blade Runner (1982), Apollonik ve Diyonizyak kaynaşmanın üzerinden okunabilen bir başka bilimkurgu anlatısıdır. Bilimkurgunun siberpunk alt türü özelliklerinin oldukça iyi bir temsili olarak Blade Runner evreni teknolojik medyumların çepeçevre sardığı bir dünyada kaotik bir panorama resmetmektedir. Filmdeki Tyrell şirketi Tekno-kapitalist iktidarın bir temsilidir. Bu özelliğinden ötürü tragedyanın Apollonik zeminini oluşturmaktadır. Çok uluslu tekno-kapitalist bir şirket olan Tyrell şirketinin iş gücü sağlamak amacıyla replikantların üretilmesi, Sanayi Devriminden sonra insan kas gücünün yerini alan makinelerin aşkın ve kurgusal bir betimlemesi gibidir. Film üretilen bu replikantların sonrasında kendilerini yaratan şirkete karşı aldığı cepheyi

işlemektedir. Böylelikle birer Frankenstein'ın canavarı olarak yarattıkları replikantlar, kendilerine karşı isyankâr bir tutum sergilemektedir.

Film, Tyrell isimli şirketin egemen olduğu tekno-kapitalist bir iktidarın yarattığı Nexus model androidlerin, tekrar şirkete karşı cephe almasını merkeze almaktadır. Androidler her ne kadar tamamen sentetik yaratılar olsa da siborglar gibi oldukça mimetik bir biçimde insana benzemektedirler. Öyle ki filmin protagonisti olarak karşımıza çıkan Harrison Ford'un rol aldığı Dedektif Rick Deckard karakteri, android ile insan arasında turnusol görevi gören Voight-Kampff testini uygulayarak ancak androidleri tespit edebilmektedir. Bu noktada insan-android ayrımının muğlaklaştığı bir evrende, Apollonik olan teknolojik iktidarın sonrasında Diyonizyak bir bulandırma sonucunda çılgınlık ve vahşet eylemlerine dönüşmesine şahit olunmaktadır.

Bilimkurgu anlatılar gerçek yaşamdan aldıkları referanslar ile şekillenmektedir. Siberpunk evrenlerin gerçek hayatla olan teması hem bireysel hem de toplumsal olarak yaşanan çatışmaları merkezine alır. Apollonik bir zeminde iktidarın belirlediği kural ve normlar var olurken Diyonizyak zeminde ise iktidara karşı yürütülen eylemler yer almaktadır. Bu karşıt tepkilerin siborglaşma hareketiyle gerçekleştiği 2010 yılında kurulan Cyborg Community, iktidar tarafından belirlenen ve dayatılan ırk, cinsiyet gibi kategorileri manipüle ederek eylemlerini sürdürmektedir.

Aramızdaki Siborglar

Barcelona merkezli bir kuruluş olan Cyborg Community, İnsanların bedenleri üzerindeki siberetik müdahaleleri özgür kılmak ve bedenin sınırlarını genişleterek, Performatif olarak sanatta yeni ufuklar aralamak amacıyla Neil Harbisson ve Moon Ribas önderliğinde kurulmuştur. Doğuştan renk körlüğü olan Harbisson kafatasına tıbbi operasyonlar ile entegre ettiği eyeborg isimli cihazı ile çevredeki renkleri ses frekansı olarak tercüme edebilmekte ve algılayabilmektedir. Ribas ise ayağına entegre ettiği sismik algılayıcı sayesinde dünyadaki depremleri hissedebilmekte, depremin şiddeti ve ritmine göre dans şovları gerçekleştirmektedir. Her iki siborgda bu yetileri birer sanat pratiği olarak dönüştürerek performatif şovlar yapmaktadırlar.

Web sitesinde projelerinin kapsam ve amaçlarını, insanların siborg olmalarına yardımcı olmak; siborg haklarını savunmak ve teknolojiyi insan vücuduna uygulayarak yeni duyu ve algıları genişletmek, ilgili projelerin araştırılmasına, yaratılmasına ve tanıtılmasına dayalı olarak sanatta siberetiğin kullanımını teşvik etmek olduğu belirtilmektedir.

Michel Foucault bu noktada biyo-iktidar ve bedensel-iktidarın (Foucault, 2007, s. 110), beden üzerinde doğrudan müdahale girişimlerinden yola çıkarak, bedenin, evrensel bir düzeyde standartlaştırma girişimlerini birer fantazma olarak görmekte ve bu beyanını -beden toplumsal bir konsensüs olarak ele alındığında bile- özne bedenlerin birleşiminden oluştuğu gerçeğinin hatırlanması gerektiğini düşünmektedir. Foucault'a göre iktidarın beden üzerinde tahakküm oluşturma istenci, jimnastik, idmanlar, kas geliştirme, güzel bedenin yüceltilmesi vb. durumların askeri ve sivil kurumlar üzerinden aşılanmaktadır (Foucault, 2007, s. 39). Buna ek olarak Foucault, biyo-iktidar mefhumunu amacı itibarıyla:

Geliştirilmeye başlanan anatomik siyaset ile tekil bedenler disipline edilmeye başlanmıştır. Bu metod ile insan bir makine olarak merkeze alınır ve bedenin terbiyesi, yeteneklerinin artırılması, güçlerinin elinden zorla alınması, yararlılığının ve itaatkarlığının paralel biçimde gelişmesi ve de verimli, etkili ve iktisadi denetim sistemleriyle bütünleşmesinin sağlanması öngörülür (Öztürk, 2010, s. 187).

Şeklinde değerlendirmektedir. Bu noktada bedenleri, ideal olan/öteki olan noktasında bir ayrımın eşiğine sürükleyerek yapılan sınıflandırmalar, sözkonusu biyoiktidarların politikaları sonucunda karşımıza çıkmaktadır. Cyborg Foundation da, iktidarın beden üzerindeki tahakkümüne dair bir karşı hareket olarak Siborg Hakları'nı savunmaktadırlar:

Morfolojik Özgürlük: Bir kişi, vücutları üzerinden biçimsel olarak, geçici veya kalıcı uyarlamalar, değişiklikler, modifikasyonlar veya büyütme yoluyla kendilerini ifade etmekte özgürdür. Benzer şekilde, bir kişi zorlamalı veya başka bir şekilde istem dışı morfolojik değişikliklerden muaf olacaktır.

Sökme Özgürlüğü: Kişi, vücut bütünlüğünün kutsallığından yararlanacak ve usulüne uygun, bir süreç olmaksızın gereksiz arama, el koyma, askıya alma veya işlevin kesintiye uğraması, ayrılması, sökülmesi veya parçalara ayrılmasından muaf olacaktır. (MacKinnon, 2016).

Bu haklar doğrultusunda, siborg varlıklar çeşitli protezleri direkt olarak vücuda entegre etmekle doğayı algılama biçimlerini geliştirmekte ve bunu yaparken de mevcut iktidarın beden üzerinde çizdiği sınırları tasfiye eden bir yapı kurmayı hedeflenmektedir. Bu noktada siborg bireylerin evreni başka bir boyutta algılamaları ile farklı bir gerçeklik deneyimi oluşturarak çevre tarafından belirlenen sınırların dışında da özgür bir alan yaratmayı amaçlamaktadır. Gerçek hayattaki siborglar, iktidar ve birey çatışması üzerinden değerlendirilecek olursa, Apollonik olan otoriteye karşı Diyonizyak, muhalif bir tavırla karşı durdukları görülmektedir.

SONUÇ

Çağdaş anlatı türlerinden olan bilimkurgu edebiyatı ve sineması, gerçek hayattan referanslarla beslenmektedir. Bu anlatılar Sanayi devriminin Taylorcu kuramı, teknolojinin süratle ilerlemesi vb. durumların, bireysel ve toplumsal karşılıklarını mitleştirilerek ortaya koymaktadırlar. Bilimkurgu temalı tragedyalarda siborg, bedensel ve zihinsel fonksiyonlarını teknoloji ile eşdeğer bir ilerlemeyle geliştirmekteyken aynı zamanda kendi doğasından geriye kalanlar ile insanlığını sorgulamaktadır. Bu durumla bağlantılı olarak Nietzsche'nin Apollon ve Dionisos anlatıları üzerinden bilimkurgu tragedyaları değerlendirildiğinde, siborg'un organik ve teknolojik temelli yapısı kendi ruhsal, duygusal alanı (Diyonizyak) ve bilişsel alanı (Apollonik) arasında bir benlik çatışmasını ortaya koymaktadır.

Bilimkurgunun bir alt kolu olarak bilinen siberpunk, siber ve punk sözcüklerini barındırması nedeniyle Apollonik olan (teknolojinin iktidarını vurgulayan siber) ve Dionizyak olan (aşkınlık ve iktidar tanımazlığı tanımlayan punk) mefhumları merkezine almaktadır. Dolayısı ile siborg anlatıları bu evreni oluşturan bir odak halindedir. Özellikle bilimkurgu anlatılarının odağını oluşturan ve siborgun organik/mekanik yapısı gereği kendi benliğinde yaşadığı iktidar çatışması, genellikle siborgun düşünce biçimi, anıları, kararları bağlamında sentetik olan bileşenler ile organik bedeni arasındaki çatışmalardan ileri gelmektedir. Bu durum ise tahakküm konusunda muğlak bir alan ortaya çıkarmaktadır.

Siberpunk anlatılarda organik olan beden âtil olarak nitelendirmektedir. Apollonik açıdan sibernetiğin bir protez olarak organizmanın sınırlarını genişlettiği ve geliştirdiği, içinde bulunulan çağa göre bedeni idealize ettiği düşüncesiyle organizmayı inşa etmenin gerekliliğini savunmaktadır. Bu durumda bedenin inşası teknolojik gereçlerle sağlanırken insana ait özellikler (duygu, ruh, ahlak vb.) aynı oranda zedelenecek makineleşmektedir. Siborg varlıkları konu edinen bilimkurgu anlatılarındaki örnekler, siborg'un kendi insani özelliklerini sorgulaması noktasındaki çatışmaları konu almaktadır. Blade Runner evrenindeki Replicantlar, Ghost In The Shell'deki Motoko Kusanagi, Robocop filmindeki Alex Murphy'nin yaşadığı bu benlik çatışmalarının kökenine inildiğinde, beden/zihin düalizmi üzerinden Kartezyen bir yapıda olduğu sonucuna varılmaktadır. Bu durumda tragedyayı oluşturan Apollonik ve Dionizyak öğeler çağdaş anlatıların bir öznesi olarak siborg bedeninde var olmaktadır.

Bu doğrultuda biyo-iktidarın karşısında bir tepki oluşturmak, Apollonik cenahın karşısında duran Dionizyak bir tavrı nitelemektedir. Bir çıkış yolu olarak Donna Haraway'ın siborg anlayışında olduğu gibi beden sınırlarından, toplumsal kimliğinden Apollonik tarafın medyumlarıyla, yani sibernetik ile arınmaktadır. Dolayısıyla Dionizyak bir tepki olan bu durumu, Apollonik olan beslemektedir. Haraway bu iki kutbu da çağın ruhuna yakışır bir şekilde birbiri içinde eriterek özgün bir çıkış yolu sunmaktadır. Bahsi geçen bu çatışma Nietzsche'nin bahsettiği bu iki cephenin savaşarak kaynaşması durumunun bir nevi Postmodern varyasyonu olarak kendini göstermektedir. Haraway'ci siborg tanımına göre organizma doğasına aykırı olan ile birleşerek mevcut sınırlarını genişletmekte ve iktidarın belirlediği toplumsal norm ve kuralları bu şekilde aşmaktadır.

Siberpunk kurguda yönetim ve iktidar mekanizmaları, doğrudan ya da dolaylı bir şekilde, çok uluslu şirketler tarafından yürütülmektedir. Blade Runner evreninde Tyrell, Robocop'ta OCP olarak gösterilen tekno-kapitalist şirketler, buldukları evreni kanun ve kurallarla şekillendirmektedir. Siberpunk teriminin -Siber ön eki sibernetiği (yunanca kübertes, yönetim) temsil ederek Nietzsche'nin deyişiyle Apollonik cenahı temsil etmekte, punk cenahı da kural tanımazlık ve aşkınlığı nitelendirerek Dionizyak tarafı temsil etmektedir. Bu durumda iktidar siyasi bir otorite olarak Apollonik tarafla özdeşleşmektedir. Teknolojiyi tekelinde bulduran bu Apollonik yapı, hacker denilen başıbozuk, sistem karşıtı insanların eylemleriyle çatışmakta ve bu tepkiyi Dionizyaklık temsil etmektedir. Apollonik olan, normlar, kurallar, rasyonellik, yönetim gibi kavramları bir küme içinde barındırırken Dionizyak olan, bu duruma karşı tepkiler, duygular, aşkınlıklar olarak kendini göstermektedir.

Tragedyayı oluşturan bu düalizmin merkezindeki siborg öznesi bireysel olarak, insan-makine yapısından dolayı kendi içinde çatışma halindeyken toplumsal olarak ise, öteki konumdadır. Siborg bu durumda, Nietzsche'nin tragedyaya tanımı üzerinden, inşa edilen bedeniyle hem Apollonik, hem de bir öteki olarak Dionizyak temsilin kesişim kümesi olmaktadır. Siborg, belirtilen tüm bu düalist kavramları birbiri içinde eritmekte, postmodernizmin hibrit yapısıyla örtüşen bir fenomen olarak çağdaş anlatı türleri içinde yer almaktadır.

KAYNAKÇA

Akay, A. (2002). Postmodern Görüntü. Bağlam Yayıncılık.

Akman, T. (1984). Sibernetik Yaratıcılık. Bilgi yayınevi.

Asimov, I. (2019). Ben, Robot. (E. Odabaş, Çev.). İthaki Yayınları.

Bonnefoy, Y. (2000). Mitolojiler Sözlüğü. (L. Yılmaz, Çev.). Dost Kitabevi.

Bradley, D. (2006). The Return of the Repressed: Cybersubjectivity in Robocop. Invisible Culture: An Electronic Journal For Visual Culture, Issue:10.

Braidotti, R. (2018). İnsan Sonrası. (Ö. Karakaş, Çev.). Kolektif Kitap.

- Breton, D.L. (2019). *Bedene Veda*. (A. U. Kılıç, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Ergüenalp, A. H. (2021). *Sibernetik Düşünme: Karmaşık Sistemlerde Yönetimi Anlamak*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Erhat, A. (1972). *Mitoloji Sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Euripides (2021). *Baklılar*. (S. Eyüboğlu, Çev.). Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Foucault, M. (2007). *İktidarın Gözü*. (I. Ergüden, Çev.) Ayrıntı Yayınları.
- Foster, H. (2011). *Zoraki Güzellik*. (Şebnem Kaptan, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Haraway, D. (2006). *Siborg Manifestosu*. (O. Akınhay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Kloft, H. (2020). *Antik Çağın Gizem Kültleri: Tanrılar, İnsanlar ve Ritüeller*. (T. Akçay, Çev.). Runik Kitap.
- Lacan, J. (2013). *Psikanalizin Dört Temel Kavramı: 11. Seminer*. (N. Erdem, çev.), Metis Yayıncılık.
- MacKinnon, R. (2016). *The Cyborg Bill of Rights*. South by Southfest.
- Nietzsche, F. (2011). *Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu*. (İ.Z. Eyuboğlu, Çev.). Say Yayınları.
- Öztürk, E. Ç. (2010). *Modern Devlet, Biyoiktidar ve Soykırım: Ruanda Örneği*. Adres Yayınları.
- Songar, A. (1979). *Sibernetik. İlim ve Teknik Serisi*. Yeni Asya Yayınları.
- Tuzgöl, K. (2018). *Lacanyen Psikanalitik Kuram ve Öznenin Konumu*. Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi, Cilt:1, Sayı:1, s: 41-53.
- Wiener, N. (1989). *The Human Use Of Human Being*. Great Britain.