

## SİBERKÜLTÜRDE BEDENİN GÖRSEL SUNUMU: SERIAL EXPERIMENTS LAIN ADLI ANİME ÜZERİNE BİR ÇÖZÜMLEME

E.Gülay ER\*

### Özet:

Beden olgusu, sanat yapıtlarında çeşitli temaların üzerinden anlatıldığı temel unsurlardandır. Görsel sanatlar genelinde ve fantastik, bilim kurgu gibi gerçeğe sıkı sıkıya bağlı kalınması gerekmeyen yapıtlar özelinde de, insanbiçimci yaklaşım (antropomorfizm) antikçağdan bu yana süregelmektedir.

Bununla birlikte teknolojik gelişmeler toplumsal yaşantıyı etkilediği gibi, bireyin gerçeklik algısını ve kendini bedensel olarak siber dünyada nasıl tanımladığı sorunsalını da gündeme getirmektedir. Teknolojik gelişmeler insan bedenini gerçek yaşamda dönüştürdüğü gibi farklı uzamlarda bedenin görsel temsili sinemada önemli bir tema olarak karşımıza çıkmaktadır. Filmlerde dijital teknoloji hayal gücüne hizmet ederken tür olarak animasyon, bu anlamda kısıtlılıkları aşmada en elverişli olan film türüdür.

Japon sineması, bu temaların felsefi bir bakışla işlendiği ve çok katmanlı anlam yapısının görsel temsilini son derece iyi sağlayan en üretken ülke sinemasıdır. Japon kültürüne ait manga adı verilen uzun çizgi romanlar ve animasyon filmlerini tanımlayan animeler kendine küresel ölçekte kalıcı bir yer edinmiş durumdadır. Bu çalışmada 13 bölümlük bir anime dizi olan Serial Experiments Lain adlı anime dizi incelenmiştir. Dizinin ayırıcı niteliği, fantezinin ve korku türünün sınırlarını aşarak bireyin varoluşsal sorunsallarını toplumsal çözümme, sanal dünyada bireyin kendini algılayışı ve insanın teknoloji ile etkileşimini bütünsel olarak içermesidir. Bu bağlamda, anlamın beden üzerinden izleyiciye aktarımının incelenmesi, dizinin kahramanı olan Lain'in bedeninin görsel temsilinin çözümlenmesi ile gerçekleştirilmiştir.

**Anahtar sözcükler:** Beden olgusu, anime, sibernetik kavramı.

### **Abstract: The Visual Presentation Of The Body in Cyberculture: An Analyze About The Anime Named Serial Experiments Lain**

Body phenomenon is one of the basic issues that different themes are dealt by in the work of art. Antropomorphism takes place since antiquity in visual arts in general and specifically in phantasy and science fiction which are not meant to be realistic.

Technological developments, alongside effecting social life, makes the problematic of individuals reality perception and the way of self presentation in the cyberspace a current issue. The visual presentation of the body in different spaces is seen as an important theme in parallel with technological developments to be used for the transformation of the human body in reality. As digital technology is in the use of imagination in films, animation is the most convenient film genre for getting over these scantiness.

Japanese cinema is the most productive one that looks into these themes with philosophical regard and has great visual representation of multi-layered meaning. Long comics named manga and

\* Araş.Gör.Dr., İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo Televizyon Bölümü, e.gulay.er@gmail.com

animation films named as anime, that belong to Japanese culture has a permanent place in the global area. In this study, 13 episode anime called Serial Experiments Lain is examined. The differential factor of the serial is that it goes beyond the limits of phantasy and horror genre and holistically contains individuals ontological problems and social dissolution, subjective perception in the cyberspace and interaction between mankind and technology. In this point of view, the meaning expressed through the body and the visual presentation of Lain's body, who is the hero of the serial is analyzed.

**Key words:** Body phenomenon, anime, cybernetics

## GİRİŞ

Teknolojik gelişmeler sonucunda insanın normalde yapamayacaklarını yapar hale gelmesi, bedeni üzerinde gerçekleştirilen farklılaşmayla mümkün olmuştur. Kullanılan gereçler kadar bunların organikle uyumu sağlanarak ilk örnekleri bilimkurgu öykülerinde, filmlerinde görülen siborg terimi, bugünün bireyini tanımlamaktadır. Siborglar, robotlar, androidler filmlerin karakterleridir ve insanüstü yetenekleri sergilese de insanbiçimci temsillerinden vazgeçilmemiştir. Zaman içinde robotların psikolojik sorunları da, androidlerin üreme yetenekleri de filmlere konu edilmiştir. Bununla birlikte insanın farklılaştığı, başka bir varlığa dönüştüğü eserlerle karşılaştığımız gibi insanı oluşturan etkenlerin, işlevlerin, biyolojik fonksiyonlarının tartışmaya açıldığı eserlere öncülük etmiş en bilinen örnek, elektrik üzerine çalışmaların öne çıktığı dönemden gelmiştir, sinema uyarlamalarının da çok sayıda yapıldığı Mary Shelley'in *Frankenstein*'idir.

Bu yapıtlarda insanın evrimi durmuş mudur sorusu kadar biyolojik yeterliklerinin teknoloji ile desteklenerek gelişmesi de, bilinç düzeyinin sorgulanması yoluyla devam etmektedir. Benlik aktarımı, bu eserlerin konularındaki esas unsurlardandır ve bireysel bilincin olası evrimi, düzey değişikliği, farklı bir uzama aktarılması ya da farklı bir

kipte varlığını sürdürebilirliği bu alanda yerini korumaktadır. Bu temaların görsel temsilde ise değişmeyen, bedenin bir gösterge olarak kullanımınıdır. Anlatım dili kadar kullanılan teknoloji de sanatsal üretimde önemli bir etkidir. Aynı zamanda teknolojik gelişmeler, bedenin görsel sunumunda varlığın kipini doğru şekilde anlatmaya da hizmet etmektedir. Görsel efektler ve dijital teknolojinin kullanımı, sanal gerçekliğin görselleştirilmesine elverişli bir zemin hazırlamıştır.

Bu çalışmada, *Serial Experiments Lain* adlı anime dizisinin kahramanı olan Lain karakterinin görsel temsili, yukarıda bahsedilen konulara koşut olarak incelenmiştir. Geoffrey Nowell-Smith, bir yapıtın tamamlayıcı özelliklerinin ilk bakışta görülmeyebileceğini ve eleştirinin amacının "(...) konunun ve konuyu ele alışı yüzeyel karşıtlıkları ardında yatan temel ve anlaşılması güç motiflerin çekirdeğine inmek" olduğunu ileri sürmüştür (Wollen, 2004: 72). Çalışmanın bedenin görünümüne ilişkin yaklaşımı bu doğrultudadır. Çeşitli alanlarda insanın bedene bakışının tarihsel süreçte bilime ve teknolojiye bağlı olarak değişimi üzerine olan ilk bölümde ve teknolojinin gelişimi, tıp alanındaki gelişmeler sonucu bedenin yapay uzantılara sahip olması gibi değişiklikler ve sibernetik çalışmaları temelinde, insanın

kullandığı algılayıcılar gibi nesnelere algıya da bağlı olarak fiziksel dünya ve sanal dünya üzerine değinme niteliğindeki bölümde literatür taraması yapılmıştır. Dizinin kahramanı olan Lain'in görsel temsilinin çözümlemesinde ise auteur kuramının yapıtın kendisini temel alan yorumu esas alınarak çözümlemeye yaklaşımda anlambilim çerçevesinden yola çıkılmıştır. Peter Wollen'in *Serial Experiments Lain* adlı anime dizisinden bahsederce deyişle (Wollen, 2004: 102):

Özgün senaryo ya da romandaki, bölümler ve olaylar bir katalizör görevi görebilirler; *auteur*'ün zihnine (bilincine ya da bilinçaltına) yerleşip orada *auteur*'ün kendi yapıtlarının özelliğini taşıyan motif ve temalarla karşılıklı bir etkileşim içine girerler. Yönetmen kendini bir başka yazara tabi tutmaz; yönetmenin kaynağı yalnızca aracıdır. Aracı vazifesi gören metin, yepyeni bir yapıta dönüştürülmek üzere yönetmenin kendi uğraştığı konularla iç içe giren sahneleri, katalizörleri sağlar.

### 1.1 Sanat Nesnesi Olarak Beden Olgusu

İnsan bedeninin farklı görünüşleri ve dönüşümü tarih boyunca sanat çalışmalarının konusu olmuştur. Fiziksel olarak ortada serserpe, sanatçıların ve sanat tarihçilerinin bakışlarına açık bulunan beden, görsel sanatların varlıkbilim merkezli eserlerinde ağırlıklı olarak görsel açıdan kilit bir figür olarak kullanılmıştır. Zaman içinde anlatım yöntemleri ve teknikleri değişiklik göstermiş, bedense ortam olarak, benliğin içine yerleştirildiği uzam olarak, anatomik yapısı esas alınarak, sosyal, siyasal vb. bir gösterge olarak ya da başka bir varlığa dönüşmüş olarak sanatın nesnesi olmaya devam etmiştir. Bedensel dönüşümün nasıl gerçekleştiği ise sanat eserinin yaratıldığı tarihteki bilgi ve

anlayışa göre değişmiş, nedeni de süreç içinde değişiklik göstermiştir.

İnsan bedeni sanatçının elinde önce doğadaki başka bir varlığın formuna dönüşmüş, ardından biyolojik değişime uğramış, günümüzde ise teknolojinin, inorganikle birleşmesine elvermesi sonucu sanat nesnesi olarak figüratif değerli kullanımından çok, bedenin gerçek yaşamda da uğradığı melezleşme görsel olarak ortaya konmaktadır. Sanatsal yaratımdaki bu değişime teknik ilerleme etki etmiş, tarihsel olarak sanatsal yaratım, kimi zaman fütüristik nitelikli olarak var olmuşsa da gittikçe günün gerçekleri ile paralellik göstermiş ve bunun yanı sıra temsil ettiğinin öznelliği açısından da örtüşür olmuştur.

#### 1.1.1 Epos

Antikçağ yazınına bakıldığında, karakterlerin bedensel dönüşümü kaçmak, öç almak, cezalandırmak gibi belirli bir amaçla gerçekleşmektedir. Örneğin *Odysseia*'da Odysseus tanrıların kendisini alıkoyduğu adadan kurtulup yoluna gitmek için, kendisinden çıkış yolunu öğreneceği ölümsüzlerden Mısırlı Proteus'u tuzakla yakaladığında Proteus kurtulmak için sırayla aslana, ejderhaya, parsa ve domuza dönüştükten sonra su olup akar ve dallı budaklı bir ağaca dönüşür (Homer, 2002: 87). Bu konuda Publius Ovidius Naso'nun (İ.Ö. 43 - İ.Ö. 18) yazdığı *Metamorphoses*, kitabın konusunun adını taşımaktadır. Tereus'un öcünü almak için geçirdiği dönüşümü şöyle betimlemiştir Ovidius (Ovidius, 1994: 155):

“Üzülen, öç alma hıncıyla taşan Tereus da dönüştü

Bir kuşa, bir sorguç çıktı alında, mızrak biçimi

Aldı uzayan burnu. Hüdhüd kuşu oluverdi, başı

Pusatlara büründü.”

Ovidius'un kaostan kosmosa dönüşümle başlayan şiiri, insanı araştırmanın dışına taşmamıştır, evrene bakışındaki temel ilgi noktası 'dirim'dir. Gerek siberpunk edebiyatta varoluşa yaklaşım gerekse bugün insanın yerleştirildiği uzamın değişimi ve bedensel dönüşümün bir sonuç olmak yerine yararcı bir anlayışla bir yöntem görevini görmesi, bedenin dönüşümüne bakışta görünümücü yaklaşımın dışına çıkmamaktadır. Günümüz düşün dünyasındaki varlıkbilimsel çalışmalarda buna paralel bir yaklaşım, şöyle açıklanabilir: “Madem ki şeyler ve vücudum aynı kumaştan yapılmışlardır, vücudumun görünüşünün bir şekilde şeylerde gerçekleşmesi gerekir, ya da onların belirgin görünürlüğüne vücutta gizli bir görünürlikle katmerlenmesi gerekir: “Doğa içeridedir”, der Cezanne.” (Merleau-Ponty, 2003: 35-36). Bedenin görüntüsü, varlığın temsilinde kullanılan öncelikli temsil aracıdır. Bu görüş, aynı zamanda günümüz sinemasının da belli başlı felsefi temalarında kullanılan unsurlardan biridir.

### 1.1.2 Bilim, teknoloji ve sanat

Sanat eserlerinde anlamın beden üzerinden aktarımı, insan bedeninin doğrudan sanatçı için araç olarak yer alması söz konusudur. Bilimsel ilerlemeler, gündelik yaşamda insana kendi bedeniyle sadece estetik yargılarına uygun biçime dönüştürmek üzere oynama imkanını sunmuş, çoğunlukla, sıklıkla değişen modanın da desteğiyle kimi biçimlerin toplumsal estetik yargı olarak kabulüyle bu durum giderek tabana yayılmıştır.

#### 1.1.2.1 Plastik sanatlarda bedenin kullanımına bir örnek: *Körperwelten*

1950'li yıllarda sentetik malzemelerin kullanılmaya başlaması ile insanoğlu adeta büyümüş bir şekilde aslının kusursuz örneği-

nin, solmayan plastik çiçeklerin peşine düşmüş ve ne doğal olanla ne taklidi ile tatmin olmayarak kendi estetik standartlarına uygun hale gelmesi için çiçeğe kimyasallar ya da başka teknikler uygulamıştır (van Dijck, 2001). Plastik cerrahinin gelişmesi, silikonun insan bedeniyle uyumu örneğinde olduğu gibi, bilimsel ve teknik ilerlemeler insan bedeninde yansımaları bulmuştur. Hayvanlara, bitkilere, kendi bedenlerimize yaptığımız bu etkide amaç ister üretimde verimlilik ister estetik beğeni olsun, değişim iradi olarak yaratılmaktadır.

Bilim, hayalgücü, estetik beğeni ve toplumsal ilgi pek çok çalışmada karşımıza karmaşık halde çıkmaktadır. Rönesansın erken dönemlerinde anatomistlerin kadvralar üzerindeki çalışmalarına belirli bir bedel ödenerek sadece izlemek üzere katılım konusu iken rönesanstan sonra bu çalışmalarda yalnızca izlemek yeterli gelmemiş, anatomik bedenlere dokunarak bakılmaya başlanmıştır. Gunther Von Hagens'in geliştirmiş olduğu ve 'plastination' adını verdiği bir koruma tekniğini kullanarak kadvralarla gerçekleştirmiş olduğu çalışma, kendi bedenimizin plastik cerrahi, ortopedi ve benzeri alanlardaki gelişmelerin büyük desteğiyle doğal olanla yapay olanın, organikle inorganik birleşimi şeklindeki melez (hybrid) bir varlık oluşuna koşut olarak görülebilir. Von Hagens, bedenin içinin estetik ve öğretici biçimde gösterimi olarak tanımladığı bu performansına 'anatomik sanat' adını vermiştir. Japonya'da açılan ilk serginin ardından Gunther Von Hagens'in *Körperwelten* koleksiyonu 1997-1998'de Mannheim'da, 1999'da Viyana'da sergilenmeye başlanmıştır. Almanya'da dört ay açık kalan sergiyi bir milyondan fazla kişi ziyaret etmiş, Viyana'da ise ziyaretçileri ancak sergiyi ancak yedi gün yirmidört saat açık tuta-

rak karşılayabilmişlerdir. Von Hagens'in bu postmodern açık-beden performansını Jose van Dijck 'canlandırılmış anatomik temsiller' olarak, Von Hagens'i ise 'mekanik nedenselliğe duyulan inançla oynayan biri' olarak ve yaptığı işi de 'sanatın bedeni temsiline beden sanatı temsiline çevrimi' olarak nitelmiştir (van Dijck, 2001: 99-126). Bir anatomist olan Von Hagens, geliştirmiş olduğu kadavra koruma tekniğini sanatsal yaratımında kullanmıştır. Bu gibi çalışmalarda bilimsellik-sanatsallık ayrımını yapmak bazen güçleşmektedir. Leonardo da Vinci'de olduğu gibi bilimadamı kimliğinin sanatçı kimliğinin önüne geçip geçmediği sorgulanabilir, bu gibi sorgulamalarda ancak bilimsel bir ilerleyişin, buluşun ardından felsefi kuramının kurulduğu ve mutlaka bir yöneme sahip olduğu unutulmamalıdır.

#### 1.1.2.2 Sinema

Sanat yapıtının, sanatçının bireysel etkilenimlerinin ve hayal gücünün etkisi ile güncel gerçeklerin bir adım ötesinde ya da dışında duran bir tasarım olabileceğinden hareketle sanat eserindeki fantastik öğeler artık yadırganmamaktadır, ki bu da teknolojik gelişmelerin gündelik yaşama girmiş olmasıyla ilintilidir. Sanatın farklı alanlarında bedensel dönüşüm fantastiğın sınırları içinde kalan bir hikayede de yer alsa biyolojik açıdan etkilenmeye de dayansa bizleri şaşırtmamaktadır. Bir çizgi roman olan *Örümcek Adam*'da dönüşüm radyoaktif bir örümceğin ısırtığı sonucu gerçekleşir ve macera kalıpları içinde kalan hikayenin süper kahramanı ortaya çıkar. David Lynch'in yönetmenliğini yaptığı *Elephant Man* adlı filmde fiziksel görünümü doğuştan aşırı derecede bozuk olan genç bir adam ciddi fizyolojik rahatsızlıkları da bulunmasına karşın bir sirkte tutsak olarak tutulmakta ve bir 'anormal' olarak para karşılığı sergilen-

mektedir. Von Hagens'in anatomik bedenlerine duyulan toplumsal ilgi bu kez bir filmde karşımıza çıkar ve Fil Adam'ı görmeye duyulan ilgi, sergiyi gezmeye gelenlerin ilgisi kadar gerçekçidir. Bu ilgide, kuşkusuz, görmenin payı büyüktür. Oysa dönüşüm sadece tende görünür şekilde olmayabilir, ki Kafka, tam tersi, *Dönüşüm*'ü ile o zamana kadar geçerli olan anlayışı ihlal etmiştir. Ya da David Cronenberg'in yönetmenliğini yaptığı *Naked Lunch* adlı filmde, yazarın daktilosu, kişisel bağ kurduğu bir yaratığa dönüşür ve bu dönüşüm ve ilişki yazarın aldığı uyuşturucunun etkisi ile uğradığı dönüşümün sonucu olarak vardır. Bu konuya, günümüzde antidepresan ilaçların yaygın kullanımı açısından bakıldığında, filmde de söz konusu olan durum, iradi bir müdahalenin yapılmasıdır. İlaç kullanan bir kişi nasıl gözlük, lens kullanmakla ya da düzeltme operasyonu ile gözü bozuk olan biri normal görüyorsa kendini aynı şekilde daha mutlu, iyimser hisseder. Kişi daha iyimser ya da intihar eğilimli ya da hiperaktif birine dönüşmektedir kendi psikolojisi ile oynayarak, değişim serotonin değerlerinde, hormonlarındadır ve iradi olarak yapılmıştır. Tıbbi müdahaleler, sağlık ya da estetik görünüm amaçlı olsun, dönüşüme neden olan etkenlerin dışında tutulmamalıdır. Daha yakın tarihli olan filmlerde de benzer şekilde, nanoteknoloji ürünlerinin bu şekilde kullanıldığı görülmektedir.

Oysa korkunun fantastik kahramanlarından H. P. Lovecraft'ın hikayelerindeki zihin transferine Descartesçı kartezyen anlayış süregelmiştir. Günümüzde bunun terkedildiği görülmektedir. Nasıl ki psikiyatride beyinde belirli merkezlerin belirli işlevleri üstlendiği fikri terk edilip nöronlar tarafından oluşturulan merkezler arası bağıntıların belirleyici olduğu bulgusu büyük bir değişim yarattıysa sibernetik çalışmaları da

bedene bakışı etkilemiştir. Kartezyen anlayışın imhası David Cronenberg tarafından *Videodrome* filminde “welcome to new flesh” sloganı ile ilan edilirken, beden zihin ilişkisindeki komplike durum, tıbbi müdahalelerin etkisini çarpıcı bir biçimde gösteren bir tema olan yaşam uzatma (life extension) eylemi üzerinden Alejandro Amenebar tarafından yönetilmiş olan *Abre los Ojos* filmi ile karşımıza çıkmaktadır. Çok katmanlı anlam yapısına sahip bir film olan *Abre los Ojos* bu bakımdan güncel gelişmelere sadıktır, fantastiktense tercihen bilimkurgusal olarak nitelenebilmektedir. Oysa filmde kullanılan hastalığa tıbbi bir çözüm getirilene dek hastanın dondurularak saklanması (1) günümüzün tekniğidir. Gelecekte canlandırılmak üzere bedenin ya da bedenin bir parçasının, uzvunun bu şekilde saklanması ya da dna'nın aynı amaçla klonlanması, bugünün çocuklarının göbekbağının, gelecekteki olası hastalıklarına karşı kullanılması düşünülen kök hücrenin korunması amacıyla saklanması gibi uygulamalar gündelik hayatımıza girmiş konulardandır.

### 1.1.2.3 Tıbbi bir deney

Kimyasal maddelerin insan zihnine olan etkisi edebiyat, sinema gibi sanat dalarında işlenen bir konu, bilimsel araştırmaların yapıldığı bir alan olmaktan öteye geçerek bireyin kendi hayatında deneyimlemeyi tercih ettiği bir konu da olmuştur kimileyin. Aşağıda bu şekilde gerçekleştirilen öncü bir yaşantı yer almaktadır. Beyin, zihin ve beden, her türden esere konu edilmiştir, ilk akla gelen çalışmalardan biri Aldous Huxley'in kitabı '*Algının Kapıları*' tüm dünyada yaygın olarak bilinirken, Joseph Green'in yönetmenliğini yaptığı düşük bütçeli bilimkurgu/korku filmi '*The Brain That Wouldn't Die*' (1962) ise türe meraklı izleyicilerin bileceği türden bir sinema filmidir.

Filmde bir doktorun, sevgilisinin bir araba kazası sonucu bedeninden ayrılan kafasını yaşatma hikayesi anlatılmaktadır. Hayal ürünü bu öykü, Rex Carlton'ın yazdığı bir hikayeden uyarlanmıştır.

Bu konuda ilginç ve öncü örneklerden biri, 1960'lı yıllarda sanrı yaratan ilaçların kullanılması yoluyla insan zihninin işleyişi üzerine çalışmalarda bulunmuş, Harvard'daki görevinden kendisi ve çevresi üzerinde denediği bu araştırmaları nedeniyle kovulmuş, hatta hapse girmiş olan, çok sayıda kitabın yazarı olan Timothy Leary'dir. (2) Prostat kanseri olan Timothy Leary, gelecek bir tarihte dna devriminde beyin gri maddesinin yenilenmesini gerçekleştireceği zamana dek başının bedeninden ayrılarak saklanmasını tercih etmiştir (Kunkle, 1999). Ölümü de kendi isteği üzerine videoya kaydedilmiş olan Leary, bu deneyimiyle, zihninin bedeninden daha uzun yaşayarak bilinçli halde canlandırılıp canlandırılmayacağını gördüğünü amaçlamıştır. Siberuzaydaki görüntüsü ise <http://leary.com> adresinde korunmaktadır.

Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin tarih boyunca insanoğlunun gündelik yaşantısını etkilediği gibi sanat eserlerini de etkilemesinin, görsel sanatlarda nitel bir değişime de neden olduğu söylenebilir: teknik ilerleme fanteziye yeni bir yer açılmasını gerektirmektedir. Bedenin kurgusu, sanal gerçeklikte temsil edilen olarak ele alınmanın dışına taşan bir ilgiyi gereksinmektedir. Yalnızca görsel temsillerde ya da sanal gerçeklikte değil gerçek yaşamda bedenlerimiz dönüşüme uğramaktadır. Sibernetik organizma olarak tanımlanan yalnızca filmlerdeki karakterler değildir, insanoğlu, kendini bu terimle tanımlamaktadır. Bugün 'siborg', gündelik yaşamda kullanımı sık olmayan bir

sözcük olsa da, sinemada da siborglar bilim-kurgu olarak nitelenen filmlerde yer alsa, fantezi ile teori yerine tek kelime, kurgu deyişi kullanılsa, kimi zaman da başına 'bilimsel' sıfatı getirilse de, insanın teknolojinin etkisi ile artık farklı tanımlandığı gerçeği değişmemektedir. İnsanoğlunun bugün vardığı gelişim düzeyi, teori ile kurgunun sınırını muğlaklaştırmıştır.

Beden üzerinden varoluşa dair bir anlatımda saklı kalan unsur ise, bedenin, üzerine giyindiği ile birlikte bir anlam arz etmesidir. Bu giyinme saç kesimi, bedenin deri altı implantlar, piercingler ya da dövmelemlerle süslenmesi, ten renginin değiştirilmesi ve benzeri müdahaleler olabildiği gibi giysilerin ve aksesuarların rengi, bir sembol niteliği taşıması, aidiyet bildirmesi, stili, renkleri ve giyildiği yere göre varlık göstermek şeklinde bir duruşa sahip olması olabilir. Beden, resim ve sinema alanında kastedilen anlamın iletilmesinde her dönem için önemli bir gösterge olma özelliğine böylece daha kolaylıkla sahip olmuştur. Bunu okumayla ilgili olarak Pellegrin şöyle demiştir (Pellegrin, 2007: 121):

Kıyafetlerin bir dilinin olduğu ve bunun gerçek anlamda okunabildiği gayet iyi bilinmekte. Bu dilin farklı tezahürleri insanın o kadar derinine nüfuz etmiş durumda ki, kuralları alt üst olduğunda ya da alaşağı edildiğinde bile insanların varoluş biçimlerini, görünüşlerini şekillendirmeye devam ediyorlar.

## 1.2 Teknolojinin Bedenin Görsel Sunumuna Hizmeti

Bugün, yaşadığımız çağ için kaos çağı derken toplumsal niteliğimizi de bilgi toplumu diyerek betimlemekteyiz. Bu tanımlamanın temel gerekçesi, bilginin gücü temsil etmesi

ve gelişen teknoloji ile iletişim araçlarının yaşamın her alanına girmiş olması, özellikle de internet kullanımının yaygınlaşması ile ağ üzerinden istenilen bilgiye ulaşabilme-mizdir. Bilginin, şimdiye dek hiç olmadığı biçimde herkesin erişimine açık oluşu, onaylandığı kadar tartışılmaktadır da. Teknolojik ilerlemeler gündelik yaşantımızı olduğu kadar hayal gücümüzü de etkilemekte ve bilgi toplumu deyişine neden olan gelişmelere yol açmış durumdadır. Gerek iletişim gerekse sanatsal üretim alanlarında farklı teknolojilerin birlikte kullanımı sanat anlayışında farklılaşmalara yol açmıştır. Bu durum iletişimi, sanatsal üretim ortamını ve ifade tarzlarını olduğu kadar dünyaya bakış açımızı da etkilemiştir. Bugüne kadar bilim ve felsefenin ışığında kurguladığımız bakış, yüzyıl başındaki bilimsel gelişmelerden ve bunların doğrultusunda yaşanan kaotik ortamdan felsefenin de etkilenmesi sonucu içinde yaşadığımız, elbette bakışımızla şekillenen yaşam da, değişmiştir.

Kavramlara ulaşmak için genellemeler yapmak, bir anlamda gerçekliği tekliğe indirgeyerek 'biricik' kavramını paranteze alınmasıdır. İsimlerin, kavramların üzerinde toplumsal uzlaşma sağlanmış doğrular olarak kabulü ile ve bu kabulde anlam farklılıklarını gözardı ederek kendi yaratımız olan dil içinde yaşamaktayız. Nietzsche, bu yaşayış için, "...sağlam, belirli bir anlaşmaya uyarak yalan söyleme, topluca, herkes için bağlayıcı bir üslupla yalan söyleme.." demektedir (110). Büyükdüvenci ve Öztürk de "...yorumsama denen yöntemle farklılıklar, anlam adı altında benzerliğe dönüştürülmüştür", diyerek bütüncüllüğün, tekliğin egemen olduğu bu insanın herşeyin ölçütü kabul edildiği modernist anlayışta parçasal olanın bütüne hizmet ettiğini belirtmişlerdir (15,16). Postmodernizmin parçalı yapısı,

farklılıkları tanıyan ve bünyesinde eşdeğerde bulundurabilen bir yaklaşıma hizmet etmesi ile, modern anlayışa getirdiği eleştiridir. Toplumsal bunalımın temel nedenlerinden biri olan farklılıkların ifadesi ile merkez-sizleştirme, postmodernizmin belirgin iki niteliğidir. Kaos çağının özellikleri, bilinen gerçeklerin kökten değişimi ile ortaya çıkan bunalım ve belirsizlik, postmodernist yaklaşımın özelliklerini belirlemiştir. 1920'lerde quantum fiziği ile bilimde yaşanan kökten değişim, bilimsel tanımların gerçekliklerine, nesnelliklerine ilişkin inancın ortadan kalkmasına yol açmış, nesnel gerçekliğin sorgulandığı bunalım çağına adını veren de quantum fiziğinin önce bilim dünyasında, daha sonra yaşamın her alanında yol açtığı bunalım olmuştur. Sanatın, felsefi ve bilimsel gelişmelerden doğrudan etkilendiği göz önüne alındığında, bu kesinliğin geçersiz kılındığı, bulanık mantıktan (fuzzy logic) beslenen bir bakış açısının yerleşmiş bulunduğu toplumda sanatsal üretim de hem üretim araçları ve yöntemleri hem de içerikleri ile yukarıda anılan nitelikleri taşımaktadır.

Postmodernist ifade tarzları, içinde bulunduğumuz kaotik ortam, bunalım çağı olarak nitelenen dönemin toplumsal alanda öne çıkan özelliği olan muğlak oluş, elbette sanatsal üretime yansımıştır. Her zaman, yaşanan zamanın koşullarının getirdiği, o döneme özgü egemen anlayışlar, ifade tarzları olmuştur. İçinde bulunduğumuz bunalım çağında, kimilerine göre modernizme tepki olarak ortaya çıkmış olan, kimilerine göre ise bu eleştiriyi kendi eleştirisiyle de birlikte kapsayan postmodern yaklaşım başkın görünmektedir. Aklın üstünlüğünün kabul edildiği modernizmin içtenlikle benimsediği pozitivizmin dışladığını da içeren, insanı her şeyin ölçütü olarak görmeyi reddeden, merkezsizleştirmeyle bir doğruya

gitmek ya da belirli bir noktaya varmak yerine ele alınan konunun farklı bağlamlarda incelenmesine, onunla ilişkili farklı alanlara açılımda bulunmaya elveren postmodernist yaklaşım, bütünselci bakışı benimsememizi de önermede yine romantizme içkindir. Capra, sistem düşüncesini ele alırken mekanik dünya görüşünden bütünselci, çevrebilimsel görüşe geçilen bir zamanı yaşadığımızı, yaşadığımız zamandaki bu paradigma değişiminin bilimsel gerekçelerini belirtirken bunun toplumsal alana olan etkisine de değinmiştir (Capra, t.y.: 42, 31):

Gözlediğimiz şey doğanın kendisi değildir; ancak doğanın sorgulama yöntemimize sergilediği şeydir. (...) Bilime bu yeni yaklaşım hemen önemli bir soruyu ortaya çıkarır. Eğer her şey, dışındaki her şeyle bağlantılıysa, herhangi bir şeyi anlayabileceğimizi nasıl umabiliriz? Bütün doğal olaylar son kertede birbirleriyle bağlantılı olduğuna göre, bunlardan birini açıklamak için, tüm diğerlerini anlamak zorundayız, ki bu da açıkça olanaksızdır. (...) Böylece dünya, olayların karmaşık bir dokusu olarak belirmektedir, bu dokuda farklı türlerdeki bağlantılar yer değiştirir, çakışır veya birleşir ve öylelikle bütünün dokusunu belirler.

### 1.2.1 Sibernetik

Her sistemin çevresindekilerle dinamik bağlantıları dahilinde ele alınmasına ilişkin yaklaşım, günümüzde sanat eserlerinde de uygulanan bir bakış olarak karşımıza çıkmaktadır. Buna imkan tanıyan bir nokta da teknolojiyle birlikte yeni anlatım tarzlarının geliştirilebilmesi olmuştur. Shannon'dan bu yana yürütülen sibernetik alanındaki çalışmalar bu konudaki ilerlemelere öncülük etmiştir. Bilgi-işlem sistemleri ve canlı varlıkların kontrol ve iç haberleşme yöntemlerinin karşılaştırmalı araştırmasına sibernetik



adı verilmiştir. Sibernetiğin gelişimine yol açan mesaj çalışmalarının gelişimi 2. Dünya Savaşı'na dayanmaktadır. Mesajların iletilmesine ilişkin çalışmalar gerek mühendislik alanında gerekse toplumsal alanda o zamandan bu yana yürütülmektedir, sibernetiğin amacı da kontrol ve haberleşme sorunlarının çözülmesi için bir dil ve tekniğin geliştirilmesi ve konuya dair elde edilen verilerin kavramlaştırılıp sınıflandırılarak uygulama yollarının araştırılmasıdır. Sibernetik teriminin kökeni Grekçe bir kelime olan 'kubernes'tir ve Latinceye 'kibernetics' olarak geçmiştir. Plato 'denge, sevk ve idare bilgisi' anlamı ile Plutarkhos ise kelimenin tam karşılığı olan 'gemi kılavuzluğu' anlamıyla kullanmış, Norbert Wiener, terimin 'hayvanlarda ve makinelerde iletim ve kontrol' anlamına geldiğini belirtmiştir. Norbert Wiener, Shannon'un da hocasıdır, 1948'de '*Cybernetics or Control and Communication in the Animal and Machine*' adlı makalesini yayınlamıştır: geleceğin toplumu, örgütlenmede enformasyonu temel alacaktır derken, olası olumsuz etkisine de dikkat çekmektedir. Matematiksel iletişim kuramı ile enformasyon ölçülebilirlik kazanmıştır. Wiener'in '*Cybernetics or Control and Communication in the Animal and Machine*'i yayınladığı 1948 yılında Claude Elwood Shannon da '*The Mathematical Theory of Communication*' (Matematiksel İletişim Kuramı) başlıklı kuramını yayınlamıştır. Bu kuramla, iletinin başka bir noktaya eşbiçimliliğin bozulmadan iletilebilmesini amaç olarak belirleyen Shannon, bu doğrusal şemada iletişim üzerine olan yazısını, gürültünün neden olduğu maliyet artışını dikkate alarak ileti aktarımında maliyet hesaplaması amacıyla gerçekleştirdiği çalışmasının sonucu olarak yazmıştır. Buna temel olan çalışmalar şöyle sıralanabilir: Rus Matematikçisi Andrei A. Markov; 1927'de bit'in (binary digit) atası

olan simgelerle, ikili zıtlıklar dilinin ölçümünü öneren Ralph V. L. Hartley; 1936'da bu enformasyonu işletecek bir makine şeması tasarlayan matematikçi Alan Turing (Mattelart, 1998: 53, 54). Alan M. Turing, 1936 yılında '*Hesaplanabilir Sayılar Üzerine, Entscheidungsproblem'e Uygulanışı*' başlıklı bildirisi ile sözü geçen ikili simgeler dizisi diliyle çalışan, başka bir makineyi taklit edebilen makine, yani evrensel, program depo edebilen genel amaçlı Turing makinesi fikrini, modern bilgisayarların yapımından on yıl önce öne sürmüştü ve kanıtlamıştır. Wiener, canlı ve cansız sistemlerin ortak yönleri bulunduğunu, aynı kanunlara tabi olduklarını ve yaşayan sistemlerin fiziksel ve biyokimyasal unsurlardan oluştuğunu ileri sürmüştür. Sibernetiği Otto Walter Haselaff, dinamik sistemlerin yapı ve bilgi alış verişi teorisi olarak; Helmar Frank bilgi ve bilgiye çevrilebilir sistemlerin teorisi ve tekniği olarak tanımlamış, Heinz Zemanek ise sibernetiğin çalışma alanının şunları kapsadığını belirtmiştir: Bilgi Alış-verişi Teorisi, Ayarlama Teorisi, Sistem Teorisi, Dil Teorisi, Modeller Teorisi, Bilgi Değerlendirme Teorisi (Yozgat, 1992: 232,233).

### 1.2.2 Fiziksel Dünya, Sanal Dünya

İlk yapay sinir ağı temelli bilgisayar olan SNARC 1951 yılında, MIT'de Minsky ve Edmonds tarafından yapılmış ve 1956 yılında Princeton Üniversitesi'nden McCarthy, Minsky, Shannon ve Rochester'ın katıldığı bir toplantıda McCarthy tarafından önerilen 'yapay zeka' adı kabul görmüştür. Newell ve Simon tarafından, insan gibi düşünme prensibi doğrultusunda geliştirilmiş olan General Problem Solver programı, insandan bağımsız zeki sistemler üzerine çalışmaların hareket noktası olmuştur. Sinirsel ağ yazılımları, 'neurocomputer' sistemleri üzerine yapılan çalışmalar, sistemin insan beyninde-

ki ağ yapısına göre yapılandırılarak bilgisayarın bilginin birçok farklı kısmını aynı anda işlemesi üzerine kuruludur. Bunun sonucu olarak bilgisayarlar resimleri tanıyabilmekte, problemleri çözmek için programlar yapabilmektedirler (Kelemen, 2007: 83-92). Böylelikle insan ve bilgisayarda bellek yapısının gösterdiği işlevsel benzerlik bir yana, ikisinin arasındaki yapısal farklılıklar en aza indirgenmeye çalışılmaktadır. İnsan beyninde bir ileti aynı anda beynin ilgili tüm birimlerine gönderilir, bilgisayardaki işleyimin aksine beyin tümüyle katılımcıdır ve söz konusu çalışmalarla, kaos teoreminden hareketle yalnızca beynin alt düzey fizyolojik işleyişinin modellenmesi değil, karar verme ve fikir yürütme gibi işlevlerinin de, yani beynin üst düzey işleyişinin de modellenmesi amaçlanmaktadır. Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT) Bilgisayar Bilimi Laboratuvarı yöneticilerinden Edward Fredkin'in, BBC'deki söyleşisinde söylediği şu sözlerin gerçekliği, gündelik yaşantımıza henüz çok yansımaya da teknolojiye kaydedilen ilerlemeler aracılığı ile ve özellikle filmlerin konusunu teşkil eden öngörülerin gerçekleşmesi mümkün, yakın zamanlı öngörüler olmaları itibarı ile bugün görülmektedir: "Tarihte üç büyük olay vardır. Bunlardan ilki, evrenin oluşumudur. İkincisi yaşamın başlangıcıdır. Bu ikisiyle aynı derecede önemli olan üçüncüsüyse, yapay zekanın ortaya çıkışıdır." Herbert A. Simon ve Allen Newell ise, 1958 yılında şunu iddia etmişlerdir: "Artık dünyada, düşünen, öğrenen ve yaratan makineler vardır. Dahası, bütün bunları yapabilme kapasiteleri, üstesinden gelebildikleri problemlerin yayılma alanı, insan beyninin erimiyle aynı düzeye gelene kadar, - yakın bir gelecekte- hızla büyüyecektir." Eliza adlı dil analiz programını yazmış olan Joseph Weizenbaum, ise bu

konudaki görüşünü şöyle belirtmiştir (Weizenbaum, 1995: 146-148):

İnsan her ne olursa olsun, aynı zamanda, bir bilgi alıcısı ve vericisidir. Böyle olsa bile, insan, ona gelen sinyalleri kesin olmayan bir şekilde yansıtan bir aynadan daha fazla bir şeydir; çünkü çevresinin onu, William James'in "serpilen ve vızıldayan" diye adlandırdığı duyarlılıklarla bombardıman etmesi karşısında o, bunları kendi iç dünyasında damıtarak anılara, pek çok betimlemeye, konuşmaya, yazmaya, piyano tuşlarındaki notalara, kısacası düşünce ve davranışa dönüştürür. İnsanın bir sürü başka bir şeyler olduğu kesinse de, insan aynı zamanda bir bilgi işlemcidir.

Bundan böyle, insanı tek bir bakış açısından bir bütün olarak anlamamanın mümkün olmadığından hareket ederek bir bilgi işlemci olarak görmekte ya da onu bu açıdan anlamaya çalışmakta bir yanlışlık olmadığı tavrını korumaya çalışacağım. İnsanı bir bilgi işlemci sistem olarak görmeyi, kendi başına onu makineleştirmeyeceğini, aksine onun insan doğasının belirli bir yanını daha derin bir biçimde anlamaya yönelterek, insanlığına da katkıda bulunacağını düşünüyorum. Örneğin, insanın bilgi-işlemci olduğu kuramının açıklayıcı gücünün sınırlarını bilmenin, onun tinselliğini anlamada olağanüstü önemli olduğu kanısındayım.

Bu noktada bilim, teknoloji, felsefe, sanat alanlarının nasıl birbiri ile etkileşim içinde değişim gösterdikleri görülmektedir. Teknolojideki gelişmeler, insanın bedensel olarak başka bir varlık formuna dönüşümü fikri aşılarak beden tanımında değişikliğe gidilmesini gerektirmiştir. Bedenin organik olmayan uzantıları içinde kalp pili, işitme cihazı, yapay organ, gözlük, ilaçlar ve üç

boyutlu sanal dünyaya uyumu sağlayan gözlük, eldiven, stereo kulaklık, başlık sayılabilir. Gözlük ve stereo kulaklıktan ve kişinin hareketlerini algılayan bir giysi ya da eldivenden oluşan çok algılayıcı giriş-çıkış cihazlarına bağlı olarak oluşturulan sanal gerçekliğin içinde yer alan kişi, sanal gerçekliği simülörde, bilim ve tasarım alanında olabileceği gibi bilgisayar oyununda da kullanılmaktadır. Üç boyutlu sanal dünya, pek çok filmde, dizide de karşımıza çıkmaktadır, kahramanlar gerek bu araçlarla gerekse bedenlerinin bir yerinde bağlanmak için oluşmuş giriş üzerinden siberuzayda yerlerini alırlar: Neuromancer, eXistenZe, Ghost in the Shell, Matrix... Bu birey nasıl tanımlanmalıdır? Kalp pili kullanan bir bireyden daha farklı değil. Yapay ile doğal olanın birleştiği bir beden, organikle inorganik olanın uyum içinde varlığı, günümüzün sıradan insanını tanımlamaktadır. Şimdi tekrar göz atmamız gerekmektedir kendimizi nasıl tanımladığımızı ya da organik güvenlik sistemlerine alışmış bir zihniyetle siborg olarak neyi adlandırdığımızı, kalp pili takan, protez bir bacağı olan, estetik kaygıyla silikona başvuran, lens ve gece görüş gözlüğü kullanan ve ürettiği robotlara monte ettiği göz işlevini gören kameralar gibi odak uzaklığını ayarlayabilen gözlere sahip olmayı bekleyen insanı nasıl tanımlayacağımıza. Sibernetik çalışmaları, insanın doğasını etkilemiş ve gündelik yaşamda doğal olarak tanımlanan durumlar, değişmiştir. Yapay olanla sağlanan uyum arttıkça makine ile olan birlikteliğimiz doğallaşmaktadır ve 'doğal, toplumsal, beden, özne ve temsili.' üzerine tekrar düşünmemiz gereken konulardandır. Siborg Manifestosunu yazan Donna Haraway şu tanımlamaları yapmıştır (150-153) :

Cyborg, sibernetik organizmadır, makine ile organizmanın karışımı, kurgusalın olduğu kadar toplumsal gerçekliğin de yarattığı. Toplumsal gerçeklik, yaşanan sosyal ilişkilerdir, en önemli politik kurgumuzdur, dünyayı-değiştiren kurgu. 20.yy. sonlarında yaşadığımız bu mitik zamanda, hepimiz yaratıklarız, makine-organizma melez yapısı olarak kuramı ortaya konmuş ve imal edilen olarak; kısacası, bizler cyborglarız. Cyborg, herhangi bir tarihsel dönüşüm olasılığını yapılandıran iki bağlı merkezin, imgelem ile maddi gerçekliğin konsantre görüntüsüdür.

Siborg, sibernetik organizmadır, makine ve organizmadan müteşekkil bir melez, kurgusalın olduğu kadar toplumsal gerçekliğin yaratımıdır.

(...) fakat bilim kurgu ve toplumsal gerçeklik arasındaki sınır, bir yanılısamadır.

Siborg, bir çeşit çözülmüş ve tekrar monte edilmiş olandır, postmodern kolektif ve bireysel öz.

Joel de Rosnay, insanın ekolojik çevresiyle olduğu kadar kendi yarattığı olan makineler, ağlarla birlikte bir evrim sürecinde olduğunu ileri sürerken, bilgi işleme makinelerinin gittikçe daha akıllı hale geleceklerini, insanın biyolojik fonksiyonları makinelerce tekrarlanırken, teknoloji biyolojinin alanında daha etkin olurken biyolojinin de makineleri etkilemesi yoluyla şunu ileri sürmüştür: "iki alanın kavuşumuna doğru giden bir evrim söz konusu". Doğal, yapay, maddesel, maddesel olmayan, gerçek, sanal arasındaki sınırların silineceğini ileri sürmüştür (Rosnay, 1998: 72-73). Aslında düşüncenin gücünün enerji olduğu ve maddeyi etkileyebildiği düşünüldüğünde, pek çok karmaşık konu sıradan okur için de daha anlaşılır olmaktadır. Örneğin insanların beyinlerinin EEG çözümleyicisi aracılığıyla bir bilgisayara

bağlanması ve beynin eyleme geçmeden önce yaydığı farklı gerilimlerdeki elektrik sinyallerin bilgisayarda etkili olan, başka bir deyişle bilgisayarın anlayabileceği bir koda dönüştürülmesi, insan-makine etkileşimi önemli bir adım olmuştur. (Rosnay, 1998: 130-131). Öngörülüş pek çok şey bugün gerçekleşmişse de henüz ilk adımdır. Havada insan beyninin ve makinelerin yaydığı sinyaller çarpışıp dururken teknoloji ile bilimin karşılıklı gelişimi gündelik yaşamımıza organikle inorganığın, sanalla fizikselin, makine ile insanın birbirine yaklaşacak şekilde evrilmesi sonucu ortaya çıkan biyolojimize yararlı ve zararlı etkileri olan sonuçlarını sokmuş durumdadır. Joel de Rosnay'e göre, "meta-bilinç", "beyinle sanal dünya arasına konacak biyotik bir ara birim, kolektif bilincin ortaya çıkış sürecinde yeni bir aşamaya denktir" (Rosnay, 1998: 192). Bu çalışmada incelenen *Serial Experiments Lain* adlı anime dizide geçen Schuman Boşluğu'nda atmosferde kablo ya da benzeri bir iletici unsura gerek duyulmaksızın bilginin dolanımının mümkün olması, Lain adlı küçük kızın birbirine karışan fiziksel dünya ile sanal dünyanın etkileşimi üzerindeki etkisi, nanoteknoloji ürünlerinin biyokimyayı değiştirmesi, çocukların elektromanyetik beyin dalgalarının soğurulmasıyla yapılan deneysel çalışmalar gibi konular bu alanda izleyiciye çok sayıda kapı aralayarak ele alınmıştır.

### 1.2.3 Sinemada ve Animede Yer Alan Örnekler

Filmlerde ve anime dizilerde insan beyninin bir tanka monte edilmesi (*Ghost in the Shell*), sinir sisteminin gelişmiş bir kopyasının mümkün olduğu tarihte organik ve inorganik materyalin birlikte kullanımıyla yapılan, üreme yeteneği geliştirebilen robotlar ve yüklenen yapay hafızanın bir makine oldu-

ğunu fark etmesine engel olduğu robotlar (*Armitage III*), üreyebilen robotlar ve bunları yok etmeye çalışan siborglar (*Cyborg 3, The Recycler*), ailenin hasta oğlunun yerine ikame edilen robot çocuk (*A.I.*), robotların savaşı ve akıllı makine (*I, robot*), siborg atı ile daha hızlı hareket edebilen, daha yüksekten atlayan bir vampir avcısı (*Vampire Hunter D*) ile sıklıkla karşılaşmaktayız ve günümüzde siborg robot, android film karakterleri olanlaşmıştır.

İnsan beyninin işleyişini model alan çalışmalar ve program yazabilen yazılımların, becerilerini ortalama bir insanınkilere yaklaştırdığı yapay zeka sahibi bir robot eğer insan-görünümlü ise android olarak adlandırılmıştır. Özellikle bilim kurgu filmlerde yer alan bu ve benzeri karakterlerin adlandırılması zaman almıştır ve kullandığımız gündelik dilde nasıl değiştiyse filmlerde de o şekilde değişmiştir: Biyonik insan, siborg, robot, android.... Görünüm bakımından insana en çok benzeyen robota android denilmektedir. Terim ilk kez Mathias Villiers de l'Isle-Adam (1838- 1889) isimli Fransız yazarın *Tomorrow's Eve* adlı eserinde kullanılmıştır: buradaki, Hadaly adında insan-benzeri, insan yapımı bir robottur. Androidlere örnek olarak *Blade Runner* filmi gösterilebilir. Ya da yukarıda da adı geçen organik doku sahibi ve üreme yeteneği geliştirebilen robotların yer aldığı anime *Armitage III. Terminatör* ise bugün hala yeni devam filmlerinin çekilmekte olduğu, dizisi yayınlanan örneklerdendir.

Robotun ya da her hangi bir cins isim verilmiş bir yapay zeka yüklenmiş makinenin işlevine el vermesi dışında biçimsel bir özellik taşımasına gerek yoktur. Onları üreten insanoğlunsa biçime dair estetik beğenisi dışında bir kriter yoktur gibi görünmektedir.

İnsanoğlu ise genellikle melekleri terk fark kanatları ya da hareleri olacak şekilde tasvir etmiştir, mitik tanrılar da androidler de genellikle insan görünümündedir, hiç değilse figüratif olarak yakındır. İnsan, anlatılarında kendini korku ve arzularını konu almaya devam etmektedir, İnsan kendi korku ve arzularını anlatmaya devam etmektedir, insanbiçimci yaklaşımından vazgeçememektedir. İnsanın bedensel dönüşümü, sanat eserlerinde arkaik dönemden bu yana işlenmiştir. Dönüşüm, günün gerçeklerine, insanın içinde yer aldığı çevre ile olan ilişkisine paralel olarak değişmiştir. Arkaik dönemde, henüz felsefe ile bilimin ayrı olarak çalışılmamasına ve insanın doğayla olan ilişkisine uygun olarak edebi eserlerde insan ağaca, hayvana ya da örneğin nehre dönüşmüştür. Dönüşüm süper kahramanlar yaratılmasında ve bilim kurgu eserlerinde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Yaratıcısının, genişliği aslında bilimsel ve günümüzde daha çok ta teknolojik gelişmelerden etkilenen hayal gücüne bağlı kalmayan, güncel gelişmeler üzerine izleyiciyi sorgulamaya sevk eden ya da kendisi eleştirel yaklaşan eserler, bugün, görsel-işitsel alanda ağırlıklı olarak vardır. Edebi eserlerde yaratıcılık yazarın hayal gücü ile kısıtlı iken görsel-işitsel ortamda konunun sunumunda teknolojik yeterlilik yaratıcılığı kısıtlayan bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu noktada dijital teknoloji ve animasyon, yaratıcılığı kısıtlayan etmenleri aşmasının yanı sıra bu tarz filmlerde karakterlerin, ütöpik olanın ve filmin prodüksiyonun imkan tanıyamadığı atmosferinin yaratımına da el verdiği için ve özellikle bedensel, zihinsel, tinsel olanın tasviri bakımından tercih edilmektedir. Diğer formatlara göre bedenin farklı tanımlamalarının görsel temsiline imkan vermesi nedeniyle animasyon bu gibi konularda istenilen anlatımın sağlanabildiği film türü olarak, bugün

özellikle Japonya'da başarılı şekilde kullanılan bir yöntem ve halkın geneli tarafından sevilen bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin sinemada etkilediği başka bir alan da, senaryoların uyarlandıkları kaynaklardır. Tefrikalardan, çizgi romanlardan, romanlardan yapılan uyarlamalara bugün bilgisayar oyunlarından yapılanlar eklenmiştir. Benzer şekilde, yapıtın üretildiği coğrafyanın özellikleri elbette önemli rol oynamaktadır. Aşağıda bahsedilecek olan da önce bilgisayar oyunu olarak üretilen daha sonra dizi senaryosu yazılan bir anime filmidir. Ayrıca çok uzun çizgi roman demek olan manga versiyonu da vardır. Animasyon filmlerin Japonya'da üretilenlerine anime adı verilmektedir. *Serial Experiments Lain*, 13 bölümden oluşan bir animedir, farklı teknolojilerin birlikte kullanımı ile üretilmiştir: çizim programları, elle çizim, belgesel film çekimi.... Yukarıda bahsi geçen günümüze ait yaklaşımları bütünsel olarak bünyesinde barındırmaktadır ve doğrusal olmayan, hipermetinsel anlatım yöntemi işlediği konulara holistik bakışına el vermiştir. *Serial Experiments Lain*, ele alınan temaların çevresi ile dinamik ilişkilerin de verilmesi, bunun için uygulanan ifade tarzları, temel sorunlarının ne olduğunu belge nitelikli sunumuyla ve bunlarda konu aldığı bilimsel gelişmelerin yol açabileceği olasılıklara esnek yaklaşımla varlıkbilimsel bir sorgulama niteliği taşımaktadır.

### **1.3 Serial Experiments Lain: "Bedenim Yalnızca Donanım, Benliğim Yazılım Değil!"**

*Serial Experiments Lain*, her bölümde sosyolojik, bilimsel, psikolojik açımları olan farklı anlatıların bir ağ oluşturarak doğrusal olmayan bir anlatımla tek bir noktaya varan bir

şey söylemekten çok izleyiciyi sorgulamaya sevk eden bir dizidir. Anime, manga ve oyun versiyonlarında Lain'in sürerliği, başlı başına niteliğinde olan bölümlerin kendi iç bütünlüklerini korurken bütünüün açılımlarına elvererek gelişmesi, bölümlerde işlenen konuya dahil olan birbiriyle ilintili temaların birbirlerine ve diğer bölümlerin konularına olduğu kadar dizinin tümünde sorulan sorulara da açılım sağlaması temel sorunsalının yanısıra ilintili temaların ve arkaplanı oluşturan sosyolojik, ekonomik yapının bütünsel nitelikli ele alınmasına da hizmet etmektedir. Capra'nın, sistem düşüncesinin temelini özetleyen yukarıda yer alan ' *Böylece dünya, olayların karmaşık bir dokusu olarak belirlemektedir, bu dokuda farklı türlerdeki bağlantılar yer değiştirir, çakışır veya birleşir ve öylelikle bütünüün dokusunu belirler.*' tanımı dizinin sorunsalını ele alma yöntemi olarak olay örgüsünü de açıklamaktadır, tam olarak Capra'nın tanımı uyarınca kurgulanmıştır. Lain'in 'omnipresent' (aynı anda her yerde bulunma) niteliği, hatta sunulduğu nitelikteki varlığı, görünür dünyadaki, dijital dünyadaki, insanların hafızalarında deneyimledikleri şekliyle, insanın hem Descartesçı görüşten hem de siborg manifestosunda belirtilen yaklaşımların dışına taşan bir sorgulamaya zemin oluşturmuştur. Anlatım yöntemi olarak, episodikten ziyade hipermetinsel bir dil kullanılmıştır. Tümü izlendikten sonra ise konusunun, varlığının niteliğini keşfetme yolculuğuna çıkan ondört yaşındaki Lain adlı bir kızın aşağıda kısaca özetlenen yolculuğunun öyküsü olduğu görülmektedir.

Lain, başlangıçta, zaman zaman içine girdiği pijama benzeri ayılı bir kostümle, oyuncakların cam önüne dizildiği odasında, ki ilerleyen bölümlerde kablolarla sarılı halde uyurken oyuncaklarını yatağına almış olarak görülecektir, ilkel bilgisayarı ile görülmektedir (Resim 1).

Bu karelerde Lain karşımıza küçük bir kız çocuğu olarak çıkmaktadır. Yalnızca odasında bulunan nesnelere buna koşut olmasıyla değil, giysisi, bakışlarıyla da yetişkinlerin yer aldığı toplumsal yaşamın kurallarından, zorunluluklarından, sorunlarından, gereklerinden bağlaşıklık bir kız çocuğudur. Bilgisayarla arası pek iyi olmayan, dizide amnezi aracılığıyla Lain'in bu dünyadaki varoluşunu sorgulatan yaşam deneyimlerini henüz görmediğimiz küçük bir çocuk.

Bu noktada klişe haline gelmesiyle derinlikli tekil araştırmaların pek yapılmadığı sanal gerçeklik ve kimlik konusuna göndermeler gereksizdir, dizi boyunca Lain sanal dünyada daha özgüvenli yetişkin, seksi daha dışa açık, samimi, korkularını daha rahat yansıtan, çocuksu yönleri ile yer almaz. Aksine, varlığını anlamada geçirdiği süreçlerde her iki ortamda da yoğun bir çaba içindedir. Bunun dışında fiziksel yaşantısında ailesinin sahteliğini öğrenirken sanal şamdaki yaptıklarını da öğrenir ya da siberkültür figürü olarak gece dışarı çıkıp yaptıklarını da öğrenir. Teknolojiyle ilişkisi hızla yoğunlaşırken Lain sanal dünyadaki temsilinde üzerinde hafif beyaz bir askılı elbise ile ve son derece rahat, hafiflemiş olarak görülmektedir. Bu sırada babası odasına girdiğinde fiziksel gerçekliğe sahip Lain'i katetik bir şekilde bilgisayarının başında otururken görür, Lain odaya girdiğinin farkında değildir. Lain'in bu durumu, monitörde görülen 'koma' yazısı ile tanımlanmaktadır. Bu esnada Lain sanal dünyada yeni internet protokolünü heyecanla beklediğini ama pek arkadaşı olmadığı için üzgün olduğunu anlatmaktadır. Bu kısa sahnede Lain'in gerçek ve sanal dünya ile kurduğu kişisel ilişkinin düzeyi açık olarak verilmektedir.

Lain'in fiziksel gerçeklik karşısındaki durumu görsel anlatımla çeşitli şekillerde verilmiştir. Örneğin aşağıda yer alan karede fiziksel dünyadaki görüntüsü ile gölgesinin bu fiziksel dünyaya ait olmaması, Lain'in benliğine dair etkileyici bir anlatımdır.



Lain gücünü, bilgiye sınırsız ulaşımını, fiziksel dünya ile sanal arasındaki sınırın kendisi için geçerli olmadığını ve gerçek dünyaya olan etkisini keşfederken bir ara karanlık yönü izleyici ile tanışır (Resim 1); siberuzayda karşılaşır (Resim 2 ve Resim 3); bastırılan yön ya da gerçek yaşantısında bedenlenen siberuzaydaki zıt ikizi O'nun yerini almaya yeltenir (Resmi 4):



Resim 1



Resim 2



Resim 3



Resim 4

Dizinin ilk bölümlerinde, kahramanımız bireysel benliğine dair keşif yolculuğuna çıkararak, içinde bulunduğu evrenle kopukluğu, ailedeki gariplik açıkça verilir. İlerleyen bölümlerde de savaş sonrası Japonya'sının elde etmiş olduğu ileri teknoloji, aşırı tutucu bir geleneksel aile yapısındaki radikal değişimler, günümüzde de etkisini sürdüren toplumsal çözülme ve tüm bunların içine bırakılıvermiş gibi duran çocukların durumu

arkaplanda verilmiştir. Bu konular, tümele giden bir anlatımla gençlerin siberuzaydaki yaşantısı, kullandıkları beynin işleyiş hızına etki eden nanoteknoloji ürünü ya da bir profesörün çocuklar üzerinde gerçekleştirmek üzere hazırladığı bir deney olan 'Kensington Deneyi' birer yan hikaye olmaktan, episodik olay anlatımını oluşturmaktan çok, çok katmanlı anlatımda bütünün teşkilinde yerini alan temalardır.

Siberpunk yapıtlarında sıklıkla karşılaşılan fantezi ile bilimsel kurgunun biraradalığı bu örnekte net olarak bulunmaktadır. Örneğin Profesör Hodgeson 15 yıl önce zayıf da olsa her çocukta bulunan ruhsal enerjiyi, parapsikolojik gücü başlarının üzerindeki harici alıcılarla toplamayı amaçladığı Kensington Deneyi'nin (3) (KIDS System olarak da anılmaktadır) çocukların ölümüyle sonuçlandığı için ortadan kaldırdığını düşünmekteyse de şimdi birileri ağdan bu bilgiyi toparlamıştır. Bilimin teori ile sınırlı kalmaması gerektiğini düşünen Hodgeson, çocukların elektromanyetik beyin dalgalarını çeken alıcılar yardımıyla elde edilen enerjinin toplamı ile, ki artık alıcıya gereksinim duyulmamaktadır, gerçekleştirmeyi düşündüğü şey için, 'hayalgücünün ötesinde' demekle yetinse de çocukların hipnotize olmuş gibi kollarını kendisine doğru açmış halde ve kendisine yönelmiş şekilde yollarda oldukları yerde durdukları Tokyo semalarında bulutların arasından beliren Lain görüntüsüne yol açan, budur:



Yukarıdaki karelerde Lain'in görüntüsü gökyüzünde bulutların aralanmasıyla belirmesi ile Lain'in de bunu aşağıda izliyor oluşu, görüntünün basitçe kişiliğinin bastırılan yönüne dayanan açıklamanın, geçersiz kılmaktadır, ne de süper ego ile karşılaşmaz. Aşkın bir varlık olarak görünmektedir Lain. Kimliğini belirleyen saçlarıdır ve bununla birlikte cinsiyetsiz biri gibidir, cinsiyetsiz görünümü, yalnızca bir çocuk olduğu ve kişisel göstergelerden yoksunluğu beden kontürlerinin basitliği ile vurgulanmaktadır. Lain'in arkasında gökyüzünün görülüyor olması, ışınların Lain'den kaynaklandığı düşüncesinin kesinliğini engellemektedir. Hatta ışınları bedeninin geçirgenliği, Lain'in fiziksel özelliklerinin önemsizliğinin görsel bir dille anlatılmasında kullanılmıştır. Böylelikle Lain'i uhrevi olarak sunmamaktadır fakat aynı zamanda birey olmanın ötesinde bir varlık olarak gösterilmektedir. Kaldı ki tanrısallıkla pek çok ilintisi kurulan gökyüzünden, evrenin kendisi için açılan rahminden görünür şekilde betimlenmiştir.

İnsanın dna yapısını, insan geninin yapısal çözümlemesini yapan Tachibana Laboratuvarı, kablosuz olarak dijital dünyaya bağlanabilmeyi geliştirmiştir: Protokol 7 adı verilen bir projedir bu. Protokol 7, Schumann rezonansından dijital ve gerçek dünyanın araçsız birbirine bağlanmasını sağlamak için yararlanılması fikri ile geliştirilmiştir. İnsanlığın kolektif bilinçsizlik halinden çıkararak, ki di-



zide insanoğlunun evrimleşme düzeyinde bundan sonra bir gelişme olmayacağı, evrim geçirmeyecek duruma geldiği belirtilmektedir, kolektif olarak evrensel bilinç düzeyine geçişi amaçlanmaktadır. Protokol 7'nin geliştirilmesi de zaten insanın genetik bilinci hedeflenerek, genin moleküler yapısını çözümlenmeleri ve Schumann rezonansı üzerinden mümkün olmuştur. Ancak söz konusu olan, bireysel olarak bir cihaza gereksinilmeden geçişin mümkün olması değildir, tüm insanlık hedef kitle alınarak, kolektif bilinçlilik düzeyine geçiş amaçlanmıştır bu proje ile, Gaia bilincine ulaşılması. Bu, kolektif bilinçsizlikten kolektif bilinçlilik haline evrilme tanımıyla yer almaktadır dizide... Schumann boşluğunda olduğu gibi, yeryüzü üzerinde de kablosuz ve bir yerden herhangi bir yere enerji transferinin, düşünce ve bilgi transferinin mümkün olduğu bir bilinç düzeyidir bu.

Tachibana Laboratuvarı, insan geninin moleküler yapısını çözümlenmeyi başarmıştır, ki laboratuvar çalışanlarından biri olan Masami Eiri de Protokol 7'yi bunu kullanarak geliştirmiştir. Ancak izinsiz olarak uygulamaya koyması üzerine, bir hafta sonra bir trenin altında kalarak ölmüştür- öldürüldüğü ima edilerek söylenir- ve dizide, dijital dünyada kendisini Deus olarak adlandırarak varolmayı sürdürmektedir. Eiri'nin ölümü, bedenin ihlali ve varlığını teşkil eden güç hakkında Lain'in izleyiciye sorgulama kısmını araladığı noktalardan biri olarak kullanılmıştır.

Bu işlemi gerçekleştirecek olan yazılım programının görünür dünyadaki donanımı ise, dizi boyunca üzerinden farklı varsayımlarda bulunulan, Lain adlı küçük bir kızdır. Eiri de istediğinde bedenlenebilmektedir, ağdaki bilgiyi istediği gibi etkilemektedir ve Lain'in

bu alandaki gücünü keşfetmesi ve kullanmayı öğrenmesi, ağdaki bilgiyi paylaşım açma işlevinin bedelini de ödemesiyle birlikte, dizinin olay örgüsünün temelini oluşturmaktadır. Lain'in babası, Eiri için çalışan, dijital dünyaya aidiyeti dizinin ilerleyen bölümlerinde anlaşılan ve Protokol 7 projesinin başarılı olması adına Lain'in sahte ailesini kurarak görünür dünyada varlığının ve işlevinin ne olduğunu anlayana kadar Lain'e eşlik eden karakterdir.

Eiri, sanal dünyada kendisini Deus olarak tanımlamakla birlikte, Lain olmadan bir hiçtir. Bir bölümde kendisinin de söylediği gibi o donanımdır, yani yazılım olmaksızın hiçbir güce sahip değildir. Aynı şekilde elbette yazılımın da donanıma ihtiyacı vardır etkinliği için. Eiri, başlangıçta görünür dünyada varlığını kendi geliştirdiği yazılım programı olan Lain üzerinden sağlamaktadır. Yanı sıra, Eiri'nin kendisini yoktan yaratın tanrı olarak değil, Deus'a denk görmesi de, ki bunu açıkça söyler, Grek düşüncesi temelinde, Greklerin tanrıları insanbiçimci ele alışları düşünüldüğünde, Lain yine tanrısal olanın insan biçimindeki zuhurudur görünür dünyada, aslolan, varlığını oluşturan, sahip olduğu güçtür. Bu, bir bölümde, insanlara ilişkin geçer: enerji formu halindeki varlığın bu dünyadaki görünürlüğünü sağlayan hologramik bir bedenlenme biçimi üzerinden, algının gerçekliği ve varlığın 'omnipresent' niteliğinin tanrı sorusu ile birlikte ele alınması da işlenince, izleyiciyi ontolojik sorgulamaya yöneltmektedir. Kahramanımız ise artık benliğinin yalnızca bir yazılım olmadığının keşfini gerçekleştirmektedir. Ki sonunda gerçek yaşamda arkadaşlarının hafızasından kendisini silmek gibi bir eylem mutlu son niteliği taşımaktadır bir bakımdan.

Bedeni bir bilgi kanalı, ekran, ya da bir iletişim aygıtı olarak düşündüğümüzde, bedenin, zihin için bir tür simülatör olduğu benzetmesine varmaktayız. Ancak bir simülatörde olduğu gibi, yazılım ve donanım net olarak ayrıştırılmaz; her ikisinin de simülasyonun doğruluğunda payı vardır (Biocca, 1997).

Dizide bilimsel pek çok bilgi kullanılmış, bu bakımdan izleyici için çeşitli konularda kapı aralanmıştır. Hatta yer yer belgesel niteliği taşımaktadır. Yolculuğu süresinde bedensel anlamda değişen görünümü, Lain'in içsel dönüşümünü açıkça göstermektedir. Bir yandan da Lain bilgiyi manipüle etme potansiyeline sahip olduğunu keşfetmekte, olay örgüsünde sınırsız bilgiye erişimle gerçeklik algısının giderek daha çok bozulmakta oluşu ağırlık kazanmaktadır. Çözumsuz kaldığını hissettiği noktada tekrar ayı kostümünü giyerek odasında kalsa da gerçeklik algısının ciddi biçimde zarar gördüğü Lain'i bu şekilde görmemizden hemen önce uzaylıların Amerika'yı ziyaretine ilişkin tarihi arşiv sunumunda belgesel niteliğinde geçen bilgiyi edinmiştir ve şimdi bir uzaylı tarafından ziyaret edilir, uzaylı odasının kapısında belirdiği gibi kaybolur. Lain halen yatağında çaresizce oturmaktadır. Artık Lain'in odasında renkli eşyalar ve oyuncaklar ilk göze çarpan nesnelere değildir, atmosfer tamamen değişmiştir:

Bu noktada Lain'in izleyici için olan işlevi, bugün nesnel gerçekliğin sorgulandığı bakışa yol açan bilimsel gelişmelerle paralellik oluşturmaktadır. Felsefi sorunsalını siberpunk nitelikli bir hikaye üzerinden ve animasyon tekniği ile anlatan bir dizi olarak nitelendirilir.

## SONUÇ

Teknolojinin toplumsal yaşama ve bireyin psikolojisine etkisi, bireylerin siberuzayda kendini temsil etme biçimleri, genellikle siberkültüre ilişkin araştırmalar ya da pek çok konuya olduğu gibi buna da feminist teori açısından yaklaşan metinlerde ele alınmaktadır. Filmlerde bu konuların ele alındığı türler ise genellikle bilimkurgu, korku ve fantastik olurken siberkültürün işlendiği atmosfer distopiktir. Bu durum, bireyin kendisine ve çevresine ilişkin algısını ve sorunlarını izleyiciye aktarmada ele alınan konular uyarınca tercih edilen anlatım diline hizmet etmektedir.

Beden ve bilinç, gerçeklik algısı gibi temalara bakıldığında Japon filmlerinde düşünsel enerjinin form kazanması, bilinç altında yer alan bir varlığın gerçek yaşamda da fiziksel olarak bedenlenmesi, benzer şekilde karşılaşılan alter ego sıklıkla görülmektedir. İncelenen dizide, dizinin kahramanı olan Lain'in bedeninin kimi zaman bir donanım olarak sunumu, kimi zaman Lain'in bir yazılım olduğu ve benliğini ağa aktarması, herhangi bir araç kullanmaksızın erişim kudreti, sanaldaki bilincinin gerçek yaşamda bedenlenmesi ve gerçek dünyaya etkide bulunması yer almaktadır. Yanısıra, *Serial Experiments Lain* insanın varlığını sorgulamasına ve bu süreçteki yolculuğuna ilişkin anlatısında bu konuları kapsamakla birlikte ve tek bir bakış açısından bakmayı engelleyecek biçimde aşkın olan bir görsel anlatı olarak karşımıza çıkmaktadır. Buna imkan tanıyan, dizinin hipermetinsel nitelikteki anlatım yöntemidir.

Bu çalışmada bedenin anlamı gösteren bir nesne olarak kullanımının, kahramanı temsil etmenin dışına çıkarak, bedenin farklı görünümünün ifşası incelemede temel alınan sorunsal ile örtüştüğü sonucuna varılmıştır. *Serial Experiments Lain*'de kaşımıza çıktığı

gibi, insan bedeninin sınırlarının araştırılması devam ettikçe kudretinin sorgusu da sürecektir şeklindeki sibernetik alanındaki öngörü, sinema alanındaki araştırmalar için de zengin bir temel teşkil etmektedir.

### Son Notlar:

1. Cyronics, tıbben hastalığına henüz çözüm getirilememiş olan canlının gelecek bir tarihte tedavisi bulunduğu canlandırılmak amacıyla dondurulmasıdır. Bu canlı bedeninin saklanması yöntemi, günümüzde kullanılmakta olan bir tekniktir.

2. Timothy Leary biyografisi, yayınları, çalışmaları, videoları ve O'nunla ilgili arşiv bilgileri için ayrıca bakınız:

<http://users.lycaeum.org/~sputnik/People/leary.html>; <http://www.lycaeum.org/graphics/people/leary/>; <http://leary.com> ; <http://deoxy.org/leary.htm>

3. Gerçek yaşamda da bir Kensington Deneyi yapılmıştır. Söz konusu deney yol güvenliği ile ilgilidir ve Londra'da Kensington Caddesi ile Almanya'da Bohmte'de uygulanmıştır. Kaza oranı son derece yüksek ve trafiğin de çok yoğun olduğu yerlerde gerçekleştirilen deney, güvenlik önlemi olarak kullanılan yol işaretleri, korkuluk, levha gibi nesnelerin kaldırılması gibi risk olasılığını yükseltmek ve böylelikle kontrolün kalkması nedeniyle insanların dikkat etmelerini sağlamak üzerine kurulmuştur. Dayandığı düşünce, insanların trafik lambası, yol işareti gibi düzenleyici bir işlevi olan ve yol güvenliğini sağlaması amaçlanan işaretlere kör bir inanç besledikleri ve yanlış bir güven duygusu geliştirerek güvenlik bilincinin yitirilmiş olduğudur. Kensington caddesi'nde kaza oranında yüzde altmış azalma görülmüş, Bohmte'de denemenin başladığı Haziran ayından eylül ayına dek yaklaşık 13.000 araç yol almasına karşın kaza olmadığına dayanılarak uygulamanın yaygınlaşmasına yönelik görüşmeler yapılmaya başlanmıştır. (Nadal, J. (Eylül 18, 2008) Transport supremo backs radical road plan. *Bucks Free Press*. Kasım 20, 2008.

[http://www.bucksfreepress.co.uk/news/3685250.Transport\\_supremo\\_backs\\_radical\\_road\\_plan](http://www.bucksfreepress.co.uk/news/3685250.Transport_supremo_backs_radical_road_plan)

It's the bikers' responsibility too. (Eylül 5, 2008) *The Herald: The voice of Plymouth*. Kasım 20, 2008.

[http://www.thisisplymouth.co.uk/news/s-bikers-responsibility/article-310788-detail/article.html?logout=true's the bikers' responsibility too\)](http://www.thisisplymouth.co.uk/news/s-bikers-responsibility/article-310788-detail/article.html?logout=true's%20the%20bikers'%20responsibility%20too)

Burada söz konusu olan insanın toplumsal yaşantıda kullanılan sembolik dile duyduğu güvenle davranmasıdır. Kendi geliştirdiği bu sistemin içinde birey olarak yer alırken trafik lambalarının kendi davranışlarını düzenlediğine duyduğu güvenin, kör bir inanç haline dönüşmüş olmasıdır. *Serial Experiments Lain*'deki deney ise, yukarıda açıklanmış olduğu üzere, bambaşka bir konudur. Ancak burada gerçek yaşamdaki Kensington Deneyi'ne yer verilmesi, yalnızca deneylerin isimlerinin aynı olması nedeniyle değildir. İlk bölümde, okulda

öğrencilerin yüksek bir binadan atlayarak intihar etmiş olan Chisa Yomada'dan e-posta alması yer alır. Lain'in antisosyal ve teknoloji ile pek de ilgisi olmayan bir öğrenci olduğu, bu durumu da sınıf arkadaşlarından duyduğu gösterilir. Ardından evine gittiğinde Lain'e de internet üzerinden yazar Chisa Yomoda, yalnızca bedeninden vazgeçtiğini söylemektedir. Birleşmesi gereken parçaların olduğu izlenimi yaratan şekilde, aynı bölümde Lain tramvayda giderken tramvay aniden durur, bir kaza olmuştur, birine çarpıp çarpmadığını konuşur yolcular. Bu sırada izleyici, elektrik kablolarından damladığını görür ve Lain tramvayda camdan önünden akan kan damlalarını izlemektedir. Daha sonra ise bu kazanın nasıl gerçekleştiğini algılar, ancak hangi gerçeklikte algıladığı net olarak verilmemektedir: Tramvay, hızlı bir şekilde yol almaktadır ve vatman birinin aniden önüne çıkma ihtimali göz önünde bulundurulur değil, trafik düzenlemeleri uyarınca kontrol etmektedir aracı, bu nedenle de durması o anda imkansızdır.

### Kaynaklar:

Biocca, F. (1997). The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*. Sayı:3.2. Mart 12,2004, <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/biocca2.html#Body>

Büyükdüvenci, S., Öztürk, S. R. (1997). *Postmodernizm ve Sinema*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Capra, F. (t.y.) *Yaşamın Örgüsü: Zihin ve Maddenin Yeni Bir Sentezi*. Beno Kuryel (Çeviren). Yapı Merkezi. (© 1996)

Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. 149-181 New York: Routledge. Nisan 12, 2007, <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>

Homer (2002). *Odysseia*. Azra Erhat (Çeviren). İstanbul: Can Yayınevi.

Ovidius (1994). *Metamorphoses*. İsmet Zeki Eyüboğlu (Çeviren). İstanbul: Payel Yayınevi

Kelemen, J. Decentralization from Marvin Minsky's Point of View, 8. International Symposium of Hungarian Researchers on Computational Intelligence and Informatics, Budapest Tech, Kasım 8, 2007. Nisan 2008, [http://bmf.hu/conferences/cinti2007/6\\_JozefKelemen.pdf](http://bmf.hu/conferences/cinti2007/6_JozefKelemen.pdf)

Kunkle, S. Psychosis in a Cyberspace Age. *Other Voices*. Sayı: 1.3. Mayıs 12, 2005, <http://www.othervoices.org/1.3/skunkle/psychosis.html>

Mattelart, A. ve Mattelart, M. (1998). *İletişim Kuramları Tarihi*. Merih Zıllıoğlu (Çeviren). İstanbul: İletişim Yayınları

Merleau-Ponty, M. (2003). *Göz ve Tin*. Ahmet Soysal (Çeviren). İstanbul: Metis Yayınevi

Nietzsche, F. (2006). *Yunanlılar'ın Trajik Çağında Felsefe*. Gürsel Aytaç (Çeviren). İstanbul: Say Yayınları.

Pellegrin, N. (2007). Sıradan İnsanların Bedeni, Bedenin Sıradan Kullanımı. *Bedenin Tarihi 1:Rönesanstan Aydınlanmaya*. 83-137. Saadet Özen (Çeviren). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Rosnay, J. De (1998). *Ortakyaşar İnsan: Üçüncü Binyıla Bakışlar*. İsmet Birkan (Çeviren). İstanbul: Telos Yayıncılık.

Van Dijck, J. (2001). Bodyworlds: The Art of Plastinated Cadavers. *Configurations*. Sayı: 9.1. Şubat 11, 2004, <http://mse.jhu.edu/journals/configurations/v009/9.1vandijck.html>

Weizenbaum, J. (1995). *Bilgisayar Gücü ve İnsan Aklı: Yargıdan Hesaplamaya*. Türkan Yöney (Çeviren). İstanbul: Sarmal Yayınevi.

Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. Zafer Aracagök, Bülent Doğan (Çeviren). İstanbul: Metis Yayınları.

Yozgat, O. (1992). *İşletme Yönetimi*. İstanbul: M.Ü. Nihad Sayar Eğitim Vakfı Yayınları.

Ueda, Y. ve Abe, S. (Yapımcı) & Nakamura, R. (Yönetmen). (1998). *Serial Experiments Lain* (Animasyon dizisi). Japonya: Pioneer LDC.



(Resim 1)