



Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi  
The Journal of International Social Research  
Cilt: 9 Sayı: 43 Volume: 9 Issue: 43  
Nisan 2016 April 2016  
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581

**SİBERPUNK ANİMASYON SİNEMASINDA KATOPTİKON İZLEKLER ANİME FİLM “SERIAL EXPERIMENTS LAIN” ÖRNEĞİ**  
**CATOPTICON TRAJECTORIES IN CYBERPUNK ANIMATED CINEMA CASE STUDY: ANIME FILM “SERIAL EXPERIMENTS LAIN”**

**Yasemin KILINÇARSLAN\***

**Öz**

Günümüzde sinemasal türlerin en hızlı gelişen ve önemli türlerinden birisi olan canlandırma sineması kendi içerisinde de alt dallara ayrılmakta, bu dallar ise biçimsel özellikleri bazında farklı anlatım biçimlerine sahne olmaktadır. Canlandırma sinemasının bir alt türü olarak, Japonya merkezli olan ve çizgi roman türü ile yakın ilişkilerde olan anime filmler ise bir taraftan popüler kültür türleri formatında filmler üretirken öte taraftan da verili toplumsal, siyasal, ekonomik, dinamikler doğrultusunda eleştirel bir bakış açısını da ortaya koyabilen filmler üretmektedir. Yönetmenliğini Ryutaro Nakamura'nun yaptığı, kısa zaman içerisinde önce Japonya'da daha sonra ise tüm dünyada bir kült haline gelen anime serisi “Lain”, avangard-felsefi bakış açısı doğrultusunda irdelenebilecek olan deneysel bir canlandırma sineması örneğidir. Siberpunk niteliğiyle aynı zamanda postmodern canlandırma sineması olarak görülebilmekte, gerçek dünya-sanal dünya, ağ kimlik, global iletişim ağı ve herhangi bir aygıt olmadan ağ toplumuna bağlanabilme konularını işlemektedir. Lain serisinin analiz edilerek, sinemasal anlatıda dijital toplumun ve dijital kültürün yeni metaforlarını ortaya koymaya amaçlayan bu çalışma; kolektif bilinçaltının dijital bilince dönüşümü, enformasyon teknolojisindeki güç ilişkilerinin “infowar” tabanlı analizi, modern teknolojinin kullanılarak “infosphere” ortamının yaratımı konularını ele alarak; “panopticon” gözetimin yerine geçen, herkesin herkesle iletişimine izin veren, gözetleyicinin ortadan kalktığı, yeni algı düzeylerine referans olan zamansal ve mekânsal “catopticon” kavramını ortaya koymaya çalışacaktır. Çalışma, Steve Mann'ın “ters gözetim-sousveillance” kavramına giden dijital bir tasarım olarak, modern IT tarafından yaratılan dijital kültür unsurlarını detaylı olarak ele alacaktır. Öte yandan Lain serisinde, “equivoillance” kavramının işaret ettiği gibi her iki dünyayı da birbirine bağlayan ve “Schumann Rezonansı”<sup>1</sup> ile işleyen “protokol 7”<sup>2</sup>'nin varlığı içinde sembolik ve nero-semantik becerilerle, kuantum bilinç ve non-local çevrimlere ulaşan dijital-spritiuel bir varoluş biçiminin ağ toplumunda ne şekilde işlediğini ortaya çıkarmak adına üzerinde durulacak olan konulardandır. Çalışmanın yöntemini ise dramaturjik film analizi oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Canlandırma Sineması, Ağ Toplumu, Dijital Kültür, Infowar, Siberpunk.

**Abstract**

Today, the fastest growing type of cinematic genres and the most important one is animated cinema. Animation cinema in itself is also divided into sub-branches, and these branches are plagued with different wording on the basis of formal properties. Which is a sub-genre of animation anime films are based in Japan and are in close relation with the type of comics. On the one hand, these films are produced in the format of popular culture products on the other hand they reveal the social, political, economic, dynamics in a critical perspective. The serial “Lain” itself can be analysed on the line of avant-philosophical perspective as an experimental animated cinema example. “Lain” is a kind of postmodern cyberpunk animation in which the real world-virtual world, network ID, a global communication network and -without any device- to be connected to the network society can be seen. This study aims to reveal the new metaphors of digital society and digital culture in a cinematic narration through analysing the serial of “Lain”. The study will discuss the transformation of collective subconsciousness to digital consciousness, the power relationships in information technology on the base of infowar, the creation process of infosphere through modern technology and the panoptican observation which leaves it's place to catopticon observation with the new references of perception level of time and space. On the one hand the study explains the digital culture elements which are created by modern IT as a digital design concept of Steve Man's sous-veillance, and on the other hand it emphasises the kuantum consciousness and digital-spritiuel existance in network society through the concept of equivoillance in the serial of “Lain”. The methodology of the study will be dramaturgical film analysis.

**Keywords:** Animated Cinema, Network society, Digital Culture, Infowar, Kuantum Consciousness.

**Giriş**

Japon animasyon sineması 1900'lü yılların başından beri sinema sektöründe önemli bir tür olarak varlığını sürdürmekte, popüler kültürün en güçlü ve en önemli medya içeriklerinden birisi olarak küresel anlamda pazarlarda sunumu ve talebi süreklilik arz etmektedir. Dünya yeni bir devrimin, dönüşümün içindedir. Enformasyon devrimi ve dijital devrim, üretimden sanata, bilimden, sosyolojiye kadar birçok alanda hakimiyetini ilan etmeye başlamıştır. Bu yeni devrimi kavrama ve uygulama fırsatını kaçırarak olan toplumların buldukları konumdan çok daha aşağı seviyelere çekileceği kaçınılmaz görünmektedir. Yapay

\*Yrd. Doç. Dr., Uşak Üniversitesi İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon Sinema Bölümü.

<sup>1</sup> Schumann Rezonansı: 1952'de fizikçi Winfried Otto Schumann tarafından açıklanan, yeryüzü ile iyonosfer tabakası arasında meydana gelen doğal titreşime verilen isimdir. Küresel elektro manyetik bir alanın oluşması ve bu alan bünyesindeki titreşimsel veriye ilişkindir. [https://tr.wikipedia.org/wiki/Schumann\\_rezonans%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Schumann_rezonans%C4%B1) (25-03-2015)

<sup>2</sup> Protokol 7: Sanal ve gerçek dünyaya ilişkin bir kavram olarak iki dünyayı birbirine bağlar. Tachibana Lab. çalışmanı olan Eiri Masami tarafından icat edilmiştir. Hiçbir aygıt kullanmadan dünyadaki insanların Schumann Rezonansı ile birbirlerine bağlanabileceğini söylemiştir. <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Protocol+7> (25-03-2016)

zekaların tüm plan ve programları ele geçirdiği ve işgücüne olan ihtiyacın azaldığı bir süreçte bazı meslekler ortadan kalkacak ve teknolojik atılımlar çok daha merkezi bir konuma yerleşecektir. Bu köklü değişim imgelerin de küreselleşmesini hızlandıracak ve bu imgeleri çok daha şeffaf ve akışkan hale getirecektir. "...görüntüler, artık, dijital görüntülerin, yani, internet veya cep telefonu ağları gibi çağdaş iletişim yollarının sahip olduğu geniş alanda hızlı ve anonim bir şekilde, herhangi küratoryal bir kontrol olmaksızın kendilerini oluşturabilme, çoğaltabilme ve dağıtabilme becerisine sahiptir. Bu bağlamda dijital görüntülerden gerçekten güçlü görüntüler, sadece kendi yaşamsallığına ve gücüne bağlı olan, doğasına göre kendi gösterme becerisine sahip görseller şeklinde bahsedebiliriz." (Groys; 2014:86) Bu değişim ve dönüşümün toplum üzerindeki yansıması ve etkisi ise sosyal bilimlerin ve sanatın başlıca araştırma kodunu oluşturmaktadır. Bu çalışmada, sözü edilen bu toplum yapısına ilişkin geçiş süreçleri ele alınarak eski ve yeni formlar arasında bir bağlantı kurulmaya çalışılacaktır. Bu bağlantının içinde bulunduğu çerçeve ise canlandırma sinemasıdır. Konuya dair farklı medya içerikleri üzerinden sürülebilecek izler siber punk bir canlandırma film üzerinden belirgin hale gelecektir. Bu çalışmanın analiz birimini oluşturan Lain adlı animasyon dizi film, izleyicilerine teknolojinin ve özellikle bilgisayarın gerçekliği hem yarattığı hem de bozduğu bir dünya sunmaktadır Lain, benliğin değişimine ve sunumuna dair bir animasyon olarak McLuhan'ın teknolojik determinist yaklaşımlarının örneği olabilecek bir filmdir "you are not alone" "everyone is connected" sloganını kullanan ve bu slogan uygun olarak tasarlanmış son derece dramatik film posterlerine sahip olan Lain, siber punk türünde bir animasyon olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerçek dünyada benlik kurgusunu oluşturamadığı ve anlamlandıramadığı için kablolu bir dünyaya geçişi tercih eden Lain, gözetim toplumundan, ters-gizli gözetim toplumuna doğru bir ikame değişikliğini tercih etmekte, bu noktada karşımıza gözetleyen ve gözetlenen kavramları ve bunlara alternatif olarak biçimlenen katoptikon bir toplum çıkmaktadır. Bu açıdan çalışmanın, panoptikon toplumdan katoptikon topluma geçişi Lain üzerinden analiz etmeye çalışan bir yörüngesi bulunmaktadır. Çalışmanın amacı ve önemine gelince; ağ toplumunda yeniden kimliklenen dijital birey olgusunun medya içerikleri ve bilgisayar bütünleşmeleri aracılığıyla nasıl bir form kazandığının analizi ve yorumlanması önemlidir. Teknolojinin insan davranışları üzerinde baskın bir etkisi olduğuna dair teknolojik determinist bir yaklaşım, bu yeni insan figürünün boyutlarını ele alma zorunluluğunu ortaya çıkarmaktadır. Bu yeni insan figürü ağ toplumu tarafından mı yaratılmaktadır yoksa bu yeni insanlardan oluşan birliktelikler ağ toplumunu mu oluşturmaktadır? Her geçen gün daha fazla sanal ve dijital ortamın parçası haline gelen bireyler, içinde evrildikleri teknolojik devrimin hızlandırıcıları mı yoksa kurbanları mıdır? Lain, tüm bu soruların cevaplarını yanıtlamaya çalışan bir animasyondur. Diğer anime türlerden entellektüel bakış açısı ve siber punk nitelikli diyaloglarıyla ayrılmaktadır. Çalışmanın kapsamı ve metodolojisi; Lain'ın gerçek toplumdan ağ topluma geçişiyle benlik kavramına ilişkin bir değişim ve dönüşüm de söz konusu olmakta bu da benlik sunumunun yeni bir formunu oluşturmaktadır. Çalışmada benlik kavramına ve senaryoda karakterlerin kimlik sunumu ilişkin analiz yöntemini dramaturjik film çözümlemesi oluşturmaktadır. Dramaturjik yaklaşım, bir nevi aksiyon çalışmasıdır ve filmsel yapıdaki hareket unsuruna işaret eder. Kendilik, benlik sunumuna ilişkin olan dramaturjik yaklaşım, tüm dünyanın bir sahne olduğunu, bireylerin oyuncular gibi performans sergilediğini, insanların ne şekilde algılandıklarına yönelik bir izlenim yönetimi oluşturduğundan bahseder. Bu izlenim yönetiminde; bireyin içinde bulunduğu durumun tanımı, duygu ve düşüncelerini dışavurumu ve yarattığı izlenim, sahnede ve sahne arkasındaki pozisyonu, kendini geliştirme ve kendini kabul ettirme, öz farkındalık, kendini gözleme ve kendini ifade etme gibi süreçler önem arz etmektedir. Çalışmanın sınırlılıkları; Lain dizisi, genel anime türlerinden siber punk niteliğiyle ayrılır. Filmin başkahramanı çoğu filmde farklı olarak bir kız çocuktur. Üç bölüme ayrılan dizide her bölüm yine farklı sayılarda bölümlerden meydana gelmiştir. Çalışmada görsel sinematik kodlar üzerine değil anlatı yapısı ve ana karakter üzerine yoğunlaşmıştır. Sinematik kodlar, klasik anime türlerle uyumlayken, anlatı yapısında izleyeni hızlı bir algılama ve değerlendirme sürecine tabi tutan diyaloglar, karakterlerin benlik sunumlarını ortaya koyan önemli bir araç haline gelmiştir. Film, çocuklardan çok yetişkinlere yönelik olması nedeniyle de özellikle seçilmiştir. Ağ toplumu niteliklerine ve dijital kültüre ait olan birtakım kavramlar ve jargonların belirli bir yaşın altında olan izler kitle tarafından algılanması son derece zordur ve bu durum da doğal olarak izleme eyleminin gerçekleşmesini engellemektedir. Lain diğer anime türlerinden farklı olarak şiddetin pornografikleştirilmiş halinden uzak bir animasyon filmidir. Karakterin senaryonun merkezine çok yoğun olarak yerleştirilmesi ve tanımlanması anime türde az bulunan bir özelliktir. Bu da Lain'i özellikle analize ve tartışmaya tabi tutmaya neden

### **1. Modern IT kapsamında, sour-veillance (gözetim) ve sousveillance (ters-örtülü gözetim)**

Gözetim kavramı sanatta ve bilimde sıkça tartışılan bir konudur. Gözetim olgusu, teknolojik ve bilimsel gelişmeler doğrultusunda kendisini güncellerken insan davranışlarına dair olan kısmının da işin içine girmesi sonucunda sanat da bu alanda söz hakkına sahip olmaya başlamıştır. Gözetimi gerçekleştirenler, geliştirenler ve uygulayanlar kendi terminolojilerini de geliştirmişlerdir. Gözetimin öznesi hedef, gözetlemeyi gerçekleştiren grup gözetim takımıdır. Gözetlemeyi gerçekleştiren kişi ya da kişiler aynı

zamanda hükmeden ya da hakimiyet kuranlardır. (Prunckun; 2012:181) Gözetleme-gözetim toplumunu panoptikon kavramıyla birlikte kullandığımızda klasik-ilkel gözetleme biçimlerinin de değişimi söz konusu olmaktadır. Gözetim kavramı, uzun zaman önce çalışma alanlarının idaresi, askeri güç veya adli suçlara dair olarak kullanılmaya başlandı. Çalışma ortamının gözetimi güç ilişkilerinin köklenmesine destek verdi. Birisinin diğerini gözetmesi güven kavramının ortadan kalktığını göstermektedir. (Lyon; 2007:48) Günümüzde panoptikon gözetim ise, kent merkezlerin hemen hemen her yerine yerleştirilmiş olan ve sürekli kayıt yapan kameralardır. Bauman bunu "*Bana göre panoptikon hala hayatta ve iyi durumda. Aslında Bentham'ın hatta Foucault'nun hayal bile edemeyeceği kadar güçlendi. (elektronik olarak zenginleştirildi, "sayborglaştı"); ama bu yazarların kendi zamanlarında inandığının aksine, tahakkümün evrensel kalıbı veya stratejisi olmaktan çıktığı kesin; hatta en temel ve en sık kullanılan kalıp veya strateji olduğunu bile söyleyemeyiz. Panoptikan toplumun "zapt edilmesi güç" kısımlarına, yani hapisanelere, kamplara psikiyatri kliniklerine ve Erving Goofman'ın kullandığı anlamda diğer "tam gözetim kurumları"na kaydı ve oralarla sınırlı kaldı.*" şeklinde ifade etmektedir. (Bauman, 2013:62) Gözetleme ve gözetlenir olmanın ortaya koyduğu durum özgürlükler sorununu da tartışmaya açmaktadır. Sürekli kaydedilir olmak ve gözetleniyor olmak kollektif bir güven duygusuna mı yoksa paranoid ve anksiyete bir ruh haline mi yol açar? Geniş ve sınırsız bir uzamda bedensel olarak özgür olduğunu hissederken sürekli olarak dijital bir gözlem altında olduğunu kavramak bireyler açısından farklı davranış modellerinin geliştirilmesine de neden olmuştur. "*Davranışsal özgürlük kaybı nedeniyle tekniğe yönelik tüm eleştiriler neredeyse ortadan kalktı. Bilincinde olmaksızın önce saf teknolojidene tekno-kültüre, daha sonra da totaliter bir tekno külte kaydık. Bu çerçevede herkes bir şeyin tuzağındadır. Bir toplumun, onun kurallarının, ahlaki, toplumsal veya kültürel yasaklarının tuzağında değil, ilerlemenin yüzyıllarının bizi dönüştürdüğü şeyin kendi bedenimizin tuzağındayızdır.*" (Virilio; 2003:17) Değişim ve dönüşüm sadece toplumsal yapının dokusunda değil bireylerin bedenlerinden kimliklerine değin uzanan bir alanda gerçekleşmektedir. Uzamın fiziksel yapısı farklılaşırken beden de buna uygun yeni biçimler almaya başlamıştır. Sanal kimlikler kavramı bu noktada önemli olmaktadır. Gözetimin kontrolünden sıyrılmaya ve sahne arkasına geçmeye çalışan izole bir sanal kimlik oluşumu, fiziksel olarak gizli ama ağsal olarak dağınık, parçalı, heterojen bir biçimde sanal uzamdadır ve daha fazla görünür haldedir. Enformasyonu alan veren olarak sürekli akış halindeki bu yeni birey kontrol dışında olduğunu düşünerek belki de çok daha fazla kontrol edilebilir hale gelmektedir. Gözetleme stratejilerinin eski moda bedene ilişkin tahakküm mekanizmalarının eylemleri, sanal kimlikler ve ağda akış halinde olan dijital birey-vatandaş üzerinde gerçekleştirilmektedir. Herkesin harf ya da sayıdan oluştuğu kodlama biçimleri, tanımlanabilirlik ve tanınabilirlik için yeterli olmakta, hızlı uzam değiştirme mekanizmaları aynı oranda hızlanan gözetleme uygulamalarıyla manipüle edilmektedir.

Günümüzde neden sürekli olarak gözetim toplumu kavramını kullanmaktayız? Çünkü kurumlar, sosyal yapılar, iş dünyası riski daha aza indirmek ve güvenli alanlar yaratmak için buna ihtiyaç duymaktadır. Gözetleme insanların davranışlarını yönetmek ve düzenlemek için bir nevi monitörlemedir. Görme ve görülebilirlik kavramlarının boyutu teknolojik değişim ve uygulamalara göre değişmektedir. Ortada görülür olan gözetim ve kontrol rejimi katoptikon gözetleme olarak yeni bir ideolojik, sosyal, bireysel değişim ve dönüşümü ortaya çıkarmaktadır. "*CNN ve onun benzerleriyle birlikte, evde izlenen televizyon yerini Tele-Gözetim e bırakmaktadır. Ulusların hayatının medyatik kontrolü demek olan bu güvenlik olgusu, bu ani odaklanma, bugüne kadar tarihe biçim vermiş olan gece/gündüz değişimine tamamen yabancı olan yeni ve özel bir günün doğuşunu haber vermektedir. Telekomünikasyonun aydınlatmasının ürettiği bu sahte gündüz ile birlikte yapay bir güneş, yeni bir çağ açan bir acil durum aydınlatması doğmaktadır: eylemlerin eşzamanlılığının giderek eylemlerin ardışıklığının yerini aldığı bir dünyasal zaman..."*" (Virilio;2003:17) Kentlerin hemen her adımda kameralarla donatılması, insanların güvenliğe ihtiyaç duyduğu gerekçesiyle dikizciliğin demokratizasyonu haline gelmiştir. Bunda hükümet ve özel sektör boyutunda gözetlemenin hızlı bir şekilde artışı da etkilidir. Gözetlemenin gittikçe daha fazla fark edilir olması nedeniyle de gözetleme teknolojileri de giderek görünmez olmaktadır. Günümüzde gözetlemeye maruz kalanlar bu durumun bilincindedir. Gözetim sistemleri görünmez hale getirilerek hem özel alanın hem de kamusal alanın ihlaline ve mahremiyetin kısıtlanmasına neden olmaktadır. Gözetimle ilgili günümüzdeki düşüncelere panoptik şemayı uygulayacak olursak, tek başına bile incelenmeye geçecek bir iç görüye ulaşırız. İnternete girdiğimizde, kredi kartı kullandığımızda, pasaportumuzu gösterdiğimizde veya devlet yardımına başvurduğumuzda kendi içimizdeki gözetim gücünü nasıl tescilliyoruz?" (Bauman;ag.e:59) Gözetimin asimetrik doğası dengesiz bir güç ilişkisini ifade eder. Modern gözetleme sistemleri artık kapalı devre değildir. Dijital kameralar aracılığıyla ağa bağlı olarak çalışmaktadır. Panoptikon, endüstri öncesi görsel gözetlemenin, yüz yüze denetlemenin endüstri döneminde güncellenmiş halidir. Endüstrileşmiş sosyal kontrol biçimidir. Yeni panoptikon ise endüstri sonrası döneme ilişkindir. Teknolojik yeni panoptikon gözetleme teknolojileri doğrudan görsel ve işitsel gözetleyenlerle ilişkiye izin vermez. Kameranın ya da fotoğrafın öznesi olan ve görüntüleri saklanan bireyler...Bu insanlar potansiyel otorite konumundaki insanların kontrolü altındadır. Teknoloji aracılığıyla ayartılan eşitsiz bir kamusal alan varlığı söz konusudur ve bu da dijital bölünmeyi meydana getirir.

Gözetleniyor olma duygusunun yarattığı psikolojik ya da eylemsel tepkime tam da bu noktada yeni bir enformasyon akışının doğuşuna neden olmuştur. Tersine çevrilmiş ve örtülü olan gözetim biçimi...bu durum sousveillance'dır. Ters gözetim-şağıdan gözetim-örtülü gözetim olarak da kullanılabilir. Ters gözetim refleksiyonizmin bir formudur. Bu terim Mann tarafından bürokratik kurumlarla yüzleşmek ve yansıma teknolojisinin kullanım prosedürlerine ve felsefesine ilişkin bir kavramdır. Refleksiyonizm bir ayna tutar ve şunu sorar; Cördüğünüz hoşunuza gidiyor mu? Panoptikon gözetimin üstünü açmak, ayrıcalığını ve üstünlüğünü ortadan kaldırmak, gözetlemeyi geleneksel halka açık hale getirmek, gözetim toplumunun ilişkilerinde yer değişimi sağlamak refleksiyonizmi önlemeye ilişkindir. Refleksiyonizm kurumsal gözetleyicileri gözetlemek için araçlar kullanan bireylere uygulandığında ters gözetim oluşur. Ters gözetim bireylerin gözetlenmelerine dair veri toplamalarını ve bunlara ulaşarak bunları nötralize etme olanaklarını artırır. Kişisel alanı koruma biçimidir; Enformasyon toplamada bloke etme, biçim bozma, maskeleyme, reddetme, karşı gözetim... Gözetlenenlerin gözetleyenleri gözetleme imkanının artırılmasıdır. (Bkz. Mann, Nolan, Wellman, 2003:331-355) Kamusal alanda dolaşım olanaklarının artmasıyla sürekli hareket halinde olan bireyler kendi ters gözetim cihazlarını taşıyabilir duruma gelmiştir. Bu sosyo fiziksel bir hareketliliklerdir. Lain'in bilgisayar kabloları aracılığıyla ağla bütünleşmesi, giyilebilir bir ters gözetim ortaya çıkarmıştır. Gözetlenen olmaktan gözetleyen olmaya geçiş söz konusudur. Bu durum çağdaş sosyal bir değişim ortaya koyar. Bu bireysel bir güçlenme anlamına da gelmektedir.

Tablo 1. Gözetim Kuramının Temelleri (Allmer, 2015: 85)

<i>Panoptik olmayan gözetim kuramı</i>	<i>Panoptik Gözetim Kuramı</i>
Birçok araştırmacı konuya ilişkin tarafsız bir yaklaşım sergiler ve kavrama geniş bir tanım getirir. Araştırmacılar veri toplamayı kolaylaştırma ve panoptik olmayan gözetim unsurlarını ele alır ve gözetim, çoğul, tarafsız, ve teknik bir süreç olarak tanımlanır.	Bu yaklaşımda gözetim olgusuna negatif olarak yaklaşır ve onun her zaman zorlama, baskı, önleme, disiplin, güç, hakimiyetle bağlantılı olduğu söylenir. Bu alandaki yazarlara göre, güç merkezleştirilmiştir ve toplum engellenmeye ve kontrol edilmeye eğilimli hale getirilmiştir. Bu yaklaşım panoptikon unsurları üzerinde durur ve gözetimin dar bir tanımını yapar.

Panoptikon ilkeler; birimlerin tümünden şeffaflığı, fark ettirmeden gözetleme, birimlerin birbirleriyle iletişim kurmasını önleme için izolasyon uygulama olarak belirirken, katoptikon toplumu; toplumun tümünden şeffaflığı, herkesin herkesi gözetleyebilmesi ve kontrol edebilmesi, herkesin herkesle bilgi değiş tokuşuna imkan veren iletişim olanaklarına dayanır.<sup>3</sup> Kataoptikon kavramı Jeremy Bentham'ın Panoptikon kavramından ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda Michel Foucault'nun gözetleyici kavramına da gönderme yapar. Panoptikon Bentham'ın gözetleme mimarisi anlamına gelirken, katoptikon ters gözetlemeci toplum organizasyonunu anlatır.<sup>4</sup> Artık kamusal ve özel alanlar arasındaki ayırım ortadan kalkmaya başlamıştır. Genelleşmiş ters gözetim tüm toplumu değiştirebilir. Ters gözetime dayalı bir toplumu izah etmek için, Bentham'ın Panoptikon kavramından ortaya çıkan katoptikon kavramına değinmek gerekmektedir. Panoptikan mimari iletişime engel olan, gözetleyicilerin gözetleme kulelerine yerleştirildiği bir plan sunarken, katoptikon mimari de herkesin herkesle iletişimine imkan veren, gözetleyicileri gözetleme kulesinden kaldıran bir yapıyı öngörür. Kataoptikon izlek gezegenin tümüne yayılabilir. Lain dizisinde, intihar eden arkadaşının internet dünyasında yaşadığına dair bir mail alan Lain, siber uzamda alternatif bir dünyanın var olduğunu öğrenir ve ağsal-wired-kablolu Lain olarak ikinci bir kimlik biçimlemeye başlar. Bu yüzden gerçek yaşamdaki Lain'in günlük yaşamına dair sorunlar yaşamaya başlar. Cinema Anime (2006) adlı kitabında Steven T. Brown, demokrasi ve ifade özgürlüğünün başka bir formu için internete dahil olunmasına rağmen, teknoloji ve gözetim unsuru tarafından kontrol edilen ağ toplumunun bizleri düşünmeye teşvik ettiğini ifade etmektedir. (Suzuki; 2008:31)

## 2. Animasyon sinemasında deneysellik ve siber punk animasyon filmler

Animasyonun sadece bir beceri -zanaatkarlık- değil bir sanat olduğunu kabul ettiğimizde, canlandırma sanatçısı sadece taklit ve performans olandan daha ötede olan bir şeyler yaratmaya çabalamaktadır. Ladislav Starewich, bu anlamda üretimde bulunan bir deneysel canlandırma sanatçısı olarak birçok Avrupalı izleyiciyi filmleriyle etkilemeyi başarmıştır. 1911 yılında çektiği "The Cameraman's Revenge" adlı filmiyle deneysel canlandırma sineması adına büyük bir adım atmıştır. Stop motion canlandırma alanında canlı organizmalara benzer bir biçimde yapılan canlandırmanın ekranda iyi sonuçlar vermediğini, hareketi karikatürize etmenin filmsel değeri daha fazla arttırdığını ileri sürmüştür. Aynı zamanda entomolog olan Ladislav Straewich, doğadan topladığı böcekleri aydınlatılan bir platformda stop motion malzemesi olarak kullanarak, ölü böceklerin gerçekçi bir modellemeyle yeniden hareketlendirilmesine uğraş vermiştir. Filmleri yetişkinler için önemli olan sanatçı, "The Cameraman's Revenge" da iki yetişkin böceğin evlilik yaşantısının gülünç durumunu ele almış, yapıtları Brother Quays ve Tim Burton gibi yönetmenlere esin kaynağı olmuştur. The Cameraman's Revenge adlı stop motion filmde

<sup>3</sup> <http://www-poleia.lip6.fr/~ganascia/Catopticon-21.03.2016>

<sup>4</sup> <http://www-poleia.lip6.fr/~ganascia/Catopticon-21.03.2016>

insan yaşamı ve böceklerin yaşamı arasında analogik bir yaklaşım ortaya koyulmaktadır. Gerçek böceklerin ana karakter olarak kullanılmasıyla insana öykünmeci bir film ortaya çıkmıştır. Mekanik hareketlerin insan vücudunda olduğu gibi taklit edilmesiyle film günümüzde biyomimetik olarak tanımlanabilir bir nitelik kazanmıştır. Rus romantizmi etkisindeki filmde, evlilik yaşantısından sıkılan bir çiftin yaşamlarını canlandırmak için tutundukları tavırlar anlatılmaktadır. Mizansen düzeni yoğun olarak kullanılmamış, daha ziyade karakterlerin aksiyonlarına önem verilmiştir. Aynı yönetmenin *Insect's Christmas* (1913) adlı filminde ise böcekler, oyuncak bebek, Santa Claus ve kurbağadan oluşan karakterlerle mizansen düzeni genişletilmiş, karakter sayısı fazlaştırılmış, müziksel kompozisyon karakter aksiyonlarıyla daha derinlikli olarak bütünleştirilmiştir. Bu dönemde sessiz sinemanın ortaya çıkışı modern sanatla koşut gitmektedir. Sinemanın sanat salları içinde yer alması ve deneysellik kavramının daha elverişli kullanılan bir mecra olmasıyla, modern sanatın ilkeleri ve toplumsal değişim etkileşim halinde olmuştur. Avangard sanatın icra alanlarından en önemlisi sinema olarak görülmüş, bunda biçimci geleneğin ilkeleri, sanatın dönüştürücü ve yeniden ifade edici gücüne olan inanç da etkili olmuştur. Bu açıdan Rus canlandırma sineması daha ilk dönem örneklerinde bile deneysel bir kimlik kazanmıştır.

1960'lı yıllarda ve sonrasında Amerikadaki postmodernist tavrın avangardist düşüncesi ise animasyondaki komik unsurları tartışmak için önemli bir açılım sağlar. Avangard postmodernizmin sınırlarının çizilmesinde; gelecek yönelimli, yenilikçi, geçici hayal gücü, kurumların, kuruluşların ve sanat ideolojisinin yerleşmiş geleneklerine saldırı, yüksek sanata meydan okuyan popüler kültürün yüceltilmesi önemlidir. (Wells, 2013:184) Televizyonda yayınlanan çizgi diziler ve animasyona dayanan çizimler ya da kitaplar edebi ve medya türleri arasında bir bulanıklık yaratmaktadır. Bu kitapları postmodern olarak nitelendirmek çok işlevsel değildir. Geleneksel illüstrasyon tasarımlı kitaplar ve animasyon çizgi filmler arasındaki geçiş bulanıktır. (Sipe ve Pantaleo; 2010:167) Animasyon çok geniş bir alan olduğu ve farklı teknikler içeren yapım ve üretim süreçleri kullanıldığı için animasyon filmlerin türüne ilişkin belirgin bir sınıflandırma gereği mevcuttur. Bir animasyonun türsel tanımlamasını yapabilmek için deneysel boyutunu ortaya koymak gerekmektedir. Wells'e göre animasyonun türleri üçe ayrılmaktadır; ortodoks, gelişimci ve deneysel animasyon. Ortodoks animasyon, görsel ve anlatsal düzeyde fantastik ve anarşik olarak anlaşılabilir. Walt Disney'in hiper gerçekçi kahramanları gerçek dünyanın fizik ve yerçekimi kanunlarına aykırı hareket eden kahramanlardır. Bu temsili bir gerçeklik ortaya koymaktadır. Kukla, bebek, kesme ve kolaj teknikleri ise gelişimci animasyon türü olarak stop-motion tarzında çekilir. Daha soyut doğası olan filmler ise deneyseldir. (Xiaopeng Zhang vd.; 2010:563)

Tablo 2. Temel Animasyon Sınıflandırması (Wells; 2013:36)

Ortodoks animasyon	← Gelişimsel →	Deneysel animasyon
Biçimci		Soyutlamacı
Çizgisel anlatım		Çizgisel olmayan anlatım
Anlatsal		Anlatsal olmayan
İçeriğin gelişimi		Malzemenin gelişimi
Tek yöntem		Farklı yöntemler
Sanatçı belirsizliği		Sanatçı varlığı
Dinamik diyalog		Dinamik müzik

Animasyon sinemasının bilim kurgusal bir alt türü olan siberpunk animasyondaki siber punk terimi ise sanal teknolojilerle birlikte anlam kazanmaktadır. Bu tür için zaman, mekan cemaat ve cisimleşme üzerine teknolojik etkilere bakılır. Siber punk kuramı 1984 yılında William Gibson'un *Neuromancer* adlı romanıyla hızlı bir şekilde yayılmaya başlamıştır. Siber punk alt türü gittikçe artan bir oranda insanların bilgisayarlara angaje olduğu ya da onlar tarafından kontrol edildiği, böylelikle insanlıklarını ve bütünlüklerini kaybettikleri bir dünyayı tanımlar. *Siber punk hukukun dışında hareket eder, merkez dışında kalan bireylerin ihtiyaçlarını karşılamak için bilim teknolojiyi kullanarak merkezi hükümetlere ve yapılara yönelik başkaldırılarda bulunur. Siber punk filmler ve edebiyat marjinal karakterlere yönelir. Hippi, punk gibi eski muhalif alt kültürler anti teknoloji görünümüne sahipken, siber punk, bireylerin kendi çıkarları için teknolojinin yoğun kullanımına gereksinim duyar.* (Kellner; 2003:302) Siber ve punk terimleri hikayelerin merkezindeki karşıt kültür kahramanlarını tasvir eder. Siber punk filmlerde genellikle kent geniş bir alana yayılmış, teknoloji şaha kalmıştır. Siber punk kavramını anlamak Çin bilimkurgu tarihine kadar uzanmak gereklidir. Bilimkurgu yazınında ve sinemasında kullanılan 20. yy'a ait modellerin 21. yy da değişmiş formu siber punkı ortaya çıkarır. Filmlerde robotların ve uzay gemilerinin yerini alan sibernetikler ve biyoteknoloji vardır. Bu açıdan siber punk tür, punk ruhundan esinlenen kentsel alt kültürlerin ve tekno bilimsel konuların bir kombinasyonudur, kaybedenlerin ve yalnızların dünyasının teknolojik yayılmacılıkla istilasını gösteren disütopik temsillerdir.

Siber punk kavramının daha net bir biçimde anlaşılmasına yönelik detaylı bir sınıflama yapılabilir. Mikro dünyalar; savaş- alanı ya da kent alanı olarak... Mikro dünyalar genellikle heterotopya<sup>5</sup> formundadır ve bir mikro dünya genellikle paralel siber bir dünyaya sahiptir. Fakat daha fazla paralel dünya da olabilir. Paralel dünyaların dünyanın ontolojik mevcudiyeti üzerinde meta kurgusal bir yansıması vardır. Öte yandan da mekanik ya da biyolojik olabilecek formlar aracılığıyla insan ve teknoloji arasındaki farklılığı muğlaklaştırma eğilimi vardır. (Swale; 2015:114) Siber punk başından itibaren dijital ve bilgisayar teknolojilerinin kültür üzerindeki etkileri anlamında refleksif bir tür olmuştur. Siber kültür birçok görsel ve yazınsal sanatlar alanında popüler bir tür haline gelmiş, siber punk bilimkurgunun bir alt türü olarak edebiyattan diğer görsel kültür ve medyaya hızlı bir yayılım göstermiştir. Siber punk aynı zamanda uluslararası bir alt türdür.

Siberpunk kültürü Japon kültürünün tekno-oryantalist imgesidir ve siberpunkın tekno-oryantalizmi açısından sayborg'un yeni vatanı Japonya'dır. 1980'lerin ve 90'ların Japonyası'nın tekno-ekonomik durumuyla bağlantılı olarak bir tür oluşmuştur. Gibson'ın Neuromancer (1984) adlı romanı ve Ridley Scott'ın Blade Runner (1982) filmi ayartıcı, gizemli, gelecek odaklı ve teknoloji düşkünü oryantalist Japon kültürünü imgelerini zengin bir şekilde taşıyan batı çıkışlı siberpunk metinleridir. Bu motifler kendilerine çağdaş Japon bilimkurgusunda yer bulurlar. Siber punk animasyon Japon manga kültüründen beslenen anime odaklı bir tür olarak dünya animasyon pazarına yayılmıştır. Bu açıdan türün içinde doğduğu ve beslendiği toplumun sanatsal dinamiklerine bakılmalıdır. *"Batılı animasyon filmler Japonya'da 1909 gibi eski bir tarihte ortaya çıkmış ve Japon animasyon sanatçıları, kendi çalışmalarını 1915'ten itibaren yaratmaya başlamış olsalar da ticari bir sanat formu olarak animasyon, savaş sonrası dönemde, gerçek oyuncularla çektiği filmleri ile tanınan Toei gibi stüdyoların ürettiği, uzun metrajlı animasyon filmler ile başlamıştır aslında. Ama Japon animasyon tarihindeki en önemli yıl, Japonya'nın ilk animasyon televizyon dizisi olan, Osamu Tezuka'nın efsanevi Astro Boy'unun (Tesuwan Atomu) yayınlandığı senedir."* (Napier; 2008:25) *"Japon çizgi filmlerinin deniz aşırı başarısı, hem grafik ve renkli bir delilik ve genelde Japon kızlarını arzulayan canavarları barındıran Akira (1988, yönetmeni Katsuhiro Otama) adlı eserin sinemalarda gösterilmesinin ve sansasyonel Urotsukidoji-Legend of the Overfiend (1989, yönetmeni Hideki Takayama) adlı eserin de videoda yayınlanmasının önünü açtı..."* (Whitehead; 2012:114) Japon kültürü ve anime arasında derin bir ilişki ve bağlantı mevcuttur. *"Japon kültürü ile ilgilenenler için, anime hem geleneksel Japon kültürüne dayanan, hem de sanatın ve medyanın uç noktalarına uzanan görsel estetiği ve kendine özgü anlatı yapısıyla, zengin, geniş konu yelpazesıyla günümüzün önemli meseleleri, düşleri ve kabusları üzerine çeşitli iç görüler sunan, güncel Japon toplumunu yansıtan faydalı bir aynadır."* (Napier;a.g.e.: 16) Cinsiyetsiz bir dünya aynı zamanda insansız bir dünya demektir. Mesela "Ghost in the Shell" diğer bilim kurgu filmlerinden farklı olarak organik insanın insanüstü ya da ötesi bir duruma evrilmesine olumlu bir şekilde yaklaşmaz. İnsan kimliği kırılğan hatıraların veri bankasıdır, kolayca manipüle edilebilir veya silinebilir. İnsan bedeni bir kukla gibidir, kolayca yok edilebilir veya kontrol edilebilir. Japonya'nın postmodernizmi geç kapitalizmiyle kültürel boyutta ilişkilidir ve Japonya postmodern dünyanın birçok semptomik durumuna sahiptir. Bu durumlar, kültürün tamamen metalaşmasını, yüksek ve alt kültür arasındaki keskinliğin ortadan kalkmasını, derinlikte, tarihsellikten, özgünlükten, veya anlatsal kapalılıktan eksik olan melez formların tomurcuklanmasını ve özenin merkezizleşmesini ve dağılıp parçalara ayrılmasını içermektedir. (Mac Williams; 2014:219) Bu çalışmada incelenen Lain; siber kültürün gerçeküstüçülüğü tarafından istila edilmiş bir aile dramasıdır. Lain'in ailesi başlarda diğer Japon aileleri gibi normal bir ailedir, tek fark babanın bilgisayarlarla gereğinden fazla zaman geçirmesidir. Babası Lain'e NAVI adlı bir bilgisayar vererek onu da kendi dünyasına çeker. Lain kısa bir süre WIRED (ağ) adı verilen bilgisayar dünyasına çekilir, bundan sonra WIRED'in içinde ve dışında tuhaf olayların geliştiği görülür. Sonuçta Lain her iki dünyada da yabancılaşmaya maruz kalır. Annesi kendisiyle ilgilenmez babası da bencil teknolojik gerçekliğine daha fazla gömülür. Sonunda Lain hiçbir zaman bir aileye sahip olmadığını ve yazılımın bir parçası olduğunu öğrenir. Lain, içinde ne ailenin ne de bireyin artık var olmadığı teknolojik bir kabustaki bağlantısızlık vizyondur. 1990'larda Japonyada hızla yayılan siber kültür ortamında gün geçtikçe daha fazla insan aile ve toplumun gerçekliği ile rekabet içinde olan kablolu ağa gömülmeye başlamıştır. Bu yeni bir karşılaşma kültürünü ortaya çıkartmaktadır.

### **3. Filmin Dramatik Çözümlemesi**

**Anime adı:** Seri Deneyler Lain

**Yönetmen:** Ryuutarou Nakamura,

**Bölüm Sayısı:** 13

**Türü:** Bilimkurgu-Siberpunk-Psikolojik-Gerilim

<sup>5</sup> Heterotopya: Bireyin düşünce ve davranışlarını konumlandığı izleğin a priori ya da a posteriori olma durumu sürekli tartışılabilen temel düşünce sorunlarından. Öznenin sahip olduğu benliği çeşitli mekanlarda farklı farklı dışa vurması esasında özne ile mekân arasındaki sarmal ilişkiye dikkati çekmektedir. Bu ilişki çerçevesinde özne, zaman bağlamında mekânı anlamlandırarak birlikte mekân da temsil ettiği erk bağlamında kendi iktidarını ortaya koymaktadır. <http://www.mtfproje.com.tr/tr/kisla> (25.03.2016)

**Yapım Yılı:** 1998

**Sinopsis:** Yakın gelecekte, Wired adı verilen ağ bugünkü internetten bir adım öne geçerek insanların hayatının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Wired erişimi NAVI adı verilen güçlü bilgisayar sistemleri ile gerçekleştirilmektedir. Wired'a bağlı insanlar, zamanlarının büyük bir kısmını ağdaki sanal yaşantılarına ayırmaktadırlar. Ortaokul öğrencisi Lain Iwakura, babası bilgisayar sektöründe olmasına rağmen Wired'dan uzak bir yaşam sürmektedir. Günün birinde, Lain'in sınıf arkadaşı Chisa intihar eder. Chisa'nın trajik ölümünün ardından Lain ve tüm sınıf arkadaşları Chisa'dan garip bir elektronik posta alırlar. Chisa metinde, yalnızca bedeninin öldüğünü, bilincinin Wired'da yaşadığını söylemektedir. Sınıf arkadaşları, olayı garip bir şaka olarak değerlendirip hayatlarına devam ederler. Ancak, Lain'in Wired'a olan ilgisi yavaş yavaş artar ve NAVI'sinde daha fazla zaman geçirmeye başlar. Lain'in gerçek hayat ile olan bağı zayıfladıkça bilinen gerçeklikte zamansal ve mekansal kırılmalar meydana gelir.<sup>6</sup>

**Filmin Özgeçmişi:** 1998 Japan yılında "Media Arts Festivali"nde "Excellence Prize" ödülünü kazanmıştır. "Asian Horror Encyclopedia" ve "American Philosophical Society" tarafından gerçekleştirilen "The Problem of Existence in Japanese Animation"la edebiyat çalışmalarına ve akademik çalışmalara konu olmuştur.<sup>7</sup>

Tablo 2. Greimas'ın Eyleyenler Tablosuna Göre Lain karakteri

<b>Gönderici</b> Dijital, Sanal Dünya	→	<b>Nesne</b> NAVI+Kablo Bağlantıları	→	<b>Alıcı</b> Gerçek Dünya
<b>Yardımcı</b> Arisu	→	<b>Özne</b> Gerçek Lain+Sanal Lain	←	<b>Engelleyici</b> Karanlık Lain Sanal Dünya Yazılımları Komplo teorileri Kara şovalyeler

**Sahne ve Performans:** Lain, reel yaşamda; kız çocuğu öğrenci, kız kardeş, çocuk, arkadaş, sanal yaşamda; güçlü, bilinen, tanınan, kötü, kararlı, tanrılaşmaya çalışan tamamen farklı bir yazılımdır. Lain'in kimlik sunumu da bu iki yaşam arasındaki geliş gidişlerine göre farklılık göstermektedir. Salt gerçek Lain'in Protokol 7'nin uzantısı olan bir yazılım olmasıdır.

**İzlenim yönetimi :** Lain dizisinde ilk bölümlerden itibaren izleyici Lain'i tanımaya çalışır ama bu tanıma süreci gittikçe zorlaşır, çünkü senaryo boyunca aktarılan aslında Lain'in de kim olduğunu arıyor olmasıdır. Karakterin kişiliğinin belirsiz olduğu bu durum izleyicinin de karakteri tanıma ve anlamlandırma sürecini uzatmaktadır.

**Bireyin içinde bulunduğu durumun tanımı:** Lain içinde yaşadığı dünyada yoğun bir biçimde kimlik arayışının içinde olan, pasif, cansız, mutsuz, asosyal bir çocuktur. Arkadaşları onu aralarına almak isteseler de içsel dinamikleri nedeniyle kendisini sürekli olarak farklı, dışarıda, yabancı, yalnız ve öteki olarak görmektedir. Sanal dünyada daha rahat ve özgüvenli olarak ilişki kurabilmektedir. Okul ve aile ortamına son derece yabancılaşmış durumdadır.

**Duygu ve düşüncelerini dışavurumu ve yarattığı izlenim:** Gerçek dünyada basit cümleler kuran, konsantrasyon sorunu yaşayan, iletişim bozukluğu bulunan, sıkıcı ve eğlenceden uzak bir karakter olan Lain, sanal dünyada son derece farklı jest ve mimiklere bürünmekte, duygu ve düşüncelerini daha net yüz ifadeleriyle ve beden diliyle ortaya koyabilmektedir. Kendisini sunuş tarzı, gerçek dünyada çekingen ve pasif bir biçim alırken sanal dünyada son derece özgüvenli, baskın ve beden diline hakim olarak görünmektedir.

**Sahne önü ve sahne arkasındaki pozisyon:** Lain'in sahne önünde gerçek dünya kimliği, sahne arkasında sanal dünya kimliği mevcuttur. Kablolar iki dünyayı birbirine bağlayan kapılar gibidir. Sahne önü kimliğinin altında birden çok farklı rolü barındırırken, sahne arkası kimliğinde tamamen varoluşçu kimlik tanımlamaları bulunur.

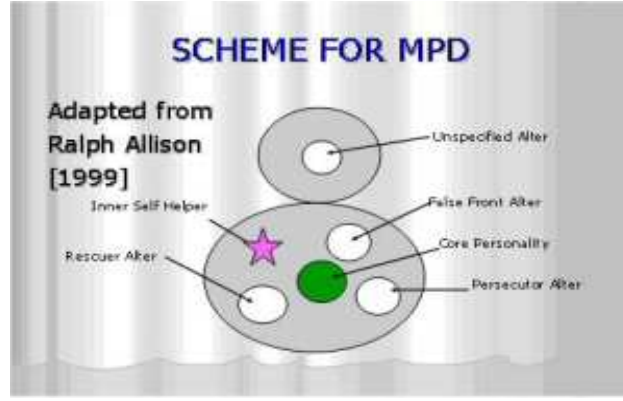
**Kendini geliştirme ve kendini kabul ettirme:** Lain gerçek dünyadaki kimliğini geliştiremez ve kabul ettiremez bu nedenle sanal dünyayı tercih eder. Orada, bilinen, tanınan, güçlü, saygı duyulan bir yazılımdır. Gerçek insanlarla kurulan sosyal ilişki bağları zayıfladığı ölçüde diğer dünyadakilerle kurduğu sanal-sosyal bağlar güçlenmektedir. Sanal dünyadaki karanlık Lain bir yansıma, Lain'in gölgesidir.

**Öz farkındalık, kendini gözleme ve kendini ifade etme:** Sayılan bu tanımlamalara ilişkin tüm gelişimci ve pozitif durumlar Lain için sanal dünyada yaşanabilmektedir. Lain'in kendi kimliğini sorgulama süreci aslında Tanrı'yı sorgulama sürecidir. Yaratan ve yaratılış kavramları teknolojik bir söylem omurgasına oturtulmuştur. Bu da Lain'in iki farklı kişilik geliştirmesine neden olmuştur.

<sup>6</sup> <http://www.turkanime.tv/anime/serial-experiments-lain> (25-03-2016)

<sup>7</sup> [http://myanimelist.net/anime/339/Serial\\_Experiments\\_Lain](http://myanimelist.net/anime/339/Serial_Experiments_Lain) (25-03-2016)

Tablo 3. Ralph Allison'ın çoklu kişilik bozukluğu şemasına göre Lain'in kişiliği<sup>8</sup>



Ralph Allison'a göre kişilik bölünmesi bozukluğunda üst katmanda öz bilinç, alt katmanda bilinçaltı bulunmaktadır. Buna göre Lain'in kişilik tablosunda bir bölünme mevcuttur. Çünkü öz bilincin olması gereken üst katmanda belirsiz başkalaşım mevcuttur. Öz bilinç ise bilinçaltının içine çekilmiştir ve kurtarıcı başkalaşım, eziyet eden başkalaşım ve hatalı başkalaşım tarafından kuşatılmıştır. Fakat Allison'a göre her bireyin içinde doğuştan var olan iç benlik yardımcısı bulunur, bu da ruhsal varoluş yardımcısıdır. Bu yardımcı, bireyin yaşam hikayesindeki defoları onarır ve hayatta kalmasına yardım eder. Lain'in gerçek dünyadaki kişiliği öz bilinç barındırmamakta belirsiz bir başkalaşıma hazır görünmekte, sonuçta da hızla dönüşmektedir. Lain'in bilinçaltı dünyası sanal dünya olan, kimlik sunumunun arka sahnesi niteliğinde öz bilincinin kuşatıldığı bir alandır. Bilinçaltı-sanal evrende öz bilinç; kötü, şeytani, katil vb. yıkıcı ve negatif kişilik özelliklerini taşır ve bu yanlış bilinç başkalaşımı öz bilince sürekli olarak baskı yapar ve eziyet eder. Filmin olay örgüsündeki düğümler bu bilinç çatışması sonucunda çoğalmakta, senaryonun aksiyonel yönü artmaktadır. Acı hissi fiziksel acıdan çok öz bilincin çektiği acı olan ruhsal acı haline gelmektedir. Tüm bu çatışma durumuna rağmen Lain'in hem varoluşsal iç benlik yardımcısı hem de eyleyenler tablosunda belirtilen en iyi arkadaşı olan Arisu, bu çatışmada Lain'in bedeninin ve benliğinin ayakta kalmasına yardım etmektedir. Filmde öz bilinç ve bilinçaltı, sanal dünya ve reel dünya şeklinde gerçekleşen bir bölünmenin alt birimleri olarak öne çıkar. İnsan ruhundaki iyi ve kötü çatışması, düalist yapı tüm senaryo boyunca üzerinde durulan en önemli temadır. Aslında tüm parçalar Lain'den gelmekte ve hepsi Lain'i oluşturmaktadır. Lain'in ondört yaşında olması çocukluk ve yetişkinlik arasında bir geçiş sürecidir. Görüldüğü üzere filmin senaryosu ikilemler ve geçişler üzerinden kurgulanmıştır. Filmin öznesi hem gerçek dünyadaki Lain hem de sanal dünyadaki Lain'dir. NAVI adlı bilgisayar ve kablolar, kullanılan nesne olarak bir "kapı" niteliğindedir. Lain'in varoluşçu arayışında NAVI ana rahmini, kablolar ise göbek bağınyı temsil etmektedir. Baba ve anne motifi silik ve belirsizken, kardeşlik tamamen ortadan kalkmış görünür. Anneyle olan bağ tamamen kopuktur bunun yerini NAVI almıştır. Lain'i besleyen, iyi geceler dileyen, koruyan, mutlu eden, sosyalleştiren ve eğiten NAVI'dir. Gerçek dünyada en gerçek, en baskın olan karakter ise Arisu'dur. İnsanlığa, dostluğa ve sevgiye olan inancın temsilidir. Her zaman ve her koşulda Lain'in yanında ve destekçisidir. Arisu'nun yardımcı varlığı Lain'in gerçek dünyayla olan bağınyı tamamen koparmasına engel olmaktadır. Engelleyiciler her senaryoda olduğu gibi çatışma ve heyecan ögesini yükseltici motifler olarak seçilmiştir. Özellikle erkeklerden oluşan engelleyiciler hem Japon toplumundaki ataerkil yapıyı hem de pedofiliye varan sapkın davranış biçimlerini göstermeye çalışmaktadır. Bu yüzden bedensel gelişimini tamamlamamış Lain'in çıplak bedeni sık sık gösterilir. Lain'in mahrem alanı sanal dünyada şeffaf hale getirilir ve tamamen dağıtılır. Hem benliği hem de dünyası parçalara ayrılır.

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Lain adlı filmde gözetleme toplumuna ilişkin tüm özellikler saptanabilmektedir. Panoptikon gözetleme toplumunda yaşayan bir birey olarak Lain, filmin başında sürekli olarak izlendiği ve takip edildiği izlenimindedir ve çevresini huzursuz bir şekilde kontrol etmektedir. Kendisini gerçek dünyada hiçbir zaman güvende hissetmediğinden sanal dünyanın kataoptikon evrenine hızlı bir şekilde giriş yapar. NAVI adlı bilgisayarın aracılığıyla girdiği bu dünya, Protokol 7 projesinin yazılımlarıyla Lain'i küresel düzlemde tüm dünyayla bağlantılı hale getirir. Lain, artık gözetlenen olmaktan çıkmış gözetleyen haline gelmiştir. Panoptikondan katoptikona geçiş süreci filmde net bir şekilde yansıtılmıştır. Baudrillard'ın da belirttiği üzere "İletişim, haber ve şu bitip tükenmek bilmeyen karşılıklı etkileşim alanına özgü "gerçek zamanlılık" (eş zamanlılık) denilen şey; sanal düzeyde mümkün zaman ve olaya özgü kusursuz bir ikna aracıdır. Her şeyin eş zamanlı bir şekilde olup bittiği ekran üzerinde, birkaç tıklamayla gerçekleştirilen dijital müdahale sayesinde, insana mantıklı görünen her şey mümkün olmaktadır- tabii bu da olayların gerçekten olup bitme olasılığını ortadan kaldırmaktadır.

<sup>8</sup> <http://www.spiritrelease.com/cases/multiplepersonality.htm> 25-03-2016



Elektronik ve sibernetik sayesinde tüm arzular, tüm özdeşleştirme oyunları ve interaktif olasılaştırma süreçleri programlanabildiği gibi, kendi kendilerini programlarını sağlamak da mümkündür. Her şeyi anında gerçekleştirme olanağına sahip olmak, sıra dışı/ özgün olayların ortaya çıkmasını engellemektedir.” (Baudrillard; 2004:127) Filmde zaman kavramı kavranamaz hale gelir ve gerçek zaman ve sanal zaman arasındaki geçişler zaman tablosunu tamamen silikleştirir. Gerçek dünyada gerçekleştirilemeyen kimlik sunumu sanal dünya içinde sağlanmaya çalışılır. İzleyen açısından takibi ve kavranması zor olan bir senaryoya sahip olan filmde, infografi olarak nitelendirilen imgesel akış yoğunudur. Ağ toplumunun yapısı, kavramları ve iletişim biçimi tüm fiziksel dünya kanunlarını alt üst ederek görme, hissetme ve dokunma duyularını farklılaştırır. “Sanal evrende-sayısal, bilgisayar, integral hesapları- herhangi bir şeyin yeniden canlandırılabilmesi olanaksızdır. Bu bir sahne değildir, dolayısıyla ortada bir mesafe, eleştirel ya da estetik bakış olduğu söylenemez. Bu muazzam bir içine gömülme sürecidir. Bu medyatik evrenden üzerimize salınan akıl almaz sayıdaki imgenin yeniden canlandırma düzenine değil, dekodaj ve görsel tüketim düzenine ait olduğu söylenebilir.” (Baudrillard; a.g.e.72) Lain’in dünyası bir simülasyon haline gelmiştir ve tamamen gerçek dünyanın yerini almıştır. Ağ toplumunun gerçekleri ya da genişleyen ve ne noktaya kadar genişleyebileceği tahmin edilemeyen düzlemi her zaman için soru işareti olarak kalmakta, ancak verili olan duruma eleştirel bakış açıları getirilebilmektedir. Göstergelerin yeniden ve yeniden inşa edildiği bu yeni toplum yapısında devreye giren yapay zekalar kaçınılmaz olarak bu toplumun örgütlenme, üretim, iletişim biçimlerini değiştirecektir. ...Sanal Gerçeklik gösterge ve yeniden canlandırma dönemini başlatıyor. Bu olgu tüm sayısal, dijital evreni kapsıyor ve bu evren binaire 0/1 (ikili yapı) bir sayısal işlem evrenine dönüşüyor...İntegral hesapları, kapalı devreler gibi şeyler. Mesafe, yani gerçek dünyaya olan dışsal mesafeyle göstergeye olan içsel mesafe ortadan kalkıyor. (Baudrillard; a.g.e.65) Lain filminin ortaya koyduğu durum, toplumsal yapının köklü değişiminden ziyade, bireysel kimliklerin bu topluma adaptasyonu ve yeniden inşası sorundur. Bazı bireylerde yoğun bilgisayar kullanımı nedeniyle, modern psikolojik yaklaşımlar temelinde kişilik bölünmesi bozukluğu olarak saptanan durum, sosyal medya mecraları, avatar kullanımları, sanal cemaatler yüzünden yeniden ele alınması gereken önemli bir unsurdur. Lain, kimlik kavramı üzerinden psikolojik deformasyonun ya da başa çıkılmayan piskotik-şizoid kimlik arayışlarının önemli bir örneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Görünen o ki, ağ toplumunun bireyinin içinde bulunduğu çıkmazların çözümünde modern psikoloji, sadece durum tespiti yapan ama tedavi edici yöntem geliştirmede şu an için yetersiz kalan bir alan gibi görünmektedir. Bu açıdan disiplinler arası çalışmaların önemi artmakta ve bu alanda çalışan akademisyen ve araştırmacıların kolektif çalışmalar yapması gereği doğmaktadır. Türkiye tüketim sürecinde hızlı bir şekilde dijital devrimin içine girerken, bu girişin toplumsal, eğitsel, psikolojik, sanatsal boyutlarını da çok dikkatli bir biçimde incelemeli, alana dair yeni araştırma ve kuramlar geliştirilmelidir. Yükseliş grafiğinde olan cep telefonu ve tablet bilgisayar kullanımı yerini çok kısa bir süre sonra giyilebilir, insanın uzantısı olan dijital cihazlara bırakacak bu da somut ve soyut arasındaki kavramları alt üst ederek göstergeleri daha hızlı bir parçalanma sürecine sokacaktır. Görsel ve işitsel malzemelerin kullanımına ilişkin yeni problemleri ortaya çıkaracak olan bu durum, tüm alanlarda sistematik ve köklü değişimlerin yapılması gerekliliğini doğurmaktadır. Kabul edilmelidir ki, küresel bazda ortak temeller üzerinde yükselcek tek devrim enformasyon devrimidir.

#### KAYNAKÇA

- GROYS, Boris (2014). *Sanatın Gücü*, İstanbul: Hayalperest Kitap.
- PRUNCKUN, Hank (2012). *Counter Intelligence Theory and Practice*, UK: Rowman & Littlefield Publishers.
- LYON, David (2007). *Surveillance Studies: An Overview*, UK: Polity Press.
- BAUMAN, Zygmunt- LYON, David (2013). *Akışkan Gözetim*, çev. Elçin Yılmaz, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- VIRILIO, Virilio (2003). *Enformasyon Bombası*, çev. Kaya Şahin Büyük, İstanbul: Metis Yayınevi.
- MANN, Steve-NOLAN, Jason-WELLMAN, Barry (2003). *Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments*, *Surveillance&Society*. 1 (3): 331-355
- ALLMER, Thomas (2015). *Critical Theory and Social Media: Between Emancipation and Commodification*, NY: Routledge.
- SUZUKI, Ayumi (2008). *Animation The Chaos: Contemporary Japanese Anime, Cinema and Postmodernity*, USA: Southern Illinois University Carbondale.
- WELLS, Paul (2013). *Understanding Animation*, London: Routledge.
- SIPE, Lawrence R-PANTALEO, Sylvia (2010). *Postmodern Picture Books: Play, Parody and Self Referentiality*, NY: Routledge.
- ZHANG, Xiaopeng (2010). *Entertainment for Education Digital Techniques and Systems*, Berlin: Springer Verlag
- KELLNER, Douglas (2003). *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics between the Modern and the Postmodern*, London: Routledge.
- SWALE, Alistair D (2015). *Anime Aesthetics: Japanese Animation and the 'Post-Cinematic' Imagination*, UK: Palgrave Macmillan.
- NAPIER, Susan J (2008). *Anime Akira'dan Howl'un Şatosuna*, çev. M. Murat Başekim, İstanbul: Es Yayınları.
- WHITEHEAD, Mark (2012). *Animasyon Filmler*, çev. Aziz Turuskan, İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- MACWILLIAMS, Mark W (2014). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, NY: Routledge.
- BAUDRILLARD, Jean (2004). *Şeytana Satılan Ruh ya da Kötülüğün Egemenliği*, çev. Oğuz Adanır, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- <http://www-poleia.lip6.fr/~ganascia/Catopticon> (21.03.2016)
- [https://tr.wikipedia.org/wiki/Schumann\\_rezonans%C4%B1](https://tr.wikipedia.org/wiki/Schumann_rezonans%C4%B1) (25-03-2015)
- <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Protocol+7> (25-03-2016)
- [http://myanimelist.net/anime/339/Serial\\_Experiments\\_Lain](http://myanimelist.net/anime/339/Serial_Experiments_Lain) (25-03-2016)
- <http://www.turkanime.tv/anime/serial-experiments-lain> (25-03-2016)
- <http://www.spiritrelease.com/cases/multiplepersonality.htm> (25-03-2016)
- <http://www.mtfproje.com.tr/tr/kisla> (25.03.2016)