

# Fringe ve Diorama Aracılığı ile Gerçeklik, Teknoloji ve Evren Üzerine

**Ceren Yegen**

Doç. Dr.

Mersin Üniversitesi İletişim Fakültesi  
cerenyegen@mersin.edu.tr

Orcid: 0000-0001-9582-0711

**Nilay Ulusoy**

Prof. Dr.

Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Fakültesi  
nilay.ulusoy@comm.bau.edu.tr

Orcid: 0000-0002-2176-7003

## Abstract

### On Reality, Technology and Cosmos Through Fringe and Diorama

*The concept of simulation is not only popular, but also quite controversial, due to the perception of reality is reversed. Diorama, also known as animation, is a popular effort in any moment or cross-sectional modeling, and ironically it may be the simplification of reality in the physical context. In the Fringe series on fringe science, life in two different universes (parallel universe and real World) and the portrayal of individuals in different realities is also a utopian simulation. In this study, narratives in Fringe and diorama have been handled by hermeneutic method; the picture of the universe and reality are discussed in the trio of knowledge, science and technology. The purpose of the study is to try to understand how reality is organized by knowledge and science through Fringe and diorama. As a result, in the Fringe series and diorama narratives, the simulation of reality and life have been seen to show itself continuously, physically or ideationally.*

**keywords:** Simulation, simulacrum, reality, universe, Fringe, diorama

**DOI:**10.16878/gsuilet.604444

## Résumé

### Sur la réalité, la technologie et les cosmos à travers Fringe et diorama

Tout en étant populaire, la notion de simulation est discutable en raison de son effet inversif sur la perception de la réalité. Le diorama qui est aussi nommé en tant qu'animation et qui est la modélisation d'un instant ou d'une section quelconque est une occupation populaire (un passe-temps) et de manière ironique, il peut qualifier la simulation de la réalité dans le contexte physique. La vie dans deux différents univers (univers parallèle et monde réel) dans la série Fringe traitant la science frange (la science marginale) et la représentation des individus dans des réalités différentes forment une simulation utopique. Dans le cadre des exemples de diorama qui est de qualité artistique et de la série Fringe, on peut dire que la simulation de la réalité est organisée sur une base technologique affectant l'information et la science. En raison de cela, les narrations dans la série Fringe et dans les dioramas ont été analysées dans cette recherche par la méthode herméneutique ; et il a été discuté l'image de l'univers et de la réalité en se référant au trio le savoir, la science et la technologie. L'objectif de cet article c'est d'essayer de comprendre comment la réalité est régulée par le savoir et la science. En conséquence, il a été observé que dans les narrations de la série Fringe et de diorama, la simulation de la vérité et de la vie se montre en continu sous une forme physique ou idéationnelle.

**mots clés:** Simulation, simulacrum, réalité, univers, Fringe, diorama

## Öz

Simülasyon kavramı popüler olduğu kadar, gerçeklik algısını ters düz ettiğinden oldukça tartışmalıdır. Canlandırma olarak da adlandırılan ve herhangi bir an ya da kesitin modellendirilmesi olan diorama da popüler bir uğraştır (hobidir) ve ironik şekilde, fiziksel bağlamda gerçeğin simüle edilmesini niteleyebilir. Sınır bilimi konu alan Fringe dizisinde iki farklı evrendeki (paralel evren ve gerçek dünya) yaşam ve bireylerin farklı gerçekliklerde resmedilmesi de ütöpik bir simülasyondur. Bir sanat niteliğinde olan diorama uğraşı ve Fringe dizisi örnekleri özelinde, gerçeklik simülasyonunun bilgi ve bilime etki eden teknoloji tabanlı olarak düzenlendiği söylenebilir. Bu yüzden bu çalışmada Fringe ve dioramadaki anlatılar hermenötik yöntem ile ele alınmış; bilgi, bilim ve teknoloji üçlemesinde evren ve gerçekliğin resmi tartışılmıştır. Çalışmanın amacı, Fringe ve diorama aracılığıyla gerçekliğin bilgi ve bilim üzerinden nasıl düzenlendiği anlamaya çalışmaktır. Sonuç olarak Fringe dizisi ve diorama anlatılarında, gerçeğin ve yaşamın simülasyonunun kendisini devamlı olarak, fiziksel veya ideasyonel biçimde gösterdiği görülmüştür.

**anahtar kelimeler:** Simülasyon, simulakrum, gerçeklik, evren, Fringe, diorama

## Giriş

Yazıda veya sinemada bilim kurgu, ortaya çıktığı ilk günden beri birçok alanda popüler olmuştur. Özellikle bilim kurgu dizileri ve filmleri, evreni ve varoluşu sorgulayan izleyicinin dikkatini çekmektedir. Gibson'ın (2016) *Neuromancer* adlı eseri de teknoloji ile evrilmekte olan yaşama işaret etmiştir. Öyle ki *Neuromancer*'da karakterler, bilgisayar tarafından oluşturulan gerçeklik onlara daha fazla özgürlük vermesine rağmen, fiziksel olarak sınırlı bir dünyada yaşar (Toerien, 2000, ss. 17-18). Hala tartışma yaratan romanda esas ilgi çeken şeyin, internetin kullanım şekli ve toplumun en alt katmanlarına nasıl süzüleceği olduğu düşünülmektedir. 1984 yılında yayınlanan *Neuromancer*'da Gibson'ın ayrıca, "milyonlarca bağlı bilgisayarın yarattığı ortaklıkçı görüş" olarak ifade edilebilecek "siber uzay" fikrini de popülerleştirdiği söylenmektedir (Cumming, 2014). Dolayısı ile 1984 yılı, "siberpunk" adı verilen siber uzayın, gelecekte oluşturacağı güç dengeleri ve teknolojik gelişmeleri varsayan bilim kurgu alt türü olan bir hareketin başlangıcı olarak da önemli olmuştur (Bukatman, 2002, s. 138). *Neuromancer* iletişimin teknoloji ile sınırsızlaştığı bir dünyada, insan ile makinanın simbiyotik bir şekilde yaşamaya başladığı, tüm insanlığın tek bir ağ üzerinden bağlandığı, bilginin dünya düzeninde tek önemli güç olduğu ve bu bilgiye ulaşmak için çok amaçlı şirketleri ellerinde bulunduran yöneticiler ile siberpunk pilotlar arasında bir savaş olduğu bir gelecek öngörmekteydi (Leary, 2000, s. 535). Bazı görüşler, *Neuromancer*'ın Baudrillard'ın "her şeyin tersine çevrildiği ve dönüştürüldüğü sanal gerçeklik dünyasına karşılık gelen bir dünyanın" görünümü olduğunu düşünmektedir (Dağ, 2018, s. 97).

1980'lerde teknolojinin marjinal kullanımı, 1990'lı yıllarda Lawrence Person'ın (1998) "Postsiberpunk Manifestosu" ile yeni bir alana girmiştir. İnsan-makine, yapay-gerçek gibi durumlar üzerinden yakın gerçekteki kaosu tanımlayan siberpunk türüne karşılık, teknolojinin günlük hayatın doğal ortamını oluşturduğu ve yaşayanların da bu teknolojinin bir parçası haline dönüştüğü bir dünyanın tanımı yapılır. Artık, yukarıda sayılan durumlar ve bunların arasında gitgide bulanıklaşan ayırım temelinde, teknolojinin var olan otoriteye bir tehdit olarak ortaya çıkması görülmesi yerine, teknoloji kendi merkezi otoritesini kurmuş, tekrardan birliği ve kendi düzenini getirmiştir.

Teknolojinin etkisi ile nasıl yaşadığımız ya da yaşayacağımıza dikkat çeken bu yapıtlar, teknolojinin güncel ve olası etkilerin anlaşılması noktasında önemlidir. 2008 yılında yayınlanmaya başlayan *Fringe* (2008-2013) dizisi, bu noktada esaslı bir örnektir. *Fringe* tüm olayların tek gerçek nedeninin "Tanrı" olduğunu öne süren ara-nedencilikten uzak içeriği ile dikkat çekmekte, teknolojinin sınır tanımazlığını 5 sezon boyunca (2008-2013) gözler önüne sermektedir. *Fringe* bize siberpunk ile başlayarak, post-siberpunka evrilen bir dünyanın hikâyesini sunar. Teknolojinin hızla ilerlemesi ile insan varlığının yaşadığı krize dikkat çeken dizide, Dr. Walter Bishop'un (John Noble) var olan dünyayı kendi düzeni içerisinde tutma çabalarına karşılık, alternatif bir bilim adamı portresi çizen Dr. William Bell'in (Leonard Nimoy) planları, postsiberpunk bir evren yaratmaya yöneliktir. Dizide,

evrenin ruhunun, matematiğinin ve mantığının anlaşılmasına çalışılması da dikkat çekicidir. İnsan zihnini matematik kullanarak formüle etmek, insan aklının tutarsızlıkları, aşırı karmaşıklıkları ve irrasyonellikleri nedeniyle imkânsız kabul edilmiş olsa da (Shin vd., 2012), dizide insan zihni evrene yön verecek kadar mühim ve fonksiyonel farz edilmektedir.

Baudrillard'ın (2011) artık gerçekliğin ortadan kalktığı ve yerini simüle edilmiş olguların aldığı iddiasından hareketle, Fringe dizisinde ve bir an ya da durumun modellendirilmesini niteleyen diorama uğraşında, ironik şekilde, gerçeğin simüle edildiği söylenebilir. Baudrillard'a (2011) göre, otantiklik duygusunun kaybedilişi ve benzetim yapıların gerçek haline gelmesi ile, medya alanındaki birçok teknikle imajlar üzerinden, yeni bir gerçek algısının oluşması sonucunda, bu imajların gerçeğin yerine ikame olmasından ortaya çıkan yeni bir "üst gerçeklik" algısı yaratılmaktadır. Fringe dizisinde deneyci ve sezgisel bir tarz ile iki farklı evrene dikkat çekilirken, "şekildeğiştiriciler" adı verilen varlıklar biyoteknolojiyi kullanarak çeşitli görünümlere bürünebilmekte ve gerçeklik gibi evren de simüle edilmektedir. Simulakruma işaret edebilecek şekilde dioramada ise cansız objeler canlı birer varlık gibi resmedilebilmekte; gerçeği an ya da anları yeniden canlandırılmaktadır. Fringe'de simulakrum, bazı organizmaların insana ya da farklı bir organizmaya dönüşmesi ile görülür. Bunun yanı sıra, Fringe ve diorama uğraşında da evren ve gerçeklik farklı bağlamlarda ele alınmaktadır ve gerçekliğin simülasyonu, bilgi ve bilime etki eden teknoloji, küreselleşme ve anamalcılık temelinde düzenlenmektedir. Bunun da ötesinde var olan dünya ile bu dünyanın paralel evrendeki kopyası ise dizinin ana kahramanı Dr. Walter Bishop'un açtığı bir solucan deliği ile birbiri arasında geçişli kılınmış, bu durum iki evrenin birbiri içine geçmesini doğurmuştur. Böylece iki dünya arasında hangisinin gerçek olduğu sorusu baş göstermiştir. Gerek izleyenler gerek dizinin karakterleri söz konusu iki dünya arasında gerçeklik algılarını kaybetmeye başlamış ve birbirine benzeyen ya da ayrı iki farklı kopya dünya görünür olmuştur. Dizide her iki evren birbiri içine geçerken, bir üst gerçeklik yaratmak üzere teknolojinin imkânları ile yeni bir ortak evren gerçekleştirmeye başlamıştır. Çünkü artık ne dünya ne de alternatif evren kesinlikle gerçek olarak algılanamaz olmuştur. Bunun yanı sıra Dr. Walter Bishop ya da Dr. Willam Bell kadar, "şekildeğiştiriciler" ve zaman içerisinde yolculuk yapan, tarihin gidişatına müdahale eden "gözcüler" de dünya ve alternatif dünyayı birer diorama ustası gibi şekillendirmeye çalışmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada, dünya ve paralel evrenin iç içe geçmesi ile birer simülasyona dönüşen iki ayrı dünyanın defalarca teknolojinin imkânları ile karakterler tarafından şekillendirildiği Fringe dizisi ve mekânların, tarihte geçmiş anların üç boyutlu canlandırması olan diorama uğraşı, yorumsamacı (hermenötik) yaklaşım ışığında incelenmiştir. Yorumsamacı yaklaşım, metin ve anlatıların yorumbilimsel analizini olanaklı kılar, anlamların açıklanmasına odaklanır ve anlamsal bir detaylandırma süreci olarak da yorumlanabilir. Hermenötik metin, metnin alt metinleri ile metni anlamaya çalışan kimse arasındaki etkileşimin bir sonucu olarak ele alan yaklaşımlar da vardır (Ravitch, 2000; Boell ve Cecez-Kecmanovic, 2010; Fuster, 2019).

Baudrillard (1997, s. 49) 1994 yılında bir söyleşisinde, teknolojinin kültürü radikal bir “kendine dair yoksunluk (absence from oneself) hali ile dünyanın gerçekten varlığının ontolojik bir sorgulanmasına yönelttiğini” söyler. Fringe dizisi “yoksun olma halini ve dünyanın varlığını” sorgulayan bir bilim insanı olan Dr. Bishop’un dünya ve paralel evren arasında açtığı solucan deliğinden diğer karakterlerin de geçiş sağladığı, bu nedenle de iki evrenin farklı evrenlerin deneyimlenmesinin daha yoğun mümkün olduğu 3, 4 ve son sezon olan 5. sezonlara yoğunlaşarak incelenecektir. Bu yolculuklar nedeniyle yeniden şekillenen paralel evrenler; sonsuz sayıda yeniden üretilen, ideal ya da negatif süreçlerle başa çıkabilen, sentetik üretilmiş bir hipergerçeklik kavramı içerisinde ele alınacaktır (Baudrillard, 2011, s. 15). Çalışmada dioramalar ise Fringe karakterleri tarafından defalarca şekillenen bu evrenlerin basit birer örneklemeleri olarak ifade edilmeye çalışılacaktır.

## Literatür ve Kavramlar

### Evren, Varoluş ve Gerçeklik

Lévi-Strauss’a göre (2011, s. 14) bilim ile teknik, fiziksel ve biyolojik dünyaya ilişkin bilginin oldukça artmasına sebep olmuştur. Bilgi her yerde, temel bir sanal potansiyel olarak var olur ve varlığın bilincinin uygun ekolojik çevresi içinde, bilginin virtüözlüğünü fizikselliğe dönüştürmenin bir işlem aracı olarak hareket eden varlık bilinciyle tezahür eder. Evrende sürekli gelişmeler keşfedildiğinden, hayat da yön değiştirmeye eğilimlidir (Stewart, 2008, s. 4; Arendse, 2013, s. 17).

Dünyaya dair şu andaki bilimsel anlayışımızın Descartes, Newton ve 1650’lerdeki çağdaşlarının çalışmaları üzerine temellendiği düşünülmektedir. Dünyamız hakkında her gün yaptığımız varsayımlar, bazı merkezi öncüller üzerine inşa edilmiştir. Bunlardan bazıları materyalizm, determinizm ile uzay ve zamanın mutlak doğasıdır (Durstun ve Baggerman, 2017, ss. 8-9). Einstein gibi Milne, Friedman, Lemaitre, De Sitter, Hoyle gibi isimler de evrenin doğasını açıklamaya çalışmışlardır. Zamanlarında Bruno, Spinoza, Galileo ve diğer düşünürlerin de yerleşik dogmaya, uzayda sürüklenen yuvarlak dünyalar hakkındaki devrimci fikirleriyle meydan okudukları bilinmektedir (Vijayakumar, 2018, s. 387; Di Marco, 2006).

Evren, varoluş ve yaşam tartışmalarında gerçeklik kavramı önemlidir. Fiziksel gerçeklik, gerçekliğin yani sanal bilinçaltının fiziksel tezahürüdür ve tüm fiziksel varlıklar doğada bilinçli olarak eşit olduğu için, “özgür-irade özgürlüğünün” doğuştan bilinçli çevresel özelliğine sahiptir. Gerçekliğin ne olduğu sorusuna kesin bir cevap yoktur. En geniş anlamıyla gerçekliği, gözlemlenip anlaşılacak ya da anlaşılma bakılmaksızın var olan her şey olarak tanımlayabiliriz. Bildiğimiz, algıladığımız ve kabul ettiğimiz “gerçeklik”, fiziksel temeldedir, çeşitli şekillerde tanınır. Örneğin gözlerimizle bir şey görürüz, kulaklarımızla bir şey duyarız, elimizle bir şeye dokunuruz. Daha sonra, bu farklı sinyaller veya etkileşimler bir yerde ve bir şekilde beynimiz tarafından işlendiğinde, “bir şey” hakkında bildiğimiz veya hissettiğimiz bir şey olduğuna karar veririz. Özetle, bir “gerçekliği” şekillendiririz (Arendse, 2013, s. 18; Yacobi, 2013; Di Marco, 2006).

Bununla birlikte, deneyimleyen kişiye, hayvana ya da robota bağlı olarak gerçekliğin birçok versiyonu vardır. Bireysel olarak da bir şeyin gerçekte ne olduğu konusunda bazı fiziksel gerçekleri görmekteyiz ki bunların aslında "ontolojik taahhütlerimiz" olduğu düşünülmektedir (Ochs, 2013). Aristoteles metafizik boyunca, diğer yerlerin yanı sıra, gerçekliğin önümüzde olduğunu kabul etmiştir (Horne, 2011). Baudrillard'a (2011, s. 39) göre ise, mutlak bir gerçeklikten söz edebilmek güçtür. Çünkü içerisinde bulunduğumuz yüzyılda, ortada gerçek diye bir şey kalmamıştır.

Sanal gerçeklik teorisi ise diğer fizik teorilerinin, evreni paralel evrenlere böldüğünü ileri sürer, böylece gerçekleşebilecek her şey, aslında aynı anda diğer paralel evrenlerde gerçekleşmektedir. Bu durumda hangi evrenin paralel, hangi evrenin ise "gerçek" olduğunu söylemek zorlaşır. Tüm evrenler birbirinin paraleli ve "sahtesi" olarak karşımıza çıkar (Whitworth, 2007, s. 2).

### **Paralel Evren Teorisi Üzerine**

"Paralel Evrenler" tanımını ilk kez ortaya atan Amerikalı fizikçi Hugh Everett'dir. Kavramın gelişmesinde, kuantum mekaniğine yönelik ilginin artması etkili olmuştur. Öyle ki kimi zaman bağımsız ve farklı, birbiriyle etkileşime girmeyen birçok evrenin mevcudiyeti düşünülmüştür. Paralel evrenler birbiriyle etkileşim halindedirler (Byrne, 2008). Fizikte, olası dünyalar (Parallel World - PW) teorisi (Ryan, 2006, ss. 636-651) olarak da bilinen evren teorisinde sonsuz bir çoklu-evrende her paralel evren, kendi evrenimiz olan evren kadar çok ihtimaller taşımaktadır. Tesadüfen meydana gelen böyle bir çoklu evrenin olasılığının "sıfırdan daha az olan sonsuz sayıda değer çarpımına eşit" olduğu öne sürülmektedir (Cooper, 2015). Lee Smolin için evrenimiz, çok daha büyük bir kozmostaki evrenlerden sadece biridir ve her biri giderek büyüyen bir evrenler topluluğunun bir üyesidir (Vass, 1998).

Paralel evren üzerine tartışmalar halen popülerdir. Üzerinde yaşadığımız dünyaya paralel evrenlerin olması kuşkusuz heyecan vericidir. Başka bir evrende başka insanların ya da yaratılmışların yaşadığını hayal etmek, insan zihninin sınırları dâhilinde olsa da çok net ki bu öngörülerini doğrulamak bilimin çok büyük ölçüde ilerlemesine bağlıdır ve şuan için belirli bir ölçüde ütöpiktir.

### **Teknoloji ve Simülasyon**

McCormick (2016, ss. 583-584), PW teorisini anlatıbilimine uyarlarlarken, "kurmaca dünyaya daldığımızda, yaşadığımız deneyimi en iyi uygulayan teori" olarak tanımlar. Bir dünyada var olan gerçeklik sistemi içerisinde imkânı olmayan durumları, ikilemleri, zaman ve mekânın doğası üzerine yapılan tartışmaları, kimlik ve özgür iradeyi PW teorisi yardımı ile hikâye etmenin mümkün olduğunu dile getirir. Ona göre, zaman içinde ve evrenler arasında seyahat ile olayların farklı yönlerinin, karakterlerin farklı duygularının tekrarlanması "ortak gerçeklik-

ler”in (cofactual) izleyiciye sunularak, izleyicinin dizinin ahlâki sürecine daha çok bağlanmasını sağlar.

McCormick’in ortak gerçeklik teorisi gibi Forest Pyle (2000, s. 132) da, türler arası geçişli bir anlatı olan “siberpunk” anlatısına değinirken, hikâyenin tematik otoritesinin kırıldığına değinir. Tanımlanması çok zor olan siberpunk melez bir tür olarak kültürel melezleşmeye işaret eder. Siberpunk literatürü, teknoloji-deki gelişmelerin yanı sıra, uyuşturucu kullanımı ve dinin gelecekte bireylerin yaşamları üzerinde yaratacağı etkileri de araştırmaktadır. Teknoloji, insanlığı internet ve tıbbi ilerlemeler gibi araçlar aracılığıyla belirli kısıtlamalardan kesinlikle serbest bırakırken, aynı zamanda özgürlüğünü kısıtlamak için yeni sınırlar yaratacaktır. Teknolojinin topluma fayda sağlama potansiyeli olduğu görülmekte; ancak aynı teknoloji, özgürlüğümüzü ciddi biçimde sınırlamak için kullanılabilir tehlikeli bir araç olarak da yorumlanmaktadır (Toerien, 2000, s. 2). Teknoloji, gerçeklik ve zaman kavramlarını da değiştirmektedir. Bu yüzden bugün, fiziksel gerçeklik gibi “dijital gerçeklik”ten de bahsediyoruz. Baudrillard’ın “simülasyon” kavramı da gerçeklik gibi zamanın da nasıl gösterildiğinin (Coulter, 2017), değiştiğinin bir işaretçisi niteliğindedir. Ayrıca Baudrillard’ın çalışmaları, “temel toplumsal formun genel bir teorisini oluşturma girişimi” olarak yorumlanabilir (Gane, 1991, s. 1).

Baudrillard’ın (2011) yaklaşımında simülasyon, bir şeyin yapay bir şekilde yeniden üretilmesini niteler ve gerçeği simüle etmek; yani gerçek olmayanı gerçek gibi göstermek olan simülasyon, bugün gerçek olgusunun yerini almıştır. Baudrillard’a göre, çevremiz bir gerçeklik olarak algılanmak isteyen görünüm olan simülakrlar ile doludur. Ona göre, bugün gerçek veya gerçeğe özgü perspektif ile bir ilişkimiz kalmamış, bir simülasyon çağına girilmiştir. Burada, “bir taklit, suret veya parodi değil, her türlü gerçek süreç yerine işlemsel ikizini koyan bir caydırma olayı” söz konusudur. Gerçek kesinlikle geri dönmeyecektir. Artık her türlü düşsel ve gerçek ayrımı olmayan, sadece “aynı yörünge çevresinde dolanan modellere dayalı ve farklılık simülasyonu üretiminden ibaret bir hipergerçekten” bahsedebiliriz.

Gerçeğin ürettiği tarihi tehditler karşısında iktidar, daima bir caydırma ve simülasyon oyununa yönelmiştir. Maddi üretimin bizzat kendisi günümüzde hipergerçek bir şeye dönüşmüş durumdadır (Baudrillard, 2011, ss. 43-44). Baudrillard (2011, s. 19), “Tanrı bile simüle edildikten, Tanrı’ya olan inanç göstergelerine indirgenebildikten sonra, gerisini varın siz düşünün!” diyerek, aslında simülasyonun her tarafı kuşattığına dikkat çekmektedir.

### **“Fringe Bilimi” ve Diorama**

Fringe’in ilk bölümünde, Ajan Olivia Dunham (Anna Torv) “Fringe Bilimini” şöyle açıklar: “Zihin kontrolü, teleportasyon, astral seyahat, görülmezlik, genetik mutasyon, reanimasyon, açıklanamayacak, korkutucu olaylar gerçekleşiyor ve bunların arasında bir şekilde bir ilişki var.” Aslında tüm bu açıklanamayan ve korkutucu olayların başlangıcı da Dr. Walter Bishop’ın gerçek dünyada hastalığı

sebebiyle ölen oğluna tekrar sahip olabilmek için diğer evrene bir solucan deliği açarak, o evrendeki Peter'ı gerçek dünyaya getirmesi ile başlar. Bunun bedeli olarak, her iki evren de yavaş yavaş alt üst olmaya, iç içe geçmeye başlar (Resim 1). Bu iç içe geçiş, zaman ve anlar gibi gerçekliğin de düzenlenmesine neden olmuştur (Zinder, 2014). Öyle ki gerçeklik zamana göre değişmeye başlamış, bu yüzden bir gerçeklikte var olan bir başka gerçeklikte zamanda hiç var olmamış olabilmektedir. Dr. Bishop'un oğlu Peter (Joshua Jackson) diğer evrende Dr. Bishop'un Savunma Bakanı olarak görev yapan kopyası Walternative'in dünyayı yok etmek için çalıştırdığı cihazı kapatmak için makinaya girmiş ve 3. Sezon sonunda zamandan silinmiştir. Dizideki kadın ajan Olivia Dunham ise yalnızca bir ajan değildir; aynı zamanda olayların öznesi konumundadır. Çünkü çocukluğunda Dr. Bishop'un yaptığı deneylerde kullanılmış ve aldığı bazı ilaçlar ile diğer insanlardan daha üstün özelliklere sahip olduğu, dizinin ilerleyişi esnasında ortaya çıkmıştır (Wilcox, 2014, s. 52).

**Resim 1.** Gerçek Dünyadaki ve Paralel Evrendeki Özgürlük Anıtı  
(Kaynak: <https://tr.pinterest.com/>)





Dizide, gerçek evrene paralel olan evrendeki birçok şey farklıdır. Örneğin gerçek evrende yaşayan biri, paralel evrende farklı meslek ve yaşam tarzı gibi farklı karaktere de sahiptir, lakin dış görünüşler insanlar özelinde büyük oranda aynıdır (Resim 2). Bina ve mekânların dış görünüşleri ise zaman ve koşula göre değişmektedir. Dizide, her iki evren bağlamında biri olmadan, diğ erinin de var olamayacağı gösterilmektedir.

**Resim 2.** Soldaki Paralel Evrendeki Savunma Bakanı Walter Bishop (Walternative), Sağdaki ise Gerçek Dünyadaki Dr. Walter Bishop (Kaynak: <https://imthatgeek.wordpress.com>)



Fringe’de “Gözcüler” olarak nitelenen kısmen makineleşmiş ancak insan görünüm ve davranışlarında olan ve tüm zamanları koordine eden kimselerin varlığı, gelecek ve geçmiş zaman tartışmalarında olduğu gibi Tanrı’nın varlığının sorgulanmasını akla getirebilir. Fringe’in 5. Sezonunda dünyayı istila eden Gözcüler (Resim 3), tüm zamanlarda bulunmakta ve olayları, dolayısı ile gerçekliği, istediği ölçü ve koşulda düzenleyebilmektedir. Ayrıca insanların düşüncelerini de okuyabilmektedirler.

Dizide gözlenen ve “şekildeğiştiriciler” (the shapeshifters) olarak tanımlanan varlıklar bir evrenden diğ erine geçmek için şekil değiştirme teknolojisini kullanmaktadır ve bir cihaz yardımı ile istedikleri kişinin bedenine sahip olabilmektedir. Thomas’a (2011, ss. 3-5) göre, folklorik vampir ve kurt adam hikâyelerinde var olan beden değiştirme, alternatif evrendeki sibernetik askerlerin gerçek evrene sızmaları için bir yol olarak görülmektedir. Şekildeğiştiricilerin kanlarının civa

olarak, gri renkte akması onların insanlardan ayırt edilmelerine işaret ederken, teknolojiyi simgeleyen gri rengin kullanılması mantıklıdır. Thomas (2011, ss. 4-5), şekildeğiştiricilerin aslında, aynı sorgulamanın tarih boyunca insanların yarattıkları hikâyelerde var olan vampirler ve kurt adamlardan başlayarak Sanayi Devrimi'nin yarattığı hızlı değişime karşı dehşete düşen entellektüellerin yarattıkları, örneğin Dr. Jeckly-Mr Hyde gibi, hikâyelerin günümüzdeki yansımaları olduğunu söyler.

**Resim 3.** Bazı "Gözcüler" (Kaynak: <http://vsbattles.wikia.com>)



Şekil değiştirme teknolojisi, gerçeklik gibi insan bedeninin simüle edilmesine dâhi işaret etmekte, adeta geleneksel yaradılış anlatısına meydan okumaktadır. Bronson'a (2014, s. 69) göre, şekildeğiştiricilerin bu portresi sayesinde, birey aynı anda kendi insanlığını ve transhümanizmin sınırlarını sorgulamaya başlar. Bunun da ötesinde Thomas'a (2011, s. 11) göre teknolojinin hızlı ilerleyişi, vampir, zombi, kurt adam gibi geçmişin canavarlarından artık çok daha korkutucudur. O bu sınırı, "ölümcül" olarak tanımlar ve 3. Sezonun final bölümü "The Day We Died-Öldüğümüz Gün"de insan-makina entegrasyonunun en tehlikeli yok ediciyi yaratmasına dikkat çeker. Peter, aynı zamanda kurtarıcı kimliğine de bürünerek aslında kaçınılmaz olan bu gerçeğin, hem iyi hem de kötü sonuçlar doğurabileceğinin altını çizer. Transhümanizm insanın yaşamasını, ilerlemesini, kazanmasını ve kendisini aşmasını amaçlar ve bunları olanaklı görür. Kusurlu olmak ve gerçeklikten hoşnutsuzluk temaları da bu çerçevede dikkat çekicidir (Walker Vásquez Del Aguila ve Postigo Solana, 2015, s. 509). Hughes'a göre (2012), insanın "sosyal ve bedensel olarak radikal bir şekilde dönüştürme noktasında, eski ve kültürlerarası isteklerin modern bir ifadesi" olarak görüldüğü transhümanizmde, Aydınlanma düşüncesi önemlidir. Öyle ki sağlık, uzun ömür ve insani yetenekleri geliştirmek, Aydınlanmadan bu yana daha çok arzu edilmiş ve tekno-ütopacı hareketler, zaman zaman

sözdizimsel biçimde ve sıklıkla yoğun muhalefet halinde, doğaüstü binyılcılıkla devinimli etkileşimleri tecrübe etmiştir (Hughes, 2012). Yani transhümanizm “endüstriyel ticari kapitalizm”, “sanayileşme”, “yüksek teknoloji”, “liberalizm” ve “radikal demokratik geleneğin” bir neticesidir. Transhümanizmdeki gaye, zekâ ve beden bağlamında insandan üstün olan ancak “insanimsı” bir varlık yaratmadır. Bu varlığın duygusal açıdan insana yakın ya da insan-üstü olması tahayyül edilir (Dağ, 2018, ss. 64-97). İnsanı bir “üst-insan”a dönüştürme ideasından hareket eden transhümanizmin anlamı, teknolojinin mevcudiyeti ile ilişkilidir. Ölümsüzlük transhümanizm savunucularının geçerli bir argümanı iken, insanın zihni ve bedeni, gerekli görüldüğünde teknolojik olarak düzenlenebilir; bu da “teknolojik insan”ı araçlar (Demir, 2018, ss. 96-97). Fringe’deki şekil değiştirme teknolojisi aracılığı ile varoluşsal bir meydan okuma olarak da görülebilecek olan şekildeğiştiriciler, aslında teknolojik üst birer insandırlar ve birer transhümanistik görünümdür.

Fringe’de ampirizm sıkça Dr. Walter Bishop’un yaptığı deneyler ile, deneme-yanılma yolu ile öğrendiklerinde kendisini gösterir. Aslında bilimsel tüm ikilemler, dizide kişisel ilişkiler ile mesleki arzuların, hırsların çatışması sonucunda ortaya çıkarlar. Evlat sevgisi, mesleki hırs, kıskançlık, aşk, rekabet gibi temel duygular hayatta kalma içgüdüğü ile birleşerek, evrenin sırlarına vakıf olma arzusunu perçinler, ancak bunun ölümcül sonuçları olur (Sturgis, 2011, s. 33). Pozitif bilime inanan, bununla birlikte fizik kurallarını yer yer yerinden eden Dr. Bishop, birçok deney ile olan ve olacak şeylere müdahale eder ve oğlu Peter ve partneri Olivia ile insanlık ve bilimin “parçalarını, saçaklarını” bulmak için bağlantıya geçer. Bu deney ve müdahalelerinde septik ve sezgici olan Dr. Bishop, bilimsel bilgisini deneyim ve öngörülerini birleştirir ve böylelikle dizinin sonunda her iki evrenin de var olabilmemesini, yok edilmemesini sağlar. Fringe’de ampirizm yer yer entüzyonizm ile birleşir. Ölen oğlunu geri getirmek için iki evren arasında solucan deliği açan ve iki evrenin de sonunu getirebilecek bir felakete yol açan Bishop, dizinin en karmaşık karakteri olarak, tekrar bilimsel etiğe, bilimin ortaya çıkaracağı tüm sonuçlara kucak açar. Sturgis (2011, ss. 21-26), bilimin ilerlemeci gücü ile bilimsel etiğin şartları arasında acımasız bir seçim yapan Walter’ın, Dr. Victor Frankenstein gibi hırsının yol açtığı zararları telafi etmek için kefareti ödemesine çalıştığını söyler. Dr. Frankenstein ölümlü verdiğini zararları telafiye çalışırken, Walter’ın yıllar boyunca yattığı akıl hastanesinden çıktığında bir şansı olur. Walter, bazı olağanüstü olayların çözülmesine yardım etmek adına FBI bünyesindeki sınır bilim (Fringe) departmanında bilimsel olarak (sivil) danışmanlık yapmaya başlar ve yol açtığı zararları da düzeltmek ister. Bu sayede, bilimin zarar verebildiği kadar “çılgın bilim adamı” karakterine ikinci bir şans verildiğinde daha çok yarar da sağlayabileceğine dair inanç yaratılır. Buna karşın dizi anlatısını belirleyen “ikilikler-dualities”, kefareti ödeyen Walter’ın karşısında büyük ve yıkıcı planları olan eski ortağı William Bell ile daha da belirginleşir (Cochran vd., 2014, s. 2). Porter’a (2014, ss. 93-95) göre Bishop ile Bell arasındaki ilişki, Dr. Jekyll ya da Dr. Frankenstein hikâyelerinde olduğu gibi Tanrı ile Doğa’nın koyduğu sınırları kabul etmeyerek, kendi yarattıkları tarafından yok edilen “çılgın bilim insanları” hikâyelerinin bir devamı niteliğindedir.

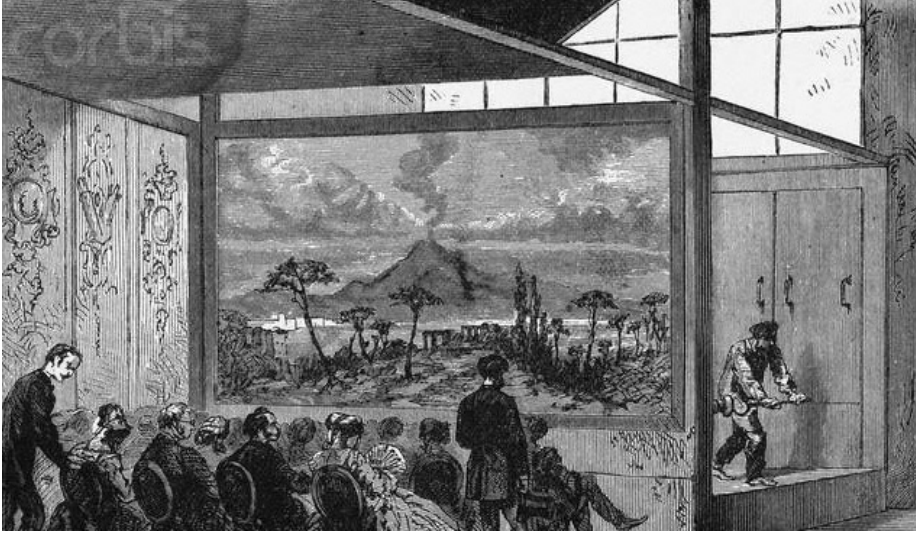
Dizide “Massive Dynamic” bize, Baudrillard’ın tarih ve teknoloji ilişkisini nasıl ele aldığını hatırlatır. Baudrillard (1997) tarihi, teknolojinin akılcı gelişiminin öngörülmeyen sonuçlar, aşırılıklar doğurarak sınırı aşması sonucunda tersine dönmesi, mantık dışı hale dönüşmesi olarak değerlendirir. Teknolojinin muhalif bir hal almasının aynı zamanda global kapitalizmin, köktencilüğün, etnik çatışmanın, global terörizmin piyasa mekanizmasının global akılcılığını yok ettiğini de belirtir. Tüm evrenleri yok ederek tamamen kendine has evren kurma düşüncesine ve Bishop’un gölgesinde kalmasına rağmen onun aradan çekilmesi ile ortağının bilimsel verilerine sahip olan William Bell’e ait olan Massive Dynamic adlı şirket, ironik olarak anamalı bir düzeni simgelemektedir. Şirkette dünyanın hiçbir yerinde olmayan teknolojilerin yapılması ve deneylerin yürütülmesi de dikkat çekicidir ve ileri teknolojinin nelere aracı olabileceğinin açık bir göstergesidir.

### **Simülasyon ve Gerçekliğin “Anları” Olarak Dioramalar**

Simülasyon daima gerçeğe saldırma amacındadır ve gitgide yalıtılması zorlaşan bir olguya dönüşmektedir. Simülasyon “yeniden canlandırmanın” karşıtıdır. Öyle ki yeniden canlandırma, gösterge ve gerçeklik arasında bir eşdeğerlik bulunduğunu kabul ederken, simülasyon eşitlik ilkesi ütopyasına tamamen ters bir şeydir. Yeniden canlandırma, simülasyonu sahte bir yeniden canlandırma biçimi olarak yorumlayarak onu emmeye çalışırken, simülasyon bir simülakra dönüştürdüğü yeniden canlandırma düzeninin tümünü çevrelemektedir (Baudrillard, 2011, s. 19).

İlk diorama ise hareketlerin temsiline odaklanmıştır. Çünkü panoramalardaki yokluğu bir eksiklik olarak hissedilmiş, bu yöntem 1822 yılında Louis Jacques Mandé Daguerre ve Charles-Marie Bouton tarafından Paris halkına tanıtılmıştır (Resim 4). Daguerre, aydınlatma efektleri konusunda uzmanlaşmış bir sahne ressamıdır; daha sonra fotoğrafçılığın gelişiminde de önemli bir rol oynamıştır. Bazı yaklaşımlara göre panoramanın ünü, “-oramas” nitelemesi temelinde benzer isimlerdeki gelişmelere yol açmıştır. Pleorama, Georama ve Cosmorama kavramları bunlardan sadece bir kaçıdır. Bununla birlikte, “diorama” teriminin anlamı zamanla değişmiş ve hala net bir şekilde tanımlanmamıştır. Kavramın bugün minyatür karton kutulardan, dünyanın önde gelen müzelerinde son derece sanatsal tesislere kadar her şeyi kapsadığı ileri sürülmektedir. Bu noktada sanat koleksiyonlarının modern dünyanın kültürel gelişiminde temel öneme sahip olduğu da eklenmelidir (Kamcke ve Hutterer, 2015, ss. 7-10).

**Resim 4.** Daguerre'in diorama gösterileri izleyicilere 19. yüzyıl için heyecan verici bir üç boyutlu, hareketli deneyim yaşatmaktaydı. Zamanda hapsolmuş bir anın üç boyutlu minyatür uyarlaması olan diorama, popüler bir gösteri olarak sinema öncesi bir dönemde izleyiciye hareketli imaj ilüzyonu sunmaktaydı  
(Kaynak: lomography.com.tr)



Daguerre'in devrimci ve gerçek ötesi canlı gerçeklik tasvirlerinden çok etkilenen Walter Benjamin (2002, s. 5) "Pasajlar" adlı eserinde, "aynı mimarının demir konstrüksiyonlar sayesinde ilerlemesi gibi resim de aynı ilerlemeyi dioramalar sayesinde başarmıştır" der. Benjamin'e göre dioramalar, tekniğin verdiği imkânlar sayesinde gerçekliği mükemmel bir şekilde görselleştirmeyi amaçlayan resim sanatını, bu amacı dâhilinde bir adım öteye götürmüştür. Benjamin, dioramaların yeniden yarattıkları gerçek mekânların, ışık oyunları ile günün çeşitli saatlerinde nasıl gözüktüklerinden, günün her saati tekrar tekrar yeniden yansıtılmalarından ve zamansallıktan çok etkilenir. Dioramalar gerçek bir anın, geçmişte kalan anısını en iyi haliyle, asla bozulmadan saklanacak mükemmellikte koruyabilmektedirler (Buck-Morss, 1991, s. 132). Baudrillard (2011), simülasyonun yeniden canlandırmanın tersi olduğunu öne sürse de, dioramalar gerçeğin bir an ya da anlarının, durumların yeniden canlandırılması ve cansız nesnelerin ütöpik olarak canlı algısını almasının arzu edilmesi bağlamında simülakrumu ifade eder. Dioramalar, reeli ve yapayı fiziksel ve kurgusal bir bağlamda buluşturmaktadır. İronik olarak gerçeği resmeden dioramalar bugün popüler bir hobi, uğraş durumundadır. Birçok tematik mağazada diorama için objeler satılmakta, farklı temaları ile dikkat çeken dioramalar insan zihninde yapay bir ortamdan çok, reelin minyatür temsilini yansıtmaktadır. Dioramalarda tasarım, düzen, renkler ve objelerin doğru seçimi önem sahibidir. Diorama sanatçıları, geniş bir gerçek veya hayali sahnede nesnelerin sıralanmasına sadık kalan derinlik yanılsamaları yaratarak, dar bir alanda

üç boyutlu canlandırmalar üretirler. Diorama model oluşturmak için sıralı ipuçları kullanır ve derinlik algısını yoğunlaştırır (Assa ve Wolf, 2007). Dioramalar gerçekliği canlandırdığı, resmettiği için belleğin hatta kolektif belleğin oluşmasında dâhi rol sahibi olabilir. Sıklıkla hobi amaçlı yapılan dioramalar, bir bellek aktarıcısı görevi de görebilmektedirler.

Çoğu bilim kurgu yapıtı gibi, özellikle son sezonu gelecekte geçen “Fringe” de geleceği öngörmeye çalışır. Yarattığı kurgusal dünya ise ileride insanlığın yaşayabileceklerine dair bir alternatif olarak izleyiciye sunulur. Dizinin yaşadığımız dünyayı resmeden kurmaca evrenini, günümüzün ve son sezonda geleceğin dioraması olarak kabul edebiliriz. Ancak Walter’ın solucan deliği ile bağlandığı alternatif evren ise kahramanların yaşadığı “gerçek” dünyanın bir dioraması olarak şekillenebilir. Söz konusu nedenle iki dünya dizide renkler ile ayrılmıştır. Dizinin gerçek dünyada geçen bölümlerinde yer kürenin rengine atıfta bulunularak mavi renk hâkim olup, dizide de blue verse-mavi evren olarak adlandırılırken; alternatif evren ise tehlikenin rengi ile tanımlanır ve red-verse, kırmızı evren olarak belirlenir. Bunun ötesinde alternatif evrenin reel evren ile olan ilişkisi o kadar belirleyicidir ki özellikle Walter üzerinde büyük etkisi olmuştur. Alternatif dünya özellikle Walter için narsistik bir yansıma olarak da ele alınabilir. Örneğin evrenin sınırlarını çözmeye çalışan, kafası karışık bir bilim adamı olan Walter’ın alternatif evrendeki karşılığı, kendisinden emin, iddialı bir politikacı olan Walternative’dir. Ufak farklılıklar ile dizide yaratılan günümüz dünyasının daha ötesinde, daha mükemmeliyete yakın hali olarak adlandırılabilen bu dünyayı, dizinin karakterleri kadar izleyiciler de arzular. Alternatif evren, yaşanılan evrenle hem o kadar benzeşir hem de o kadar ufak farklılıklar ile ayrılır ki zaman içerisinde dizinin karakterlerini yavaş yavaş kendisine hapsetmeye başlar. Walter ise açtığı delik ile iki evren arasında geçişi mümkün kılarken, aynı zamanda hem ulaştığı alternatif evrenin hem de kendi bilimsel ilerleyişinin büyümesine kapılır ve başta eş olmak üzere pek çok şeyi buna feda eder (Daley, 2014, ss. 120-121). Öte yandan birbirine bu kadar benzeyen iki evren ise zaman içerisinde birbiri içine geçmeye başlar. Zaman içerisinde yolculuğu konu eden tüm bilim kurgu eserlerinin oturduğu ana ekseninde olduğu gibi Fringe’de de geçmişe dair bir şeyi ya da paralel evrende herhangi bir şeyi değiştirsek oluşacak kaosu öngörmek mümkün olamamaktadır (Grazier, 2011, s. xii). Walter oğlu Peter’ı geri getirebilmek için açtığı solucan deliği, iki evrenin birbiri içerisine girişini mümkün kılar. Bu durum ayrıca Walter’ın eski dostu, yeni rakibi William Bell’in tüm evrenleri yok ederek kendisine kuracağı yeni bir evren yani sadece kendisine ait bir “diaroma” ile evrenin hâkimi olmaya, Tanrı’yı oynamaya öykünmesine yol açar.

Alternatif evrenin gerçek evren ile olan belirleyici ilişkisi, dizinin en önemli diğer iki karakteri için de geçerlidir. Alternatif evren aynı bir diorama gibi gerçek evrenin simülasyonu, bir kopyası olarak Olivia ve Peter’a da kendilerini her iki evrende de daha iyi tanıma imkânı sunar, onlara benlik arayışlarında bir kılavuz olur (Daley, 2014, s. 123). Olivia kendisinin yerini alan alternatif Olivia’nın “kim olduğu” üzerinden, yani kendine güvensiz, çekingen, pasif ve bu nedenler ile gerçek Olivia’yı kıskanan paralel benliği sayesinde, kendi kimliğini tanıma olanağı bulur.

Peter ise iki evreni de birbirine bağlayacak kıyamet günü aletinin ancak kendi DNA'sı ile çalışabildiğini öğrendiği üzere aslında paranormal gerçekleri arayan bir ajan değil, kendisini feda ederek insanlığı kurtaracak kişinin yani Hristiyan inancına göre İsa Mesih'in reenkarnasyonu olduğunu fark eder ve bu görevi üstlenir. Peter dışında, dizideki neredeyse tüm karakterlerin teknoloji ile ilişkili hastalıkları oluşmuştur. Mr. Jones teleportasyon sonrası, yavaş yavaş ölmektedir. Walter aklını yitirmiştir, Olivia kendisine çocukken Walter'ın enjekte ettiği ilaç "cortexiphan" yüzünden aslında bir canavardır. Nina Sharp ise yıllar önce kolunu evrenler arası geçiş sağlayan makine nedeniyle kaybetmiştir (Thomas, 2011, s. 11). Teknoloji, insan bedeni ile olan ilişkisinde bir taraftan onu yeni ve insanüstü özellikler ve deneyimler ile üstünleştirirken, aynı zamanda bedeni eksik bırakarak "evrenin dengesi"ni tekrar kurmaktadır.

## Sonuç

Evren ve varoluşa dair algımız, bilgi ve bilim dolayımı ile her gün değişmektedir. Bilgi ve bilimin teknoloji ile evrimi ve kazandığı ivme, fiziksel alanlar gibi zihni alanlara da etki etmektedir. Bugün teknolojinin hayatımıza yön verdiği ve birçok pratiğimizi düzenlediği göz önüne alındığında, teknolojiye ilişkin ütöpik ve distöpik öngörülerin de sorgulanması gerekmektedir. Bu gerekliliğe karşın, doğası gereği devamlı düşünen insan, birçok şeye şahitlik etmekten öteye gitmez ve çoğu zaman pragmatik ya da entüisyonist davranır. Teknolojide ise bu gereklilik, buluşsal (heuristic) şekilde görünür. Bu çalışmada incelenen Fringe dizisi ve diorama uğraşı bağlamındaki anlatılarda görüldü ki gerçeğin ve yaşamın simülasyonu aslında devamlı suretle kendisini fiziksel ya da düşünsel biçimde göstermektedir. Öyle ki dioramanın gerçekçi kurgulanması, onu daha dikkat çekici hale getirirken, insanı da düzenlenen o ana çeker. Tüm unsurları ile dioramalar yaratıcılığın dışı vurumu, hayal edilenin vücut buluşudur, yeniden canlandırma pratiğinin ötesindedir. Bu bağlamda gerçeğin en azından somut olarak, fiziksel bağlamda simüle edilmesini niteleyebilir.

Fringe dizisi ise paralel evreni bilimsel ütopyadan çıkarmak, var etmek; teknolojinin bilim ve bilginin artı ve eksi yanları temelinde birleşim sonuçlarına dikkat çekmek bağlamında önemli bir örnektir. Neuromancer (1984), Blade Runner'ın (Scott, 1982) başlattığı insan bedeni ve teknolojinin kesiştiği siberpunk anlatıları, 1990'ların ikinci yarısından itibaren Amerika'da kablolu televizyon yayıncılığının popülerleşmesi ile pek çok yüksek bütçeli ve uzun soluklu televizyon dizisine de konu olmuştur. Epik kahraman karakterlerinden farklı, iyi ya da kötü olarak tanımlamayacağımız karakterlerin hikâyeyi sürüklediği bu yeni bilim kurgu anlatıları, günümüz dünyasına distöpik bir eleştiri getirmektedir. Bu anlatılar ayrıca farklı evrenlerin örneklendiği, sosyal medyanın da yardımı ile fan kültürünün desteklediği daha genç ve katmanlı bir izleyiciye hitap etmektedir (Gerahty, 2009, s. 96-97). Söz konusu açıdan bilimkurgu türünün de sınırlarını zorlayan Fringe, aslında teknolojik gelişmenin büyük bir ivme ile yol aldığı çağımızda insanlığın kendi benliğini, teknoloji ile haşır neşir olarak sınırlarını genişlettiği bedenini göz önüne alarak, evrenin ve varoluşun sınırlarını araştırmaktadır. Batı metafiziğinin te-

mellerini oluşturan Sokrates ve Platon gibi düşünürlerden itibaren süre gelen bir sorgulama alanı olan varoluşun nedenleri, tekrar incelenmektedir. Dizideki şekil değiştirme teknolojisi, insan bedenine varoluşsal bir müdahale olarak dikkat çekerken, şekildeğiştiriciler olarak adlandırılan teknolojik üst insanlar, esasen transhümanistik tahayyülün ve bilim-bilgi-teknoloji üçlüsünün fütüristik bir ideasıdır. Dizide insanlık ve transhümanizm net şekilde sorgulanmaktadır. Mekanik doğaları gereği yolculuk ettikleri farklı evrenlerde dönüştükleri bedenlerde, insanlarla ilişkiye girmek için farklı kişiliklere bürünen şekildeğiştiriciler, insan olmanın ötesinde, gelecekte bizi nelerin beklediğine dair izleyiciye pek çok soru yöneltmektedirler. Huxley'e (2015) göre, insanın arzu ettiğinde kendi sınırlarını aşabilmesinin hem onu insanlığa, hem de yeni kaderine ulaştırdığı inancı olan transhümanizm, dizide teknolojiye karşı biyoloji dualitesi ile tekrar tekrar karşımıza çıkar.

Dr. Walter Bishop'un var olan dünyayı kendi düzeni içerisinde korumak istemesine karşın, alternatif bir bilim adamı olan Dr. William Bell'in postsiberpunk bir evren yaratma arzusu da dikkat çekicidir. Evren ile birlikte yaratılış felsefesini de sorunsallaştıran ve insan ile bilgi öznesini, doğru zemin, zaman ve teoride birleştirerek düşünsel ve fiziksel kısıtlamaların nasıl zorlandığının anlatı görünümünü ifade eden *Fringe*'de gerçeklik, dioramada olanın aksine düşünsel ve ironik olarak, soyut bağlamda simüle edilmektedir. Walter'ın ölen oğlu Peter'in yerine kaçırıldığı ve iyileştirdiği alternatif Peter'ı ailesine geri vermemesi, dizinin ana ekseninin oturduğu tüm trajediyi başlatan neden olarak korkmamız gerekenin, bilimin ve teknolojinin gelişimi ve yaratacağı yeni bir dünyadan öte insan doğası, daha açıkça insan zaafı ve kırılabilirlikleri olduğunu bize anlatır.

Teknoloji ve bilim geliştikçe, paralel evren ya da insan robotlardan fazlasını konuşuyor ve bekliyor olacağımız düşünülmektedir. *Fringe* bize beyin-bilgisayar arayüzlerine, zaman yolculuklarına, zamanın sonsuz alternatif deneyimlerine kendimizi alıştıracağımız yeni algının kapılarını kısacası siberpunk kültürünü, yarattığı entellektüel bakış açısı ile anlatır (Grazier, 2011; Cochran vd., 2014). Öyle görünüyor ki, birbirinden farklı dioramalar şeklinde algılanabilecek alternatif dünyaları deneyimleyen insanların oluşturduğu, dijital çağa eklenen toplum noktasında "sosyal medya toplumu" ya da "ağ toplumu" (Van Dijk, 2016) fikri belki daha fazla dile getirilecek. Üzerinde yaşadığımız dünyada bilgi, bilim ve teknoloji her gün öngörülemez oranda gelişmekte ve dünyayı anlama, yorumlama algısı gibi pratiklerine de yoğun oranda etki etmektedir. Bilim anlayışı, bildiklerimizin ötesinde bilgi ve deneyimlerin olduğu öngörüsü ile ilerlerken, kuşkusuz en büyük desteği ise teknolojiden, anamalcılıktan ve aslında küreselleşmeden almaktadır.

### Kaynaklar

- Arendse, P. (2013). Concept of Reality. Philosophy Pathways – Issue 211 – 26<sup>th</sup> April 2017. URL: <http://www.philosophypathways.com/newsletter/>.
- Assa, J. & Wolf, L. (2007). Diorama Construction From a Single Image. The



- Eurographics Association and Blackwell Publishing 2007, 26 (3).
- Baudrillard, J. (1991). *The Gulf War Did Not Take Place* (1991), trans. P. Patton, Sydney: Power Publications, and Bloomington: Indiana University Press, 1995.
- Baudrillard, J. (1997). "Baudrillard's List" interview by Rex Butler in *Art and Artifact*. Ed. Nicholas Zurbrugg. London: Sage Publications, ss. 43-50.
- Baudrillard, J. (2011). *Simülakrlar ve Simülasyon*. (6. Basım), Çev. O. Adanır, Doğu Batı Yayınları: Ankara.
- Benjamin, W. (2002). *The Arcades Project*. Çev. Howard Eiland, Kevin McLaughlin, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Boell, S. K. & Cecez-Kecmanovic, D. (2010). Literature Reviews and the Hermeneutic Circle, *Australian Academic & Research Libraries*, 41:2, 129-144.
- Bronson, Z. (2014). "We Were Trying to Make You More Than You Were" *The Singularity, Transhumanism, and Shapeshifting*. In *The Multiple Worlds of Fringe* Essays on the J. J. Abrams Science Fiction Series, 60-76, Eds. Tanya R. Cochran, Sherry Ginn & Paul Zinder, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina.
- Byrne, P. (21.10.2008), "The Many Worlds of Hugh Everett", <https://www.scientificamerican.com/article/hugh-everett-biography/>, Erişim Tarihi: 20.06.2020.
- Buck-Morss, S. (1991). *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Projects*, Cambridge, London: MIT Press.
- Bukatman, S. (2002). *Terminal Identity*. Durham and London: Duke University Press.
- Burke, P. (2012). *Tarih ve Toplumsal Kuram*. (Genişletilmiş 5. Baskı), Çev. M. Tunçay, Tarih Vakfı Yurt Yayınları: İstanbul.
- Cochran, T., Ginn, S. & Zinder, P. (2014). (eds). "Introduction", *The Multiple Worlds of Fringe: Essays on the J.J. Abrams Science Fiction Series*. McFarland & Company: North Carolina.
- Cooper, P. D. (2015). The Multiverse Paradox: Infinite Parallel Universes Are Impossible. *Cosmology*, 2015, Vol. 19. 62-68. *Cosmology.com*, 2015.
- Coulter, G. (2017). Baudrillard in the Future. © Lo Sguardo - rivista di filosofia, N. 23, 2017 (I) - Reinventare il reale. Jean Baudrillard (2007-2017).
- Cumming, E. (2014). "William Gibson: the man who saw tomorrow". 28.07.2014, URL: <https://www.theguardian.com/books/2014/jul/28/william-gibson-neuro-mancer-cyberpunk-books>, Erişim Tarihi: 22.06.2020.
- Dağ, A. (2017). Hümanizmin Radikalleşmesi Olarak Transhümanizm, *Felsefi Düşün*, Ekim 2017, Sayı 9, ss. 46-68.

- Dağ, A. (2018). Sinema ve Romanda Transhümanizm: "Blade Runner" Filmi ve "Neuromancer" Roman Örneği, *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* 1, ss. 89-98.
- Daley, S. (2014). Myth(re)making and Border Crossing: Exploring the Classical Predecessor. *The Multiple Worlds of Fringe* Essays on the J. J. Abrams Science Fiction Series, (Eds). Tanya R. Cochran, Sherry Ginn & Paul Zinder, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina, 108-121.
- Demir, A. (2018). Ölümsüzlük ve Yapay Zekâ Bağlamında Trans-hümanizm, *AJIT-e: Online Academic Journal of Information Technology*, 9 (30), 95-104.
- Di Marco, O. A. (2006). Borges, the Quantum Theory and Parallel Universes. *The Journal of American Science*, 2 (1).
- Durston, S. & Baggerman, T. (2017). *The Universe, Life and Everything...*, Dialogues on our Changing Understanding of Reality. Amsterdam University Press B.V., Amsterdam.
- Fuster, D. (2019). Qualitative Research: Hermeneutical Phenomenological Method, *Propósitos y Representaciones*, 7 (1), 201-229.
- Gane, M. (1991). *Baudrillard's bestiary - Baudrillard and Culture*. Routledge.
- Geraghty, Lincoln (2009). *American Science Fiction Film and Television*, Oxford, New York: Berg Publishers.
- Gibson, W. (2016). *Neuromancer*. (İlk Yayın Tarihi: 1984), Çev. S. Oğur, Altıkırkbeş Basın Yayın.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Penguin Putnam Inc.
- Grazier, K. R. (2011). "Introduction", Grazier, K.R. (eds.), *Fringe Science: Parallel Universes, White Tulips, and Mad Scientists*. Dallas, Ben Bella Books, ss: ix, xv.
- Horne, J. (2011). Is Reality digital or analog?. *FXQI-2011*, URL: <http://www.iiis.org/Horne.pdf>, Erişim Tarihi: 20.06.2020.
- Hoyle, F. (1993). *The Origin of the Universe and the Origin of Religion*. Moyer Bell: London.
- Hughes, J. J. (2012). THE POLITICS OF TRANSHUMANISM AND THE TECHNO-MILLENNIAL IMAGINATION, 1626–2030, [*Zygon*, vol. 47, no. 4 (December 2012)], pp. 757-776.
- Huxley, J. (2015). *Transhumanism. Ethics in Progress*, Vol. 6, No.1, 12-16.
- Kamcke, C. & Hutterer, R. (2015). *History of Dioramas*. Chapter 2, © Springer Science+Business Media Dordrecht 2015, In S. D. Tunnicliffe, A. Scheerso (Eds.), *Natural History Dioramas*, DOI 10.1007/978-94-017-9496-1\_2.
- Leary, T. (2000). "The Siberpunk: Individual as reality pilot". In *Cybercultures Reader* ed. Bell & Kennedy (London; New York: Routledge, 2000).

- Lévi-Strauss, C. (2011). *Modern Dünyanın Sorunları Karşısında Antropoloji*. Çev. A. Terzi, Metis Yayınları: İstanbul.
- Luhmann, N. (1992). *The Concept of Society*. Thesis Eleven, 31 (1), 67-80.
- McCormick, C. J. (2016). "There's More Than One of Everything: Navigating Fringe's Cofatual Multiverse". *Participations: Journal of Audience&Reception Studies*, 13 (1), 584-598.
- Ochs, J. (2013). *The Natural Definition of Reality*. *Aporia* vol. 23 no. 2 — 2013.
- Person, L. (2005). *Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto*. <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.html>.
- Porter, H. M. (2014). "You're a Smart Boy. But There is Much You Don't Know". *A Quantitative Examination of Intelligence, Wisdom and Family Relationship. The Multiple Worlds of Fringe: Essays on the J.J. Abrams Science Fiction Series*, McFarland & Company: North Carolina, 93-107.
- Pyle, F. (2000). Pyle, Forest. "Making Cyborgs, Making Humans: of Terminators and Blade Runners" in *Cybercultures Reader*. Bell, D. & Kennedy B.M. (ed). New York: Routledge: p. 132.
- Ravitch, F. S. (2000). *Struggling with Text and Context: A Hermeneutic Approach to Interpreting and Realizing Law School Missions*, *St. John's Law Review*, Vol. 74, 2000.
- Ryan, M. R. (2006). *From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative*. *Poetics Today* 27: 4 (Winter 2006).
- Shin, C., Ha, W., Chung, W. & Park, S. (2012). *Unresolvable human mental states based on a parallel universe theory*. *Advancements and Developments in Applied Mathematics*, 1 (1), 18-29.
- Stewart, J. (2008). *The Meaning of Life in A Developing Universe*. This paper was delivered at the First International Conference on the Evolution and Development of the Universe held in Paris on 8 & 9 October 2008.
- Sturgis A. (2011). "In Search of Fringe's Literary Ancestors". *Grazier, K.R. (eds.), Fringe Science: Parallel Universes, White Tulips, and Mad Scientists*, Dallas: Ben Bella Books, 17-37.
- Thomas, D. D. (2011). "Paranormal is the New Normal". *Grazier, K.R. (eds.), Fringe Science: Parallel Universes, White Tulips, and Mad Scientists*, Dallas: Ben Bella Books, pp. 1-16.
- Toerien, M. (2000). *Boundaries in Siberpunk Fiction: William Gibson's Neuro-mancer Trilogy, Bruce Sterling's Schismatrix, and Neal Stephenson's Snow Crash*, Thesis presented in partial fulfilment of the requirements for the degree of Master of Arts at the University of Stellenbosch.
- Van Dijk, J. (2016). *Ağ Toplumu*. Çev. Özlem Sakin, Kafka Yayınevi.

Vaas, R. (1998). Is there a Darwinian Evolution of the Cosmos? Some Comments on Lee Smolin's Theory of the Origin of Universes by Means of Natural Selection. This paper is the extended version of a contribution to the MicroCosmos è MacroCosmos conference in Aachen, Germany, September 2-5 1998.

Vijayakumar, M. R. (2018). Ultimate Physical Reality of the Universe. *Journal of Modern Physics*, 2018, 9, 387-394.

Yacobi, B. G. (2013). The Human Dilemma Life Between Illusion and Reality. *Journal of Philosophy of Life*, 3 (3), 202-211.

Walker Vásquez Del Aguila, J. & Postigo Solana, E. (2015). Transhumanism, neuroethics and human person, *Rev. bioét. (Impr.)* 2015; 23 (3 (Fringe, 2008-2013)), 503-10.

Whirtworth, B. (2007). The Physical World as a Virtual Reality. CDMTCS Research Report Series, CDMTCS-316, December 2007.

Wilcox, V. R. (2014). Women Agency: Dana Scully, Temperence Brennan and Olivia Dunham. In *The Multiple Worlds of Fringe Essays on the J. J. Abrams Science Fiction Series*, 43-59, Eds. Tanya R. Cochran, Sherry Ginn & Paul Zinder, McFarland & Company, Inc., Publishers, Jefferson, North Carolina.

Zinder, P. (2014). Nothing but Tech: Cyborgs and the Human Question. In *The Multiple Worlds of Fringe Essays on the J. J. Abrams Science Fiction Series*, 31-42, Eds. Tanya R. Cochran, Sherry Ginn & Paul Zinder, McFarland & Company, Inc.

<https://imthatgeek.wordpress.com/2012/04/30/fringe-worlds-apart-never-closer-to-home/>. "FRINGE: WORLDS APART – NEVER CLOSER TO HOME". Erişim Tarihi: 30.04.2012.

<https://tr.pinterest.com/pin/210543351305537739/>, "OSOM #Fringe". Erişim Tarihi: 02.10.2018.

<http://vsbattles.wikia.com/wiki/File:Fringe-observers-eoat.jpg>, "Fringe-observers-eoat.jpg". Erişim Tarihi: 02.10.2018.

## **Dizi**

Fringe (2008-2013). [Dizi]. Fox Broadcasting Company.

## **Film**

Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Sinema Filmi].