

2022, 9(1): 136-152

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2022.1.136152>

Makaleler (Tema)

## ARŞİV İMGESİNİN FİLM ORTAMINDA İNŞASI ÜZERİNE BİR İNCELEME

Duygu Hazal BEZAZOĞLU<sup>1</sup>

### Öz

Bir kavram olarak arşiv farklı derinliklerde açılımlara ve yüklü bir anlama sahiptir. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde bu kavram pek çok disipline sirayet etmiş ve kuramsal bir araç olarak güçlü bir yer kazanmıştır. Arşivin kavramsal düzeydeki çoklu ve elastik kullanımları kadar, kurgu ortamındaki imgesel varlığının da belirli bir heterojenlikle belirdiği söylenebilir; arşiv mekanları sıklıkla 'gömülü olma, erişim güçlüğü, güvenlik, tozlu ve eskimiş ortam' gibi çağrışımlar aracılığıyla betimlenir. Dijitalleşmeyle dokümanın fizikselliğinin yerini alan veri, arşiv mekanının da maddesini yitirmesine neden olur. Bu durum geleceğin arşivine yönelik bir muğlaklık ve ilgi üretir. Çalışma, bu muğlaklıkların ortasında geleceğin arşivinin imgesine dair bir tartışma yürütmektedir. Bunu yaparken, arşivin tekno-sibernetik tahayyüllerini, *Arşiv (Archive, 2020)* ile araştırır ve bu film özelinde arşivin imgesel inşasını çözümlemeye girişir. Bu incelemeye göre, arşive ilişkin anlamlar üç farklı katman aracılığıyla inşa edilir. Bunlar filmin ana mekânı olan tesis, arşivin bir veri deposu ile ilişkili olarak temsili ve son olarak arşivin bedene kavuşmasıyla değişken ve aktif bir süreçte evrilmesi olarak sunulur. Makale, arşivin geleceğine dair zihinsel bir imgenin, bu üç katmandaki fiziksel temsillere tam olarak indirgenemeyeceğini ancak onların etkileşiminden doğduğunu ileri sürer. Bu inceleme aracılığıyla makale arşivin bir nesne değil, barındırdıklarının etkileşimine ve yeniden üretimine açık bir ilişkiler ağı olduğunu ortaya koyar.

<sup>1</sup> Duygu Hazal BEZAZOĞLU, Arş. Gör., Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Mimarlık Bölümü - Doktora adayı, ODTÜ Mimarlık Bölümü, ORCID: 0000-0002-9143-0967, [duygusimser@gmail.com](mailto:duygusimser@gmail.com)

Makale Geliş Tarihi: 01.03.2022 | Makale Kabul Tarihi: 29.04.2022

**Anahtar Kelimeler:** arşiv, imge, siborg, film, zihinsel imge, temsil

# AN EXAMINATION ON THE CONSTRUCTION OF IMAGE OF THE ARCHIVE IN FILM MEDIUM

## Abstract

As a concept archive encapsulates different levels of profoundness and has a loaded meaning. This concept has interpenetrated into many disciplines and gained a strong position as a theoretical tool in the late twentieth century. As much as the variety and elasticity of its conceptual elaborations, the imaged existence of the archive in the fiction medium also reflects a certain heterogeneity; archive spaces are depicted in connection with associations such as 'being buried, accessibility difficulty, security, dusty and old environment'. Dematerialization of its basic unit, the document, leads archive space to lose its materiality as well. This creates an interest and ambiguity for the archive's future. Among these ambiguities, the study initiates a discussion for the imagination of the future of the archive and looks into the archive's techno-cybernetic envisagement via analyzing the film *Archive* (2020). According to this analysis, the meanings associated with the archive are constructed via three distinct levels; these are the architectural features of the facility, the representation of the archive as data storage, finally, its embodiment as a synthetic body, which hints that the archive will evolve from a static repository to a variable and active process between past knowledge and the phantasy of the future. The article argues that without reduction to representations at any one layer, a mental image of the archive arises from their interaction and concludes that the archive is not an object, but a web of relations that is open to reproduction and interaction of what it contains.

**Keywords:** archive, image, cyborg, film, mental image, representation

## Arşiv kavramına bakış

Arşiv, yirminci yüzyılın son çeyreğinde giderek önem kazanan ve post-yapısalcı felsefenin etkisiyle güçlü bir yer edinen bir kavramdır. Fransız düşünür Jacques Derrida'nın 1995 yılında yayımlanan *Archive Fever* adlı kitabı bu etkinin oluşmasında önemli bir role sahiptir. Derrida'nın bu çalışmasına yapılan sayısız göndermenin gösterdiği üzere arşiv, edebi eleştiri, felsefe, sosyoloji, antropoloji, coğrafya, siyaset bilimi gibi pek çok alanda yeni kavramsallaştırmalara olanak sağlayan kuramsal bir araç olmuştur. Böylece Foucault ve Derrida gibi düşünürlerin metinleri öncülüğünde ve kavramın disiplinlerarası hareketliliğiyle arşiv çevresinde önemli bir birikim oluşmuştur. Literatürde arşivin sıklıkla kolektif bellek, tarih ve psikanaliz ile ilişkili olarak

ele alındığı görülse dahi, arşiv “elastikliğinden” kaynaklı olarak pek çok tartışma için kullanışlı bir kavram olarak tanımlanabilir (Osborne, 1999).

Kavramın yüzyıl sonlarında kazandığı güçlü pozisyonun yanı sıra, bilgi teknolojilerinin yirminci yüzyılın ikinci yarısındaki yükselişi hem bir olgu olarak arşive duyulan ilgiyi hem de arşivlemeye duyulan ihtiyacı beraberinde getirmiştir. 1990’ların başından itibaren bilgi üretimi ve paylaşımında köklü bir değişime yol açan dijital ortam, beraberinde depolama ve saklama, yani arşivleme pratikleri sorununu da doğurmuştur. Özünde doküman ve kayıtların fizikselliğinin mekânsal yanıtı olan arşiv, bilginin dijitalleşmesi ile pek çok diğer kültürel pratik gibi maddesini yitirmeye başlamıştır. Bu madde yitimi ile bağlantılı olarak, bilginin gittikçe artan bir hızla çoğalması ve sürekli dolaşıma girmesi, arşiv kavramının kapsadığı meseleler ve pratiklerin güncelliğini ve elzemliğini ortaya koymaktadır. Kişisel yaşantıların dışavurumu olarak gündelik ve amatör anlamda, profesyonel kimliklerin temsili olarak ise profesyonel düzeyde pek çok sosyal platformun kişiler ve kurumlar için birer arşiv olarak çalışması meselenin güncelliğini gösteren durumlardan yalnızca biridir.

Michel Foucault arşiv kavramını özelleşmiş bir anlamıyla kullanır. Arşiv ile Foucault, ne bir kültürden geriye kalan belgeleri ne de bir kültürün kimlik sürekliliği için koruduğu metinlerin tamamını kasteder. Daha ziyade o arşivi söylemsel oluşumları mümkün kılan sistemin kendisi olarak ele alır. Bu nedenle arşiv geriye kalan izlerden öte, belirleyici bir niteliğe sahiptir. Öyle ki *Bilginin Arkeolojisi*’nin bu anlamda bir arşiv araştırması olduğu söylenir (Urhan, Sunuş, 2014). Foucault, arşivin yapısı ile ilgilenirken bu yapının neyin arşivlenebileceğini ve neyin arşivlenemeyeceğini belirlediğini iddia eder. “Söylemi mümkün kılan sistem” olarak arşiv kavramı, kendi nesnelere inşa eden daha geniş bir çerçevedir (Foucault, 2014: 10). Arşiv, söylenilebileceklerin şartlarını ve sınırlarını belirleyen bir söylemsellik sistemidir ve barındırdıklarıyla söyleme statü kazandırır. Çünkü bir bilgi işleme ve sınıflandırma sistemi olarak arşiv, söylemi onun nesnelere şekillendirmesiyle belirler (Foucault, 2014). Ancak Foucault’ya ek olarak, söylemin inşasında teknolojilerin oynadığı rolün altını çizmek gerekir. Çeşitli teknolojiler, söylemsel üretimin nasıl gerçekleşeceğini etkiler. ‘Söylenenler’in sistemi, onların toplanma, yeniden üretilme ve dağıtılma yöntemlerinden ve süreçlerinden bağımsız olarak düşünülemez; tıpkı elektronik olarak üretilen bilginin doğasının ve yayılmasının basılı materyaller ve nesnelere ile olandan farklı olması gibi. Şüphesiz ki teknolojik ortamın ortaya çıkışı, tüm kültürel üretimin yapısını, yerleşimini ve işlevini belirleyici bir tarihsel ve söylemsel dönemeci temsil eder (Kittler, 1990). Buna örnek olarak modernitenin ilk yıllarında fotografik imgenin kültürün semptomatik bir ürünü olarak belirmesi ve onun dili olması gösterilebilir. Özetle, teknolojik gelişmelerin Foucaultcu anlamda arşivin yanı sıra, daha genel anlamda “arşivleme” (Derrida, 1995) teknikleri üzerinde dramatik bir etkisi olmuştur. Teknoloji değiştikçe dokümanın doğası da bu değişimi izler. Bu nedenle, teknik altyapının içeriği etkilemesi kaçınılmazdır; “arşivleme olayı kaydettiği kadar üretir de” (Derrida, 1995). Bu anlayış, dikkate değer bir eşige işaret eder ve Derrida’nın arşivle ilgili diğer düşünceleriyle beraber arşivin gelecekteki işlevi bakımından ilginç açılımlar barındırır.

Derrida, arşivin gelecek için bir soru ihtiva ettiğini ileri sürer. Bu iddianın temelinde Freudcu psikoanalitik bir okuma vardır. Tanju, Derrida’nın arşiv yaklaşımını, psikanaliz ve arşiv arasında kurulan paralellik üzerinden deşifre eder. Derrida’ya göre psikanaliz “görünen ifadenin altındaki saklı, kökensel hakikati ifşa” etmeye girişirken, “protezvari/takma belleğin adı olarak arşiv” de benzer bir iddiadadır. Psikanaliz ile arşiv arasındaki fark ise “birinin bedensel hafızanın, ötekinin ise uzantı olarak hafızanın bilimi” olmasıdır (Tanju, 2016). Alison Landsberg de modernite ile doğan kültürel ve teknolojik ortamların protez bellek kavramı ile

ilişkinde odaklanır. Landsberg, film gibi modern kültürel ve kitlesel teknolojiler aracılığıyla deneyimlenenlerin, birebir yaşanan deneyimden –*lived experience*– farklı olsa da protez bellekler olarak çalıştığını, böylece film ortamıyla dahil olunan dünyanın kişinin deneyim arşivinin bir parçası olduğunu ileri sürer (Landsberg, 2004). Dolayısıyla protez bellekler kişinin hem öznelliğini hem de şimdiki zamanı ve geçmişle olan ilişkisini belirler. Protez bellek kavramıyla yaklaşılacak film ortamının bireyin şimdiki ve geleceğine yönelik işlevleri belirleme potansiyeli bakımından arşivle benzerliği ilginçtir.

Öte taraftan film ve fotoğraf gibi kültürel teknolojilerin hafıza uzantısı olarak ele alınması, Andre Bazin’in mumya kompleksi kavramı ile açıkladığı ölüme ve zamana direnişteki saklama ve koruma güdüsünü aklı getirir. Bazin’in resim ve heykelin özünde gördüğü mumyalama, Antik Mısır’da ölüme karşı olarak hayatta tutma güdüsüdür ve bu direniş fiziksel beden varlığının devamlılığı olarak gerçekleştirilir. Bu anlamda mumyalama, zamana karşı bir savunma olarak insanın temel bir psikolojik ihtiyacını tatmin eder: çünkü ölüm zamanın zaferidir (Bazin, 1960). Mısırlılar gerçekliği ve yaşamı zamana karşı korumak için ikincil bir girişimle, lahitlerin yanına mumyaların vekilleri olarak topraktan heykeller koymuşlardır. Böylece mumyaların tahribatı karşısında beden fiziksel varlığının onun temsili ile korunması amaçlanmıştır. Yaşamın yaşamın temsiliyle korunması fikri böylece resim ve heykelin özünü oluşturur. Fotoğraf ve film ise gerçekliği temsil etmekten öte gerçeklikten iz barındırma işlevleri nedeniyle resim ve heykelden farklıdır. Fotoğraf, sanat gibi sonsuzluğu yaratmaz; zamanı dondurur, bir anlamda onu mumyalayarak bozulmadan korumaya çalışır. Fotoğraf doğanın gerçekliğinden bir imge, aynı zamanda bir halüsinasyon olan bir gerçek yaratır (Bazin, 1960). Gerçeklikten izlerin saklanması ve zamana dolayısıyla ölüme karşı korunması anlamında ele alındığında arşivlemenin ölüm itkisinin karşısında yer aldığı söylenebilir.

Bu noktada arşiv yaklaşımını arşivlemenin ölüm ile ilişkisi üzerinden geliştiren Derrida’nın da düşüncelerine değinmek önemlidir. Derrida, Freud’dan hareketle arşiv kuramını iki zıt güce dayandırarak inşa eder: bunların ilki ölüm itkisi, ötekisi ise haz prensibi ile ilişkili olarak koruma veya arşivleme itkisidir. Arşiv humması diye ifade edilen bu tutku kayıp ile ilişkili olan ölüm itkisinin karşısındadır (1995). Bir bakıma Bazin’in ölüm maskesi ve Derrida’nın arşiv humması benzer bir düşünce örüntüsünü izler. Bu formülasyonda arşiv hem geçmiş hem şimdiki hem de geleceği teyit eder. Geçmişin izlerini korur, şimdinin ise geleceğe dair umudunu bünyesinde barındırır. Geleceğe yönelik belirli bir düşünce arşivin en temel biriminin, yani dokümanın tanımında bile bulunabilir: doküman “fiziksel veya kavramsal bir olguyu göstermek, yeniden inşa etmek veya temsil etmek amacıyla korunmuş veya kayıt altına alınmış herhangi bir fiziksel veya sembolik işaret” olarak tanımlanır (Briet 1951, s. 7). Doküman arşivlemenin ardında yatan fikrin işaretini taşır: bu, bir şeyi öngörülen zaman geldiğinde yeniden üretebilmek için koruma fikridir. Bununla arşivleme, örtük bir biçimde, arşivlenen ile gelecekte ne yapılacağına dair bir gündem belirler.

## Arşivin kurgusal imgesi

Bir kavram olarak arşiv yüklü bir anlama ve farklı derinliklerde açılımlara sahipken, arşiv imgesi de ele alındığı bağlama göre değişen birtakım muğlaklıklar barındırır. Bu muğlaklıklar, arşivin kavramsal okumalarında da beliren elastik yapısı ile ilişkilidir. Çalışma, arşiv etrafındaki kavramsal çoğulluğu göz ardı etmeden, hatta aksine, bu çoğulluğu çözümleme için araçsallaştırarak arşivin tekno-sibernetik tahayyüllerini, onun özgül bir yorumu üzerinden, 2020 yapımı *Arşiv* filmi ile araştırır. Bu araştırmada filmdeki imge inşasına odaklanılır ve arşivin film ortamındaki fiziksel temsili olarak üç katman belirlenir. Çalışmanın temel

argümanı, arşivin bu üç fiziksel temsil üzerinden zihinsel bir imge olarak inşa edildiğidir. Tekno-sibernetik tahayyüller, incelemede kendilerini en radikal biçimde arşivin yakın bir gelecekte yapay zekâ ve yeni veri depolama ve işleme biçimleriyle dönüşen temsillerinde gösterirler. Ancak bu çözümlere girişmeden, bahsedilen imge inşasının özgünlüğünü ortaya koyabilmek için öncelikle arşivin kurgusal temsillerinin genel çerçevesini oluşturmak gereklidir.

Arşive ait kurgusal bir imgenin ana kaynakları kurmaca yazın ve film olarak belirir. Bu iki kaynak, aslında farklı imge türlerini oluşturur. Kurmaca yazın, William John Thomas Mitchell'in imge sınıflandırmasında, *verbal image* sınıfına dahil ettiği, 'sözel imge' yani metafor, tarif ve yazı olarak karşılığını bulan imge türüdür. Film ortamındaki arşiv imgesinin ise W. J. T. Mitchell'in imge sınıflandırmasında, algısal ve zihinsel imgeler arasında konumlandırılacak bir imge türü olduğu ileri sürülebilir (1984, s. 505). Sinemada yaratılan imge, yazı temelli kurgusal ortamlardan, dolayısıyla sözel imgeden farklılaşır. Sinematik imge, zihinsel imge ile de sınırlandırılmaz; çünkü zihinsel imgenin oluşmasına aracılık eden, algısal imgenin temel taşı olan görüntüler, algılananın bilince yansıyan benzerleridir. Ancak sinematik imgede hem bu bilince yansıma hem de imge kaynağının kendisi olarak film sahneleri söz konusudur. Bu nedenle veriye ne zihinsel imge kadar mesafeli olan, ne de algısal imge kadar birebir gerçeklikten beslenen sinematik imgenin algısal ve zihinsel imge arasında melez bir konumu olduğu iddia edilebilir. Bu da sinematik imgenin melez konumu gereğince hem algısal imgeye bir zemin hazırlayan fiziksel temsillerin hem de zihinsel imgenin onun oluşumunda aktif olduğunu düşündürür.

Kurmaca yazında arşivin sözel imgesi, bir takım mekânsal ve tematik enstrümanlarla gerçekleştirilir. *The Archival Image in Fiction: An Analysis and Annotated Bibliography (Kurguda Arşiv İmgesi: Bir Analiz ve Ayrıntılı Kaynakça)*'da Arlene Schmuland 128 roman üzerinden arşiv imgesini ve arşivci tanımını inceler. Schmuland'ın kapsamlı çalışması, arşiv imgesinin ağırlıklı "toz, kir, yeraltı ve mezarla" ilişkili olarak kullanıldığını ortaya koyar. Hatta Schmuland, daha büyük bir kurum veya organizasyona bağlı pek çok kurgusal arşivin bodrum katında konumlandırılması ile arşivlerin "tozlu ve kötü aydınlatılmış imgesinin" pekiştirildiğini söyler ve bu konumlandırmanın aynı zamanda bir statü seviyesine işaret ettiğinden bahseder. Bununla birlikte, arşivin bodrum katta yer alması bazı yazarlar için güvenlik ile ilişkilidir (1999).

Arşivin betimlenmesinde ölüm ve defin ile ilişkili sözel ifade kullanımları, doküman ve kayıtların popüler kültürde tarihle ilişkilenerken edindiği eskilik, tozlanmışlık ve köhnelik algısı ile de ilgilidir. Mekânın zemin seviyesinin altında konumlandırılması yine bu algıyı güçlendirmektedir. Ayrıca, arşivlerin uzun süre önce yaşamış ve artık hayatta olmayan insan, şirket ve organizasyonlara ait kayıtları barındırması da ölümle ilişkili ifade ve imge kullanımını meşrulaştırır niteliktedir (Schmuland, 1999, s. 44). Bu minvalde, bazı yazarların arşivde yapılan bir araştırmayı mezarlık açmaya benzettiği görülür. Diğer yazarlar ise arşivi tanımlarken kullandıkları ölüm metaforunu ölümden sonraki hayat ile ilişkili olarak ele alır. İncelenen çalışmalarda tüm arşiv mekanları tozlu olmasa da Schmuland kurmaca yazında bir tarih ve yıllanmışlık hissi yaratmak için bu betimlemelere yer verildiğini söyler.

Filmlerdeki arşiv imgeleri Schmuland'ın 128 roman üzerinden yaptığı çıkarımlar kadar homojenlik göstermez. Amanda Oliver ve Anne Daniel (2015), arşivci betimlemelerini 43 film üzerinden ele aldıkları çalışmada, arşivlerin fiziksel ve mekânsal özellikleri ile ilgili üç önemli nokta üzerinde durur. Bunlar, arşiv mekanının tecrit edilme hali, kayıtların tecrit edilme hali ve güvenlik önlemleri olarak sıralanabilir. Tecrit edilme hallerine örnek olarak *Bartleby* (2001) filminde, arşiv binasına ulaşmak için hiçbir yaya kaldırımı

olmaması, *The Age of Stupid (Aptallık Çağı)* (2009) filminde, arşivlerin Kuzey Norveç'ten 800 kilometre uzakta konumlandırılmış olması, *The Serpent's Egg (Yılanın Yumurtası)* (1970) filminde arşivin içerisinde hareket edilmesi güç bir labirent olarak betimlenmesi örnek olarak verilebilir. Filmlerde arşiv imgesi oluşturulurken, arşiv mekanının tecrit edilme haline ek olarak bu mekanların temsil edilme biçimi de farklılıklar gösterir: Oliver ve Daniel'in çalışmasında incelenen filmlerden %25'inde arşiv mekânı yeraltı veya bodrum katta, %4'ünde aydınlık, %6'sında karanlık, %20'sinde düzenli %11'inde düzensiz gibi değişen biçimlerde yansıtılır. Arşiv mekânından ziyade arşivcilerin betimlenme biçimlerine odaklanan çalışma bu anlamda bir tutarlılık olmadığı sonucuna ulaşır. Bununla paralel olarak arşiv mekanlarının temsilinin de çeşitlendiği görülmektedir.

Oliver ve Daniel'in çalışmasında incelenen filmlerin yüzde 32'sinde erişimi sınırlı kayıtlara ve gizli bilgiye gönderme yapılır. Kaynaklara ve dokümanlara erişimin sınırlandırılması, arşivlere ulaşımın güçlüğü imgesini pekiştirmektedir. Pek çok arşiv, bulundurduğu belgeleri korumak için güvenlik önlemleri barındırır. İncelenen filmlerden %63'ünde arşiv imgesinin oluşturulmasında çeşitli koruma ve güvenlik tedbirlerinin içerildiği tespit edilmiştir (2015).

Güvenliğin sık bir tema olarak ortaya çıkması, arşivin yalnızca geçmişten geleni saklama işlevinin değil, kurulma, biçimlendirilme, sınırlandırılma ve denetlenme halleri ile geleceği belirlemekteki rolüyle de ilgilidir. Arşiv korunmalıdır, çünkü arşivleme, gücün ve siyasi yetkenin uzantısı olarak erişimin kontrolünü de içerir. Karşıt görüşlerin sesi içerilse dahi arşiv içerisinde bunların çerçevelenip, parçalanması, yani kategorize edilme biçimleri sonuç olarak yine otoritelerin müdahalesine, yani sansüre ve susturmaya tabiidir (Freshwater, 2007, s. 7).

Her ne kadar filmlerde arşiv imgesini oluşturma biçimleri çeşitlense de kurmaca yazınla beraber ele alındığında birtakım belirginlikler olduğu söylenebilir. Örneğin, kurmaca yazındaki benzer biçimde filmlerde de arşivin yeraltında olması, kayıp veya gömülü olma ile bağdaştırılmış, kazma (*digging*) ve açığa çıkarma (*unearthing*) arşiv araştırmasıyla ilişkili olarak sıklıkla kullanılmıştır (Oliver ve Daniel, 2015). Bu terminolojinin arşiv mekanının ve arşivdeki dokümanların erişiminin güçlüğüne olduğu kadar araştırmayı yapanın çabasının önemine ve gizlenenlere ulaşmanın ödül niteliğinde algılanmasına katkı koyduğu söylenebilir. Hem Oliver ve Daniel'in filmler üzerine yaptığı çalışma, hem de Schmuland'ın kurmaca yazın üzerine incelemesi arşiv ile ilgili tekrar eden birtakım örüntülere işaret eder. Bunlar çoğunlukla yer altı ile ilişkilendirilme, erişim güçlüğü, geçmişin kalıntıları gibi çağrışımlar barındırır.

Kavramsal yoğunluğunun da etkisiyle, arşivin imgesi, üretildiği ortama göre dönüşebilir. Örneğin film ve kurmaca yazın özelinde değinilen incelemeler çoğunlukla arşivi geçmişle ve birikimle ilişkilendirerek ele almaktadır. Oysa Derrida'nın işaret ettiği gibi daha derin bir anlayışla arşiv geleceği ilgilendiren bir kavramdır, çünkü geçmişten gelen ile ne yapılacağına işaret eder. Bu nedenle, özellikle bilim kurguda arşiv imgesi gündelik ve alışlageldik çağrışımlarını yer yer koruyarak, ancak çoğunlukla yeni anlamlar edinerek yapılandırılır. Bilim kurgunun teknoloji ile olan bağı yalnızca arşiv mekanının değil, arşivde korunan dokümanların da yeniden şekillenmesini beraberinde getirir.

Arşiv imgesinin teknoloji yönelimli biçimlenişine pek çok ütopyik ve distopik filmde rastlamak mümkündür. Çoğu bilimkurgu filminde arşiv imgesinin ilginçliği arşivin teknoloji ile ilişkilendirilerek ancak daha önce bahsedilen yeraltında konumlanma ve gömülü olma çağrışımlarını da koruyarak oluşturulmasıdır. Pek çok



bilim kurgu filminde arşivler doğrudan aydınlanmadan yoksun ve güç erişilir mekanlar olarak belirir. Ancak daha önce dokümanlarda ve nesnelere olan vurgu yerini veri depolama biçimlerinin de dönüşmesiyle birlikte hiper-teknolojik mekâna ve ara yüzlere bırakır. Bir anlamda odak, tozlu raflardaki fiziksel nesnelere dijital ortama kaymış, arşivin barındırdıkları maddesini yitirerek, yerini teknolojik ara yüzlere ve bütünü inşa eden mekânsal öğelere bırakmıştır.



**Şekil1.** Star Wars'ta Galaksi ile ilgili tüm bilginin depolandığı Jedi Arşivleri

Kaynak: [https://starwars.fandom.com/wiki/Jedi\\_Archives?file=Jedi\\_Archives.png](https://starwars.fandom.com/wiki/Jedi_Archives?file=Jedi_Archives.png)



**Şekil2.** Blade Runner 2049'da monolitik bir arşiv mekânı, dönüşen doküman ve erişim ara yüzü

Bu ortadan kalkış, diğer bir deyişle nesnenin kayboluşu ve maddesizleşme ilginç göstergeler içerir. Geleneksel varlığında tarihsel olarak işaret ettiklerinin izlerini aslına ait parçalar ile muhafaza eden arşiv, artık yalnızca bir veri havuzudur. Topyekûn dijitalleşmeye dek, gerçeklikten "çeviri" değil "alıntı" yapan dokümanlar artık dijital verinin aynılaştırıcı düzenine uymaktadır (Berger, 2015, s. 88). Dokümanın yerine geçen veri aracılığıyla "alıntı" değil ancak "çeviri" yapılır; gerçeklik kodlara deşifre edilerek saklanır, yani başka bir dile dönüşür. Bu değişimle birlikte, arşivin fiziksel imgesi çözümlenerek onun "sadık kopyaları olan zihinsel imgeye" dönüşmeye başlar (Arnheim, 2015). Bu noktada veri baskınlığının daha kapsamlı bir bakışta neleri etkilediğini anlamak önemlidir. Veri tabanlarını kültürel bir biçim olarak

inceleyen medya kuramcısı Lev Manovich, sanat tarihçisi Ervin Panofsky'nin doğrusal perspektifi modern çağın sembolik biçimi olarak çözümlemesinin ardından, veri tabanının bilgisayar çağının yeni sembolik biçimi olarak sunulabileceğini ileri sürer. Bu yeni sembolik biçim, bireylerin hem kendiliğiyle hem de dünya ile olan deneyimini anlamlandırılması için yeni bir yol sunma potansiyeline sahiptir. Çünkü hikaye okumanın, film izlemenin, mimari bir alan içerisinde hareket etmenin farklılaşan deneyimleri gibi, bilgisayarla işlenmiş koleksiyonların kullanıcı deneyimi de kendine özgü bir ilişkiler sistematiği sunar ve bu sistematik çağın dünyasının düzeninin belirleyicisi olma yolunda ilerlemektedir. Dünyanın bir veri tabanı modeli olarak anlaşılması, onun sonsuz ve düzenlenmemiş bir imge, metin ve her türlü diğer veriden oluşan bir koleksiyon olarak algılanması anlamına gelir (Manovich, 195). Lev Manovich, yeni medya nesnelere, yani verinin hikaye anlatmadığını çünkü bir başlangıç ve sonunun olmadığını söyler. Aslında bu verinin doğası gereği bir dizi olarak örgütlenememesinden kaynaklıdır. Çünkü veri tabanları her bir parçanın önemini aynı olduğu tekil parçalardan oluşmaktadır. Dokümanın veriye dönüşmesiyle gelen aynılaştırma bu hiyerarşisiz tekillikten kaynaklanmaktadır.

Verinin kontrol edilemez bir hızda artmasıyla baskın bir modele dönüşecek denli dünyayı örgütlemesi, veri koleksiyonu gibi çalışan dijital arşivin fizikselliğine yönelik ilgiyi beraberinde getirir. Bu artan ilgi ve merakla dijital arşiv, bütünü ancak bilimkurgu filmlerinde teknolojik imgelemeyle görselleştirilen, gündelik yaşamda ise hep kısmi olarak karşılaşılan ve ara yüz deneyimine sıkıştırılan zihinsel bir imge olmuştur. Dijital dönüşüm fiziksel imgesini kaybeden arşivin yeni tahayyüllere ve olasılıklara gebe bir şekilde işlenmeyi beklemesini beraberinde getirir. Geleceğin arşivinin imgesini ise bilim kurgu filmlerindeki öngörülerle düşünmek mümkün olacaktır.

## Arşiv imgesinin çok katmanlı inşası

Bilimkurgu filmlerinde sıklıkla karşılaşıldığı gibi, arşivin barındırdıklarının maddeden uzaklaşması, arşivin bir mekân olarak çözülmesini ve dönüşmesini de beraberinde getirir. Bu dönüşümün ilginç açılımlarını Gavin Rothery tarafından yazılıp yönetilen, 2020 yapımı *Arşiv (Archive)* filmi özelinde tartışmak mümkündür. Filmin pek çok diğer bilimkurgudan farkı, ismini aldığı arşivi imgesel olarak tek bir varlık veya mekân üzerinden değil farklı olgular arasında örülen ilişkilerle yapılandırmasıdır.

Filmin ilk sekansını uzaklık ve tecrit çağrıştıran, hakimiyeti tamamen doğaya bırakılmış bir bölgede koşuya çıkmış bir ana karakter ve makine estetiğinin biçimsel öğelerini taşıyan, teknolojik ara yüzlerle donatılmış bir iç mekân sahnesi oluşturur. Aslında bu ilk sekanstaki mekânlar, filmin zaman-mekânsal inşasında merkezi konumdadır. Geri kalan mekân ve karakterler, ancak bu merkezin bir uzantısı olarak kurguya dahil olur. Bu çoğunlukla ana karakterin geçmişine ait görüntülerin sunulmasıyla, ya da ekran aracılığıyla erişilen diğer insan ve mekânlarla etkileşim olarak gerçekleşir.





**Şekil3.** Arşiv filmindeki tesisin doğayla bütünleşik mimarisi ve erişimi güç konumu

Film boyunca *Engineering (Mühendislik)* adı verilen bir tesisin geçişimli alt mekanlarında bir dizi verinin işlenmekte olduğu görülür. Biri diğerinin geliştirilmiş sürümü olan iki robotla birlikte bu tesiste yaşamakta olan ana karakter George Almore'un robotlara olan sıcak yaklaşımı ve onları saklama girişimleri anlatının geri kalanı için ipuçları barındırır. Ana karakterin başka bir mekanla kurduğu ilk iletişim, veri tabanı sunucusunu andıran bir cihaz üzerinde yer alan bir ekran ile gerçekleşir. Ekranın karşısında ise onun için önemli biri vardır, geçmişe dönüş ile ilişkilenen sahnelerden anlaşıldığı üzere bu Jules Almore, yani George'un eşidir.

Jules'un ses ve görüntü kayıtlarının işlenmekte olduğu ekranların, George'un üzerinde çalıştığı proje olan robotik insan ile aynı sekansta yer alması düşündürücüdür. Benzer sekanslar film boyunca başka ritimlerde devam eder. Jules'a ait veriler üzerinde çalışan George ve ilerlemekte olan bir yapay beden projesi, ana anlatının merkezine oturur. George'un siborg bir Jules tasarlamakta olduğu fikri böylece filmin başlarında örtük olarak aktarılmış olur. Kısa bir süre içerisinde tesiste yer alan diğer iki robotun, üzerinde çalışılan bu siborgun yani insana en yakın fiziksel ve zihinsel donanımı yakalama çabasının, önceki aşamaları oldukları anlaşılır. George'un Jules ile iletişim kurmak için kullandığı ürün ise bir trafik kazasında kaybettiği eşinin zihnine erişmek için satın aldığı bir hizmettir. Bu ürün bir yandan Jules'un bilincini barındırırken, eş zamanlı olarak bir ekran aracılığı ile onun görüntü ve sesini aktaran bir iletişim ortamı sağlar. Yani hem saklama hem

de iletme işlevlerini görür. Filmde “arşiv deneyimi” olarak ifade edilen bu hizmet, Türkçe’ye Fransızca *écran* kelimesinden geçmiş olan ekran ile kelimenin köklerinde gizli olan örtme, koruma ve saklama anlamlarını ilginç bir şekilde yansıtmaktadır.

Geleneksel dokümanın dijital eşleniği olan veriler, filmdeki arşiv temasının temel taşıdır. Arşiv imgesi tüm bu süreçten, yani arşivin özü olan verinin varlığından, işlenmesinden ve yeni bir bilinç ile üretiminden bağımsız değildir. Ancak veriyi fiziksel olarak muhafaza eden, bu ‘arşiv deneyimi’ ürününün yanı sıra, tüm bu etkinliklerin, bir bakıma “arşivleme tekniklerinin” gerçekleştirildiği mekânın kendisi de bu imgenin inşasında önemli rollere sahiptir (Derrida, 1995). Aslında filmin ana mekânı olan tesis ile literatürde incelenen filmlerdeki arşiv imgesi arasında birtakım paralellikler vardır. Tesis yapıları çevreden uzak bir bölgede, erişimi güç bir konumdadır, adeta kendisini kuşatan doğaya ‘gömülü’ bir görünümündedir. Hem yapıyı oluşturan malzeme, renk ve doku, hem de kütleli organizasyonu tesisin çevrelendiği doğadan ayırt edilmesini güçleştirir. Doğal ile yapay olanın kendi karakterlerini koruyarak ve yine de birbiri içine geçmiş bir görüntüde beraberliği, filmin tamamı için de metaforik bir anlam taşır. Bunu bilincin doğallığı ile onun yapay bir bedende yeniden üretilmesi arasındaki ilişkinin yansımaları olarak yorumlamak mümkündür. Bir kez daha mimarlık, metaforik anlamıyla anlatıyı güçlendirmektedir. Bu nedenle olsa gerek ki tüm bu bilincin yapay olarak yeniden üretimi sürecine bir durak olarak doğanın kendine özgü zaman-mekânsallığı film boyunca geçiş olarak kullanılır ve izleyiciye hatırlatılır. Tesis, iç mekânda makine estetiğini yansıtırken, ana kütle doğaya çözülen dev bir kayaç gibidir. Bu mekânsal düzenleme içine dahil olmak, yani güvenlik ve kontrollü geçiş Oliver ve Daniel’in çalışmasında incelenen pek çok filmde olduğu gibi sıklıkla gündeme gelen konulardandır (2015). Öyle ki tesise erişmek ancak içeriden aktive edilen bir köprünün açılması ile gerçekleşebilir. Yine de her tarafı kameralarla çevrili olan tesiste güvenlik açığı filmde tekrar eden bir motiftir.

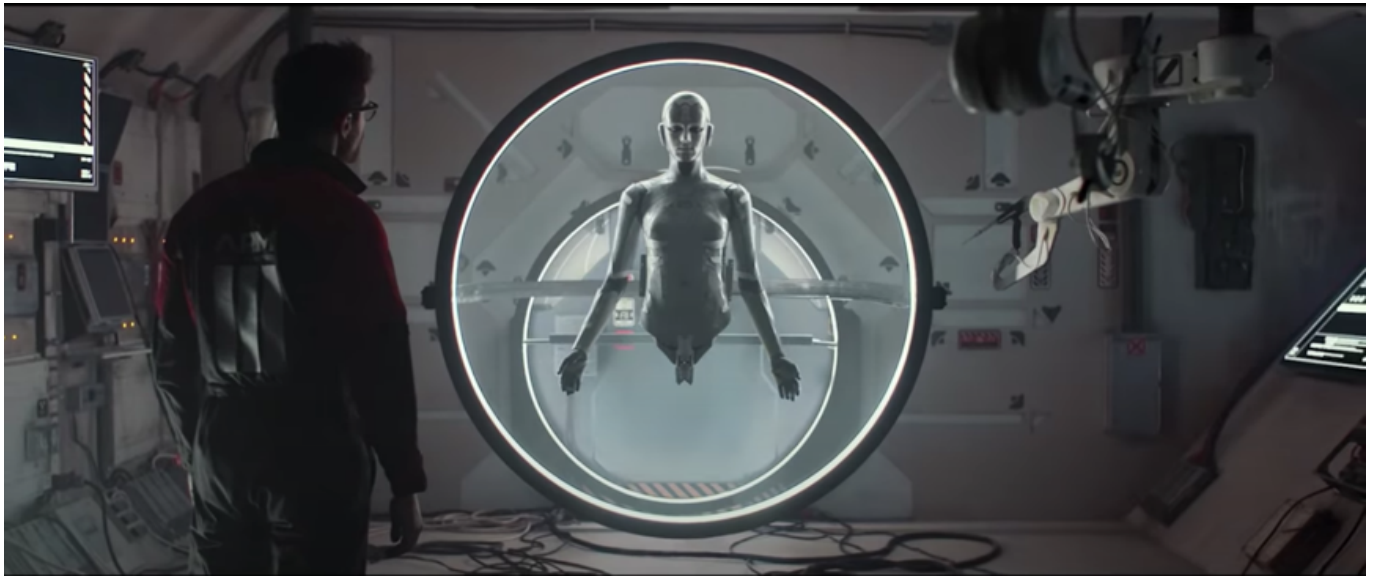
Filmde azımsanmayacak ölçüde yer verilen güvenlik ihlali gelişen teknolojinin etik sonuçları hakkında da soru işaretleri üretir. Aslında filmin geneli için teknolojik-etik sınır ihlalleri çeperinde gezinen bir dizi sahneden söz edilebilir. Söz gelimi, Jules’un anılarıyla yüklü yapay zeka siborgun bilincinin uyanmasıyla kendi varlığını yadsıyarak çığlık attığı ve var olmaya ilk etapta direndiği görülür. Ancak ilerleyen aşamalarda siborgun hayatta kalma dürtüsü öyle güçlenmiştir ki varlığını sürdürebilmek için George’u yanlış yönlendirmeye çalışır. Siborgun yeni deneyim ve beceriler kazandıkça gelişen benlik duygusu onu bireyselliğe ve yeni bir kimliğe, dolayısıyla anılarından doğduğu Jules’a karşıtlığa itmektedir. Film boyunca genellikle makine-insan ara kesitinde karşımıza çıkan etik ikilemler, diğer robotların insansı davranış kalıplarında da kendisini gösterir. 2 numaralı robotun birey olma istenci, daha gelişmiş bir modelle değiştirilmesine verdiği tepki de yapay bilinçlerin insan duygu dünyasına olan yakınlığı üzerinden ele alınmaktadır. Geçmişe dönüş sahneleriyle iletelen, ölümden sonra zihnin korunarak dünyadan ayrılışın uzatılmasına dair ana karakterler arasında geçen diyalog yine teknolojinin etik sınırlarını tartışmaya açmaktadır. Ölümü bir son olarak kabul etmek ve ölenle vedalaşmak gerektiğini söyleyen Jules’un bu isteğine karşın, ölüme ölenen geriye kalanların muhafazasıyla direniş; gidene, onun isteği olmadan yaşatma çabası, teknolojik imkanların doğurduğu etik bir açmaz olarak sunulur.

Filmde veri tabanı sunucusu, arşivin Foucaultcu işlevi, yani söylemsel oluşumları mümkün kılan sistemin kendisi olarak görülebilir. Çünkü verinin muhafazasını üstlenen bu mekanizma, bir yandan da bedenleşmenin ön koşulunu oluşturur, onu koruyup barındırarak bilinci arşivleştirir. Foucault’ya göre arşivin yapısı “neyin arşivlenebileceğinin ve neyin arşivlenemeyeceğinin” sınırlarını koyar (2014). Bu durumda beyin sinyallerini ve

bilinci barındıran bu sistem, söylemin koşullarını belirlerken pek çok sınır oluşturur. Bu sınırlılık içinde arşive erişimin 200 saatlik bir görüşmeyle kısıtlanması, dijital arşivlemenin de depolama, sunucu, enerji sınırları ve formatlar arasında verinin dönüşümü gibi kendine özgü zaman ve mekan limitleri olduğunu akla getirir.

Arşiv, bir söylemsellik sistemidir. Bu anlamda, George ve Jules'un iletişim kurma ara yüzü olarak kritik önem taşır. Çünkü veri tabanı sunucusu yalnızca Jules'a ait beyin sinyallerini 200 saatlik kullanıma kadar barındırmakla kalmaz, hayatta kalan ile hayattan ayrılan arasında bir bağ oluşturan, bilinci koruyarak bu ince çizgide iletişimi gerçekleştiren bir sistem olarak belirir. Bedenden ayrılmış bir bilinci kendi sistemi içinde tutup bir yandan da bunu bir görüntü ve sese dönüştürmekte ve bu ortamlar üzerinden iletişimi mümkün kılmaktadır. Yani arşivleme, arşivlenenin maddeselliğinin dönüşümünü bu şekilde belirlemektedir. Bu anlamda arşivin gelecek imgesi için ilk ipuçlarını vermektedir.

Kısacası, uzaklık, tecrit hali ve güvenlik çağrışımlarıyla tesisin mimarisi, arşive dair ilk fiziksel temsili oluşturur. Bu, arşivin kurgusal inşasında sıklıkla karşılaşılan ve aşına olunan bir fiziksellik doğa ile ilişkili olarak ve teknolojik biçimlerle oluşturulması gibi yenilikler sunar. Öte taraftan bilinçteki verilerin aktarıldığı veri tabanı sunucusu bugün ile ilişkilenebilen bir diğer temsil katmanını oluşturur. Siborg ise arşiv imgesinin gelecek tahayyülü için en kritik olan son katman olarak belirir. Böylelikle filmde bu katmanlar arası ilişkilerle örülen çok katmanlı bir arşiv imgesi okumak mümkündür.



**Şekil4.** Arşiv filminde Georges ve yaratmakta olduğu Siborg

## Arşivin tekno-sibernetik imgesi

Yapay zekâ araştırmalarının en temel paradigması, insan zekasının bilgisayar programları, akıllı temsil çerçeveleri ve üretken muhakeme mekanizmaları ile simulasyonuna dayanır (Zeng and Wu, 2014). Arşiv filmi de bu paradigma içerisinde ele alınmıştır. Filmde arşiv imgesi, arşiv ile ilişkili olarak sunulan farklı fiziksel hallerin, temsil nesnelерinin zihne sağladığı verilerle deyim yerindeyse bir ağ olarak örülür. Bonitzer, "temsilin temsil ettiği şey gösterdiği şey değildir" der (2017, s. 170). Bu anlamda filmde üç ayrı seviyede çözümlenen zihinde yaratılmak istenen imgenin fiziksel temsilleridir. Temelde arşiv ile temsil edilen ise tüm bu ilişkilerin

kurduğu bağlantılarla oluşan ağdır. Film duygusal anlatı bir kenara bırakılarak incelendiğinde, arşivin geçmişi, şimdiki ve geleceği içine alan bu çok katmanlı yapısı belirginleşir.

Foucault bedeninin bütün ütopyalarda asli fail olduğunu söyler. (2006). Film de zihnin ölümsüzlüğünü vaat eden ütopyik bir geleceği, bilincin arşivlenen verileri üzerinden yeniden üretimiyle sunar. Bu, kaybolan bilincin yapay zekâ ile hibritleştirilmesiyle gerçekleşen bir ölümsüzlük arayışıdır. Bu arayışın sonucunda, yapay bir beden ve hibrit bir zihin siborg olarak doğmakta ve bu siborg verileri dönüştürerek barındıran bir arşive dönüşmektedir.

Filmde arşiv imgesi, hem veri tabanı sunucusu hizmetini sağlayan şirketin adını verdiği 'arşiv deneyimi' ile, hem de tüm bu etkinliklerin, "arşivleme tekniklerinin" fiziksel olarak barındırıldığı mekânın kendisiyle yaratılmaktadır. Ancak tüm bu yakınsamalar asıl olarak bedende kristalleşir. Çünkü Derrida'nın belirttiği gibi arşiv, geçmişe değil, geleceğe ilişkin bir sorudur, arşivlenen ile ne yapılacağını ilgilendirir ve geçmişe ait olduğundan daha fazla geleceğin gelişini sorgulamalıdır (1995). Bu açıdan bakıldığında, filmin cevabı ise çarpıcıdır.

Filmin 2038 yılı öngörüsü olarak sunulması bir yandan yakın gelecekte gerçekleşebilecek ihtimallere işaret ederken, öte taraftan bu ihtimallerin kuramsal altlıklarının yıllar öncesinden tartışılmaya başlandığı bilinmektedir. Siborgun yirminci yüzyılın ikinci yarısında yoğunlaşan hem bir imge hem de bir kavram olarak ikili bir hayatı vardır. Aslında terim 1960'larda Manfred E. Clynes ve Nathan S. Kline tarafından icat edildiğinde, biyokimyasal, fizyolojik veya elektronik olarak değiştirilmiş, kendi kendini düzenleme yetisi olan insan-makine melezi bir beden olarak ifade edilmiştir. Ancak ortaya çıkışından sonra, bir 'eşik kavram' olarak daha kritik anlamları bünyesinde toplamıştır. Haraway'ın siborg tanımı her ne kadar sınırsız, heterojen ve insan sonrasıysa, siborg'a adını veren sibernetik alanının öncüsü Norbert Wiener'inki de o denli mekanik, üstü örtük ve insancıdır (Biro, 2009).

Matematikçi Norbert Wiener ve diğer bilim insanları 1940 ve 1950'lerde, 2. Dünya savaşı esnasında Amerika için yaptıkları çalışmalarla sibernetiği iletişim, kontrol ve istatistiksel matematik alanlarında çalışan tüm bilim insanlarını bir araya getirecek disiplinlerarası bir alan olarak önermişlerdir. Merkezine nümerik bilgisayarların gelişimini yerleştiren sibernetik, karmaşık insan işlevlerini kopyalamak üzere tasarlanan daha geniş elektromekanik kümelerin kontrol mekanizmaları oluşturmak için kullanılabilmesinin önünü açmıştır. Wiener, insan ve diğer organize sistemlerde iletişim, geri-bildirim ve kontrol üzerine çalışırken, her ne kadar siborg terimini icat etmemiş olsa da pratiklerinin olası sosyal sonuçlarını da derinlemesine düşünmektedir. Wiener'in yazdıkları sibernetiğin zihin, beden ve toplumlarda ortaya çıkarabileceği belirli etkileri açıklar. Bu nedenle Wiener'in sibernetik kuramı ve bu kuramda insanlarla ilgili geliştirdiği görüş, siborgun bir ilk tanımını yapmayı mümkün kılar (aktaran Biro, 2009).

Sibernetik merceğinden bakıldığında Wiener için insan, dost ve düşman, benlik ve diğerinin ilişkilendiği bir figürdür. Çünkü bu sibernetik bakışta insanlar, öğrenme ve iletişimle oluşan organizmalar olarak, bu nedenle de kendilerini devam ettiren örüntüler olarak ele alınırlar (aktaran Biro, 2009). Bu örüntüler, bilgi, kontrol edilen işleyiş, bellek ve gelişim biçimleri ile tanımlanırlar. Aslında Wiener sibernetik kuram perspektifinden incelenen insan ile örtük bir biçimde siborg kavramını sunmaktadır. Bu kuram özünde bilgi ve öğrenmeyle oluşan ve sürekli olarak dönüşen ve değişen, eş zamanlı olarak hem daha güçlü hem de daha korunmasız, özünde çevresi ve diğerleri ile bağlantı halinde, dünyayı düzenli olarak dostlar ve düşmanlar olarak ikiye



ayıran bir figürü işaret eder. Wiener'in siborg kavramı insan olmanın anlamına dair radikal bir biçimde yeni bir bakış getirmektedir.

Siborg'un anlamını feminist bir perspektiften deşifre etmeye girişen Haraway, iletişim ve biyo-teknolojileri "bedenlerin yeniden ele geçirilmesi için can alıcı" fırsatlar olarak görür (2010, s. 67). Bu bağlamda, *Arşiv* bize çok-şekilli enformasyon sisteminde "zihnin yapay zekaya, temsiline ise simülasyona dönüştüğü" bir gelecek sunar. (Haraway, 2010, s. 64). Jules'un zihin sinyallerinin yapay zekâ ile sentezlenmesiyle oluşturulan bilincin ve sentetik bedenin Haraway'ın *Siborg Manifestosu*'nda sunduğu ütopyik ve özgürleştirici siborg tanımına uyduğu söylenemez. Bedenleşen arşivin, yani siborgun cinsiyetsiz olmadığını ve hatta kaybedilen kadının üretilen bir kopyası olarak kurgulandığını görürüz. Ancak yine de Haraway'ın kavramsallaştırmasıyla paralel bir biçimde siborg teknik bir bilgi nesnesi olarak belirir. İletişim bilimleri ve biyoloji iş birliğinin sonucu olarak zihin, beden ve araç yakınlaşmasından doğmuştur (Haraway, 2010 s. 69). Filmin vurgusu da iletişim bilimlerinin gittikçe artan bir kapasite ile ele geçirdiği verilerin doğal-teknik bilgi nesnelere dönüşümünün duygusal ve etik sonuçlarını düşündürmek üzerinedir. Bu noktada, Haraway'ın dünyanın bir kodlama sorununa tercüme edildiği çıkarımı akla gelir. Bu savın filmde, bilincin kodlanarak saklanmasından ve bu kodun yapay bir beden ile yeniden üretiminden, bir anlamda arşivden yeni bir kimlik oluşturulmasıyla karşılık bulunduğu görülür. Bu bakımdan bilim ve teknolojinin ürettiği yeni sosyal ilişkilerin de tasviri sunulmuş olur.

Haraway için siborg cinsiyet, ırk ve sınıf gibi geleneksel ayrımların altını oyan tamamen hibrit bir insan kimliği tanımıdır. Dahası, siborg daha önce insanlar ve insan olmayanlar arasında yapılan üç temel ayrımı bozuma uğratar. Birincisi, siborg insanlar ve hayvanlar arası sınırı yıkar ve "dil, alet kullanımının, sosyal davranışın ve zihinsel etkinliklerin" insanların hayvanlarla paylaştığı karakteristikler olduğunu açığa çıkarmaya yardım eder (Haraway, 1985, s. 10). Her ne kadar siborg figürü insanların oldukça gelişkin bilişsel becerilere sahip olduğu iddiasına dayansa da onların "içgüdüsel, kontrole ve gelişime açık" olmalarına bağlı olarak daha önce inanılandan çok daha fazla hayvan gibi olduklarının imasını taşır (aktaran Biro, 2009). Siborg ile birlikte, insanın 'işleme' biçimlerinin yeniden tanımlanması Haraway ve Wiener için ortak ve kritik noktalar olarak belirir. Ancak her ikisinde de bu tanım insanın makineye ne kadar yakın olduğunu ortaya koymuştur. Haraway için bu, insan olmayana bir geçiş anlamını taşıyarak, "kontrole ve gelişime açık" olarak ifade edilirken, Wiener biyolojiyi doğadan değil 'üretilen'den okur ve insanı "bilgi, kontrol edilen işleyiş, bellek ve gelişim biçimleri" olarak tarif edilen örüntülerle kendini üreten bir sistem olarak tarifler.

İkinci olarak siborg figürü organizmalar ve makineler arasındaki sınırı ihlal etmiştir. Makinelerin de daha önce düşünüldüğünden daha fazla insan ve hayvan gibi olabileceği anlaşılmıştır. Sibernetiğin göstermeye yardım ettiği gibi makinelerin de dili vardır, birbirleriyle iletişim kurabilir ve öğrenebilirler. Bu yeni olarak algılanan karmaşıklık ve makinelerin canlılığı, insanların daha otomatik, mekanik ve daha öncekine kıyasla durağan olarak algılanmasının yolunu açmıştır. *Arşiv*'de makineler arası iletişimin farklı tezahürlerini görmeye olanak sağlayacak denli makine-beden olsa da diğer iki sürüm ve siborg olarak insana en yakın şekilde üretilen bilinç arasında aktif bir iletişim görülmez. Film anlatısında merkezi konumda olan insan nedeniyle makineler arası etkileşim yeterince yer bulamaz. Dahası, makine-bedenler insanın ilgisinden en yüksek miktarda faydalanma odaklı bir paylaşamazlık dışında birbirlerini yok sayacak şekilde davranmaktadır.

Üçüncü olarak, siborg, fiziksel ve fiziksel olmayan arasındaki sınırı da bozuma uğratmıştır. *Arşiv*'deki siborgu anlamak için en can alıcı nokta da budur. Siborg, mikroelektronik cihazlardan varlık kazanan, sinyallerin, spektrum ve elektromanyetik dalgaların bir işlevidir. Bu nedenle Haraway de siborgu Wiener gibi temel olarak bilgi alış, iletimi ve kontrolü ile işleyen bir varlık olarak, pek çok medyaya çevrilebilecek olması nedeniyle, hayali ve cisimsiz bir "töz" olarak vurgulamıştır. Bu cisimsiz yönleri siborgun sıklıkla tekinsiz, büyü, mistik ve yaratıksız algılanmasına neden olmuştur. Çünkü bir veri nesnesi olarak siborg, sürekli dağılım, dönüşüm ve mübadeleye maruz kalmaktadır (Biro, 2009). Haraway'ın kavramsal soyutlama olan siborgu, hayali bir inşadır. Gerçekte var olan bir şeyin kopyası veya doğrudan bir imge değildir. Ancak teknolojik projelerin kültürel tahayyülleri maddileştirmesine bir örnek olarak düşünülebilir (Suchman, 2019, s. 40).

Aslında siborgun insan ve makine arasındaki sınırları yeniden tariflemesi, arşivin bedenselliği için de yeni bir tanım getirir. Arşiv filminin teknoloji ile dönüşecek geleceğin arşiv imgesine olan en özgün katkısının bunun ardında gizli olduğu iddia edilebilir. Siborgun pek çok medyaya çevrilebilecek olması bu anlamda hayati önem taşır. Zihinsel veya fiziksel olarak her tür medyanın insan melekelerinin bir tür uzantısı olduğunu savlayan McLuhan'a paralel bir biçimde, Andy Clark da insanı çevreleyen dünyanın bireylerin özel ihtiyaç, alışkanlık, ve tercihlerine göre şekillenerek akıllılaşması ile, insanın bittiği ve bu şahsa özel, onunla birlikte evrilen dünyanın başladığı noktanın sınırlarını çizmenin zorlaştığını söyler (Clark, 2003). Bir anlamda medya ikinci bir deri olarak insan fizikselliğine eklenmiştir. Ancak *Arşiv*'deki siborg bu eklenmenin ötesinde bir replikasyon ve yeniden inşadır. Tözün veri olduğu bir mekanik bedende belleğin ve kişisel anıların da sürekli dönüşüm halinde olduğu görülür. Veri, yeni etkileşimlerle dönüşerek geçmişten beslenen ama şimdide özgül halini yakalayan bir karakteri oluşturur. Bu da arşiv ile inşa edilen bilginin her zaman bir yeniden inşa olduğunu hatırlatır. Bir olaydan geriye kalanlar arasında kurulan bilgilerle yeniden üretilen olay, hiçbir zaman asli olayın yerine geçemez. Arşivin temel malzemesi olan ve dokümanın yerini alan veriler dönüşüme ve değişime açık olarak bir bedende muhafaza edilmeye başlandığında, sürekli bir yeniden yapılanmayı ve başkalaşmayı devreye sokar. Bu da belleğin her zaman yeniden yoruma açık olduğu gerçeğini hatırlatır.

Öte yandan, arşivin çoğunlukla bir kimlik bulma yeri olduğu hatırlanmalıdır. Kayıp bir benliğin izlerini ve imgelerini bulmak için gidilen arşiv, garip ve tekinsiz olanın (Freud'un *unheimlich*'i) bizi sıradan (*heimlich*) ve tanıdık olana geri götürmek için bir ikame olarak hareket edebileceği bir yerdir (Featherstone, 2006). Dolayısıyla arşiv, rüyalar ve açığa çıkarma için, belleği yaratmak ve yeniden üretmek için, "dünyanın, önemsiz bir parçanın keşfine dönebileceği", "özlem" ve Derrida'nın ölüm itkisine karşıt anlamda bir "arzu" yeridir (Featherstone, 2006). Bu nedenle kimliğin yeniden inşası için arşivleri protez bellek aygıtları olarak, "evde olma" hissi verecek bir yer olarak inşa etme girişimleri kaçınılmazdır (Featherstone, 2006, s. 594). Bu nokta oldukça enteresan bir biçimde, arşiv, beden ve ikamet arasındaki sınırların geçişkenliğini gösterir.

Dijital arşiv, dijital teknolojilerin kolaylaştırdığı çağdaş 'kayıt ve depolama çılgınlığının' bir parçasından ziyade akışkan, süreçsel, dinamik bir arşiv sağlama olanağı olarak okunabilir (Featherstone, 2006). Bu olanağın sınırları siborg beden ile fiziksel bir temsil kazanmış olur. Dijital arşivde belgelerin topolojisinin tekrar tekrar yapılandırılabilir olması, veri ve belgenin kimliği, ayırt ediciliği ve sınırları hakkında yeni kavramsal problemler sunar. Film de bu kavramsal problemlere siborg üzerinden işaret eder. Yaşam ve biçim arasındaki dengede olan daha önceki değişimler gibi, dijital arşiv de akışlar ve sınıflandırma arasındaki



kaymaların, mevcut çağda kişisel bilginin oluşumu ve depolanması ile ilgili soruların merkezine götürür (Featherstone, 2006).

Featherstone merkezietini kaybeden dijital arşivin Foucault ve Derrida'nın kuramsal metinleri ile paralellik taşıdığını iddia eder. Çünkü burada vurgu arşivin radikal kararsızlığı ve durumsallığı üzerine ve arşivin anlam üreten merkezietisiz bir yapı olmasındadır (2006). Foucault'nun arşivi bir arkeoloji olarak yeniden formüle edişi, arşivin daha geleneksel anlamdaki bütünleştirici yapı olmasındansa bir veri setinden doğacak bir söylem çoğulluğuna dönüşmesini işaret eder. Bu nedenle temel nokta arşivin geçmişe doğrudan bir erişim sağlayamayacağı, yalnızca onun yeniden yapılanmasına araç olacak doneler barındıracağı daha akışkan ve karmaşık arşiv izlerine kayar. Featherstone, Derrida'nın arşiv hummasını ise yaşanan kökene, geçiciliği ve unutuşu bizi tedirgin eden çarpıtılmış ve kırılmış anılarımızın kaynağı olan günlük deneyime geri dönmek olarak yorumlar. Arşiv nosyonu, öznenin merkezieti ve bilinebilirliği kuramları tarafından denetlenmiştir, bu yaklaşımlarla arşiv ansiklopedik imge korunumları olarak görülebilir (aktaran Featherstone, 2006). Featherstone bunlara dayanarak arşivin hem paradigmatik bir mevcudiyet hem de somut bir kurum olarak görülebileceğini ileri sürer.

Arşiv, film özelinde, farklı bilinç seviyelerinde üç fiziksel temsil ile işlenen paradigmatik bir mevcudiyet olarak algılanabilir. Bunlardan siborg ile imlenen temsil, dijital arşivin gelecek imgesine yönelik en önemli ipuçlarını barındırır. Dijital arşivin akışkanlığı, dinamikliği ve süreçselliği kendini yeni bir bedende gösterse de, ana karakterin yarattığı siborgu, gerçek eşi yerine koyamadığını hissettiren sahneler geçicilik ve unutuşu farklı bir biçimde performe eder. Çünkü gerçeğin ikamesi yerine izlerden üretilen, gerçeğin yerine geçememiş ve unutuşu erteleyememiş, yalnızca geçici bir çözüm olmuştur. Arşiv ana karakter için eşinin "kayıp benliğinin izlerini ve imgelerini" bulmak için gittiği ancak "garip ve tekinsiz" olanla karşılaştığı bir yer olmuştur (Featherstone, 2006). Veri setinden doğan bu çoğulluğun kendi anılarından başka hiçbir şekilde davranış örüntülerine yansıyamayan kimliği onun kökenin bir uzantısından ziyade yeni ve başka bir bilinç olarak algılanmasına yol açar.

## Sonuç yerine

Arşivin temel malzemesi olan dokümanın maddesini yitirerek veriye dönüşmesi onun hem ortamını hem de dilini dijitalleşmiştir. Yirmibirinci yüzyılda bu gündelik hayatta da deneyimlenen kanıksanmış bir dönüşümdür. Ancak, *Arşiv* filminin vurucu noktası bu dönüşümün bir sonucu olarak yakın gelecekte ölüm ve hayatta kalma eşiğine yerleşmesi, kişinin zihinsel kalıntılarının bir arşiv olarak nasıl işleyeceğini düşündürmesidir. Filmde örtük bir arşiv imgesi bir yandan dolaylı olarak tüm anlatının mekânı olan tesisin fiziksel ve konumsal özellikleri ile oluşturulur. Bu, pek çok filmde ve kurgusal yazında da karşılaşılan, arşivin erişimi güç ve tecrit edilmişliğinin, bir anlamda onun bilinçdışı imgesinin mimarlık aracılığıyla inşasıdır. Diğer filmlerle olan ortaklığı nedeniyle bu katman var olan bir temsilin başka araçlarla yeniden üretimidir. Öte yandan veriye dönüşen zihinsel sinyallerin muhafazası için geçici konak olarak beliren statik bir makine, dijital arşivin neye benzediği yönünde yakın geleceğe değil şimdiye gönderme yapmaktadır. Bu, arşiv imgesinin, izleyiciye tanıdık gelecek bir yüzü, şimdideki inşasıdır. Fakat kalıntıların uzun süreli muhafazası için gereken mekân, bir makine beden olmuştur. Bu da arşivin gelecekteki tahayyülüdür. Gündelik hayatta beden ve mekânın sınırlarını bulanıklaştıran teknoloji, hayattan ayrıldıktan sonra dahi bu sınırları zorlamaya devam etmektedir. Filmde bu meselenin etik dışıyurumu, George ve Jules'un "arşiv teknolojisi" üzerine

konuştukları sahnelerde gizlidir. Jules öldükten sonra bilincinin muhafaza edilmesini istememekte, George ise buna daha sıcak yaklaşmaktadır. Filmin sonunda açığa çıktığı üzere, George Jules'un isteğine ihanet etmemiştir. Film boyunca kurgulanan yanılısama arşivlenenin Jules'un zihni olduğunu düşündürse dahi, aksine kazada hayatını kaybeden George'tur ve izlenilen her şey, onun zihinsel ürünleridir. Arşiv bir dış gerçeklik olarak sunulsa da film boyunca izleyici aslında zihinden geriye kalan sinyallerde, arşivin içinde konumlandırılmıştır.

## Kaynakça

- Arlene Schmuland, (1999). The archival image in fiction: an analysis and annotated. *The American Archivist*, (62) 1, 24-73.
- Arnheim, R. (2015). *Görsel düşünme*. (R. Ögdül, Çev.), İstanbul: Metis.
- Bazin, A. and Gray H. (1960). The Ontology of the Photographic Image. *Film Quarterly*. (13) 4, 4-9.
- Berger, J. (2015). *Bir fotoğrafı anlamak*. (B. Eyüboğlu, Çev.) İstanbul: Metis.
- Biro, M., (2009). *The dada cyborg*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bonitzer, P. (2017). *Kör alan ve dekadrajlar*. İstanbul: Metis.
- Buckland, M. K. (1997). What is a Document?, *Journal of the American Society for Information Science*, 48 (9), 804-809.
- Briet, S. (1951). *Qu'est-ce que la documentation*. Paris: EDIT.
- Clark, A. (2003). *Natural-born cyborgs: minds, technologies, and the future of human intelligence*. New York: Oxford University Press.
- Derrida, J. (1995). Archive fever. *Diacritics*, 25 (2), 9-63.
- Featherstone, M. (2006). Archive. *Theory, Culture & Society*, 23(2-3), 591-596.  
<https://doi.org/10.1177/0263276406023002106>.
- Foucault, M. (2006). "Utopian body", C. A. Jones (Ed.), *Sensorium: embodied experience, technology and contemporary art* içinde (s. 229-234). The MIT Press.
- Foucault, M. (2014). *Bilginin arkeolojisi*, İstanbul: Ayrıntı.
- Freshwater, H. (2007). The allure of the archive: performance and censorship. *Moveable Type*, (3), 5-24.
- Haraway, D. (2010). "Siborg manifestosu: yirminci yüzyılın sonlarında bilim, teknoloji ve sosyalist feminizm", Güçsal Pular (Ed.) *Başka yer* içinde. İstanbul: Metis.

- Herd, P., James, T., Palfrey, C. (Yapımcılar) ve Rothery, G. (Yönetmen). (2020). Archive [Film]. UK, Hungary, USA: Independent, Hero Squared, Head Gear Films.
- Gillett, L. (Yapımcı) ve Armstrong, F. (Yönetmen). (2009). The Age of Stupid. [Film]. UK. Passion Pictures & Spanner Films.
- Kittler, F. (1992). *Discourse networks 1800/1900*. Stanford, Calif.: Stanford University Press.
- Landsberg, A. (2004). *Prosthetic memory*. NY: Columbia University Press.
- Laurentiis, D. D. (Yapımcı) ve Bergman, I. (Yönetmen). (1977). The Serpent's Egg [Film]. West Germany & United States. Dino de Laurentiis Company, Railto Film, Bavaria Film.
- Manoff, M. (2004). Theories of the archive from across the disciplines. *Libraries and the Academy*, (4) 1, 9–25.
- Mitchell, W. J. T. (1984). What is an image? *New Literary History*, 15(3), 503–537. Erişim <https://doi.org/10.2307/468718>
- Oliver, A., ve Daniel, A. (2015). The identity complex: the portrayal of archivists in film. *Archival Issues*, 37(1), 48–70. Erişim <http://www.jstor.org/stable/24590116>
- Osborne, M. (1999). The ordinariness of the archive. *History of the Human Sciences*, (12) 2, 51-64.
- Parker, J. (Yapımcı) ve Parker, J. (Yönetmen). (2001). Bartleby. [Film]. United States. Parker Film Company.
- Schmuland, A. (1999). The Archival image in fiction: an analysis and annotated bibliography. *The American Archivist*, 62(1), 24–73. Erişim <http://www.jstor.org/stable/40294103>
- Suchman, L. (2019). Demystifying the intelligent machine. T. Heffernan (Ed.), *Cyborg Futures* (s.40-61). Cham: Palgrave Macmillan US.
- Tanju, B. (2016). Pazar Sekmeleri: Arşiv Humması. *Manifold*. Erişim <https://manifold.press/pazar-sekmeleri-arsiv-hummasi>
- Wilson, J. (1995). Enter the cyberpunk librarian: future directions in cyberspace. *Library Review* 44 (8), 63-72. Erişim <http://www.emeraldinsight.com>
- Zeng, D. and Wu, Z. (2014). From artificial intelligence to cyborg intelligence. *IEEE Intelligent Systems*, (29), 5: 2-4. doi:10.1109/MIS.2014.83