

Zihin Nasıl Çalışır Sorusuna Duygu Merkezli Yaklaşım: Webtoon Uyarlaması *Yumi's Cells*

An Emotion-Centered Approach to the Question of How the Mind Works: The Webtoon Adaptation *Yumi's Cells*

Dr. Öğr. Üyesi Gamze YILMAZ GÜNTAY ¹

Süreç/History

Geliş/Submitted: 01/04/2026
Kabul/Accepted: 25/08/2026
Yayın/Published: 25/09/2026

İntihal/Plagiarism

Bu makale, en az iki hakem tarafından incelendi ve intihal içermediği teyit edildi. / This article has been reviewed by at least two referees and scanned via a plagiarism software.

Etik Beyan/Ethical Statement

Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur. / It is declared that scientific and ethical principles have been followed while carrying out and writing this study and that all the sources used have been properly cited.

Çıkar Çatışması / Competing Interests

Yazar(lar), çıkar çatışması olmadığını beyan eder. / The author(s) declares that have no competing interests.

Telif Hakkı/Copyright

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution \(CC BY-NC 4.0\) license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



Öz

İnsan, kendi varlığı üzerine analitik bir yaklaşımla düşünen tek canlı türüdür. Bedenini, duygularını ve zihinsel süreçlerini sorgulayarak bu karmaşık sistemin bir bütün olarak nasıl işlediğini anlama çabası içindedir. Bu çaba, bilim, felsefe ve sanatın farklı disiplinleriyle sürdürülürken disiplinlerarası yaklaşımlar, yeni görme biçimlerini açığa çıkarmaktadır. Teknolojik gelişmeler ve dijital çağın sunduğu olanaklar ise sanatsal ifade yöntemlerinin alanını genişletmekte, hibrit yapıları yaygınlaştırmaktadır. Televizyon içerikleri de bu etkileşimin çıktılarını yayınlarına taşıırken uyarlama yapımlara yönelebilmektedir. Bu bağlamda araştırma çerçevesinde, bir webtoon uyarlaması olan *Yumi's Cells* dizi filminde duygu merkezli bir yaklaşımla zihnin çalışma prensiplerinin ve insan tutum ve davranışlarına etkisinin nasıl işlendiğinin analiz edilmesi amaçlanmaktadır. “İnsan zihni nasıl çalışır?” sorusu üzerine temellendirildiği öne sürülen dizi, nöropsikanalitik yaklaşım çerçevesinde analiz edilmektedir. Dizi film, canlı aksiyon ile üç boyutlu (3B) animasyonu birleştiren hibrit anlatı yapısı sayesinde zihinsel süreçleri ve duygusal çatışmaları görsel olarak somutlaştıran özgün bir örnek sunmaktadır. Bu yapı, karakterin içsel dünyasını ve duygusal süreçlerini görünür kılmaktadır. Özellikle “hücre köyü” metaforu aracılığıyla, duyguların bireyin karar alma süreçlerindeki belirleyici rolü somutlaştırılmaktadır. Bu anlatı biçimiyle zihnin dinamik, çok katmanlı ve müzakereci yapısı açığa çıkartılmaktadır. *Yumi's Cells*, mizahi bir üslupla, insan zihnini sabit ve bütüncül bir yapı olarak değil; duygular, bilişsel süreçler ve toplumsal etkileşimler aracılığıyla sürekli yeniden örgütlenen dinamik bir sistem olarak sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İnsan Zihni, Nöropsikanalitik Yaklaşım, Webtoon, K-Drama, Hibrit Anlatı, Yumi's Cells.

Abstract

Humans are the only species that analytically reflect on their own existence, questioning the body, emotions, and mental processes to understand how this complex system functions as a whole. This inquiry spans science, philosophy, and art, while interdisciplinary approaches offer new ways of seeing. At the same time, technological developments and the opportunities of the digital age expand artistic expression and foster hybrid forms. Television content increasingly adopts these forms, incorporating the outputs of interdisciplinary interaction into its narratives. Within this context, this study examines how the workings of the mind and their influence on human attitudes and behaviors are represented through an emotion-centered approach in the webtoon adaptation series *Yumi's Cells*. Framed by a neuropsychanalytic perspective, the series is built around the question, “How does the human mind work?” The series offers a distinctive example by visualizing mental processes and emotional conflicts through a hybrid narrative that combines live action with 3D animation. This structure makes the character's inner world and emotional dynamics visible to the audience. In particular, the metaphor of the “cell village” emphasizes the decisive role of emotions in individual decision-making processes. Through this narrative strategy, the series reveals the mind as dynamic, multilayered, and constantly evolving. With a humorous tone, *Yumi's Cells* portrays the human mind not as a fixed and unified entity, but as a system continuously reshaped by emotions, cognitive processes, and social interactions.

Keywords: Human Mind, Neuropsychanalytic Approach, Webtoon, K-Drama, Hybrid Narrative, Yumi's Cells.

Atıf için (to cite): Yılmaz Güntay, G. (2021). Zihin Nasıl Çalışır Sorusuna Duygu Merkezli Yaklaşım: Webtoon Uyarlaması *Yumi's Cells*. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 28(3), 941-957. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.1920866>

Giriş

¹ Trabzon Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, Trabzon/Türkiye, gamzeguntay@gmail.com.

Televizyonun yeni altın çağını yaşadığını vurgulayan Wells-Lassagne'ye göre yayın ağları, kablolu kanallar, uydu televizyonu veya Netflix, Amazon, YouTube gibi üretim kaynaklarının çoğalmasıyla televizyon kanallarının içerik gereksinimi de genişlemektedir (2017, s. 8). Wells-Lassagne, bu durumun sonucu olarak çeşitli mecralardan ekrana yapılan uyarlamaların sayısının arttığına işaret etmektedir: “Televizyon stüdyoları sinema, edebiyat, grafik romanlar, web siteleri vb. alanlardan denenmiş ve kendini kanıtlamış formüllere yönelmiştir.” (Wells-Lassagne, 2017, s. 8). Güney Kore’de çevrimiçi dijital platformlarda yayınlanan çizgi romanlar olarak tanımlanan webtoonlardan uyarlanan K-dramalar (Güney Kore dizileri) bu yapımlar arasında gösterilebilir.

Web ile cartoon (çizgi film) kelimelerinin birleşiminden oluşan yeni bir terim olan webtoon, kısa bölümler halinde yayımlanan ve çevrimiçi ortamda sunulan manhwa² tarzı bir web çizgi romanıdır (Kwon, 2014). Bu görsel hikâye anlatma biçimi, çizgi romana çok benzese de çevrimiçi olarak ücretsiz okunabilmektedir (France 24, 2025). Kwon’un (2014) ifadesiyle iyi yapılandırılmış hikâyeler sunan webtoonların bir kısmı film, dizi ya da kitaplara uyarlanmıştır. Film, oyun ve televizyon dizileri gibi farklı kültürel üretim alanları için özgün kaynak işlevi gören webtoonlar, son dönem Kore dalgasının yeni büyüme dinamiklerinden biri olarak konumlanmaktadır (Jin, 2015, s. 194). Bu dijital anlatı formunun sinema ve televizyon gibi farklı mecralara uyarlanması, uyarlama yapımların alanını genişleten bir yorumlama ve yeniden üretim sürecini açığa çıkarmaktadır. Webtoon uyarlamaları, aynı zamanda yaratıcı tasarımcıların özgün hikayelerini ekranlara taşımaya zemin hazırlamaktadır. Güney Kore yapımı Yumi’s Cells (2021) dizi filmi de bu yapımlar arasındadır. Dizi, farklı anlatı üslubuyla “İnsan zihni nasıl çalışır?” sorusu üzerine düşünce üretmektedir.

Bu çalışma, Yumi’s Cells dizi filmi, nöropsikanalitik yaklaşım çerçevesinde analiz ederek, insan zihninin çalışma prensiplerinin anlatıda nasıl işlendiğini incelemeyi amaçlamaktadır. Dizi, canlı aksiyon ve üç boyutlu animasyonu bir arada kullanan hibrit yapısıyla, karakterin içsel dünyasını görünür kılan özgün bir anlatı stratejisi sunmaktadır. Bu yapı, estetik bir tercih olmaktan öte zihinsel süreçlerin, duyguların ve davranışların nasıl örgütlendiğini gösteren kavramsal bir model olarak ele alınmaktadır. Beynin işleyişinde duyguların; insanın günlük yaşamına, çevresel koşullarına, ilişkilerine dair algılarını, tutum ve davranışlarını nasıl inşa ettiği üzerinde durulmaktadır. İnsan zihnindeki farklı duyguların bir arada bireyin tüm yaşam süreçlerini nasıl etkilediğinin ele alınış biçimi, dizinin anlatım pratikleri üzerinden analiz edilmektedir. Disiplinlerarası bir yaklaşımla Freud’un id, ego ve süperego kavramları ile çağdaş nörobilimsel çalışmaların bulguları birlikte ele alınarak, karakterin tutum ve davranışlarının ardındaki zihinsel dinamikler incelenmektedir. Çözümlemeye geçilmeden önce kuramsal çerçeveyi oluşturan zihnin çalışma prensipleri üzerine bazı nörobilimsel ve psikanalitik yaklaşımlar açıklanmaktadır. Aynı zamanda dizi filmin canlı aksiyon ve animasyon sahnelerini birleştiren hibrit yapısı üzerinde durulmaktadır.

1. “Zihin Nasıl Çalışır?” Sorusu Üzerine Düşünmek

Zihin kavramı tanımlanırken, genellikle beden-ruh düalizmi üzerinden bir yaklaşım benimsenmektedir. Atalay’a (2021) göre zihin sözcüğü, madde-ruh ayrımından türemiş bir kavramdır. Atalay, “zihin nedir?” sorusunu nöropsikanalitik yaklaşım çerçevesinde ele alırken, aslında tek bir olgunun iki farklı biçimde kavrandığını vurgular. Buna göre maddi düzlemde değerlendirilen yapı “beyin” olarak adlandırılırken, düşünme ve hissetme süreçleri “zihin” kavramıyla ifade edilmektedir. Ancak yazar, bu ayrımın kesin olmadığını belirterek beyin ve zihin kavramlarının birbirinden bağımsız değil, bütüncül bir yapı içinde ele alınması gerektiğini ifade eder.

Pinker, “Zihin Nasıl Çalışır?” kitabında zihnin başlıca becerilerini algı, akıl yürütme, duygu ve toplumsal ilişkiler (aile, sevgililer, rakipler, dostlar, tanıdıklar, müttefikler, düşmanlar) olarak sınıflamaktadır (2017, s. 16). Yazara göre beynin bilgi işleme ya da hesaplama özelliği düşünme, hissetme, seçim yapma ve eyleme geçme süreçlerini mümkün kılmaktadır (2017, s. 41). Bununla birlikte Pinker, zihnin işleyişinin bedenin işleyişi kadar açık ve anlaşılır olmadığını vurgular (2017, s. 15).

İnsan beyinde 100 milyarın üzerinde nöron bulunduğu ve her bir nöronun diğerleriyle yüzlerce hatta on binlerce sinaptik bağlantı kurabildiği belirtilmektedir. (Searle, 2018, s. 16). Bu hücrelerin saniyede yüzlerce kez elektriksel sinyal iletebildiğini ifade eden Eagleman’a göre, bu bağlantı ağı son derece karmaşık bir yapı sergilemektedir (2013, s. 1). Böylesine karmaşık olan bu yapının işleyişini tam anlamıyla açıklamak hala önemli bir güçlük oluşturmaktadır. Nörobilim alanındaki gelişmiş

² Manga, Manhwa ve Manhwa kelimelerinin hepsi Japonca, Korece ve Çince’de çizgi roman anlamına gelir. Manhwa kelimesi Kore’de çizgi romanlar ve basılı çizimler/resimler için genel bir terim olsa da Kore dışında özellikle Kore çizgi romanı/mangası şeklinde bilinir (Animeler.net).

görselleştirme teknikleri pek çok bilinmeyi aydınlatmış olsa da, beynin tüm mekanizmalarını bütüncül biçimde anlamak henüz mümkün değildir. Nitekim Freud'un da vurguladığı gibi beynin hiç durmadan işleyen mekanizmasının yalnızca çok küçük bir kısmı bilinç düzeyinde gerçekleşir, çok daha geniş bir kısım bilinçdışı düzeyde karanlık bir alanda işlemeyi sürdürmektedir.

Psikanalitik yaklaşımın kurucusu Sigmund Freud, insan zihninin çalışma prensiplerini, id, ego ve süperegö kavramları üzerinden açıklamaktadır. "Bilinçdışı" (bilinçaltı) kavramının farklı ve zaman zaman çelişkili biçimlerde kullanılması nedeniyle Freud, yaşamının ilerleyen dönemlerinde zihnin yapısına ilişkin yeni bir model geliştirmiştir. Bu modelde örgütsüz içgüdüsel eğilimleri "id", gerçeklik ilkesine göre işleyen düzenleyici yapıyı "ego" ve eleştirel ile ahlaki işlevleri temsil eden yapıyı ise "superego" olarak adlandırmıştır (Freud, 2018, s. 21). İd, doğuştan var olan ve haz ilkesinin birincil önemde olduğu insan dürtü ve arzularını açığa çıkaran içgüdüsel yapıyı işaret etmektedir. Ego, bireyin içsel dürtüleri ile dış dünyanın koşulları arasında denge kurmaya çalışan düzenleyici yapıdır. Superego ise toplumsal normlar, ahlaki değerler ve içselleştirilmiş otorite figürleri aracılığıyla davranışları denetleyen ve yargılayan zihinsel yapıyı temsil eder ve Freud bu yapıyı, insan vicdanına işaret ederek açıklamaktadır. Düşünürün ifadesiyle *bilinçdışı suçluluk duygusu, superego'nun direncini temsil eder* (2000, s. 318). Freud'a göre bu üç yapı sürekli etkileşim ve çatışma hâlinindedir; bireyin tutumları, kararları ve davranışları büyük ölçüde bu dinamik ilişkinin sonucunda şekillenir. Bu nedenle psikanalitik kuram, insan zihnini durağan bir yapıdan çok, farklı dürtülerin ve düzenleyici mekanizmaların karşılıklı etkileşimiyle işleyen dinamik bir süreç olarak ele alır. Bununla birlikte Freud'a göre günlük hareketlerimizin büyük bir kısmı gözlemlemekten kaçtığımız gizli dürtülerimizin sonucudur (2014, s. 12). Nörobilim alanındaki bazı çalışmalar da Freud'un altını çizdiği zihnin dinamik ve esnek yapısına işaret etmektedir.

Andreasen'e göre beyin, anne karnında oluşmaya başladığı andan itibaren, sinir hücrelerinin büyüüp birbirleriyle bağlantı kurduğu dinamik bir yapıdadır. Bu bağlantıların bir kısmı genetik olarak belirlenmiş olsa da, büyük ölçüde deneyimlerle şekillenmektedir (2009, s. 73). Bu bağlamda beyin her düzeyde plastik ve dinamik bir organdır (2009, s. 190). Bununla birlikte her bireyin beyin yapısı sosyal ve kültürel bağlamla etkileşim içinde özgün bir nitelik kazanır ve benzersizdir (Türkmen, 2022, s. 199). Beyin, nöronlar arası etkileşim sayesinde hem içsel hem de dışsal uyarıyı alır, yorumlar ve uygun tepkiler üretir. Duyusal veriler bellekle eşgüdümlü biçimde işlenir (Atalay, 2023, s. 133). Günlük deneyimlerden kültürel birikime kadar, yaşam boyunca edinilen tüm deneyimler, beynin yapısını sürekli olarak yeniden biçimlendirir. (Eagleman, 2016, s. 5). Bu bağlamda İnsan davranışları yalnızca biyolojik eğilimlerle değil, deneyim ve kültürle birlikte şekillenir (Goleman, 2010, s. 34). Beynin temel işlevi çevreden bilgi toplayarak davranışları buna göre yönlendirmektir. Ancak bu süreç bilinçli farkındalık düzeyinde gerçekleşmez ve birey, aldığı kararların önemli bir kısmının farkında olmayabilir (Eagleman, 2016, s. 107-108).

"Zihinsel durumum sadece kafamın içinde olan bir şey değildir, daha büyük bir ağın parçasıdır." (Gabriel, 2021). Bu yaklaşım, zihnin dış dünya ile kurulan ilişkiler aracılığıyla sürekli yenilenen ve dönüşen bir yapı olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda *Yumi's Cells* dizisi, karakterin gündelik karşılaşmaları, diyalogları ve sosyal etkileşimleri üzerinden zihinsel yapılanmanın nasıl sürekli yeniden düzenlediğini ortaya koymaktadır. Animasyon sahnelerinde beyin hücrelerinin iş bölümü içinde çalıştığı ve her hücrenin dışsal verileri değerlendirerek kendi işlevini yerine getirdiği görülmektedir. Yumi'nin duygusal deneyimlerindeki değişimler, hücreler arasındaki örgütlenmeyi de dönüştürmektedir. Yaşanan olaylar, kurulan diyaloglar ve etkileşimler, Yumi'nin zihnindeki örgütlenme yapısını da değiştirmektedir. Bu ilişki çift yönlüdür. Zihin dünyasındaki her değişim Yumi'nin tutum ve davranışlarını da yeniden şekillendirmekte ve sosyal hayatındaki ilişki biçimlerini etkilemektedir. Bu etkileşimli ilişki, dizinin parçalı, hibrit anlatısıyla açığa çıkmaktadır.

2. Canlı Aksiyon ve Üç Boyutlu Animasyonun Birlikte Kullanımı: Hibrit Anlatı Yapısı

Canlı aksiyon (live-action) ile üç boyutlu animasyonun aynı anlatı içinde birlikte kullanılması, çağdaş anlatılarda giderek yaygınlaşan hibrit bir estetik formu ifade etmektedir. Bu yapı, fiziksel dünyada çekilmiş oyunculu sahneler ile dijital ya da çizim temelli animasyon sekanslarının bütünleşmesiyle ortaya çıkar. Söz konusu birliktelik, yalnızca teknik bir eklemlenme değil; aynı zamanda anlatısal bir yeniden örgütlenme anlamına gelir.

Sinemada animasyon ve canlı aksiyonun hibrit yapısı, genellikle gerçek zaman görüntüleri üzerine bindirilmiş animasyon karakterleri ya da tam tersi animasyon dünyasına dahil edilmiş gerçek

zaman karakterleri akla getirmektedir. Sinema tarihinde bu teknikle yapılmış pek çok film bulunmaktadır. Alexander (2022), canlı aksiyon ve animasyon hibrit yapımların tarihine değindiği yazısında, bu filmlerden bazılarını *Hollywood Party* (1934), *Ha!Ha!Ha!* (1934), *You Ought to be in Pictures* (1940), *Servants' Entrance* (1934), *The Three Caballeros* (1944), *Anchor Aweigh* (1945), *My Dream is Yours* (1949), *Dangerous When Wet* (1953), *Invitation to the Dance* (1956), *Jason and the Argonauts* (1963), *Tom Thumb* (1958), *Who Framed Roger Rabbit* (1988) olarak sıralar. *Yumi's Cells* dizi filminde de birkaç sahnede bu uygulama (animasyon ve canlı aksiyonun aynı sahnede üst üste bindirilmesi) kullanılmış olsa da, temelde paralel kurgu tekniğiyle iki farklı dünyanın aynı sekansta art arda verilmesiyle hikaye işlemektedir.

Görsel 1. Canlı aksiyon ve 3B animasyonun aynı sahnede üst üste bindirilişi.

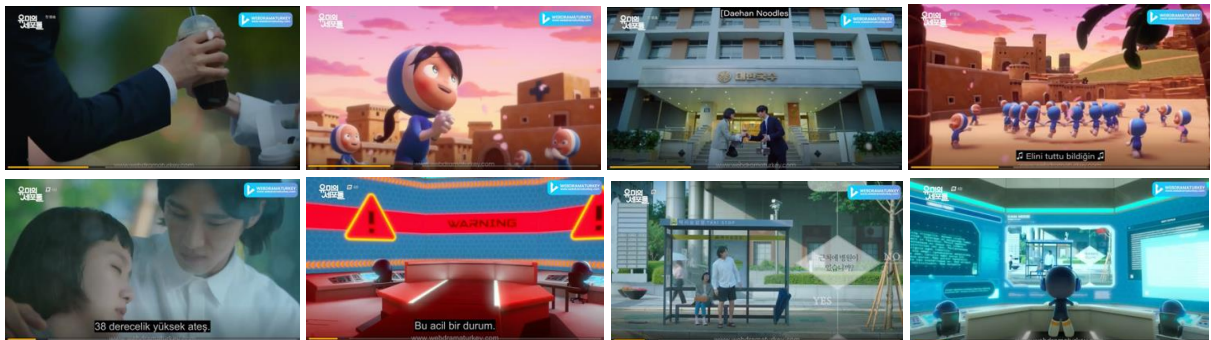


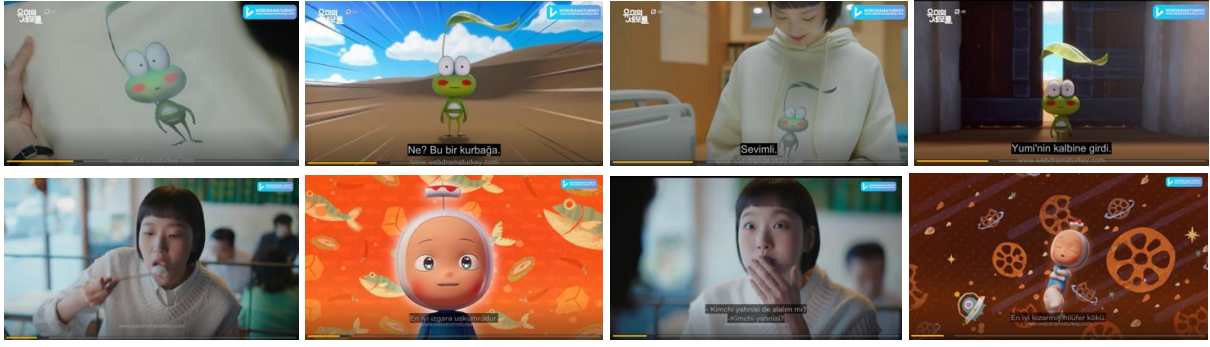
Kaynak: <https://webdramaturkey2.com/dizi/yumi-s-cells-izle>

Yumi's Cells, canlı aksiyon ile üç boyutlu animasyonu bir arada kullanarak hibrit bir görsel yapı kurar. Bu yapı, duyguların zihinsel faaliyetlerin ve davranışların şekillenmesindeki belirleyiciliğini açığa çıkaran bilinçli bir anlatı stratejisi olarak görülmektedir. Dizide gündelik hayatın gerçekçi sunumu canlı aksiyon aracılığıyla kurulurken, Yumi'nin içsel dünyası animasyon sekanslarıyla görünür kılınır. Böylece anlatı iki paralel düzlemde ilerler: dışsal toplumsal gerçeklik ve içsel organizasyon. İçsel durumla toplumsal gerçeklik arasındaki etkileşimli süreç de böylece açığa çıkartılmaktadır.

Canlı aksiyon sahneleri, romantik ilişki, iş yaşamı ve gündelik etkileşimler üzerinden karakterin deneyimlerini yansıtır. Buna karşılık animasyon katmanı, Yumi'nin zihnindeki "hücreler" aracılığıyla duyguların kolektif bir organizasyon içinde çalıştığını gösterir. Aşk, arzu, açlık, kaygı, önsezi, vicdan, şüphe, kin, samimiyet ya da özgüven gibi duygular, bireysel bir iç ses olmaktan çıkar; tartışan, çatışan, karar alan ve eyleme geçen mikro-öznelere dönüşür. Canlı aksiyon, gerçek mekânlar, bedenler ve fiziksel performanslar aracılığıyla izleyiciye somutluk ve gerçeklik duygusu sunarken; animasyon, soyutlama, metafor üretimi ve içsel durumların görselleştirilmesi bakımından daha esnek ve deneysel olanaklar sağlar. Bu iki estetik rejimin kesişimi, anlatıya çift katmanlı bir yapı kazandırır: Dış dünyaya ait eylemler, canlı aksiyon aracılığıyla sunulurken zihinsel süreçler, hayal gücü, duygusal çatışmalar ve öznel deneyimler animasyon yoluyla görünür kılınır. Bu hibrit yapı duyguyu, soyut bir iç yaşantı olmaktan çıkararak dramatik bir mekâna yerleştirir. Hücre köyü, yalnızca metaforik bir alan değil; karar alma süreçlerinin sahnelendiği bir içsel kamusal alandır. Böylece dizi, çağdaş öznenin duygusal deneyimini tekil ve bütüncül bir bilinç olarak değil, müzakereci ve parçalı bir yapı olarak ele alır. Bu biçimsel yaklaşım, duyguların, yönetilen, organize edilen ve zaman zaman bastırılan süreçler olduğunu yansıtmaktadır.

Görsel 2. Canlı aksiyon ve üç boyutlu animasyon sahnelerin paralel kurguyla hibrit anlatıyı oluşturuşu.





Hibrit yapı, özellikle içsel yaşantının yansıtılması söz konusu olduğunda güçlü bir araç haline gelir. Animasyon sekansları, canlı aksiyonun sınırladığı psikolojik alanı genişleterek, soyut duyguları ve zihinsel süreçleri dramatik bir mekân içinde somutlaştırır. Böylece anlatı, yalnızca olayların dışsal akışını değil, öznenin iç dünyasındaki çatışma ve müzakere süreçlerini de görselleştirebilir. *Yumi's Cells*, romantik komedi kalıplarını korurken, animasyon sahnelerle psikolojik derinlik katmanı kazanır. İçsel çatışmalar karakterin fiziksel yaşamındaki mücadeleye dönüştüğünde, animasyon ve canlı aksiyon arasındaki gidiş gelişler duygulanımsal deneyimi görselleştirir. Hibrit yapı hem teknik hem de anlatısal düzeyde bir genişleme üretir. Sonuç olarak, canlı aksiyon ile animasyonun paralel düzlemde birlikte kullanımı, yalnızca biçimsel bir inşa değil; çağdaş öznenin parçalı, katmanlı ve çoklu deneyim dünyasını yansıtmaya yönelik bir tercihtir. Aynı zamanda insan zihninin nasıl çalıştığı ve bireyin günlük yaşamdaki iletişim biçimlerini, tutum ve davranışlarını nasıl biçimlendirdiği de esprili bir yaklaşımla yorumlanmaktadır.

3. Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma yaklaşımı benimsenmiştir. Araştırmanın inceleme nesnesini, bir webtoon uyarlaması olan *Yumi's Cells* dizisi oluşturmaktadır. Analiz, dizide yer alan canlı aksiyon ve animasyon katmanları arasındaki ilişki üzerinden yürütülmüştür. Çalışmanın veri setini dizinin ilk iki sezonundaki bölümler oluşturmaktadır. Bu bölümlerde, zihinsel süreçlerin ve duygusal çatışmaların belirgin biçimde tasarlandığı anlatı yapıları amaçlı örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Analiz sürecinde, karakterin zihinsel işleyişini yansıtan sahneler; duygu, biliş ve davranış ilişkisi açısından değerlendirilmiştir. Dizi film çözümlemesi spesifik sahneler üzerinden değil, ilk iki sezonun bütününe odaklanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda tüm bölümler birkaç kez izlenmiş; tekrar eden anlatı örüntüleri, karakterin zihinsel işleyişine ilişkin yapılar ve duygusal örgütlenme biçimlerinin tutum ve davranışlara yansıma süreçleri analiz edilmiştir.

Çalışmada dizinin anlatı yapısı, karakter inşası ve zihinsel süreçlerin tasarımı, nöropsikanalitik yaklaşım çerçevesinde çözümlenmiştir. İnsan zihnindeki duygusal devrim ve iç çatışmaların, dizide nasıl ele alındığı analiz edilmiştir. Nörobilim ve psikanaliz arasındaki ilişki, insan zihni ve davranışlarını anlamada önemli bir çerçeve sunmaktadır. Bu bağlamda psikanalitik yaklaşımın bilinç ve bilinçdışı süreçlere odaklanan yapısı ile nörobilimin bu süreçlerin biyolojik temellerini inceleyen bakışı birlikte ele alınarak araştırmanın kavramsal zemini oluşturulmuştur. Bu çerçevede kuramsal yapı ile çözümleme süreci eş zamanlı olarak yürütülmüştür.

Sanat yapıtlarının psikanalitik eleştirisi; kuramın kurucusu olan Freud'un edebiyat, tiyatro, resim ve heykel gibi sanat dallarında ürün vermiş olan Leonardo Da Vinci, Shakespeare ve Dostoyevski gibi sanatçıların yapıtlarını incelemesiyle başlamıştır (Özden, 2004, s. 180). Bu yaklaşımda, filmlerin içerik malzemesi ve karakterleri, psikanalitik veriler olarak değerlendirilmektedir (Özden, 2004, s. 179). Bu bağlamda araştırma kapsamında, *Yumi's Cells* dizisinin içeriği ve karakterlerin inşası, psikanalitik yaklaşım ve nörobilim çalışmalarının sunduğu bilgiler ışığında diyalektik olarak çözümlenmiştir.

Günümüz nörolojisinin duygusal yaşamın derinden bir yeniden tanımlamasıyla uğraştığını söyleyen Johnston ve Malabou'a göre, beyin duygusal olmayan, yalnızca mantıksal ve bilişsel süreçlere adanmış bir organ olmaktan çok uzaktır (2025, s. 31). Düşünürler bu bakışın, disiplinlerin sınırlarını bozduğunu, pozitif bilimlerle beşerî bilimler arasında gizli ağlar teşvik ettiğini belirtmektedir (2025, s. 31). Bu etkileşiminin her iki düzeyde alan yazını zenginleştireceği düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırma kapsamında psikanalitik yaklaşımın kurucusu olan Freud'un id, ego, süper ego gibi

kavramlarının yanı sıra beynin çalışma prensipleri üzerine yapılan nörobilimsel çalışmalardan faydalanılmıştır.

Her ne kadar uzun yıllar ayrıştırılmış olsa da iki disiplinin bazı noktalarda birbirini tamamlayan yaklaşımları olduğu düşünülmektedir. Bu çerçeveden bakıldığında Freud'un profesyonel hayatının ilk yirmi yılında bir nörolog ve sinirbilimci olduğu gerçeği unutulmamalıdır (Solms, 2022, s. 40). Freud'un "Project for a Scientific Psychology" (Bilimsel Bir Psikoloji Taslağı) çalışmasını, düşünürün kendi nöropsikanalitik girişimi olarak değerlendiren Dodds (2011)'a göre "Freud, döneminin nörobilimsel bilgi düzeyinin yetersizliği nedeniyle psikanaliz ile nörobilimin bütünleştirilmesinin erken olduğu sonucuna varsa da bu tür bir bütünleşmenin gelecekte mümkün olabileceği umudunu her zaman korumuştur." Bu çerçeveden bakıldığında nörobilimsel kuram ve yöntemlerdeki son gelişmeler, iki disiplin arasında yapıcı bir diyalogun yeniden kurulması olasılığını mümkün kılmaktadır.

Nörobilim ve psikanalitik yaklaşım insan zihninin olağandışı durumlarına odaklanmaktadır. Bu bağlamda film çözümlemelerinde psikanalitik yaklaşım genellikle psikolojik bozuklukların merkeze alındığı yapımlarda kullanılmaktadır. Literatür incelendiğinde, nöropsikolojik bakış açısıyla gerçekleştirilen film analizlerinin sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Joseph Dodds'un "The Monstrous Brain: A Neuropsychanalytic Aesthetics of Horror?" başlıklı çalışması bunlardan biridir. Söz konusu çalışmada, akıl hastalığı ve suç temalarının işlendiği filmler incelenmektedir. Korku filmlerinden örneklerle psikanalitik film teorisi üzerinde durulurken nörobilimin katkıları ayrı bir başlıkta ele alınmaktadır. Buna karşılık bu çalışmada, nöropsikanalitik yaklaşım çerçevesinde görece normal bir zihnin işleyişi Yumi's Cells dizisi üzerinden incelenmektedir.

"Geniş kapsamlı disiplinlerarası bir temas noktası olarak nöropsikanaliz, zihnin en derin seviyelerde nasıl organize edildiğini aydınlatır." (Türkmen, 2022, s. 202). Joseph Dodds (2011), nöropsikanaliz yaklaşımın, zihin/beyin ilişkisiyle ilgilenen farklı disiplinlerden araştırmacılar arasında diyalogu teşvik eden, hızla gelişen yeni bir disiplinlerarası araştırma alanı olduğunu vurgulamıştır. Bu yaklaşım, psikanalitik kuram ile çağdaş sinirbilimi bir araya getirerek bilinç, bilinçdışı, duygu ve benlik gibi kavramları birlikte düşünmeye imkân tanımaktadır. Bu çerçevede araştırma kapsamında dizi film, zihin süreçlerinin ve duygulanımsal organizasyonun film yapım olanaklarıyla nasıl ele alındığı sorusu üzerinden analiz edilmiştir. Özellikle canlı aksiyon ve animasyon katmanları arasındaki ilişki ve iki biçimin bir arada nasıl kullanıldığı incelenmiştir. Böylece duygu durumu, bilinç ile nörolojik mekanizma arasındaki ilişkinin nasıl inşa edildiği değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Solms'a göre duygular, zihnin temel bir parçasını temsil ederler ve bize onun işleyişine dair çok şey öğretebilirler (2022 s. 49). Bu bağlamda "Zihin nasıl çalışır?" sorusu üzerine temellendirildiği düşünülen dizide bu soruya duygu merkezli bir perspektifle yaklaşıldığı öne sürülmektedir. Bu nedenle filmin, 'insan zihni nasıl çalışır' sorusuna verdiği yanıt nedir? Dizi, zihnin çalışma prensibini, duygusal durum, biliş, duygu ve davranış mekanizmalarını duygu hücrelerinin üç boyutlu animasyonu ve ana karakterin günlük hayatının yansıtıldığı canlı aksiyon sahnelerin paralel kurgusuyla nasıl görünür kılmaktadır?" gibi sorular çalışmada merkezi önem taşıyarak araştırmanın temelini oluşturmuştur.

Bilimsel, felsefi ya da sanatsal kuramlarda yer alan soyut kavramların, sinema aracılığıyla gündelik yaşam içinde somutlaşabilmesi, film çalışmalarının akademik alana en önemli katkılarından biri olarak değerlendirilmektedir. Bu sayede, düşünsel düzlemde kalan pek çok kavram, belgesel ya da kurmaca yapımlar aracılığıyla gözlemlenebilir hale gelmektedir. Bu bağlamda çalışma, nörobilim ve psikanalitik literatüründeki bazı kuramsal yaklaşımların insan yaşamındaki işleyişini görülür kılma potansiyeli üzerinden disiplinlerarası akademik literatüre katkı sunmayı amaçlamaktadır.

4. Bulgular ve Analiz: Yumi's Cells Dizi Film Analizi

Kore'de büyük ilgi görmüş aynı adlı bir webtoondan uyarlanan Yumi's Cells, Güney Kore'de internet üzerinden yayın yapan özel abonelik tabanlı TVING'de yayınlanmaktadır. İlk sezonu 2021'de, ikinci sezonu 2022'de 14'er bölüm olarak yayınlanan dizinin üçüncü sezonunun 2026'da yayınlanması planlanmaktadır. Dizi, Türkiye'de Kore yapımı dramaların yayınlandığı, webdramaturkey2.com, asyawatch.com ya da dizigom104.com gibi web sayfalarından izlenebilmektedir. Lee Dong-gun'ın webtoon yaratıcısı olduğu dizinin yönetmenliğini ise Lee Song-yeob üstlenmektedir.

Dizi, insan algısının oluşumunu ve bireyin iletişim biçimleriyle tutum ve davranışlarında belirleyici olan zihinsel süreçlerin işleyişini merkezine almaktadır. Bu süreçte duyguların ve duygular arasındaki gerilimli etkileşimin nasıl işlediği, anlatı içinde ele alınmaktadır. Yumi'nin deneyimleri ve onu çevreleyen dünyayı algılayışı farklı duygu, düşünce, arzu ve mantıksal çıkarımların çatışmasıyla

belirginleşir. Bu bağlamda dizi “*İnsan zihni nasıl çalışır?*” sorusunu canlı aksiyon anlatıya eklemlenen animasyon katmanlarıyla tartışmaya açmaktadır. Animasyon bölümlerinde görülen duygu hücreleri, karakterin içsel zamanına odaklanan bir anlatı düzlemi kurmaktadır. Bu yapı, bireyin içinde bulunduğu durumları, olayları ve toplumsal etkileşimleri nasıl algılayıp yorumladığını gösteren zihinsel işleyişi görünür kılar. Böylece dizi, bireyin zihin süreçleri ile dış dünyayla kurduğu ilişki arasındaki etkileşimi açığa çıkarmaktadır.

Otuz yaşlarında, bekar bir kadın olan Yumi’nin günlük hayatını konu alan dizide, karakterin dış dünyadaki deneyimleri canlı aksiyon sahnelerle, zihin dünyası ise animasyon katmanıyla kurulmaktadır. Olay ve durumlar karşısında karakterin söz, tutum ve davranışlarının zihnindeki duygu ve düşüncelerle nasıl şekillendiğini bu iki yapı arasındaki gidiş gelişlerle açığa çıkaran dizide Yumi’nin zihin dünyası hücre köyü olarak mekânsal boyut kazanmaktadır.

4.1. Üç Boyutlu Animasyon Sahneler ve Hücre Köyü

Eagleman, insan beynini tanımlarken, “*istihbarat toplayarak bütün operasyonu yöneten bir görev kontrol merkezi konumundadır*” demektedir (2013, s. 1). Beyin nöron ve gliya adı verilen milyarlarca hücreden oluşmuştur. Bu hücrelerin her biri başlı başına bir kentin karmaşıklığına sahiptir. Çünkü tek bir hücre, bütün insan genomunu içermenin ötesinde çetrefilli bir ekonomik sistemin trafiğini düzenler (2013, s. 1). Eagleman’ın üzerinde durduğu kontrol merkezi, *Yumi’s Cells*’de hücre köyü olarak betimlenmektedir. Dizide, Yumi’nin beynindeki duygu hücrelerinin yaşam alanı olarak tasarlanan hücre köyü, üç boyutlu animasyon bölümlerin mekân tanımlaması için kullanılmaktadır. Yumi’nin erkek arkadaşları ya da yayıncısı rolündeki karakterlerin de kendi hücre köyleri üç boyutlu animasyonların mekânsal alanını genişletmektedir. Bu hücre köylerinin sakinleri olan beyin hücreleri, göreceli olarak daha çok karakterlerin duyguları ile tanımlanan hücrelerden oluşmaktadır. Yazarlık hücresi, moda hücresi, yargıç hücre gibi kendi uzmanlık alanlarında faaliyet gösteren hücreler olsa da daha çok Yumi’nin aşk, arzu, merak, vicdan, kaygı, kin, şüphe, histeri, samimiyet, önsezi gibi farklı pek çok duygusu, beyin hücresi olarak animasyon karakterlere dönüştürülerek karar verme süreçlerindeki etkileri açığa çıkartılmaktadır. “Hücre köyü” olarak mekanlaştırılan Yumi’nin zihin dünyası, farklı mizaç ve karakterlerdeki duygu hücrelerinin faaliyetleri ile yansıtılmaktadır. Her duygu hücresi kendine özgü karakteristik özelliklere sahiptir. Hücreler arasında hiyerarşi ve iş bölümü bulunmaktadır. Durum, olay ve diyaloglar karşısında Yumi’nin nasıl davranması gerektiği konusunda hücreler arasındaki çatışma, dizide dramatik gerilim üretmektedir. Duyguların beyin birincil değer sistemi olduğunu söyleyen Atalay’ın ifadesiyle, duygu, pekiştirilecek faaliyetlerin seçilmesini ve harekete geçilmesini sağlar. Beyin belli bir uyarana “*bu önemli, buna şimdi dikkat et ve kaydet*” şeklinde yanıt verir: Buna *öne-çıkış* (salience)³ denir (2023, s. 131). Duygular, beyindeki dikkat mekanizmalarını uyarak yaşanan deneyime değer tayin eder: *İyi mi, kötü mü, yaklaşmalı mı, kaçmalı mı?* Bu yönüyle duygu, enerji akışını yönlendirir (Atalay, 2023, s. 131). Dizinin anlatı yapısında zihinsel karar alma mekanizmalarında Atalay’ın altını çizdiği duygu merkezli yaklaşım görünürlük kazanmaktadır. Duygu hücreleri zihinsel kararların ve dolayısıyla tutum ve davranışların şekillenmesinde birincil konumdadır. Bununla birlikte canlı aksiyon sahnelerde izlediğimiz günlük hayat süreçlerinde Yumi, bu etkinin çok da farkında olmayarak hayatını sürdürmektedir. Tıpkı Freud’un, zihnin bilinçli olan kısmının, bilinçdışı ile karşılaştırıldığında daha küçük bir öneme sahip olduğunun altını çizdiği gibi. Freud’a göre “*Bizim bilinçli hareketlerimiz, zihnimizde kalıtsal olarak var olan bilinçaltı temelinin bir sonucudur*” (2014, s. 12).

“*İnsan bedenine yakından bakarsanız birbiriyle bağlantılı son derece karmaşık katmanlar bulursunuz.*” diyen Cozolino’ya göre bu katmanlar incelendiğinde, farklılaşp bedenın spesifik yerlerine giden sayısız münferit hücre (sinir sistemindeki nöronlar) olduğu görülür. “*Bu hücreler sayısız şekiller alırlar, işlevsel sistemler halinde örgütlenirler, başka sistemlerle birleşirler ve nihayetinde bir birey yaratırlar.*” (Cozolino, 2014, s. 4). Yumi’nin beyin hücreleri de karakterin zihninde çeşitli görevler alarak örgütlenmekte ve diğer hücrelerle etkileşimli olarak karakterin algılarını, olay ve durumlar karşısındaki tutum ve davranışlarını şekillendirmektedirler. Bununla birlikte Eagleman’a göre yapılan,

³ Öne-çıkış (salience): Bir şeyin yakın çevresindekilerden ayrışıp öne çıkması, belirginleşmesi durumu ya da niteliğidir. Öne çıkanların saptanması organizmaların sınırlı biliş kaynaklarını duyuşal veriler arasında en önemli olanlar üzerinde odaklamasını sağlayarak öğrenmeyi ve sağ kalımı kolaylaştırır (Atalay, 2023, s. 131).

düşünülen ve hissedilenlerin çoğu bilincin kontrolü dışındadır. Geniş nöron ormanından her biri kendi programını kendisi yürütür. Bilinçli durumdaki “siz”, beyninizde olup bitenlerin dışarı sızan en küçük parçasıdır aslında (2013, s. 4). Bilinç kontrolü dışındaki zihinsel faaliyetler, dizinin de temel anlatı yapısının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Dizide, Yumi’nin hücre köyündeki faaliyetlerin bilinç düzeyinde farkında olmadığı bir ilişki ağı kurulmuştur. Hücre köyünde, duygu hücreleri arasında Yumi’nin tutum ve davranışlarını belirleyecek olan faaliyetler sürdürülürken Yumi tüm bunların farkında olmadan ama onların etkisi altında hareket etmektedir. Kimliğini, sosyal ilişkilerini şekillendiren duygu hücrelerinin hayatındaki belirleyiciliğinin bilincinde olmayan bir karakter betimlemesi yapılmaktadır.

4.2. Hücreler Arası Örgütlenme, Kolektif Yapı ve Karar Almada Koalisyon Süreçleri

Zihin, bireylerin yaşam tarzlarını sürdürmek, çevresel koşulları ve diğer insanları anlamak, onlarla başa çıkabilmek, hayatın içinde karşılaşılan sorunları çözmek üzere tasarlanmış bir yapıyı işaret etmektedir. Zihin, bilgiyi işler ve hayatın farklı koşullarında oluşan denklemleri hesaplayarak bireyin tutum, davranış ve ifadelerini yönlendirir. Dizi film, biliş, duyum, duygu ve davranış çalışma mekanizmasını, zihin hücrelerinin animasyonu ile görülür hale getirmektedir. Her biri kendine özgü engelleri, sorunları aşmak için görevli olan duygu hücreleri, zihnin sağlıklı çalışması için karakterin düşünme, duyumsama, algılama ve anlamlandırma süreçlerini yönetmektedir. Yumi’nin ihtiyaçları, çevresel koşullar da dikkate alınarak kendi alanlarında uzmanlaşan zihin hücrelerince değerlendirilmekte ve davranış tercihleri yönlendirilmektedir.

Dizide bütün bu işleyişin örgütsel bir yapılanmayla sürdürüldüğü görülmektedir. Her ne kadar “ana hücre” belirleyici bir rol alsın da zihin, tek bir merkezden yönetilmez. Birbirleriyle bağlantı halinde olan, bazen çatışan, bazen uzlaşan ve ortak karar alma mekanizmasını sürdürmeye çalışan hücreler tarafından kolektif bir yönetim süreci yürütülmektedir. Yumi’nin dünyasındaki bir olay ya da durum (örneğin sevgilisinden gelen bir mesaj, bir bakış, bir soru veya bir davranış) hücreler köyüne veri olarak girer. Bu veriler duygu hücreleri tarafından yorumlanır ve karar alma mekanizmaları işletilir. Aslında sistem içinde her bir duygu hücresinin, karakterin dünya ile etkileşimini şekillendiren uzmanlık alanları vardır. Uzman oldukları konularda Yumi’nin karar verme süreçlerinde belirleyici olan duygu hücreleri, karakterin davranışlarını şekillendiren yönlendirmeleri yapmadan önce çoğu zaman fikir alışverişinde bulunmaktadır. Karar mekanizmaları çalıştırılırken her hücre, durum hakkında kendi fikirlerini uzmanlık alanına göre savunmaktadır. Hücreler arasındaki bu diyaloglar bazen uyumlu bir akış içinde ilerlerken çoğu zaman çatışmalı bir sürece sürüklenebilmektedir. Bazı durumlarda bu durum Yumi’yi de kararsızlığa yönlendirir ve stres düzeyini artırır. Dizinin bu sahneleri izleyiciye kendi karar verme süreçlerindeki duygular arasındaki gelgitleri hatırlatmaktadır. Çünkü Yumi’nin iradesi beynindeki hücrelerin fonksiyonlarıyla değişkenlik göstermektedir. Duygu hücrelerinin her biri kendi işlevlerini yerine getirerek bu fonksiyonel örgütlenmeyi sürdürülebilir hale getirmektedir.

Steven Pinker’in (2017) üzerinde durduğu gibi davranış çok sayıdaki zihinsel modül arasındaki bir mücadelenin sonucudur. Zihinde bulunduğu bağlama göre farklı şekillerde işleyen mekanizmalar bireyin davranışını belirlemektedir. Yazarın ifadesiyle “*Zihin modüller ya da zihinsel organlar halinde örgütlenmiştir; bunların her biri kendisini dünyayla etkileşimin bir alanında uzman kılan özel bir tasarıma sahiptir.*” (2017, s. 38). Yazarın bu ifadesi dizinin geneline yayılan bir anlatı biçimiyle görünür hale gelmektedir. Toplumsal yaşama uyum ve uygun davranışların yönlendirilmesinde Yumi’nin ahlak ve akılcı hücresi ön plana çıkarken, fiziksel ihtiyaçlarının giderilmesi söz konusu olduğunda açlık ya da arzu hücresi gibi hücreler işlevselleşmektedir. Bununla birlikte zaman zaman açlık veya arzu hücresi Yumi’yi aşkın duygulardan ötürü toplumsal yaşamda yanlış algılanabilecek bir tutuma yönlendirdiğinde, akılcı hücre ve ahlak hücresi onlara engel olmaya çalışmaktadır. Örneğin Yumi komik bir durumla karşılaştığında duygusal hücre kahkahalar atmaya başladığı zaman, ahlak hücresi onu uzaklaştırır ya da cinsel dürtülerini harekete geçiren bir durumla karşı karşıya kaldığında arzu hücresi hareket etmeye hazırlanırken akılcı hücre, aşk veya ahlak hücresi onu durdurma ya da yavaşlatma, duygularını bastırma eğilimindedir.

Bu durumu, Freud’un id, ego ve süper ego kavramları arasındaki ilişkiyle açıklamak mümkündür. Freud’a göre insan kişiliği üç temel yapıdan oluşur: İd, ego ve süperego. İd, en ilkel dürtü ve arzuları barındırır; haz ilkesine göre çalışır ve isteklerin gecikmeden karşılanmasını talep eder (Cüceloğlu, 2013, s. 407). Süperego, toplumsal ve ahlaki değerleri gözeterek doğru-yanlış, iyi-kötü gibi yargıları ön plana çıkarır. Ego ise, id’i denetim altında tutmaya çalışan ve gerçeklik ilkesine göre işleyen yapıdır; dış dünya ile id arasında aracılık yaparak daha dengeli ve gerçekçi çözümler üretir. Bu süreçte ego, dürtüler ile

toplumsal düzen arasında başka bir ifadeyle id ile süpereo arasında bir denge kurmaya yönelir. (Cüceloğlu, 2013, s. 408).

Bütün bu kavramlar ışığında dizide açlık ve arzu hücrelerinin id’de olduğu gibi tamamen içgüdüsel hareket ettiği, ahlak hücrelerinin süpereo gibi toplumsal ve ahlaki değerleri önceliklendirdiği, akılcı hücrenin ise ego gibi arada dengeyi sağlayan bir işlev gördüğü söylenebilir. Bununla birlikte zihnin id yapısını yansıttığı düşünülen açlık ve arzu hücreleri fiziksel olarak da eylemsel olarak da diğer hücrelerden ayrılmaktadır. Çünkü bireyin açlık ve cinsellik gibi temel bedensel dürtü ve ihtiyaçlarını yansıtan bu duygular, bazı durumlarda her şeyin önüne geçerek karakterin tutum ve davranışlarında belirleyici olmaktadır.

Görsel olarak incelendiğinde, dizi filmde özellikle açlık duygusunun karakterize edilmiş hali, (fiziksel olarak diğer bütün duygulardan daha iri hatta onlara göre devasa boyutlarda tasarlanmıştır) bu durumun yansıtıcısı olarak değerlendirilebilir. Yumi’nin açlık duygusu güçlendikçe, açlık hücrelerinin boyutları büyümektedir. Benzer şekilde arzu hücreleri de diğer tüm hücrelerden farklı olarak hücre köyünde iç çamaşırıyla gezip Yumi’nin arzularını tatmin etmeye yönelik eylemleriyle dikkat çekmektedir. Ahlak hücreleri ise arzu hücrelerinin tam tersi istikamette yani toplumsal uyumu ve ahlaki değerleri önceliklendiren bir konumdadır. Bununla birlikte akılcı hücre, genellikle Yumi’nin hayatı için anlamlı kararlar alınmasını mantık yürüterek sürdürmeye çalışan ara bulucu konumundadır. Bu da akılcı hücreye merkezi bir önem atfetmektedir. Bir diğer merkezi konumdaki hücre ise duygusal hücredir. Dizi boyunca genel olarak akılcı hücre ve duygusal hücre birbirini dengelemeye çalışan bir yaklaşımdır.

Görsel 3. Yumi’nin açlık duygusu artıkça, açlık hücrelerinin gittikçe irileşerek bastırılamaz hale gelişi.



Goleman, insanın duygusal zihnini ve akılcı zihnini bir arada kullandığını, biriyle düşünürken diğeriyle hissettiğini söyler. Ona göre “birbirinden tamamen farklı bu iki kavrama tarzı, zihinsel yaşantımızı oluşturmak için etkileşim halindedir.” (2010, s. 35). Biri duygusal, biri akılcı olan bu zihinsel durum, çoğunlukla bir uyum içinde ve farklı bilinç biçimlerini birbiriyle kaynaştırarak hayatta yol almamıza yardımcı olur. Genelde duygusal ve akılcı zihinler bir denge halindedir. Duygu, akılcı zihnin işleyişine katkıda bulunur, akılcı zihin ise duygusal verileri şekillendirir ve bazen reddeder. Ancak yine de duygusal ve akılcı zihinler yarı bağımsız melekelerdir, her ikisi de beyindeki farklı ama birbiriyle bağlantılı devrelerin işleyişini yansıtır (Goleman, 2010, s. 36). Goleman’ın ifadesiyle “Çoğu zaman bu iki zihin olağanüstü bir iş birliği içerisinde; duygu düşünceler için, düşünceler ise duygular için vazgeçilmezdir. Ancak tutkular bu dengeyi sarstığında duygusal zihin, üstünlük sağlar ve akılcı zihni etkisiz bırakır.” 2010, s. 36). Dizi filmde ana hücreler aşk hücreleri ve ardından yazarlık hücreleri olsa da, aslında anlatının animasyon bölümlerinde Yumi’nin zihin işleyişi betimlenirken daha çok duygusal hücre ile akılcı hücrenin merkezi önemini koruduğu görülmektedir. Yumi’nin kimlik inşası, baş hücrenin aşk hücrelerinden yazarlık hücrelerine geçmesiyle değişim geçirir. Ancak tüm bu süreçlerde zihnin karar verme ve eyleme geçme anlarında aktif olarak akılcı ve duygusal hücrelerin etkileşimsel işlevselliği süreci yönetmektedir. Karakterin hayatındaki tüm değişimlere rağmen bu hücrelerin etkin gücü değişmez. Bu noktada bireyin yaşamındaki seçimleri, ilişkileri, koşulları algılayış ve tepki verişleri, karar verme tutum ve davranış geliştirme mekanizmaları duygusallık ve akıl yürütme ilişkisi üzerinden kurulmaktadır denilebilir.

Yapımda, koşullara bağlı olarak bazı duyguların etkisi artarken, akıl ve mantığın bu duyguları denetleme çabası sürmektedir. Ancak akılcı hücre, duyguları mantık çerçevesinde düzenlemeye çalışsa da karakterin içinde bulunduğu bazı durumlar, belirli duyguların yoğunlaşmasına yol açmakta ve bu

durum, akıl yürütmeye rağmen karakterin duygularının etkisiyle tepki vermesine zemin hazırlamaktadır. Dizide bu duygusal tepkileri sonucu Yumi utanacağı ya da pişmanlık duyacağı bir durumun içinde kalırsa o duygunun yargılandığı hatta bazen bu yargının sonucunda duygunun hapsedildiği ya da derinlere gömüldüğü görülmektedir. Bu süreç akla, bazı durumlarda insanın kendi davranışlarını sorguladığı ve kendini acımasızca yargıladığı gerçeğini getirmektedir. Bununla birlikte Goleman'ın vurguladığı gibi tüm duygular, harekete geçilmesini sağlayan dürtülerdir ve bireyin duygusal repertuarındaki her duygunun özgün bir rolü vardır.” (2010, s. 32, 33). Panksepp ve Biven'e göre, yaşamak için evrimsel araçlar olarak miras aldığımız temel duygusal hisler güvenilir bir şekilde anlaşılmadan, güvenilir bir zihin kuramı geliştirilemez (2021, s. 10).

Dizide akılcı hücrenin diğer duygu hücreleri olmadan hareket edememesi ve karar almakta zorlanması, duygular arasındaki etkileşimin bireyin hayatındaki belirleyici rolünü açığa çıkarmaktadır. Yapımın farklı bölümlerinde Yumi ve Gu Wung karakterlerinin hücre köyleri başlarına gelen bazı beklenmedik durumlar karşısında sisle kaplanır. Bu durum, akılcı hücre dışındaki duygu hücrelerinin ortadan kaybolmasına neden olur. Duygu hücrelerinin devre dışı kalışı, akılcı hücrenin de işlevini zayıflatır ve karakterlerin tepki vermeden donup kalmasına yol açar. Aşk ya da mizah hücreleri gibi diğer hücrelerin yeniden devreye girip durumu düzeltmesiyle bu tikanıklık hali aşılmaktadır. Bu sahneler, duygular ile akıl yürütme süreçleri arasındaki karşılıklı ilişkiyi açık biçimde ortaya koymaktadır. Antonio Damasio'ya göre duygular, mantıklı karar verme sürecinin ayrılmaz bir parçasıdır ve akıl yürütmeyi destekler (2006, s. 8).

Duyguların tamamen devre dışı kaldığı durumlarda karar alma süreçleri daha da kırılgan hale gelmektedir. Damasio, duyguların bilişsel enformasyon aktardığı görüşündedir (2006, s. 10). Ona göre duygular iyi de kötü de olsa aklın ağırlarıyla kaynaşmaktadır (2006, s. 14). Bu açıdan dizi, duygular ile bilişsel süreçler arasındaki etkileşimin kesintiye uğradığı anlarda zihnin karar vermekte zorlandığını gösteren bir anlatı kurmaktadır. Duygu hücreleri arasındaki anlaşmazlık ve çatışmaların en yoğun yaşandığı zamanlarda bile duyguların devre dışı kaldığı durumlardan daha etkili bir tutum geliştirildiği görülmektedir.

4.3. Zihnin Dinamik İşleyişi: Duygusal Çatışma ve İçsel Müzakere

“Beyin, birbiriyle mücadele halindeki alt sistemlerden oluşmuştur.” (Eagleman, 2013, s. 112). Bu mücadele, dizide Yumi'nin hayatındaki karar alma süreçlerindeki hücreler arası çatışma zamanlarında açığa çıkmaktadır. Karakterin aşk acısı çektiği, ayrılık kararı verdiği veya kariyer değişikliğine gittiği zamanlar, hücreler arasındaki kaos zamanlarına dönüşmektedir. Bireysel irade ve duygu karmaşası arasındaki ilişki, kolektif hücre yönetimindeki sorunlu anlarda açığa çıkmaktadır. Yumi'nin zihninin işleyişini yansıtan animasyon sahnelerinde; hücreler çoğu zaman içinde bulundukları durum karşısında Yumi'nin ne yapması gerektiği üzerine tartışmaktadır. Bazı kritik durumlarda, bu tartışma karakterin zihnindeki mahkemeye taşınmakta ve bu mahkeme sahneleri aşk, arzu, ahlak, açlık, kaygı, akılcı ya da duygusal hücre gibi hücrelerin kendi görüşlerini hararetli bir şekilde savunduğu alanlara dönüşmektedir. Bununla birlikte açlık, güvenlik gibi temel ihtiyaçların karşılanmadığı durumlarda, aşk, merak, değerli hissetme ya da yaratıcılık gibi ihtiyaçların ikinci planda kaldığı görülmektedir. Bu noktada dizide, birbiriyle çelişen duyguların, bireyin tutarlı bir davranış sergilemesini nasıl etkilediği gözlemlenir hale gelmektedir.

Duygu karmaşasının aslında sağlıklı bir zihnin çalışma biçimi olduğunu gösteren dizide, hücreler arasındaki çok seslilik, hayatta kalma stratejisidir. Duygu hücreleri, dış dünyadan gelen karmaşık veriyi önceliklendiren bilişsel araçlardır. Yumi'nin beyindeki farklı hücreler sürekli olarak karakterin dünyasını yorumlamaktadır. Biri *“çok açım”* derken, diğeri *“zayıflaması gerekiyor bu tatlıları yiyemez”* demektedir. Bir diğeri *“bu adamı çok arzuluyorum”* derken öbürü *“kendine çeki düzlem ver, sonra senin hakkında ne düşünürsün?”* diye sorar. Hücreler arasında, karakterin günlük hayatındaki en basit seçimlerden, en ciddi kararlara sürekli bir müzakere süreci yürütülmektedir. Bu yorumlardan hangisi daha çok yankı bulursa o, Yumi'nin zihninde *“bilinçli”* hale gelmekte karakterin tutum ve davranışı o yönde şekillenmektedir. Başka bir ifadeyle dış dünya verileri, hücreler tarafından kendi uzmanlık alanlarına göre yorumlanmadan davranışa dönüşmemektedir. Bununla birlikte verilerin işlenmesi ve bilince dönüşmesi eş zamanlı ilerlemez. Hücreler aralarındaki müzakereyi, bir saniye kuralını bozmadan tamamlamak durumundadır. Çünkü Yumi'nin bir saniyeden fazla tepkisiz kalması sosyal ilişkilerini tuhaflaştıracak bir duruma dönüşmektedir. Dizideki bu içerik, Eagleman'ın beynin, sinyallerin varış

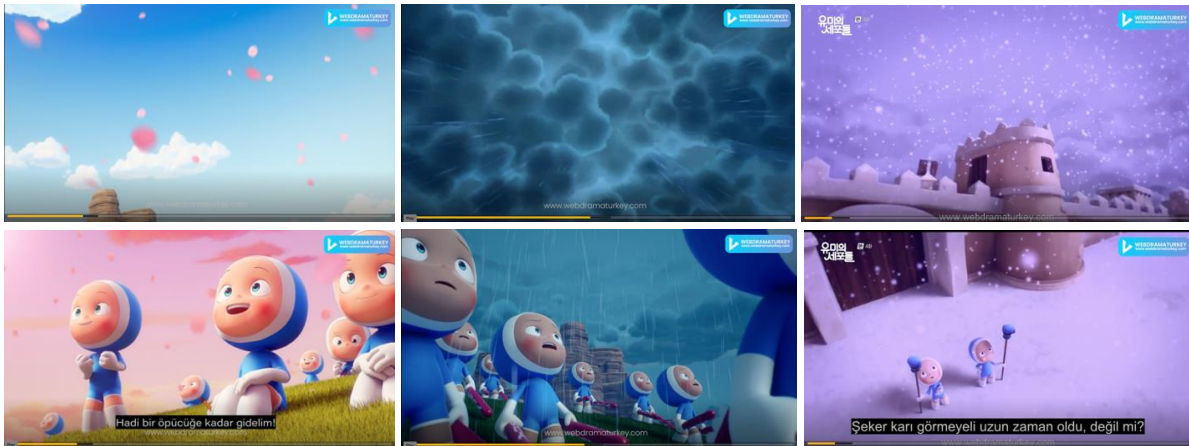
zamanları arasındaki farkı gizlediği teziyle uyumludur. Yazara göre beynin gerçeklik olarak sunduğu şey, özünde gerçekliğin geciktirilmiş bir versiyonudur: “Beyniniz, olan bitenle ilgili bir hikâyeye karar vermeden önce, duylardan gelen bütün bilgileri bir araya toplar. (...) Bilinçli farkındalığımız dünyanın gerisinden gelir. Bu, bir olayın gerçekleşmesi ile onu deneyimlememiz arasındaki aşılma boşluğu temsil eder. Gerçeklik deneyimimiz, beynimizin nihai kurgusudur.” (Eagleman, 2016, s. 60).

Sonuç olarak, “Dizi film, genel olarak insanın duygu karmaşasını görünür kılarak, duyguların zihni kaosa sürükleyişini ele alırken bunu bir zayıflık mı yoksa hayatla başa çıkma veya hayatta kalma stratejisi olarak mı ele almaktadır?” sorusu üzerine düşünme gerekliliği ortaya çıkar. Her ne kadar insan zihninin pek çok duygu ve düşüncenin bir aradalığıyla karmaşıklaşması, ilk başta kişiyi zorlayan bir süreç gibi görülse de aslında bu farklı öğelerin birlikte işleyişi, sadece denge sağlanabildiğinde değil, bazen dengelerin tamamen yitirilmesiyle de bireyin hayatla mücadele etme ya da hayatta kalma yolunu inşa edebilmektedir. Dizi insan zihnini, mükemmel değilse de uyumlanarak işlemeye çalışan bir organizma gibi yansıtmaktadır. Dış koşullar, olay, durum ve kişilerin insan zihnine etkileri, tahribat edici de olsa iyileştirici ve yapıcı da olsa sonunda duygu hücreleri durumun koşullarına uyumlanarak verilmesi gereken tepkiyi aralarında tartışmalı bir süreçle ya da birlikte karar vererek uygulamaya geçer ve bir şekilde kontrol sağlanır. Genel olarak dizi; insan zihnini, her an yeniden inşa edilen, dinamik, rasyonel ve irrasyonel bileşenlerin bir arada çalıştığı operasyonel bir alan olarak tasvir etmektedir.

4.4. Kendini Örgütleyen Nöroplastik Sistem ve Değişimin Benzersiz Sürekliliği

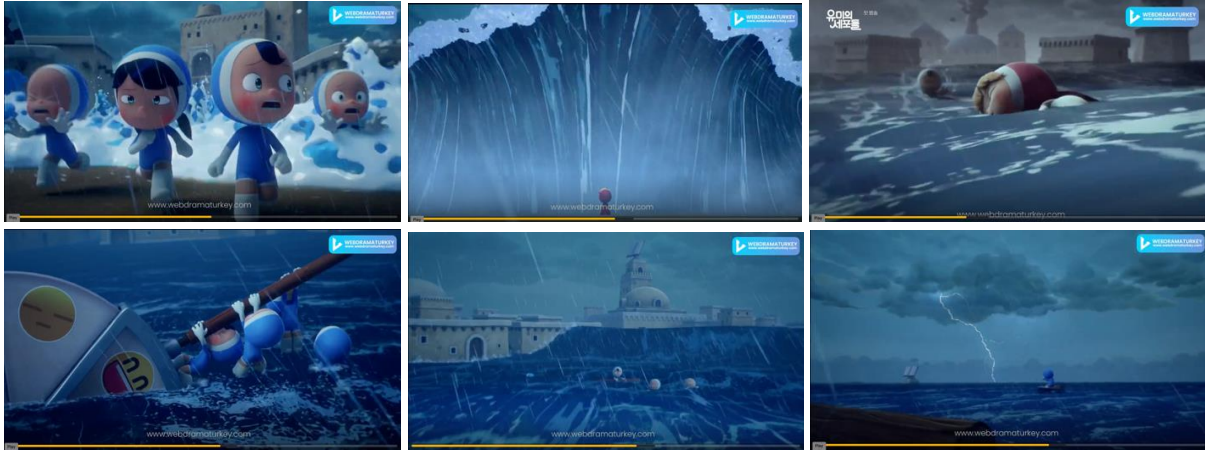
“Düşünce tam olarak nedir?” sorusu üzerine düşünen Eagleman, düşüncenin gelip geçici ve tanımsız olduğu ve ağırlığının olmadığı hissini yanıltıcı olduğunu altını çizmektedir. Beynin çok küçük bir bölümünün bile fiziksel olarak zarar görmesiyle insanın pek çok yetisini kaybedeceği örneğini veren yazar, buradan hareketle “fiziksel malzemenin durumunun düşüncenin de durumunu belirleyen etken” olduğunu söyler. Bu yaklaşımdan çıkarım yaparak “Umutlarımız, düşlerimiz, büyük hedeflerimiz, korkularımız, gülünç güdülerimiz, yüce fikirlerimiz, fetişlerimiz, mizah anlayışımız ve arzularımızın tümü bu tuhaf organın çıktılarıdır; beyin değiştiğinde biz de değişiriz.” ifadesini kullanır (2013, s. 3, 4). Aynı zamanda tüm bu duyguların yoğunluk dereceleri ve birbirleriyle etkileşimleri de beynin işleyişinde değişime neden olmaktadır. Bu değişim süreci dizide de aktif olarak işlenmektedir. Örneğin Yumi’nin zihni bir virüs tarafından ya da histeri hücresi tarafından kuşatıldığında, diğer duygu hücreleri işlevsiz hale gelmekte, karakterin tüm tutum ve davranışları bu kuşatmanın etkisi altında kalabilmektedir. Bununla birlikte Yumi’nin duygu durumuna göre hücre köyünün atmosferi ve iklimi değişime uğrar: Mutluyken aydınlık ve güneşli olan köy, karakter üzgünken iyice soğur, kara bulutlar etrafı sarar ve sert rüzgarlar eser. Acının en yoğun yaşandığı zamanlarda, yağmur alabildiğine hızlanıp fırtınaya dönüşerek köyü sular altında bırakabilmektedir. Kalbi aşkla dolmaya başladığında ise, bahar çiçekleri havada uçuşur, gökyüzü tozpembeye döner. Dans edip şarkılar söylemeye başlayan hücrelerin çehrelerine de pembeler düşer. Yumi, sevdiği kişinin, nezaketle incelikli davranışlarından çok etkilendiğinde ya da değer gördüğünü, sevildiğini ve önemsendiğini hissettiğinde ise hücre köyünde tatlı kar yağmaya başlar.

Görsel 4. Karakterin duygu durumuna göre hücre köyünde yaşanan iklim değişiklikleri.



Freud’a göre “Acıya karşı en korunmasız olduğumuz zaman, sevdiğimiz zamandır; en çaresiz olduğumuz zaman ise; sevdiğimiz nesneyi ya da onun sevgisini yitirdiğimiz zamandır. Ama sevginin mutluluğa ulaşma aracı olarak taşıdığı değer üzerine kurulu yaşam tekniğini bir kenara bırakamayız.” (Freud, 2013, s. 42). Bu bağlamda Yumi, sevgiyle bağlandığı ve hayatının merkezine aldığı erkek arkadaşlarından ayrılma zamanlarında yaşadığı hayal kırıklıkları nedeniyle duygusal olarak büyük çöküntüler yaşamaktadır. Bu duygu durumu, onu derinden etkileyip kadın-erkek ilişkilerine histerik bir düzeyde temkinli yaklaşmasına neden olsa da sonunda kalbini yeniden aşka açmaktan kendini alıkoyamaz. Bütün bu değişimler karakterin zihin süreçleri ile yaşamındaki durum ve olaylar arasında sürekli birbirini etkileyen ve dönüştüren bir yapıya işaret etmektedir. Dizi boyunca Yumi’nin yaşamındaki kaos zamanları zihin dünyasını yansıtan hücreler köyündeki dengelerin bozulmasına neden olmaktadır. Karakterin yas süreçleri, hücreler köyünde kopan büyük fırtınalarla, kayıplar yaşanmasına neden olurken derinden yaşanan acıların insan psikolojisinde bıraktığı tahribat böylece görülür kılınmaktadır. Yumi’nin duygusal olarak yıkıma uğradığı dönemlerde oluşan acı ve ruhun ağlama hali, tüm köyü bu duygusal boşalma süreci boyunca işlevsiz hale getirebilmektedir. Ancak hayat devam ettiği sürece hiçbir şeyin stabil kalmayacağı gibi bu durumun da değiştiği ve yapının kendini yeni düzene uyumladığı görülmektedir.

Görsel 5. Yumi’nin duygusal olarak yıkıma uğradığı zamanlarda hücre köyünün sular altında kalışı.



Andreasen’e göre beyin, dinlenme ve uyku sırasında dahi sürekli etkin olan, yaşayan bir organdır. Yazar, insan yaşamındaki değişimlerin nasıl yönetildiği sorusundan hareketle beyni “kendini örgütleyen bir sistem” olarak tanımlar. Bu örgütlenme süreci sürekli değişen, dinamik ve doğrusal olmayan bir yapıya işaret eder (2009, s. 73-75). Kendini örgütleyen sistemler, parçaların toplamından daha fazlasını ifade eder ve merkezi bir kontrol yerine tüm sisteme yayılmış bir işleyişle sürdürülür (Andreasen, 2009, s. 75-76). Karınca kolonileri ile kuş ve balık sürülerini bu tür sistemlere örnek olarak gösteren yazar, insan beynini bu yapıların en karmaşık ve mükemmel örneği olarak değerlendirir. İnsan beyni, kendini örgütlemek için sonsuz bileşene sahiptir. Çok sayıda geri bildirim döngüsü ve etkileşim içeren yapısıyla, doğrusal olmayan düşünce süreçlerinin oluşmasına imkân tanıyan son derece dinamik bir sistem işler (2009, s. 77).

Yumi’s Cells’de insan beyninin bu kendini örgütleyen sistemi duygu hücrelerinin etkileşimli faaliyetleriyle basitleştirilmiş düzeyde gözle görülür hale gelmektedir. Yumi’nin özel hayatında yaşadığı hayal kırıklıkları, yaşamının merkezine aşkı konumlandırmaktan vazgeçerek kariyerine odaklanmasına zemin hazırlar. Bu değişim, karakterin zihin dünyasını yansıtan hücreler köyünde de karşılık bulur; ana hücre olan aşk hücresinin yerini kariyer yani yazarlık hücresi alır. Yumi’nin yaşamındaki kararlarında belirleyici olan ana hücrenin aşk hücresinden yazarlık hücresine geçişi sürecinde köy çok hızlı ve köklü bir değişim yaşar. Böylece Yumi, duygusal odaklanmadan uzaklaşıp yazarlığını geliştirmeye yönelir. Ana hücre, karakterin seçimlerinde önemli bir belirleyici etkidir. Ancak yine de diğer duygu hücrelerinin karşı çıkışı, isyanı ya da pasif direnişi karar alma süreçlerini etkilemektedir.

Hücre köyü, Yumi’nin yaşamındaki değişimlere bağlı olarak farklı örüntülerle yeniden örgütlenebilen esnek bir yapıya sahiptir. Bu nedenle karakterin zihinsel faaliyetleri değişen koşullara uyum sağlarken devreye giren farklı duygular bu yapıda yeni düzenlemelere yol açar. Eagleman’ın da

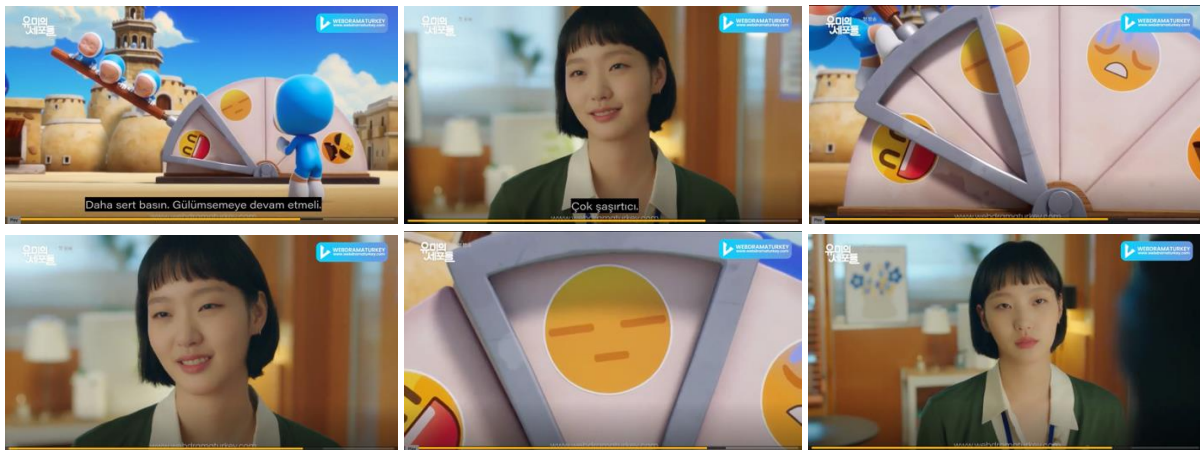
vurguladığı üzere “Beynimiz yorulmak bilmeden biçim değiştirir ve sahip olduğu devreler sistemini sürekli olarak yeniden kurar. Deneyimlerimiz benzersiz olduğundan, beynimizdeki nörol ağların içerdiği geniş ve ayrıntılı örüntüler de benzersizdir.” (2016, s. 5). Bu bağlamda karakterin kendini toplumsal yaşam içinde konumlayışında, ilişkilerindeki iniş çıkışlar, bitiş ve yeniden başlangıçlarda geçirdiği değişim, beyin hücrelerinin de kendini yeniden yapılandırmasını zorunlu kılmaktadır. Burada çift yönlü bir değişim gözlenir. Yumi’nin duygu durumu değişip dönüştükçe hücre köyü ve hücreler arasındaki ilişkiler yeniden düzenlenmektedir. Aynı zamanda bu düzenleme karakterin tutum ve davranışlarını etkileyerek yaşamında yeni yönelimler oluşturmaktadır. Dizi bu noktada, yaşam koşullarının mı baskın duyguları belirlediği, yoksa baskın duyguların mı yaşamı şekillendirdiği sorusunu gündeme getirir. Anlatı, bu ilişkinin tek yönlü olmadığını; olaylar ile duygular arasında sürekli bir etkileşim bulunduğunu ortaya koyar. Bu etkileşim, zihinsel yapılanmanın durmaksızın yeniden örgütlendiği bir süreç olarak ilerler. Bu yönüyle dizi, kendini örgütleyen sistem anlayışıyla uyumlu bir zihinsel işlevişi modeli sunar.

Nörobilimde beynin bu sürekli yeniden örgütlenme özelliği, “nöroplastisite” kavramıyla açıklanmaktadır. Nöroplastisite, beynin esneklik, uyum sağlama ve değişebilme kapasitesini ifade eder (Malabou, 2016, s. 37). Bu bağlamda beyin, deneyimlerle biçimlenen ve sürekli değişip dönüşen plastik bir yapı olarak değerlendirilir (Eagleman, 2016, s. 21). Johnston ve Malabou’ya göre nöral yapı, duygusal boyutun da etkili olduğu dinamik bir süreçtir ve bireyin yaşam deneyimleri nöral bağlantıların oluşumunda belirleyici rol oynar (2025, s. 66-67). Beyin plastisitesi, hücrelerin aldıkları uyarılara göre kendilerini değiştirebilme yeteneği olarak, öğrenme ve hafızanın temelini oluşturur. (Şenel, 2003, s. 2). Şenel’e göre beyin, milyarlarca nöron ve hücreler arasındaki yoğun bağlantı ağlarından oluşur. Bu bağlantılar sabit değildir; bazıları zayıflarken yenileri oluşur. Böylece beyin, değişen koşullara uyum sağlayacak biçimde yapısını sürekli yeniden düzenler (2003, s. 4, 5). Bu bağlamda zihinsel süreçlerin durum ve olaylara göre duygu durumuyla birlikte yeniden düzenlenişi dizinin tekrar eden unsurları arasındadır.

4.5. Benlik İnşasında Toplumsal Bakışın Etkisi

Duygu durumu farklı olsa bile toplumsal normların dışına çıkıp yargılanmamak için çaba gösterdiği durumlarda Yumi’nin hücreleri, karakterin takınması gereken tavrı ve mimikleri korumak amacıyla “yüz ifadesi kontrol kolunu” kullanmaktadır. Hücre köyünde merkezi bir işleve sahip olan bu mekanizma, farklı yüz ifadelerini temsil eden emojiyle yapılandırılmıştır. Olumsuz durumlarla karşılaştığında ya da duygularını bastırmaya çalıştığında hücreler, Yumi’nin yüz ifadesini gerçek duygusunu yansıtmayacak şekilde tebessümde tutabilmek için büyük bir çaba gösterir. Ancak duyguların yoğunlaştığı anlarda bu kontrol zayıflar ve yüz ifadesinin değişmesi ya da donuklaşması engellenemez.

Görsel 6. Hücrelerin, Yumi’nin toplum içindeki tepkilerini kontrol altında tutmaya yönelik çabası.



Dizide yüz ifadesi kontrol kolu Yumi’nin duygu yoğunluğuna dayanamayıp zarar gördüğünde karakterin sosyal ilişkilerini yönetebilmek için otomatik tepki kuklası duygu hücreleri tarafından kullanılmaya başlanır. Böylece sosyal ortamlarda Yumi, gerektiğinde gerçek duygularını saklayabilmeyi sürdürmekte ve duygu hücreleri tarafından duruma uygun tepki verebilmesi

sağlanmaktadır. Ancak duygu hücreleri tarafından bu kukla kullanılırken canlı aksiyon sahnelerde Yumi'nin tutum ve davranışları abartılı ve yapmacık bir hal almaktadır. Otomatik tepkiyi takındığında karakterin çevresindeki kişiler de onun bu hallerini yadırgamaktadır. Bireyin toplumsal uyum uğruna kendi benliğinden uzaklaşmasını farklı bir yaklaşımla yansıtan bu sekanslar, insan zihninin bireyi düşürdüğü tuzakları açığa çıkarmaktadır.

İnsanların arzuları, zaman zaman kültürel ve toplumsal süreçler tarafından biçimlendirilip baskılanabilir veya yön değiştirilerek farklı alanlara aktarılabilir (Bakır, 2013, s. 132). Freud'un yaklaşımında bilinçdışı, bireyin bastırılmış dürtü ve arzularını içeren bir alan olmakla birlikte, bu arzular toplumsal normlar ve yasaklarla sürekli olarak düzenlenir. Bu düzenleme, toplumsal değerlerin içselleştirilmiş temsili olan süperegö aracılığıyla gerçekleşir. Dolayısıyla bireyin tutum ve davranışları, yalnızca içsel dürtülerinin değil, aynı zamanda bu dürtüler üzerinde etkili olan toplumsal beklentilerin de sonucudur. Bu bağlamda dizide, Yumi'nin başkalarının ne düşüneceğine yönelik kaygılarının, süperegönün yönlendirici işleviyle şekillendiği söylenebilir. Hücre köyünde işleyen karar mekanizmaları, bir yandan arzuları temsil eden eğilimleri içerirken, diğer yandan bu arzuların toplumsal açıdan kabul edilebilir olup olmadığını denetleyen bir işleyiş sergiler. Karakterin tepkileri ve gündelik seçimleri, bu iki düzey arasındaki denge arayışı içinde biçimlenir. Yumi'nin zihninde faaliyet gösteren duygu hücreleri, karakterin toplumsal ilişkilerini düzenlerken dışarıdan gelen verileri değerlendirerek uygun davranış biçimini belirler. Bu süreçte yanlış anlaşılmalara önlemeye ve gizli kalması istenen niyetleri korumaya yönelik stratejiler geliştirilmektedir. Yumi'nin vereceği tepkilerden, özel hayatındaki seçimlerine, hangi kıyafetleri giyeceği ya da makyajını nasıl yapacağı gibi gündelik tercihlerine kadar pek çok karar, çevresinde nasıl algılanacağı dikkate alınarak şekillendirilmektedir. Burada bütün bu dikkatin Yumi'nin bilinç düzeyinde işlemediği de dizide yansıtılmaktadır. Hücrelerin kararları ve yönlendirmeleri çoğu zaman karakterin bilinçdışı düzeyinde işlerlik kazanmaktadır. Bu bağlamda dizi, bireysel benliğin sadece içsel ve sabit bir özden ziyade, toplumsal beklentiler, kültürel kodlar ve başkalarının bakışıyla sürekli yeniden kurulan dinamik bir yapı olduğunu görünür kılmaktadır.

Sonuç

Çözümleme sonucunda elde edilen bulgular, Yumi's Cells dizisinin yalnızca romantik komedi türü içinde değerlendirilebilecek bir yapı olmadığını; zihinsel süreçler, duygular ve davranışlar arasındaki etkileşimi çok katmanlı bir anlatı yapısıyla ele aldığını göstermektedir. Bu çok katmanlı yapının kaynağı, canlı aksiyon ve üç boyutlu animasyonun birlikte kullanımıyla ortaya çıkan hibrit anlatı biçimidir. Bu anlatı biçimi, dışsal gerçeklik ile içsel deneyim arasında çift yönlü bir anlatım düzlemi oluşturarak zihinsel süreçlerin somutlaştırılmasına olanak tanımaktadır. Canlı aksiyon sahneleri karakterin toplumsal ilişkilerini, gündelik yaşam pratiklerini yansıtırken animasyon sekansları, bu deneyimlerin arkasında işleyen duygusal ve bilişsel süreçleri görünür kılmaktadır.

Yumi's Cells'de zihnin işleyişi ile karakterin tutum ve davranışlarını biçimlendirmedeki belirleyiciliği, duygu merkezli bir yaklaşımla ele alınmaktadır. Duygular, soyut kavramlar olmaktan çıkarak gözle görülür hücre animasyonlarıyla kimlikleştirilmektedir. Yumi'nin dünyayı algılama, yorumlama ve tepki verme biçimi duygu hücreleri üzerinden anlatılmaktadır. Beyin hücreleri, karakterin iç zamanının görselleştirildiği hücre köyünde animasyon karakterler olarak farklı duyguların aktarıcısı ve yönlendiricisi konumundadır. Aynı zamanda hücreler, bireyin içsel çatışmalarını açığa çıkaran ilişkiler içindedir. Dizi, duyguların, bilişsel süreçlerle nasıl iç içe geçtiğini, kararların çatışmalı ama aynı zamanda örgütsel ve kolektif bir ortamda nasıl alındığını yansıtır. Böylece zihnin çok boyutlu ve müzakereci doğası açığa çıkarılmaktadır. Duyguların karar alma süreçlerindeki belirleyici rolü, yapının anlatısal merkezini oluşturmaktadır. Bu durum, Damasio'nun duyguların akıl yürütme süreçlerinin ayrılmaz bir parçası olduğu yönündeki yaklaşımıyla örtüşmektedir. Aynı zamanda Pinker, Eagleman ve Andreasen gibi düşünürlerin zihnin modüler, dinamik ve karmaşık yapısına ilişkin görüşleri de dizinin anlatı yapısında somut karşılıklar bulmaktadır.

Hücre köyü animasyon sahnelerinde, beyne ulaşan veriler müzakereci bir ortamda işlense de hiyerarşik bir düzen olduğu görülmektedir. Ana hücre, Yumi'nin zihin dünyasında ve günlük hayatının şekillenmesinde önemli bir etkiye sahiptir. Bilincin dikkat merkezidir ve karakterin öncelikli kimliğini temsil etmektedir. İlk sezonda aşk hücresinin, ikinci sezonda yazarlık hücresinin bu konumu üstlenmesi, karakterin kimliğinin sabit olmadığını; deneyimlere bağlı olarak değiştiğini göstermektedir. Bu değişim, kimliğin akışkan ve durumsal bir yapı olduğuna işaret ederken, nörobilimsel açıdan nöroplastisite

kavramıyla örtüşmektedir. Bu bağlamda dizi, insan zihninin statik bir yapıdan ziyade dönüşebilen dinamik bir sistem olduğunu yansıtmaktadır. Karakterin ruh durumuna göre hücre köyünün ikliminin değişmesi de bu dinamik yapıyı destekleyen bir diğer anlatı unsurudur.

Dizide aynı zamanda toplumsal normların, karakterin benlik duygusunun şekillenmesindeki etkisi görünür kılınmaktadır. Karar verme süreçlerinde Yumi'nin duygu ve düşüncelerinin kaynaklarından biri de iletişim halinde olduğu kişilerde bırakacağı izlenim konusundaki varsayımlarıdır. Duyguların sadece biyolojik tepkiler olmayıp çevresel verilerin değerlendirilmesi olduğu tezi dizinin kendine özgü anlatısıyla açığa çıkmaktadır. Dizi film, duyguların bilgi kaynağı olarak bireyin anlamlandırmasındaki işlevini görünür kılmaktadır.

Bunun yanı sıra zihinsel süreçlerin çoğunun bilinç düzeyinin dışında işlediğini vurgulayan bir anlatı kurgulanmaktadır. Karakterin davranışları, çoğu zaman farkında olmadığı hücresel etkileşimler sonucunda şekillenmektedir. Bu yönüyle yapım, bilinç ve bilinçdışı arasındaki ilişkiyi görünür kılmakta ve insan davranışlarının ardındaki karmaşık mekanizmaları mizahi bir üslupla aktarmaktadır.

Psikanalitik açıdan değerlendirildiğinde, dizinin animasyon katmanı yalnızca karakterin duygularını görünür kılan estetik bir tercih değildir. Aynı zamanda bireyin gündelik davranışlarını yönlendiren, büyük ölçüde bilinçdışı düzeyde işleyen dürtülerin, çatışmaların ve benlik süreçlerinin görselleştirildiği bir anlatı alanı oluşturmaktadır. Bu yönüyle yapım, Freud'un yapısal kişilik kuramında tanımlanan id, ego ve süperegö arasında dinamik ilişkiyi, bilinç ile bilinçdışı arasındaki etkileşim bağlamında sinematik bir anlatı diliyle yeniden yorumlamaktadır. Dizideki dinamik zihinsel örgütlenmede açlık ve arzu hücreleri, haz ilkesine göre hareket eden dürtüleriyle id'in işlevlerini çağrıştırırken; ahlak hücreleri toplumsal normları ve içselleştirilmiş değerleri açığa çıkararak süperegönün düzenleyici yönünü görünür kılmaktadır. Akılcı hücre ise dürtüler ile toplumsal beklentiler arasında denge kurmaya çalışan yapısıyla egonun işlevine karşılık gelmektedir. Bununla birlikte dizi, bu yapıları birbirinden kesin sınırlarla ayrılan katmanlar olarak değil; sürekli etkileşim içinde bulunan, uzlaşan, çatışan ve ortak kararlar üreten kolektif bir zihinsel organizasyon olarak ele almaktadır. Böylece psikanalitik kuramın bilinçdışı süreçler, içsel çatışmalar ve benliğin oluşumuna ilişkin temel kavramları, çağdaş görsel-işitsel anlatının olanaklarıyla yeniden görünür kılınmaktadır.

Yapım aynı zamanda, psikanalitik kuram ile nörobilim arasında kurulan nöropsikanalitik diyalogun sinematik anlatılar üzerinden nasıl açığa çıkarılacağını da ortaya koymaktadır. Yumi's Cells'de bilinçdışı süreçler, bastırılmış arzular, içsel çatışmalar ve benlik oluşumu yalnızca Freudcu psikodinamik kavramlarla değil; duyguların nörobiyolojik örgütlenmesi ve bilişsel süreçlerle birlikte ele alınmaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın bulguları, psikanalitik kuram ile nöropsikanalitik yaklaşım arasında tamamlayıcı bir ilişki kurulabileceğini göstermektedir. Psikanaliz öznenin arzularını, bilinçdışı yapılanmasını ve benlik oluşumunu açıklarken, nörobilim bu süreçlerin biyolojik ve bilişsel işleyişine ilişkin açıklamalar sunmaktadır. Yumi's Cells ise bu iki yaklaşımı aynı anlatı içinde buluşturarak nöropsikanalitik okuma açısından dikkat çekici bir örnek oluşturmaktadır.

Sonuç olarak *Yumi's Cells*, insan zihnini; duygular, bilişsel süreçler ve toplumsal etkileşimler aracılığıyla sürekli yeniden örgütlenen dinamik bir sistem olarak ele almaktadır. Canlı aksiyon ve animasyonu birleştiren hibrit anlatı biçimi, bu dinamik yapının görselleştirilmesini mümkün kılmakta ve izleyiciye zihinsel süreçleri somut bir deneyim olarak sunmaktadır. Bu yönüyle dizi, çağdaş anlatı pratikleri içinde zihnin işleyişine dair disiplinlerarası bir düşünme alanı açan özgün bir yapım olarak değerlendirilmektedir.

Kaynakça

- Andreasen, N. C. (2009). *Yaratıcı Beyin Dehanın Nörobilimi* (Kıvanç Güney Çev.). Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Alexander, V. (2022). Magical Mash-Ups: A History of Live-Action/Animation Hybrids. Erişim Tarihi: February 22, 2026, <https://www.cartoonbrew.com/cartoon-study/magical-mash-ups-a-history-of-live-action-animation-hybrids-216680.html>.
- Animeler.net (2017). Manga, Manhwa ve Manhwa Arasındaki Fark? Erişim Tarihi: 19 Şubat 2026, <https://www.animeler.net/list/manga-manhwa-ve-manhwa-arasindaki-fark>.
- Atalay, H. (2021). *Zihin-beden ilişkisi nasıldır? Doç. Dr. Hakan Atalay ile söyleşi*. Erişim Tarihi: 5 Mart 2026. https://www.youtube.com/watch?v=jdk_wxgaUb0.
- Atalay, H. (2023). *Nöropsikanaliz*. İstanbul: Okyanus Yayınları.
- Bakır, B. (2013). *Psikanalitik Film Kuramı*. Sinema Kuramları 2: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar içinde. (Zeynep Özarslan Ed.). İstanbul: Su Yayınevi.
- Cozolino, L. (2014). *İnsan İlişkilerinin Nörobilimi Bağlanma ve Sosyal Beynin Gelişimi*. (Mirel Benveniste Çev.). Kocaeli: Psikoterapi Enstitüsü Eğitim Yayınları.
- Cüceloğlu, D. (2013). *İnsan ve Davranışı Psikolojinin Temel Kavramları*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Damasio, A. R. (2006). *Descartes'in Yanılgısı, Duygu Akıl ve İnsan Beyni*. İstanbul: Varlık Yayınları.
- Dodds, J. (2011) The Monstrous Brain: A Neuropsychanalytic Aesthetics of Horror. *Psyart Journal for the Psychological Study of the Arts*. February 14. Erişim Tarihi: March 3, 2026. <https://psyartjournal.com/article/show/dodds-the-monstrous-brain-a-neuropsychanalyti>.
- Dong-gun, L. (2015-2020). Yumi's Cells [webtoon]. Erişim Tarihi: February 23, 2026, <https://manga-tr.com/id-146918-read-yumi39s-cells-chapter-511.html>.
- Eagleman, D. M. (2016). *Beyin Senin Hikayen* (Zeynep Arık Tozar Çev.). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Eagleman, D. M. (2013). *Incognito Beynin Gizli Hayatı*. (Zeynep Arık Tozar Çev.). İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Freud, S. (2000). *Ruh Çözümlemesinin Tarihi*. (Emre Kapkın ve Ayşen Tekşen Kapkın Çev.). İstanbul: Panel Yayınları.
- Freud, S. (2013). *Uygarlığın Huzursuzluğu* (Haluk Barışcan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Freud, S. (2014). Grup Psikolojisi ve Ego Analizi. (Mehmet Ökten, Çev.). Ankara: Tutku Yayınevi.
- Freud, S. (2018). *Psikanalize Giriş Dersleri*. (Selçuk Budak Çev.). İstanbul: Öteki Yayınevi.
- France 24 English (2025). South Korea's Webtoon Comics Have Readers Hooked. Erişim Tarihi: February 11, 2026. <https://www.youtube.com/watch?v=0IBPPoIqYUM>.
- Gabriel, M. (2021). Why The Mind Is Not the Brain, Markus Gabriel on why the 'mind' is meaningless. (Interviewer: Paula Erizona). Erişim Tarihi: February 26, 2026 <https://iai.tv/articles/why-the-mind-is-not-the-brain-auid-1139? ga=2.203150481.1297884406.1538981083-312616726.1537442706>.
- Goleman, D. (2010). *Duygusal Zeka Neden IQ'dan Daha Önemlidir?* 33. Baskı. (Banu Seçkin Yüksel Çev.). İstanbul: Varlık Yayınları.
- Jin, D. Y. (2015). Digital Convergence of Korea's Webtoons: Transmedia Storytelling. *Communication Research and Practice*. University of California 1(3), 193-209. doi: 10.1080/22041451.2015.1079150
- Johnston, A. ve Malabou, C. (2025). *Benlik ve Duygusal Yaşam, Felsefe, Psikanaliz ve Nörobilim*. (Hakan Gürvit Çev.). İstanbul: Axis Yayınları.
- Kwon O. S. (2014). Korean Webtoons Go Global with Line. *Medium*. Erişim Tarihi: February 10, 2026, <https://medium.com/the-headline/korean-webtoons-go-global-with-line-b82f3920580e>.
- Malabou, C. (2016). *Beynimizle Ne Yapmalıyız?*. (Selim Karlıtekin Çev.). İstanbul: Küre Yayınları.
- Özden, Z. (2004). *Film Eleştirisi, Film Eleştirisinde Temel Yaklaşımlar ve Tür Filmi Eleştirisi*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları.
- Panksepp, J. ve Biven, L. (2021). *Zihnin Arkeolojisi: İnsan Duygularının Nöroevrimsel Kökeni*. (Çiğdem Çalkılıç Taylor Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Pinker, S. (2017). *Zihin Nasıl Çalışır? Zihnin Evrimsel ve Nörobilimsel İncelenmesi* (Sabri Gürses Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Searle, J. R. (2018). *Bilincin Gizemi*. (İlknur Karagöz İçyüz Çev.). İstanbul: Küre Yayınları.
- Song-yeob, L. (Yönetmen). (2021). *Yumi's Cells* [Dizi Film]. Güney Kore: CJ ENM Co, Infinity One Comics Entertainment, Locust.

- Solms, M. (2022). *Hisseden Beyin, Nöropsikanaliz Yazıları* (Kerem Işık Çev.). İstanbul: Okyanus Yayıncılık.
- Şenel, F. (2003). *Beynin Gizemi*. Bilim ve Teknik Dergisi Yeni Ufuklara Eylül Sayısı Eki. TÜBİTAK.
- Türkmen, M. (2022). Psikanaliz, Nörobilim ve Nöropsikanaliz Üzerine Bir Değerlendirme ve Öznel Deneyimin Sinir Bilimine Girişi. *The Journal of Academic Social Science Studies*. 15(93), 199-206. doi: 10.29228/JASSS.65027
- Wells-Lassagne, S. (2017). *Television and serial adaptation*. New York: Routledge.