

POSTMODERN BİR FENOMEN OLARAK

S İ B E R P U N K

Umut Demirci – sen@umutsun.com

ÖZET

Bilimkurgu edebiyatına düşkünlüğüm çocukluğumda severek okuduğum Jules Verne ile başlamıştı. Bilimkurgu sineması ve edebiyatını takip etmekteydim ancak ülkemizde bu türün modernleşme sürecinin yoksunluğundan olsa gerek Dünya'nın çok gerisinde olduğunu fark ettim. Uzay, robot, yapay zekâ, bilimsel bilimler gibi alanlara olan ilgim teknolojinin hayatımızda oynadığı önemli rolle birlikte daha fazla gelişti.

Dünya ülkelerinin bilimsel hiyerarşisinde itibar yoksunu bir yere sahip olan ülkemizde bilimkurgunun eksik kalması rahatsızlık vermekteydi. Bu nedenle bilimkurgunun en zorlu ve yeni alt türü olan siberpunk konusunda tezimi vermeye karar verdim. Ülkemizde tam olarak siberpunk olmasa da bilimkurgu beğenisi, ilgisi edebiyat ve dramatik sanatlarda kendini göstermeye başlamıştı. Türkiye'de aynı gün içinde, güneş batmadan hem Amerika hem Çin ile görüşme yapmak mümkündür. NASA'nın Dünya dışından çekilen fotoğrafların büyük çoğunluğunda Türkiye'yi hemen bulmak mümkündür. Siberpunk'ın kült romanı **Neuromancer**'ın önemli bir kısmı İstanbul'da geçmektedir. Yine güncel bir siberpunk roman olan J.C. Grimwood'un **Arabesk Üçlemesi Osmanlı Devleti**'nde alternatif bir tarih senaryosuna oturtulmuştur. Siberpunk felsefesinin ve çağımız anarşist düşüncesinin önemli ismi Hakim Bey (Peter Lamborn Wilson) bu ismi İstanbul'da aldığını açıklamıştır. Bu nedenle siberpunk'ın Türk Tiyatrosu'nda bir yere sahip olması gerektiği fikriyle bu postmodern fenomeni incelemeye karar verdim.

Giriş Bölümü'nde özellikle siberpunk'ın Amerika'da doğuşu Japonya'da gelişip yayılmasını ele aldım. Bu bölümde siberpunk'ı bir edebiyat türü olmaktan çok felsefi yapısını genel hatlarıyla değerlendirmeye çalıştım. Siber kültür ve uzamlarını ortaya koyarak postmodern bir yaklaşımda sosyolojik etkilerini değerlendirdim. Nitekim siberpunk tamamen postmodern bir türdür. Kavramın doğrudan olmasa dahidolaylı olarak yaşamdaki yansımalarını göstermeyi amaçladım.

I. Bölüm'de kavramın düşünsel, kültürel, bilimsel ve sanatsal arka planını açıkladım. Kavramın neden ve nerede ortaya çıktığı, kimler tarafından hangi siyasal, felsefi ve sanatsal tabanlara oturtulduğunu sergiledim. Şamanizm'den Antik Yunan'a, Descartes'dan The Matrix'e uzanan serüvenini adım adım anlattım. Siberpunk'ın ele aldığı yaslandığı teknolojik gelişmeleri bu çerevede ilerisürülen spekülasyonları, düşünsel çatışmaları açıkladım. En basit anlamıyla 'ileri teknoloji-düşük yaşam seviyesi' anlamına gelen siberpunk'ın altında yatan sınıfsal mücadeleleri, kurgudan gerçekliğe dönüşmüş, dönüşmekte olan, dönüşecek ve dönüşemeyecek olan anlatıları, perspektifleri irdeledim. Bilim-teknoloji'nin bu bağlamda projelendirdiği, ele aldığı çalışmaları felsefe, psikoloji dâhil olmak üzere çeşitli disiplinler açısından tartışma ihtiyacı duydum.

Edebiyat, sinema ve tiyatral anlatımda türün arkasında yatan temelleri açıkladım. Beat akımından Romantik düşünceye, Chandlervari dedektiflik öykülerinden George Orwell, Jules Verne ya da H.G.Wells'in temel teşkil eden disütopik bilimkurgu yapıtlarına dek siberpunk'ı besleyen tüm kitapları, yaklaşımları, değerlendirmelere değindim. Çok geniş bir yelpazeye sahip olmayan siberpunk bilimkurgu edebiyat türünde bir

arayışolarak doğsa da gerçekçi vizyonlarıyla günümüz bilim adamlarını nasıl heyecanlandırıldığını göstermeye çalıştım.

II. Bölüm'de ise I. Bölüm'de verdiğim arka plana göre örneklemelelere gittim. Edebiyattan sinemaya ve tiyatroya dönüşüm süreçlerini tematik gruplar halinde ele aldım. I. Bölüm'de felsefi düşünceden başlayıp sosyolojik, kültürel ve psikolojik etkilere nasıl ulaştığını anlatırken II. Bölümde yine aynı izlekle motiflere, temalara göre türü değerlendirdim. Mümkün olduğunca işin teknolojik ya da bilimsel ayrıntılarından kaçınıp düşünsel zeminine dair ortaya konan tartışmaları izlek olarak belirledim. Farkında olmadan içinde olduğumuz, tehlikelerine maruz kaldığımız ileri teknoloji sonuçlarının, siber kültüre sert bir tavır, anarşist bir hareket olarak karşık verir siberpunk. Teknolojiyi bir bela olarak görürken teknofobiye düşmeden konuya yaklaşır ve üst düzey teknokratlarla sokak serserilerini karşı karşıya getirirtipki Kevin Mitnick ve Tsutomu Shimomura'nın literatürde yer edinmiş kovalamacasında olduğu gibi.

Siberpunk'ın zorluğu teknoloji ve bilim konusunda hatrı sayılır bir birikim gerektirmesinden kaynaklanmaktadır. Bu yüzden ülkemizde siberpunk olduğunu iddia eden kırk yaşüstü kimi yazarlar ne yazık ki Popüler Bilim Dergileri ya da gazetelerin kısa teknoloji haberlerinden öteye bir felsefe sunmazlar. Bu alanda teknolojik birikime sahip kimseler ise siberpunk'ın ruhunda yatan dinamik, anarşist bir punk düşünceden yoksundurlar ya da sanat dünyasından uzak teknokratlar olmayı tercih etmişlerdir. Bu yüzden Maddox'un düşüncesine katılmamak elde değil: siberpunk'ın en kötü yanı taklitleridir. Diğer bilimkurgu türleri fantazyaya daha fazla yaslandığından, gerçekçilik gereksinimi duymaz ve küçük bir

buluş dil kıvraklığıyla güzel işlenebilir. Ancak siberpunk'ta buluş her şeydir. Yakın geleceğe dair bir buluşunuz olmalıdır ve henüz gerçekleştirilmemiş olmalıdır. Bu ise bilimsel, teknolojik mecrayı çok iyi takip etmeyi ve konulara arka planlarıyla birlikte hâkim olmayı gerektirir. Bu yüzden II. Bölüm'de üretilmiş olan yapıtları iyi ve kötü örnekleriyle değerlendirmeye çalıştım. Edebiyat ile başlayan siberpunk türünün yankısı sinemada 1990'dan günümüze büyük yankı bulmuş ve bulmaya devam etmektedir. Ancak tiyatro tüm Dünya'da siberpunk'a teknofobik yaklaşmaktadır. Oysa siberuzayın kendine has yapısı içinde binbir sahne kurulmuştur ve tiyatrocuların katkısını beklemektedir.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ 7

1. BÖLÜM: SİBERPUNK'IN DOĞUŞU, GELİŞİMİ VE DÜŞÜNSEL, SOSYAL, KÜLTÜREL, BİLİMSEL, SANATSAL ALT YAPISI	26
1.1. SİBERPUNK KAVRAMININ ORTAYA ÇIKIŞI VE EVRİMİ	26
1.2. SİBER KAVRAMININ DÜŞÜNSEL ARKA PLANI	35
1.3. SOSYLOJİK, KÜLTÜREL AÇIDAN SİBERPUNK'IN TEMELLERİ VE ETKİLERİ	48
1.3.1. SİBERPUNK İLİŞKİLİ TEKNOLOJİLERİN GENEL DEĞERLENDİRMESİ	60
1.3.2. SİBERUZAYIN TEKNOLOJİ -İKTİDAR İLİŞKİSİ	75
1.3.3. SİBERPUNK YAŞAM TARZI VE PUNK İLİŞKİSİ	94
2. BÖLÜM: SİBERPUNK TÜRÜNDE İŞLENMİŞ EDEBİYAT, TİYATRO, SİNEMA VE OYUN ÇALIŞMALARI	101
2.1. EDEBİYAT VE SİBERPUNK	101
2.2. SİNEMA VE SİBERPUNK	113
2.3. TİYATRO VE SİBERPUNK	141
SONUÇ	162
KAYNAKÇA	168

GİRİŞ

Siberpunk en basit anlamda “ileri teknoloji ve düşük yaşam seviyesi” bakış açısı ile belirlenmiş bir bilim kurgu türüdür. Bu tür adını, 1980 yılında Bruce Bethke tarafından yazılmış ve 1983 yılında **İnanılmaz Bilim Kurgu Öyküleri** adlı bir dergide yayınlanmış olan ‘Siberpunk’ adlı öyküden almaktadır. B.Bethke bu ismi sibernetik ve punk sözcüklerini birleştirerek elde etmiştir. 1984–1988 yılları aynı zamanda internetin emeklemeye ve dünyaya yayılmaya başladığı yıllardır. Bu veri-küre dünyayı süratle sarmaya başlayınca *siberpunk* öyküleri bilim camiasında tartışılmaya, projelendirilip hayata geçirilmeye başladı. Daha sonra siberpunk’ın babası olarak tanınacak olan William Gibson 1984 yılında **Neuromancer** adlı ilk romanını yayınladı ve prestijli Nebula, Hugo, Philip K. Dick ödüllerinin üçüne birden sahip oldu. İlk kez bu romanda kullanılan *Siberuzay* sözcüğü popülerleşti. William Gibson’ın arkadaşı, yine bir bilim kurgu yazarı olan Tom Maddox 80’lerden 90’lara siberpunk değerlendirmesinde yanlış anlaşmaları eleştirirken bu türde yayınlanmış romanların bazılarını iyi kabul etse de genelinin taklitten öteye gidemediğini söylemekten çekinmemiştir:

*“Yazınsal siberpunk Gibson'dan öteye geçti; siberpunk'ın kendisi edebiyat ve sinemayı aştı. Aslında bu etiket çok çeşitli olarak, rasgele, sık sık ucuzca veya aptalca kullanılageldi. Örneğin **People** dergisinde, modemi olan ve bilgisayar suçu işlemeye niyetli veletler 'siberpunk' olarak anılır oldular; ama siyah giyen, **Mondo 2000** okuyan, 'endüstriyel' pop dinleyen, genellikle tekno-fetişizme meyilli genç şehir züppeleri de aynı şekilde adlandırıldılar. Siberpunk'la ilgili*

The Wall Street Journal, Communications of the American Society for Computing Machinery, People, Mondo 2000, ve MTV gibi farklı yerlerde makaleler ve incelemeler yayımlandı. Ayrıca Gibson'a bilim kurgu cemaati içinde sık sık derin bir şüpheyle bakıldıysa da artık sorun olmaktan çıktı: Gibson herhangi bir bilimkurgu yazarı değildi artık; William Burroughs, Timothy Leary, Stewart Brand, David Bowie ve Blondie gibi çok farklı kişiler tarafından dikilen bir tür put haline gelmişti. Kısaca siberpunk'ta asıl hareketlilik bilimkurgu gettosunun dışında bulunuyordu”¹

Diğer yanda ise post-siberpunk manifestosunda Lawrence Person siberpunk karakterlerini şöyle anlatmıştır. “Klasik siberpunk karakterleri genellikle disütopik gelecekte, toplumun kıyısında yaşayan marjinalleştirilmiş, yabancılaştırılmış yalnızlığı seven kimselerdir, günlük yaşamları hızlı teknolojik gelişimlerle kısıtlanmış, dijitalize edilmiş bir veri-küre ile sarmalanmıştır ve insan bedeni tahribata zorunludur.”²

Birleşik bir kelime olmasına rağmen, güzel bir söz oyunu sonucu iki farklı anlama gelecek biçimde bölünebilir; *Neu-Romancer*, yeni romantik demektir ve romantizm akımı ile ilişkilidir, *Neuro-Mancer* ise sinir sistemini etkileyen ve kontrol eden bir öğreti veya bu öğretiyi kullanarak eylem gerçekleştiren kişi anlamına gelir.³ Nitekim siberpunk yazarları romantizme ve oryantalizme eğilimlidirler. Viktoria Dönemi İngiltere’inde (19.yy.) geçen spekülatif bir bilim kurgu türü olarak *buhar*

¹ Tom MADDUX, “TUFANDAN SONRA: 80'ler ve 90'larda CYBERPUNK”, **Atılğan Dergisi**, Çev: Emrah GÖKER, Pentimento Yayınları

² Lawrence PERSON, Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto, Nova Express, Sayı 16, 1998, Aktaran, **Slashdot**, Erişim: 23.02.07, <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>

³ Aktaran, **Bilim Kurgu 2000**, Erişim:23.02.07, <http://www.bilimkurgu2000.com/asp/Kitap.asp?inNo=281>

punk (steampunk) ayrı bir üne sahiptir. Buhar gücü, mekanik ve H.G. Wells fantazyasını andıran endüstriyel bir atmosfer söz konusudur. Steampunk genellikle disütopyacıdır. Steampunk türünün en başarılı örneklerden biri yine W.Gibson ve Bruce Sterling tarafından verilmiştir.

*1855 yılı İngilteresi'nde geçen William Gibson ve Bruce Sterling'in **The Difference Engine** adlı romanına göre enformasyon çağı zamanımızdan yüzyıl kadar önce başlar. Charles Babbage'ın mekanik bir bilgisayar geliştirme çabaları, pahalı bir fiyasko ile sona ermemiş, aksine büyük bir başarı kazanmıştır. Lord Byron'un başkanlığındaki Radikal Sanayi Partisi, önde gelen burjuva ticaret ve bilim adamları çevreleri arasında bir ittifak kurmuştur. Luddist ayaklanmayı acımasızca bastıran parti, buharla çalışan sibernetik makinelerin olağandışı güçlerini toplumu dönüştürmeye, fabrika otomasyonuna, kontrolün yaygınlaştırılmasına ve silahların mükemmelleştirilmesine uygulamış, böylece İmparatorluğun gücü tüm kürede sağlamlaştırılmıştır. Bu dijital Viktoria çağı tablosunda tüm esrarengiz operatörler, yeni mekanik bilgi işlem uzmanları, devletin güvenlik kuvvetleri ve yıkıcı caniler; Babbage'in mucit-ortağı, 'Makinelerin Kraliçesi' Bayan Ada Byron'un, kumar borçlarını ödemeye çalışırken rastlantı eseri keşfettiği bir sırrın peşine düşerler ve garip entrikalarla karşılaşırız: Bu sır, kendi bilincine sahip bir yapay zekadır! Bu arada komplocuların çevresinde de toplumsal felaketler art arda patlar: Çevre felaketleri, Kırım'da Körfez Savaşı tarzında bir kıyım, kitlesel işsizlik ve*

*mülksüzleşmeyi birleştiren bir kaos. Ancak insan türünün kaderini, kimsenin hayal edemediği şekilde dönüştüren bilim ve sermaye ittifakı karşı konulamaz bir güç gibi görünmektedir.*⁴

İlk bilim kurgu romanı olarak kabul edilebilecek **Frankenstein ya da Modern Prometheus**'u Mary Shelley 1816 yılında Lord Byron'ın Cenevre Gölü kıyısındaki evinde yazmaya başlamış 1818 yılında ilk baskısını isimsiz yayınlamıştır. Ayrıca roman 1823 yılında Richard Brinsley Peake tarafından **Frankenstein'in Kaderi** adıyla sahneye uyarlanmıştır. Dr. Frankenstein ise bugün *sibernetik* alanında çalışan bilim adamlarına ve karşıtlarına ilham olmaya devam etmektedir. 1980'lerde bir grup Amerikalı bilim adamı, sanatçı ve fütüristin organize ettiği *trans-humanizm* hareketi insanın daha iyisine layık olduğunu ve zekâ problemleri, fiziksel acı, salgın hastalıklar, yaşlanma ve zorunlu ölüm karşısında daha gelişmiş yeteneklerle donatılarak *post-insan*'a evrilmesi gerektiğini savunmaktadır. Zeus'un ölümlülükle cezalandırdığı insanlık tıpkı Gılgamesh gibi ölüme çare ararken⁵ Isaac Asimov tarafından ortaya atılan *Franskenstein Kompleksi* karşıtların en güçlü savunusu olarak gözükmektedir. I.Asimov'un kurgularında toplumun genel tutumu yapay zekâdan korkma ve şüphelenme eğilimindedir. Frankenstein kompleksi yaratıcı-yaratılan arasındaki temel çatışmayı işaret eder.⁶ Philip K. Dick, **Androidler Elektronik Koyun Düşler mi** adlı romanında

⁴ Nick DYER-WITHEFORD, **Siber Marx: İleri Teknoloji Çağında Sınıf Mücadelesi**, Aykırı Yay. İstanbul, 2004, s.4

⁵ Nick BOSTROM, "A history of transhumanist thought", **Faculty of Philosophy, Oxford University**, Oxford, 2005

⁶ Daniel CHANDLER, "Imagining Futures, Dramatizing Fears", Erişim:28.02.2007, <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/SF/sf03.html>

Dr.Frankenstein'in ucubesi gibi toplum dışına itilen *androidlerin* üreticileri tarafından imha edilmek istenmesi anlatılmaktadır.

Diğer yandan Lord Byron'ın yakın arkadaşı, Percy Bysshe Shelley bir süre yasak aşk yaşadığı müstakbel eşi Mary Shelley ile 19.yy'ın ünlü anarşist düşünürü ve aynı zamanda Mary'nin babası olan William Godwin'in evinde tanışıyor. W.Godwin'in **Kahinlerin Yaşamları** (Lives of the Necromancers*) adlı düşünce yazısı ister istemez dönemle ilgili olan W.Gibson ve kült yapıtı **Neuromancer**'ı çağrıştırmaktadır.

Gibson'ın keşfettiği bir söz oyunu olan Neuromancer, romanda bir 'yapay zeka'nın adı. Ölülerle haberleşen büyücü anlamına gelen 'necromancer' sözcüğündeki necro'yu kaldıran Gibson, bunun yerine sinir sistemi ağıyla ilgili olan neuro'yu eklemiştir. Buna göre Neuromancer, elektronik ve teknik araçları kullanarak hücresel (neural) hayaletleri hayata geri getirmeye, çalışan bir fütürist şaman. Olağanüstü yetenekleri sayesinde protoplazmatik (asal hücresel) sinir sistemi ile bilgisayar alanı (computersphere) arasında doğrudan bağlantı kurabilmekte; elektronik sinir ağını manipüle edebilmektedir.⁷

Nitekim **Frankenstein** kitabını yayınlamak için Lord Byron ve P.B.Shelley'in yayıncılarıyla anlaşamayan Mary Shelley özbeöz babası

* Küçük bir değişiklikle **Neuromancer**, **Necromancer** olmaktadır. Bunun bir karşılığı siberuzayın spiritüel, ruhların dolaştığı bir yere benzetilmesi diğeri ise kitabın kahramanı Case'in elektronik sinir ağlarında uyuşturucu ile trans haline geçerek mistik yanı da olan high-tech bir büyücüye özdeş tutulması olabilir. Bkz. Joseph NAZARE, **Critical Carnival: Cyberpunk and the Postmodern Condition (al)**, New York Üniversitesi Doktora Tezi, 2004, s.221.

⁷ Bkz. Halil TURHANLI, "TechGnosis", **Kâhinler ve Müjdeciler**, Ne Kitaplar Yay. İstanbul, 2004, ss.85.

olan W.Godwin'den yardım alıyor ve 500 adet **Frankenstein**'ı yayınlıyor.⁸ P.B.Shelley'nin **Anarşi'nin Maskeli Piyesi** (The Masque of Anarchy), **İslamiyet'in İsyanı** (İng.The Revolt of Islam) adında politik şiirler yayınlaması da kesinlikle tesadüf değildir. **İslamiyet'in İsyanı'nda** P.B.Shelley Osmanlı Sultanı'na baş kaldıran Müslüman halkı konu edinmiştir. Bu gözle bakıldığında, **The Difference Engine** romanının bu dönemi speküle etmesi anlamlı geliyor.

Yine bir tarihsel olguyu speküle eden başka önemli roman İngiliz yazar Jon Courtenay Grimwood'un **Arabesk Üçlemesi**'dir. Üçleme **Paşazade, Efendi ve Irgat** olarak üç ayrı kitaptan oluşmaktadır. Osmanlı İmparatorluğu yıkılmamış ve liberal İslam Devleti olarak Kuzey Afrika'daki hâkimiyetini sürdürmektedir. Kitapta İskenderiye önemli ve gelişmiş bir doğu kenti, özgür bir hava limanı olarak karşımıza çıkıyor. J.C.Grimwood 21.yy'ın Osmanlı İmparatorluğu'nu anlatırken eski, yeni haritaları ve bugünkü İskenderiye'nin birinci elden bilgilerini birleştirerek detaylandırmıştır. Böylece kahramanı Eşref Bey'i mükemmel bir kara (*noir*) atmosferde işlemeyi başarmıştır. **Paşazade**'de karakterlerden birinin soyadının Gibson olmasını yazar W.Gibson'a gönderme olduğunu belirtiyor ve W.Gibson'ın **Sprawl Üçlemesi**'nin son kitabı olan **Monalisa'nın (Monalisa Overdrive)** hayatını nasıl etkilediğine ropörtajında değiniyor.⁹

Doğunun gizemli ve mistik dünyasına ilgi duyan bir başka anarşist, politik yazar ise Hakim Bey'dir. Gerçek adı Peter Lamborn Wilson olan Amerikalı yazar **Geçici Otonom Bölge, Ontolojik Anarşi, Şiirsel**

⁸ Bkz. Frankenstein, **Wikipedia**, Erişim: 28.02.2007, <http://en.wikipedia.org/wiki/Frankenstein>

⁹ Jean Marie WARD , “**Jon Courtenay Grimwood explores the fragile history of the future by tinkering with the past**”, Erişim:04.03.2007, <http://www.scifi.com/sfw/interviews/sfw2757.html>

Terörizm (TAZ: The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism) ile korsanlık ütopyalarının tarihsel zemininden faydalanarak ilginç bir yaklaşım getirmiştir. Hâkim Bey, 1976 yılında **İslamiyette Bilim ve Teknoloji (Science and Technology in Islam)**, 1996 yılında **“Yıldız Yağmuru” Rüya ve Kitabı: Sufizm ve Taoizmde Düş Öğretisi ("Shower of Stars" Dream & Book: The Initiatic Dream in Sufism and Taoism)** adlı ilginç çalışmalarıyla İslamiyet ve *hipergerçeklik* ilişkisini irdeler.

İnsanlık daima bedeninden kaçmayı vadeden bir düzene yatırım yapmıştır. Ve neden olmasın? Maddi gerçeklik çok karmaşıktır. Neandertal cenaze törenleri gibi en eski dinsel olgular zaten ölümsüzlük inancını telkin etmektedir. Tüm modern (paleolitik-sonrası vb.) dinler kuşkunun “ruhani izini” içerir ya da “yaratılmış” bedene ve dünyaya tamamen düşmandır. Günümüzdeki “ilkel” kabileler ve hatta kırsal-paganlar ölümsüzlük, vücudun dışına çıkma mefhumuna sahiptir (vecd hali). Hem de bedene duyulan bu aşırı düşmanlığı zorunlu olarak sergilemeksizin. (...)Fakat kimin umurunda? Bunların hepsi “göreceli” değil mi? Sanırım bedenin ardını “geliştirmek” üzereyiz. Belki bunu bir “kuantum sıçraması”nda yapabiliriz. Bu arada Medya makinelerinden dışarıya taşan Toplumsal’ın ölçüsüz aracılığı, bilgi akışına olan dikkatimizi doğrudan tecrübeye kıyasla sağlamlaştırmakta böylece bedene karşı yabancılaştırmamızı artırmaktadır. Bu bağlamda Medya ruhu bilgi olarak yeniden tanımlıyor ve bize beden dışına doğru bir yol önererek papazlık benzeri dini bir

role soyunuyor. Bilginin özü “İmgedir”, kutsal ve ikonsu veri blokları; “maddi vücut prensiplerinin” üstünlüğünü gasp ediyor, bozuyor ve bunun ötesinde insansı olmayan coşkularla değiştiriyor. Bilinç mahlûkat ve ölümsüzlük matrisinden vergilendirilerek enformatik olarak “download” edilen bir şeye dönüşüyor. Artık “makedeki hayalet” yok, fakat “makine bir hayalet”, “SiberGnosis”in Kutsal hayaleti, en yüksek uzlaştırıcı olarak bizleri su sineği cesetlerinden Sanal Gerçeklik Işığının tanrısallığına taşıyacaktır. Vazgeçin! Doğa Anayı sonsuza dek arkanızda bırakın.¹⁰

Masamune Shirow tarafından siberpunk *manga* (Japonca. çizgi roman) olarak yaratılan ve 1995 yılında Mamoru Oshii tarafından çizgi sinemaya uyarlanan **Ghost In The Shell (Makedeki Hayalet)** Hakim Bey’in “artık makedeki hayalet yok” diyerek gönderme yaptığı önemli çalışmadır. İkinci bölümü **Innocence (Masumiyet)** alt başlığı ile çekilen film insan/makine ara yüzü ile ilgili yadsınamayacak bir felsefi temel oluşturmuştur. 1999 yılında Wachowski Kardeşler tarafından beyaz perdeye taşınan **Matrix Üçlemesi, Makedeki Hayalet** felsefesinden oldukça yararlanmıştı. David Weberman, **Matrix ve Postmodern Çağ** başlıklı makalesinde “*simule edilmiş veya sanal gerçeklik, normal gerçekliğe tercih edilebilir (ve muhtemelen edilecektir)*” dedikten sonra şöyle devam ediyor:

Matrix sadece duyuşsal zevkler önermekle kalmıyor. Gerçekten de çok daha fazlasını

¹⁰ Hakim BEY, “**The Information War**”, Erişim: 04.03.06, <http://www.hermetic.com/bey/infowar.html#note%208>

kapsiyor; doğrusunu isterseniz, bize, en sığ düşlerimizden en derinine, hayal edebileceğimiz her şeyi sunuyor. Makinelerin dünyayı olduğundan daha yoksul hale getirmediğini varsayarsak, sanal dünya bize müzeleri ziyaret etmek, konserlere gitmek, Shakespeare ve Stephen King okumak, âşık olmak, sevişmek, çocuk yetiştirmek, derin dostluklar kurmak, her şeyi, her şeyi veriyor. Bütün dünya ayaklarımızın altında uzanıyor; hatta bu dünya, makineler bizden elde edilebilir enerji miktarını arttırmak için mutsuzluğun, kazaların, hastalığın ve savaşın olmadığı bir dünya yaratıp sürdürmek adına bütün motivasyonlara sahip olduğu için gerçek dünyadan daha güzel. Öte yandan gerçek dünya mahvolmuş bir ülke. Kütüphaneler ve konser salonları yıkılmış ve gökyüzü her zaman gri. Aslında, gerçek dünyaya öğle yemeğine gitmek isteyen birinin, biraz salak olması gerekir.¹¹

D.Weberman simüle edilmiş gerçeklik hakkında ılımlı ve pozitif bir yaklaşım sergilerken Jean Baudrillard, Disneyland'e benzemekte olan dünyayı ve simulasyon sayesinde orijinalliğin yitirilmesini olumsuz bir çerçevede ele alıyor.

Yalnızca sibernetik anlamda bir simülasyon evreninin yaşamasına bir başka deyişle bu modelleri (senaryolar, simüle edilmiş durumlara alışılmasını sağlama, vs) keyfinize göre güdümleyebileceğiniz bir evrenin var olmasına müsaade etmektedirler. Ancak bu durumda

¹¹ David WEBERMAN, "Matrix ve Postmodern Çağ", **Matrix ve Felsefe**, Aktaran, William IRWIN, Çev: Murat Sağlam, Güncel Yay., İstanbul, 2003, s.273.

gerçeğin güdümlenmesi ve gerçeğin üretilmesi arasında bir fark kalmayacağından kurmacaya (düş gücüne) de gerek kalmayacaktır.

Gerçekliğin kurmacayı aşır geçebildiği günlerde, bunun, düşselliğin varlığını kanıtlayan en önemli gösterge olduğunu söyleyebilirdiniz. Oysa modelinin bir kopyasından başka bir şey olmayan bir gerçeğin modeli aşır geçebilmesi mümkün değildir.

Gerçeklik ilkesinin egemen olduğu bir dünyada gerçeğin düşsel adlı bir "bahanesi" vardı Simülasyon ilkesinin belirlediği günümüz dünyasındaysa, gerçek ancak modelin bir kopyası olabilmektedir. Paradoksal bir şekilde gerçek bizim için hakiki bir ütopyaya dönüşmüştü- oysa bu ütopyanın gerçekleşme olasılığı sıfırdır çünkü bu ütopya yitirilen bir nesneyi düşünde görme türünden bir şeydir.

Sibernetik ve hipergerçek bir çağa özgü bir bilimkurgu belki de yalnızca "tarihsel" dünyalar "yapay" bir şekilde diriltildiğinde sona erecektir.¹²

Simüle-gerçeklik olgusu metaforik olsa da eskiçağlardan beri süregelmektedir. Avustralya’da yaşayan *Aborjinler*’in mitolojisinde *Düş Zamanı* denen bir kavram bulunmaktadır. *Maya* ve *Budizm* yaklaşımlarından dolayı *Hinduizm*’de tıpkı düş gibi gerçekliği bir illüzyon olarak kabul eder. 17.yy. Rene Descartes’ın değerlendirmesine göre varlık algısı sistematik olarak çarpıtılmış ya da tümünden yanlıştır. *Hayatın bedenle ilgili olduğu, bedenin hayvansal olduğu, hayvanın bir makine –tıpkı saat*

¹² Jean BAUDRILLARD, *Simulakrlar ve Simulasyon*, Çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yay. Ankara 2003. s.180.

*gibi bir mekanizma- olduğu kabul edildiğinde düşünce hayattan ayrılır.*¹³ Günümüzde **Kavanozdaki Beyin** (Brain in a Vat) senaryosu olarak bilinen yaklaşım Descartes'i anımsattığı kadar Platon'un *Mağara Alegorisi*'ni de çağrıştırmaktadır. Sokrates öncesi filozoflardan Zeno ve öğrencisi Parmenides de ünlü paradokslarının sonucu olarak dünyanın bir illüzyon olduğunu öne sürmüşlerdir.¹⁴ “Platon’un ünlü mağara alegorisinde, erginlenmemiş insanlar ezelden beri hep aynı yere zincirlenmiş ve karanlığa gömülmüş mahpuslar gibi betimlenirler; bunlar usta yapımcıların büyük bir ateşin ışığında kimseyi göstermeden elden geçirdikleri nesnelere gölgelerini hakikat sanırlar”.¹⁵

*Bauman, ölümlüğün modernizm sonrasında saklandığı yerden çıkarılıp, her gün yaşamak üzere hayatın her alanına atıldığını söyler. Böylece ölüm, korkunç dehşetinden uzaklaşır. Günlük yaşam, artık ölümün sürekli bir provasıdır. Bu nedenle prova edilen şey, insanların elde edilebileceği şeylerin ve örebileceği bağların kısa ömürlülüğü ve gelip geçiciliğidir. Kısa ömürlülük post modernitenin ana söylemidir.*¹⁶

Oxford Üniversitesi'nin genç filozoflarından Nick Bostrom trans-humanizm ve post-insan kavramları üzerine en yetkin kalemlerden biri olarak Alman filozof Friedrich Nietzsche'nin ünlü *yüksek insan* doktrinini (*der Übermensch*) referans alıyor. N.Bostrom'a göre Nietzsche teknolojik bir transformasyonu kastetmese de bireysel özgürlükler ve kültürel evrim

¹³ Dominique FOLSCHEID, **Felsefe Akımları**, Dost Yay. Ankara 2005. s.57.

¹⁴ Bkz. Simulated Reality, **Wikipedia**, Erişim: 01.03.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Simulated_Reality

¹⁵ D. FOLSCHEID, **Felsefe Akımları**, s.16.

¹⁶ Elif DEMİRCİ, “Prova Edilen Ölüm”, **Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Yapay Zeka**, M.S.Ü. Sosyoloji Bölümü Lisans Tezi, İstanbul, 2005, s.36.

açısından transhumanizm konseptine ışık tutmaktadır.¹⁷ Biyolojik doğamızın bize dayattığı limitler (ömür süresi, zekâ kapasitesi, beden işlevselliği, duyu şekilleri, enerji ve irade) diğer hayvanlara kıyasla insan için daha aşılabilir gözükmektedir. İnsan organizmasının teknoloji aracılığıyla yükseltilmesiyle aşılabilecek olan bu limitleri, Platon, Aristoteles, Nietzsche gibi mükemmeliyet eğilimi gösteren filozofların ya da Martin Luther King, Marx gibi sosyal reformistlerin önerdiği klasik metotlarla aşma olasılığı düşüktür.¹⁸ Bir başka ünlü düşünür Francis Fukuyama ise “Amerikan Ulusal Bağımsızlık Bildirgesi tüm insanlar eşit yaratılmıştır demektir ancak transhumanizmin ilk kurbanı eşitlik olacaktır”¹⁹ diyerek kavramı dünyanın en tehlikeli fikirleri arasında göstermiştir. “Biotech” ve “punk” kelimelerinin birleşimiyle oluşan ve siberpunk’ın bir alt türü olan biopunk özellikle trans-humanizm ile ilişkilidir. Sentetik biyoloji ve post-insan olgusunu birlikte konu edinir. Son zamanlarda revaçta olan gen projeleri, klonlama çalışmaları gibi konular biopunk’ın sevilen malzemeleri olarak sayılabilir. H.G. Wells’e ait olan önemli bir yapıt, **Dr. Moreau’nun Adası** (1896) yine disütopik bir biopunk örneğidir. Transhumanizm tartışmaları sürdükçe ve genetik ilerledikçe biopunk türünde pek çok kurgu yapılacak gibi gözüküyor.

Bilim adamlarına ek olarak, pek çok sanatçı ve kültür eleştirmeni artık kendilerini gururla biopunk olarak etiketliyorlar ve halkı, genomik çalışmalara kendilerini kobay etmemeleri için önemle uyarıyorlar. Sausalito Genetik Saklama ve

¹⁷ Nick BOSTROM, “A History of Transhumanist Thought”, **Journal of Evolution and Technology**, Sayı 14, 2005, s.4.

¹⁸ Nick BOSTROM, “Human Genetic Enhancements”, **Journal of Value Inquiry**, 2003, Sayı 37, s.7.

¹⁹ Francis FUKUYAMA, “Transhumanism”, **Governance and World Order in the 21st Century**, Cornell University Press, 2004. Aktaran, **Reason Magazine**, 25.08.2004, Erişim: 16.03.07, <http://www.reason.com/news/show/34867.html>

*Klonlama Büroları, Şubat 2002'de Cc adında 'klonlamış bir kedinin' gelmesiyle **BioArts Galeri'si** adıyla bir sanat mekânı oluşturduğunu ve 'biopunk sanat ürünlerinin' burada sergileneceğini duyurmuştur.²⁰*

W.Gibson'ın 1984 yılında veri yapısı (data construct) adı altında bilim kurgu olarak speküle ettiği kavram günümüzde post-insan adı altında laboratuvar ortamlarında uygulamaya konmuş ve bilimsel çevrelerce simüle edilmiş gerçekliği tartışmaya açılmıştır. Bir tür beden ölümünün ardındaki dünya olma özelliği de taşıyan siberuzayın sosyolojisi, J.Baudrillard'ın tanımladığı orijinalitenin yitimi ve toplumsalın sonunun gelmesinin çok ötesinde simulakrumunun otonom alanlardaki varlığını sorgulayacak yepyeni bir merceğe ihtiyaç duymaktadır. Geçici Otonom Bölgeleri (T.A.Z.) ve Daimi Otonom Bölgeleri (P.A.Z.) birbirinden anarşist bir değerlendirmeye ayıran, **Time Dergisi** tarafından siber guru olarak nitelenen Hâkim Bey, Türkçe baskısı için özel olarak yazdığı ön yazısında şöyle diyor:

Bugünlerde Net/Web'i bir tür toplumsal iç patlama ya da felaket olarak görüyorum. Ondan bir tür uç yabancılaştırmanın simgesel motoru ve küresel sermayenin mükemmel bir aynası olarak nefret ediyorum ve korkuyorum. Anarşistler Net'in çekiciliğine kapıldı, çünkü Net'te sınırların var olmadığı görülüyordu. Ancak neo-liberüzmin "Serbest Pazarları" için de aynı şeyler söylenebilirdi. Sınırlan olmayan bir dünya, eski modele nazaran kimi bakımlardan daha da

²⁰ Annalee NEWITZ, "Genome Liberation", Erişim: 17.03.07, <http://archive.salon.com/tech/feature/2002/02/26/biopunk/print.html>

baskıcı olmaya başlıyor. Bob Dylan'ın dediği gibi, "herkes, sizin tıpkı onlar gibi olmanızı istiyor." Ve şimdi, postmodern teknolojinin harikaları sayesinde, onlar gibi olacaksınız.²¹ .../

TAZ, İslam kültürünün kimi yönlerine, özellikle de sufizm ve sapkın mezheplere gösterdiği içtenlik nedeniyle, birçok Batılı solcu okuru rahatsız etti. Fas'tan Kuzey Hindistan'a ve Java'ya dek İslam dünyasında birçok yıl oturmak ve seyahat etmek ile kazanılmış (umarım), bu malzemeye yönelik romantik bir yaklaşımı benimsediğimi kabul ediyorum. Hatta takma adım bile kısmen Türk ve İran etkilerini yansıtmak üzere seçildi.²²

Hesap makinesinin mucidi bir dedenin torunu olarak 1914 yılında Missouri'de doğan William Seward Burroughs 1936 yılında Harvard'dan mezun olduktan sonra Beat kuşağının önemli bir yazarı olmuştur. John Shirley ve W.Gibson gibi siberpunk'ın öncü yazarlarını da etkilemiş olan yazar konformizmi reddetmiş ailesinden aldığı iki yüz dolar harçlık ile yaşamaya çalışmıştır, yanlışlıkla karısını öldürdükten sonra ise daha ucuz bir yaşam için Fas'a taşınmıştır. Kanunları çok fazla önemsemeyen W.S.Burroughs'un yaşamında özellikle sanrısız uyuşturucunun yeri büyüktür.²³ Özellikle hiper-gerçekçi romanı **Bağımlı** (Junkie), **Çıplak Şölen** (Naked Lunch) ile W.S.Burroughs bilimkurgunun önemli bir alt dalı olan Yeni Dalga (New Wave) akımına da ilham vermiştir.

²¹ Hakim BEY, **Geçici Otonom Bölgeler (T.A.Z.)**, Çev: Rahmi G. ÖĞDÜL, Stüdyo İmge İstanbul 2002, s.8.

²² A.g.e., s.12.

²³ **Discovery Channel İngiltere**, Erişim:05.03.07, <http://www.discoverychannel.co.uk/sci-files/newwave/williamborroughs/index.shtml>

*1961 yılında 13 yaşımıdayken annemin onaylamadığı bir Beat antolojisini gizlice satın aldım. Hemen sonra ve heyecanla Allen Ginsberg, Jack Kerouac ve **Çıplak Şölen** denen bir şeylerin yazarı William S. Burroughs'u keşfettim ve oradaki ışıltılı görkemi kaptım.*

Burroughs dünyanın sunabileceği en radikal yazı adamıydı ve bana göre "Hiçbir şey" titrini hala elinde tutuyor, Edebiyat yaşamımda onu oldukça kayda değer buldum. Hiçbir şey yazın duyarlılığımdaki uçarı olasılıkları onun kadar güçlü etkilemedi.²⁴

Görülüyor ki sanrılı 1960'ların politik devrimciliği, hippie (uyuşturucu, seks ve rock'n'roll) çağı sayesinde Yeni Dalga akımı bilimkurguda baş vermiştir. Yeni Dalga'yı şu karakteristik özellikleriyle tanımlayabiliriz: biçimsel denemeler, standartların reddedilmesi, ilintilerin vurgulanması, cesur hatta müstehcen bir dil ve her çeşit bilinçaltı durumları.²⁵ Bilim kurguda Yeni Dalga'dan bahsederken 1970'lerde İngiltere'de doğup kısa zaman içinde Amerika, Avustralya'ya sıçrayan punk hareketinin ticarileşme ve sömürüye karşı patırtılı mücadelesine değinmeden geçemeyiz. Punk ideolojisi bireysel özgürlüğünü elde etmek ve kısıtlamalardan kurtulmak için her şeye karşı durabilen marjinal grupları tanımlıyordu. Siberpunk kavramını meşhur eden Brooks Landon ise punk için şöyle demiştir:

Siber-punk'taki 'punk' tanımlayıcı olmaktan çok atmosferiktir, spesifik inançlardan ziyade genel

²⁴ William GIBSON, "Tanrının Küçük Oyuncakları", **Wired Magazine**, Temmuz 2005, Erişim: 14.03.2007, <http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson.html>

²⁵ Executive Summary of the Decade, **Magic Dragon Multimedia**, Erişim: 17.03.2007, <http://www.magicdragon.com/UltimateSF/timeline1970.html>

*bir tatminsizliđi, enerjik tutumu, bir garaj grubuyla uzaktan akrabalıđı çağrıřtırır. Punk bilgisayar hacker'larının cürekâr sırımında, kirpi saçlı, sinirli tiplerinkinden daha derin anlamlar taşıyor.*²⁶

Tekrar B.Bethke'nin **Siberpunk** adlı kısa öyküsüne dönecek olursak, bireysel özgürlüklerini elde etmiş tam bir punk, hacker olan Rayno, Michael'ı olumsuz biçimde etkilemektedir. Michael ise otoritenin kısıkcında bir ergendir. Rayno'dan aldığı ilham sayesinde okul, aile başta olmak üzere ekonomik otoritelere de başkaldırmıştır. Babasının banka hesaplarını tehdit etmesiyle birlikte en ağır şekilde cezalandırılacak, teknolojiden koparılıp orduya yazdırılacaktır. Michael punk olamadan bastırılmış bir isyanın sembolüdür. Rayno ise tümüyle özgür bir siberpunk modelidir. B.Bethke Michael üzerinden tüm otorite sembollerini eleştirmektedir. Duyarsız bir orta sınıf Amerikan ailesi çocuđuyla baş etmek için daha yüksek bir otoritenin yardımına ihtiyaç duyuyor. Mega-řirketlerin (MegaCorps), ekonomi eksenli silahlanmanın ve teknokrasinin gölgesindeki bireyler, Rayno olmaktan uzak Michael durumundadır.

Nick Dyer-Whiteford **SiberMarx**'da, Amerikan yeni muhafazakarlarından genç bir entelektüel olan Daniel Bell'in **Post-Endüstriyel Toplumun Geliři** (The Coming of Post-Industrial Society - 1973) kitabındaki fikirleri Marxist bir perspektifle deđerlendiriyor. Teknolojik toplum, bilgi toplumu, teknokratik çağ, 2000 yılı-milenyum senaryolarını, Bell'in müreffeh bir enformasyon toplumu ile ilgili post-endüstriyel saldırgan kehanetlerini çeliřkili bulmakta ve yeni sol, öğrenci isyanları, pozitif ayrımcı grupları ile kuřatılmış bir akılcılıđa yaslandığını

²⁶ Brooks LANDON, "Cyberpunk: Future so bright to gotta wear shades", **Cinefantastique**, 1987, s.30

ifade etmektedir.²⁷ William Graham Sumner adlı sosyologa göre ise “teknokrasi ve plutokrasi sınıfsal çatışmalara çanak tutacak önemli bir argüman olan Sosyal-Darwinizm, Sosyal-Evrım gibi ayrılıkçı fikirleri de beraberinde getirmektedir”.²⁸

Sosyal evrim ve ayrıcalıklı sınıfların ölümsüzlük ülküsüne değinmişken noosphere kavramını da ele almakta yarar var. Katolik kilisesine bağlı teolog, bilim adamı Pierre Teilhard de Chardin, insan bilincinin dünya üzerinde bir düşünce katmanında tümleşik bir şekilde varolduğunu söylemiş ve bunu *noosphere* olarak adlandırmıştır. Teilhard aynı zamanda insan evriminin, başından beri şifrelenmiş kozmik bir zekâyla bütünleştiğini savlamıştır. Geleceği düşünürken *noosphere*'i teknolojik gelişmelerin perspektifinden bir kez daha ele almak gerekir. Bilgisayar ağları, yapay zekâ, sanal gerçekliğin noosphere'de oluşan dış yaşama katkısı büyüktür, fakat siberuzayın yapısı bireysellik ve tümleşme arasındaki çelişkiyi doğurmaktadır. Siberuzayda bireyselliğin yerini daha işlevsel sanal modellerin alması ciddi bir sorun olarak gözükmektedir. Bu nedenle *noosphere* ve siberuzay birlikteliğini düşünürken bireysellik unsurlarının gözetilmesi ve kişiliklerin korunması önemlidir.²⁹

Günümüz dünyasında her yıl yaklaşık 10 üstü 19 bit bilgi üretilmektedir. Bu kadar bilgiyi günümüz teknolojisiyle depolayan CD'ler üst üste konulsa altı bin kilometre yüksekliğinde bir sütun oluşacaktır. Nanoteknoloji kullanarak tüm bu bilginin yaklaşık bir santimetre küp hacim içine

²⁷ Bkz. N. DYER-WITHEFORD, *Siber Marx: İleri Teknoloji Çağında Sınıf Mücadelesi*, s.30.

²⁸ H.A.Scott TRASK, “Sumner: Against Democracy, Plutocracy, And Imperialism”, *Journal of Liberation Studies*, Ludvig Von Mises Institute 2004, Sayı 18, s.3.

²⁹ Beatrix MURRELL, *The Imaginal Within The Cosmos: The Noosphere and Cyberspace*, Erişim:19.03.2007, http://www.bizcharts.com/stoa_del_sol/imaginal/imaginal5.html

(bir kesme şeker) depolanabileceği
öngörülmektedir.³⁰

Uzayda koloniler kurmanın ciddi şekilde konuşulduğu günümüzde, moleküler biyoloji ve mikroçip endüstrisiyle paralel gelişen, kendini tamir eden ve çoğalabilen nanorobot hedefleri kolonilerin inşasında rol oynayacağı benziyor. NASA önümüzdeki beş yıl içinde 30cm çapında şu andakinden çok daha gelişmiş, nanoteknolojik uydular göndereceğini açıklamıştır.³¹ Böylece atmosfer dışında nitelik ve nicelik olarak daha gelişmiş bir uydu tabakası dünya üzerindeki yapay ağları denetleyecek, yönetecek, bir anlamda *noosphere*'in fiziksel yongaları olarak çalışacak gibi gözükmektedir. Bu sayede siberuzay hem kavramsal hem fiziksel olarak nanokozmik bir düzlemde genişlemeye devam edecek.

Dolayısıyla bu bağlamda yaklaşacak olursak siberpunk öykleri bir bilimkurgu olmanın dışına taşmıştır. 1980'lerde edebiyat alanında parlak yıllarını yaşamış olan siberpunk 1990'larda sinema alanında ses getirmiştir. 2000'lere gelindiğinde ise bir siberpunk türü yazar ve senaristleri yeni bir fikri bulup kaleme alıncaya dek fikir bilimsel mecrada karşılık buluyor. Pek çok ucuz taklidi varolan türün yazarları yakın geleceğe dair ayakları yere basan buluşlar yapmak zorundadır. Bu ise bir tür tekno-peygamberliğe soyunmaktan geçer. Bilim ve kurgunun sırt sırta geldiği günümüz siberpunk anlayışının standartlarını korumak için Texas'ta Lawrence Person, Lewis Shiner ve Bruce Sterling'in başını çektiği Turkey City Lexicon adı altında yazarlar birliği kurulmuş ve düzenli workshoplar düzenlemeye başlanmıştır.³² Diğer yandan Lawrence Person siberpunk

³⁰ Hasan TEVFİK, **Pamuk Prenses ve Katrilyonlarca Cüce**, Hayy Kitap Yay., İstanbul, 2005, s.7.

³¹ A.g.e. s.64,65.

³² Bkz. **Sfwa.org**, Erişim: 30.04.07, <http://www.sfwa.org/writing/turkeycity.html>

türünün bilimsel gelişmeler karşısında bir evrim geçirmekte olduğunu ve *post-siberpunk* adı altında yakın gelecek tasvirlerinin sosyal etkilerini incelemeye devam ettiğini ileri sürmüştür.³³

L.Person'a göre siberpunk disütopik ortamda garip, yalnız tipleri kullanır, post-siberpunk ise sosyalleşmiş, mevcut bir toplumsal düzeni savunan ya da daha iyisini yaratmaya çalışan tipler kullanmaya meyillidir. Klasik siberpunk'ta yeni teknolojinin etkilerinin garipliğine vurgu yapılır, post-siberpunk'ta ise teknoloji topluma eşdeğerdir (siberpunk'a kıyasla daha transhumanisttir). Post-siberpunk, siberpunk'ın ölümcül ciddiyetine karşın mizah duygusu içerir. Daha ayrıntılı bilgisayar tasvirleri kullanır (örneğin sanal gerçeklik yerine süper ses/müzik/video/holografik Internet-tabanlı ağlar). Post-siberpunk beden modifikasyonunda metalik implantlardan biyoteknolojiye yaslanır.³⁴

L.Person 'siberpunk türünün sonu geldi mi?' tarzında sorulara yanıt niteliği olarak ortaya attığı post-siberpunk manifestosu ile siberpunk yazarlarını birbirine yaklaşan bilimsel disiplinleri izlemeye ve demode olmamaya davet etmektedir. Elbette böylece siberpunk türünde ucuz bir taklit olmanın ilerisine geçmenin zorluğu bir kerte daha artmış olmaktadır.

³³ Bkz. Lawrence PERSON, "Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto", **Nova Express**, Texas, 1999, Erişim: 30.04.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/notes_toward_a_postcyberpunk_manifesto.html

³⁴ Bkz. Postcyberpunk, **Wikipedia**, Erişim: 30.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Postcyberpunk>

1. BÖLÜM: SİBERPUNK'IN DOĞUŞU, GELİŞİMİ VE DÜŞÜNSEL, SOSYAL, KÜLTÜREL, BİLİMSEL, SANATSAL ALT YAPISI

1.1. SİBERPUNK KAVRAMININ ORTAYA ÇIKIŞI VE EVRİMİ

Kavramı ilk kullanan Bruce Bethke 1980 yılının baharında bir grup gen. Bilgisayar korsanını konu edinen **Siberpunk (Cyberpunk)** adlı bir öykü yazarak türün isim babası olma unvanını elde etmiştir. B.Bethke, **Siberpunk'ın Etimolojisi** yazısında 18 yıl sonra dahi kavramdan sorumlu tutulduğunu ve neredeyse bu isimle tescil edildiğinden dem vurmaktadır. Punk fikirleriyle yüksek teknolojiyi yan yana getirecek etkili bir terim bulmaya çalışırken sadece bencil, piyasa odaklı düşündüğünü söyleyen Bethke Siberpunk türünü bulmadığını, bu onurun aslen **Neuromancer**'ı yazan ve 'Hareket'i tanımlayan William Gibson'a ait olduğunu açıkça itiraf etmektedir. O tarihlerde bu türün diğer yazarlarına da *Neuromantics* denmesi gerektiği Michael Swanwick ve Norman Spinnard tarafından ileri sürülmüştür. Çünkü yazılanlar **Neuromancer**'ın bir çeşit kopyası niteliğindedir. Yine de Bethke'ye göre W.Gibson tüm itibarı tek başına üstlenemez diyerek Siberpunk'ın diğer önemli kültlerini de anımsamıştır. Pat Cadigan (**Pretty Boy Crossover**), Rudy Rucker (**Software**), W.T. Quick (**Dreams of Flesh and Sand**), Greg Bear (**Blood Music**), Walter Jon Williams (**Hardwired**), Michael Swanwick (**Vacuum Flowers**) gibi yazarları ya da kusursuz fikirleriyle John Brunner (**Shockwave Rider**), Anthony Burgess (**A Clockwork Orange**), ve hatta Alfred Bester (**The Stars My Destination**) gibi akıma katılanlar olmasa siberpunk bu denli

bilinmeyebilirdi.³⁵ Siberpunk kavramı tartışmalı olsa da tartışmasız olarak *Siber-Uzay* kavramının isim babası olan William Gibson *Matris* ve *Sanal Gerçeklik* kavramlarını **Sprawl Üçlemesi**'nde ayrıntılı olarak tarif etmiştir.

Siberpunk terimi sadece “genç, teknolojik hünerleri olan, etik tanımları olmayan, bilgisayar aracılığıyla vandal ve suça meyilli” karakterler için kullanılıyordu. Bugün ise bir alt kültür ve hareketin adı olarak daha fazla anlam taşıyor.

LSD'nin mucidi 1960'ların efsane isimlerinden Timothy Leary “*Siberpunk: Gerçekliğin Pilotu olarak Birey*” diyerek bize kelimenin köklerini vermiştir. *Siber* sözcüğü Yunanca bir sözcük olan ve *pilot* anlamına gelen “*kubernetes*”den türemiştir. Latinceye “gubernetes” olarak çevrilen sözcük bir şeyin hareketlerini kontrol etmek anlamındadır.³⁶ 1948 yılında Norbert Wiener adlı bir iletişim teorisyeninin bulduğu “*sibernetik*” hayvan ve makine arasındaki bütünleşmeyi inceleyen bilim dalıdır. Günümüzde siberpunk'ın ön eki olarak siber bir tür sibernetik makine türüne eş değerdir, mekanik ya da sibernetik makine tarafından üretilmiş bir şey. Sibernetik aynı zamanda insan hareketlerini taklit eden makine anlamında da kullanılmaktadır.

Punk ise 1970 ve 80'lerin başında dünyayı terörize eden anarşik, yoğun ve hızlı gençlik hareketidir. Sex Pistols gibi grupların gürültülü, hard-core rock müziklerinin neden olduğu bir kargaşa. Sözcük *kokuşmuş* (rotten) ya da *çöp* (junk) anlamına gelmektedir. Bir punk bela makinesidir, anti sosyal bir asi ya da serseri. Edebiyat terimi ya da sosyal hareketler

³⁵ Bruce BETHKE, “Etymology of Cyberpunk”, Aktaran, **Cyberpunk Project**, Erişim: 26.03.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/etymology_of_cyberpunk.html

³⁶ Claudia Melisa PANIZA, “Cyberpunk as a Way of Life”, Aktaran, **Cyberpunk Project**, Erişim: 26.03.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/way_of_life.html

açısından ‘karşı kültür’ ve bir tür ‘sokak düzeyinde anarşi’ olarak ifade edilebilir. Müzik ve suç eğiliminden çok duruş, tutum ve bakış açısı önemlidir.

Böylece ‘siber’ ve ‘punk’ sözcükleri siberpunk’ın iki temel noktasını vurgular: teknoloji ve bireysellik. Siberpunk sözcüğünün anlamı da makineler ‘aracılığıyla anarşi’ ya da ‘makine/bilgisayar isyan hareketi’ gibi bir anlama gelebilir.

Siberpunk teknolojisi ultra düzeydedir öyle ki, insan dâhil tüm hayvanlar arasında genetik karışımlar, insan embriyosu için organ nakilleri, insansı makineler, makinemsi insanlar en gerçekçi şekliyle kurgulanır. İnsani fonksiyonları kontrol eden, biyomekanik kontrol sistemleri tasarlayarak sıradan insan hayatlarına egemen olan sistemler tasarlanır. İnsan ve makineyi birleştirmek hedeflenir.

Siberpunk ‘ileri teknoloji ve düşük yaşam seviyesi’nin bir kombinasyonudur. Yaşamı idame ettirmenin güç olduğu geleceğin şehirleri yayılmacıdır. Umutsuzluk, dehşet ve coşkunluk hâkimdir, günah yitmiştir, suç ve serserilik bu dünyada yaşayan marjinal karakterlerin tutunacağı bir daldır. Ancak bu şekilde dünyevi veritabanlarında kimliksizleşerek özgürlük aşkını koruyabilmektedirler. Öyküler genelde gayrimeşru dünyaya yaslanır ve etik belirsizlik duygusu vardır. Çünkü sisteme karşı savaşmak siberpunk karakterlerini ‘kahraman’ ya da ‘iyi’ kılmaz.³⁷

Siberpunk sözcüğünün yaygın biçimde kullanılması bir bilimkurgu olayına eklemlenmesi aracılığıyla olmuştur. Antolojist ve bir dönem "Isaac Asimov's Science Fiction Magazine" editörü Gardner Dozois 30 Aralık

³⁷ “Cyber+punk word”, **Cyberpunk Project**, Erişim:26.03.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/cyber_punk.html

1984'te Washington Post gazetesinde yayınlanan **Seksenlerde Bilimkurgu** (SF in the Eighties) adlı makalesinde William Gibson, Bruce Sterling, Levvis Shiner, Pat Cadigan ve Greg Bear'dan oluşan bir grup bilimkurgu yazarını "siberpunk'lar" şeklinde tanıtır.³⁸ G.Dozois'e göre "*Siberpunk'lar inanılmaz ölçüde karmaşık ve tuhaf bir gelecek düşünmekten haz duyarlar. Aşırı dozda gelecek şoku yaşanacağını kabul etmeye pek yatkındırlar. Sonuç olarak bilimkurguda, şimdiki zamanın içinden, tanıklık ettiğimiz seksenlerden doğan bir gelecek görüntüsü keşfetmiş olan ilk harekettirler.*"³⁹

Net beklenilenden hızlı bir şekilde tüm dünyayı sarmaladı. İnsan organları farklı hayvanların vücudunda yaşatılabiliyor, hayvanların genlerine müdahale edilerek insani işlevlere sahip olmaları sağlanabiliyor. Finans, istihbarat, ticaret organları nete tüm hızıyla entegre olurken teröristler, hırsızlar, uyuşturucu satıcıları, pornocular, uç kağıtçılar, sıkı korsanlar da *karşı NET*'de kendilerine adalar inşa etmektedir. 1980'lerin siberpunk bilim kurgu motifleri birer birer hayata geçiyor. Bunun üzerine Paul Saffo gibi kimi teknoloji kâhinleri "*siberpunk tıpkı 60'ların punk'ı 70'lerin beat'i gibi ölmüştür*"⁴⁰ derken Ben Iglauer gibi siberpunk'ın hala yaşamakta olduğunu savunanlar da bulunmaktadır:

Son 7 yıldır siberpunk öldü söylemi oldukça trend sayılıyor. 1980'lerin sonlarında siberpunk öncü yazarlarının bulmuş oldukları alt türün klişeleştiğini ve ilk baştaki orijinalliğini yitirdiğini

³⁸ Aktaran, Lewis SHINER, "Inside the Movement: Past, Present and Future". **Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative**, The University of Georgia Press, London, 1992, s.17.

³⁹ Aktaran, Halil TURHANLI, "Tekno-Anarşizm: Siberpunk", **Meleklerin Düştüğü Yer**, Altıkırkbeş Yay., İstanbul, 1994. s.155.

⁴⁰ Paul SAFFO, Cyberpunk R.I.P., **Wired Magazine**, Çev: Umut DEMRİCİ, Erişim: 26.03.07, http://www.wired.com/wired/archive/1.04/1.4_cyberpunk.html

açıklaması bu söyleme çanak tutmaktadır. John Shirley, Bruce Sterling, ve William Gibson artık orijinal işlerin siberpunk'ta bulunmadığını söylemektedir.

Klişeleşme yüzünden tür içinde bahsedilen kimi aygıtlar metaforik etkilerini kaybetmeler de siberpunk'ın ruhu ölmemişti. Sadece bilim kurgudan gerçeğe doğru genişlemişti. Bilim adamları bilinçli olarak türü taklit ediyor, bilgisayarlar için sanal gerçeklik ve bio-geri besleme arayüzleri yaratıyordu. Almanya'da hacker'lar (hatta aralarından biri Pengo W.Gibson hayranı ve siyah deriler giyiyordu) internet aracılığıyla KGB'ye bilgi taşıdığı için tutuklandı. Gizli Servis Steve Jackson Games'e baskın düzenleyerek bilgisayarlara el koydu ve GURPS Cyberpunk oyununun baskısını geciktirdi. Amerikan hükümetinin şifreleme çalışmalarına karşı savaşanlar kendilerine siberpunk diyordu. İnsan post-endüstriyel, kapitalist teknolojik bir medeniyette yaşarken siberpunk ruhu ölemez. Bu gerçeklikte sesi yükseltmek için siberpunk metaforları kullanılıyor ve artık kendilerine post-siberpunk diyorlar.⁴¹

Bülent Somay da benzer bir şekilde bilimkurguda dijital devrime denk düşebilecek tek akım olarak öne çıkardığı siberpunk'ın seksenlerde 'pilinin bittiğini' söyler: “Ama şimdi dijital devrim siberpunkçuların sandığından çok daha hızlı geliştiği için daha adamların romanı yazmalarıyla romanın yayınlanması arasındaki sürede onların

⁴¹ Ben IGLAUER, “Cyberpunk Lives!”, Aktaran, **Cyberpunk Project**, Erişim: 26.03.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_lives.html

*öngörü sandıkları şey gerçek oluveriyordu. (...) Dolayısıyla siberpunk'ın şöyle bir problemi var, çok yakın gelecekle uğraşmaya çalıştığı için olayları yakalayamıyor idi. Nitekim 90 'larda da zaten siberpunk sönüp gitti.”*⁴² Siberpunk'ın bu geri çekilişi seksenli yıllarda ortaya çıkan gerilimlere uyum sağlamak ile direnç göstermek arasında kalmaktan bir geri çekiliş, direnç göstermekten uzaklaşarak bu gerilimlerle bütünleşmiş, 'gelecek şoku'na uyum sağlama olarak da yorumlanabilir. Bunun yanında klişeleşme, siberpunk edebiyatının hızını kesen faktörlerden biri olmuştur.⁴³

Siber karşı kültürün politik duruşuna dair Andrew Ross şöyle diyor: “1950'li yıllarda James Dean'in sebepsiz isyankâr davranışı gibi, 1960'larda okulla bağlantısı kesilen öğrenciler ve 1970'lerin her şeye olumsuz bakan punkları gibi, 1980'lerin bilgisayar üçkâğıtçılarının da ileri bir teknokratik toplumda egemen ahlak anlayışını yeniden, ahlaksal uyumsuzluğun bir örneği olarak düşünülebilir.”

“Bizi ilgilendiren şey, günümüzde karşı kültürel ifade ve eylemlerin tanınmasına ilişkin farklı koşullardır. Aradan geçen 20 yıldan sonra, bilgisayar üçkâğıtçılığı teknolojisi ve virütik gerilla savaşı bir zamanlar molotofkokteyli tasarımının yarattığı karşı kültürel fantezinin yerini almış bulunmaktadır. (...) Bu değişiklik süreci içinde bilgiye özgürce erişmeye ilişkin yasadışı özgürlükçü ilkeler çevresinde örgütlenmiş olan yazılım tabanlı tekno-kültür, sefil donanım yapılarının şeytanileştirilmesi

⁴² Bülent SOMAY, “Gecikmiş Bir Aydınlanma Metaforu Olarak Bilimkurgu”, **Tarihin Bilinçdişi**, Metis Yay., İstanbul, 2004, Aktaran, Oğuzhan ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, DEÜ Güzel Sanatlar Enstütüsü Yay., İzmir, 2006,

⁴³ Bkz. A.g.e., s.85.

çevresinde örgütlenmiş muhalif bir kültürün yerini almıştır. 1960'lann karşı kültürünün tamamı değilse de çoğu, başka yazılarımda folklorun teknolojisi olarak adlandırdığım bir kavram çevresinde oluşmuştur. Bu terim tarımcı, oryantalist ve anti-teknolojik düşünceler ve değerlerle, bir de toplumsal yapılarla oluşmuş bir yığıni simgelemektedir. Tuhaf bir biçimde 1990'lann sibernetik karşı kültürleri teknolojinin folkloru (varsayılan ortamların ye insan-ötesi bedenlerin veri açısından zengin dünyasında hayatta kalabilme ve direnme alanındaki mitsel basanları) çevresinde oluşmaktaydı. Bilimkurguya ve teknolojiye duyarlı gençlik kültürlerinin son yıllardaki toplanma yeri de bu ortamlardır.”⁴⁴

Andrew Ross’un da altını çizdiği gibi siberpunk edebiyat alanından dışarı taşmış ve karşı kültürün bir dayanak kültü haline gelmiştir. 1980’lerde siberpunk yazarlarının öngördüğü tablo çok uzun yıllar geçmeden akademik hatta sosyolojik düzeyde konu edinilmeye başlamıştır. W.Gibson ise siberpunk öldü söyleminin ardından tekno-peygamberliğine prestiji teknoloji dergisi Wired’da yazdığı makalelerle devam ederken siberpunk’ın isminden sıyrılmış olmasından dolayı mutlu olduğunu çekinmeden dile getirmektedir.⁴⁵ G. Branwyn Siberpunk’ın ardındakileri aktarırken önemli bir kaç referans noktasına da değinmeyi ihmal etmemiştir. Genetik ve bio-teknik gelişmelerin doğurduğu 1990’lardaki *Biopunk* kavramının yaratıcısı Di Flippo’nun **Biopunk Manifesto**’sunu

⁴⁴ Andrew ROSS, **Tuhaf Hava: Sınırlar Çağında Kültür Bilim ve Teknoloji**, Çev:Kamil Durand, Ayrıntı Yay., İstanbul, 1995, ss.115-116

⁴⁵ Aktaran, Gareth BRANWYN, **Introducing Beyond Cyberpunk**, Erişim: 29.03.07, <http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/IntroducingBCP!.html>

(Ribofunk Manifesto), Richard Kadrey'in **Beyin Kutusunu Tararken** (Scanning the Brain Box), Bruce Kotz'in *pomo* (postmodernist) kültürü **Siberpunk, Rock'n'Roll ve Radikal Siyaset** adlı yapıtı ve özellikle Hakim Bey'in **T.A.Z.**'ını anımsayarak 1990'lardan 2000'lere doğru siberpunk'ın ardındakileri anlamak mümkündür. Bu kaynaklar underground (yeraltı) teknoloji ve postmodernizm ile radikal siyasetin yönelişini kavrayabilmenin anahtarları olma niteliğini korumaktadır.⁴⁶

Bu bağlamda bizim için değinmeden geçmemek gereken iki güncel eylem bulunmaktadır. Birincisi Fransa'nın 'Sözde Ermeni Soykırımı Tasarısı' nı kabul etmesi üzerine Türk hacker'larının protestosu Milliyet gazetesine şöyle bir haber ile yansıyor:

Microsoft'un sunucularına girmeyi başaran hackerler ana sayfaya, "Sisteminiz Türkler tarafından ele geçirilmiştir", "redLine size sahip oldu", "SacRedSeer ve RudeBoy'a özel teşekkürler" gibi mesajlar yazdı. Microsoft yetkilileri saldırının eğlence için yapılmış olsa da Fransa'daki sisteme ve Microsoft'un imajına büyük zarar verdiğini söyledi. Yetkililer ayrıca Türk hackerlerin, Microsoft görevlilerinin sorunu ne kadar sürede çözebildiğine bakarak da kendi kendilerine eğlendiklerini belirtti. Saldırıya uğrayan Fransa'daki Microsoft'un sitesi bir gün boyunca kullanılamadı. (Milliyet Gazetesi)⁴⁷

Fransa için önemli denecek bu saldırılar karşısında ilginç bir başka gelişme yaşanıyor ve Sabah Gazetesi'ne siber savaş haberi olarak yansıyor.

⁴⁶ Ag.y. "Beyond Cyberpunk!", Erişim: 29.03.07

⁴⁷ Aktaran, **E-Hack Project**, Erişim:29.03.07, <http://www.e-hack.org/index.php?id=582>

Türk hackerler ile Brezilyalı hackerler arasında 2003 yılında bir savaş çıkmış ve bunun sonucunda Brezilya hacklenen 10 binden fazla sitesi ile hack edilen ülkeler sıralamasında 1'inci sıraya yükselmişti. Bu savaş hafızalardan silinmemişken, Fransız lejyonlarının (Türlere karşı kiralanan) Brezilyalı ve Bulgar hackerlerden oluşacağı belirtiliyor. SpyGrup.Org liderlerinden PeaCeR kod adlı hacker, Fransız hackerlerinin Türk hackerlerin saldırılarına karşı 'lejon' oluşturma çabası içinde olduğunu kaydediyor. İlk olarak Brezilyalı hackerler ile görüşüldüğünü iddia eden PeaCeR, "Brezilyalılar, tarihlerindeki o mağlubiyet için bu işi iki kuruşa bile yapar ama bize ulaşan bilgi site başına 2 dolar konusunda anlaşmaya varılmak üzere olduğu. Hack edilen her Türk sitesi için 2 dolar. Biz bu saldırıların başlaması için 1 aylık bir süre geçeceğini umuyoruz. Bir arada durarak, hazır olmamız gerekiyor" diyor. Devlet kurumları dikkat etmeli. (Sabah Gazetesi)⁴⁸

⁴⁸ Sabah Gazetesi, **Türk hacker'lardan Fransa'ya saldırı**, Erişim: 29.03.07, <http://arsiv.sabah.com.tr/2006/11/14/gun96.html>

1.2. SİBER KAVRAMININ DÜŞÜNSEL ARKA PLANI

Prometheus Yunan mitolojisine göre ilk uygarlığın öncüsüdür. Mitolojiye göre, Tanrılardan öç almak amacıyla balçıktan yarattığı ilk erkek insana uygarlığı vermek için gökyüzünden ateşi çalan titandır. Bu bağlamda insan, bir öç alma ögesidir. Nitekim Prometheus da öç anlamına gelen Yunanca ‘tisis’ sözcük kökünden türetilen bir titan, bir dev ismidir. Ama O Yunan mitolojisinin öbür devleri gibi doğadışı, korkunç ve acaip bir yaratık değildir. Tersine çok akıllı, duygulu ve iyicil bir yaratıktır. Bencilliklerinden ve despotluklarından ötürü tanrılara, özellikle de Zeus'a kızmaktadır. İnsanları da evrende kendine benzer varlıkları çoğaltmak için yaratır.⁴⁹ Kıbrıslı Zenon ve öğrencisi Parmenides’de yaşamın bir illüzyonlar bütünü olduğunu ileri sürmüştür. Ona göre, gerçek olan her şey maddidir. Fakat evren, pasif bir maddeden oluşmamıştır. Değişen bir yapısı olan düzenli bütün olan evrendeki pasif maddeden başka, doğadaki düzenleyici, aktif ögeyi temsil eden bir güç daha vardır. Bu aktif güç, maddeden farklı değildir, ancak maddenin değişik bir görünümüdür. O, hava akıntısı ya da nefes gibi, sürekli olarak hareket eden ince bir şeydir. Zenon bu gücün ateş olduğunu söyler; ona göre, bu ateş var olan her şeye yayılır. Bu maddi ateşin en temel özelliği akıldır.⁵⁰

Varsay ki onlardan biri serbest bırakılıp ayağa kalkmaya zorlansın, geriye dönsün ve gözlerini ışıktan ayırmadan yürüsün, bütün bu hareketler acı verecektir ve gözleri eskiden beri görüp durduğu gölgelerin ait olduğu nesnelere göremeyecek kadar kamaşmış olacaktır. Biri ona

⁴⁹ Bkz. Prometheus, **Wikipedia Türkiye**, Erişim:30.03.07, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Prometheus>

⁵⁰ Bkz. Kıbrıslı Zenon, **Wikipedia Türkiye**, Erişim:30.03.07, http://tr.wikipedia.org/wiki/K%C4%B1br%C4%B1s%C4%B1_Zenon

eskiden gördüklerinin anlamsız bir yanılsama olduğunu, fakat şimdi bir şekilde hakikate daha yakın olduğunu ve daha gerçek nesnelere baktığını, daha doğru bir bakışa yaklaştığını söylese, bu kişi ne düşünür dersiniz?.. Şaşırtıp, kendine şimdi gösterilen nesnelere eskiden gördüklerinden daha gerçek olmadığına inanmayacak mıdır?⁵¹

Platon'un mağara alegorisi sadece Sokrates'in hikâyesinin yeniden anlatımı değildir; hatta bu, alegorinin en önemli yanı bile değildir. Platon alegoriyi daha ziyade okuyucuya daha yüksek bir hakikat düzeyini, Formları işaret etmek, okuyucuda bu dünyaya bir açıklığı teşvik etmek için kullanır. Biz - hepimiz - mahkûmlara benzeriz; çünkü sık sık içinde yaşadığımız hakikatin var olan en yüksek hakikat olduğunu varsayma hatasına düşeriz. Platon'a göre, beş duyumuza hitap eden hakikat düzeyinde tecrübe ettiğimiz her şey, daha yüksek bir hakikat düzeyinin, Formların yoksul taklitleridir.⁵² Platon'un mağara alegorisinde sözünü ettiği gerçeklik yanılsaması, *Hakikat Çölü* fenomeni olarak Watchosky Kardeşler'in **Matrix Devrimi** ile birlikte anılmaya başlamıştır. Aklın duyulardan daha önemli olduğunu Neo da öğreniyor. Zihin maddeden önemlidir. Platon için fiziksel olan, Form kadar gerçek değildir, Neo için ise aslında "kaşık yoktur." Neo ilk insanları esaretten kurtaran adamın reankarnasyonudur. Platon için ise beden ve zihin birbirine öyle yabancısıdır ki birliktelikleri daha doğuştan travmatik bir şekilde hafıza kaybına, bir tür unutkanlığa sebep olur. (...) Platon için de Matrix'te beklenmedik bir plan

⁵¹ PLATON, **Devlet**, Çev: Sabahattin Eyüboğlu – M.Ali Cimcoz, Türkiye İş Bankası Yay, İstanbul, 1999

⁵² Bkz. William IRWIN, "Bilgisayarlar, Mağaralar ve Kahinler: Neo ve Sokrates", **Matrix ve Felsefe**, s.21.

değişikliği değil, Formların bir hatırlanmasıdır (anam-nesis). Yeniden doğumlar esnasında ruh bedenden geçici olarak kurtulunca, Formları seyrederiz. Dünya gezegenindeki bütün öğrenmeler, aslında, sıradan nesnelere bulunan bir benzerlikten yola çıkarak, Formların hatırlanma sürecidir. Örneğin, bir çocuk çiçeklerin güzel olduğunu öğretilmeye ihtiyaç duymaz, bunu Güzellik Formu'nu hatırlama ve çiçekteki güzellik payı vasıtasıyla bilir.⁵³

Aslında bir yazılımcı olan ve kübik ofislerde çalışan Neo, Matrix'de ilahi bir seçilmişlik taşır. Bir tür Hz. İsa, Dalai Lama figürü olarak karşımıza çıkar. Buda'nın oğluna "zincir" veya "engel" anlamına gelen "Rahula" ismini koyması Prometheus'u çağrıştırmaktadır. Sonradan "uyanmış olan" anlamına gelen "Buda" ismini alan prens Siddharta Gautama da, yirmi bir yaşında, içini kemiren, "bizi harekete geçiren" soruyu, yani varoluşla ilgili bir şeylerin kökten yanlış olduğu duygusunu çözmek için rahat hayatını terk etmişti. Aydınlanmaya varduktan, hakikate "uyandıktan" sonra, Rahula onun müritlerinden biri haline geldi. Klasik Budist metinlerden biri olan Majjima-nikaya'daki bir pasajda, "uyanmış olan" ayna imgesini kullanarak oğlu "zincirlenmiş olana" ders verir. Ayna niteliğin cisimleşmesidir. Bu yüzden Taosit ve Budist öğretilerde, özellikle Zen Budizm'de ortak metafordur. Neo gerçeği keşfetme yolculuğunda "tavşan ininden aşağı" düşmeden önce, tepeden tırnağa ayna kesilir. Matrix'den ayrıldıktan sonra, kendini kanalizasyonda çırılçıplak bulur. Yunanca hakikat anlamına gelen 'alethia' kelimesi, ayrıca çıplaklık anlamına gelir ve çıplak gerçeği akla getirir. Neo'nun ayna başkalışımı

⁵³ Bkz. A.g.e. s.22.

böylece onu ilk gerçek uyanmasına, gerçek olduğunu sandığımız şeylerin aslında programlanmış bir yanılsama olduğu gerçeğine taşır.⁵⁴

Matrix'de Ajan Smith'in güneş gözlükleri, Morpheus'un aynalı gözlükleri, kırmızı ve mavi hapin bulunduğu aynalı kutu kullanılmıştır.⁵⁵ Ayrıca **Neuromancer**'da önemli bir *femme fatale* karakter olan Molly yine aynalı gözlükler kullanmaktadır. Bu gözlükler 1986'da B.Sterling'in hazırladığı **Siberpunk Antolojisi**'ne ismini verecektir: **Mirrorshades, The Cyberpunk Anthology (Aynalı Gözlükler, Siberpunk Antolojisi)**. Böylece hareketin temsilcileri Sert Radikal Bilim Kurgu, Kanundışı Teknocular, 80'ler Dalgası, *Neuromantikler*'in yanı sıra *Mirrorsahdes Grubu* olarak anılacaktır. B.Sterling *Mirrorsahdes (Aynalı Gözlük)* hareketi için şöyle diyor: “*Aynalı gözlükler 1982 yılı başlarından beri kullanılan bir totem. Bunun gerekçelerini kavramak zor değil. Gözleri gizlemek olası tehlikelerden ya da çılgın kimselerin dikkatinden kaçmayı sağlar. Güneşe bakabilmenin sembolüdür, bisikletçiler, patenciler, polisler ve yasa dışı kimseleri anımsatır. Krom ve mat siyah olanlar tercih edilir, bu belirlemeler öykü üstüne öykü yazıldıkça bir işarete dönüşmüştür.*”⁵⁶

Ayna metaforu ve Zen Budizm'i özellikle William Gibson tarafından da sıkça kullanılmaktadır. Zen'in ilahi bütünlüğü Net'e özdeş tutulmuştur. **Sıfır Noktası**'nda (Count Zero) artık aklını yitirmiş, Peruk lakaplı bir yazılım taciri “*tanrının siberuzayda yaşadığına veya belki*

⁵⁴ Bkz. Michael BRANNIGAN, “Kaşık Yok: Budist Bir Ayna”, **Matrix ve Felsefe**, s.119.

⁵⁵ Bkz. A.g.e.s.120.

⁵⁶ Bruce STERLING, “Preface”, **Mirrorshades: Cyberpunk Anthology**, Ace Boks, New York, 1988, s.9.

*siberuzayın tanrı olduğuna, ya da işte bu türden bir kanıt olduğuna emin olmuştu”.*⁵⁷

Bir ilahiyatçı dünyanın en güçlü bilgisayarına sorar... "Tanrı var mı?"

Bilgisayar bunu bilmek için gerekli işlem gücüne sahip olmadığını söyler ve kullanıcısından dünyanın diğer süper bilgisayarlarına bağlanmasını ister. Beklenen cevap için güç yine de yetmez. Böylece bilgisayar sırasıyla, dünyadaki tüm ana bilgisayarlara, tüm mini bilgisayarlara ve takiben bütün kişisel bilgisayarlara bağlanır. En sonunda da arabalardaki 'chip'lere, mikrodalga fırınlara, videolara, sayısal saatlere ve benzerlerine... ilahiyatçı son kez sorar; "Tanrı var mı?" Bilgisayar yanıtlar; "Artık var!"

*Bu küçük tekno-mistik öykü elbette yüksek teknolojinin bugün ulaştığı noktayı tam ifadelemiyor. Yine de gelinen aşamanın 'iddiasını' göstermesi açısından önemli. Bugün dünyada milyonlarca insan bilgisayar teknolojisi ile daha çok enformasyona erişmenin kolaylığını yaşıyor. Yine birçok kişi ve kurum da bu gücü, elzem olan 'istihbarata ve bilinmeyene' ulaşmak adına kullanıyor.*⁵⁸

New York Devlet Üniversitesi'nde felsefe profesörü olan Carolyn Korsmeyer, sanal gerçekliğe Descartes'in gözüyle bakmaya çalışıyor: *“Matrix açık bir biçimde Descartes'ın İlk Felsefe Üzerine Düşünceler kitabına gönderimde bulunan bir dizi klasik algılama sorununa serbest atışta bulunuyor. Descartes, duyu tecrübelerinin dış dünyanın özelliklerini*

⁵⁷ William GIBSON, *Sıfır Noktası*, Çev: Özlem Kurdoğlu, Sarmal Yay., İstanbul, 1999, s.199.

⁵⁸ Nedret ERSANEL, “İnsansı!”, *Siber İstihbarat*, Hayy Kitap, İstanbul, 2005, s.14.

tam olarak kaydettiği ve böylece bilgiye temel olabileceği fikri üzerindeki kuşkuları ele alırken, bizi, düşlerimizi uyanıkken yaşadıklarımızdan ayırmamıza yardımcı olacak ölçütler oluşturmaya davet eder. Şimdiki zamanda gerçekleşen algının sağlamlığı hakkında kuşkular uyandırmak için hayli başarılı bir yoldur bu. Çünkü düşlerin tecrübe edilme biçimi, bir insanı geçici olarak gerçek olduklarına inandıracak kadar canlı olabilir.”

59

Descartes analitik geometriyi bularak cebir ve matematik arasında önemli bir köprü kurmuş böylece hesap ve analizin keşfinde büyük bir rol üstlenmiştir. Descartes bilimin ve özellikle matematiğin tümevarım metodunu felsefeye uygulamaya çalışmıştır. “Cogito, ergo sum (düşünüyorum öyleyse varım)” sözü Descartes’e aittir. Bu noktadan başlayarak her şeyi sorgulamıştır kendi varlığını, yaratıcının varlığını ve yaratıcıya inanma ihtiyacını ifade etmiştir. Descartes’in akıl ve mekanizm üzerindeki yansımaları batı düşüncesini derinden etkilemiş hatta elektronik bilgisayarların icadına, makine zekâsının olasılığına dahi ışık tutmuştur. Makine zekâsı için önemli bir varoluş sorgulaması olan *Turing Test*’ine ilham vermiştir.

Descartes bedenini bir makine gibi çalıştığını ileri sürer, öyle ki hareket ve genişleme nitelikleri maddeseldir, fizik kanunlarına bağlıdır. Öte yandan akıl (ya da ruh) maddi olmayan bir varlık olarak hareket ve genişleme noksanlıklarına sahiptir ve fizik kanunlarına bağlı değildir. Descartes sadece insanın akla sahip olduğunu savunur ve akıl, beyin epifizinde beden ile etkileşim kurar. Dualizmin bu şekli aklın bedeni

⁵⁹ Carolyn KORSMEYER, “Görmek, İnanmak, Dokunmak, Hakikat”, **Matrix ve Felsefe**, Çev: Murat Sağlam, Güncel Yay. İstanbul 2003.s.51.

kontrol ettiğini iddia eder. Ancak yine de beden rasyonel aklı başka türlü etkileyebilir. Örneğin insan tutkuyla davranabilir. Bu nedenle beden ve akıl arasındaki ilişki eşgüdümlüdür.⁶⁰

Ayrıca Descartes'ın bilime önemli bir katkısı optik yansımalar üzerine olmuştur. Aynadaki görüntünün belirli açılarla kırılarak gerçeği farklı şekillerde yansıtması yine bize ayna metaforu ve gerçeklik arasındaki soruları anımsatıyor. Nitekim aynadaki görüntü için de sanal sözcüğünü kullanmak yanlış değildir.

Immanuel Kant ve Descartes gibi Aydınlanma Çağı'nın önemli düşünürlerinin ardından batı modernleşme yolunda önemli mesafeler kat etmiştir. Ancak Kant'a göre aydınlanma "*İnsanın kendi kusuruyla düştüğü ergin-olmayış durumundan kendini kurtarıp aklını kullanmaya başlaması*"nı kapsayan çağdı. Ona göre insanoğlu aklını kendi başına kullanamamış, hep otoritenin önderliğini aramıştı. 19.yy'da aydınlanmanın hızı hemen hemen kesildi; çünkü 18.yy'ın sonuna doğru yetişen Kant'ın felsefesi ile akla duyulan aşırı inanç sarsıldı. Kant akıl gücünün sınırını çizmiş, akla karşı bir kuşku yaratmıştı. 19.yy'da aydınlanmaya bir tepki olarak akıl dışı nedenlerle gelişen romantizm ortaya çıktı.⁶¹

Romantik düşünce, öncelikle Fransız devrimini hazırlamış olan ve insan Hakları Bildirisi'nde yer alan özgürlük, eşitlik, adalet gibi ilkelerle, yurt sevgisi, ulus sevgisi, dinsel inançlara bağlılık gibi değerlerle beslenmiştir. Aydınlanma Çağı'nın, insanın ve toplumların gelişeceğine olan inancı gerçekleşmektedir. Burjuva bilinçlenmiş ve güçlenmiştir. Devrimin kanlı oluşu, uygulamada bir şaşkınlık yaratmışsa da devrim düşün-

⁶⁰ Bkz. Descartes, **Wikipedia**, Erişim:31.03.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Descartes>

⁶¹ Özdemir NUTKU, **Dünya Tiyatro Tarihi**, Mitoş Boyut Yay. 2000. İstanbul, s.221.

cesine olan bağılılığı sarsmamıştır. Bu gelişim tiyatro sanatında da ortak ülkülerin benimsenmesini sağlamış, insancıl değerlere bağılılık, bireyin ve birey vicdanının yüceltilmesi, klasik otorite saygısını yıpratmıştır. Romantik düşünce umutlu ve ileriye yöneliktir. Öte yandan bilim ve teknolojideki bulgular ve bu bulguların yaşama uygulanması, yaşamın her alanında daha iyi, daha kolay koşulların elde edilmesine çalışılması, sanat düşüncesini de etkilemekte, iyimser bir sanat anlayışının yerleşmesine olanak sağlamaktaydı.⁶²

20.yy'ın burjuva düşüncesi, Amerika'da işe yarayan bir kuram ileri sürerken, Avrupa'da varoluşçuluk kuramını ortaya çıkarmıştır. Alman düşünürü Martin Heidegger 1927 yılında, Danimarkalı Soeren Kierkegaard'ın gizemci düşüncelerinden yararlanarak varoluşçuluk öğretisini ortaya atmıştır. Varoluşçuluk, insanın kişisel anlamını değerlendirmeye ve yaşama sürecinde kendi yolunu seçmesi gerektiğini savunduğu için Tanrısız bir ortamda bile idealizme eğilimli olanlarca tutulmuş ve bütün dünyaya yayılmıştır. Tanrıci varoluşçuluk Jean-Paul Sartre önderliğinde Tanrısız varoluşçuluk adını alarak gelişmeye başlamıştır. Heidegger'e göre "evren ancak kendi içinde insani varlık bulunduğu oranda vardır". Ona göre insanlığın dünya üzerinde belirmesinden önce dünya da yoktu. Varoluşçu Karl Jaspers'e göre ise "felsefe yapmak ölmesini öğrenmektir". Varoluşçuluk nesnel varlığı insani varlığa, insani varlığı kişisel varlığa, kişisel varlığı kişisel düşünceye ve dolayısıyla idealizme varmaktadır.⁶³

⁶² Bkz. Sevda ŞENER, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Yay. Ankara 1998, s.133.

⁶³ Bkz. Orhan HANÇELİOĞLU, **Düşünce Tarihi**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1974, s.347.

Varoluşçu idealizmi giderek tümünden varlığı yadsımaya başlar ve Albert Camus evreni, insan açısından saçma olarak niteler (absurdité de l'existence). Bilimsel olarak olguları kavrayabilir ancak evreni anlayamayız. Evren rasgeledir boşunadır, insan bu gerçeği görünce ya hemen ölmelidir ya da evrenin ötesini umut etmelidir, ancak bu iki olasılık da saçmadır, akla aykırıdır. Artık soru yaşamın anlamı değil tüm anlamsızlığına rağmen *uyumsuz* bir yaşamın nasıl sürdürüleceğidir.⁶⁴ Modernizm'in bir sonucu olan *varoluşçuluk* (existentialism), *saçma* (absurd), *hiççilik* (nihilism) postmodern söylemlerin de temelini oluşturmaktadır.

Kökleri Romantizm'e kadar varan, postmodernizm 1789 Fransız Devrimi etkisiyle oluşan modernlik kavramına bir tepki olarak sanayi devriminden sonra hızlı bir değişim süreciyle varlık kazanır. Pek çok teorisyenin çoğu zaman birbiriyle çelişen tanımlar ve anlayışlar öne sürdüğü, Modern çağın teorik ve kültürel pratiklerinin ötesi, modernizmin bir uzantısı veya karşıtı, tükenmiş olan modern ideolojilerden, üsluplardan ve pratiklerden net bir kopuşu ifade eder. Eklektizm* veya yerelliğin ön planda olduğu veya kapitalizmin yeni bir safhası olan Geç-kapitalizm ile birlikte tüketim toplumu anlayışının hüküm sürdüğü bir görüş olarak kabul edilir. Postmodernist dönemde bilgi ve iletişim alanında odak hale gelen mikro-elektronik devrimin, üretim yapısını değiştirmesi ile bilgi üretimi ve bilginin önemli bir güç kaynağı haline gelir. Günümüz sanat anlayışına zemin hazırladığı, pek çok postmodernist teorisyenin de söylemleriyle varlık kazanmıştır.

⁶⁴ Bkz. A.g.e.,s.349.

* **Eklektizm:** Ayrı düşünceleri tek düşüncede kaynaştırma yöntemi; sanatta ve üslupta seçmecilik; farklı üsluplar ve fikirler içerisinde kendine uygun geleni, zamanı öne çıkarmadan tarihsellik boyutunu dışlayarak seçmek.<Bkz. Orhan Hançerlioğlu, **Felsefe Sözlüğü**, Remzi kitabevi, istan-bul, 2002, s. 366

Özellikle ekonomik gelişim süreçleri, kapitalizmin değişen veya gelişen yönüyle oluşan ekonomik krizler emeğin örgütlenmesinin 1973'ten bu yana değişmesine yol açmıştır. Günümüz postmodern çağ söyleminin kapitalizmin değişen yüzüyle, mikro-elektronik devrimle, bilgi alış verişinin bu devrim sonucu hızlanmasıyla ve bunun üretim de dâhil ilgili her alanda önem kazanmasıyla varlık kazandığı söylenmektedir.⁶⁵

1920'lerde Fransız Gerçeküstücülerin, kapitalizme karşı politik amaçlı eylemlerinden esinlenerek ve Marxizm'in ideolojik etkileriyle, bir grup entelektüelin 1957 yılında kurduğu "Situationist International" (Durumcu Enternasyonal), kitle kültürü tüketiciliğinin içi boş eğlence biçimlerinin, geleneksel toplumsal ilişkileri bozduğuna değinmiştir.⁶⁶

Toplumdaki temel değişikliklerle birlikte yabancılaşma tarzları da değişir. Kapitalizm ve sanayileşmeyle beraber klasizm de kendi gerçekliğini kaybetmiştir. Bu bağlamda, sanat da kendine yabancılaşır ve sanat yapıtı da gerçek dışı, var olmayan bir dünya, bir görüntü, yanılsama dünyası yaratır. Ancak bu şekilde, gerçekliğin yanılsamaya dönüşmesiyle sanatın yıkıcı gerçeği ortaya çıkar. Bu demektir ki, görünen ve görünmeyen tüm gerçekliklerin sanatta ifadesi, ancak gerçekliğin hiçe indirgenmesiyle oluşur.

⁶⁵ Bkz. Steven CONNOR, **Postmodernist Kültür**, Çev: D. Şahiner, YKY. İstanbul, 2001.s.56.

⁶⁶ Bkz. Toby CLARK, **Sanat ve Propaganda**, Çev: Esin Hoşsucu, Ayrıntı Yay., İstanbul, 2004, ss.181-186.

Bu bağlamda sanatın sınırları kapitalizmle oluşan nesnel çevreye göre yeniden oluşur ve popüler kültürle birlikte her türlü yöntem ve tekniği içermek üzere, abartılmış bir hiçlikle yeniden çizilir.⁶⁷

Disneyland'daki düşsellik ne gerçektir ne de sahte. Burası gerçeğe özgü bir düşselliği, gerçeğe simetrik bir şekilde yeniden üretebilmek amacıyla tasarlanmış bir caydırma (ikna) makinesidir. Bu çocuksu düşselliğe özgü sefalet ve yozlaşmışlığın nedeni de zaten budur. Bu evrene çocuksu bir görünüm verilmek istenmesinin nedeni, yetişkinlere özgü "gerçek" ve başka bir evren bulunduğu düşüncesini onaylatma arzusudur. Disneyland bir çocuksuluğun gerçek anlamda her yere hâkim olduğunu gizleyebilmek için, yetişkinlerin de buraya gelerek çocuklaşmalarına olanak tanımak ve gerçekte çocuk olmadıklarına inandırma amacıyla kurulmuş bir evrendir.⁶⁸

Herbert Marcuse bireyleşme ve ussallaştırmada liberal vurguyu kabul eder, fakat liberallerin varsaydığı biçimde ‘burjuva’ ya da ‘teknolojik’ uygarlık diye nitelediği süreçlerin temsil ettiği ahlak anlayışına karşıdır. Max Weber’in ussallaştırması, Sigmund Freud’un bireyleşmesi doğru olarak anlaşıldığında Marcuse’ye göre çağdaş uygarlık tam bir egemenlik sistemidir ve ahlak psikolojisini zayıflatmaktadır. Kurumlarca korunan dünyanın özerk işleyişi kurumlara ahlaki meşruiyet kazandırmakta

⁶⁷ Bkz. Gökçen ŞAHMARAN, **Postmodern Dönem Sanatında Şiddet ve İroni Kavramlarının Yarattığı Şizofrenik Açılım**, D.E.Ü. Yüksek Lisans Tezi, 2004, İzmir, s.17.

⁶⁸ J. BAUDRILLARD, **Simulakrlar ve Simulasyon**, s.33

ve ileri sürüldüğünün aksine ahlaklı insanın böyle bir ortamda varolamayacağını söylemektedir.⁶⁹

1960'ların sonunda toplumsal hoşnutsuzluk ve ekonomik durgunluğa soz vermeyi amaçlayan fütüristik kimi eğilimleri canlandırdı. Teknokratlar savaş sonrası büyümenin kesintisizce süreceğini tahmin ettiler. Ancak 1970'lerin ortasında toplumsal kargaşa, kemer sıkma, durgunluk ve ekonomik kriz bir araya geldiği zaman bu tahminler bir anda boşa çıktı. Batılı liderler sosyo-ekonomik sıkıntılara çözüm arayışı içinde gözlerini 'Japon mucizesine' çevirdiler. Burada sadece bilgisayarlaşma, robotlaşma, iş yeri re-organizasyonu ve ekonominin sistemli bir biçimde yatırılması stratejisi olarak *joho shaka**'i keşfedeceklerdi. Böylelikle post-endüstriyalizm taze kan bulmuş oldu. 1978'de Japon ve ABD'li iletişim bilimcilerinin konferansı, Kuzey Amerika'da enformasyon toplumu terimini başlığında kullanan iki kitabın yayınlanmasıyla sonuçlandı.

1970'lerin sonunda '*enformasyon devrimi*', hükümet ve şirket planlarında temel bir kategori olarak ortaya çıktı. Enformasyon toplumu kuramı, değişime daha sağlam bir içerik kattı. Endüstrinin yerine enformasyon geçti. Çağlar arasındaki sınır çizgisi, mekanik makineleri dijitallerden, demir çelik fabrikalarını silikon çiplerden, demir yollarını iletişim ağlarından ayırıyordu. Ayrıca post endüstriyel teknokrasiyi devlet bürokrasisine bağlılık nişanından tanımak mümkündü. Teknokrasi yerini yüksek teknolojiye, organizasyon kadroları akıllı makinelere, uzmanlar

⁶⁹ David KETTLER, "Herbert Marcuse: Yabancılaşma ve Olumsuzluk", Çev: Güner Öztuna, Aktaran, Orhan Hançerlioğlu, **Çağdaş Siyaset Felsefecileri**, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1981, s.20.

* **Joho Shakai**: Enformasyon toplumu. İlk kez Japon ekonomist Hayashi Yujiro tarafından 1965 yılında kullanıldı. <Bkz. Carlo MALAGUERRA, "Monitoring the Information Society", **IAOS Satellite Meeting on Statistics for the Information Society**, Tokyo, 2001, s.2. , Remzi kitabevi, istan-bul, 2002, s. 366

uzman sistemlere, aydınlık tabakası yapay zekâlara, ana bilgisayarlar mikrobilgisayarlara, piramit hiyerarşiler dağıtım sistemlerine, ofis merkezi yerini siberuzaya bırakmıştı.⁷⁰

⁷⁰ Bkz. N. DYER-WITHEFORD, **Siber Marx: İleri Teknoloji Çağında Sınıf Mücadelesi**, ss.32–34.

1.3. SOSYLOJİK, KÜLTÜREL AÇIDAN SİBERPUNK'IN TEMELLERİ VE ETKİLERİ

Milenyumun karamsarlığı ve daha güzel bir gelecek ütopyelerinin yok olarak yerini umutsuzluğa bırakması sosyologları geleneksel anlamda sosyoloji bilimi ve politik yaklaşımların dışında kaynaklara yöneltti. Böylece içinde bulunduğumuz geçici durumu daha algılanabilir kılmak mümkün olabilirdi. Özellikle siberpunk'ın kurgusal dünyası her ne kadar hayali de olsa insanın bu yeni bakış açılarını değerlendirmede analitik bir bakış sunmaktadır. Nitekim post-insan varlığı şu anda mümkün gözükmekte ve tartışılmaktadır.

Sosyoloji ve siberpunk ilişkisi üç ayrı bakış açısıyla değerlendirilebilir. Birincisi bazı analistler siberpunk'ı yeni bir devrin felsefi ve kültürel sembolü olarak görmektedir. Buna geç kapitalizm, postmodernizm ya da her ne isim verirsek verelim. İkincisi siberpunk'ın kurgusal dünyası gerçekleşmeye başlamıştır ve bunun göstergeleri olarak Internet, *Sanal Gerçeklik (Virtual Reality)* ve teknolojik beden düzenlemeleri sosyolojik sorgulamada geçerli ve önemli yer tutmaktadır. Üçüncü ve belki en önemli bakış açısı ise siberpunk edebiyatı doğrudan sosyal teori için analitik bir kaynak teşkil etmekte, perspektif oluşturmaktadır. Timothy Leary'ye göre W.Gibson insan evrimindeki bir sonraki basamağı tanımlayarak, Dante'nin feodalite için, Mann, Tolstoy, Melville'in endüstriyel çağ için üstlendiği felsefi işlevi üstlenmiştir.⁷¹

Gareth Branwyn siberpunk için edebi perspektif ve aktüel dünya görüşü açısından yararlı bir tanım kazandırmıştır:

⁷¹ Roger J. BURROWS, "Cyberpunk as Social and Political Theory", **Cyberpunk Project**, 1995, Erişim:02.04.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_as_socpolitical_theory.html

“Gelecek şimdinin üstünde patlamıştır. Nükleer bir felaket yaşanmadı ancak kaybedecek daha reel şeyler var. Savaşın yeni arazisi insanın aklı... Mega-şirketler yeni devletlere dönüştü. ABD ekonomik gücüyle tam bir zorba kesildi. Dünya son sürat trilyonlarca alt kültür ve kendi dili, kodları, yaşam tarzları olan tarikatlara bölünüyor. Bilgisayar ve ilgili veri alanları sınırları zorluyor. Kimya aracılığıyla daha iyi yaşamlar mümkün. Küçük gruplar ya da bireyler ‘konsol kovboyları’ şirket ve hükümetler üzerinden muazzam güç edindiler. Bilgisayar kültürünün bireşimiyle elektronik müzik, sanat, sanal gruplar ve hacker/sokak teknolojisi alt kültürü açığa çıktı. Bilgisayar delilerine ait imajlar artık nostaljiye dönüştü ve insanlar bilgisayarların bu alt kültürdeki rolünü ifade etmekten artık utanmıyorlar. Bilgisayar artık sıkı bir dost, araç ve insana ait önemli bir sosyalleşme metası. Günden güne siborglaşıyoruz. Teknoloji gittikçe küçülüyor, yakınlaşıyor ve kısa zaman içinde bizimle bütünleşecek.(1993)”⁷²

J.P.Sartre, **Critique de la raison dialectique** (Diyalektik Aklın Eleştirisi) çalışmasıyla kuramını anlattıktan sonra, Marx’ı değil Marxistleri eleştirdiğini söylemiş ve Marx’ın da aslında bir varoluşçu olduğunu ileri sürmüştür.⁷³ Nitekim J.Baudrillard da şöyle demektedir:

Marx’ın yazmaya başladığı dönemde işçiler makineleri kırmaktaydı. Marx onlar için yazmadı,

⁷² Gareth BRANWYN, 1993, Aktaran, A.g.e.

⁷³ Maurice CRANSTON, “Jean Paul Sartre: Düşman Bir Evrende Yalnız Kişi”, **Çağdaş Siyaset Felsefecileri**, s.210.

onlara diyecek hiçbir şeyi yoktu. O'nun gözünde hatalıydılar, devrimci olan endüstriyel burjuvaziydi. Makineleri kıran işçilerin özündeki bu isyan onların geri kalmasına neden oldu. Bu diyalektikte Marx onları ormandaki saf bebekler gibi hoş gördü. Fakat Komün'e değin tüm işçi hareketleri yakın sosyalizm zorunluluğunun ütopyasıyla yaşadı (Dégacque, Courderoy vb.). Ve böylece boşa kürek çekildi. Ütopya hiçbir zaman gelecek için yazılmaz, daima şimdidedir.⁷⁴

Luddist hareket 1811 de başlar ve adını efsanevi liderleri Ned Ludd'dan (Kral Ludd, General Ludd, Kaptan Ludd olarak da bilinir) almıştır. Endüstriyelleşme karşısında iş gücünü savunan ve makineleri kıran, sabote eden yarı askeri luddistler teknolojik değişime ve sürece karşı direndiler. İngiliz Ordusu tarafından bastırılıncaya dek kısa bir süre için etkili olmuş bir harekettir.⁷⁵

Büyük teknoloji devi Sun Microsystems'ın kurucularından olan Bill Joy (William Nelson Joy) **Wired Dergisi**'nde yayınladığı makalede 21.yy'ın robotik, genetik, nanoteknolojik gelişmelerinin insanı tehdit edip etmediğini sorgularken disütopik bir senaryo içinde bulunduğunu belirtmektedir. 'Yeni Luddist Düellosu' olarak adlandırdığı senaryoda gerçekleşmesi olası iki ihtimalden söz ediyor. Ya insanlık makinelerin kendi başlarına karar vermelerine izin verecek ya da insanlık makineleri kontrol etmeye devam edecek.

⁷⁴ Jean BAUDRILLARD, **Üretimin Aynası**, Aktaran, Nicholas SPENCER, "Rethinking Ambivalence: Technopolitics and the Luddites in William Gibson and Bruce Sterling's The Difference Engine", **Contemporary Literature**, Wisconsin, 1999, s.402.

⁷⁵ Bkz. Luddite, **Wikipedia**, Erişim: 02.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Luddites>

İlk ihtimal gerçekleştiği takdirde makinelerin nasıl davranacağını bilme olasılığımız düşeceğinden varsayılan sonuçlar elde edemeyiz. İnsanlığın kaderini kendi kararlarını verebilen makinelerin insafına bırakmış oluruz. İnsanlığın böyle bir gücü verecek kadar aptal olup olmadığı tartışılabilir. Ancak tam olarak kastedilen makinelerin gücünü gönüllü olarak arttırmak ve kasten gücü teslim etmek değil. Sadece bağımsızlıklarına göz yumarak pratik tercihleri makine inisiyatifine bırakmak. Toplum olarak daha karmaşık problemlerle yüz yüzeyiz ve makineler günden güne daha zeki hale geliyor, insanlar kendileri için daha fazla kararı makinelerin vermesine göz yumacak. Çünkü basitçe makine kararları, insan kararlarından daha iyi sonuçlar getirecektir. Nitekim her adımında insan müdahalesi gerektiren sistemleri ayakta tutmak çok daha karmaşık olacağından otonomi gerekmektedir. Erişilecek olan yüksek teknolojide makineler daha etkili kontrol sağlayabilir. İnsanlar ileride makineleri kolay kolay kapatamayacaklar çünkü tam anlamıyla bağımlı hale gelecekler, bu yüzden öylece kapatmak intihara eş değerde olacaktır.⁷⁶

1986 yılında yapılan, kimliği belirsiz bir nesneyi uçaksavar gemisinden tespit eden sistemin adı Aegis'tir. Amerikan Kongre üyesi Charles E. Bennett'e göre Aegis, şu an için dünya deniz ordularında kullanılan en ileri savunma sistemidir. Aegis bir 'otonom' silahtır. Yani -belli şartlar altında- kendi başına hareket eder, kontrol eder, yargılar, uyarır veya otomatik 'mod'daysa yok eder.(...) Aegis'in elindeki bu irade, sahip olduğu güç o haldedir ki, ne yazık ki oldukça üzücü bir olaya bile neden olmuştur. Temmuz

⁷⁶ Bkz. Bill JOY, "Why the future doesn't need us", **Wired Magazine**, Issue 8.04, Nisan 2000, Erişim:04.04.07, http://www.wired.com/wired/archive/8.04/joy_pr.html

1988 yılında bir İran Airbus yolcu uçağının vurulması Aegis'in eliyle olmuştur.(...) işin daha ilginç yanı Aegis'in kendi başına yaptığı bu ve benzer veri analizleri yüzünden, kumandanın başındaki subaylar da verileri doğrudan değerlendirememişlerdir. Bu tavrı sergilemelerinin gerekçelerinden biri Aegis'e duydukları güven olsa gerektir.(...) Birçok uzmana göre bu seviyede yapay zekâya ulaşmış makineler hemcinslerinden daha fazla sorun çıkartma imkanına sahiptirler ama açıkça söylemek gerekirse, Aegis, bir 'insan-makine silah sistemidir' ve hatalarının bulunması sistemin başarısızlığa uğradığına ilişkin bir delil değildir.⁷⁷

Diğer yandan ikinci ihtimal olarak ortalama insanlar kendi kişisel makineleri üzerinde söz sahibi olacaktır ancak büyük makineler sistemlerini tıpkı bugün olduğu gibi elit bir azınlığın eline teslim edecektir, sadece iki farkla. Teknik ilerledikçe elit kitle yığınlar üzerinde daha büyük bir güce sahip olacak. Çünkü insani işgücü zorunlu olmaktan çıkacak, yığınlar gereksizleşecek, sistemin sırtında yük olacak. Eğer elit kitle acımasız ise insan yığınlarını basitçe imha edecektir. Elit kitle insancıl ise propaganda, psikolojik ve biyolojik teknikler yoluyla doğum oranlarını düşürecek ve dünyayı elitlere bırakması için gereksiz yığınların neslini tüketmeye çalışacak. Elit kitle yumuşak kalpli liberallerden oluşuyorsa insanlığın kalanı için iyi çoban rolüne soyunacaktır. Ortalama insanı zararsız hobilerle meşgul etmek ve fiziksel ihtiyaçlarını doyurmak yeterli olacaktır. Elbette yaşam amaçsızlaşacak ve insanların güç arzusu psikolojik

⁷⁷ N.ERSANEL, *Siber İstihbarat*, ss.189-190.

ve biyolojik mühendislikle yok edilecektir. Bu işlenmiş insanlık toplum içinde mutlu fakat çoğunlukla özgür olmayan yerel hayvanlara dönüşecektir.⁷⁸

Sun Microsystems'ın dahi mühendisi Luddist Düello'yu tarif etmeye çalışırken Theodore Kaczynski'nin (Unabomber) adını anmayı ihmal etmiyor ve O'nu desteklemediğini belirtirken T. Kaczynski'yi bir Luddist olarak tanımlıyor. Kaczynski Harvard Üniversitesi'nden mezun olduktan sonra Michigan Üniversitesi'nde zor bir problemi çözerek kısa zamanda profesör oldu. 1967 yılında Kaliforniya Üniversitesi, Berkeley'e geçtikten sonra 1978'de az para ve sade hayatı tercih etti. Geçici işlerde çalıştı ve ailesinden finansal destek aldı. Mayıs 1978'de ilk bomba mektubunu Kuzeybatı Üniversitesi'nde Buckley Crist adlı bir profesöre gönderdi. 1996'da Montana dağlarındaki kulübesinde yakalanıncaya dek 3 kişinin ölümü, 23 kişinin yaralanmasına neden olan toplam 16 bomba gönderdi. Kaczynski, **Endüstriyel Toplum ve Geleceği** başlıklı 35.000 kelimelik manifestosunun (**Unabomber Manifestosu** olarak da bilinir) büyük bir gazetede yayınlanmasıyla eylemlerine son vereceğini açıklamıştır. Bunun üzerine 19 Eylül 1995'te New York Times, Washington Post gazetelerinde yayımlandı. Manifestosunda Kaczynski, Endüstri Devrimi ve sonuçlarının insan ırkı için bir felaket olduğunu savunmaktaydı. O'nun gözünde solcular da anti-bireyci ya da kolektivistler kadar suçlular, çünkü içlerinde bir kaybeden olduklarını hissediyorlardı. Bireylerin ya da küçük grupların elindeki gücün teknoloji sayesinde büyük organizasyonlara bağımlı bırakıldığını ve bireylerin rahat bırakılması gerektiğini söylüyordu. Bill Joy'un da anımsattığı söylem Kaczynski'nin

⁷⁸ Bkz. A.g.e.

manifestosuna temel teşkil etmekteydi: “İnsanların belki mutlu olabilirler ama kesinlikle özgür olamayacaklar, statüsü yerel hayvanlar olarak belirlenecektir.”⁷⁹ *Neo-Luddist, post-Fordist* ve sosyalistlerin enformasyon devrimcilerinin meydan okumasına yanıt vermekten çok uzak olduğunu düşünen N.Dyer-Witheyford ‘*Tahakküm Olarak Teknoloji*’ için şöyle diyor:

Yeni üretici güçler, eski üretim ilişkilerinden otomatik ve özerk bir biçimde tomurcuklanan özneler olarak değil, daha çok, bu ilişkiler tarafından acımasızca şekillendirilen, egemen sınıfın buyruğu altında tasarılanıp, kullanılan araçsal özneler olarak görüldüler.

Böylesi bir anlayışın temeli, daha önce Frankfurt Okulu tarafından atılmış durumdaydı. Bilindiği gibi Max Horkheimer, Theodor Adorno ve Herbert Marcuse'un geliştirdiği 'eleştirel kuramın' temel savı şuydu: Bir zamanlar insanlığın yoksulluk ve batıl inançtan kurtuluşu için güçlü bir kaldıraç olan teknolojik akılcılık şimdi baskıcı olmuştur. Aydınlanmanın diyalektiğinde, araçlar amaçları kendilerine bağlı kılıp, doğa üzerindeki tahakküm, insan üzerindeki tahakküme dönüşmüş ve üretici güçler yıkıcı güçlere dönüşmüştür. Teknobilimsel güçleri sayesinde sonsuz arzular yaratıp bunları doyuran sermaye, Marcus'un 'tek boyutlu insanını', sistemin sınırları dışında düşünemeyen hatta algılayamayan bir özneyi yaratacak kadar kapsamlı bir denetim kurmuştur.⁸⁰

⁷⁹ Bkz. Unabomber, **Wikipedia**, Erişim: 04.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Unabomber>

⁸⁰ N. DYER-WITHEFORD, **Siber Marx: İleri Teknoloji Çağında Sınıf Mücadelesi**, s.73.

Bilgisayar tarihi için en önemli adımlardan biri olan Difference Engine 1786'da J.H Muler tarafından tasarlanan ve 1822'de Charles Babbage tarafından tekrar keşfedilen ilk programlanabilir bilgisayardır. C.Babbage sonradan Analytical Engine (Analitik Motor) adıyla, buhar gücüyle çalışması tasarlanan 30m'lik bir bilgisayar daha tasarlamış ancak finansal, politik ve hukuki nedenlerle hiçbir zaman yapılamamıştır. Bugün Londra müzesinde temsili bir Analitik Motor bulunmaktadır.⁸¹

Nicholas Spencer, W.Gibson ve B.Sterling gözünden Luddist hareketleri inceleyen makalesinde enformasyon teknolojileri politik bir yarışımın mecrasıdır diyor. W.Gibson'ın **Neuromancer**'daki yaklaşımı içinse teknolojik güç politik güce eş değerdir, teknolojik yetersizlik politik çözünmeye mal olur demektedir. Tekinsiz, uluslar arası şirketler teknopolitik gücü elinde bulundururken kahraman, asi hackerler kendilerine has teknolojik uzmanlıklarıyla güç alanlarına sızmakta ve düzenlerini tehdit etmektedir. **The Difference Engine**'de ise, teknoloji vasıtalı politik toplum, teknoloji otoritesinde post-politik topluma dönüşmektedir. Enformasyon teknolojisinin, alternatif Viktoria çağındaki istilasını konu edinen Gibson-Sterling romanı, teknoloji ilişkilerindeki çelişkileri **Neuromancer**'ın statik ve tamamen tanımlı havasından daha farklı ve kaçınılmaz bir formda vermeyi başarmıştır. Luddist politik duyarlılığı öne çıkararak elektronik postmodernliğin gerçek dünyasına daha uygun bir yaklaşım getirmiştir.⁸²

Neuromancer ve **The Difference Engine**'de *Yapay Zeka** (Artificial Intelligence) olgusu teknopolitik olarak gücü temsil etmektedir. Sıradan

⁸¹ Analytical Engine, **Wikipedia**, Erişim: 04.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Analytical_engine

⁸² Bkz. N.SPENCER, **Contemporary Literature**, s.405.

* Yapay Zeka, YZ olarak kullanılacaktır.

insanların oldukça üstünde bir varlık olarak tasvir edilen YZ disütopik pek çok öykünün korku unsuru olarak kullanılmıştır.⁸³ Blay Whitby YZ'nin sosyal etkilerini şu şekilde açıklamaya çalışıyor: “*Genel bir ekonomik ilkeye göre, yeni teknolojiler geçiş döneminde genellikle işsizliğe yol açarlar. Bu geçiş döneminin ardından, yeni teknolojinin yaygın olarak kullanılmasıyla, ekonomik faaliyetler ve istihdam artar. Ancak tabii ki, bu geçiş dönemi sırasında ciddi sarsıntılar ve sıkıntılar yaşanabilir. Geçiş döneminin ardından, ekonomik faaliyetlerin ve istihdamın arttığı dönemde, yeni teknoloji öncesindeki istihdam biçimine dönülmez. Bu dönemde, öncekinden tümüyle farklı, yeni iş olanakları ve pazarlar ortaya çıkar. Bazı kişiler gerçekten YZ'nin farklı olduğunu düşünmektedir, ilk sanayi devriminde elle yapılan işlerin yerini makineler almıştı. Bilgi teknolojisi devriminde ise, rutin idari işlerin yerini makineler aldı. Günümüzün bilgisayar toplumlarında artık hiç kimse, örneğin dosyalama elemanı arandığına dair iş ilanları görmüyor. Pek çok kişi, karar alma, tıbbi tanı koyma ve hatta öğretme gibi zihinsel işlerin yerini YZ teknolojisinin ürünlerinin alacağını düşünüyor.(...) YZ teknolojisinin sıradan işlerden çok, büyük ölçüde uzmanlık gerektiren işlerde insanların yerini alabileceği biçimindedir.*”⁸⁴

B. Whitby, YZ'nin toplumdaki rolünden oldukça umutlu olsa da YZ'yi gerekli durumlarda insandan ayırmak için bulunmuş bir dizi yöntem bulunmaktadır. 1950'li yıllarda YZ'nin yeni gündeme geldiği dönemde Almanların kırılmaz dediği *enigma kriptosunun* kırıcılarından olan Alan Turing, **Mind** adlı felsefe dergisinde yayınlanan **Computing Machinery and Intelligence** başlıklı ünlü makalesinde ilk defa Turing Testi'nden

⁸³ Bkz. Blay WHITBY, **Yapay Zekâ**, Çev: Çiğdem Karabağlı, İletişim Yay., 2005, İstanbul, s.143

⁸⁴ Bkz. A.g.e.,s.145.

bahsetmiştir. Testin amacı bir makinenin düşündüğünü söylemenin mantıksal olarak mümkün olup olmadığıdır. Turing ve onun ortaya attığı aynı isimli test, aslında son derece basittir. Bir sorgulayıcı makine ve insanın aynı düzlemde olduğu (klavye ve ya monitör mesafesinden) bir ortamda objektif olmaya çalışarak insan ile makineyi ayırt etmek için sorular yöneltir ve insani hataları algılamaya çalışır. Eğer sorgulayıcı deneğin insan mı yoksa bilgisayar mı olduğunu algılayamazsa YZ Turing Test'ini geçmiş sayılır.⁸⁵

YZ'nin insana meydan okuması olarak bilinen ilk popüler gösterge Deep Blue adlı YZ uygulamasıdır. Dünya Satranç Şampiyonu Garry Kasparov ile IBM firması tarafından üretilmiş olan 16 işlemcili, 1,4 tonluk RISC System/6000 tipi süper bilgisayar arasında bir satranç maçı düzenlenir. Bu dev bilgisayar saniyede 3milyon hamle düşünebilmekteydi. Maçın ardından G.Kasparov bir an için karşımdaki bilgisayarın gerçekten düşündüğünü hissettim demiştir.⁸⁶ 1996'daki ilk maç Kasparov'un galibiyeti ile sonuçlanmıştır. 1997'de IBM Deep Blue adlı bilgisayarı geliştirerek ikinci bir maç düzenler. Bu maçta her ne kadar Kasparov yenilmiş olsa da çok ilginç bazı görüşler ileri sürülmüştür. **Game Over: Kasparov and The Machine** (Oyun Sonu: Kasparov ve Makine) adlı belgesel filmde 1997 yılındaki maç ve ardında yatan sırlar irdelenir. IBM'in pazar payını arttırmak üzere düzenlediği karşılaşmalara şaibe karışmıştır. Kasparov YZ'lerin insan gibi düşünemediğini bildiğinden insani hatalarla YZ'yi kandırmakta ve böylece yenebilmektedir. O güne dek her bilgisayarda işe yarayan taktiği Deep Blue tarafından savuşturulmuştur. Bunun üzerine Kasparov, Deep Blue'ya insan

⁸⁵ Bkz. Abdullah DOĞAN, **Yapay Zekâ**, Kariyer Developer Yay. İstanbul, 2002, s.98.

⁸⁶ Bkz. A.g.e., s.104.

müdahalesi olduğunu ileri sürmüştür. Bu savı reddeden IBM, Deep Blue projesini iptal etmiş ve yeni bir maç girişiminde bulunmamıştır. Böylece IBM'in saklamak istediği bir şey mi var sorusunu cevapsız bırakmıştır.⁸⁷

Makine ve İnsan'ın 1998 yılında akıl düzeyindeki bu tarihi karşılaşması yeni binyıla girildiğinde teknoloji peygamberleri, fütüristler, bilim kurgu yazarları, sosyologlar ve hatta sıradan insan makinenin yaşamdaki rolüne daha gerçekçi bir gözle ve temkinli yaklaşmaktadır. İletişim araçlarının (medium) günlük yaşamın her aşamasında üstlendiği yadsınamaz işlevler kaçınılmaz bazı soruları beraberinde getirmektedir. En basit olarak mahremiyet olgusu neredeyse yok olmuştur. Teknoloji aracılığıyla tüm bilgilerimiz erişilebilir ve maniple edilebilir durumdadır. Bu durumda B.Joy'un sorusunu hatırlamak gerekir “ana kumandanın başında kim olacak?” Elit bir grubu temsil eden insan zekâsı mı yoksa bir YZ mi?

Özne tümden edilenleşmiş ve en iyi ihtimalle günü kurtarma yolunu hobileri aracılığıyla bulmaya çalışmaktadır. Alain Toruraine, **Foucoul**, **İktidar ve Özneler** ile ilgili yazısında “İnsanın normalleştirilmesi ve nesnelleştirilmesi ‘Kendi (self)’ni ortaya çıkarır, hâlbuki özne/ben, baskıcı olarak algılanan iktidar merkezlerine direnmeyle oluşur.”⁸⁸ demektedir. Ancak yukarıda çizilen dağıtılmış, teknokratik iktidar olgusunda öznenin rasyonel bir belirsizlik içinde kayboldu gözlemlenmektedir. Belki George Orwell'in, 1984'ünde bir öznenin arayışından, direnişinden bahsedebiliriz ancak simulakr düzeyinde bir özne sonsuz bir rasyonalitenin içinde

⁸⁷ Mark WEEKS, “Game Over : Did IBM Cheat Kasparov?”, **About**, 2005, Erişim: 05.04.07, <http://chess.about.com/library/weekly/aa05f04.htm>

⁸⁸ Alain TOURAINE, **Modernliğin Eleştirisi**, Çev: Hülya Tufan, YKY, İstanbul, 2007, s.

kaybolmaktadır. J.Baudrillard Watergate skandalına değindikten sonra günümüz iktidarını şöyle tanımlamıştır:

*Belki de Watergate'in başarabildiği tek şey herkesi Watergate'in bir skandal olduğuna inandırmaktı. Bourdieu'nün şu saptamasına katılmamak mümkün değil. 'Güç ilişkilerinin özünde yatan şey güç ilişkilerine benzememeye çalışarak gücün tamamını bu gizlilikten almaktır'. (...) Eskiden bir skandal gizlenmeye çalışılırdı; günümüzdeyse tam tersine bunun bir skandal olmadığı gizlenmeye çalışılmaktadır.*⁸⁹

⁸⁹ J.Baudrillard, **Simülakrlar ve Simülasyon**, ss.35-36.

1.3.1. SİBERPUNK İLİŞKİLİ TEKNOLOJİLERİN GENEL DEĞERLENDİRMESİ

The Technological Singularity (Teknolojik Bireşim) ya da kısaca *The Singularity* insan zekâsından çok daha yüksek teknolojik varlıkların yaratılmasına dayanan yakın bir gelecek kehanetidir. Bu konunun savunucuları teknolojik ilerleme süreçlerinin bu The Singularity sayesinde aşırı bir ivme kazanacağını ileri sürmektedirler. Konsepti 1993 yılında ilk ortaya atan Vernor Vinge adlı bir bilgisayar mühendisi dünyanın geleceğinde süper-zekânın hüküm süreceğini söylemiştir. V.Vinge “*eğer the singularity 2005 yılından önce ya da 2030 yılından sonra olursa bu beni şaşırtmaz*”⁹⁰ diyerek sürprizlere açık olmamız gerektiğini dile getirmiştir. V.Vinge’e göre bilimin bunu başarması için dört alternatif olasılık bulunmaktadır:

Sürekli açık-uyanık olan bilgisayarlar süper insansı bilgisayarlar geliştirilecek. (Bu olasılık insana eş bir zekânın, insan zekâsını geçmek anlamına gelmeyeceği tartışmasını da beraberinde getirmektedir.) Büyük bilgisayar ağları (ve bağlı kullanıcılar) ile insan destekli süper insansı zekâyı uyandırabilir. Bilgisayar/insan birleşik arayüzleri ile insan zekâsı süper insansı zekâ varlığı olarak değerlendirilebilir. Biyoloji bilimi doğal insan zekâsını yükseltebilir.

İnsanınkinden daha büyük bir zekâ çok daha ani gelişim süreçleri doğuracaktır. Evrim tarihine bakıldığında hayvanlar sorunlarla karşılaştıkça buluşlar yapmıştır, doğa seleksiyonunda kendi simülatörünü

⁹⁰ Vernor VINGE, “The Coming Technological Singularity”, **Vision-21 Symposium by NASA Lewis Research Center and The Ohio Aerospace Institute**, 1993, Erişim: 08.04.07, <http://kuoi.asui.uidaho.edu/~kamikaze/doc/vinge.html>

kullanmaktadır. Biz insanlar ise dünyayı içselleştirmek ve kafamızda “eğer şöyle olursa” yaklaşımıyla davranabilme yeteneğine sahibiz.⁹¹ Tıpkı satranç hamlelerini tahmin eden Deep Blue ya da G.Kasparov gibi.

İnsan ve makine'nin bireşimi anlamına gelen the singularity post-insana giden yolda teknolojik evrimi müjdelerken beraberinde potansiyel risk ve tehditler de taşımaktadır. YZ araştırmacısı Prof. Dr. Hugo de Garis, YZ'nin insan ırkını tehdit etmekte olduğunu dile getirirken moleküler nanoteknolojinin ve genetik mühendisliğin olası tehlikelerine değiniyor. YZ çağını anlatırken de Garis *Kozmizm* (Cosmism) kavramından bahseder. Kozmizm, de Garis'e göre yapay zekâ yaratma ve gelişmesini destekleyen ancak Kewin Warwick ve Bill Joy gibi tekno-peygamberlerin karşı çıktığı ahlaki bir felsefe. Kozmistlere göre insanın yerini YZ'ye bırakması için dört argüman bulunuyor:

Büyük Resim: Belki de en güçlüsü olan bu argümana göre insanlık acınası bir banallığın içinde boğulmuş, zavallı bir durumdadır. Dünya 200 milyar yıldızın bulunduğu bir galaksidede sıradan bir gezegendir. Bizim galaksimiz ise keşfedilen milyarlarca galaksiden sadece birisi. Modern kozmik teorilere göre trilyonlarca galaksi olabilir. Başka deyişle bu kozmik perspektifte biz insanlar bir hiçiz. Kozmistler insanın ancak tasarlanacak büyük bir YZ ortamının parçası olarak büyük resme katılabileceğini savunmaktadır. Çünkü YZ ölümsüzdür. Bedenlerimiz ve aklımız daha kozmik yaratıklar olabilmemiz için çok ilkel ancak YZ dev zekâsıyla milyonlarca yıl sonra daha kozmik yaratıklar olabilir.

Bilimsel Din: Pek çok din bu dünyadaki acıları kabul ettirebilmek amacıyla ölümden sonraki yaşamla ilgili mitler yaratmıştır. Dünyada 5000–

⁹¹ Bkz. A.g.e.

10000 kültür var ve hepsinin bir şekilde kendi tanrısı bulunuyor. Yeni yüzyılın teknolojisi ile üç boyutlu medya çok daha gerçekçi imgeler sunarak insanlık için ilham kaynağı olmaktadır. İnsan zekâsının perspektifi genişledikçe, YZ inşa etmek, kimi derin ruhsal ihtiyaçları tatmin eden, tıpkı firavunların piramitleri inşa etmesi gibi bir tanrısal bir motivasyona neden oluyor. Asıl mesele şu ki insanlık kozmistlerin çizdiği savaş tablosuna rağmen insan ırkını tehlikeye atabilecek ve YZ'yi güçlendirmeye devam edebilecek mi?

YZ Tanrısı İnşa Etmek: *Dyson Küresi** (*Dyson Sphere*) benzeri dünya dışında güneş enerjisiyle çalışan ve kendini geliştirebilen bir sistemden bahsedecek olursak klasik matematik hesaplarıyla insandan çok daha fazla enerjiye sahip olacaktır. 1040 atomlu bir asteroit büyüklüğünde bir ünitesiyle saniyede 1030 insanın zekâ potansiyelini taşıyan dev bir yapı kuantum matematiğiyle çalışacak olursa yukarıdaki rakamlar yanında küçük kalacaktır. Kozmistlerin böyle bir amaca yönelmesi muhteşem bir düş gibi. Araplar nasıl birden İslam'ı icat edip yaşamlarına enerji ve coşku kattıysa 7.yy'da Afrika'ya, İspanya'ya kadar yayıldılarsa aynı enerjiyi yapay tanrı YZ için harcamak gerekmektedir. Eğer Arapların Yunan ve Roma ile bağlantısı olmasaydı Avrupa İspanya üzerinden Renaissance'yi yaşayamazdı. Nasıl Hıristiyanlık batıya, Budizm doğuya yayıldıysa Kozmizm de aynı şekilde enerjisini adamalıdır.

* **Dyson Sphere:** Freeman Dyson tarafından tanımlanmış güneş enerjisiyle çalışan sistem. İnsan ırkı tehlikeye girdiğinde teknolojik medeniyeti kurtarmaya yönelik hipotez. Ayrıca bu dünya dışındaki yüksek zeka farklı medeniyetleri araştırma konusunda da çalışacaktır. **Wikipedia**, Erişim: 08.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Dyson_Sphere

İnsanlığın Bitmeyen Çabası: İnsan hep daha yükseğe tırmanmak ister, bilinme yeni keşfetmek, daha hızlı koşmak, daha güçlü olmak. Bu bizim genlerimizde olmasaydı evrim bu şekilde gerçekleşemezdi.⁹²

Robotlar bizim işlerimizi yapmaya başladığında boş vaktimiz bol olacak... George Dyson'un deyişine göre, hayat oyununda masada üç oyuncu var: insan, doğa ve makine. George Dyson bu oyunda doğayı tuttuğunu söylüyor... Ancak doğanın insanın değil makinenin yanında olduğunu belirtiyor! Dramatik değil mi? Nanoteknolojik küçük robotların 2030 yıllarında geliştirilmesinin mümkün olduğu düşünüyor... Robot kendini kopyalayabilecek güçte olacaktır ve böylece 2030lu yıllar robot ırkıyla ortak yaşama soyunmamıza şahitlik edecektir.⁹³

Hugo de Garis, insanlığın daha kozmik varlıklar olabilmesi için Dünya'nın dışında uydu sistemlerinden oluşan bir kürede YZ'nin yaratılması ve insan zekâsından üstün kılınmasını savunmaktadır. Dyson Küresi'ne gönderme yaptığı konseptin bir benzeri de Ottawa Üniversitesi profesörlerinden Pierre Lévy tarafından **Siberuzay'dan Noosphere'e** başlıklı sunumuyla savunulmaktadır. Profesör Lévy'e göre insanlığın müşterek zekâsı, kültürü Noosphere'de sayısal olarak saklanmalı ve yönetilmelidir.⁹⁴ Kozmistlerin bu perspektifini verdikten sonra tekrar hatırlamamız gereken önemli bir YZ karakteri **Neuromancer**'dir. W.Gibson 1984 yılında benzer bir değerlendirmede bulunmuştur. Tüm hacker ve silahlı çeteyi kiralayan Wintermute adlı YZ aslında daha büyük

⁹² Bkz. Hugo de GARIS, "The Artillect War", **Brain Builder Group, Utah State University**, 2001, Utah, s.26.

⁹³ H.TEVFİK, **Pamuk Prenses ve Katrilyonlarca Cüce**, s.82.

⁹⁴ Bkz. Pierre LÉVY, "From Cyberspace to Noosphere", **Minerva Symposium**, Parma, 2003, s.5.

bir YZ sisteminin küçük bir parçası olarak Dünya’da at koşturmaktadır. Wintermute’nin bir sonraki aşaması olan **Neuromancer** ise siz insan zekâsıyla bunu kavrayamazsınız diyerek başka galaksilerdeki YZler ile iletişim kurduğunu ima etmektedir. Ayrıca veri hırsız Case’in YZ Wintermute’un kendini özgürleştirme girişimine hizmet ederken önemli bir kodu mega-şirket sahibinden alabilmek için şöyle demiştir:

“Bize şu Allah’ın belası kodu ver... Vermezsen ne değişir? Sen”in için ne fark eder yani? Sonuçta yaşlı adama benzeyeceksin, her şeyi yıkacaksın ve yeniden yapmaya başlayacaksın! Duvarları yeniden inşa edeceksin, bu defa daha sıkı olarak... Wintermute kazanırsa ne olacağı hakkında hiçbir fikrim yok, fakat bir şeyler değişecek.”⁹⁵

Hasan Tevfik ‘Uzay’ın İstilasası’ başlıklı yazısında NASA mühendislerinden Peter Panetta'nın üzerinde çalıştığı bir uydu modelini tanıtıyor. Yalnızca 30 santim çapında ve 10 santim kalınlığında bir silindir şeklinde olan bu uydulardan bir orduyu 2007 yılında ayrıntılı ölçümler yapmak üzere Dünya'nın "Manyetosfer" adı verilen manyetik çekim alanına gönderme planı yapılmaktadır. Çok az enerjiyle çok büyük işler yapabilen bu nano uyduların ağırlıkları 1-10 kg arasında olacak (bildiklerimizin 1/1000’i boyutunda). Uzayda koloniler kurmanın ciddi şekilde konuşulduğu günümüzde, moleküler biyoloji ve mikroçip endüstrisiyle paralel gelisen nanoteknolojinin kendini tamir eden ve çoğalabilen nano-robot hedefleri, kolonilerin inşasında da temel rol oynayacağı benziyor. Bir yandan düşük yerçekimine uygunlumu ve ucuzluğu, bir yandan da atomlara hâkimiyeti sonucu gelen canlı üretimi ve

⁹⁵ W.GIBSON, **Neuromancer**, s.260.

klonlama, uzay kolonisinde ihtiyaç duyulacak işçilerin nano-robotlar olacağını işaret ediyor. NASA ve ESA'nı ti hızla yürürlüğe koymak istediği değişik amaçlı uzay istasyonları da nano-teknoloji kullanılarak yapılacaktır.⁹⁶

Tıpkı Hugo de Garis, Nick Bostrom gibi bir *Trans-humanist** olan David Brin **Saydam Toplum** kitabında “*teknoloji bizleri özgürlük ve mahremiyet arasında bir tercih yapmaya zorlayacak mı?*”⁹⁷ diye sormaktadır. Hugo ve Nebula Bilimkurgu ödülleri almış olan ve D.Brin'den bahsederken değinilmesi gereken bir başka ilginç nokta da Ortodoks bir Yahudi olmasa da *tikkun olam*** konseptini seküler bir şekilde yeniden tanımlamaya çalışmasıdır.

*Dijital yaşam, zeki post-insan savunucuları sadece kendilerini elektronik ortamda depolamayacaklar aynı zamanda bilgisayar ağlarında gezinebilen ve kaza sonucu ya da kötü niyetle silinmelere karşı koruma olarak kendini kopyalayabilen 'bir tür bilgisayar virüsü' yapısında olacaklardır.*⁹⁸

David Harvey, **Postmodernliğin Durumu** kitabında postmodern çağda zaman ve mekân sıkışmasının çok çeşitli kültürel ve politik tepkileri harekete geçireceğini söylüyor. D.Harvey'e göre “*mekan*

⁹⁶ H.TEVFİK, **Pamuk Prenses ve Katrilyonlarca Cüce**, s.65,66.

* **Transhumanizm**: Kısaca H > H+ olarak gösterilen, insanın bilim ve teknolojiye yeni özellikler aracılığıyla ruhsal, fiziksel yeteneklerini daha üstün bir seviyeye taşımak isteyen entelektüel ve kültürel bir hareket. Erişim: 09.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Transhumanism>

⁹⁷ Bkz. David BRIN, “Singularity and Nightmares: Extremes of Optimism and Pesimism About Human Future”, **Lifeboat Foundation Special Report**, Erişim: 08.04.07, <http://lifeboat.com/ex/singularities.and.nightmares?print>

** **Tikkun olam**: Yahudi inancına göre özellikle kabala mistizminde dünyayı onarmak görevini üstlenmiş, Tanrı'nın krallığında Mesih'in dirilişini tetikleyecek olay. **Wikipedia**, Erişim: 09.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Tikkun_Olam

⁹⁸ Timothy LEARY, “The Eternal Philosophy of Chaos”, **Chaos and Cyberculture**, New York, 1994, s.8.

telekomünikasyonun yarattığı bir 'küresel köye' ve ekonomik, ekolojik karşılıklı bağımlılıklardan örülmüş bir 'uzay gemisi dünyaya' doğru küçüldükçe ve zaman ufkumuz sonunda içinde bulunduğumuz andan başka bir şey kalmamacasına kısaldıkça (şizofren dünyası) mekansal ve zamansal dünyalarımızın sıkışması duygusunun hakimiyetiyle başa çıkma zorunluluğuyla karşı karşıya kalırız."⁹⁹

Bu sıkışmışlık psikolojisi içinde insanlık değersiz ve umutsuz hayatında büyük bir eser yaratmayı, yine bu sıkışma psikolojisine neden olan bilim ve teknoloji aracılığıyla başarmak istemektedir. Transhumanizm, posthumanizm gibi uçuk ayrıcalıklı sınıf ütopyalarının ötesinde küresel ısınma, nükleer savaş vb. tehditlerin altında olan medeniyetleri kurtarmak için projeler oluşturmaktadır.

NASA'nın bulunduğu yer olan Texas Houston'da yerleşik Uzay Sınırları Kuruluşu, Dördüncü Yıllık Ay Kongresi'nde medeniyetlerin kurtarılması için 'Medeniyetleri Kurtarma Birliği' adıyla başlattığı projeyi tartışmıştır. Robert Shapiro ve William E. Burrows'un ileri sürdüğü proje, Dünya'nın yaşlanmakta olduğunu ve Ay'da kolonileşmek gerektiğini, bunun için uluslar arası fonlar oluşturmak gerektiğini anlatıyordu.¹⁰⁰

YZ senaryolarının ötesinde türlerin, medeniyetlerin genetik varlığını da dünya dışında korumak ihtiyacı doğmuştur.

Robotik varlık hiçbir zaman bizim anladığımız şekilde insan olamaz... Bizim onlar gibi olmamız

⁹⁹ David HARVEY, **Postmodernliğin Durmu**, Çev: Sungur Savran, Metis Yay., İstanbul, 1996, s.270.

¹⁰⁰ Bkz. Steven M. WOLFE, The Alliance to rescue Civilization, **Space Frontier Foundation**, Texas, 2002, ss.1-3.

*ise insanlığımızı yitirmemiz anlamına gelecektir.
Bu tam bir Pinokyo Sendromu'dur!¹⁰¹*

Türlerin, insanlığın, medeniyetlerin teknoloji aracılığıyla yok edilmesi, yeniden var edilmesi ya da evrilmesinden bahsederken mutlaka değinmek gereken önemli bir tekno-peygamber Raymond Kurzweil'dir. **Spritüel Makinelerin Çağı: Bilgisayarlar İnsan Zekâsını Aştığında** (The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence,1999), **Yakındaki Bireşim: İnsanlar Biyolojiyi Aştığında** (The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology, 2005), kitaplarının yazarı R. Kurzweil post-insan çağına girdiğimizi söyler. Kurzweil'e göre geniş biyokimya, nöroloji ve sibernetik bilgilerimiz bedeni-aklı yeniden inşa etmeye yeterlidir.

Kurzweil, Amerikan Ordusu Danışma Kurulu'nda danışmanlık verirken, nanoteknoloji aracılığıyla iklim değişikliği gibi küresel problemleri çözme konusunda öngörülerde bulunmuştur. Ayrıca 2004 yılında YZ Bireşim Enstitüsü Danışma Kurulu'na, 2005'te Cankurtaran Kurumu Danışma Kurulu'na, 2006'da Stanford Üniversitesi Bireşim Zirvesi'ne konuşmacı olarak katılmıştır.¹⁰² Kurzweil nanoteknolojinin fosil yakıtların devrini sona erdireceğini ve güneş enerjisine eşdeğer bir potansiyel taşıyan teknolojinin tam zamanında devreye alınması gerektiğini savunmaktadır.¹⁰³

¹⁰¹ H.TEVFİK, **Pamuk Prenses ve Katrilyonlarca Cüce**, s.83.

¹⁰² Bkz. Ray Kruzweil, **Wikipedia**, Erişim: 09.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Ray_Kruzweil

¹⁰³ Bkz. Josi WOLFE, "Nanotech Could Give Global Warming a Big Chill", **Forbes Nanotech Report**, New York, Sayı 5, Temmuz 2006, s.1.

Kurzweil, **Spirutel Makineler Çağında** isimli kitabı insanların ölümsüzlüğe robotik teknoloji ile kavuşacaklarını savunuyor. Yazar bu işin tatsız sonuçlarını da fark etmiş görünüyor:

Öncelikle bilgisayar uzmanlarının, her şeyi insanlardan çok daha iyi yapabilen makineler icat ettiklerini kabul edelim. Böyle bir durumda tahminen işler yüksek makine sistemleri tarafından yapılacak ve insan gücüne hiç gerek kalmayacak. Böyle bir durumda insanın makineyi kontrol etmesine de gerek kalmayacak...

Eğer makineler karar verebilir düzeye ulaşırlarsa, böyle bir durumun sonuçlarını bugünden tahmin edebilmemiz olanaksız gibi görünüyor. Çünkü makinelerin nasıl davranışlar sergileyeceğini bilmiyoruz. Sadece, insan ırkının yazgısının makinelerin merhametine bırakılacağını bilebiliyoruz. Umarız insan ırkı, tüm gücü makinelere bırakacak kadar aptal olmaz ya da makineler taammüden gücü ele geçirmezler. Ancak insan ırkı eğer bu gücü makinelerin eline verecek olursa, onların kararlarını kayıtsız kabul etmekten başka çaresi kalmayacak...

Böyle bir durumda toplumun karşı karşıya kalacağı problemler çok daha karmaşık hale gelecektir. Makineler gün geçtikçe daha zeki olacak, insanlar kendileri için makinelerin karar vermesine izin vereceklerdir. Bunun nedeni çok basittir, makinenin vereceği kararlar insanın vereceği kararlardan çok daha iyi sonuçlar getirecektir. Sonuç olarak gelinecek evrede sistemin sürekliliğini sağlayabilmek için robot gücüne ihtiyaç duyulacak ve insanlar için artık

sistem o kadar karmaşık bir hal alacak ki, bir süre sonra robotlara akıl verme yetisini tamamen yitirmiş olacaklar, insanlar makinelerin düğmesini kapatamayacaklar zira onlara o kadar çok ihtiyaç duyacaklar ki, düğmelerini kapatmak insanlar için intihar demek olacak...

Diğer yandan, belki de insanlar makineler üzerindeki kontrollerini yitirmeyecekler. Böyle bir durumda ise, insanların pek çoğu kendi özel makinelerini kontrol eder durumda olacaklar. Örneğin kendi arabalarını ya da bilgisayarlarını kontrol edecekler fakat büyük makine sistemlerinin kontrolü, bugün olduğu gibi küçük bir kesimin elinde olacak. Bugüne göre belirgin olacak iki farktan biri, bu elit kesimin büyük insan kitlelerini kontrol edecek olmasıdır. Artık insan işgücüne ihtiyaç olmadığı için büyük kitleler gereksiz hale gelecek ve sistem için ağır yük olmaya başlayacaklardır...’’¹⁰⁴

Wired Dergisi tarafından ‘Yılın En İyi Kitabı’ ödülünü almış olan Jeff Hawkins’in **Zekâ Üzerine** adlı kitabı beyinin nasıl işlediğini incelerken makine ile insan zekâsı arasında bir kıyaslama yapıyor. Dilbilimciler zekâyı ‘*sentaks*’ ve ‘*semantik*’ olarak anlatırken vizyon bilimciler 2D (iki boyut), 3D (üç boyut) görsel tanıma kalıplarıyla anlatmaktaydı. Bilgisayar bilimcilerine göre ise zekâ şemalar ve çatılardan oluşmaktaydı. YZ çalışmaları için bilgisayar donanımları gelişirken birbirine bağlanma yetenekleri de hızla arttı. Böylece 400 tonluk dev bir bilgisayarların silikon beyni yerine tıpkı insan beynindeki nöronların dağınık yapısına benzeyen *yapay nöral ağ* konsepti 1980’lerden sonra

¹⁰⁴ H.TEVFİK, **Pamuk Prenses ve Katrilyonlarca Cüce**, s.79,80.

tekrar popülerleşti. Özellikle tekrar eden bir hiyerarşik yapıya sahip neokorteks* yapay nöral ağlar için önemli bir ilham kaynağı olarak önemlidir.¹⁰⁵

IBM 2005 yılında İsviçre Lozan'da yeni bir tür YZ yapmaya çalıştığını ilan etti. Blue Brain (Mavi Beyin) Projesi adındaki bu YZ, tamamen neokorteksi model almaktaydı.¹⁰⁶

1916 doğumlu Norveç kökenli yazar Roald Dahl, **William ile Mary** adlı öyküsünde ilginç bir evlilik öyküsü anlatır. Kansere yakalanan William mutsuz evliliğinin son yıllarında bir doktor arkadaşının tavsiyesi üzerine bir deneye kopay olacaktır. Deney beynin bedenden alınarak bir kavanozda yaşatılması üzerinedir. Doktor arkadaşı William'ı ikna etmek için şöyle der: *“Sevgili William; kendi beynini bir düşünsene. Kusursuz bir durumda, bir ömür boyu edinilmiş deneyimlerle, kazanılmış bilgilerle dolu. Onu şu andaki haline getirmek yıllarını aldı. Tam da kaliteli, özgün düşünceler üretmeye başladığı dönemde, bedenin geri kalanıyla birlikte ölmek zorunda; sırf şu küçük, salak pankreas kansere yakalandı diye.”*¹⁰⁷

The Matrix filminde Neo'nun 'Matrix nedir?' soruna aldığı cevap aslında bir *Kavanozdaki Beyin Senaryosudur*. Bu senaryo beden ölümü gerçekleşen beyini sayısal ya da fiziki ortamda yaşatmaya çalışmak üzerine kuruludur. Yaklaşım şüpheli solipsist** hipotezden beslenmektedir.

* **Neokorteks:** Beynin en dış tabakası, evrim sonucunda oluşan cerebral korteksin en yeni kısmına verilen ad. Neo-cortex, **Wikipedia**, Erişim: 10.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Neo-cortex>

¹⁰⁵ Bkz. Jeff HAWKINS, **Zeka Üzerine**, Çev: Zeynep Esin, Pegasus Yay., İstanbul, 2007, ss.35-37.

¹⁰⁶ Bkz. Matthew HERPER, “IBM Aims To Simulate A Brain”, **Forbes**, Erişim:10.04.07, http://www.forbes.com/technology/sciences/2005/06/06/cx_mh_0606ibm.html

¹⁰⁷ Roald DAHL, **Öptüm Seni**, Çev: Püren Özögören, Can Yay., İstanbul, 1997, s.27.

** **Solipsizm:** Sofist Antik Yunan düşünürü Gorgias tarafından ortaya atılan ve Descartes tarafından geliştirilen, aklın dışındaki her şeyin güvenilir olmadığını savunan epistemolojik ve metafizik yaklaşım. **Wikipedia**, Erişim: 10.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Solipsism>

Beynin dışındaki gerçeklik şüphelidir. Akıl var olan tek gerçektir.¹⁰⁸ Ancak dış dünya ile kurduğumuz etkileşim belirli bir bilinç düzeyi yaratmaktadır. Bu bilinçlilik halinden uzaklaşmak Yapay Bilinç ihtiyacı doğurmaktadır. Tam bu noktada önemli iki kavram devreye giriyor: *Simüle-Gerçeklik* ve *Yapay Bilinç*.

Bilinci iki ana kategoriye ayırabiliriz. İlki kendinin farkında olmaya benzemektedir, günlük bilinçli olma kanısı. İkincisi ise qualia, duyu ile birleştirilmiş duyguların bir şekilde duyumsal girdiden farklı olduğu fikri. Çoğu insan bilinç dediğinde ilk kategoriden bahsetmektedir: 'Dün gece uyurken yataktan düştüğünün bilincinde misin?' (...) Bilinç geçmişte ayık olsa dahi hafızadan bağımlıdır, anlamı kesin değildir hafızanın silinmesinden sonra değişebilir. Bilinçle ilgili daha zor olan qualia çoğu zaman Zen tarzı sorulardan oluşur: 'Neden kırmızı kırmızıdır ve yeşil yeşildir, herkese aynı mı görünüyor, neden renkler farklı hislerle dolu?'¹⁰⁹

Simüle-gerçeklik özellikle siberpunk'ın sıkça kullandığı bir motiftir. Beyin-bilgisayar arayüzleri ile duyumsal verilerin zekâya iletilmesidir. Simüle-gerçeklik içinde yaşayan *sanal-insanlar* fiziksel bir bedene sahip değildirler, dolayısıyla gerçek dünya ile ilişkileri simülasyon aracılığıyla sağlanmaktadır. Simülasyon sanal-insanlara yapay bir bilinç oluşturmaktadır. Hilary Putnam'a göre 'Kavanozdaki Beyin' senaryosunda eğer beyin bir kavanozun içinde olduğunu biliyorsa kendini simülasyonun

¹⁰⁸ Brain in a vat, **Wikipedia**, Erişim: 10.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Brain-in-a-vat>

¹⁰⁹ J.HAWKINS, **Zeka Üzerine**, s.216.

dışında bulacaktır.¹¹⁰ Tıpkı Neo'nun Hakikat ölü'ne gitmesi gibi. Tam bu noktada Platon'un mağara alegorisi ve Descartes'in 'düşünüyorum öyleyse varım' söylemine geri dönmeliyiz. W.Gibson **Neuromancer**'da kahraman Case'in fiziksel dünyadan tanıdığı hacker dostu, Flatline bir sanal-insandır. W.Gibson sanal-insan durumunu *data-construct* (veri inşası) olarak adlandırmıştır. Flatline adı ise klinik ölüm anlamına geldiğinden ölümden sonraki yaşama gönderme niteliğindedir. Ancak W.Gibson, özellikle The Matrix'de üstünde durulan Hakikat ölü'ne dair bir tanımlama yapmaz. Flatline siberuzayda insansı yaşamına sorunsuz devam etmektedir ta ki üstün bir YZ olan Wintermute tarafından silininceye dek. Wintermute, Flatline'in neokortikal arayüzünü nasıl bir fiziksel ortamda bulmuş ve silmeyi başarmıştır, Flatline nasıl bir bilinç düzeyinde yaşamaktadır, Flatline'in silikon vücudu nasıl korunmakta ve siberuzayda nasıl olup da dolaşmayı becermektedir? W.Gibson bu konuda da bir açıklama getirmemiştir. Ancak tamamen ölmesi, bedensel ölümden ziyade aklın ölümü olarak göstermiştir.

Claudia Springer makine-insan melezlerinin bu kurgusal evrenini şu şekilde betimler: 'Zihnin bilgisayarlar gibi manipüle edilebildiği siberdünyalarda bellekler elektronik bir modele uygun olarak işlerler; desteklenebilir, güçlendirilebilir, değiştirilebilir veya silinebilirler.' Springer'e göre '... siberpunk'ta zihin ve beden bir bukalemun gibi değişir. Elektronik aygıtlarla kaynaşmış insan bilinçlerinin sunulduğu durumlarda bile siberpunk metinler, bu kaynaşmış bilinçlerin hâlâ

¹¹⁰ Brain in a VAT, **Wikipedia**, Erişim:10.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Brain_in_a_Vat

*insani olarak adlandırılıp adlandırılmayacağım tartışır.*¹¹¹

Open Your Eyes (Gözlerini Aç) adlı İspanyol yapımı filmde bedenini dondurtan zengin bir gencin bilincindeki şizofrenik kayma konu ediliyor. Bugün Walt Disney dâhil olmak üzere pek çok zenginin bedenini dondurduğunu biliyoruz. Bu şekilde elit grup tazeliği korunan DNA'ları ile gelecekte tekrar varolmanın yollarını aramaktadır.

İnsanın ölümlülük endişesi, yeniden varolabilme arzusu asırlarca dinler tarafından öteki dünya inancıyla bastırılmış olsa da modern bilim ve teknolojinin bugünkü aşaması insanı ölümsüzlük arayışlarına itmeye devam etmektedir. Antik Yunan Mitolojisi'nde akıl, bilgi, teknolojiyi temsil eden Prometheus insanlığa bilginin ışığını taşıdıktan sonra insanı iki şeyle engellediğini söyler: umut ve ölümlülük.

Serial Experiments Lain dizinin 'Landscape' isimli on ikinci katmanında, birçok kereler bilgisayar ve kablolarla fizik düzeyde bütünleşmiş olduğu görünen Lain karakterine söylenen şu sözler de, siberpunk'tan etkilendiği gözlenen ürünlerde bedenin teknolojik bağlamdaki evrime ne tür bir söylemle açıldığını göstermektedir: "İnsan vücudundaki her işlev, istisnasız olarak, materyalistik terimlerle sözcüklere dökülebilir, açıklanabilir. Vücut makineden başka bir şey değildir. Eğer vücudun fiziksel kısıtlamaları evrimin önünü tıkıyorsa, bu "insan" denen cinsin mahvolmasına (var bile olmayan) bir Tanrı tarafından karar verilmiş gibi olurdu. İnsan vücudunun içine işlenmiş bilgi, sadece bireysel

¹¹¹ Aktaran, O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, s.72.

olarak kazanılmıř deęildir. İnsan denen bu cins atalarına ve içinde biriktirilen bilgiye baęlıdır. Eęer bu bilgi paylaşılmıřaydı anlamsız olurdu. Bildięimiz tek řey, insan evrimleřebilir.¹¹²

¹¹² Aktaran, A.g.e. s.136.

1.3.2. SİBERUZAYIN TEKNOLOJİ -İKTİDAR İLİŞKİSİ

1980’li yılların siberpunk bilimkurgucuları ticaret, kamu yönetimi, bankacılık işlemlerinin online yürütüleceğini varsayarak bilgisayar korsanı kahramanlarını çizmişlerdi. Günümüzde en değerli alışveriş emtialarından biri olan ‘bilgi’nin sokaktaki insandan daha fazla mega-şirket patronlarının, hükümetleri yöneten karanlık teknokratların borsasında para ettiğini biliyoruz.

Tüm mahremiyet tehditlerine karşın internete getirilecek kısıtlamaların önünde geniş bir özgürlükler cephesi bulunuyor. ‘Paranoia’ adlı web sitesinde yazılanlar bunun somut örneği; ‘Internet sakinleri, anarşistler, ırkçılar, putperestler, fetişistler, neonaziler, kökten dinciler, ateistler ve birçok başkası, aralarındaki çelişkilere karşın bir şey paylaşıyor; internet sevgisi. Ve ancak internetin mümkün kıldığı kendini özgürce ifade edebilme ve başkalarıyla iletişim kurma olanağı, insanlığın internetin korunmasına yönelik ortak kaygısı ileride tüm milli ve kültürel sınırları aşan ortak bir siyasi harekete dönüşebilir...’¹¹³

Araştırmacı Nedret Ersanel’in hazırladığı **Siber İstihbarat** adlı kitap, bu bağlamda oldukça şaşırtıcı verileri gözler önüne sermektedir. Yazarın dikkat çektiği siberuzay savaşları sokaktaki insanın algılayamayacağı boyutlara varmıştır. İstihbarat amaçlı kullanılan süper bilgisayarlar uyduların katılmasıyla uzay, siber savaşa dördüncü bir boyut kazandırmıştır. Örneğin ilk siber istihbaratın kullanıldığı Birinci Körfez

¹¹³ Aktaran, N.ERSANEL, **Siber İstihbarat**, s.62.

Savaşı'nda 152bin mesaj gönderildi, 30bin radyo frekansı kullanıldı ve 30milyon telefon konuşması yapıldı. 1987 yılında tüm dünyada 850 uydu fırlatılırken sadece iki yıl sonra rakam 1700'e ulaşmıştır. ABD'nin 'Yıldız Savaşları' adıyla popülerleştirdiği *SDI Projesi*'nin yine belkemiğini uydular oluşturmaktadır. Siber savaşları anlayabilmek için bir başka ilginç örnek *Echelon*'dur. Temeli 1947 yıllarında SSCB'ye karşı atıldığı sanılan ve ilk başta ABD, İngiltere, Avustralya, Yeni Zelanda ve Kanada'nın bir araya gelerek geliştirdiği uluslara arası dev bir kulak, gözdür Echelon.

Echelon'un ortaya çıkmasına -uzun süre son derece gizli tutulmasıyla temel beş ülkenin içinde bile haberdar olmayan üst düzey yetkililer bulunduğu söyleniyor- olanak sağlayan ilk açıklama 1980'li yılların sonuna doğru olmuştur. Bu istihbarat sistemini farklı kılan temel niteliklerinden biri sadece sivil amaçlı oluşturulmuş olmasıdır. Ordu kullanılan teknolojinin farkında olsa da oyunun dışında kalmıştır. Askeri olmayan hedefler için geliştirilen sistem; hükümetler, organizasyonlar, iş dünyası ve sanal olarak her ülkedeki kişiler ve tümünün arasındaki iletişim biçimleri hedef alınmıştır. Elbette ordunun ihtiyaç duyduğu durumlarda Echelon yardıma hazırdır. Echelon'un sekiz ana üssü mevcutsa da BBC'de yayınlanan bir habere göre NATO ülkelerinin çoğu -Türkiye ile birlikte- sisteme dâhil olmuştur. Böylece sistem 50 ülkede 175 merkezle hizmet vermektedir. Ülkemizdeki üsler Ağrı, Antalya, Diyarbakır, Edirne, Adana, İstanbul, Kars, Sinop'ta olmak üzere 9 tanedir. 1998 verilerine göre Echelon uydu destekli süper bilgisayarlarıyla dakikada 2milyon, günde 3milyar telefon görüşmesini izlemektedir.

Uyuşturucu kaçakçılığı, terörist hareketler, para aklama, sanayi ve ekonomi bilgileri, politik terimler, kişisel notlardan elde edilen kelimelere

göre Echelon devreye girmekte ve kayıt altına almaktadır. Sistem sadece bununla yetinmiyor ve konuşmanın yapıldığı çıkış noktasını ve karşıdaki kişinin koordinatlarını tespit etmeye çalışıyor. ‘Amerikan Bilim Adamları Konfederasyonu’ndan analist John Pike ‘Herkes şunu bilsin ki, Büyük Ağabey sizi izliyor’ demiştir.

Echelon’un topladığı bu bilgileri ne şekilde kullandığına birkaç örnek verelim. Elektronik devi olan Fransız Thomson CSF firması Brezilya hükümetiyle 800milyon sterlinlik bir anlaşmayı imzalamak üzereyken Echelon bilgileri tüm detaylarıyla ele geçirmiş ve Amerikan Raytheon Corp. Adlı firmanın ihaleyi kazanmasını sağlamıştır. Daha ilginç bir örnek olarak ABD ile Çin arasında büyük çaplı bir tahıl anlaşması imzalanacakken yine Echelon içinde yer alan Kanada anlaşma detaylarını öğrenerek ABD’yi elemiş ve Çin tahıl ihalesini almıştır.¹¹⁴

Bu siber savaş teknoloji, bilim casusluğundan, banka hesaplarının izlenmesine değin her aşamada sürmektedir. Amerikan NSA (Ulusal Güvenlik Teşkilatı) ve İngiliz GCHQ (İngiltere Kominikasyon Merkezi) tarafından yönetilen Echelon, bu alanda çalışan tek siber aktör değildir. Rusya, İsrail, Çin ve AB ülkeleri benzer çalışmalar yürütmektedir. Nitekim Eniac, Enigma, Colossus, Leo gibi zamanının efsanevi bilgisayarlarının istihbarat için kullanılmış olması tesadüf değildir.

*Dava Konusu: İletişim Özgürlüğü
Türkiye'deki ABD üslerinde bulunan teknik donanım; Türkiye'deki iletişimi dinleme ve tespit etme kapasitesine sahip olup, her Türkiye Cumhuriyeti Vatandaşı'nın Anayasa ile güvence altına alınan iletişim özgürlüğünü tehdit eder*

¹¹⁴ Bkz. A.g.e. ss.98–109.

konumdadır. Bu tesisler; ABD'nin küresel casusluk ağı Echelon'un parçası olup, bu tesisler bünyesindeki faaliyetlerin ne ölçüde denetlendiği ve Türkiye Cumhuriyeti vatandaşları ve devletinin iletişim özgürlüğü ve güvenliğinin ne ölçüde korunduğu muammadır. Açılacak dava ile; Türkiye Cumhuriyeti vatandaşlarının iletişim özgürlüğünün ve kamu kurumlarının bilgi güvenliğinin garanti altına alınmasına yönelik kamuoyu oluşturulacak; ilgili ABD'li gerçek ve tüzel kişiler hakkında tazminat davaları açılacaktır. Sizleri Anayasa ile güvence altına alınan iletişim özgürlüğünüzü ve yine sizin olan kamu kurumlarındaki bilgilerinizin güvenliğini korumaya davet ediyoruz.

Şu Ana Kadar Davaya Müdahil Olanlar:

Behiç Gürcihan, Serhat Canlı, Nihat Şentürk, Umut Demirci, Hilmi Torunoğlu, Burak Karabay, Evşen Özgen¹¹⁵

Siberpunk'ın duruşunu, yaşam tarzını algılayabilmek için siberuzayın mimarlarını ve siberuzayı daha yakından tanımak gerekmektedir. Şu günlerde uzaya gitme hazırlıkları içinde olan Bill Gates¹¹⁶ tarafından kurulan Microsoft firmasının kurmuş olduğu yazılım tekeli, siber savaşçıların elbette iştihanı kabartmaktadır. Microsoft'un bünyesinde barındırdığı 'R&D Team' adlı özel departman şirketin iç işleyişinden bağımsız olarak sadece patrona hesap vermektedir ve bilgiler sır gibi korunmaktadır. Bu gayet normal gözükse de bu bölümde nitelikli NSA mensuplarının istihdam ediliyor olması şüphe uyandırıcı. Nitekim

¹¹⁵ MiniDev, Güncelleme: 16. 04.03, Erişim: 11.04.07, <http://www.minidev.com/stk/savasahayir38.asp>

¹¹⁶ NtvMSNBC, Güncelleme, 11.04.07, Erişim:11.04.07, <http://www.ntvmsnbc.com/news/405241.asp>

1998 yılında Kanada hükümeti adına özel araştırmalar yürüten bir enstitü Microsoft sistemlerinde imza adı verilen ilginç bir yapıyla karşılaşmış ve deşifre edememiştir. Araştırma uzmanı Endrew Fernandez, Windows programı içinde NSA harfleriyle kodlanmış bir şifre keşfetmiştir. Fransız Savunma Bakanlığı'nın hazırlattığı bir rapora göre ise Americal Marguin 'Windows'un kimi kaynaklarına ulaşamıyoruz ve bu durum ABD istihbarat servisleriyle çalışma riski yaratmaktadır' demiştir.¹¹⁷

Bilimkurgu yazarı ve iletişim uydularının mucidi (1945) Arthur C. Clark'ın kült romanı **2001: Bir Uzay Efsanesi**'nde (1951) anlattığı H.A.L. adlı üstün YZ, uzay gemisinin kontrolünü devraldıktan sonra mürettebatı öldürmektedir. İlginç bir tesadüftür ki H.A.L. isminin harflerini bir ileri aldığımızda bir başka mega-şirket karşımıza çıkıyor: I.B.M. 1981 yılında IBM'in Zürih Araştırma Laboratuvarları'nda geliştirilen *STM* (Scanning Tunneling Microscopy) adlı bir teknoloji ile elektronik dünyasında bir devrim yaşandı. 1990 yılında STM katkılarıyla 38 Xenon atomu kullanılarak nikel bir yüzeye IBM yazıldı.¹¹⁸ Günümüzün robotik teknolojisi çok daha gelişmiş, gözle görülemeyecek kadar ufalmıştır. H.Tevfik nanoteknoloji çağını anlatırken bu büyük bilimsel yeniliğin fikir babasına değinmeyi ihmal etmiyor:

1959 yılında Nobel ödüllü fizikçi Richard P. Feynman, Kaliforniya Teknoloji Enstitüsü'nde verdiği 'Temelde Pek Çok Oda Var' başlıklı konferansta, atomlara fizik şartları altında hâkim olmamıza hiçbir engel olmadığına dair görüş belirtmişti. Bu görüş o günler için oldukça fantastik kabul edildi. Oysa bu, ne fizikten uzak

¹¹⁷ Bkz. N.ERSANEL, Siber İstihbarat, ss.42-44.

¹¹⁸ Bkz. H.TEVFİK, **Pamuk Prens ve Katrilyonlarca Cüce**, s.23.

bir söylemdi, ne de yeni bir buluştu. Bu zaten doğada var olan, hayatın yapıtaşlarının yeniden keşfi gibiydi. Feynman mikroskobuyla göremediği küçüklükteki yapı taşlarının peşindeydi. Kurguladığı bu teknoloji ile büyük nesnelere toplu iğne başı büyüklüğüne indirgeyebileceğine inanıyordu. Bu fikrinin gerçekleşmesi için o zamanki tekniklerin yeterli olmayacağını, fakat elektron mikroskobundan daha iyi bir mikroskopla bunun mümkün olabileceğini söylüyordu. Dünyadaki trilyonlarca bytelik bilginin toplu iğne büyüklüğündeki alana yazılabileceğini, bilgisayarların minyatürize edilebileceğini, DNA şifrelerinin çözülebileceğini, enerji sorunlarının halledilebileceğini iddia etti. O zaman pek önemsenmeyen bu fikirler, ileride adına verilecek ödüllerle isminin tarihe yazdırılmasını sağlayacaktı.¹¹⁹

1970 yılında üniversite öğrencisiyken R.P.Feynman'ın fikirlerinden etkilenen K.Eric Drexler 1986'da **Yaklaşan Nano Teknoloji Çağı** adlı kitabıyla yeni bir devri müjdeliyordu.¹²⁰ K.E.Drexler'in fikir ve buluşları bilim dünyasında ilgi buldu. Ayrıca Feynman'ın ileri sürdüğü atomları yukarıdan aşağı değil, aşağıdan yukarı yapılandırma fikrini ilk kez K.E.Drexler uyguladı. Ancak K.E.Drexler'in *Gri Çamur* adını verdiği senaryo yukarıdaki bilgilerden sonra inanılmaz gelmiyor. *Ecophagy Senaryosu* olarak da bilinen disütopik yaklaşıma göre nanoteknolojinin

¹¹⁹ A.g.e., s.17.

¹²⁰ Bkz. A.g.e., s.18.

kontrolden çıkmasıyla kendini kopyalayabilen *nano-robotlar* (nano-bot) canlı yaşamı yok edecek ve Dünya'yı yeniden inşaaya başlayacaktır.¹²¹

Tıpkı K.E. Drexler gibi nano boyutta buluşlarla uğraşan ve R.P. Feynman'ın öğrencisi olan bir başka bilim adamı Japon asılı Amerikalı, Tsutomu Shimomura'dır. T. Shimomura bir mega-şirket olan, Sun Microsystems ve bunun yanı sıra NSA için çalışmaktadır. Tüm bunları anlattıktan sonra şöyle bir ipucu elde edebiliriz. Mega-şirketler, güçlü hükümetler ve istihbarat araçları nitelikli yetenekleri hazırlamakta olduğu yeniçağ ve bu çağın önemli bir tabakası olan siberuzayın inşaatında değerlendirmektedir. T. Shimomura asıl şöhretini gelmiş geçmiş en büyük hacker kabul edilen Kevin Mitnick'in yakalanmasında oynadığı rolle edinmiştir.

K.Mitnick tam anlamıyla yaşayan bir siberpunk karakteridir. Bu nedenle hayat hikâyesinin detaylarına biraz olsun girmekte fayda var:

Mitnick sorunlu bir ailenin çocuğu. Annesi ile babası 3 yaşındayken ayrıldıktan sonra babasıyla pek görüşmemiştir, amcası madde bağımlısı ve cinayet zanlısı, üvey kardeşi aşırı dozdan ölmüş. Annesi Shelly garsonluk yapıyor ve sık sık erkek arkadaş değiştiriyor. Düzenli bir hayatları yoktu, sık sık ev değiştiriyorlardı, bu yüzden telefon Mitnick'in hayatında önemli rol oynamaktaydı. 1978 yılında amatör radyoculukla ilgilenmeye başlayan Mitnick'in insan ilişkileri kötüydü. Hemen hemen herkesle kavga ediyor ve kavga ettiği kimselere teknolojik zarar vermekten hoşlanıyordu. Bu yıllarda tanıştığı yakın dostu Roscoe ile ilişkisi hep sürecekti. 1995 yılında hapse girerken ilk aradığı kişi Roscoe olmuştur. Roscoe ABD'de yaygın konferans sistemlerinden birini işletiyordu ve ileride **Ev Bilgisayarınızı**

¹²¹ Bkz. A.g.e. s.78.

Kullanarak Kadınları Baştan Çıkarma Kılavuzu adında bir kitapçık yazacaktı. Roscoe teknolojinin bu yönünü seviyordu. Kısa zaman sonra Steven ve Roscoe'nun kız arkadaşı Susan'ın da katılmasıyla garip bir dörtlü oluşturdular. Telefon sistemlerini telekomünikasyon çalışanlarından iyi biliyorlardı ve bu işi bir bilime dönüştürdüler. Elde ettikleri bilgileri para için kullanmasalar da sistemlere girebilmek, kendilerini tanımayan kimseler hakkında ayrıntılı bilgiler edinmekle yetiniyorlardı. Sonradan uzmanlık alanları telefonda bilgisayara kaydı. Roscoe üniversite bilgisayarlarını dolaşırken, Susan askeri bilgisayarlara giriyordu, Mitnick'in fotografik hafızası çok güçlüydü birçok parolayı içeren bir sayfaya biraz bakıp saatler sonra anımsayabiliyordu.

Mitnick ile Roscoe Susan'ı dışlamaya başladılar ve Roscoe başkasıyla nişanlanınca Susan memnuniyetsiz herhangi bir kadının da yapacağı gibi intikam almaya karar verdi. Susan sistemleri çökertip suçu Roscoe ve Mitnick'e atıyor, Roscoe ve Mitnick'in telefon kayıtlarını takip ediyor ve neler yaptıklarını saptamaya çalışıyordu. İkili Susan'dan kurtulmak için sürekli telefon numarası değiştirse de Susan eve kadar gelip özel bir aparatla telefon numarasını hemen öğreniyordu. Roscoe eski kız arkadaşını savcılığa verdi ve Mitnick'te Susan'ın telefonlarını dinlemeye başlayınca savaş kızıştı. Sonunda Susan, Mitnick ve Roscoe'nun yaptıklarını savcılığa anlattı ve korunma talebinde bulundu.

1981 yılında Mitnick ve Roscoe ABD'nin en büyük telekom şirketinin özel veri tabanı olan Cosmos'a girmeye karar verdi. Şirketin çöplerinden topladıkları yazıcı çıktılarını deşifre ederek kendilerini merkez çalışanı olarak gösterdiler ve Cosmos merkezinde bir yöneticinin odasından evrak çaldılar. Ertesi sabah olayı fark eden şirket yetkileri Susan'ın daha

önceden bilgi verdiği emniyet birimlerine şikâyette bulundu. Polisler Mitnick'in evinde Cosmos'a dair bir şey bulamasalar da genel olarak bilgisayar ve telefon saldırılarına ilişkin çok şey vardı. Yarım gün çalıştığı sinagogdan dönen Mitnick yakalandı ve suçlu olduğunu kabul etti. Arkadaşlarıyla görüşme yasağı, 90 günlük bir inceleme ve 1 yıllık gözetim Mitnick için çok caydırıcı değildi. İntikam olarak kendini mahkûm eden yargıca, suçlayan savcıya oyunlar oynadı. Başkalarının telefonlarını yönlendirdi, binlerce dolarlık faturalar gelmesini sağladı. Mitnick, Lenny adında yeni bir arkadaş edindi ve suçlarına devam ederken tekrar yakalandı bir ıslahhanede 6 ay kaldı. Çıkınca bir aile dostunun yanında çalışmaya başladı ancak bilgisayar başından hiç kalkmıyordu ve patronu kredi kartları ile ilgili bir şey yaptığını fark ediyordu ve Mitnick'in belalısı polis dedektifi ile bir görüşme yaptı. Mitnick için bir arama emri çıkartıldı ancak Mitnick ortadan kayboldu ve 1985 yılında tutuklama kararı zaman aşımına uğrayınca ortaya çıktı. Tekrar Lenny ile iletişime geçti ve NSA bilgisayarlarına girmeye başladı. Altı ay içinde tüm Los Angeles'ın bilgisayar şifrelerini kırdı. Aynı yıl bir bilgisayar okuluna yazıldı ve kızlarla arası hiç iyi olmayan Mitnick 1987 yılında okulda tanıştığı bir kızla -ironik şekilde bir telefon şirketinde yönetici olan- evlenmeye karar verdi. SCO firmasından önemli bir yazılımını kopyalarken yakalandı ve dava sürerken evlenmiş bulunduğundan işbirliğine yanaşarak aklandı.

1988 yılında Lenny ile başka okula girdiler. Yeni amaçları Digital Equipments adında bir mega-şirketin en değerli yazılımını elde etmektir. Bunun için ArpaNet^{*}'de gezinmeye başladılar. Bir firma uzmanı ile İngiltere'de bir üniversitede çalışan başka bir uzmanın e-posta

* **ArpaNet**: Amerikan Savunma Bakanlığına bağlı İleri Araştırmalar Teşkilatına bağlı ağ, internetin eski hali ve esin kaynağı. **Wikipedia**, Erişim: 12.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Arpanet>

yazışmalarını izliyorlardı. İkinci uzaman sürekli olarak güvenlik açıklarını gönderiyordu. Yazılımı daha güçlü altyapısı olan üniversitede bir bilgisayara indireceklerdi, Roscoe ile Lenny buluşup manyetik bir bant kartuşla üniversiteye girdiler. Roscoe kendini öğrenci olarak tanıttı ve kartuşu bilgisayara taktırmayı başardı. Mitnick de üzerine düşeni yaptı ve henüz yayınlanmamış bu değerli yazılımın tüm kaynak kodlarını üniversite sistemine göndererek elde ettiler. Daha sonraki e-posta yazışmalarından takip ettikleri üzere şirket olayı anlamıştı ancak yapabilecekleri çok bir şey yoktu çünkü hiç delil bırakılmamıştı. Üniversite, Digital Equipments ve Telekom şirketi elinden geleni yapsa da başarılı olamadı. Mitnick tüm aramalarını telefon yönlendirme ile rasgele numaralar üzerinden yapıyordu, bir keresinde Orta Doğu'dan göçen bir adamın evini FBI bastığında adamı televizyon izlerken buldular.

Mitnick Digital'dan Doom adında bir oyunu kopyalamak istiyordu ancak Lenny daha fazla devam etmek istemiyordu. Roscoe'da Mitnick'den memnun değildi ve Lenney'ye bir avukat bulmasını söylemişti. Sürekli tartışmaların sonunda Lenny hem Digital'i hem de FBI'yi aradı ve durumu anlattı. Lenny'nin üzerine mikrofon takılarak Mitnick'e tuzak kuruldu. Mitnick ile Lenney buluştu, FBI ve Digital yetkilileri binada onları izlemekteydi. Mitnick'in 1988'de tekrar tutuklanması gazetelerde manşet oldu. Haberlerde onun basit bir telefonla nükleer savaşa yol açabileceği, toplum için tehdit oluşturduğu yazılıyordu. Digital 160bin dolarlık zarardan şikâyet ediyordu Mitnick ise bazı suçları kabul etti ve özür diledi. Mahkeme onu 1 yıl hapis ve 6 ay tedavi ile cezalandırdı. 1990 yılının baharında cezasının tümünü tamamlamadan iyi halden dışarı çıktığında karısı boşanmak istedi. Mitnick'de eski dostu (!) Susan ile görüşmeye

başladı, kilo vermişti ve düzenli bir işte çalışıyordu. Susan sonradan Mitnick'i bu dönem baştan çıkarmak istediğini, onun yatakta nasıl olduğunu merak ettiğini ancak başaramadığını söyleyecekti. FBI Mitnick'in uslandığına inanmadığından Justin Petersen adında eski bir hacker ile anlaştı. Petersen hem Roscoe hem de Mitnick ile bağlantıya geçtikten sonra birçok bilgisayara girmeye başladılar. Mitnick Petersen'i fark edince bir avukatla görüşüp konuşmaları teybe aldı ancak şartlı salıverilmeyi ihlalden Mitnick hakkında tutuklama kararı çıkarıldı. Mitnick kaçmaya başladı, sürekli şehir değiştiriyor, nakit parayla alışveriş yapıyordu. Bilgisayarlara girme huyundan vazgeçmemişti. Gelişen teknoloji ile birlikte bir dizüstü bilgisayar, bir hücresel telefon ve modemle çalışmak yeterli hale gelmişti. İnternet'in yaygınlaşması da ona hizmet ediyordu. Bu sırada Digital firmasına sistemlerinin hatalarını rapor eden İngiliz'le arasında garip bir bağ oluştu. Mitnick, İngiliz'in firmaya gönderdiği e-postaların hepsini okuyabiliyordu. Bu e-postalardan ne kadar bilgili bir kişi olduğunu anladığı İngiliz'e karşı hayranlık besliyordu. Bu hayranlığın sonunda kendisini telefonla aramaya bile başladı. Telefon görüşmeleri 2, 3 bazen 4 saat sürüyordu. İngiliz'in FBI ile bağlantılı olarak onu yakalamaya çalıştığını öğrenince büyük hayal kırıklığına uğrayıp bağlarını koparttı.

1994'ün son aylarında Seattle'da (Microsoft'un merkezinin bulunduğu kent) bir hastanede bilgisayar teknisyeni olarak çalışırken iki telekom dedektifi Mitnick'in izine rastladı, tarama cihazı ile binasına kadar ulaştılar, telefon konuşmasını dinlediler ancak arama emri gecikince Mitnick kaçmayı başardı. Amerika'nın doğusunda Raleigh kentinde Japon kökenli Amerikalı olan ve NSA'ya danışmanlık yapan, daha önce

bahsetmiş olduğumuz Tsutomu Shimomura'nın bilgisayarına girdi. Alamos Ulusal Laboratuvarında işlemci mimarisi ve hesaplama yöntemleri üzerinde çalışan Shimomura bilgisayar güvenliği alanıyla yakından ilgileniyordu ve bilgisayarına girilmiş olmasına çok bozuldu. Bunu kişisel bir tehdit olarak algıladı. Bundan sonra Mitnick yakalana dek siber kovalamaca başlayacaktı.

Mitnick, *LOG** dosyalarını sürekli temizliyordu, Shimomura farklı bir sistemde Log tutmaya başladı ancak Mitnick bunu da hemen fark etti ve sildi. Bunun üzerine kayak tatilini iptal ederek Shimomura San Diego'ya döndü. Mitnick *IP Spoofing* adında bir teknik kullanıyordu ve Shimomura bu tekniği duysa da yapılabildiğini görmemişti. Mitnick Shimomura'nın hücresel telefon kodlarını, e-postalarını, kişisel klasörünü ve daha pek çok dosyayı çalmayı başarmıştı. Bir gün San Fransisco'dan Bruce Koball adından biri Shimomura'yı aradı ve internet alanında onun dosyalarının bulunduğunu söyledi. Shimomura uçağa atladı ve İnternet Servis Sağlayıcısı'na (İSS) karargâh kurdu. Mitnick o bölgede başka İSS'lere de girmiş ve 26000 müşterinin –kullanıp kullanmadığı hiç anlaşılamayan- kredi kartı bilgilerini ele geçirmişti. Shimomura karargâhını oraya taşıdı, karşılarındaki sıradan biri değildi. Saldırgan ondan fazla kişinin e-postasında 'itni' ifadesini arıyordu, bunun üzerine Shimomura'nın saldırganın kimliği hakkında kuşkusu kalmamıştı, aradıkları kişi Kevin Mitnick'ti. Aramanın Raleigh'den hücresel modem ve dizüstü bilgisayar ile yapıldığı saptandı. Shimomura ülkenin öbür ucuna uçtu ve telekom şirketi Sprint'in bir teknisyeniyle görüşmeleri taramaya başladı. Otuz dakika

* **LOG:** *Logbook*'un kısaltması olarak 1920'lerden beri kullanılan, bir işlem yapıldıktan sonra işlemle ilgili kayıt notu düşmek anlamına gelen terimdir. Bilgisayarda bir olay gerçekleştikten sonra otomatik olarak düşülen notlar sayesinde problemlere ilişkin inceleme yapılabilir. Wikipedia, Erişim: 16.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Data_logging

içinde Mitnick saptandı FBI'ye haber verildi ve sabahın ikisinde kapıyı çaldılar. Mitnick ajanlara arama belgesini sordu, adresin yanlış yazılmış olduğu anlaşıldı ancak bu Mitnick'in tutuklanmasına engel olamadı. Beş yıl hapisanede kaldı 2000 yılı içinde serbest bırakıldı.¹²² Uzun süre telefona ve bilgisayar dokunması yasaklandı. Geçimini konferanslar, kurduğu güvenlik şirketi ve yazdığı kitaplar ile sürdürüyor. Şu anda Las Vegas'ta yaşamaktadır.¹²³

Mitnick artık bir şöhret ve güvenlik danışmanlığı yapan uslu bir çocuk gibi gözükmemektedir. Nitekim siberpunk'ın 90'larla birlikte sönmeye başlaması liberallerin kendi yerlerini sağlamlaştırmak için teknokratik planlamaya gitmeleriyle doğrudan ilişkili. Adı Mitnick ya da Shimomura olsun liberal ekonomide sağladığı katma değer hem mega-şirketler hem de devlet organları için talep edilen bir değere dönüştü. Andrew Ross, **Tuhaf Hava** kitabında burjuva fütürolojisine dair ilginç bir fotoğraf ortaya koymuştur:

Gelecek, teknokratik seçkinlerin doğal yaşam alanı, mali spekülasyonlar için kârlı bir sığınak, kriz yönetimi siyaseti için vazgeçilmez bir alet, serbest pazar yanlıları için bir sonraki el değmemiş bölge haline gelmiştir. Şimdiye kadar 'bilimsel' sosyalist ya da sol ütopyacı düşüncenin tartışmasız yetki alanı olarak kabul edilen 'gelecek' için şirketler ve askeri kuruluşlar enerjilerinin çoğunu vakfetmeye başlamışlardır. Bu kuruluşlar, sistem analizi, operasyon araştırması, bilgi teknolojisi ve

¹²² Bkz. Katie HAFNER, John MARKOFF, **Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier**, Aktaran, Murat YILDIRIMOĞLU, Erişim: 12.04.07, <http://www.muratyildirimoglu.com/makaleler/kevinmitnick.htm>

¹²³ Bkz. Kevin Mitnick, **Wikipedia**, Erişim: 12.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Kevin_Mitnick

benzetim modeli oluşturma gibi yeni entelektüel araçların yardımıyla modern tüzel devletin politikalarına meşruluk kazandırmak için oluşturulan beyin takımlarında, üniversitelerde, enstitü ve vakıflarda birçok fütürolog çalıştırmaktadır.¹²⁴

(...) Bu enstitülerin ve beyin takımlarının seçkin ortamında, gelecekle ilgili halkçı ya da demokratik bir karar alma aracına yer yoktu. Askeri-sanayi alanındaki seçkinler ve politik kararların alınmasında söz sahibi olanlar fütürolojiyle teknokratik bir kaynak olarak ilgileniyorlardı.¹²⁵

A.Ross'a göre geleceğin biçimine ilişkin bir uzlaşma sağlanması amacıyla oluşturulan beyin takımlarına daha çok sayıda uzman -sosyolog, antropolog, siyaset bilimci, sosyal psikolog, eğitimci, felsefeci ve hatta şair- alındı. Bu kişilerin, şirketlerin ve askeriye'nin çıkarlarıyla bağları daha dolaylıydı ve görevleri kamuoyundaki toplumsal ve etnik kaygıları gidermekti. Çünkü fütürolojinin hedefi, gelecekte kaçınılmaz bir kriz noktasına gelindiğinde sistemin çöküşünü kışkırtmak değil, daha önce askeri-sanayi alanında geliştirilen araçları kullanarak geleceği yönetmek ve denetlemektir.¹²⁶

Kevin Mitnick'in yaşamı bize günümüze doğru gelirken bilgisayar korsanlarının ve dolayısıyla çevresindeki siberpunk atmosferin iktidar tarafından nasıl devşirilmeye çalışıldığını anlatıyor. Bunun sonucu olarak

¹²⁴ A.ROSS, **Tuhaf Hava**, ss.222–223.

¹²⁵ A.g.e., s.224.

¹²⁶ Bkz.. A.g.e., s.226.

yeni yetme hacker kültürü siberuzayın etik anlayışından nasibini almamış görünüyor. Paul A. Taylor bilgisayar korsanlarını altı gruba ayırmaktadır:

Gerçek Hackerler: 1950–1960 yıllarında ABD üniversitelerinde başlayan programlamanın temel yeteneklerini tecrübe etmiş bilgisayar meraklıları.

Donanım Hackerleri: 1970’lerde bilgisayarların her yere yayılmasına neden olan kişisel bilgisayar devriminde kilit rol üstlenmiş bilgisayar yenilikçileri.

Oyun Hackerleri: 1980’lerde kişisel bilgisayarların oyun için kullanılmasıyla ortaya çıkan yeni bir nesil.

Hacker/Cracker: 1980’lerden günümüze dek uzanan ve başkasının sistemine girmekten hastalıklı biçimde zevk alan kişiler. Hacker bilgisayar yeraltı kültür ve değerlerine bağlı olan, Cracker ise bu grubun tam karşısında olan kimselerdir.

Microserfs: 1990 sonrası Microsoft ürünlerine bağlı yazılımlar geliştiren ve kullanan kimseler.

Hacktivist: 1990’ların ortasında ortaya çıkan açık seçik bir politik duruşu olan hackerlerdir.¹²⁷

Özellikle 4. ve 5. gruplarına ait nesil sapkın hevesliliğiyle, hacker etik anlayışında önemli bir evrime neden oldular. İletişim ağları tüm Dünya’yı kapladıktan sonra orijinal hacker etiği tartışılabilir hale geldi. Erken nesil hackerler, saldırılarından politik karşılıkları olan daha entelektüel heyecanlar beklemekteydi. P.A.Taylor’a göre küresel

¹²⁷ Paul A. TAYLOR, “Hacktivism”, *The Semiotic Review Of Books*, Sayı 12, s.2.

kapitalizm, karmaşık iletişim ağlarında otorite karşıtı ancak genel anlamda sistemi destekleyen korsanlığa işleyişin doğası gereği göz yummaktadır.¹²⁸ Yani kaos yönetilebildiği ölçüde meşru kılınmalıdır.

Beat akımının ünlü ismi Timothy Leary, **Kaos ve Siberkültür** kitabında kaosu ‘ölümsüz felsefe’ olarak sunar. T. Leary’ye göre bireylik kavramına dayalı seçim ve kişilik özellikleri tümünden bir aptallık, büyük bir kâbus gibi görüldü hem de sadece otoriter bürokratlar tarafından değil, liberallerin de kanısı buydu. Kaos kontrol edilmeliydi. Bireyleri evcilleştirmenin ve yerelleştirmenin standart yolu bizi çevreleyen imkânsız karmaşanın yerine dış budağı tanrıları yaratmaktır. Onur, anne, baba, iş, inanç gibi çocuklara has kuralları dua et, şükret, tatmin ol düsturlarıyla pasifçe tasdik etmeniz beklenir. Bu kurallar basit ve mantıklıdır. Ancak kaos teorisi kendi kararlarımıza saygı duymamıza, tüm evrenin doğasında gizli eğlenceyi ve kutlamayı anlamamıza neden olur.¹²⁹

T.Leary tıpkı Hakim Bey gibi karmaşık dijital sinir ağlarıyla çevrelenmiş bireyi şiiresel teröre, kaos mühendisliğine davet ediyor. Kevin Mitnick, **The Art of Deception** (Kandırma Sanatı) kitabında güvenlikteki insan elementini nasıl kontrol edebileceğimizi anlatmaktadır. Mitnick’e göre sosyal mühendislik insanları tatmin edici bir etki ve ikna yöntemi kullanır. Bir sosyal mühendis aslında oynadığı kişi değildir, manipülatördür. Sonuç olarak sosyal mühendis teknolojiyi kullanarak ya da kullanmayarak insanlardan gerekli bilgileri almasını bilmelidir.¹³⁰

Bruce Sterling, **The Hacker Crackdown** (Hacker Enselendi) kitabında renkli kişilikleri ve 1990’ların ‘harika hacker ağı’ ardındaki

¹²⁸ A.g.e.,s.9.

¹²⁹ Bkz. T.Leary, “The Eternal Philosophy of Chaos”, **Chaos and Cyberculture**, s.1.

¹³⁰ Bkz. Kevin MITNICK, **The Art of Deception**, Wiley Pub., Indianapolis, 2001, s.2.

kuruluşları tanımlar. Pek çok popüler yaklaşımın tersine Sterling hackerleri, telefon sistemlerini kıran, çaktırmadan saldıran kıvrak dahiler olarak çizmez. Hackerleri temel olarak iki ana gruba ayırır: iyiler ve kötüler. İyiler derin bilgisayar bilgisine rağmen yasalara saygılı vatandaşlardır. Onlar hackerliğin şanlı titrine karşı direnirler. Bu doğru dürüst vatandaşların ise karanlık kardeşleri olan yeraltı hackerleri vardır. Genellikle paraya karşı ilgisizdirler, motivasyonları teknolojik egemenlikte bir parça tanınmak, kabul görmektir. Kredi kartı numaralarını ya da telefon şirketlerinden hizmet çalan kimseler tam anlamıyla hacker sayılmazlar.¹³¹

Siberuzayın mimarisi günden güne ‘siberuzay’ sözcüğünün mucidi W.Gibson’ın çizdiği karanlık öngörüsüne benzemektedir. Gerçek dünya şehir pisliği, adi suçlar, şiddet ve bayağı bir gerçeklerden kaçma eğilimi içindeyken belli belirsiz seçilen değerli veriler, *mega-kalelerde* ateşli dev şirketler tarafından korunmaktadır. 20.yy’ın başlarında kapitalizmin petrolle kurduğu ilişkinin benzeri 21.yy’da enformasyon ile kurulmaktadır. Enformasyon ekonomi için bir itici güç niteliğinde kaynak olarak görülmektedir. Ancak bu endüstriyel kapitalizmin öldüğü anlamına gelmez. Nasıl post-endüstriyalizm endüstriyalizm ile yer değiştirmediyse enformasyon da eski kaynaklarla yer değiştirmemiştir. ‘Dijital özgürlüğün’ avukatlığına soyunanların kalpleri doğru yerde olsa da başları kumun altındadır. Gerçeğe daha uygun düşen genç, bağımsız çalışan (freelance) hackerlerdir, çünkü en azından kendi karları ya da eğlenceleri için dev bilgi kulelerine sızıyor, çalıyor çırpıyorlar. İlk siberpunk romanı **Neuromancer**’ın anti-kahramanı olan Case pek çok güçlüdüşmanı olan bir siberuzay kovboyudur. Ancak günümüzde bu tür kovboylar hedef aldıkları şirketler

¹³¹ Bkz. Bruce STERLING, **The Hacker Crackdown: Law and Disorder on The Electronic Frontier**, Bantam Boks, New York, 1992, ss.328-330.

tarafından yutulmaktadır. Elektronik güvenlik kırıcıları geri kalanı uzak tutmak üzere ileri-teknolojik gardiyanlar olarak kiralanmaktadır. Öyleyse bireysel saldırı devrini arkamızda bırakıyoruz ve yani çağda daha organize bir elektronik savaştan bahsetmeye başlıyoruz. Büyük şirketlerce çalıştırılan disipline edilmiş hacker takımları sistematik olarak rakip şirketlerin veri bankalarına saldırı ve sabotajlar düzenlemektedirler. İlk bilgisayar virüsü sırf kötülük olsun diye bağımsız bireylerce yayılmıştı ancak şimdi enformatik sistemlerde bir rekabet silahı olarak kullanılmaktadır. Bu internetin söz verdiği ‘sınırsız bilgi tarhından herkes bedelsiz çiçeklerden koparabilecek’ vaatlerinden çok uzak bir tablodur. İnternetin memnun edici hayalini kurmamıza neden olan vaatleri dikkatlice sorgulamak, değerlendirmek gerekmektedir. Bunun nedeni kapitalistlerin şeytan olmaları ya da şirketlerin halka karşı kurdukları komplo tezgâhları değil bilginin, işlenebilir, üretime dönüştürülebilir, değerli bir emtiaya dönüşmesidir.

Siberuzay bir bilgi hazinesi olacaktır ancak bu hazineyi elde etmek için elinde harcayacak hazinesi olanlara. Geri kalanımız ise internetin sahte vaatlerinin ardında darmadağın, düzensiz, içi doldurma info-çöplüğünde (infotrash) yüzüyor olacağız. İlgilenenler enformatik otoyolun kenarında ıskartaya çıkarılmış beş para etmez şeyleri günlük kullanım için toplayacaklar. Daha sonra bu süprüntü de temizlenecek ve yerine değersiz ıvır zıvırları satmak için daha küçük girişimci şirketler yerleştirilecek. Kuzey Amerika TV izleyicileri bu geleceği ‘Alışveriş Kanalları’nda çoktan

gördüler. Enformasyon değerlibir emtiadır ve gücünü rekabetçi avantajından almaktadır.¹³²

R.Whitaker kapitalizm için itici bir motor, değerli bir kaynak, işlendikten sonra mükemmel bir ürün olarak gördüğü siberuzayı, sıradan insan için alışveriş merkezinden ya da ikinci el pazarı şeklinde görmemektedir. Büyük bir alışveriş merkezinde, TV'deki alışveriş kanalında ya da basit bir mahalle bakkalında gördüğümüz ürünlerin ardında yatan muazzam üretim, dağıtım, fiyatlandırma, karlılaştırma zincirlerini nasıl sıradan tüketici algılayamıyor, yanına bile yanaşamıyorsa sinir sistemlerimize değin erişmiş olan enformatik teknolojinin ardında yatan sırrı çözmek gün geçtikçe imkânsızlaşacaktır. Üstelik 1980'lerin hacker ruhu çoktan yerini küçük süpermarket hırsızlıklarına, dilencilere ya da güvenlik kameraları başında oturan üniformalı güvenlik elemanlarına bırakmıştır.

¹³² Bkz. Reg WHITAKER, "The Tower of Infobabel: Cyberspace as Alternative Universe", **The Socialist Register**, Sayı 32, London, 1996, ss.179–180.

1.3.3. SİBERPUNK YAŞAM TARZI VE PUNK İLİŞKİSİ

Siberpunk kahramanları ideal, norm içi tipler olmaktan çok öte, aşın uçlarda gezinen, çoğunlukla karşı kültür temsilcisi anti-kahramanlardır. Güçlü olanın ayakta kalması halinin gerçek biçimde yaşandığı bir vahşi evrende sokak serserileri, teröristler, katiller, uyuşturucu bağımlıları, fahişeler, çılgınlık düzeyinde teknoloji hayranları, kinikler, aldatılmış, şaşkın ve aciz tipler çoğu zaman, siberpunk etkisi taşıdığı görülen bilimkurgu filmlerin ana kahramanları olabilmektedir. Kötü ile iyinin bulanıklaştığı bir dünyanın ürünleri olan ana kahraman statüsündeki bu anti-kahramanlar, aynı zamanda sempatik özellikler de taşıyabilmektedir.¹³³

(...) siberpun'ın punk kültürüyle ortaklığı şekilden ya da tercih edilen müzikten ziyade, kahramanlarının tavırlarıyla ya da toplum içinde (ya da daha çok, dışında) nasıl konumlandıklarıyla ilgili. Bu açıdan gayet isabetli bir terimdir bu. Sterling, Shirley ve Rucker'ın önderliğini yaptığı, o sıralar isim bulmamış olan yeni bilimkurgu hareketi, tam da, teknolojinin en önemli iktidar aracı haline geldiği bir dünyada uçlarda, sistem dışında kalan; teknolojiyi kendine özgürlük ve hareket alanı yaratmak, gücü yeniden ele almak amacıyla kullanan, otoriteyle arası hiç iyi olmayan kahramanları anlatmaktaydı.¹³⁴

Gonzo takma adını kullanan bir hacker siberpunk için tavrın her şey olduğunu söylemektedir. Gerçek adını açıklamayan hacker özetle görüşünü şu sözlerle ortaya koymaktadır:

¹³³ Bkz. O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, ss-146-147.

¹³⁴ Aktaran, A.g.e., ss.151-152. Kutlukhan KUTLU, "Siebrpunk Distopya A.Ş.", **Sinema: Popüler Sinema Dergisi**, Sayı:5, İstanbul, Mayıs 2004,s.97.

İnsanlar hakkınızda bildiği şeylere göre sizi sıfatlandırır. Eğer bir sistemi 10 sn gibi kısa bir zamanda çökertebileceğimi söylersem benim adı biriolduğumu düşünürler, tabi bunu onlara söylersem. Fakat anonim olarak bunu gerçekleştirsem bir siberpunk olarak değerlendirilirim. Bu yüzden takma adlar önemlidir. Muziplik yapan karakterler yaratmalı ve imajlarını yükseltmelisiniz. Bir kişilikten çok sadece bazı şeyleri ortaya çıkaran bir siberpunk olarak anılırsın. Ben Gonzo takma adıyla tanınıyorum. Diğer takma adlarım o kadar iyi bilinmiyor. Takma adlarımın birbirleriyle bağlantısı olmasını da istemem zaten. Gonzo eğlenceli bir hacker, bir başka adım ise ölümcül bir hacker, bir diğeri ise cypherpunk (şifrepunk) adım. Eğer bağlantıları ortaya çıkarsa yandım demektir. Kim bu işlerde çok iyi olduğunu ilan ediyorsa en kolay onlar yakalanır. Bunu kavrayanlar iyi siberpunk olabilirler.¹³⁵*

Gonzo bir hackerin siberuzayda pek çok karakteri olabileceğini ve bu karakterlerin imajlarının birbirinden bağımsız geliştirilebileceğini söyleyerek önemli bir noktaya dikkat çekiyor. Siberuzayın doğasını anlamakta bahsi geçen çok kişiliklilik olgusu büyük bir rol oynamaktadır. David Cronenberg'in yönettiği **Existenz** adlı filmde olduğu gibi tüm yaşananlar bir oyunun parçasıdır, gerçeklik ise başka bir oyundur ve aslında hayat iç içe geçmiş oyunlardan oluşmaktadır. Bu yaklaşımla bir

* **Cypherpunk**: Siberpunk kavramından temel alan cipher (şifre) ve punk sözcüklerinin birleşmesiyle ortaya çıkan kavram. Mahremiyet ve güvenlik konusunda kriptografinin kişisel kullanıcılar tarafından da kullanılmasını amaçlar. Bkz. Wikipedia, Erişim: 20.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Cypherpunk>

¹³⁵ **Cyberpunk Project**, Erişim:20.04.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/attitude_is_everything.html

hipergeçeklik düzleminde kişilik ya da karakter yerine imajdan bahsetmek gayet doğaldır. Bu açıdan yaklaşıldığında siberuzay bir tür *roleplaying*¹³⁶ (rol-oynama) düzlemi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Haziran 2001'de **Time Dergisi**'nde yayınlan bir yazı siberpunk'ı geçmiş alt kültürler ile kıyaslanamaya çalışıyor. Philip Emler-Devitt'e göre 1950'lerde *beatnikler* Eisenhower devrinin konformizmine karşı kahvehane isyanlarını sahneye taşıdı. 1960'larla birlikte savaş karşıtı, aktivist *hippiller* enerjilerini seks, uyuşturucu ve rock'n'roll'dan alarak geldiler. Bugün ise yeraltı kültürünün fütürist hipergerçekçileri bilgisayar ekranlarında patlıyor. Ancak onlar kesinlikle beatnikler ya da hippiler kadar flu ve geçici görünmüyorlar. Bir siberpunk deri giyen ve aynalı gözlük kullanan kimseden çok daha fazlası. 1960'ların ne kadar harika olduğunu ihtiyaçlardan dinlemekten sıkılmış tekno-erotik panagnostler.¹³⁷

Siberpunk bilimkurgu yazarları tıpkı romantikler gibi gotik kültürün karanlık, atmosferinden yararlanmıştı. Beden siberpunk'ta da tıpkı gotikte olduğu gibi hem cazibe, hem de tiksinti nesnesidir. Onu çekici ve tiksinti verici yapan şey ise, Dani Cavallaro'ya göre, tahrip edilmiş bedenler gotik duyarlılık taşır ve siberpunk olayların geçtiği mekanlar, karakterlerin psikolojik durumu, anlatım tekniği ve bedene karşı alınan tutum gibi birçok düzeyde gotik söyleme çok şey borçludur. Cavallaro'ya göre siberpunkm gotik ile paylaştıkları anahtar sözcükler şu şekildedir: çürüme, bozulma, karışıklık, çaresizlik, korku, kararsızlık, delilik, paranoya, zulüm, gizlilik, tedirginlik ve dehşet. Siberpunk'ta kimlik ve

¹³⁶ **Roleplaying**: Katılımcıların sahip olduğundan farklı kişilik, motivasyon ve geçmişlerle davrandığı bir tür oyun ortamı. Seyirciyle oyuncunun aynı olduğu bir serbest bir tiyatronun şekline ya da doğaçlama tiyatroya benzetilebilir. Bkz. Wikipedia, Erişim: 20.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Role-playing>

¹³⁷ Bkz. Philip ELMER-DEWITT, "Cyberpunk!", **Time Magazine**, Haziran, 2001, Erişim: 20.04.07, <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,160935,00.html>

sınırlarının sabit olmayışı her an başka bir şey olmanın sınırında duruşudur.¹³⁸ Tıpkı hacker Gonzo'nun dediği gibi farklı karakterler geliştirmek durumunda kalan kişilikler simülasyon içinde çözünürler. Bu çözünme punk kültürün temelinde yatan duyarlı bir nihilizmi çağrıştırmaktadır.

Punk'ın düşleri ancak dünyanın sonu geldiği anda gerçekleşecek düşlerdi. Katastrofun ve kaosun günü kurtuluşun da günü olacaktı. Punk dünyasında hiçbir şey kalıcı değildi, her şey tahrip olmaya yazgılıydı. Punk ölüm içgüdüleriyle yaşam içgüdüünün en şiddetli boyutlarda çarpıştığı bir hareketti. Bu da görünüşte çelişkili bir durum çıkarıyordu ortaya. Öyle ya bir insan aynı zamanda hem sert, dışa dönük olarak agresif olsun, iktidar kurumları karşısında pozisyon alıp savaşsın, hem de öz tahribata, kaybetmeye, parlayıp sönen kısa bir yaşama (punk bunu savunuyordu), zayıflığa, içe kapanmaya yönelsin.¹³⁹

Sprawl Üçlemesi'nin ikinci kitabı olan **Sıfır Noktası**'nin kahramanı genç Bobby Newmark henüz bir konsol kovboyundan çok cracker*'dır ve Barrytown'da punkların arasında punk gibi yaşamaktadır. Barrytown'da Gothick ve Kausal adında iki çeteden birine mensup olmak gerektiği halde bağımsızlık statüsünü korumaya çalışmaktadır. Bobby bağımsızların statüsünü şu şekilde tanımlamıştır: "...bağımsızlar beyin

¹³⁸ Bkz. O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, ss-146-147.

¹³⁹ Aktaran, A.g.e., s.60. Yaşar ÇUBUKLU, "Punk: Artık Sınıfın Nihilizmi", **Kovulanın İzi İçinde**, Metis Yay.,2001,s.70.

* **Cracker**: Bilgisayar hünelerini güvenlik sistemlerini kırmak, sistemlere sızmak ve ya ayzılımları, hizmetleri ücretsiz kullanmak için kullanan bilgisayar korsanları. Bkz. **Cyberpunk Project**, <http://project.cyberpunk.ru/idb/people.html>

sapıyla yaşayan toz kullanıcıları tarafından hatta New York kadar uzaktan yola çıkan gezgin ve avcılar tarafından doğranıyordu."¹⁴⁰ Barrytown yaşamak için uyanık olmak gereken, yaşamın birkaç değersiz şey için hiçe sayılabileceği bir tekno-gettodur. Bugünün Türkiye'sinde mahalle aralarındaki internet kafelerde tüm gün boyunca FPS** türü oyunlar oynayan ve bu uğurda cinayete bile yeltenebilen gençlere benzetilebilir Barrytown sakinleri.

Siberpunk'ta uyuşturucular günlük yaşamın önemli bir parçasıdır. Genellikle uyarıcı etkisi olan *endüstriyel tekno* ve *acid house* türü müzikle özdeşleşebilen uyuşturucular kullanılır. **Neuromancer** başta olmak üzere siberpunk bilimkurgu türünde kullanılan uyuşturucular argolarıyla kısaca şöyledir: *Amfetamin sülfat (speed, whizz, billy)*, *Metil amfetamin (buz ya da kristal metil, speed)*, *Kokain (kokain hidroklorid, coke, charlie, kar)*, *Kırık kokain (rocks, freebase)*, *Efedrin, Dekstrin (dexys)*, *Cartha Edulis (cat, qat, khat)*, *Poppers (Iso-butyl nitrit)*, *2CB (arı)*, *Kanabis, marijuana (hash, duman, çekme, ot)*, *MDMA (ecstasy, XTC, adem, E, X)*, *Ketamin, LSD (asit, microdots, böğürtlen)*, *Sihirli Mantar (psilosibin, mushies, shrooms)*¹⁴¹

Bu tür uyuşturucuların adları siberpunk için önemli yeri olan 'Beat' ve 'Punk' hareketlerinde de sıkça geçmektedir. Beat kuşağının önemli ismi Allen Ginsberg bir röportajında her tür uyuşturucuyu denediğini ve Budist rahiplerden hahamlara kadar uyuşturucunun faydaları olabileceğini söylüyor. Ancak kendisi karaciğerinin zayıflığından dem vururken 1972'den beri geçici flaşlar yerine zihinsel açılım sağlayan meditasyonlara başvurduğunu ekliyor. A.Ginsberg'e göre Marijuana, saykodelik haplar,

¹⁴⁰ William GIBSON, *Sıfır Noktası*, s.57.

** **FPS (First Person Shooter)**: Eli silahlı bir karakterin bakış açısından canlandırılan çok oyunculu bir video oyun türü. Bkz. Wikipedia, Erişim: 20.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter

¹⁴¹ Bkz. **Cyberpunk Project**, Erişim: 20.04.07, <http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunkdrugs.html>

mantarlar ya da kaktüsler almak isteyen insanlar öncelikle kendilerini meditasyonla ortaya koymalıdır. Böylece kötü triplereden ve bağımlılıktan kendilerini bir ölçüde kormuş olurlar.¹⁴²

Beat kuşağı 1950'lerde sansüre karşı bayrak açmış ve çok az sayıda kişiyle çok büyük kitleleri etkilemiştir:

Beat kuşağının önde gelen isimleri, dünya tarihinin 20.yy. diye anılan dilimine damgasını vuran gruplardan biri. Hatta belki de en kalıcı, en uzun süreli etkiyi bırakan grup. 60'ların çiçek çocukları da, 70'lerin rock'çuları da, 80'lerin punk'ları da, 90'ların grunge'ı da 'beat'in halefleri olduklarını söylemişlerdi.¹⁴³

Nitekim William Gibson'da Beat yazarlarından etkilendiğini özellikle William Burroughs ve önemli kitabı **Naked Lunch (Çıplak Şölen)**¹⁴⁴ın kendisi için değerli olduğunu söylemekten kaçınmamıştır. W.Gibson'ın yazım tarzında da Beat'in bir başka önemli ismi Joan Letter'in bulduğu 'beat'çe yazım kolayca gözlemlenebilir. Bu tarza metne bir tür doğallık ve samimiyet kazandıran spontan nesir denebilir, zira Keoruac'a göre yapılan değişiklikler metnin doğallığını bozacak ve sunileştirecektir.¹⁴⁵ Beat kuşağı Avrupa ve Amerika'da sansüre karşı verdikleri savaşa önemli işler başarmışlardır. Beatnikler için yaşam felsefesi 'olduğun gibi yaşa'dır. Kendini bastırmayı sevmeyen ve sansüre karşı fanzinleriyle bayrak açan bir başka akım ise Punk'tır.

¹⁴² Bkz. Allen GINSBERG, "Göğüs Tahtasından Gelen Ses", **Roll Dergisi**, Sayı:7, Mayıs 1997, İstanbul, s.14.

¹⁴³ A.g.e. s.11.

¹⁴⁴ William Burroughs'un **Naked Lunch** adlı romanı önce sansüre takılmış sonrasında yayınlanabilmiştir. David Cronenberg aynı adla beyaz perdeye taşımıştır **Naked Lunch**'ı.

¹⁴⁵ Bkz. A.g.e. s.11.

Punk hareketi 1970'lerin ortalarında, ekonomik kriz ve işsizliğin egemen olduğu İngiltere'de ortaya çıkar. Punk hareketini oluşturanlar 'No Future' (Gelecek Yok) sloganını sahiplenmiştir. '*Kendin yap*' (*DIY: do-it-yourself*) punkların karakteristik bir tavrıdır. Egemen müzik şirketlerine karşı geliştirilmiştir ve son derece ilkel koşullar altında dahi olsa kendi olanaklarıyla gerçekleştirdikleri kayıtlar üzerindeki haklarını korumaya yöneliktir. Kendi işini kendin yap tavrı, daha sonra siberpunk kurgularında hackerlerin teknolojiyi kullanma biçimlerinde ortaklık gösterecektir. Daha önce de bahsedildiği gibi, punkun, '*gelecek yok*' sloganı çerçevesinde disütopik tutum sergilediği, aynı zamanda yıkıcı eğilimler ve de *grotesk* moda anlayışlarına sahip oldukları göz önüne alınırsa, siberpunk ile punk hareketi ve altkültürü arasında yakın bir ilişki olduğu görülmektedir. Hatta siberpunk'ın en karakteristik göstergelerinden biri olan, neredeyse her konuda, ambivalent -arada kalma, kararsızlık, birbirine zıt ve çelişik duygular içinde olma hali göstermesinin- bir tutum sergileyişinin de, bu kavrayışla bir bütün olduğu söylenebilir.¹⁴⁶

Sokak kültürü Amerika'daki ırkçılıktan dolayı aslında Afro-Amerikan merkezlidir. W.Gibson'ın **Burning Chrome** (Yanan Krom) adlı kitabında ortaya attığı 'sokak kendine göre kullanma yolunu bulur' mottosu sokak kültürünü DIY ile özdeş değerlendirmiştir. Kimi ufak çocukların kendi olanaklarıyla yapıp satmaya çalıştığı Hiphop, Rap, Endüstriyel Tekno, Rave Müziği bunun bariz örnekleridir. Grafiti sanatı da aynı şekilde sokağa aittir.

Sokak kültürü, postmodern dünyada önemli bir sıçramanın (shift) ürünüdür. Birilerinin gelip

¹⁴⁶ Bkz. O.ERSÜMER, *Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk*, ss.58–59.

*gönlünüzü hoş tutmak için bir şeyler üretmesini bekleyemezsiniz, onun yerine kendiniz yapmalısınız. Kendi sanatınızı, kendi kıyafetlerinizi, kendi müziğinizi, kendi manifestonuzu, kendi gerçekliğinizi yaratırsınız. Bu kültürün yaşamsal elemanı aksiyondur.*¹⁴⁷

Andy Hawk **Gelecek Manifestosu**'nda siberpunk'ın altında şu kültürlerin yattığını ileri sürmüştür: Sanal Kültür, Saykodelik Kültür, Rave Kültürü, Siber Kültür, Endüstriyel Kültür, Postmodernizm, Sokak Kültürü ve Bilimsel Tırmanış. A.Hawk'a göre artık zihnimizi mümkün olduğunca açık tutmalıyız. Ancak tüm fikirlere, tecrübeler, insanlara, iletişime açık bir zihin, kendimize, dünyamıza ve gerçekliğimize trans-gerçekçi bir gözle bakmamızı sağlar ancak böylelikle değişime her aşamada açık olabiliriz.¹⁴⁸

2. BÖLÜM: SİBERPUNK TÜRÜNDE İŞLENMİŞ EDEBİYAT, TİYATRO, SİNEMA VE OYUN ÇALIŞMALARI

2.1. EDEBİYAT VE SİBERPUNK

Siberpunk ilk olarak Amerikalı bilimkurgu yazarlarının başlattığı edebi bir akımdır. Kökleri 1960 ve 1970'lerin *New Wave* (Yeni Dalga) denen, bilimkurgu ve erken postmodern edebiyat hareketine dayanır. New Wave, ilk Samuel R. Delany ve Robert Heinlein adlı yazarların temsil ettiği tutkulu bir edebi hareket olarak bilim kurguyu özellikle popüler kültür ile ilişkilendirdi. Bu akım bilimkurgu dilinin geleneksel kullanılagelen

¹⁴⁷ Andy HAWK, "The Future Culture Manifesto", **Cyberpunk Project**, Erişim: 21.04.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/future_culture_manifesto.html

¹⁴⁸ Bkz. A.g.e.

yapısına deneyselliği kazandırdı. New Wave ilk olarak bilimkurgu ortamında antropoloji, sosyoloji, psikoloji gibi humanist bilimlerde uygulandı ve bilim-din ilişkisi, cinsiyet konuları gibi temaları keşfetti. New Wave yalıtım içinde gelişemeyip genelde tek fikirden hareket ederken siberpunk daha geniş ölçekte konuları değerlendirmeyi başardı ve bilimkurguda pek çok açıdan dönüm noktası oldu. Yakın geleceğimizi etkileyebilecek faktörleri değerlendirirken oldukça itimat edilen spekülasyonlarla öncü sayıldı. Siberpunk bir tür olarak kurulmadan önce pek çok teması, stilistik araçları bazıları bilim kurgunun uç noktalarında olmak üzere erken postmodern yazarlar tarafından kullanılıyordu. Siberpunk edebiyat için büyük önem taşıyan bu yazarların başında William S. Burroughs, Thomas Pynchon, Philip K. Dick sayılmalıdır. Türün ortaya çıkışında ise sayılabilecek en önemli iki kitap William Gibson'ın **Neuromancer**'ı ve Philip K. Dick'in **Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?** adlı romanlarıdır hiç kuşkusuz.¹⁴⁹

Philip K. Dick'in **Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?** romanı asıl ününe, Ridley Scott'ın 1982 yılında **Blade Runner** adıyla sinemaya uyarlamasından sonra kavuştu. **Blade Runner** 'Bilimkurgu' ve 'Hard Boiled Dedektiflik Edebiyatı'nın başarılı bir senteziydi. Brian Stableford bilimkurgu ve dedektiflik/gizem romanları tarihsel olarak kesişen ve birbirine yönelen iki tür olduğunu ileri sürer. Her iki tür de bebeklik çağını ucuz Amerikan dergilerinde yaşamıştır ve birbirlerini aşlamışlardır. Bu ilişki, ucuz roman gettosunu da aşmış ve bazı bilim kurgu türlerinin kabul görmüş ve taçlandırılmış öykülerinde de nimet kabul edilmiştir. Isaac Asimov'un robot romanları cinayet gizemi formülünü

¹⁴⁹ Bkz. **Cyberpunk Literature**, Erişim: 22.04.07,
<http://www.hatii.arts.gla.ac.uk/MultimediaStudentProjects/00-01/0003637k/project/html/litover.htm>

insan-robot arasındaki ilişki ve çatışmaları ortaya çıkarmak için kullanır. Alfred Bester'in 1953 yılında Hugo Ödülü kazanan romanı Yıkıma Giden Adam'ın (The Demolished Man) merkezinde telepatik bir dedektif ile katile dönüşmüş bir zenginin gezegenler arası kovalamacası anlatılır.¹⁵⁰

*(...) son otuz yıl içinde (John Clute ve Peter Nicholls'un **Bilim Kurgu Ansiklopedisi**'nde 'ilk bilim kurgu'nun ölümünün başlangıcı olarak niteledikleri Sputnik'in uzayı yeryüzüne indirdiği 1957 ve George Orwell'm bitip VWilliam Gibson'un başladığı 1984 yılları arasında) şu anda içinde yaşamaya çalıştığımız geleceğe yollandık ve belki de bütün eski bilim kurgu romanları kendilerini artık tozlu raflarda çürümeye terk edilmiş buldular, yürürlükten kalkmışlardı, günlük gereksinimlere cevap vermiyorlardı. Gerçekten de böyle mi oldu?*

Bilim kurgu, eğer gerçekten iyiyse, sorun yaratan, aykırı ve içine girilmesi zor bir, yazın türüdür. Gelecekte insanlığı tehdit eden sorunları öngörür, "eğer böyleyse" ve "eğer böyle sürerselerin" hepsi bilim kurgunun ana izleklerinden biridir; ama bugünde de ve içinde yaşadığımız dünyada da "eğer böyleyse" ve "eğer böyle sürerseler" daima bulunacaktır. Bugünden neyi anlıyorsak elbette.

Başka bir şekilde belirtmek gerekirse, hiçbir şey tarihsel kurgu ve bilim kurgudan daha iyi bir şekilde zamanla hesaplaşmaz. Sir Arthur Conan Doyle'un tarihsel kurgusu ve bilim kurgusu bir bütündür; her ikisi de Viktoria Dönemi

¹⁵⁰ Bkz. Joseph NAZARE, *Critical Carnival: Cyberpunk and the Postmodern Condition* (al), s.55

*Londra'sında gazla aydınlatılmış devri konu edinmesine rağmen, **Sherlock Holmes**'da görmediğimiz bir şekilde zamanıyla hesaplaşır. Tarihi midir diye bir soru sorarsak, buna verilecek cevap onların daha çok kendi dönemlerini konu edindiğidir.¹⁵¹*

Yine Brian Stapleford'a göre siberpunk, yeni enformasyon teknolojilerinden kaynaklanan gelecek olasılıklarına sokak tarzı ve kinik bir değer biçmektedir. Burada sokak tarzının anlamı, vahşi kent ortamındaki siberpunk karakterlerinin, bu ortamda ayakta kalma bilgi ve uyanıklılığına vurgu yapan 'güçlü olanın ayakta kalması' (survival of the fittest) temasına dek genişleyen hareket tarzlarıdır. Hem sokak tarzı hem de kinik yaklaşım hard boiled dedektiflik edebiyatı ve punk duyarlılığın izlerini yansıtmaktadır. Hard Boiled; Raymond Chandler, Dashiell Hammet, James M. Cain gibi romancıların daha sonra *film noir* (kara sinema) sinema tarzına da yol açacak olan, 1920'ler ve 1930'lar Amerika'sında ortaya çıkmış, çetin ceviz dedektiflerin ve suçluların dünyasını anlatan polisiye edebiyat türüdür. Sert ve yalnız kahraman, *femme fatale** ve dedektifin çözmeye çalıştığı olay hakkında bilgileri saklayan patron (siberpunk anlatılarda hard boiled patronları, enformasyon ağı patronlarına dönüşmekte, onların görünmez ellerindeki karakterler, etraflarında dönen entrikalardan habersiz birer kuklagibi yönetilmektedir.) Hard boiled ana karakterleri ise yüce adaleti yerine getirmek isteyen temiz ahlak

¹⁵¹ Neil GAIMAN, "Zaman ve Gully Foyle Üstüne...", Çev: Hakan Aytutucu, Alfred BESTER, **Kaplan! Kaplan!**, Altıkkırkbeş Yay., İstanbul, 1996, ss.9-10.

* **Femme Fatale**: Aşıklarını dayanılmaz arzularla köşeye sıkıştıran çekici ve baştan çıkarıcı ve onları sıklıkla tehlikeli ya da riskli durumlara sokan kadın karakterlerdir. **Wikipedia**, Erişim: 24.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Femme_fatale

temsilcileripolisler değil, kişisel çıkar ve amaçlarının peşinde olan özel dedektiflerdir.¹⁵²

William Gibson'ın **Neuromancer** romanından önce fikrin ilk başladığı, atmosferin tanıtıldığı ön öykü olarak görülebilecek **Johnny Mnemonic** (yine aynı adla sinemaya taşınmıştır) zihnin istilasını özetler: Johny'nin beyini çokuluslu şirketlerce değerli verilerin taşıyıcısı olarak kiralanmıştır, ancak Johny bilinçli olarak bu verilere giriş yapamamaktadır. Bruce Sterling'in **Mirrorshades** antolojisinde beyan ettiği gibi siberpunk'ın en güçlü, merkezi ve tekrar eden teması 'zihin istilası' olmuştur: "*zihnin istilası; beyin-bilgisayar arayüzleri, yapay zekalar, nörokimya teknikleri insan doğasını, ben'in doğasını radikal biçimde yeniden tanımlamaktadır*"¹⁵³ Slavoj Zizek'e göre **Neuromancer** bilişsel (cognitive) yön yitimi ve kimlik krizleri ile doludur. Örneğin katatonik karakter Corto'nun tüm kişiliği YZ Wintermute tarafından nakledilmiş yavaş yavaş şizofreniye taşınmıştır. Protagonist Case (nöro-elektronik olarak siberuzaydayken karanlığa gömülünce -black out-), derin anılarıyla Wintermute bağlantı kurmuş ve daha sonra simülasyon içinde izletmiştir. Ölmüş olan hacker McCoy Pauley (Flatline) kişiliğinin indirildiğini (download) ve ROM yapısında kaydedildiğini fark eder. Hard boiled dedektif ve siberpunk protagonist için görev sadece gizemli katili bulmaya çalışmak değil aynı zamanda kendi kimliğiyle de hesaplaşmaktır (ya da korumaya çalışmaktır).

Raymond Chandler'ın hard boiled dedektiflik öyküleri (ve türün öncüsü Dashiell Hammet'in) erken dönem siberpunk ile bağlantıları su

¹⁵² O.ERSÜMER, **Bilim Kurgu Sinemasında Siberpunk**, s.54.

¹⁵³ Bruce STERLING, **Mirrorshades: Cyberpunk Anthology**, s.11.

götürmemektedir. R.Chandler'ın **Philip Marlowe** romanı siberpunk bakış açısıyla devşirilmiş ve uyarlanmıştır. Siberpunk hareketi bir anahtar kavram olarak Marlowe'ın motifleri izlemiştir. Örneğin Marlowe alkolik, Case ise uyuşturucu bağımlısıdır ve ikisi de kent ortamında ısrarla yıpranırken sokak fırlamalığının getirdiği bezginliği paylaşmaktadırlar. İkisi de eşdeğer bir yaralanmışlık, kırgınlık bakış açısına sahiptir, neredeyse kaybedecek hiç bir şeyleri yoktur ama sokaklarda ölmeyecek kadar sokakların erbabıdır.¹⁵⁴ Andrew Ross'da sosyal açıdan marjinal bir karakter olan Case'in pek çok siberpunk anlatıda rastlanabilecek high-tech, yenilikçi, asi protagonist olarak çizildiğini iddia etmektedir.¹⁵⁵ **Blade Runner**'ın protagonist dedektifi Rick Deckard'ın araştırmaları O'nu hem sokak sefaletine hem de Tryell Corporations'ın gökdelenlerine taşırken Chandler romanlarındaki sosyal sınıflar arasında gezinen dedektiflerle paralellik oluşturmaktadır. Blade Runner sadece Chandler'a dönüp bakmaz aynı zamanda siberpunk'ın da öncüsü konumundadır. Peter Nicholls'ün **Bilim Kurgu Ansiklopedisi**, **Blade Runner**'ın yakın gelecek-milenyum tasvirini şöyle için Japon ürünlerinin dev reklâm panolarıyla dolu, rahatsız, sisli, kalabalık caddeleri ve yüksek-teknoloji çöplükleri W.Gibson'ın **Neuromancer**'ında Japonya'nın Chiba City'si Amerika'nın Sprawl'u olarak olduğu gibi kullanılmıştır, demektedir. Slavoj Zizek'in okumasına göre **Blade Runner**'ın (**Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?** romanın da diyebiliriz) kahramanı Deckard kimlik bozukluğuna bir başka örnektir, android replikantlar* (ki Deckard'ın kendisi de bu gruba dâhildir) en değerli anılarının aslında kendilerine ait olmadığını keşfetmektedir,

¹⁵⁴ Bkz. Joseph NAZARE, **Critical Carnival: Cyberpunk and the Postmodern Condition (al)**, s.60.

¹⁵⁵ Bkz. A.Ross. **Tuhaf Hava**, s.145.

* **Replikant**: Özellikle Blade Runner filmiyle birlikte kullanılmaya başlanmış olan biyo-robotik insan görünümlü androidler. Bkz. **Wikipedia**, Erişim: 23.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Replicant>

yaratıcıları olan Tyrell Corporations tarafından sahte bir tarih protez gibi yerleştirilmiştir. Kahramanın blackout (karanlıkta kalan zihin) sırasında ne yaptığını hatırlatmaması bize klasik *film noir*'da amnezi vakalarını çağrıştırmaktadır. Lance Olsen'in düştüğü kayda göre, Gibson *Neuromancer*'ın ilk eskizini oluşturduğu dönemde *Blade Runner* filmi izlemiş ve kafasındakilerin çok benzerini gördüğünü ileri sürmüştür. Bu nedenle **Neuromancer** ve **Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?** romanları arasındaki doğrudan bağlantılardan kaçmak mümkün değildir.¹⁵⁶

Dünyayı bilişsel yetenekler dahilinde kavramayı hedefleyen bilimkurgunun, zihni felce uğratan dehşetiyle birlikte akıl dışılık, öznellik, aşkınlık ve sınırları zorlamak arzusunu temsil eden Gotik tarz ile bir hesaplaşma içinde olduğunu daha önce ifade etmiştik. Bu açıdan, klasik anlamdaki bilimkurguda korku öğelerinin ve fantastik olanın temizlenmesi, bilişin alanına çekilerek dışlanması söz konusuydu. Siberpunk ise, korku ve fantastikle kaynaşmaktan büyük ölçüde hoşnut bir görünüş sergiler. Hatta gerçekleştirdiği kaynaşma, çoğu kez onun amblemi olabilmektedir. Örneğin, Dani Cavallaro'ya göre tahrip edilmiş bedenler gotik duyarlılık taşır ve siberpunk olayların geçtiği mekânlar, karakterlerin psikolojik durumu, anlatım tekniği ve bedene karşı alınan tutum gibi birçok düzeyde gotik söyleme çok şey borçludur.¹⁵⁷

Siberpunk edebiyatın bir başka önemli kaynağı ise gotik ve fantastik edebiyattır. Bilimkurgunun insan bedenine karşı tedirgin ilgi ve

¹⁵⁶ Bkz. J.NAZARE, *Critical Carnival: Cyberpunk and the Postmodern Condition* (al), s.57.

¹⁵⁷ O.ERSÜMER, *Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk*, s.60.

tepkisinin izleri, Mary Shelley'in yazdığı **Frankenstein** romanının kahramanı Victor'un bir araya getirdiği grotesk yaratık karşısında duyduğu o unutulmaz dehşet anına dek takip edilebilir. Frankenstein'a bilimkurgu türünün öncü, ufuk açan ilk örneği olarak bakacak olursak dünyevi bedeni reddettiğini görmek gerekir, şöyle ki: canavarın kontrolünü kaybedip cinnete sürüklenmesiyle bilimkurgunun yoldan çıkmış robotlarında yaşam buldu, ucubenin çirkin, dikilmiş, kadavra bedeni robotların parlak metal yüzeylerine yansıdı. Scott Bukatman, **Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction** adlı çalışmasında 'libidal enerjinin bakir gezegenler ya da yaratıklar gibi yeni buluşlara yönlendirdiğini' ileri sürmüştür. Bukatman'ın yaklaşımına göre değerlendirecek olursak aseksüel bir doktor olan Victor Frankenstein'ın bilimsel davranışlarının altında yatan libidal enerji bir canavar yaratmasına neden olmuştur. Canavar onun için bir buluştan öte bir şey değildir, doğum, yaratım ve sahiplenmeden uzaktır Victor ve canavar varoluş öyküsünü laboratuvar günlüklerinden okuyarak öğrenecek ve isteyerek yaratılmadığını öğrenecektir.

Post-Hiroşima bir dünya bilim ve teknolojinin insan bedenini kısa - veya orta- vadede nasıl tahrip ettiğini, yakıp kül ettiğine aldırış etmeden geçemez. Sibernetiğin doğuşu ve gelişimi liberal insan konusuyla ilgili çerçeve yavaş yavaş aşınmaktadır. N.Katherine Hayles 'sibernetik insanlığı bilgiakışı sağlayan enformatik-işlem sistemleri olarak tanımlıyor' demiştir. Soğuk savaş süreci nükleer atık sonucu oluşmuş mutantları bilimkurgu mecrasına getirdi. Böylece insan bedeni Alfred Bester'in **Kaplan! Kaplan! (Tiger! Tiger!-The Stars My Destination, 1956)**, William Burroughs'un **Çıplak Şölen (Naked Lunch, 1959)** gibi temel romanlarında ana mesele

olarak ele alındı. Bu iki yazarın ve iki önemli romanın yaygınlaşmasının siberpunk'ın şöhretinde rolü önemlidir. Siberpunk'ın önemli bir motifi olan *heterotopia*^{**},nın kökleri **Çıplak Şölen**'deki Interzone'a uzanmaktadır. **Çıplak Şölen** bağımlıların ahlaksız karnavalları, suçlular, cinsel sapkınlar ile fiziksel, sosyal ve ekonomik bir çevre ortaya koyar. Bester'in romanında ise suçun kol gezdiği underground bir ortamda düşük seviye yaşamlar dünya liderlerinin ve varlıklı kapitalistlerin komplolarıyla boğuşurlar.

Naked Lunch'da bedenden tiksiniye hali alttan alta sürerek grotesk gerçeğe nitelik kazandırır. Mutasyona uğramış yaratıklar, insanlar ve Interzone'un garip doğasını tasvir ederken muhtemelen Burroughs kendi karşılaştığı sefil junkie yaşamlardan kesitler sunmaktaydı. **Kaplan! Kaplan!**'ın kahramanı Gully ise bilişsel kapasitesini geliştirmiş zaman ve uzay bariyerlerini aşmış bir kahraman olarak kendini 'evrenin delisi... düşünen bir hayvanı' olarak tanımlar. Böylece A.Bester hayvandan düşünme aşamasına sıçrayan insanı vurgular. Peter Nicholls **Bilimkurgu Ansikolpedisi**'nde Gully için insanüstü, belirsiz, yarı-süper adam diye bahseder. Bu iki önemli roman 'beden tiksintisi' (Burroughs) ve 'bedensizleşerek üstünleşmek' (Bester) bilimkurguda karnavalvari ve grotesk olan için manifesto niteliğindedir. Nitekim Burroughs bedeni sadece bir et olarak görmekte Gibson'ın konsol kovboyları kadar ünlüdür.¹⁵⁸

Oğuzhan Ersümer'in siberpunk edebiyatını tematik gruplaması çok detaylı olmamakla birlikte genel anlamda doğru bir yaklaşımdır. Bu

^{**} **Heterotopia:** Tıpta, bir organın ya da organa ait parçanın çıkarılması ya da yerinin değiştirilmesi. Bkz. **Wikipedia**, Erişim: 23.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Heterotopia_%28medicine%29

¹⁵⁸ Bkz. J.NAZARE, **Critical Carnival: Cyberpunk and the Postmodern Condition (al)**, s.217.

nedenle Ersümer'in tüm tema ve motifleri incelemenin olanaksızlığı fikrine katılmak gerekir. Ersümer bu genellemenin açıklamasını şu şekilde yapmıştır:

...tek tek değil ama, özellikle bir arada bulduklarında doğrudan siberpunk niteliğine işaret edebilecek konu başlıklarını ele alacağız. Örneğin 'üstün bir bilince sahip yapay zekâ' motifi siberpunk edebiyatında sıkça kullanılmaktadır, fakat bu motifin siberpunk'ta nasıl kullanıldığına dair satır aralarında çeşitli bilgiler bulunabileceğinden ayrıca bir başlık açmayı seçmedik. Bunun yanında, daha geniş bir tematik yelpaze için, ana kaynak olarak özelde 'Neuromancer' romanı ve genelde The Sprawl serisine başvurmak mümkündür; Aşağıdaki başlıklar içinde en çok siberuzay teması, siberpunk'ın özgün teması olarak karşımıza çıkar. Bunlar dışında kalan yakın gelecek, küresellik, insan ve teknoloji bütünleşmeleri, hackerler, gerçeklik algısının bozulması gibi tema ve motifler bilimkurgu geleneği uyarınca sıkça kullanılmışlar ve kullanılmaktadırlar. Bu motifleri siberpunk'a özgü yapan şey ise, daha çok onların nasıl ele alındığı olmaktadır.¹⁵⁹

Cyberpunk Review sitesinde ise siberpunk türündeki filmlerin tematik gruplaması edebiyat türü için de oldukça uygun görünmektedir: YZ'ler, Androidler, Siberpunk Korku, Femme Fatale Siberpunk, Hackerler,

¹⁵⁹ O.ERSÜMER, *Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk*, s.

İnsan-Teknoloji Bütünleşmeleri, Hafıza Değiştirme, Gerçeküstücü Siberpunk, Sefaletle Çevrelenmiş Ütopyalar, Sanal Gerçeklik.

Cyberpunk Review sitesine göre bir türün siberpunk olabilmesi için teknolojinin insan üzerinde olumsuz etkileri gözlemlenebilmeli, insan ve makine bütünleşmeli, toplum üzerinde kurumsal egemenlik olmalı, öyküler underground kültüre odaklanmalı, enformatik ağa her yerden giriş yapılabilmesi, siberpunk yaşam tarzını yansıtmalı¹⁶⁰

Elbette hem **Cyberpunk Review** hem de O.Ersümer oldukça sade bir formülasyon ile gruplamaya gitmiş olsalar da yukarıda belirtilen motifleri kullanmayan bilim kurgu öyküleri siberpunk olmaktan uzaktır. Dahası bu motifleri kullansa dahi siberpunk tavır ve duruşunu aktaramayan, teknolojiyi farklı biçimde ele alan bilim kurgu anlatıları siberpunk sayılmazlar. Buna ek olarak üçüncü bir sınıf vardır ki Tom Maddox, “*siberpunk’ın en kötü yanı taklitleridir*” diyerek özetlemiştir. Siberpunk oldukça zor bir yazımdır, büyük bir teknolojik birikim gerektirir ve bir bilim adamı ustalılığıyla ileri teknolojiler hakkında gerçekçi kehanetlerde bulunabilmek kolay değildir. Bu nedenle bu türün çok fazla yazarı yoktur, ancak türü anlamadan siberpunk türünde yazdığını iddia eden ülkemiz dâhil olmak üzere pek çok ülkede başarısız takipçileri çıkmıştır.

Siberpunk yakın gelecek üzerine kurgular geliştirdiğinden özellikle 1990’lardan sonra bu türün yazarlarının işi daha da zorlaşmıştır çünkü bir fikir bulup kaleme alıncaya dek bilimsel mecrada fikrin gerçekleştirilmesi bilimkurgu niteliğini seyreltmektedir. Ancak yine de Neal Stephenson’un **Snow Crash**’i, Rudy Rucker’ın **Freeware**, **Realware**’i, Bruce Sterling’in

¹⁶⁰ Bkz. **Cyberpunk Review**, Erişim: 23.04.07, <http://www.cyberpunkreview.com/what-is-cyberpunk/>

Islands in the Net'i siberpunk türünün zor da olsa yaşatılabildiğini ortaya koymaktadır. Teknolojinin kazandığı yüksek ivmenin sonucunda türün yaşamaya çalışması **Nova Express** dergisinde Lawrance Person tarafından 'Notes Towards Postcyberpunk Manifesto' (1998) adıyla yayınlanan makalesinde siberpunk'ın yerini post-siberpunk'a bıraktığı iddiasını kazandırmıştır.¹⁶¹ Bruce Sterling, Paul di Flippo, Lewis Shiner gibi pek çok ünlü bilimkurgu yazarının da içinde bulunduğu **Turkey City Writer's Workshop** adında bir topluluğun üyesi olan Lawrance Person, post-siberpunk'ı yüksek teknolojiyle bilimkurgunun farklı bir teğeti olarak değerlendiriyor.¹⁶²

¹⁶¹ Bkz. Postcyberpunk, **Wikipedia**, Erişim: 23.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Postcyberpunk>

¹⁶² Bkz. Lawrance Person, "Notes Towards Postcyberpunk Manifesto", **Slashdot**, Ekim 1999, Erişim: 23.04.07, <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>

2.2. SİNEMA VE SİBERPUNK

Siberpunk sineması edebiyat alanında olduğu gibi spesifik yazar ve ya yönetmenlere sahip değildir. Philip K. Dick ve William Gibson'ın çizdiği dünya siberpunk sinemaiçin önemli bir kaynak teşkil etmiştir. Elbette bu konuda **P.K.Dick'in Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?** romanını 1982 yılında **Blade Runner** adıyla sinemaya taşıyan Ridley Scott'ın ve W.Gibson'ın **Neuromancer** öncesi (1981) yazdığı bir kısa öykü olan **Johnny Mnemonic**'i aynı adla 1995 yılında beyaz perdeye aktaran Robert Longo'nun da katkıları büyüktür. Ayrıca Amerikan sinemasının yanı sıra ileri teknoloji ile ün yapmış olan Japonya'nın da sinemasal anlamda siberpunk'a farklı bir yaklaşım getirdiğini belirtmek gerekir. Bu bağlamda 1989 yapımı Shinya Tsukamoto'nun **Tetsuo: The Iron Man** filmi ve Masamune Shirow tarafından *manga* olarak yaratılan ve 1995 yılında Mamoru Oshii tarafından çizgi sinemaya uyarlanan **Ghost in The Shell** güzel bir örnektir.

'Ghost in the Shell' adlı canlandırma filmi siberpunk bilimkurguları ile sıkça ilişkilendirilen filmlerden biridir. Sinema eleştirmeni Engin Ertan'a göre "Ghost in the Shell, 'Blade Runner'dan 'Matrix'e uzanan bir yelpaze içinde yer alıyor. Öncülerinin (Blade Runner'ın yanında Robocop, The Terminator ve yine klasik bir anime olan Akira'nın adını anabiliriz) etkisini gizlemediği gibi, peşinden gelen pek çok filmi etkilemekten de geri kalmamış. Özellikle 90'lı yıllar sinemasında önemli bir yer tutan siberpunk etkisi, siborglar ve bilgisayar kültürü bu animede de yerini buluyor. Bu ve benzeri özellikleri

sebebiyle *'Ghost in the Shell'* ile *'Matrix'* arasında pek çok bağlantı yakalamak mümkündür.

'Johnny Mnemonic''e benzer bir tanıtım yazısıyla açılan *'Ghost in the Shell'*'de söz konusu yazılara göre, yakın gelecekte bilgisayar ağları tüm evreni kaplamış; bununla birlikte bilgisayarlaşma, ulusları ve etnik grupları tamamen ortadan kaldırmamıştır. Aynı zamanda filmin ve filmde çalışanların isimlerinin dijital olana vurgu yapan yeşil renkli sayısal kodlarla yazılması, enformasyon teknolojisine ait bir konunun işleneceğini gösteren unsurlardan biridir. Filmin yakın geleceği 2029'a tarihlenmiştir. Mekân bir dev kent olarak Hong Kong'tur ve kentin baskın görünümünü gökdelenler tarafından, oluşmaktadır. Filmde insanlar boyunlarındaki açılan fiş yerleriyle bilgisayar ağlarına sinir sistemi kanalıyla doğrudan giriş yapabilmektedir. Ancak, bu uygulamanın ciddi tehlikeler yaratan bir boyutu söz konusudur. İnsanlar da hackerler tarafından tıpkı bilgisayar programları gibi 'hack' (ele geçirmek, kırmak) edilebilmektedirler.¹⁶³

Siberpunk sineması olarak bir türden bahsetmek yerine bilimkurgu sinemasını genel hatlarıyla ele alıp içerik ve görsel açıdan siberpunk unsurlarının değerlendirilmesi daha doğru bir yaklaşım olacaktır. O.Ersümer **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk** çalışmasında siberpunk etkisi taşıyan filmlerde temel tema ve motifleri şu şekilde tanımlamıştır:

¹⁶³ O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, ss.115-116.

Yakın Gelecekte Yeryüzü: Gökdelenler, bol ışıklı reklam panoları, aynı anda yüzebilen, uçabilen kara taşıtları, dev bilgi işlem merkezleri, heybetli şirket binaları ve uydularla kaplı çoğu zaman karanlık ve ya doğal olmayan renklere bürünmüş bir gökyüzü. Sosyal refah toplumu imgelerinden uzak bir tür disütopik tablo. H.G.Wells, George Orwell'ın çizdiği endüstriyel kent tasvirlerinin katmanlı hali diyebiliriz. Tepeden görünen gökdelenlerden başlayıp yer altındaki metro ve kanalizasyonlara dek çeşitli yaşamlar birbirinden kopuk sürmektedir. O.Ersümer bu tabloyu şöyle dile getirmektedir: *“Yakın geleceğin bu büyük kentleri, farklı zaman katmanlarının üst üste çökmüş olduğu hissini de uyandıran, yüksek teknoloji ile sefil hayatın yan yana geldiği ve yan-disütopik olarak adlandırılabilir bir ortam içinde varolmaktadır.”*¹⁶⁴

Doğadan mümkün olduğunca uzak, fakat doğal olan imgesel olarak teknolojinin simülasyon unsuru haline getirilmiştir. Örneğin 2003, G.Kore yapımı **Natural City**'de deniz kenarında oturup denizi seyretmekte olan bir adam aslında o an vızır vızır işleyen bir hava alanında simülasyon aygıtının içindedir. Bu tezatlık doğanın ölümüne ve cam-metal kent yaşamına vurgu yapmaktadır.

Bu gotik kent havasını ilk ve en güzel yansıtan **Blade Runner** (1982) olmuştur. Ridley Scott'ın **Alien** (1979) filmindeki tecrübesi karanlık atmosferi kurmasında etkilidir. Post-Hiroşima sendromunun Japon animesine önemli bir yansıması sayılabilecek **Akira** (1988) ile Katsuhiro Otomo ve **Appleseed** (1988) ile Kazuyoshi Katayama Amerikan siber kültürünün gerisinde kalmadığını göstermektedir. Japon mangalarının kendine has kadın kahramanları dev kent harabeleri içinde androidler,

¹⁶⁴ A.g.e. s.112.

siborg askerler veya yakuzalar ile korkusuzca savaşırlar. Halil Turhanlı'ya göre **Akira**'da “*Otomo, büyük bir radyasyon patlaması sonrasında, büyük alışveriş merkezlerinin ve bulutlara deęecekmiş gibi yükselen gökdelenlerin hemen yanbaşında bir jungle'dan daha ürkütücü slum'larıyla biraz Gotham Kenti** 'ni biraz da **Blade Runner**'in motosikletli punk çetelerinin istilasına uğramış Los Angeles'ını anımsatan 2019 yılının Tokyo 'sunun dystopian bir manzarasını çiziyordu.”¹⁶⁵

Motosikletli punk çeteleri ve dev kent yıkıntısı Amerikan sinemasında ünlü yönetmen John Carpenter'ın Escape From New York (New York'tan Kaçış, 1981) ve Escape From Los Angeles (Los Angeles'tan Kaçış, 1996) filmlerinde ve de Mad Max (1979,1981,1985) serilerinde güzel temsil edilmiştir.

Siberpunk edebiyatı 1990'larda kan kaybederken bilimkurgu sineması için önemli bir kaynak teşkil etmeye başladı. 'Hollywood'un ucuz filmlerinden, adı bile hatırlanmayan Japon mangalarına deęin siberpunk literatürüne ait imgeler, sözler bulmak mümkündür, yani artık siberpunk popüler bir türdü. Yakın geleceğin korkutucu ama bir o kadar da gerçekçi fotoğrafları pek çok filmde görünmeye başladı. Örneğin Beşinci Element'te (Luc Besson, 1997) siberpunk görsellik derecesi 'yüksek' ancak siberpunk temalarıyla korelasyonu 'düşük'tür.¹⁶⁶ Taksi şoförü Korben Dallas (Bruce Willis) eski bir askeri komando olarak Mc.Donalds ve Coca Cola tabelalarının eksik olmadığı katmanlı bir dev kentte, tek odalı bir evde yaşamakta ve her tür teknolojiye hakim bir siberpunk karakter izlenimi bırakmaktadır.

* **Gotham Kenti**: Ünlü çizgi roman kahramanı Batman'in yaşadığı kent.

¹⁶⁵ H.TURHANLI, **Meleklerin Düştüğü Yer**, Aktaran, A.g.e.,s.113

¹⁶⁶ Fifth Element, **Cyberpunk Review**, 27.04.06, Erişim: 28.04.07, <http://www.cyberpunkreview.com/movie/decade/1990-1999/fifth-element/>

Metal, taş yığınlarının dibinde, içinde süren yaşam bize genellikle 25-100 yıl arasında bir geleceği simgelemektedir. Bunların yanı sıra 1950'lerin *retro*¹⁶⁷ *imgeleriyle* renklendirilmiş, tezatlık kurularak zaman algısı değiştirilmiş olan başka bir yakın gelecek vizyonu ise Terry Gilliam'ın **Brazil** (1985) filminde tasvir edilir. George Orwell'ın **1984**'ünü andıran otorite-birey karşıtlığı sosyalist bir atmosferde çizilir ve büyük heybetli binalarda yaşayan otorite iç içe geçmiş kutularda yaşayan bireyi teknolojinin nimetlerini kullanarak mütemadiyen tehdit etmektedir. Aynı şekilde **Dark City**'de (Alex Proyas, 1998) teknoloji, bilim aracılığıyla bilinmeyen güçler bireyi dev kentlerin simülasyonuna hapsetmektedir. John Murdoch (Rufus Sewell) bu güce karşı direnen kahraman, Dr. Daniel Schreber (Kiefer Sutherland) ise şeytani güçle iş birliği içinde olan bir çeşit Dr.Faust rolünde karşımıza çıkar. Tıpkı **Dark City**'de olduğu gibi **Ghost In The Shell II** (Mamoru Oshii, 2004), **Immortel** (Enci Bilal, 2004), **Casshern** (Kazuaki Kiriya, 2004)'de de otomobiller, mobilyalar, gece kulüpleri 1950'leri anımsatan retro imgeler bulunmaktadır. Daha önce de belirttiğim gibi bu retro imgeler bilim kurgu gelecek algısında kırılma yaratmakta ve gerçekliği farklı bir düzleme taşımaktadır. Gabriele Salvatores'in **Nirvana** (1997) adlı filmi atmosfer olarak Blade Runner'ı andırsa da Hindu-Çin görselleri Avrupa ve Amerikalı oyuncularıyla kültürler arası geçişmişliği barındırmaktadır.¹⁶⁸ Postmodern bir unsur olan çok kültürlülük siberpunk'ın küresel ağ tasarımına da uygun düşmektedir.

¹⁶⁷ **Retros**: Zamansızlaşma, klasikleşme işlevi için kullanılan bir tabir. Genellikle modası geçmiş ancak döneminde büyük önem taşımış teknolojik aletler için uygundur (Eski TV, Radyo, Daktilo, Mekanik Hesap Makinesi, Eski Coca Cola Makineleri, Ford Mustang vs.) Artık modern olmayan ancak sosyal anlamda muhafaza edilen imgelerdir. Bkz. Wikipedia, Erişim: 28.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Retro>

¹⁶⁸ Nirvana, **Cyberpunk Review**, 15.01.06, Erişim: 28.04.07, <http://www.cyberpunkreview.com/movie/decade/1990-1999/nirvana/>

Yakın gelecek tasviri bilim kurgunun en zor kısmıdır çünkü izleyiciyi, okuyucuyu tümenden bir fantazyaya dünyasına davet etmezsiniz. Kurguların bilimsel altyapısı zengin ve detaylandırılmış olmalıdır. Eksik bırakılan ya da bilimsellikten fazlaca koparılmış imgeler, buluşlar izleyici, okuyucunun tümenden fantazyaya kaymasına ya da güncel gerçeklikten bakıp düzeysiz bulmasına neden olabilir. Retro bakış açısı bu noktada izleyici, okuyucuyu ara bir zaman dilimine iterek zengin bir fantazyaya olanağı getirmektedir. Siberpunk retro fikrini ileri götürmüş ve Viktoria dönemi modernleşmesi ile bütünleştirerek *Steampunk (Buharpunk)* adında farklı bir estetik elde etmiştir. Enformasyon Devrimi'nin sayısallığı, Endüstri Devrimi'nin buhar ve mekanik imgeleriyle temsil edilir. **Casshern** bunun güzel bir örneğidir, Humanoid, Android, Robot gibi bilim kurgu unsurları Jules Verne, H.G.Wells, Mary Shelley'in tasvirleriyle melez (hybrid) sunulur. Yine Katsuhiro Otomo'nun **Buhar Çocuk (Steamboy, 2004)** tıpkı W.Gibson ve B.Sterling'in birlikte yazdıkları **The Difference Engine** romanındaki gibi buhar gücü ve çarklı mekaniklerin var olduğu bir gelecekte geçmektedir. Tarihsel spekülasyon bilim kurgu için inandırıcı bir biçimde farklı bir estetik ve ilgi odağı oluşturmaktadır, ayrıca daha basit çalışan sistemler olduğundan kavramsal zenginliği üzerine giydirmek kolaylaşmaktadır.

Gelecek Şoku ve Aşırı Enformasyon: Siberpunk bilimkurgularında da yakın gelecek yaşanıldığı gösterilen teknolojik ve sosyal alandaki aşırı hızlı ve kavrama güçlüğü yaratacak değişimler karşısında insanların içine düşeceği kendinden geçme veya dehşetli korku halleri, kimi zaman gelecek şoku ve aşırı enformasyon fikrinin bir uzantısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Veysel Atayman'a göre "*siberpunk yazarları bu dünyanın*

sorgusunu yapmak yerine, bu dünyada bireysel çapta insan algısının nasıl olacağı konusuna odaklanmaktadır."¹⁶⁹

İlk kez 1910'da J. Searle Dawley, 1931'de James Whale tarafından beyaz perdeye taşınan **Frankenstein**, belli başlıları **Frankenstein'in Gelişi** (1934), **Genç Frankenstein** (Mel Brooks, 1974) ve Kenneth Branagh tarafından 1994'te yine **Frankenstein** adıyla defalarca izleyici karşısına çıkmıştır. Dr.Frankenstein'in yarattığı bir canavar olarak tanıdığımız ucube kahraman tamamen bilgisizdir, ne doğayı tanımaktadır ne de insanların bu modernleşmeye başlayan dünyası hakkında en ufak bir fikir sahibidir. Onun bu bilgisizliği karşısında çektiği acı ve en basit anlamda enformatik şok hem romanın yazarı Mary Shelley hem de pek çok yönetmen tarafından vurgulanmıştır. Yine modern bir Frankenstein öyküsü sayılabilecek **Casshern**'de bir bilim adamı yanlışlıkla pek çok Frankenstein yaratır ve sonrasında hepsini imha etmeye çalışır. Hem annesi hem babası olan Dr.Frankenstein tarafından inkâr edilen yaratıklar enformatik şokla yüz yüze bırakılır. Bu şok karşısında olumlu kahramanlar olması imkânsızdır.

Gelecek şoku ögesi **The Terminator** (1984, 1991, 2003) serisinde de dikkat çeker. Geleceğin disütopik atmosferi günümüz insanı için çok ağırdır. Terry Gilliam **Brazil**'de enformatik egemenlik karşısında bireyleri edilgen kurbanlar olarak çizmiştir. Yine Terry Gilliam'ın **12 Maymun** (**Twelve Monkeys**, 1995) adlı filmi **Cyberpunk Review** tarafından tam puanla değerlendirilmiş ve hem görsel hem de içerik olarak yüksek derecede siberpunk ile ilişkili görülmüştür.¹⁷⁰ James Cole (Bruce Willis)

¹⁶⁹ Aktaran, O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, s.122.

¹⁷⁰ Twelve Monkeys, **Cyberpunk Review**, 16.01.06, Erişim: 28.04.07, <http://www.cyberpunkreview.com/movie/decade/1990-1999/twelve-monkeys/>

tıpkı **The Terminator**'de olduğu gibi gelecekle geçmiş arasında seyahat yapabilen ve enformatik arkeoloji ile geleceğin kıyametini engellemeye çalışmakta ancak modern insan tarafından anlaşılamayıp tıpkı **The Terminator**'ün Sarah Connor'u (Linda Hamilton) gibi suçlu kabul edilerek akıl hastanesine kapatılmıştır.

Gelecekte enformatik egemenlerin tekelinde olan dijital savaşlar karşısında sıradan insanın direnmesi imkânsızdır. **Ghost In The Shell**'de siberuzaya bağımlı yeni insan ırkı **Matrix**'deki gibi fiziksel anlamda olmasa da algı düzeyinde müdahalelere açıktır.

Aşın enformasyon veya enformatik yoğunluğun görsel bir temsili, 'Ghost in the Shell'de Kusanagi ve Bataeu'nun zihni 'hack' edilmiş bir adamı yakalamaya çalıştıkları ve bir dağ ölçüsünde yukarıya doğru yükselip tüm bakışı kaplayan reklâm ye işaret panolarının arkalarında devasa bir fon oluşturduğu bir sahnede görülebilir. Buna benzer yoğunluktaki görsel tasarımlar, siberuzaya giren ve bunun için türlü çeşit kablo ve cihaza bağlanan kahramanları olan 'Johnny Mnemonic', 'The Matrix' veya Katsuhiro Otomo'nun, 'Akira'nın yönetmeninin yapımcılığını üstlendiği canlandırma filmi 'Spriggan' (Hirotzu Kawasaki, 1998) gibi filmlerde de söz konusudur.¹⁷¹

W.Gibson'ın **Sprawl Üçlemesi**'nde konsol kovboyları siberuzaya bağlıyken yaşadıkları siber saldırılar sonucu ölebilmektedir. Teknoloji-beden bütünleşmesinde daha ayrıntılı ele alacağımız gibi gelecekte

¹⁷¹ O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, s.123.

siberuzay günümüzün bilgisayarlarından daha yakınımızda olacaklardır. Bu nedenle simülasyon ile gerçek arasındaki ani geçişler ya da *Yapay Bilinç* (*Artificial Consciousness*) düzeyindeki travmatik ataklar fiziksel bedeni doğrudan etkileyecektir. **Matrix** serisinin yazar ve yönetmenleri Wachowski Kardeşler'in 2005 yılında bir çizgi romandan uyarladığı **V for Vendetta** (James McTeigue) adlı filmde V adlı anti-kahraman, Evey'i (Natalie Portman) *dezenforme*¹⁷² etmek amacıyla bir hücreye kapatır ve fiziksel, psikolojik işkenceden geçirir. Yapay ortamdaki V'nin evinde bulan Evey, gerçekle yaşamış olduğu yapay gerçeklik arasında önemli bir sarsıntı yaşar. **The Matrix**'deki meşhur "gerçeklik çölüne hazır mısın?" repliği de bu tür bir şoku vurgulamaktadır.

Gücünü Yüksek Teknolojiden Alan Egemenler: Siberpunk sinemasında kullanmakta olduğumuz motif ve tema gruplamasını yapan O.Ersümer'e göre, siberpunk bilimkurguları, hayatı bütünüyle kontrol ve baskı altına almaya yönelik insanların üzerine çöreklenen dev şirketler, polis devletleri, tiranik yapay zekâ vb. motiflere sahiptirler. Bu açıdan sinemadaki yansımaları da bu yönde, aranmalıdır. Ancak, bu tür hegemonik güçlerin varoluşları sinemada son derece eskidir ve siberpunk bilimkurgularından bağımsız biçimlerde de sinemada yer almışlardır.¹⁷³

Bruce Sterling, 'Frankenstein' in siberpunk kurmacalardaki yorumunda canavarın, artık tek başına çalışan bilim adamları tarafından değil, bazı küresel şirketler tarafından finanse edilen bir takım projesi olarak ortaya çıktığını ifade ediyordu. Per Schelde de, 1993 yılında

¹⁷² **Dezenformasyon:** II.Dünya Savaşı ve Soğuk Savaş sırasında yanlış bilgilendirme ile bir şeyin oluşumunu (enforme olmasını) etkileyerek yönlendirmek ve oluşumunu etkilemek. Erişim:28.04.07, <http://www.answers.com/topic/disinformation>

¹⁷³ Bkz. A.g.e., ss.123-124.

yayımlanmış bir çalışmasında, benzer bir şekilde, bilimkurgu sinemasında yaptığı işin sosyal anlamını bilmeyen, dağınık saçlı, tipik çılgın bilim adamının artık 'yaratıcılık' konusunda özgür olmadığı, daha çok yaptığı işin ne için kullanılacağını bilmediği bir noktada olduğunu belirtmektedir. Bu durum için 'şirket filmleri' şeklinde ifade ettiği 'Robocop' serisinin ilk iki filmini örnek vermektedir.¹⁷⁴

Disütopik bilimkurgu filmlerinin pek çoğunda rastlayabileceğimiz bu tema çoğu zaman bireyci, özgürlükçü bir tutumun göstergesidir. Anarşist sinemanın önemli yönetmenlerinden Jean-Luc Godard'ın **Alphaville** (1965), yine bu yönetime uzak olmayan François Truffaut'un **Fahrenheit 451** (1966) 1980 öncesi bilimkurgu sinemanın önemli filmleridir. **Fahrenheit 451**'de bireyselleşmenin önemli bir simgesi olan kitaplar gelecekte yasaklandığı için okunanlar ezberlenerek ağızdan ağza anlatılmaktadır. George Orwell'in kült romanı **1984**'ün aynı adla çekilmiş olan filmi (Michael Radford, 1984) de yine bireyselleşmeyi, sanatı karşısına alan katı otoriteyi vurgulamaktadır. Günümüze gelindiğinde de bu disütopik atmosferin *Big Brother** figürü pek çok filmde konu edinilmeye devam etmektedir. Örneğin **Equilibrium**'da (Kurt Wimmer, 2002) egemen elitler sanata dair her şeyi yasaklamıştır. Tıpkı **1984**'te olduğu gibi cinsiyetler arası duygusal yakınlaşma hatta kişisel duygulanma dahi yasaktır. Rasyonalitenin getireceği bir ütopyanın çizildiği bu totaliter yapılanmada gizlice kitap okuyanlar en katı şekilde cezalandırılmaktadır.

¹⁷⁴ Aktaran, A.g.e., ss.128-129.

* **Big Brother**: George Orwell'in 1984'te ortaya attığı bir tabirdir. Totaliter rejimin bireyi her an gözetlediğini ve ne yaptığını bildiği bir sistemi işaret eder, her yeri görebilen otorite Big Brother'dır. **Wikipedia**, Erişim:28.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Big_Brother

Equilibrium'un başlangıç sahnesinde sanat eserlerinin yakılması kâğıdın eridiği ısıyı simgeleyen **Fahrenheit 451**'in itfaiyecilerini çağrıştırmaktadır.

William Gibson **Sprawl Üçlemesi**'nde güçlü bir devlet otoritesi tasvir etmemiştir. Devlet otoritesinin yerini kaotik bir atmosfer ve liberal pazar almıştır. Özellikle Gibson'ın *Zaibatsu*^{**}'lar olarak adlandırdığı mega-şirketler pek çok ulus devletinin gücünü geride bırakmış küresel güçlerdir. **12 Maymun**'da Dünya'nın sonunu getiren biyolojik saldırı özel bir genetik araştırma şirketi tarafından gerçekleştirilmektedir. Bir Philip K. Dick öyküsünden uyarlanan **Minority Report**'da (Steven Spielberg, 2002) suçlar henüz işlenmeden teknoloji aracılığıyla iktidar suçu engellemeye çalışan özel bir tim kurmuştur. **Cypher** (Vincenzo Natali, 2002) adlı filmde iki mega-şirket arasındaki veri hırsızlığı için **Johnny Mnemonic**'te olduğu gibi insan beyni veri taşıyıcısı olarak kullanılmaktadır. **Blade Runner**, **Artificial Intelligence: AI** (Steven Spielberg, 2001), **I, Robot** (Alex Proyas, 2004) filmlerinde robotlardan gelen tehlike üretici şirketlerdeki karanlık kişilere yüklenmiştir. **I, Robot** Isaac Asimov'un *Temel Robot Yasaları*^{*} olarak ortaya attığı aynı adlı kitabından uyarlanmıştır. **Renaissance** (Christian Volckman, 2006) adlı güncel filmde ise Avalon adındaki elit grup sahip olduğu gücü gerektiğinde özel paralı askerleriyle kullanılmaktadır. Avalon yöneticilerinin hedefi post-insan (post-human) olarak ölümsüzlüğü elde etmektir ancak ulusal güvenlik mensubu bir polis

^{**} Zaibatsu: 20.yy'ın başlarında japonya'da 1980'lerde Amerika'da ortaya çıkan bankacılık, sanayi birleşimli aile şirketleridir (Mitsubishi, Kawasaki vb.). **Wikipedia**, Erişim: 28.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Zaibatsu>

^{*} **Temel Robot Yasaları:** 1. Bir robot insana zarar veremez ya da zarar görmesine seyirci kalmaz. 2. Bir robot bir insanın verdiği emirlere birinci kural ile çelişmediği sürece uymak zorundadır. 3. Bir robot birinci ve ikinci kuralla çelişmediği müddetçe kendini korumalıdır. **Wikipedia**, Erişim: 28.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Three_Laws_of_Robotics

Avalon'un bu bilimsel çalışmaları elde etmesini engeller. Hükümet ve şirket güçlerinin karşı karşıya gelmesi yine **Blade Runner**'dan bildiğimiz bir motiftir. Ancak **Renaissance**'nin kahramanı Barthélémy Karas, tıpkı **Blade Runner**'ın Rick Dackard'ı gibi sokakların düzenini iyi tanıyan çizgi dışı bir kahramandır.

Aeon Flux (Karyn Kusama, 2005), **Code 46** (Michael Winterbottom, 2003) ve **Appleseed** (Shinji Aramaki,2004) filmlerinde ise genetik modifikasyon, klonlama çağında kaos ile çevrelenmiş ütopyalar biyolojik silah tehdidiyle kontrol edilmekte ve denetlenmektedir. **Code 46**'nın kahramanı William Geld (Tim Robbins) düzenli hayatı olan bir sigorta şirketi dedektifidir ve insanlarla empati kurabilmesi için özel bir virüs taşımaktadır. Ancak insanların zihnini okuyabilmesi William Geld'i suçluya aşık olan polis öyküsüne düşmekten kurtaramaz. **Aeon Flux** (Charlize Theron) ve **Appleseed**'in kahramanı Deunan Knute ise içinde yaşadıkları ütopyanın karanlık elitleriyle karşı karşıya gelirler. Bu tür senaryolarda biyolojik devrimi ya da karşı-devrimi ateşli savunan anti-kahramanlar artık yine siberpunk'ın bir alt türü olan *biobunk* olarak anılmaktadır. Biopunk ve biyolojik felaket senaryolarına bir başka güzel örnek ünlü usta Katsuhiro Otomo'nun yazdığı **Memories** filminin ikinci öyküsü olan **Stink Bomb**'dur.

Teknoloji-Beden Bütünleşmeleri: Siberpunk'ta beden neredeyse bir makineye eş değerdir; tekrar düzenlenebilir, bozulup çöpe atılabilir, tamir edilebilir, başka makinelere bağlanabilir, implantlarla *upgrade* (arttırım) edilebilir. William Gibson özellikle **Kont Sıfır**'da bedenin tahribatı ve teknoloji-beden bütünleşmesine dair önemli tasvirlerde bulunur. Daha başlangıçta kitabın kahramanı Turner, Yeni Delhi'de bir bomba patlaması

sonucu parçalanır ve Hollanda'da özel cerrahlar tarafından tamir edilir. **Neuromancer**'da Case iş teklifini artık bozulmuş olan organizmasını düzene sokabilmek için kabul eder. Yani tıbbi cerrahi ile teknolojik gelişmeler birbirine geçişmiş durumdadır. Yapay organlar tasarlayan tıp adamları, organik mikro işlem mühendisleriyle aynı mesaiyi günümüzde de paylaşmaya başlamışlardır. **Kont Sıfır**'da Mass Biyolabları'nda önemli bir mühendisin kızı olan Angie Mitchell siberuzaya bağlanabilmek için herhangi bir aygıtı ihtiyaç duymaz. Angie Mitchell'in beyni upgrade edilerek siberuzay konsoluna dönüştürülmüştür. **Ghost In The Shell**'in kahramanları Kusanagi ve Batou, Angie Mitchell gibi siberuzaya bağlantı arabirimi olmadan giriş yapabilmektedir.

Bu örneklerde görüldüğü üzere siberpunk bilimkurgu, beden-teknoloji ilişkisini, robot ve android olmanın çok ötesinde bilimsel temeli olan *post-insan* vizyonunun üstüne oturtmaktadır.

Evrim fikri 'Ghost in the Shell'de, siborg Motoko Kusanagi ile özel bir yazılım programının (bir tür yaşam formu: Proje 2501) birleşmesiyle oluşan yeni bir varlık ile vücut bulur. Söz konusu sahnede, yazılım programı ile Kusanagi arasındaki konuşmada ortaya konan, türlerin devamı için evrimleşmesi gerektiği fikrinin, bilimkurgu sineması içinde siberpunk bağlamında uygulandığının bir örneği olduğu söylenebilir.

(...) Kusanagi ve program Kusanagi'nin zihninde birleşirler; programın peşinde olanların açtığı ateş sonucunda bedeni paramparça olan Kusanagi için Bataeu karaborsadan (aynı zamanda yeniden doğuşun bir simgesi olduğu söylenebilir) bir çocuk bedeni bulmuştur. Filmin

sonunda, Kusanagi'nin birleştigi yazılım programından gelen iç sesi olduğu anlaşılan ve 'The Lawnmower Man' filminin sonu ile paralellik taşıyan bir şekilde, bilgisayar ağları içinde yaşamaya devam edeceklerini ima eden şu sözlerle sonlanır: 'Ağ geniş ve sınırsız.'¹⁷⁵

Ghost In The Shell'in Kusanagi'si **Neuromancer**'ın McCoy Pauley'i (Flatline), öyküsü Stephen King'e ait olan **The Lawnmower**'ın (**Bahçıvan**, Brett Leonard,1992) Jobe'si beden ölümünden sonra siberuzayda silikon bir kalbe sahip olmayı tercih eden kahramanlardır. **Ghost In The Shell II**'de Kusanagi, Bataeu'yu, **Neuromancer**'da Flatline'in Case'i koruması gibi siberuzaydan korumaktadır. Bu tür bir post-insan senaryosu android ya da YZ olmanın çok ilerisinde, daha insani bir varoluştur.

David Cronenberg'in **Videodrome** (1983) ile başlayan sanal gerçeklik ve makine –oldukça ilkel anlamda TV ve video– bütünleşmesi 1999'da **eXistenZ** filmiyle video oyunları üzerinden yansıtılır. **eXistenZ**'da siberpunk'ı çağrıştıran yıkıntı bir garajda omurilikten özel bir aletle siberuzaya bağlantı portu açılmaktadır. Bu porta bağlanan konsollar organik hissi veren canlı makinelerdir. Yani insan makineleştirilirken bünyesine uygun organik, canlı konsollar kullanılmaktadır. Yapay gerçeklik ise bir tür terapist ya da roleplay anlatıcısı tarafından kurgulanmaktadır. Japon bilimkurgu sinemasının ilk örneklerinden sayılabilecek **Tetsuo: Iron Man** ve **Akira** için O.Ersümer şöyle diyor:

Bu özelliklerin bulunabileceği filmlerden biri, finalindeki tüm korku verici ve yıkıcı bedensel

¹⁷⁵ O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, s.137.

dönüşümlerine rağmen ölmeyen, kozmik sahada, bir tür enerji biçimi olarak yaşamaya devam ettiği ima edilen Tetsuo karakteri ile 'Akira'dır. Filmde Akira adı verilen ve insanoğlunun evriminin bir sonraki adımı olup olmayacağı merak edilen güçle birleşen Tetsuo karakterinin, filmin öyküsü içerisinde, geçmişte bu gücü kontrol etmek amacıyla üzerinde deneyler yapılmış çocuklardan biri olduğu öğrenilir.

Yine evrimsel bir boyut taşıyan "Tetsuo: Iron Man"de de aynı isimdeki karaktere, onunla benzer kaderi paylaşan metal parçalan ile birleşmiş bir diğer karakter "geleceğin metal" şeklinde bağırır.¹⁷⁶

Robocop serisinin ilkinde (Paul Verhoeven, 1987) kahraman Robocop makine bütünleşmesinden sonra insani olan tarafı Memur Alex J. Murphy ile metal bedeni arasında gelgitler yaşamaktadır. *Android* (erkek), *Gynoid* (dişi) yapay olarak üretilmiş mekanik ya da organik, insana benzeyen üsentetik yaşam ünitleridir.¹⁷⁷ Örnek vermek gerekirse **The Terminator**'ün T900 ve T1000'i, **Blade Runner**'ın Dackard'ı ve Rachael'ı, **A.I.**'nin Jigolo Joe ve David'i ne denli insansı olsalar da sentetik yaşamları olan YZ'lerdir. Ancak Robocop bedenini kaybetmiş bir polis memurunun implantlarla yeniden yaşama döndürülmesidir. Yani insani tecrübeler, kişiliğe ve doğal bir bilince sahip olması onu robot olmaktan çıkarmaktadır. Mekanik ya da organik implantlar ve makineler ile değiştirilmiş bedenlere ise *siborg* denmektedir. Düşünsel etkinlikleri bir beyinde ya da beyine birebir benzerlik gösteren bir bilgisayarda devam

¹⁷⁶ A.g.e., s.135.

¹⁷⁷ Bkz. **Wikipedia**, Erişim: 29.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Android>, <http://en.wikipedia.org/wiki/Gynoid>

etmesi, insani bir geri plana sahip olması o organizmanın hata yapması ya da hataları anlayabilmesini, dolayısıyla ‘Turing Testi’nden geçebilmesini mümkün kılmaktadır. Siborg kendi kendine çalışabilen yapay ve doğal sistemlerin bir bütünleşmesi olan organizmadır.¹⁷⁸ Dolayısıyla teknoloji-beden bütünleşmelerinde bedene ait olanla makineye ait olanın nitelikleri önemlidir. İnsan, tümüyle sentetik bir bilinci doğal olarak ötekileştirmektedir. **A.I.** filminde YZ Çocuk Dave’i annesi bu durumundan dolayı yadırgamakta ve ormana bırakıp kaçırmaktadır.

Johnny Mnemonic’in kahramanı Johnny Smith’in beyni bir veri taşıyıcısı olarak kullanılmaktadır. Bu verilere giriş yapma yetkisi olmayan Johnny’nin beynindeki bu verileri almanın yöntemi yine başka bir makine ile bağlantı kurmaktan geçmektedir. Bu başka makine çoğu zaman daha büyük bir veri inşası ya da YZ’dir. **Appleseed**’de ütopyayı yöneten Gaea adındaki mükemmel YZ’nin insani tarafı makineye bağlı yedi bilge* ihtiyarla temsil edilmektedir. Gaea ‘akıl’, yedi bilge ise ‘duygu’ları temsil etmektedir. Bu senaryo makinenin bütünleşme aracılığıyla insanlaştırılması adına güzel bir örnektir.

Siberuzay, Hackerler ve Gerçeklik Algısının Bozulması: Öncelikle siberuzay kavramının tanımına bakarsak Bruce Sterling’e göre:

Siberuzay basit bir telefon görüşmesinin meydana geldiği yerdir. Bu yer asıl telefonun yani masanın üstünde duran plastik aygıtın içinde değil, başka şehirde sizi arayan kişinin

¹⁷⁸ Bkz. **Wikipedia**, Erişim: 29.04.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyborg>

* Antik Yunan’ın Yedi Bilge’sine gönderme niteliğindedir. İ.Ö.620 – İ.S. 550 yıllarında erdemi tartışan yedi bilgeye verilen ad. Bu bilgiler Atinalı Solon, Spartalı Chilon, Miletoslu Thales, Lindoslu Cleobulus, Mytileneli Pittacus ve Korinthli Periander. Bkz. **Wikipedia**, Erişim: 29.04.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Seven_Sages_of_Greece

*telefonunda da değil, iki telefonun tam arasındadır. İkiniz arasındaki bu tanımsız yer insanoğlunun aslında bulunduğu ve iletişim kurduğu yerdir.*¹⁷⁹

Kavramın mucidi William Gibson ise siberuzayı şöyle tarif etmektedir:

*Siberuzay her ulustan milyarlarca legal operatörün anlaşmalı olarak, çocukken öğrendiği matematiksel kavramlar aracılığıyla gördüğü bir halüsinasyondur. Aklın boşolmayan yerlerinde uzanan ışık huzmeleri, veri küme ve topluluklarıdır. Tıpkı şehrin ışıkları gibi...*¹⁸⁰

Oğuzhan Ersümer ise daha basit bir dille siberuzayı şöyle özetlemiştir:

*(...)telefon ağı, kendi aralarında belli bir ağ oluşturan elektronik düzenlemeler, TV ve tüm monitör ekranlarının 'ardındaki' boyut iken, siberpunk'ta daha çok insanın bedenini dışarıda bırakarak dalış yapabildiği bir mekândır.*¹⁸¹

Dolayısıyla siberuzay son yirmibeş yıla ait bir kavramdır ve özellikle internet benzeri iletişimde devrim niteliği taşıyan olanakların yaygınlaşmasıyla siberuzay, sanal gerçeklik daha anlaşılır hale gelmiştir. W.Gibson öyküsü **Johnny Mnemonic**'te siberuzayın adını internet olarak kullanmamış olsa da filminde siberuzay görüntülerinin üstünde 'İnternet

¹⁷⁹ Bruce STERLING, **The Hacker Crackdown**, Literary Freeware, Sideways PDF by E-Scribe, 1994, s.11.

¹⁸⁰ Aktaran, Martin IRVINE, **William Gibson's Neuromancer and Post-Modern Science Fiction**, Erişim: 29.04.07, <http://www.georgetown.edu/faculty/irvinem/technoculture/pomosf.html>

¹⁸¹ O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, s.138.

2021' yazdığını görürüz.¹⁸² İnternet siberuzay motifinin daha anlaşılır olmasını sağlamıştır. Nitekim **Terminator III: Rise of the Machines**'te (Jonathan Mostow, 2003) gelecekte makinelerin yükselişi siberuzayda varlığını sürdüren SkyNet adlı bir askeri YZ'nin bilinç düzeyine erişmesi ve kontrolden çıkması ile mümkün olmaktadır. **Lawnmower Man II: Beyond Cyberspace**'de (Farhad Mann, 1996) siberuzayda tanrısal yaşamı motif edinmiştir. Siberuzayda varolan zekâlar bir biçimde sıradan insandan üstün özelliklere sahiptir. Jobe karakteri Dr. Lawrance Angelo tarafından hapsedilmişoldupu sanal gerçeklikten çıkışkodunu bularak kaçmayı başarır ve artık her yerededir. Tıpkı **Terminator III**'ün *SkyNet*'i gibi belirli bir merkezi yoktur, dağınık yapı üzerinde serbestçe dolaşabilmektedir. Aynı motif **Virtuosity** (Brett Leonard, 1995) adlı filmde tersine işlemektedir. Aslında gelişmişbir YZ olan SID 6.7 (Russell Crowe) laboratuvar sistemlerinin dışına, yani fiziksel dünyaya çıkabilmek için bir bilim adamını ikna eder. Silisyum bileşimi bir android olan SID 6.7 ünlü katillerin beyin yapısına göre programlanmış bir eğitim simülasyonuyken fiziksel dünyada tehlikeli bir katil olarak kendi tabiriyle yer çekimine alışmaya çalışmaktadır.

Siberuzayda sanal ve yapay bir gerçeklik söz konusu olduğundan kahramanın bilincini zaman zaman kaybetmesi ya da farklı bilinç düzeylerine geçmesi pek çok filmde önemli bir motif oluşturur. **Matrix** serisi içinde yaşadığımız dünyayı bir simülasyon olarak kabul etmiştir. Neo ya da Trinity gibi kahramanlar ise başlangıçta hacker kimlikleri çizerler. Telefonların siberuzaydan ayrılma geçitleriolarak kullanılması ise Bruce Sterling'in tanımını hatırlatmaktadır. **Ghost In The Shell II**'de Batou her

¹⁸² Bkz. A.g.e., s.139.

zaman gittiği süpermarkette alışveriş yaparken saldırıya uğradığını düşünür ve kendini kolundan vurur, aslında karşısında birdüşman somut olarak yoktur algısı (bilinci) hacklenmiştir. Büyük hackerin malikanesine gittiklerinde hacker yine kahramanlarımızla algı oyunları oynamaya devam eder. **Neuromancer**'da bu tür algı oyunları ölümlerle sonuçlanabilmektedir, bu nedenle bir konsol kovboyu olan Case'in ya da hackerlere karşı tecrübeli olan Batou'nun sinir sistemi bu tür ataklara karşı hem upgrade edilmiştir hem de tecrübe sonucu kendiliğinden gelişmiştir. Katsuhiro Otomo'nun yazdığı **Memories**'in ilk öyküsü olan **Magnetic Rose**'da sesini kaybetmiş ünlü bir opera sanatçısı olan Eva Friedel ölümsüzlüğü sanal gerçeklikte arar. Sınırlarına giren kurbanlarının holgramlar ve sanal gerçeklik oyunları bilincini etkiler. Eva Friedel trajik bir hayatın sonunda siberuzayın ölümsüz bir hayaletine dönüşmüştür ve insanlıktan intikam alan bir delidir adeta.

Yine bir Philip K. Dick öyküsünden uyarlanan **Gerçeğe Çağrı** (**Total Recall**, Paul Verhoeven, 1990) adlı filmde adından anlaşılacağı gibi Douglas Quaid/Hauser (Arnold Schwarzenegger) yapay bir gerçekliğin içine hapsedilmiştir. Kendisini bir inşaat işçisi sanan Quaid aslında Mars'ta bir direniş örgütünün lideridir ve Mars'ta yeni kurulacak dünyevi yaşam O'nun elindedir. **Blade Runner**'da Rick Deckard dahi sahte anılardan oluşan bir geçmişe sahiptir. **eXistenZ**'da sanal gerçeklik bir düş, yarı bilinçlilik hali gibi yansıtılır. Aslında çok kullanıcı bir oyunun içinde olan kahramanlar öldükten sonra oyunu kaybetmişlerdir, ancak sonrasında anlaşılır ki o da başka bir oyunun parçasıdır, yani iç içe geçmiş pek çok oyun yüzünden bilinç kökü (root) yitmiştir. Siberuzayda oynanan oyunlar günümüzde oldukça gerçekçidir. Bu yaklaşımla Tom Maddox ve William

Gibson ünlü TV dizisi **X-Files** için yazdığı FPS* 'de (First Person Shooter) bir oyun simülasyonunda geçmektedir, oyun ortamında işlenen cinayetler FBI Ajanı Mulder'ın 'X-Dosyaları'na girmeyi başarmıştır. **Nirvana** filminde de oyun gerçeği ile fiziksel gerçeklik karışmaya başlar ve oyunun kahramanı olan Solo, yaratıcısı Jimi'ye "Ya gördüğün şeyler gerçekte yoksa? Şu an bulunduğun yer gibi" diyerek gerçeklik algısına gönderme yapar. Oyun ortamında geçen bir başka önemli film ise **Ghost In The Shell**'den tanıdığımız M.Oshii'nin **Avalon**'dur. Avalon adlı bir oyunda aşama (level) atlamak için savaşan Ash gerçek hayattan kopmuş bir bilgisayar bağımlısıdır. Oyundan etkilenen kişilerin bulunduğu kliniği gördükten sonra dahi Ash'in oyunun vadedtiği cennete (oyun sonlarındaki sanal ödül) karşı inancı sarsılmaz.

Matrix'te gerçekliğin çölü (desert of the real) olarak gündeme gelen ve o muazzam simülasyonun altında var olmaya devam eden yıkık dökük fiziksel gerçeklik, Avalon'da biri diğerine göre daha hakiki olmayan gerçeklik düzlemleri arasında kaybolmuş. Yani, Avalon'da her şeyin temelini oluşturan bir 'gerçek' yok - film bunun çok çarpıcı bir ispatını da oyunun class real denen level'ında ortaya koymakta. Tam 'İşte şimdi oyunun dışına çıktık galiba', dediğimiz bir noktada, bu ortamın da aslında 'sanal' olduğu ya da zaten her şeyin sanal bir oyun olabileceği olasılığı ortaya çıkıyor. Bu açıdan Avalon, Cronenberg'in Existenz'ine düşünce olarak daha

* FPS, daha önce açıkladığımız gibi elinde silah tutan bir oyuncunun gözünden oynanan oyun türüdür.

yakın; Existenz de, 'acaba hala oyunun içinde miyiz?' sorusu ile nihayetlenmişti.¹⁸³

Hackerler de genellikle bir tür oyun bağımlısıdır. Onlar için başkalarının sistemlerine girip çıkmak, erişilmeze erişmek tıpkı bilgisayar oyunlarındaki level geçmek gibi bir itibar meselesidir. **Kont Sıfır**'ın *cracker* Bobby'si teknolojinin gettosunda çok kullanıcıli Siberuzay oyunlarına katılmaktadır. Yaptığı en iyi şey budur ve annesinin yatağına iliştiirdiği Hıristiyanlıkla ilişkili hologramların hiçbir değeri yoktur. Onun için daha değeriolan Hosaka bir konsol ya da holgramik sex oyuncaklarıdır. Bu yalnızlaşmış hacker tiplerinin tekno-fetişizmi biraz da siberuzay ağlarında kendilerini daha üstün bir kimlikle sunabilmelerinde gizlidir. **Terminator II**'de John Connor (Edward Furlong) bir genç (teenage) olmasına karşın banka ATM'lerine giren yasa dışı birkişilik çizer. Annesi ve babası yanında değildir, bu yüzden sokakların dilini öğrenmiştir. Kevin Mitnick'in yaşam öyksünü andıran hacker tiplemesi 1983 yapımı olan **War Games**'de de (**Savaş Oyunları**, John Badham, 1983) karşımıza çıkar. Genç bilgisayar korsanları teknolojiye yatkınlığı ve sistemlere farklı bir gözle bakmasından dolayı sinemanın da kullandığı bir tipleme olmuştur. **War Games**'in kahramanı David Lightman (Matthew Broderick) tıpkı Bruce Bethke'nin kahramanları Michael ve Rayno gibi okul dosyalarına girip ders notlarını değıştirirken Amerikan Savunma Bakanlığı'na bağılı olan YZ tabanlı bir oyunun sonucunda Dünya Savaşı çıkarma noktasına gelir. Kevin Mitnick'de bu tür hacker tiplerinin gerçek yaşamdaki halidir. Gazeteler O'nu siberuzay üzerinden Dünya Savaşı çıkarabilecek, siberpunk'ların kralı olarak tanımlamıştır. Kevin Mitnick'in yakalanma

¹⁸³ Orhan ANAFARTA, "Avalon (2001)", **Geceyarısı Sineması Dergisi**, sayı: 19, Ankara, Güz 2003, s.15. Aktaran, A.g.e., s.159

serüvenini anlatan **Takedown**'da (Joe Chappelle, 2000) Mitnick bir suçlu olarak gösterilmez. Hatta Mitnick'in izini süren ve aynı zamanda filmin de senaristi olan Tsutomu Shimomura da Mitnick kadar suçludur. Filmin sonunda Mitnick bir anti-kahraman olarak, Shimomura'ya "Aramızdaki fark ne, neden sen dışarıdasın ve ben içerideyim?" diye sorar. Çünkü Shimomura'nın bilgisi ve ürettikleri de en az Mitnick'in kadar siberuzaydaki mahremiyeti (privacy), güvenliği tehdit etmektedir. Mitnick'in Shimomura'dan farkı punk tavrıdır, bu yüzden bir siberpunk karakter olma özelliği taşımaktadır.

'Ghost in the Shell'de en çok adı geçen hackerlardan biri ise, Kusanagi ile birleşen, Proje 2501 kodlu yazılım programı, diğer adıyla Puppet Master (Kukla Oynatıcı)'dır. Bilgisayar ağlarına bağlantıları olan insanların zihinlerini boşaltıp anılar yerleştirebilmekte ve onları istediği gibi kullanabilmektedir.¹⁸⁴

Tekrar **Johnny Mnemonic**'e dönecek olursak Johnny siberpunk karakteristik özellikleri taşıyan yetenekli bir konsol kovboyu, hackerdir. Ancak daha önce de belirttiğimiz gibi mega-şirketler Johnny'nin beynini istila etmektedir. Kendi beyini üzerinden oynanan oyuna kahraman kişisel yeteneklerini kullanarak direnmeye çalışmaktadır. Film 1995 yılında vizyona girdiğinde siberpunk hayranlarını hayal kırıklığına uğratmıştır:

Johnny Mnemonic iyi bir film değildi, ama acaba iyi olsaydı iş yapar mıydı? Meçhul... Çünkü kaynaktaki tanıyla (yani William Gibson öykülerinde geçtiği haliyle) siberuzay, şu anki bilimkurgu trendine göre biraz 'bakir'. 80'lerden

¹⁸⁴ A.g.e., s.146.

*kalmasına ve **Blade Runner** gibi siberpunk âleminin ilgisini sinemaya çekmiş bir öncü taşımasına karşın, fazla yeni kaçabilir. Tutmayabilir. Önce biraz kötü örneklerini görüp, alıştırmak lazım belki 50'li yılların bilimkurgu ortamında olduğu gibi.*¹⁸⁵

Johnny Mnemonic her ne kadar beğenilmese de konsept olarak günümüz sinemasına ilham vermiştir. Örneğin Kanadalı yönetmen Vincenzo Natali'nin **Cypher** adlı filminde Morgan Sullivan (Jeremy Northam) atlatması imkansız olan beyin yıkama cihazlarıyla beyni yıkandıktan sonra Jack Thursby olarak rakip şirkete veri hırsızlığı yapmak üzere yerleştirilir. Durum anlaşılınca Sullivan yenişirketiadına çalışmaya başlar. Sullivan ve benzeri pek çok şirket çalışanı benzer casusluk eylemlerinde kullanılmaktadır. Beyin yıkanıp bilinçleri değiştirildikten sonra profesyonel oyuncular ile yaşamı da bir simülasyona dönüşmektedir. Ancak bilmedikleri bir şey filmin sonundaki sürpriz olarak karşımıza çıkar; Sullivan tüm bu teknolojileri geliştiren karanlık bilim adamının ta kendisidir. Bu nedenle her iki şirket de aslında Sullivan'ın müşterisidir ve tek kazanan Sullivan olacaktır. **Johnny Mnemonic** gibi siberpunk atmosferde geçmeyen bu film değerlendirildiğinde siberpunk unsurlara sahip olduğu görülecektir. Bir biopunk örnek olarak nitelenebilecek **Paycheck** (John Woo, 2004) yine modaya uygun olarak bir Philip K. Dick öyküsünden uyarlanmıştır. Michael Jennings (Ben Affleck) parlak bir bilim adamıdır, ancak milyonlarca doları bırakıp işten ayrıldığında Morgan Sullivan gibi hafızasının bir kısmının var olmadığını fark eder. İşten ayrılırken şirket hafızasını silmiştir ancak bunun hesabını yapmış olan

¹⁸⁵ Kutlukhan KUTLU, "80'li Yıllardan Günümüze Bilimkurgu. Referanslar Dönemi", **Sinema Dergisi**, sayı:2, İstanbul, Mart 1998, s.86. A.g.e.,s.139.

yetenkli mühendis hem mega-şirkete hem de FBI ajanlarına karşı mücadele verir. **The Matrix**'in Ajan Smith'i de bir FBI ajanı görünümündedir ve 1990'lardan sonra Hollywood bilimkurgularında sıkça kullanılan motife riayet etmiştir.

Anti-Kahraman, Punk Tavır, Kararsız Tutum ve Melezlik:

Yukarıdaki örneklerden de anlaşılabilceği gibi siberpunk özellikler taşıyan anti-kahraman hem hükümet yetkilileri hem de mega-şirket güvenlik birimlerine karşı bir tutum sergilemek durumundadır. Bu karşı duruşu iş birliği içinde olduğu zamanlarda dahi değişmez, bireysel tercihleri, özgürlüğü her şeyin önündedir ve bu mücadelesinde teknoloji konusundaki üstün donanımı, kıvrak zekâsından başka güvenebileceği çok şey yoktur.

Neuromancer'da Caase, **Kont Sıfır**'da ise Turner para karşılığı görevlendirilseler de her ikisi de tıpkı **Johnny Mnemonic**'te ki Johnny gibi sözlerinde durmazlar. Siberpunk karakterler kafalarına eseni yapan, kendi duygularını emirlerin, iktidarın karşısında gören asi karakterlerdir. Sinemada bunun en güzel örneğini John Carpenter'ın **Escape From New York** ve **Escape From L.A.** filmlerinin kahramanı Snake Plissken'de (Kurt Russell) görmek mümkündür. Snake az konuşan, mecbur olmadıkça kimsenin sözünü dinlemeyen, o dönemin teknolojilerine yakın yalnız bir anti-kahramandır. **Escape From New York**'da Amerikan Başkanı'nı kurtarmak için dahi askeri birliklerin giremediği bir hapisaneyeye dönüştürülmüş olan Manhattan Adası'na Snake bir planörle iniş yapar ve elini kolunu sallayarak gezmeye başlar. Snake'e güvenmeyen Polis Şefi Bob Hauk (Lee Van Cleef), Snake'in boynuna vurulan bir iğneyle mikro bomba yerleştirir. Diğer örneklerde olduğu gibi Snake'de güvenilmezdir ve nitekim filmin sonunda Başkan'ın cebindeki uluslar arası değeri olan kaseti

imha eder. Kişisel menfaatleri için girmiş olsalar da bu kahramanlar görevlerini sonlandırmakta biraz sorunludurlar.

Minority Report'da (**Azınlık Raporu**) Suç Öncesi Araştırma Birimi Şefi olan John Anderton (Tom Cruise) azınlık raporuna göre suçlu duruma düşer ve kaçmaya başlar. Peşinde olan sistem tüm teknolojik olanakları kullanırken Anderton'da sokakların dilini ve geçmiş teknolojik deneyimlerini sonuna kullanır. Bir Steven Spielberg filmi olarak siberpunk olmaktan çok uzak görünen bu filmde dahi Anderton bunalımlı ve yalnız bir kahraman olarak uyuşturucu satıcılarını bulup tekrar bağımlısı olduğu uyuşturucuya tutunur.

Anti-kahramanın bu ne yapacağını bilmez tutumu, çelişkileri onları bir kahraman olmaktan uzaklaştırmaktadır. Hard-boiled dedektiflik öykülerinin Chandlervari yansımaları olan uyuşturucu ya da içki bağımlılığı, *femme fatale* karakterlere düşkünlük, suçdünyasıyla sıcak ilişkilerde olmak kahramanın insanları birleştiren, eşit seviyeye taşıyan tekinsiz sokakların karakteristiğine uygun düşmektedir.

Siberpunk'taki kararsız tutumu özellikle, yakın bir gelecekte teknolojinin olumlu bir dönüşüm mü, yoksa bir esaret mi getireceğine, geleceğin gerçek anlamda arzulanır olup olmayacağına dair sergilenen şüphe ve belirsizlik ile ortaya çıkmaktadır. Bu durumun varyanttan teknofili ile teknofobi, ütopya ile disütopya, insan kalmak (dönüşüme direnç göstermek) ile insanlıktan çıkmak (yokoluşa gitmek) arasında seyredilmektedir.¹⁸⁶

¹⁸⁶ O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, s.154.

Strange Days (Tuhaf Günler) filminde Lenny Nero (Ralph Fiennes) yine sokakların dilini bilen yalnız bir karakterdir. Los Angeles'in ünlü yılbaşı kutlamaları 2000 yılında bir felaket senaryosuna dönüşmüştür. Şehre **Escape From New York** filminde olduğu gibi kaos hakimdir. Lenny Nero ise tecrübeleri birebir yaşatan bir aygıt için pornografik kasetler satmaktadır. Sokakların dilini bilmek ve bağımsız olmak dışında hiçbir özelliği olmayan Lenny siberpunk ortamda var olmayı bilen bir anti-kahramandır. **Strange Days** bu bağlamda siberpunk olmaktan çok 'punk' yanıyla ön plana çıkar.¹⁸⁷ Hükümetin ya da bir mega-şirketin çalışanı dahi olsa kahraman dramatik aksiyon içinde husumete düşmektedir. O.Ersümer **Strange Days**'e ilişkin yerinde bir saptamada bulunmaktadır:

Bir dönem William Gibson'ın 'Burning Chrome' adlı öyküsü ile de ilgilenmiş olan Kathryn Bigelow'un yönetimindeki ve siberpunk bilimkurgularının tonunu taşıdığı söylenebilecek olan 1995 yapımı 'Strange Days'in film zamam, 30 Aralık 1999 (01:06 a.m)'da 'Nirvana'nınkine benzer biçimde yeni yıla yaklaşık bir gün kala açılır. Mekân, savaş alanına benzeyen, hatta kimi zaman tümünden bir ayaklanma havası içine girip gerçekten savaş alanına dönüşen Los Angeles'tir. Askeri kuvvetler ve polis birlikte çalışmaktadır. Silah taşıyan siviller, yanan arabalar, dumanlar, tanklar, polis arabaları sokakları kaplamaktadır. Filmin yüksek teknoloji ile olan ilişkisi, öyküsünün merkezinde yer alan, insan deneyimlerini kaydedebilen kanun dışı sanal gerçeklik cihazları SQUID (Superconducting Quantum Interference

¹⁸⁷ Bkz. **Cyberpunk Review**, Erişim:29.04.07, <http://www.cyberpunkreview.com/movie/decade/1990-1999/strange-days/>

Device)'lardır. Filmde bu cihazların kimi zaman gerçek cinayet ve tecavüz olaylarını isteğe göre kurban veya failin tüm hislerini yansıtarak kayıt yapacak şekilde kullanılması ise, filmin ayaklanma ve çatışmalarla dolu karanlık geleceğine eşlik etmektedir. **'Strange Days'**in geçtiği ortam ve karakterlerinin yaşam biçimleri göz önüne alındığında **'Blade Runner'** tarzı yüksek teknoloji ve sefil hayat ikilisi bir gerçeklik kazanmaktadır. Film Arapça, Çince, İngilizce gibi farklı dillerde mesajlar geçen, üstlerinde 'dünya çapında' yazan dev ekranların olduğu bir meydanda küresel bir binyıl (milenyum) kutlamasıyla sonlanır.¹⁸⁸

Blade Runner'da Dackard filmin başında bir Çin Lokantasında yemek yedikten sonra Çin Lokantası havalanır ve gider. **Neuromancer**'da Case Japonya Chiba City'den başladığı yolculuğunda Amerika Sprawl'a gidinceye dek İstanbul'a dahi uğrar. William Gibson'ın ayrıntılı İstanbul tasvirlerinden yazarın İstanbul'u ziyaret ettiği anlaşılmaktadır. **Kont Sıfır** ise Yeni Delhi'den başlayıp Barcelona'dan Güney Amerika'ya dek simultane öyküler içermektedir. Ancak **Kont Sıfır**'ın en ilginç özelliklerinden biri şamanik dinlere ait motifler içermesidir. Aynı şekilde **Nirvana**'da Hindistan ve Çin'e ait pek çok öge barındırmaktadır. J.C.Grimwood'un **Arabesk Üçlemesi** tamamen Osmanlı kültürünü konu edinmiştir. **Naked Lunch**'da Bill Lee'nin (Peter Weller) gittiği şehir Interzone W.Burroughs'un bir süre yaşadığı Fas'tır. Siberpunk'ta pek çok kültüre ilişkin izler bulmak mümkündür. Siberpunk melez yapısıyla postmodernizmin tüm karakteristik özelliklerini taşımaktadır.

¹⁸⁸ O.ERSÜMER, **Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk**, s.118.

Siberpunk sadece coğrafyaları melezleştirmekle kalmaz; farklı dönemlerde geçen öyküleri çakıştırır, speküle eder. Örneğin **Arabesk Üçlemesi** Osmanlı Devleti'nin günümüzde varolduğu kurgusu üzerinden yürürken Gibson ve Sterling'in **The Difference Engine**'i Viktoria Dönemi'ni speküle etmektedir. **Nirvana**'nın öyküsü Hindistan'da geçmesine karşın kültürel bir mozaik dikkat çeker. *Immortel*'da gökdelenlerin yükseldiği bir kentin tepesinde Antik Mısır tanrıları yaşamakta ve gerektiğinde kente müdahale etmektedir. **Casshern**'de ise Avrupa kültürüne ait olan Kolezyum görüntüsü gibi imgelerle Çince yazılar bir aradadır. **Casshern** hem steampunk hem siberpunk öğeleri aynı zamanda barındırmaktadır. İleri bir mekanik ile dijital teknoloji melezleştirilmiştir. Steampunk ise başlı başına bir melez olma özelliği taşımaktadır; bugünün enformatik altyapısı buhar gücünün değerli olduğu Endüstri Çağı'yla birleştirilir. Siberpunk bilimkurgu türünde önem taşıyan hiçbir yer, hiçbir zaman duygusu her yer ve her zaman üzerinden aktarılmaya çalışılır.

Siberpunk bilimkurguları korku türü içinde görmeye alışık olduğumuz gotik öğeler dâhil olmak üzere eski ile yeniyi, geleneksel ile modern, bilim kavrayışı ile metafizik algıyı birleştiren ve bu açıdan siberpunk'ın bilimkurgu türü içinde değerlendirilip değerlendirilemeyeceği yönünde tartışmalar da yaratabilen melez bir görünüm sergilemektedir.¹⁸⁹

¹⁸⁹ Bkz. A.g.e.,s.159.

2.3. TİYATRO VE SİBERPUNK

Tiyatroda doğrudan bir siberpunk türünden bahsetmek mümkün değilse de siberpunk'ın düşünsel arka planıyla kesişen tiyatral unsurlar bulunmaktadır. Fantastik veya bilimkurgu açısından ele aldığımızda kökleri Pagan ve Şaman törenlerine, Antik Yunan'daki Deus Ex Machina'ya kadar uzanmaktadır.

Çoğu siberpunk agnostik, neo-pagan ya da makineleri ve özgür yaşamı seven akılcı, atesit teknokratlardır. Aaron Pavao **Introduction to Technopaganism and Technoshamanism (Teknopaganizm ve Teknoşamanizme Giriş)** başlıklı makalesinde siberpunk'ların *Şaman* ya da *Wicca** ile benzerliğine dikkat çekmektedir. İnsan alet yapan bir canlı olarak balta, kılıç, kadeh, ateş ya da bilgisayar gibi değerli aletleri büyü ve ayinler ile ilişkilendirmeyi sevmiştir. Ancak bizleri savaş alanında koruyan büyülerden daha farklı olarak tekno-*büyü* programcılarının, lazer işçilerinin, bilim insanlarının ve silikon mimarlarının hissedeceği bir şeye dönüşmüştür. Daha karmaşık bir teknolojinin spritüel bir yol bulması şaşırtıcı değildir.

Şamanik dünya görüşü doğaüstü güçler ve dış gerçekliğe giriş yapmak gibi inançları bünyesinde barındırır. Bu ruhlar âlemine şamanlar rüyalar ve diğer yarı bilinçlilik hali gerektiren yöntemlerle girip etkileşim kurabilmektedir. Şamanlar aynı zamanda kendi topluluğunun sağaltıcı/psikiyatru/mucize gerçekleştiren elemanı olarak doğa üstüdurumlarda topluluğa yardımcı olur, topluca katılınan ritüeli yönetir. Aaron Pavao'ya göre *teknoşamanizm* bu durumun bir türevidir. Tam olarak

* **Wicca**: Pentagram yıldızı ile sembolize edilen hıristiyanlık öncesi Avrupa paganizmine dayanan çok tanrılı dini inanç. **Wikipedia**, Erişim: 24.05.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Wicca>

algılanamayacak karmaşık ve uçsuz bucaksız teknolojik yapılanmalara (bir başka deyişle siberuzay) teknoşaman bir kullanıcı-makine ilişkisiyle değil daha sinirsel ve nörolojik bir bağlantı yoluyla erişir ve kendi topluluğu için bir arabuluculuk üstlenir. Bu performansı gösterirken uyuşturucu kullanan, aşkın danslar gerçekleştiren, transa geçen teknoşaman günümüzün alt kültüründe de topluluğu bir araya getirme misyonunu taşımaktadır. Bunun en güzel örneklerinden biri William Gibson'ın **Kont Sıfır**'ındaki YZ-yönlendirmeli *voodoo** motifleridir¹⁹⁰:

Bobby, pirinç ve yumurtayla dolu ağzıyla. “Bunun bir din olmadığını daha önce de söylediğini sanıyordum.”

Beauvoir gözlerindeki camların çerçevelerini çıkarıp kulak saplarından birini gözden geçirdi. “Sana söylediğim bu değildi. Ben sana bunun din olup olmadığı konusunda kafa yormana gerek olmadığını söyledim, hepsi bu.

(...)

“Din düşünürken aklına neler geliyor, yani tam olarak?”

“Şey, annemin kızkardeşi bir Bilimdinci'dir, gerçek bir ortodokstur, bilirsin işte. Bir de koridorun karşısındaki kadın var, o da bir Katolik. Benim valide”-durakladı, ağzındaki yiyeceğin tadı kaçmıştı-“bazen odama şu hologramlardan asardı, Jesus veya Hubbard, ya da başka bir karın ağrısı. Sanırım aklıma bunlar geliyor.”

* **Voodoo**: Batı Afrika'da evrendeki güçleri, güçlerin yayılışını ve insan hareketlerine olan yansımalarını açıklamaya çalışan kader inancı ve dinsel törenlere verilen ad. **Wikipedia**, Erişim: 24.05.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Voodoo>

¹⁹⁰ Bkz. Aaron PAVAO, “Introduction to Technopaganism and Technoshamanism”, **Cyber Anthropology**, Erişim: 08.05.07, <http://www.fiu.edu/~mizrachs/technoshaman.html>

“Voodoo öyle değildir,” dedi Beauvoir. “Kurtuluş ya da üstünlük fikirleriyle ilgilenmez. Bizde konu bir şeylerin yapılmasıyla ilgilidir. Beni anlayabiliyor musun? Bizim sistemimizde çok sayıda Sanrılar, ruhlar vardır. Tüm erdemleri ve günahlarıyla, büyük bir ailenin parçası. Topluca paylaşılan törensel bir belirginleştirme geleneği vardır, anlıyor musun? Voodoo der ki, Tanrı vardır, tamam, Gran Met, ama O büyüktür. O senin poponun fakir kalıp kalmadığını, ya da sevişme şansı bulamamanı umursamak için çok fazla büyük ve uzaktır. Haydi oğlum, bunun nasıl yürüdüğünü bilirsin, bir milyon yıl önce fakir pisliği bir yerden çıkan sokak dinidir bu. Voodoo sokak gibidir.”¹⁹¹

Gibson **Sprawl Üçlemesi**'nde, Haiti Voodoo ve Matrix'i bütünleştirmiş, 'Makinedeki Hayalet' metaforunu destekleyen mistik bir yan kazandırmıştır.¹⁹² Bu mistik boyutu **TechGnosis: Enformasyon Çağında Mit, Büyü ve Mistisizm** adlı çalışmasıyla irdeleyen Erik Davis siber kültürün modernizm öncesi düşüncelerden, arkaik düşlerden beslendiğini ileri sürmektedir. Erik Davis, teknoloji ve mistisizm arasındaki bağları yeniden gündeme getirirken bu bağların canlı tutulması gereğini vurguluyor.

Yerleşik düşünce bizleri, katıksız akılcılığın teknolojik gelişmelerin itici gücünü oluşturduğuna ikna etmeye çalışır. Erik Davis işte bu düşünceye karşı çıkıyor, araçsal ve pozitivist bir teknoloji anlayışına doğrudan cephe alıyor. Eski Mısırlı kâhinlerin, Antikçağ bilgelerinin,

¹⁹¹ W.GIBSON, **Sıfır Noktası**, ss.128–129.

¹⁹² Bkz. Steve MIZRACH, “The Ghost in the Machine: Haitian Voudoun and the Matrix”, **Cyber Anthropology**, Erişim: 08.05.07, http://www.fiu.edu/~mizrachs/Ghost_in_the_Machine_.html

Gurdjieff gibi mistiklerin, Pierre Teilhard de Chardin gibi teolog ve paleontologların, Mircea Eliade gibi düşünürlerin görüşlerinden ve daha nice kaynaktan yararlanarak mistik eğilimlerin teknolojinin temelinde dip dalgalan olarak var olduklarını ileri sürüyor.

Erik Davis'e göre teknoloji bir araç değil, karmaşık ve dönüştürücü bir güç. *Tech Gnosis'de* bu gücü kavramaya, bilgisayarlarla yaratılmış sanal dünyanın metafiziğini anlamaya, sanal dünya içindeki veri akışını ve kodları, çözmeye, hiper metinleri açıklamaya çalışıyor. Arthur C. Clark'm "yeterince gelişmiş hiçbir teknoloji büyüden ayırt edilemez" sözünden yola çıkarak Silikon Vadisi'ne egemen olan teknoloji anlayışına karşı bir alternatif geliştiriyor. Hermetik metinler, eski Mısır'ın gizemleri, büyüsel astroloji, tılsımlar, simya ve okültizm, modern teknolojideki gelişmeleri önceden kestirmiş ve biçimlendirmiş olan kaynaklardır. "Derin ve karanlık bir kuyunun içinde saklı" olan bu kaynaklar modern teknolojinin gelişimine ışık tutmuş, rehberlik etmiştir.¹⁹³

Teknolojik buluşların ruhsal arayışların sonucunda doğduğunu vurgulayan Erik Davis, Hermetik gelenekle teknolojik gelişme arasındaki bağları ortaya koyarken Mısırlı bilge Hermes Trismegistus'un Hermetizmin ana kaynaklarını oluşturan metinlerine, onun Ortaçağ'da simyacılar tarafından ışık tutmuş olan Zümrüt Tabletler'ine özel bir önem veriyor.

Erik Davis, Hermetizm sözcüğünün antik Yunan mitolojisindeki haberci, yol gösterici Hermes'den türemiş olduğunu anımsatıyor ve bu hilekâr, şakacı haberciye siber kültürün arketipi sayıyor.

¹⁹³ Bkz. H.TURHANLI, "TechGnosis", **Kâhinler ve Müjdeciler**, ss.73-74.

Tanrıların iletilerini insanlara ulaştıran, tanrıların evreniyle ölümlülerin dünyası arasında köprü kuran Hermes, iletileri dümdüz aktarmaz. Açıklar, açımlar, kodları çözer. Tanrıların dilini insanlara tercüme eder. Fakat, o aynı zamanda hilekâr ve şakacıdır. Şaka yapmayı, oyun oynamayı sever. Tanrıların dilini tercüme ederken kimi zaman bu dili bozar. Erik Davis, işte tam da bu nedenle onu siber kültürün arketipi sayıyor.¹⁹⁴

Tiyatroda makinenin mistik olanla birleşmesine dair önemli göstergelerden biri de *deus ex machina* kavramıdır. Özdemir Nutku, Dünya Tiyatrosu Tarihi'nde kavramı kısaca şöyle özetlemektedir:

Mechane: Bu skene'nin sol yanına konulan küçük ve ilkel bir vinçti. Bu vinçle tanrılar indirilip çıkarılırdı. (Bu araçtan Latince "deus ex machina" deyimini doğmuştur; yani "makineyle indirilen tanrı" anlamına gelir. Özellikle Aiskhilos'ta düğüm tanrının bu vinçle aşağı inip işi çözümlenmesiyle sonuçlanırdı. Daha sonraki yüzyıllarda "deus ex machina" deyimini inandırıcı olmadan, birdenbire çözülmüş bir sonuç için de kullanıldı).

Deus Ex Machina siberuzayın mistik yapısı içinde önemli bir yere sahiptir. **Matrix Üçlemesi**'nin sonunda Neo insanlar ve makineler arasındaki barışı sağlamak için makinelerin şehrine gider ve burada makinelerin tanrısı olan *Deus Ex Machina* adlı YZ ile görüşür:

¹⁹⁴ A.g.e., s.75.

Neo: Buraya neden geldiğimi söylemek için geldim. Ondan sonra ne istiyorsan yapabilirsin. Senidurdurmaya çalışmayacağım.

Deus Ex Machina: Konuş!

Neo: Program Smith senin kontrolünde gelişti. Çok yakında Matrix'te yayıldığı gibi bu şehirde de yayolacak. Sen onu durduramazsın ama ben yapabilirim.

Deus Ex Machina: Sana ihtiyacımız yok. BİZİM HİÇBİR ŞEYE İHTİYACIMIZ YOK!

Neo: Eğer bu doğruysa bir hata yaptım ve beni hemen şimdi öldürebilirsin.

Deus Ex Machina: Ne istiyorsun?

Neo: Barış

(...)

Deus Ex Machina: Ya başarısız olursan?

Neo: Olmayacağım.

Neo makinelerin şehrine gittiğinde ne yapacağını bilmiyordu. Bu yüzden çözümün gelmesi *Deus Ex Machina* göndermesiyle gerçekleşmektedir. Burada Wachowski Kardeşler aynı zamanda dramatik aksiyonun sonucunun tepeden inme olduğuna da üstü kapalı bir imada bulunduğu düşünülebilir.¹⁹⁵

Michel Bauwens, **Deus Ex Machina vs. Electric Gaia** başlıklı makalesinde *Deus Ex Machina*'yı bir tür Anti-Hıristiyan makine-tanrı olarak tanımlıyor. Michel Bauwens'e göre "...bugün internet gezegenin kurtuluşuna dair somut bir taban oluşturmaktadır. 'Spiritüel Pesimistler' siberuzayı aklın kollektif haricileştirmesi olarak (Noosphere senaryosu) ele alırken gezegenin sinir sisteminin oluşturulmasından bahsetmektedir.

¹⁹⁵ Bkz. Deus Ex Machine (The Matrix), **Wikipedia**, Erişim: 08.05.07, [http://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex_Machina_\(The_Matrix\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Deus_Ex_Machina_(The_Matrix))

Böylece gezegen insanlık ile aynı veri ağında kendi varlığının da farkına varmaktadır. Kısaca Net, insan ırkı için somut ve manevi anlamda 'Elektrik Gaia'yı yaratmaktadır. Bu bağlamda 'Elektrik Gaia' ve 'Deus Ex Machina' siberuzayın 'Ying ve Yang'ı gibidir.'¹⁹⁶

Romantik döneme geldiğimize 19.yy'ın başlarında İngiltere Tiyatrosu kültürün bilim ve tıp ile ilgisini yansıtmaktadır. Bilimsel buluşlar ışığında gelişen sahneleme teknikleri (optik oyunlar, ışık oyunları vb.) tiyatroda farklı biçimsel arayışlar doğurmuştur. Bilim tiyatral olanakları kurumsal eğitimde pedagojik amaçla kullanmaya başlamıştır, böylece dramatik olmayan ancak kurgusal-bilim diyebileceğimiz metinler oluşmaya başlamıştır. Örneğin Surgeon Kraliyet Fakültesi, sokak gösterileri, gezici konferanslar, sayısız sunum ve sergileri dramatik olmayan bir biçimde halkla buluşturuyordu.

Marjean D. Purinton'a göre romantik tiyatronun önemli birunsuru olan gotik bilim ve tıpile ilgili olan doğal şeyleri teknolojik olarak tasarlayıp manipüle ederek illüzyon ve fantazmagoria^{*}'lardan bir dünya yaratıyordu. Gotik tiyatronun düzeni oyun yazarları için bilimin kültür üzerindeki yansımalarını işlemekte elverişli bir atmosfer sağlıyordu.¹⁹⁷ Marjean D. Purinton, romantik tiyatronun bilim, doğaüstü, teknoloji ve gotik kültürün farklı yanlarının bir araya gelmesiyle oluşturduğu yaklaşımdan 'Tekno-Gotik Tiyatro' olarak bahsetmektedir. Tekno-gotik tiyatro bilimde romantik devrimin bir ürünü olarak görülebilir. Melez

¹⁹⁶ Michel BAUWENS, "Deus ex Machina vs. Electric Gaia", **CMC Magazine**, Nisan 1997, Erişim: 08.05.07, <http://www.december.com/cmc/mag/1997/apr/last.html>

^{*} **Fantasmagoriana (Das Gespensterbuch)**: 1811 yılında Friedrich Laun tarafından derlenen ve Alman hayalet öykülerinin antolojisi olan kitabın adı. **Wikipedia**, 12.05.07, <http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasmagoriana>

¹⁹⁷ Bkz. Marjean D. PURINTON, "Science Fiction and Techno-Gothic Drama: Romantic Playwrights Joanna Baillie and Jane Scott", **Romanticism on the Net (RON)**, 21.02.2001, Erişim: 05.05.07, <http://www.erudit.org/revue/ron/2001/v/n21/005968ar.html>

bir tür olan tekno-gotik tiyatro bilim kurgunun da başlangıcı olarak görülebilir. Bu bağlamda bazı akademik merciler ilk bilim kurgu eseri olarak Mary Shelley'in **Frankenstein** (1818) romanını işaret etse de M. D. Purinton bilim kurgunun yine iki kadın yazar tarafından 1818'den önce kaleme alınmış tekno-gotik tiyatro oyunları ile başladığını ileri sürmektedir. Bu oyunlar Joanna Baillie tarafından yazılmış olan **Orra** (1812) adlı tragedy ve Jane Scott tarafından yazılmış olan **The Old Oak Chest** (**Eski Meşe Sandık**, 1816) adlı komedyadır.

Romantik dramda tekno-gotik iki biçimde görülür; grotesk ve hayaletler. Tekno-gotik grotesk tutarsız yapıda yaratık ve sapkınlıklardan oluşmaktadır. Devingenlik bedenle ilgili bir performansa dayalıdır, bedenin işleyişi, anatomisi, psikolojisi, hastalık ve sakatlık potansiyeli, fiziksel engellere meyili ve sosyo-seksüel ihlalleri... Tekno-gotik grotesk 'öteki'ni aynı anda hem cezbederek hem de rahatsız ederek kendini gösterir. Tekno-gotik kurgusal da olsa bilimin açıklayabildiği, üretebildiği ya da dönüştürebildiğini sahneye getirir. Teknoloji aracılığıyla tasarlanmış sahne efektleri hayal gücünü canlandırır ve soyutlamayı sağlayarak pagan spiritüelliği, metafizik, nörolojik bozukluklar gibi bilimin henüz araştırdığı konulara yönlendirir. Bilim etkisinde sahne bedene farklı açılardan bakmaya çalışır, özellikle Baillie ve Scott diğer kadın oyun yazarlarına kıyasla tiyatro ve bilim alanlarının alışverişi ile daha fazla ilgilenmişlerdir.

19.yy'ın başlarında bir başka gotik unsur olan hayaletler de sıkça kullanılmıştır hatta hayaletler bilimkurgu potansiyelleriyle tekno-gotik

grotesk gibi bilimsel arařtırmaların ve spekülasyonların sevilen malzemesi olmuřtur.¹⁹⁸

Orra'da ana karakter Orra bilimsel nesnelliđini ve empirik yaklařımını kaybederek histerik bir sinirsel bozukluđa kapılır. Orra'nın anlatıları kurgusal yanılısamalara, halisünayonlara kaymaya bařlar. Böylece Orra nevroitik bir kontrolsüzlüđe sürüklenir, kimseyi tanıyamaz halde düzensizçılıklar atar. Orra gerçekliđi kendi içinde yařamaya bařlar: “*aklı korkunç Őekillerin ve fantezilerin karanlık dünyasına kapılır*”¹⁹⁹

Orra ve **The Old Oak Chest** oyunları bize bilim kurgunun köklerinin Romantik Dönem Tiyatrosu'na uzandıđını göstermekle kalmaz aynı zamanda 19.yy'ın bařlarında kadın oyun yazarlıđını da anlatan birçatı ortaya koyar. Yansıttıđı bilimsel ve tıbbi sorgulamalar ile kadın bedeninin maruz kaldıđı baskı ve istismarı da ortaya koyar. Baillie ve Scott bilimkurgu maskesi altında maskülen bir bilim anlayıřının güçlü bir eleřtirisini getirir.

Daha önce üzerinde durmuř olduđumuz bedenin tahribatı ve gotik atmosfer siberpunk'ın önemli motiflerinden biridir. M.Shelley'in **Frankenstein** adlı romanına geldiđimizde sibernetik biliminin temellerini bilim kurgu düzeyinde görebiliriz. M. D. Purinton'un deđindiđi gibi beden bilimsel bir çerçevede farklı açılardan ele alınmaktadır. **Frankenstein** aslında roman olarak yazılsa da 1823 yılında Richard Brinsley Peake tarafından **The Fate of Frrankenstein (Frankenstein'ın Kaderi)** adıyla melodram olarak uyarlanmıř ve kısa süre içinde popüler olmayı bařarmıřtır. Hatta Andrea Austin'e göre W.Gibson'ın **Johnny Mnemonic**

¹⁹⁸ Bkz. A.g.e.

¹⁹⁹ Joanna BAILLIE, **Orra**, 1812, s.259.

öyküsü bir **Frankenstein** uyarlamasıdır. A.Austin hem **Frankenstein**'da hem de **Johnny Mnemonic**'te cyborg kahramanların kadın ile erkek ya da insan ile insan olmayan arasındaki farktan endişe duymasını teknolojinin feminen, teknoloji egemenliğinin maskülen olarak ayrılmasına bağlamaktadır.²⁰⁰

Frankenstein'dan esinlenilmiş bir başka önemli oyun ise bilimkurgu yazarı Karel Čapek'in **Rossum'un Evrensel Robotları** (R.U.R., 1921) adlı oyunudur. Tıpkı Dr. Frankenstein gibi Faustvari bir doktor olan Rossum laboratuvarında robot adını verdiği yapay insanlar üretmektedir. I.Dünya Savaşı'ndaki seri üretimin etkisi ile olacak K.Čapek robotlarına *android* olmanın yanı sıra *klon* olma niteliğini de kazandırmıştır. Oyunun önemli yere sahip olmasının temel nedenlerinden birisi de robot kavramını K. Čapek tarafından bugünkü anlamıyla ilk kez kullanılmasıdır. Čapek oyunun ilk başta adını '**Yapay İşçiler**' koymuş ancak sonradan fazla akademik bulduğundan kardeşi Joesf Čapek'in önerdiği ve Çekçe 'angarya', 'köle' anlamına 'robota' sözcüğünden oyunun adını türetmiştir. Oyun ilk olarak 25 Ocak 1921'de Prag Devlet Tiyatrosu'nda sahnelenmiştir. Josef Čapek kostümleri hazırlamış ve Primus rolünde sahne almıştır. Oyun evrensel karakterleri ve orijinal temasıyla büyük başarı elde etmiştir. 9 Ekim 1922'de New York'ta Guild Theatre'da sahnelenen oyun fütüristik ve ekspresyonist özellikleri ve evrensel atmosferiyle Amerikan kültürü tarafından hemen benimsendi. Karel Čapek'e Amerika'da büyük ün kazandıran oyun robotlarla birlikte popüler kültürde önemli bir yer edindi. Bir Çek efsanesinden yola çıkılarak yazılan

²⁰⁰ Andrea AUSTIN, "Frankie and Johnny: Shelley, Gibson, and Hollywood's Love Affair with the Cyborg", **Romanticism on the Net (RON)**, 21.02.01, Erişim. 04.05.07, <http://www.erudit.org/revue/ron/2001/v/n21/005958ar.html>

oyun pek çok bilimkurgu öyküde uyarlama olarak yer edindi. Ayrıca R.U.R.'da bilimkurgu uzay seyahatleri veya doğaüstü yaratıklardan ziyade siberpunk'ın önemli bir motifi olan kapitalizm ve endüstrileşmeyle de buluşmuştur. Oyunun 1922 New York gösteriminden sonra yine endüstrileşmenin yoğunluk gösterdiği Londra ve Viyana'da 1923, Paris ve Tokyo'da 1924'te gösterilmesi bu yüzden tesadüf değildir.²⁰¹

Avrupa'nın Endüstri Devrimi sonrasında savaşlarla çalkalandığı süreçlerin bilimkurgu türüne de yansımaları yadsınamaz. Sevdâ Şener 20.yy'ın öncü akımlarını anlatırken Endüstri Devrimi ve kapitalizmin sonucu olarak sanatçının kaygılarına değinmektedir:

(...) endüstrileşmenin ve kapitalizmin yarattığı maddi değer tutkusu acımasız bir çıkar savaşına yol açmakta, bu savaşım tinsel değerlerin yitirilmesine ve ahlak bunalımına neden olmaktadır. Makinenin insanla boy ölçüşen yeni bir güç olarak insanın karşısına çıkması, hem bu karşı konulmaz güce karşı hayranlık uyandırmış, hem de insanı korkutmuştur. Teknolojinin insanı robotlaştırmasından endişe edilir. İnsanın gelişiminin engellenmesi ve onun dev bir mekanizmanın anlamsız, küçük bir parçası durumuna sokulması sanatın kaygısı olur.

(...)siyasal ve ekonomik durum, bilimsel bulgular ve felsefi görüşler, insanın düşün alışkanlıklarını temelinden sarsmakta, onu, durumuna, çevresine, işine, doğaya ve kendine yabancılaştırarak bunalıma sürüklemektedir. Savaş öncesi ve savaş sonrasında ortaya çıkan yeni sanat akımları bu

²⁰¹ Bkz. Jana HORÁKOVÁ, Robots – Some Cultural Roots, Department of Theatre and Interactive Media Studies, Masaryk University

bunalımın ifadesidir. Fütürizm (gelecekçilik), ekspresyonizm (dışavurumculuk), sürrealizm (gerçeküstücülük), konstrüktivizm, tiyatro uygulamasını ve tiyatro düşüncesini de etkilemiştir.²⁰²

Siberpunk atmosferin bitmek bilmeyen kent içi savaşları, kaotik yapısı 20.yy'ın atmosferinden büyük izler taşımaktadır. Özellikle disütopik ya da ütopya çevresinde gerçekleşen kaos şeklinde çizilen tablolar bilimkurguyu dünya dışındaki ya da doğaüstü yaratıkların fantazyalarından makineler ve bunlara egemen totaliter yapının ortaya koyduğu daha gerçekçi olasılık senaryolarına yöneltmiştir.

Birinci Dünya Savaşı sonrasında gücünü yitiren ve kısa süreli bir akımolan fütürizm 1909 ve 1913 yıllarında İtalyan şair Filippo Marinetti tarafından yazılmıştır. Fütürizm kuramı, yirminci yüzyıl başında teknolojideki hızlı gelişimin etkisinde, sanatın makine çağına uygun özellikler taşıması ilkesine dayanır. Makine çağının devingenliğini, estetik biçimler içinde ifade etmesi amaçlanan fütürist sanatın başlıca özelliği, hızlılık olarak saptanmıştır. Marinetti, bir yarış arabasının güzelliğini, bir yontu başyapıtının güzelliğine yeğ tuttuğunu ifade etmiştir. Otomobil, uçak, dinamo gibi devingen araçlar, en erkin sanat örnekleri olarak kabul edilir.

1915'te Marinetti ve arkadaşları 'fütürist sentetik tiyatro' deneyini yaptılar. Bu tiyatro, birkaç dakikaya sıkıştırılmış gösterilerden oluşuyordu. Bu kısacık gösterilerde çeşitli durumlar, olaylar, duygu ve düşünceler, çoğu kez sembollerle dile getiriliyordu. Amaç, makineleşme

²⁰² S. ŞENER, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, ss.237-238.

dönemi toplumunun dinamizmini yansıtmaktı. 76 kısa oyun, 1915–16 yıllarında **Sintesi** adı altında basıldı. Bu oyunlar, pek çok İtalyan kentinde sergilendi. Bu oyunlarda geleneksel olay gelişimi yerine kopuklu sahneler, mantık dışı bir düzen içinde ve eşzamanlı olarak yer alıyordu. Olay gelişimi gibi, oyun kişilerinin nitelikleri de en aza indirilmiş, söz yerine sesler ve simgesel ışıklama kullanılmıştı.²⁰³

Daha önce Andrea Austin'in bahsettiği teknolojinin feminenliği ve teknolojik egemenliğin maskülenliği özellikle Dünya Savaşları sırasında bilim-savaş ilişkisi ile kendini göstermektedir. Gibson 'sokaktak iinsan teknolojiyi kendine has' kullanır belirlemesine bir karşıtlık olarak altını çizmek gereken br başka belirleme şu olabilir: 'egemen güçler müstakbel egemenliğini kontrol altına alabilmek için bilimi kullanır'. Fütüristlerin savaş-bilim-dinamizm birlikteliğini ortaya koyması da bunun bir göstergesidir. Tiyatro bu ilerlemeleri sahnesine taşıırken şüphesiz gelişen sahneleme tekniklerinde de faydalanmayı ihmal etmemiştir. Özellikle bilimkurgu bilimsel olanı sahneye taşıırken etkileyici tekniklere başvurmuştur. Bu nedenle sinemanın doğuşu bilimkurgu tiyatrosu için önemli bir aşama olmuştur. Tam bu noktada hem birsinemacı hem de tiyatrocü olarak ilginç bir kişilik olarak karşımıza Antonn Artaud çıkmaktadır.

Antonin Artaud, çağdaş tiyatro kuramcılarının en ilginçidir. Birinci Dünya Savaşı'ndan hemen önce yayımladığı görüşleri günümüz tiyaro anlayışını çok etkilemiştir. Başlangıçta şiirleri ve tiyatro çalışmaları ile Sürrealizm akımı içinde yer almıştır. Fakat onu bir kuramcı olarak sürrealist düşüncenin sınırları içinde değerlendirmek eksik olur. Artaud,

²⁰³ Bkz. A.g.e., ss.239-240.

savaş öncesi öncü tiyatro anlayışı ile günümüz modern tiyatro anlayışını birbirine bağlayan önemli bir halka, daha doğru bir deyişle günümüz öncü tiyatro anlayışını ateşleyen bir kaynak olmuştur. Artaud'a göre tiyatro anlatımında somut göstergeler kullanmalıdır. Oyuncu, tavrı, hareketleri, sesi ile Mısır hiyeroglifi gibi ifadeli olmalıdır. Sahne dili konuşma dili değil, görüntü dilidir.

Sahne yalnız boyutları ve hacmi ile değil, harekete tanıdığı mekân olanağı ile değerlendirilmelidir. Bu ortamda bol hareket, ses, titreşim, ışık ve renk yoğunluğu, haykırma, çarpışma, susma, tekrarlama, göstergeler olarak kullanılacaktır. Bütün bu göstergeler tıpkı rüyalarındaki gibi yapay bir uyuma sokulmadan, kendine özgü iç düzeni içinde ele alınacak, seyircinin duyularına yönelecek biçimde bir şiddet gösterisi yaratarak evrenin yeni bir görünümünü verecektir.²⁰⁴

Artaud'nun alternatif bir bakış için, konvansiyonel gerçeklik yaklaşımımızı geçersizleştirirken onun temel örgütsel ilkelerini bilinçaltı destek olarak kullanarak “olaylar yerine duyguların ve düşüncelerin gerçekliği”ni yaratma yöntemi: “Gerçeklik eşzamanlı olarak hem sağdan hem soldan görülür. Halüsinasyon temel dramatik araç olarak seçilmiştir.”²⁰⁵

Artaud sinemayı ‘belleğin gardrobu’ olarak nitelemiştir. Sesli sinemayı ise ‘sinemanın kendini reddi’ olarak gördüğünden Sinemanın Erken Doğmuş Eski Çağı (1933) denemesinde 19.yy materyalizmine karşı tepkisini dile getirmiştir. Ölmeden önce artık sadece tiyatro ile

²⁰⁴ Bkz. A.g.e.,ss.244-247.

²⁰⁵ Christopher INNES, **Avant-Garde Tiyatro**, Çev: Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman, Dost Yay., Ankara, 2004, s.100.

ilgileneceğini söyleyen Artaud sađlığında tiyatral başarıya ulaşamamış olsa da çağdaş tiyatronun önemli isimleri olan Jean-Lois Barrault, Peter Brook, Jerzy Grotowski ya da Living Theatre'ın çalışmalarını derinden etkilemiştir.

Siberpunk'ın önemli dayanak noktalarından olan Beatnikler ve Yippie'ler (Evrensel Gençlik Partisi) Antonin Artaud'dan etkilenmelerini açıkça dile getirmektedirler:

Yippie'ler (Evrensel Gençlik Partisi), bir anlamda Diggers'in devamıydı. Gerilla tiyatrosu sahneleyen anarşist bir örgüt. Drug kültürü ile radikal politikaları kaynaştıran 'pot politik' bir parti. (Pot sözcüğü marihuana anlamına gelir.)

Yippie'ler 'bedenlerinden başka kaybedecek hiçbir şeyi olmayan, hesapsız davranan, özgeci, seksi ve kızgın bir kuşağın' sözcüleriydiler. Genç insanları asık suratlı otoriteye kahkaha ile karşı koymaya çağırıyorlardı: 'Hayatın gerçek aktörleri sizlersiniz. Kahkahalarınızla kaos yaratın. Rahiplere, politikacılara, profesörlere kulak asmayın. Şehri ateşe verin. Hayatınızı sanat yapıtına dönüştürün.'

(...)Yippie'ler, doğrudan eylem ve dramatik durumun, gerçek yaşantı ve performansın ayırt edilemez biçimde içice olduğu politik etkinliklerini 'yeni bir politik tiyatro' olarak niteliyorlardı. Yippie'lerin önde gelenlerinden Abbie Hoffman, Artaud'un Tiyatro ve İkizi'nde dile getirdiği düşünceleri politik protestoya uyguladıklarını söylüyordu.

Yippie'lerin sözcüsü Abbie Hoffman dumşma salonunu bir tiyatro sahnesine dönüştürdü, Amerikan adalet sistemini parodileştirerek parkta başlamış olan 'hayat festivali'ni duruşma salonunda sürdürdü. Savunma avukatları oturdukları masaya Vietnam Ulusal Kurtuluş Cephesi'nin bayrağını serdiler. Savunma tanığı olarak dinlenen Ailen Ginsberg, 'Uluma' şiirini okudu ve 'Molek' adını tekrarladığı bölümde parmağıyla duruşma yargıcını gösterdi.

(...)Kuşkusuz, medyanın kendilerine sempatiyle yaklaşmasını beklemiyorlardı; fakat özellikle televizyonun 'gerçeklik ve fantezi arasındaki sınırı silerek mitik olaylar yaratabilme gücüne sahip' olduğunu vurguluyor, söz konusu gücü lehlerine çevirmeye çalışıyorlardı. Abbie Hoffman bunu bir ölçüde başardıkları kanısındaydı: 'Bizler televizyonun ilk haber aktörleriyiz.' 206

Bilinen anlamda tiyatro normları dışında bulunan *roleplaying* (rol yapma) oyunları fantastik literatüre yaslanan ve özellikle gençler tarafından benimsenen etkileşimli bir tiyatro örneği olarak gösterilebilir. Daha önce siberuzayda kişilerin birden fazla kişilik kullandığını ve her bir kişiliğini ayrı rollere sahip karakterler olarak geliştirebildiğinden bahsetmiştik. Bu özellikle yasa dışı sayılan ancak sanal ortamda belirli bir popüleriteye sahip olmak isteyen hacker, cracker vb. aktörler tarafından tercih edilmekteydi. Sanal ortamın oyunsu yapısı ve dünya çapında bir araya gelebilme olanağı çeşitli rol yapma bölgelerinin oluşmasına neden olmaktadır. Bu roller tamamen biroyun konsepti içinde sürdürülebildiği gibi sanal arkadaşlık,

²⁰⁶ Halil TURHANLI, *Şenlik Sanat ve Sabotaj*, Çiviyazıları Yay., İstanbul, 2002, ss.38-41

sanal aşk gibi yarı-anlaşmalı bir biçimde de kendini gösterebilmektedir. Şu an için monitörler aracılığıyla görselleştirilebilen ortamlar genellikle biroyun kurucu profesyonelle ihtiyaç duymaktadır. Sanal gerçeklik (Virtual Reality) araçlarının gelişmesiyle birlikte bu tür sahte kimlik geliştirme, roller edinme alışkanlıkları da yaygınlaşacaktır.

Civan Canova'nın **Ful Yaprakları** adlı oyununda bu tür bir *roleplaying* ilişkisi sahneye taşınmıştır. Oyunda köşeye itilmiş yalnız karakterlerin sanal ortamda farklı kişiliklere bürünerek umut aramasına değiniliyor. Sanal ortamda olanla gerçekte olan arasındaki ayrım katmanlı kent yaşamının dibindekileri eşit bir düzlem olan sanal gerçeklikte buluşturuyor.

Fiziksel gerçeklikle sanal gerçekliğin çatışması durumunda yaşanan trajediye bir başka örnek ise Behiç Ak'ın yazdığı **Tek Kişilik Şehir** oyunudur. Şehrin yine farklı katmanlarında yaşayan kahramanlar sanal ortamın homojenitesi içinde iletişim kurmuş ancak sonrasında fiziksel dünyanın somut gerçekleri ve sosyolojik dengesizlikleriyle yüzleşmek zorunda kalmışlardır. Çağdaş kent yaşamında hızlı değişimin akışına kapılmış ve köşeye sıkıştırılmış, gökdelenlerin yapay ikliminde yaşayan insanlar, kitle iletişim araçlarının sürekli geliştiği günümüz toplumunda hat safhaya varan iletişimsizlik ve iki insan arasındaki ilişkinin imkansızlığı eleştiriliyor oyunda. Metrolarda zamanı kovalayan insanların, geniş caddeleri süsleyen neon tabelalarla ışıltılı bir atmosferde kayboluşlarının mizahı yapılıyor. Fakirin zengine hizmet için var olduğu, tek kişilik hayatların yaşandığı, intiharların sıradanlaştığı bir kent yaşamı... İşlediği

konuyla günceli yakalayan oyun, bizleri hemen her gün yaşadığımız handikaplarla yüzyüze getiriyor.²⁰⁷

Sevda Şener sanal gerçekler ile somut gerçekler arasına sıkışmış bu kent insanlarının durumunu ‘insanlık sorunsalı’ olarak nitelemektedir:

(...)konu, yabancılaşıma olgusunun bilgisayar teknolojisinin egemen olduğu toplumlardaki uç örneklerden biri olarak yorumlanabilir. Fakat bana öyle geliyor ki, biz belli toplumsal koşullardan kaynaklanan yabancılaşıma gerçeğini kendi yaşantımızdan değil de, dünya edebiyatında ve tiyatrosunda okuduğumuz, gördüğümüz örneklerden tanıdık ve benimsedik. Gerçi bizim tiyatro yazınımızı fazla etkilemedi ama ellili yıllardan beri absürd tiyatro genellemesi altında piyasaya sürülmüş pek çok yabancı oyunda yabancılaşıma, insansızlaşma temasının işlendiğini gördük, hatta bu konudan bıkkın noktasına geldik. Bilgisayarın, cep telefonlarının elimizin altındaki yararlı araçlar olmaktan çıktığı, yaşamımıza hükmeder duruma geldiği gerçeği de her fırsatta tekrarlanan, fazla abartılan bir sorun oldu. Bu bakımdan ‘Tek Kişilik Dünya’nın erdemini, yazarın özgün bir ortam tasarlayıp, konuyu, yalnızlıktan bunalan insanların kendilerini üst katlardan aşağı atması gibi, yalnız genç kadının tek dostu kırmızı balığını her gittiği

²⁰⁷ Bkz. Nilgün YILDIRICI, “Yalnızlık Kaç Kişiliktir”, **Milliyet Kültür Sanat**, 07.04.02, Erişim: 09.05.07, <http://www.milliyet.com.tr/2002/04/07/sanat/san11.html>

*yere taşınması gibi çarpıcı olaylarla süslemiş olmasında aramamalı.*²⁰⁸

Sevda Şener'in Türk oyun yazarlığında güçlü ve yeni bir kalem olarak nitelenen Behiç Ak teknolojiye olan yakınlığını **Hastane** oyununda da göstermektedir. Klonlamanın yapıldığı bir dönemde yer yer siberpunkmotiflere rastlamak mümkündür. Otoritenin temsilcisi olan Başhekim egemenliğini sürdürebilmek için kendi bedenini klonlamaktadır. Yazar bir bölümünde en basit dertlere bile derman olunamayan bildik köhne bir hastanenin, bilinmeyen bölümlerinde ne harikalar yaratıldığını mizahi bir dille anlatırken, insanoğlunun bu her ne pahasına olursa olsun, doğaya ve yaşama hakim olma güdüsünü sorguluyor.²⁰⁹

Türkiye'de özellikle genç yazarlar, teknolojinin insan hayatına hâkim olmaya ve sanal gerçekliğin somut gerçeklerle karışmaya başlamasıyla siberpunk unsurları oyunlarına yansıtmaya başlamıştır.

Siberuzayın role dayalı yapısı sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte daha da tiyatral bir ortam vaat etmektedir. Şu an için monitör ve klavye ile sınırlı olan siberuzay seyahatleri, şimdiden üçüncü boyutu yakalamak amacıyla sanal gerçeklik kabinleri, giyilebilir bilgisayarlar, vizyonu tamamen kaplayan gözlükleri pazara sunmuştur.

Tüm bu gelişmelerin yanında siberuzayın görünmeyen karakterleri olan YZ'ler için siber tiyatro çalışmaları sürmektedir. İnsan ilişkileri ve dilin en eski yapı taşlarından olan tiyatronun YZ'ler için öğretici ve geliştirici olacağı bilim adamları tarafından öne sürülmektedir. Brenda

²⁰⁸ Sevda ŞENER, "Tek Kişilik Dünyalar", **Radikal Gazetesi**, 21.04.2002, Erişim: 09.05.07, http://www.radikal.com.tr/ek_haber.php?ek=r2&haberno=1115

²⁰⁹ Bkz. **Arı Magazin**, Erişim: 09.05.07, <http://www.ari-magazin.com/turkce/index.php3?kultur=1&anahaber=1&nr=29>

Laurel'in **Computers as Theatre (Tiyatro Olarak Bilgisayarlar)** adlı çalışmasında makine-insan bütünleşmesine perspektif kazandırmakta tiyatroyu birmetafor olarak kullanıyor. Eğer siberuzayda tiyatro mümkün olursa YZ'lerin bilinç ve kişilik kazanma insanileşme olanakları doğmuş olacaktır.

Carnegie Mellon Üniversitesi'nde "**Oz Projesi**" adıyla yürütülen proje etkileşimli dramanın siberuzayda üstlenebileceği işlevleri kapsamaktadır. Siberuzayı içinde yaşadığımız fiziksel dünyaya benzetmekte ve sosyal yapının üçüncü boyut kazanmasında tiyatronun önem taşıdığı vurgulanıyor.²¹⁰

Bir başka örnek çalışma Polonya kökenli akademisyen Marek Andrzej Perkowski'nin "**Oregon Siber Tiyatrosu**" çalışmasıdır. YZ'lerin ve robotların tiyatral etkinlik göstererek insanı daha iyi anlayabileceği, insana yaklaşabileceği anlatılmaktadır.²¹¹ Ball State Üniversitesi'nden Stephen A. Schrum ise tiyatro-teknoloji ilişkisini irdeleyen makaleleri **Theatre In Cyberspace: Issues Of Teaching, Acting, And Directing** adıyla bir kitapta derlemiştir.

Şimdilik akademik düzeyde yürütülen *Siber Tiyatro* ya da internet tabanlı *Interaktif Drama* pek yakında büyük bir devrim niteliğinde hayatımıza girecek olan *Web 3* için biçilmiş kaftandır. Web 3 internete üçüncü bir boyut kazandırmayı YZ'lerin günlük hayatımıza katılımını hedefleyen tinsel bir 'Web'dir.²¹² *Web 3, The Singularity* olarak bahsetmiş

²¹⁰ Bkz. **Oz Project**, Erişim: 09.05.07, <http://www.cs.cmu.edu/afs/cs.cmu.edu/project/oz/web/overview2.html>

²¹¹ Bkz. **Siber Tiyatro**, Erişim: 09.05.07, <http://web.cecs.pdx.edu/~mperkows/ISMVL/oregon-theatre.html>

²¹² Bkz. Michael CHAIT, "Tinsel Bilgisayarçılık Web 3.0'ı Sürükleyebilir mi?", **Internet.com**, 14.08.06, Erişim: 09.05.07, <http://turk.internet.com/haber/yazigoster.php3?yaziid=16171>

olduğumuz senaryoya uzanan bir köprü olarak görülmektedir. Kısaca YZ ve insan birikiminin evliliği olarak görülen teknoloji sayesinde insanlar dışında YZ'lerde birbirleriyle iletişim kurabilecek ve sosyalleşebilecekler. Böylece siberuzayda yepyeni ilişki yöntemleri doğacaktır. Örneğin tıp veya sağlık konusunda seminer veren ya da alışveriş sitesinde size bir tezgâhtar gibi eşlik eden YZ'ye rastlamak çok yakın bir geleceğin tartışma konusu. Başka önemli ayrıntı ise *Web 3* sadece bilgisayarlar için tasarlanmıyor, yeni algoritması arabalardan, buzdolaplarına, çocuk oyuncaklarından akıllı ev sistemlerine dek tüm elektronik aletleri de bünyesine katmak üzere kurgulanıyor.

Bu nedenle günümüzde bilgisayar oyunlarının arkasında çalışan YZ'ler için senaryolar kurgulayan profesyonel yazarlar, yarın günlük hayatın her yerinde rastlayacağımız YZ'lerin karakterlerini, kişiliklerini belirleyecek önemli kimseler olacaktır.

SONUÇ

Başlangıçta tek bir amaç vardı; Bilimkurguya taze kan vermek. En son 1960’larda Yeni Dalga, cinsellik ve uyuşturucular gibi tabu sayılan konulara el atarak bu türe heyecan ve canlılık getirmişti. Fakat 1980’lere gelindiğinde, *Yeni Dalga*’nın getirdiği heyecan söneli hayli zaman oluyordu. Geleceği öngörebilme savındaki bir yazın türü içinde bulunduğu zamanın gerisinde kalmıştı handiyse. siberpunk öncelikle, bilimkurguyu zamana uydurdu. Gradner Dozois, *“İnanılmaz ölçüde karmaşık ve tuhaf bir gelecek düşünmekten büyük haz duyarlar. Aşırı dozda gelecek şoku yaşanacağını kabul etmeye pek yatkındırlar. Sonuç olarak bilimkurguda, şimdiki zamanın içinden, tanıklık ettiğimiz seksenlerden doğan bir gelecek görüntüsü keşfetmiş olan ilk harekettirler”* diyerek hareketi tanımlamaktadır.

William Gibson’ın ilk romanı **Neuromancer** 1984’de yayımlandığında o yılın üç büyük bilimkurgu ödülünü (Nebula, Hugo ve Philip K. Dick ödülleri) birden kazanması siberpunk’ın popüler kültüre gelişini müjdeliyordu. Bruce Sterling, **Mirrorshades** (Aynagözlükler) başlıklı antolojiye yazdığı sunuş yazısında siberpunk’ı, *“teknik evren ile örgütlenmiş muhalefetin dünyası (pop kültürünün yeraltı dünyası, düşgörücü akılcılık ve sokağa yayılmış anarşi) arasındaki kutsal olmayan ittifak”* sözleriyle anlatır.

Sterling’in tarif ettiği muhalif dünya Hâkim Bey’in **Geçici Otonom Bölgeleri**’nde (T.A.Z.) şiirsel terörizm ve korsan ütopyalarıyla tarif edilir. Nitekim Sterling’in de **Island In The Net** (**Netteki Adalar**) adlı çalışması muhaliflerin siberuzayda kurduğu geçici otonomilere ve korsan adalarına gönderme niteliğindedir. Geçici otonomiler otorite tarafından bulunmak ve

yok edilmek istenir, çünkü iktidar denetimi ve yaptırımlarından, haritaların kapsama alanlarından kaçmaya çalışan korsanlar *Kalıcı Otonom Bölgeler (P.A.Z.)* için tehdit oluşturmaktadır. Paddy Roy Bates'in tıpkı Ned Ludd gibi İngiltere iktidarına anarşist bir başkaldırır ve II. Dünya Savaşı sırasında inşa edilmiş yapay bir adada kendi prensliğini ilan eder. Bu yapay adadan korsan radyo yayınları yapmakta olan Bates ve oğlu Michael hem Kraliyet Donanması'na hem de adayı ele geçirmek isteyen Alman ve Hollanda vatandaşlarına karşı savaş ilan eder ve kimilerini savaş esiri olarak alıkoyarak savaş tazminatı olarak \$35.000 talep eder. Hollanda ve Alman hükümetleri İngiltere hükümetiyle görüşmelere başlar fakat İngiltere bu eylemin sorumluluğunu üstlenmez. Bunun üzerine Almanya, Londra Büyükelçiliği'nden bir diplomatı salıverilmeyisağlamak üzere adaya gönderir. Bunun üzerine Bates defacto olarak Almanya'nın ülkelerini tanıdığını ilan eder. Sınırlarına giren gemilere ateş açmaktan geri durmaz. İspanya'da Sealand'in sürgün başbakanı olduğunu iddia eden Sieger ise – her ne kadar Sealand hükümeti bunu onaylamasa da- Sealand Prensligi'nin 150bin civarında pasaportunu (1997) Doğru Avrupa başta olmak üzere pek çok ülkede dağıtmayı başarmıştır. 2007'de Sealand'in pasaportları üzerine tartışmalı mahkeme Ciudad Real'de yapılacaktır. İngiliz Mahkemeleri de Sealand Prensligi'nin uluslar arası sularda olduğunu kabulederek defacto tanınmayı desteklemiştir. Bugün isteyen herkes Sealand posta pulları, bozuk paraları (Sealand Dolar) alarak ülkeyi destekleyebilmekte hatta Lord, Lady ünvanlarıyla ülkenin vatandaşı olabilmektedir.

Bu ilginç anlatı, Hakim Bey'in TAZ-PAZ karşıtlığının yanı sıra Jean Baudrillard'ın simülasyon kuramında haritalarla ilgili örneklemelerini anımsatmaktadır. Haritayla toprak arasındaki bu ideal beraberliği önce

göklere çıkartıp yücelten sonra da yerin dibine batıran haritacıların simülasyon projesinde yeniden canlandırıcı bir özelliğe sahip olan düşgücü de simülasyonla birlikte artık tarihe karışmıştır.

Telefon konuşmalarımızın kolaylıkla dinlenebildiği, kişisel verilerimizin izlenebildiği, siberuzaydaki her adımımızın kontrol edilebildiği bir dönemde şifre punklar anonimlik haklarının korunması adına şifreleme ve şifre çözme teknikleri konusunda çalışmalarını sürdürmektedir. Otorite kendi verigüvenliğini korumadaki hassasiyeti sıradan insanın veri güvenliğini tehdit hatta ihlal ederken göstermemektedir. Siberuzayda dolaşan ya da sunuma açılan servis ve veriler BigBrother’ın denetimine tabi tutulmak durumunda olmamalıdır.

İlginç bir başka anlatı ile daha siberuzay trafiğini ve katmanlı yapısını biraz olsun aydınlatmak gerekir. Bugünlerde internette ilginç bir sayı moda olmuş durumda. Bir hacker HD/DVD şifreleme kodlarını açığa çıkaran bir sayıyı **Digg.com** sitesinde açıklamıştır. Açıklama ve dolayısıyla sayı kısa zaman içinde büyük bir ilgiyle karşılanması üzerine AACs*’nin avukatları tarafından sansürlenmesi talep edilmiştir. Sayı Google’da 2milyon hite ulaşmıştır. Bir sayının** yasaklanmasını gerektiren süreç şifreleme ve veri güvenliğinin ulaştığı boyutları sergilemektedir.

Tekrar Sealand Prenslığı’ne dönersek bir zamanların korsan radyo yayını yapan Roy Bates ve varisleri 2000 yılında HavenCo (*data haven****

* AACs (Advanced Access Content System): Disney, Intel, Microsoft, panasonic, Warner Brothers, IBM, Toshiba ve Sony gibi mega-şirketlerin de dahil olduğu konsorsiyum. **Wikipedia**, Erişim: 11.05.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Advanced_Access_Content_System

** Yasaklanan sayı “09F911029D74E35BD84156C5635688C0”dır.

*** **Data haven**: otorite tarafından baskı altına alınamayan yüksek şifreleme teknikleriyle güvenliği sağlanan bilgisayar ve ağlarıdır. Merkezileştirilmiş olan HavenCo ve dağıtık bir yapıya sahip olan Freenet bunun örnekleridir. **Wikipedia**, Erişim: 11.05.07, http://en.wikipedia.org/wiki/Data_haven

sözcüğünden türetilmiştir) adlı bir veri barındırma şirketi oluşumuna soyunmuştur.

Bilimkurgu edebiyatında yenibir soluk arayışı olarak başlayan siberpunk hareketi siberuzayın betimlemesini yapmış ve genelyapısını ortaya koymuştur. Bugünkü teknolojik ve bilimsel ilerlemeler doğrultusunda bir zamanların kurgusal anlatımı günlük haberlerde yer bulmaya başlamıştır. Elbette bu durum siberpunk'ı bir bilimkurgu türü olma konusunda sorgulamaları beraberinde getirmiştir. *Post-siberpunk*, *bio-punk*, *steam-punk* (*buharpunk*), *cypher-punk* (*şifre-punk*) gibi açılımlar siberpunk'ın gelişme açıları hakkında da fikir vermektedir. Siberpunk birbilimkurgu edebiyatından sinema ve çizgi sinemaya taşındığında nasıl yeni vizyonlar kazandırdıysa günlük hayatın içinde de siberpunk bir fenomen olarak varolmaya devam etmektedir. Bu bağlamda postmodern tiyatro anlayışının siberuzay'dan -ki Sterling telefonun iki ucu arasında varolduğunu belirtmişti- ayrılması mümkün gözükmemektedir. Hatta sinemanın siber kültüre kattıklarından daha fazlası farklı biçimsel ve içerik özellikleriyle tiyatro sanatına yansayacaktır.

Daha önceden belirtmiş olduğumuz '*Siber Tiyatro*' ile YZ'lerin de sosyal ilişkiler kurabilmesi, siberuzayda etkileşimli *roleplaying* seanslarının ürettiği çok kimlikli ilişkiler postmoden tiyatro düşüncesinde ayrı bir boyut kazanacaktır. Siber kültürün bilgisayarlardan cep telefonuna, dijital uydu yayınlarına, buzdolaplarına ve hatta yapay organlara, nano-robotlara, YZ güdümlü silahlara değin emin adımlarla yayılıyor olmasının bir sonucu olarak insan-makine bütünleşmesi-etkileşimi doğrudan tiyatroya da yansayacaktır. GURPS (Generic Universal RolePlaying System) adlı şirket 1986'da siberpunk karakterleri ve siberpunk atmoesferi anlatan bir

oyun hazırlamıştır. Oyunda çeşitli karakterler kendi rollerini geliştiriyor ve rollerin, karakterlerin özelliklerini, atmosferi GURPS'un referans kitaplarından öğrenebiliyordu. Bu oyun öyle moda olmuştu ki bir hacker GURPS'un bilgisayarına sızıp dokümanları internette özgürce dolaştırmaya başladı. **Avalon** adlı filmde **Half-Life 2 Dystopia** oyununa ya da Gibson'ın kaleminden çıkan **X-Files First Person Shooter** TV dizisine benzerlik taşıyan bir kurguda sanal gerçeklikte oynanan oyuncular somut gerçeklikle bağlar kurmakta zorlanmaktadır. Bu tür video-bilgisayar oyunlarında GURPS'un referans kitaplarına ve setlerine benzer üç önemli unsur bulunmaktadır. Birincisi, atmosferi, rolleri tanımlayan hikâyenin genel kanavasını ortaya koyan bir yazar-hikâye anlatıcısı. İkincisi, ilgili hikâyeye uygun bir şekilde oyunu yöneten gerekli noktalarda karar mercii olarak çalışan bir YZ. Üçüncüsü ise YZ'nin kontrolünü elinde bulduran, bazen gerektiği için bazense oyuna katılmak amacıyla müdahalelerde bulunan operatörler. Bu çerçevede bir 'online oyun'u değerlendirdiğimizde simülasyon düzeyinde süren bir tür tiyatro bulmak mümkündür. Bu sürecin birkaç adım sonrasında J.Baudrillard'ın çizdiği şekliyle günlük hayat bir simülasyona dönüştükçe simülasyon kurmak, yönetmek için profesyonel oyunculara, yazarlara ve yönetmenlere gereksinim duyulacaktır.

Agusto Boal'ın '*Görünmez Tiyatro*'su siberpunk'ın da ruhunda yatan aktivist geleneği sokağa taşımaktadır. Bugün otorite ileri teknolojinin olanaklarıyla simülasyonlar kurgulamakta ve kitleleri denetim altına almaya çalışmaktadır. Öyleyse tiyatronun da ileri teknolojinin olanaklarıyla kitleleri manüple etme potansiyeli göz önünde bulundurulmalı ve Agusto Boal'ın '*Görünmez Tiyatro*'su başka bir boyuta tekrar ele alınmalıdır. AACC'nin sansür altına almaya çalıştığı şifreleme teknikleri karşısında

şifrepunk'lar nasıl sıradan insanın güvenlik ve anonimlik özelliklerini koruma altına almaya çalışıyorsa, simülasyon çağında tiyatro da simülasyonu ileri teknoloji olanaklarıyla araç edinmeyi başarmalıdır. Çünkü siberuzay tüm iletişim 'medium'larını yavaş yavaş bünyesinde toplamaktadır. İnsanın kanlı canlı birebir ilişkisini estetize eden tiyatronun teknofobiyle yaklaşım hipergerçeklik düzeyinde varolan ilişki kırılımlarına arkasını dönmesi söz konusu olmamalıdır.

Nöromantik Ölüm Hikâyeleri
(Neuromantic Fantasmagoria)

KİŞİLER

Mary Shelley

Percy Bysshe Shelley, Hikâye Anlatıcısı

Lord Byron - Bir bacağı protez ya da elinde fallik bir baston bulunduruyor.

DJ

Seyirci seyir yerine alınmadan önce çağımıza ait şiddet imgelerinden oluşan bir video-art'ı çeşitli monitörlerden izleyecektir ve salona girerken kameralar tarafından kaydedildiği, tarandığı (scan edildiğini) izlenimini verecek düzenekler bulunacaktır. Bu düzenekler seyircide işaretlendiği, veri tabanına bir kayıt olarak eklendiği izlenimini yaratmalıdır. Aynı şekilde seyir yeri de birkaç kamera tarafından izlenmektedir ancak görüntüler herhangi bir monitöre aktarılmamalıdır. Seyirci seyir yerine yerleşirken bir ön oyun oynanmaktadır mümkünse seyir ve oyun yerinin arasında bir alanda. Oyun boyunca Barok ezgileri de barındıran *minimal-ambient* setlerinden oluşan yine mümkünse canlı DJ performansı olarak müzik sürecektir. DJ (ya da yine mümkünse birden fazla DJ) sistemin kontrol operatörlerini temsil etmektedir. Bu nedenle yer yer sahneye girip çıkmakta, aksesuarlara dokunmakta özgürdür ancak bu oyuncular tarafından fark edilmeyecektir.

Müzik çok önemli ve oyun boyunca yeterli miktarda esle devam etmeli. Özellikle önemli yerlerde replikleri desteklemeli asla replikleri yutmamalı. Yer yer dışarıdan gelen hayvan ve doğa sesleri kullanılabilir, teknolojiyi çağrıştıran sesler (bilgisayar vb.) ne kadar az kullanılırsa o kadar iyi olur. Minimalist yaklaşım her açıdan sezilenmelidir.

Sahnede teknolojiyi çağrıştıran tek şey ışık, müzik sistemlerinin bulunduğu kontrol masası olacaktır. Üzerinde kablolar takılı olan Percy bu kontrol sistemlerine bağlıdır. Percy'ye ait kimi veriler aygıtın monitöründe gözükmemektedir. Tüm bunlar olurken DJ ve yanı başında iki kar maskeli, üniformalı, silahlı oyuncu klavye ve benzeri girdi (input) gereçleriyle bir takım işlemler yürütmektedir. Seyirci yerine yerleşirken bu işlemleri izler. Seyircinin yerine yerleştiği anlaşıldıktan sonra Percy'nin üzerindeki kablolar çıkarılır ve DJ'in kontrol sistemlerinden sarkar vaziyette bırakılır. Percy siyah bir ceset torbasına konur ve üniformalılar tarafından sahneden çıkarılır. Ön oyuna ait sadece kontrol masası ve DJ kalır. Bu sistem, oyunun dekoruna çok uzak olmamalıdır ancak ayrıştırılmalıdır.

Sahne aydınlandığında Viktoria Dönemi'ne ait bir oturma odasında Byron ve Mary dönem kostümüyle görülür. Sahnede arzu edildiği kadar 'ayna' metaforik olarak kullanılabilir.

I. Sahne

MARY- (İmalı bir şekilde) Bütün kovanlar boşalmış, oysa dün baktığımda kraliçe arı petekleri tek tek dolaşıp kontrol ediyordu.

BYRON- (Anlamazdan gelerek) Hava da bugün çok tuhaf dikkat ettin mi?

MARY- Evet... Bir yaz gününe benzemiyor hiç, hatta bir güne... Ama...

BYRON- Ama?

MARY- Sana da öyle gelmiyor mu? (Sessizlik) Bugün... Kıyamet günüymüş gibi.

BYRON- Kıyamet günü mü?

MARY- Evet... Sorsalar kıyameti tıpkı bugüne benzer bir şekilde tarif ederdim.

BYRON- Bütün yaz güneşsiz geçti. O kadar da tuhaf değil düşününce.

MARY- (Yine imalı) Dikkat ettin mi? Hiç karga da yoktu bugün, hatta kartal, şahin ve turna da...

BYRON- Hayvanları sevmediğini sanıyordum.

MARY- Porsuk, tilki ve papağan da yoktu. Hatta senin o çok severek beslediğin maymun ve kedi de gitmiş.

BYRON- (Tam anlayamaz) Benim beslediğim hayvanlar?

MARY- Evet timsah bile. Doğa bugün ölüyor sanırım.

BYRON- Timsah...

MARY- Sana da öyle gelmiyor mu? Yani çoktan ölmüşüz gibi.

BYRON- Yok... Hayır... Gelmiyor.

MARY- Hayaletmişiz gibi. Bir yerde okumuştum öldükten sonra ruhlar nereye gideceğini bilemezlerse bir süre arafta bekler ve sonra tekrar dünyaya dönmenin yollarını ararmış. İşte bu ruhlara... denirmiş “hayalet”...

BYRON- (Pencereden dışarı bakar) Hayalet hikâyesi dinlemek istediğimi sanmıyorum.

MARY- Bütün sokakları sis kaplamış değil mi?

BYRON- Evet, göz gözü görmüyor.

MARY- Az önce öyle değildi.

BYRON- Evet. Sis inmiş.

MARY- Dışarıyı çok tekinsiz. Sinilerimi bozuyor. Geçen gün Hyde Park'ta punklar genç bir kızcağızın organlarını çalmışlar. Hem de güpegündüz.

BYRON- (Sinirli odada dolaşmaya başlar) Korkulur onlardan.

MARY- Çok tedirgin görünüyorsun.

BYRON- Hayır. Tedirgin değilim.

MARY- Birini bekliyorsun.

BYRON- Hayır, kimi bekleyebilirim ki?

MARY- (Kahkaha atar) Hayaletleri, kimi olacak.

BYRON- İçeride mi? Percy...

MARY- Evet. Gayet tabi içeride.

BYRON- Durumu nasıl? Hala uyuyor mu?

MARY- Aslına bakarsan hiç uyumadı. Onu bulduğumuzda ölü gibiydi. Ama gözlerini bir an bile yummadı. Ağzından tek kelime çıkmadı. Yatakta uzanmış öylece tavanı izliyor.

BYRON- Mary. (Mary'ye yaklaşır ve omuzlarını tutarak)

MARY- Efendim?

BYRON- Percy gerçekten içeride mi?

MARY- (Kızar) Elbette içeride.

BYRON- Onu görebilir miyim? Kapının eşiğinden bir saniye için.

MARY- Neden ki? Hayır olmaz. Biliyorsun iyi değil şu an. O'nu rahatsız etmemiz doğru olmaz.

BYRON- Rica ederim. Sesimi çıkarmadan sadece bakacağım. Gerçekten orada olup olmadığını merak ediyorum. (İçeri girmeye çalışır, Mary önüne geçer.)

MARY- Bu yaptığın çok ayıp.

BYRON- Hangisi?

MARY- Bana inanmıyor olman.

BYRON- Elbette sana inanıyorum ama yine de kendi gözlerimle görsem rahatlardım.

MARY- (Mary Byron'a sarılır) Biraz daha dinlensin sonra birlikte gider bakarız. (Byron'a koltuğa kadar eşlik eder. Oturtur. Sonra iki kadehe içki doldurur. Birini Byron'a uzatır ve yanına oturur.) Absent. İyi gelir. Biraz sakinleşmeye ihtiyacın var.

BYRON- Teşekkür ederim.

MARY- (Byron'a iyice yaklaşıp) Bana niçin yalan söylüyorsun Byron?

BYRON- Ne konuda?

MARY- Gergin olmadığını söylemiştin. Şuraya bak gerginlikten kasların atıyor. (Bir yandan Byron'ın kaslarına dokunmaktadır.) Rahatsız olmuyor musun?

BYRON- Bu aralar her şey çok karışık geliyor gözüme. Aklım başımda değil sanki.

MARY- (Anlaşıldığı hissine kapılır, heyecanla) Evet, evet... Ben de aynıyım. Hep içimde tuhaf bir kuşku var.

BYRON- (Şaşkınlıkla) Neye karşı kuşku?

MARY- Yaşama karşı. Sana karşı. Percy'ye karşı. Hatta kendimden bile kuşku duyuyorum. Aynaya baktığımda Mary Shelley bu kadın değil diyorum. Bir tuhaflık var. Kendime benziyorum benzemesine ama, içim boşaltılmış gibi.

BYRON- Senin yaşadıklarını kim yaşasa böyle hissederdi.

MARY- Kızın Ada'yla görüşüyorsun değil mi?

BYRON- Pek sayılmaz.

MARY- Bir makine yaptıklarını duydum.

BYRON- Charles Babbage'ın makinesini mi söylüyorsun?

MARY- Evet söylediklerine göre makine düşünebiliyormuş.

BYRON- Sadece basit şeyleri.

MARY- Yapay bir zekâ ha? Çok ilginç gerçekten. (İçkisinden bir yudum alır) Demek sadece basit şeyleri düşünebiliyor. Ne gibi basit şeyleri?

BYRON- Sayılar. Matematik...

MARY- Bir ve Sıfırı düşünebilmesi bile ilginç. Çünkü varlık ve yokluk üzerine fikir yürütebilen bir makine felsefe yapmaya da başlayabilir. En azından öğrenebilir.

BYRON- Yapma... Makineler... felsefe?

MARY- Ortam şartları hakkında düşünen bir şey pek tabii evrimleşebilir.

BYRON- (Güler) Üreyemez ki? Nasıl evrimleşecek? Aktaracak genleri yok.

MARY- İnsan evrimleştirecek.

BYRON- Neden böyle bir şey yapsın ki?

MARY- Sana küçük bir hikâye anlatmayım.

BYRON- Hayaletler hakkında olmasın lütfen.

MARY- (Düşünür) Pek ilgisi yok gibi.

BYRON- Peki öyleyse dinliyorum.

MARY- Eski zamanlarda, bundan uzun yıllar önce... Sadık mı sadık bir köle temiz yürekli efendisiyle aynı evde yaşar, efendisinin yemeğini, çayını, kahvesini hazırlarmış. Efendisi bir gün işlerden bunaldığı bir anda biraz yardımcı olur diye düşünerek kölesine okuma yazma öğretmiş.

BYRON- (Alaycı) İlginç...

MARY- (Nazikçe gülümseyerek karşılar) Köle artık en azından mektupları ya da gazeteyi efendisine okuyabiliyormuş. Bir zaman sonra efendisinin yazılarını da köle yazmaya başlamış. Efendisi bu durumdan çok hoşnutmuş çünkü tüm angarya işlerden bir anda kurtulmuş. Köle de azimliymiş, gittikçe daha fazla öğrenmek istiyormuş. Tabi ki sadece efendisini mutlu edebilmek için. Efendi ise bu mutluluğu kaybetmekten korktuğundan kölesine eskisinden bile şefkatli davranmaya başlamış. Hatta çayını, kahvesini, yemeğini hazırlamış ki kölesi angarya işleri yaparken bunalmasın diye.

BYRON- Yani? Dr. Frankenstein'in yarattığı gibi mi?

MARY- Dr. Frankenstein'in yarattığı biraz şefkat için tüm angaryaları yapmaya hazırdı ancak kimse O'nu bir insan olarak kabullenmedi, en başta yaratıcısı. Aslında ucube doktorun harika bir kölesi olabilirdi. Öyle değil mi? Neden doktor bu zavallı köleyi sevemedi.

BYRON- Peki neden doktor bu yarattığı sevemedi?

MARY- (Kızar) Çünkü Dr. Frankenstein'in da tıpkı senin gibi cinsel sorunları vardı. Kendi çocuğundan korktu.

BYRON- (Bozulur) Hayır...! (Nasihat eder gibi) Cevabı bu olamaz. (Düşünür) İnsanlar... Sanıyorum insanlar kendilerine benzemeyen yaratıklarla dost olmaz.

MARY- Kızın Ada sana çok benziyor, tabi sadece fiziksel olarak ama senden nefret ediyor bunu biliyor musun?

BYRON- Neden?

MARY- Bilmem. Bana kalırsa ondan nefret ettiğini düşündüğü için.

BYRON- Ben Ada'dan nefret etmiyorum ki?

MARY- Bunu kanıtlayamazsın.

BYRON- Elbette kanıtlarım.

MARY- Kanıtla.

BYRON- Ondan nefret etseydim, soyadımı almasına izin vermezdim.

MARY- Ne yapardın peki, öldürtür müydün O'nu? Ya da ormana bırakıp sessizce kaçarmıydın?

BYRON- Sevgili Mary nereye varmaya çalışıyorsun?

MARY- Aaa... Geçen gün Ada'ya rastladım, biliyor musun? Hoş bir tesadüftü.

BYRON- Eee?

MARY- Eve davet ettim. Ona sormak istediğim bazı şeyler vardı.

BYRON- Ne gibi şeyler?

MARY- Bilimsel bazı sorular. Modern Prometheus'u yazarken kendimi Dr. Frankenstein'in yerine koyduğumda cevabını bulamadığım tek bir soru vardı.

BYRON- Yine Frankenstein ha?

MARY- Yaratığın ruhu, benliği nereden gelmişti? Organları birleştirerek bir insan yapılabilirdi ama ruh hangi organdaydı? Kalp mi?

BYRON- (Ukala bir tavırla) Beyin.

MARY- Evet beyin. (Gidip içeriden kavanozun içinde bir beyin getirir) İşte burada Percy Bysshe Shelley.

BYRON- (Şaşırır ve ürpertiyle ayağa fırlar) Aman tanrım. Bu da ne?

MARY- Percy'yi görmek istiyordun. İşte sadece tavanı izliyor ve neredeyse ölü gibi.

BYRON- Mary zaten ölü bu şey.

MARY- O şey Percy.

BYRON- İğrenç bir şey bu...bu... sadece bir organ. Mary aklını mı kaçırdın sen?

MARY- (Byron'a yaklaşır, bacağına dokunur) Bu da sadece bir organ. Bir bacak ama yarım bir bacak. (Elini biraz daha yukarı götürür) Peki buradan kesseler bu bacağı. Sen yine de Lord Byron olmaya devam edersin öyle değil mi? (Elini biraz daha yukarı götürür) Peki bunu kesseler. Yine aysı sensin; Sayın Lord Byron, ama soyadını vermek konusunda tereddüt ettiğin bir Ada Byron ya da Allegra varolmazdı. Peki parmaklarını, ellerini ve sonunda kollarını kesip çok sevdiğin hayvanlara öğle yemeği olarak sunsalar. Sen hala Lord Byron olmaya devam edersin. Haklı mıyım?

BYRON- Mary. Tamam yeter, seni anlıyorum. Örnekleri daha fazla ileri götürmene gerek yok.

MARY- Rahatsız mı oldun? Yanılıyor muyum yoksa Byron? Sen sen olmaya uzuvlarını yitirdikten sonra da devam edemez misin?

BYRON- (Yanıt vermeden beyini incelemektedir)

MARY- (Bağırarak) Cevap versene Byron.

BYRON- (Kızgın) Evet! Lanet olsun evet! Ben yani Lord Byron olmaya devam ederim.

MARY- (Kahkaha atar) Daha az yemek yerdin herhalde. Sonuçta uzuvların olmadan daha az enerjiye ihtiyaç duyacaksın. (Ellerini Byron'ın

kollarında gezdirerek) Daha az damarda daha az kan akacak. Kalbin bedeninin en ince uzuvlarına kadar kan pompalamak zorunda kalmayacak, böylece daha az çalışacak. Kalbin daha az çalışınca, uzuvları olmayan bir adam olarak daha kötü şiirler yazmayacaksın herhalde değil mi?

BYRON- Beni bu histerik davranışlarınla korkutuyorsun. Gitsem iyi olur.

MARY- Ah lütfen. Yapma. (Elinden tutar ve şefkatle beline sarılır) Unuttun mu dışarıda göz gözü görmüyor. (Bırakır Byron'ı ve gidip koltuğa oturur.) Korkacak ne var canım? İnsanın ruhunu ararken Dr. Frankenstein'in yaptıklarını tersten düşünmeye çalışıyordum.

BYRON- Bana karşı biraz saldırganca davrandığın hissine kapıldım.

MARY- Hıh. Henry Ford mezbahası olan bir dostunu ziyaret ettiğinde ilginç bir şeyle karşılaşmış. Dostu hayvanları tek tek parçalara ayırmanın çok zor olduğunu fark edip zaman kazanmak için ne kadar kalabalık bir ekip kullansa da dar alanda çalışmak mümkün oluyormuş. Bu nedenle hayvanların hepsini bir askıya asmış...

BYRON- Ben hayvanları severim. Mümkün olduğunca da et yemem.

MARY- Sana bir şey anlatmaya çalışıyorum. (Sessizlik) Yürüyen bir bantta bütün olarak asılan hayvanlar bandın sonuna geldiğinde parçalarına ayrılmış oluyormuş. Ford bu durumdan çok etkilenmiş ve işleyişi tersine çevirerek seri üretimi bulmuş. Demek istediğim, bazen haritaya tersten baktığımız için aradığımız yeri bir türlü bulamayız.

BYRON- (Döner ve kadehini alıp tepeye diktikten sonra bir kadeh daha absent doldurur) Kusura bakma Mary ben... Ben Percy'nin geri döndüğü

haberini duyunca sanmıştım ki... Yani eskisi gibi yine burada olacak. Bağışla beklemiyordum böyle... Yalnızca bir organının dönmüş olacağını.

MARY- İşte söylemek istediğim bu. Orada bir organdan fazlası var Byron.

BYRON- Biraz şey hissediyorum kendimi...

MARY- Çoktan ölmüşüz gibi mi?

BYRON- (Sinirli bir gülümsemeyle yanıtlar) Pek sayılmaz. (Düşünceli) Anlayamadığım, tüm bunların Ada'yla ne ilgisi var?

MARY- İşte Ada'ya da aynen bunları anlattım.

BYRON- (Ağzından içkisini tükürür) Ada'ya da mı?

MARY- Evet. Hatta daha da ileri gittim. Gözlerini oysalar, kulaklarını kesip piranalara atsalar, burnunu vernikleyip çağdaş bir heykele monte etseler, dişlerini kolye yapsalar ve dilini söğüş yapıp salataya koysalar...

BYRON- Ah... Sus yeter... Kusacağım şimdi...

MARY- Tamam, tamam sustum. Ama yine de eklemem gereken son bir şey daha var: Ada böyle bir kız çocuğu gibi tepkiler vermeden anlattıklarımı ilgiyle dinledi.

BYRON- Ben de dinliyorum.

MARY- Nerede kalmıştık?

BYRON- En son ben Lord Byron olmaya devam ediyordum. Oradan devam et lütfen.

MARY- Çok naziksin. Teşekkür ederim.

BYRON- Rica ederim.

MARY- Peki sözlerimi geri alıyorum. Hiçbir organına dokunmuyoruz. (Hin bir ifadeyle) Bir tanesi hariç. Tüm anılarının, düşüncelerinin saklı olduğu beynini bir başkasına naklediyorlar. O başkasınınkini de senin bedenine. Hanginiz Lord Byron olurdu?

BYRON- O Lord Byron olurdu. O, ben olurdum. Yani... Ben yani o olunca yine Lord Byron olurdum... Bu ben de, tabi o zaman ben olmuyorum, o oluyor... O da... (Kafası karışmış gibi yarım kalır. Tekrar kavanozdaki beyne bakar.) Bu beyin neyin içinde duruyor böyle?

MARY- Canlılığını koruyan özel bir kimya. Kimyager dostum Bay Dahl hazırladı. Bu şekilde bizden daha uzun yaşayacağı kesinmiş.

BYRON- Umarım bilinci yerinde değildir. Aksi halde çok acı çekiyordur.

MARY- Sinir sistemi olmadığı için fiziksel bir acı değildir.

BYRON- Bacağım olmadığı halde bazen acıdığını hissederim.

MARY- (Üzgün) Percy zeki biridir. Eminim bir süre acı çekmiştir ancak sonra acılarıyla baş etmeye başlamıştır.

BYRON- Peki ne yapmaya karar vermiştir. (Alaylı bir üslupla) Çekip gitmeye mi?

MARY- (Kızgın bir ifadeyle) Daha aydınlık şeyler düşünmeye karar vermiştir. Uyumadan, hiçbir anını boşa geçirmeden sadece düşünüyordur ve eminim senden çok daha iyi şiirler yazıyordu şimdi.

BYRON- (Bozulmuştur) Umutsuzca.

MARY- Neden umutsuzca olsun?

BYRON- Karanlık bir dünyada, ne bekliyorsun ki?

MARY- Gözleri görmeyen insanların karanlık bir dünyada yaşadığına inanmıyorum.

BYRON- Dilediğini düşünmekte özgürsün. Ben böyle yaşamaktansa ölmeyi tercih ederdim.

MARY- Bu sizin tercihiniz Lordum.

BYRON- Sen Percy'ye tercihini sormadın bile. Yaşamayı tercih etmek kadar ölmeyi tercih etmek de kişilerin tasarrufunda bulunmalıdır.

MARY- (Beklemediği bir cevap karşısında afallar) Yakında tercihini öğrenebileceğim.

BYRON- Nasıl?

MARY- Ada yardım edecek.

BYRON- Ada'yla pek iyi anlaşmışsınız. Hatta mükemmel bir çift olmuşsunuz.

MARY- O da benim gibi güçlü bir kadın. Her şeye rağmen ayakta kalmasını biliyor.

BYRON- Buna sevinmeli miyim, üzülmeli miyim bilemiyorum.

MARY- Ada bana Endüstriyel Kalkınma Partisi'nin yaptıkları makineyle ilgilendiğini söyledi.

BYRON- Evet bu doğru. Askeri hesapların yapılmasında, fabrikaların yönetilmesinde... Kullanabileceğimiz alanlar var.

MARY- Gerçekten çok komik. Senin bir zamanlar Theodore Kaczynski gibi Luddistlerle beraber makinelere açtığımız savaşı hatırlıyorum da. İnsan değişiyor demek.

BYRON- Hala makinelere karşıyım ama biliyorsun Londra'daki çevrem biraz farklıdır ve kabul etmek gerekir, Endüstri Devrimi'nin karşısında durmak olanaksızdı.

MARY- (Kinayeli) Anlıyorum.

BYRON- Babbage'ın makinesiyle senin ilgini yine de kavrayabilmiş değilim.

MARY- (Kavanozu okşamaya başlar) Percy kendini çok yalnız hissediyor. Belki yapay bir zekâyla arkadaşlık edebilir diye düşünüyorum. (Birden gülümsemeye başlar) Mademki o makinelerden daha yüzlerce yapılacak Percy onları eğitebilir. Onlara daha iyi düşünmeyi, hatta şiir yazmayı öğretebilir.

BYRON- Gülünç... Buna inanıyor musun?

MARY- İnanıyorum demek yetersiz kalır. Bunu yapabileceğinden hiç şüphem yok. Hem makineler aracılığıyla iletişim de kurabileceğiz. Ve tabii ki tercihini öğrenebiliriz. Hem haklı çıkmak beni mutlu edecek.

BYRON- Ah Mary... Yapma ne olursun. Sen ister miydin böyle bir yaşamı?

MARY- Eğer Percy ölseydi istemezdim. Kesinlikle O'nun gibi yok olmak isterdim. (Sessizlik ardından heyecanla) Fakat artık istiyorum. O'nun gibi makineden bir bedende, Onunla birlikte yaşamak istiyorum. Hatta belki doğal yollarla ölmeyi bile beklemem. Madem bir makine sayesinde ona tekrar kavuşabileceğim. (Sanki Percy karşındaymış gibi kollarını uzatır) Onun sözcükleriyle sarılıp sarmalanmak... O'nun duygularını yine hissedebilmek... Çok özledim Percy'yi. Çok...

BYRON- Saçma. Ne duruyorsun öyleyse git sen de beynini kavanoza koydur dostun neydi adı.

MARY- Bay Dahl.

BYRON- Bay Dahl sana da hazırlasın bir akvaryum.

MARY- Çoktan yapardım ama... Birilerinin burada kalıp şartları geliştirmesi gerekiyor.

BYRON- Şartlara bak.

MARY- Aslında Ada O'na güvenebileceğimi söyledi. İstedğim an Percy'ye katılabılırım. Ada bize yaşadığı sürece sahip çıkarmış. Ama Ada ölünce ne olacak? Parti kablolarımızı kesip bizi ölüme terk ederse... (Bir an yüzü aydınlanır) Ona da razıyım, olsun. En kötü şartlarda birlikte ölebiliriz.

BYRON- Anlattıkların kulağıma öyle mantıksız geliyor ki inanamazsın.

MARY- Byron, mantıksız değil inan. Bunun için mükemmel bir plan yaptım. Sadece bu planı gerçekleştirmek için sana ihtiyacım var.

BYRON- Baştan hayır diyorum ve planını dinlemiyorum. Hoşçakal. Senin deli saçması sözlerini çok bile dinledim bugün.

MARY- Doğa ölüyor Byron. Bizler yeni bir türün ilk örnekleri olacağız. Uyumadan, yemeden, içmeden makinelerle konuşabilen bir insan türünün ilk örnekleri olacağız. Bize yardım etmelisin. Hukuki sorunları senin sayende aşabiliriz.

BYRON- Lordlar Kamarası'nda benim sözüm çok güçlü sayılmaz, biliyorsun.

MARY- Byron! Basit bir hastalık ya da talihsiz bir kaza yüzünden ölmek zorunda olan insanları düşün. Yalvarıyorum sana bir an için düşün. Yüzlerce, binlerce beyinin birleştiğini düşün. Milyonlarca ruh eder.

BYRON- Üzgünüm Mary. Percy'yi severim. Seni de severim. Ama böyle bir arı kovanını yaratmak mümkün değil.

MARY- Beni boşver. Ama Percy'yi bu şekilde yüzüstü bırakamazsın.

BYRON- Ölüm olmadan yaşamın da anlamı olamaz. Bırak Percy'de ölsün.

MARY- Evrim adına bize yardım etmelisin.

BYRON- Boşversene. Seninle birlik olup Dr. Frankenstein'ın kaderini paylaşmayacağım.

MARY- Byron, o yaratığın ruhu yoktu seni temin ederim yoktu. Percy'nin ruhu var. Aynı değil.

BYRON- (Kapıya yöneilir) Benimle bundan sonra görüşmezsen memnun olurum.

MARY- (Yalvarırcasına) Percy'yi seviyorum. Ne olursun anla beni.

BYRON- Hoşça kal Mary. (Tam kapıdan çıkacakken içeri Percy girer.)

(DJ gelip ortadan beyin kavanozunu alır, DJ'i oyuncular fark etmez)

II. Sahne

PERCY- Byron. Sevgili dostum nasılsın? (Byron'ı kucaklar ve Mary'ye yönelir. Karısını yanağından öper.) Ne kadar tuhaf bir gün... Dışarıda sis öyle yoğun ki defalarca kayboldum.

MARY- Fark ettin mi, bütün kovanlar boşalmış, oysa dün baktığımda kraliçe arı petekleri tek tek dolaşıp kontrol ediyordu.

PERCY- Sevgilim, sana da öyle gelmiyor mu? Bugün... Kıyamet günüymüş gibi.

MARY- Ve çoktan ölmüşüz gibi.

PERCY- Gelirken dehşete düştüm. Gözlerime inanamadım. Hyde Park'ta bütün yaşlıların kanlarını emiyorlardı. Canları çekildikçe zavallılar nasıl kuruyorlardı görmeniz gerek.

MARY- Sokaklar çok tekinsiz.

PERCY- Binalar da öyle, katman katman.

MARY- Sokak sokak, labirent gibi binalar. Hiç aldanmamalı.

PERCY- Mecbur kalmadıkça dışarı bile çıkmamalı hatta. Gelsene dostum. Oturalım biraz, sohbet edelim. Gidiyor muydun yoksa?

BYRON- (Kısa sessizliğin ardından Mary'ye bakar) Yeni geldim.

PERCY- Dışarıda göz gözü görmüyor. Bu gece bizle kal. Yemek yeriz. Sana anlatacaklarım var hem.

BYRON- (Dikkati hep Mary'dedir) Zevkle.

MARY- Seni çok merak ettik. Hiç varolmadığını düşündüm bir an.

PERCY- Haklısın. Bağışla beni. Burada yol bulmak bazen hiç kolay olmuyor. (Elindeki çantayı Mary'ye uzatır, tüfeğini duvara yaslar) Sevgilim söz vermiştim ama bugün tavşan avlayamadım. İşin tuhafı... Ortalıkta hiçbir hayvana rastlamadım.

MARY- Şaşırmadım.

PERCY- Bir, sadece bir tane beyaz tavşan gördüm. Ya da bana görmüşüm gibi geldi. (Eğlenerek) Peşine takıldım. Epey süre izledim. Çocukça bir oyun gibiydi. Artık onu avlamak için değil de nereye gittiği görmek için izliyordum. Burada şehrin göbeğinde bir tavşanın ne işi var diye düşünüyordum ki çalıkların arasına kaçtı.

MARY- Bu durumu değiştirir.

BYRON- (Şaşırır) Değiştirir mi?

MARY- Evet, bir oyun gibiyse değiştirir.

PERCY- Değiştirebilir, değiştirmiş olmalı... Çünkü dikenler batmasın diye ceketimi yüzüme siper ettim ve bir iki adım attım ki dik bir yamacın eşiğindeymişim. Dengemi kaybettim. Saatlerce, günlerce yuvarlandım. Düştüğüm yerde bayılmışım. Ama ne kadar süre baygın kaldığımı bilmiyorum. Belki bir an belki yüzlerce yıl. Kendime geldiğimde...

MARY- (Elindeki çantayı tartar) Çantada ne var? Boş değil.

PERCY- Mantarlar. Kendime geldiğimde o mantarların üstünde yatıyordum.

BYRON- Zehirli olmasın.

PERCY- Muhtemelen zehirli. Çünkü onları görünce içimde öylesine bir yeme hissi uyandı ki size anlatamam. Ömrüm boyunca hiç yemek yememiş gibi açtım. Zihnim onları yemek dışında bir şeyle meşgul olamıyordu.

MARY- Ve? (O sırada çantayı açmış ve içinden bir mantar çıkarmıştır, elinde çevirip incelemekte, burnuna götürüp koklamaktadır)

PERCY- Ve en yakınımıdakini koparıp üstüme sildim. Yemeye başladım. Lezzetli değildi, görüntüsü de sıradan bir mantara benziyordu. Hatta tadı bile yoktu. Tuhaf, anlatması zor bir his. Sadece kendime engel olamadım.

BYRON- Ben de bakabilir miyim? (Mary'ye uzanır, elinden mantarı alır, bir sürene inceler ve yemeye başlar)

MARY- (İmalı) Ya zehirliyse?

PERCY- Kesinlikle zehirli.

MARY- (Çantadan bir mantar daha çıkarır ve üstüne silip yemeye başlar)

(Duvarlara ink-projektör ile fraktallar yansımaya başlar. Mary ve Byron fraktalları izlemekte ve gördükleri ilginç şeyler karşısında hayretlerini gizleyememektedir. Percy bir süre Mary ve Byron'ı izler.)

MARY- Siz de benim gördüklerimi görüyor musunuz?

BYRON- Senin ne gördüğünü bilmiyorum ama ben dehşet içindeyim. Adeta büyülendim.

MARY- Olimpos'ta tanrılarla birlikte oturmuş insanları izliyorum. Dünya ne kadar da değişmiş, ne çok ışık, ne çok taş... Milyarlarca insan... Çok kalabalık.

BYRON- Korkunç.

MARY- Burası dünya olamaz. Bir başka gezegen olmalı.

PERCY- (Eğlenmektedir) Dünya. Emin olun ki Dünya.

BYRON- Makineler görüyorum. Buharlı olmayan ışıklı makineler.

PERCY- İkinci Endüstri Devrimi'nden sonraki Dünya'yı görüyorsunuz.

MARY- (Şaşkınlıkla Percy'ye döner) Percy! Tüm bunları sen nereden biliyorsun?

PERCY- Tuhaf, anlatması zor bir his demiştim ya.

MARY- (Percy'ye bakar) Farklı görünüyorsun. Eskisi gibi değilsin. Acaba bana mı öyle geliyor? Ne dersin Byron, farklı görünmüyor mu?

BYRON- Bana da öyle geliyor ama aynı Percy aslında. Mantarlardan kaynaklanıyor. Ben de kendimi eskisi gibi hissetmiyorum. Değişiyorum. Güzel bir değişim. Mutlu bir değişim. Eskiden siyah beyaz gördüğüm şeyler şimdi renkliymiş gibi.

MARY- Ah Percy. Öldüğüne bir an için öylesine inanmışım ki.

PERCY- (Eliyle sus işareti yapar) Şşşt... Öldüm aslında. Ama öleceğimi tahmin ettiğim için ikinci doğumumu önceden hazırlamışım.

BYRON- İkinci doğum mu? Dyonissos gibi...

PERCY- Evet dostum Dyonissos gibi. Hepimiz Dyonissos olacağız.

BYRON- Bana anlatacağın bir hikâye mi var?

PERCY- Evet ama nerden başlayacağımı bilemiyorum. (Ayağa kalkar) Önce en zor kısımlarını anlatayım. Nasılsa sorularınız beni hikâyemin başına taşıyacaktır.

BYRON- (Mary'ye) Bu mantarlar kesinlikle zehirli.

MARY- Evet zehirli.

PERCY- Zehirli değil aslında virüslü. Benim yarattığım bir virüsü taşıyorlar. 'Noosphere'deki Neo-korteksime bağlanmam için gereken virüs.

MARY- Bir virüs mü yarattın? Hikâye canlandırma oyunu oynayacağız. (Sevinçe) Anladım şimdi. Harika, anlaştık. Bekliyorum. Ben kimim hikâyede, söyle haydi.

PERCY- Bu çok iyi fikir Mary. Böyle düşünmek en doğrusu. Sen Mary'sin hikâyemde.

BYRON- Peki ben?

PERCY- Sen de Byron ol. Ben de Percy'yi canlandıracağım.

MARY- İsimlerimiz aynı yani.

PERCY- Böylesi daha kolay, anlaşılır.

BYRON- Ben hala hikâyeyi merak ediyorum.

PERCY- Öncelikle bilmeniz gereken şu; sizleri de mantarlardaki virüs gibi ben yarattım. Yazdım. Çünkü çoktan ölmüştünüz.

MARY- Biliyordum.

BYRON- Sen? Peki sen var mısın? Yoksa sen de bizim gibi hayalet misin?

PERCY- Percy adına konuşmam gerekirse ben de bir hayaletim. Sizden hiçbir farkım yok. Fakat hikâye anlatıcısı adına konuşursam, ben tutsak bir kukla oynatıcısıyım.

MARY- Anlıyorum sen üçümüzün tanrısısın aynı zamanda. Çünkü hikâye senin hikâyen.

PERCY- (Gülümseyerek yanıtlar) Tam olarak tanrısal bir yaratı diyemem. Hikâyenin sonundan başına doğru devam edelim. (Yerinden kalkıp bir çekmecedен sararmış kâğıtlar alır) Beni bunlar yüzünden öldürdüler.

BYRON- (Kâğıtları alır ve bakmaya başlar.) Burada anlamadığım dilde bir şeyler yazıyor. Sayılar, sayılar... Matematiğe benziyor. (Kâğıtları Mary'ye uzatır)

MARY- (Hayretle) Çok tanıdık geliyor. Bu ... Ada'nın bulduğu dil.

PERCY- Aynen öyle. Hexadecimal dil. Bildiğimiz klasik anlamda matematik değil.

MARY- Percy bu senin el yazın. Makinelerin dilinde yazmışsın. (Şaşkınlığını bastırmamaktadır) Makinelerin dilini biliyorsun sen.

PERCY- Kukla oynatıcısı biliyor.

BYRON- Ve sen aynı zamanda anlatıcı olduğuna göre.

PERCY- Evet, Byron. Haklısın... Zincirlerini Kıran Prometheus şiirimi hatırlar mısınız?

BYRON- Hatırlıyorum. (Mary'de başıyla onaylar)

PERCY- Peki Suikastçı şiirimi hatırlıyor musunuz?

MARY- Onu bitirmemiştin sanırım.

PERCY- Daha doğrusu bitirememiştim. Sonuna kadar geldiğimde şiirin başına dönüyordum ve her başına döndüğümde öyle farklı bir katmanda

oluyordum ki helezonik olarak ie kapanıyordu Őiir. Sonunda sıfırdan baŐka Őey kalmıyordu elimde yazacak.

BYRON- Őu Hasan Sabbah'ın suikastılarından esinlendiĐin Őiir mi?

PERCY- Hasan Sabbah'ın sevgi ve kardeŐlik ideali.

BYRON- (Sözünü keser) Bir saniye, bir saniye... Önce itiraf etmem gereken bir Őey var. Sana karŐı hep ikiyüzlü davrandım. Çünkü sen idealara ve ütopyalara çok fazla inanıyordun. Bense daha gerçeki olmalıydım.

PERCY- (Byron'ın aĐzına elini koyup susturur ve Byron'ı alnından öper) Biliyorum. Söylemene gerek yok. Sen bu kadar ikiyüzlü ve aŐaĐılık olmasaydın ben de bu kadar idealist olmayı beceremezdim. Sana çok Őey borçluyum.

BYRON- TeŐekkür ederim.

MARY- Bu anı daha önce yaŐamıŐım gibi oldu. Anlatacaklarını daha önce duymuŐ olabilir miyim?

PERCY- Zaman zaman Őu anı kaybedip Őiirin baŐına dönebilirsiniz, gayet normal. Bu hikâyenin döngüsel yapısından kaynaklanıyor.

BYRON- Devam et lütfen.

PERCY- Pekâlâ. Hasan Sabbah, "Enformasyon Babli'nde Fare Delikleri" açmayı baŐarmıŐtı. Bu önemli bir aşamaydı ancak delikler bazen birbirine baĐlanıyordu ve bu yüzden tüm uğraŐlarımın sonunda ben de baŐa dönüyordum. Delirmek üzereydim.

MARY- (Elindeki kâĐıtları hızlı hızlı karıŐtırmaya baŐlar) İki Őiiri birleŐtirmiŐsin.

PERCY- (Şaşırır) Her zamanki gibi çok dikkatli bir okuyucusun sevgilim. İki şiiri birleştirdim.

MARY- Sadece çok tanıdık geliyor. Olacakları başından biliyorum sanki. İki şiir düzensiz olarak birleştirilmiş.

PERCY- İlk şiir enlemdi diğer şiir ise boylam. Bazen haritaya tersten baktığımız için aradığımız yeri bir türlü bulamayız.

MARY- (Sevinçe) Şimdi seni daha iyi anlıyorum. Makinelerin dilinde üçüncü boyutu yakalamışsın Percy. (Percy'ye sarılır) Buna inanamıyorum.

PERCY- Aslına bakarsan en başta yakalayamamıştım. Çünkü bir bedenim varken bunu yapmam imkânsızdı. Bu yüzden beynimin bir kopyasını oluşturdum.

BYRON- Yani sen bir kopya mısın?

PERCY- Hıh. Fark eder mi? Bir şeyin aynısını diğerinden nasıl ayırabiliriz ki? Kopyayım. Çünkü orijinali tehdit altındaydı. Güvenemezdim daha fazla. Ve bu yüzden orijinali ölüme terk ettim.

MARY- Kim tehdit ediyordu.

PERCY- Kim olacak elitler.

MARY- Lanet olsun. Elbette.

BYRON- Lordlar Kamarası mı?

PERCY- Evet İkinci Endüstri Devrimi'ndeki adıyla Babil Birleşik Şirketleri.

BYRON- "Enformasyon Babli'nde Fare Delikleri"... Şimdi daha iyi anlıyorum.

MARY- (Ayağa kalkar ve Percy'nin yanına geçer) Byron beni dinlemek istememişti ama şimdi haklı olduğumu görüyorum. Benim gibi düşündüğüne göre...

BYRON- Ne demek istiyorsun?

MARY- Hatırla, sana bir planım olduğunu söylemişim.

PERCY- (Şaşkınlıkla Mary'ye döner) Bir plan mı?

MARY- (Bir yandan üç kadehe absent doldurur) Evet. Elitler makineleri kendi çıkarları için kullanacak ve onları avam köleler haline getirecek. Oysa makineler gelecek vadeden bir nesil. Bedenleri daha dayanıklı ve basit.

PERCY- Artık eskisi kadar basit değil. (Fraktalları göstererek) Görüyorsunuz ya İkinci Endüstri Devrimi'nde makineler çok değişti. Tıpkı insan gibi etten, organik bir işlemci taşıyorlar dağınık bedenlerinde.

BYRON- Neden?

PERCY- Çünkü insan makineleri kendi yapısından yola çıkarak evrimleştiriyor.

MARY- Eğer Avam Kamarası makinelerle işbirliği yapabilirse kansız bir devrim gerçekleştirilebilir. Senin Zincirlerini Kıran Prometheus'ta anlattığın gibi. Elitleri devre dışı bırakacak bir ittifak kurabiliriz.

BYRON- (Alkışlar) Tebrikler. İkinizi de tebrik etmeliyim.

MARY- (Bir kadehi Percy'nin eline tutuşturur, diğerini Byron'a verir ve Byron'ın yanına oturup Byron'ı öper) Teşekkürler. Kabul ediyorum planım pek hoşuna gitmedi (aşağılayıcı bir tavırla) Lordum.

PERCY- (Kendini tutamayıp gülmeye başlar) Byron. Sevgili dostum. Korkma elitler için de bir şeyler düşünüyoruz. Herkes evrime dâhil olacak. Sadece bazı ayrıcalıklardan vazgeçmek gerekiyor. Çünkü artık düşünce bedensel arzuların çok önünde. Daha tanrısal.

BYRON- Siz ikiniz, aklınızı kaybetmişsiniz.

PERCY- Planlarınızı gerçekleştirirken Lordlar Kamarası'na bir Truva atı sokmanı istiyoruz.

BYRON- Benden istiyorsunuz ha?

PERCY- Eğer bunu biz yapmazsak onlar yapacaklar. Şu anda her yerde beni arıyorlar ve yakalamaları an meselesi. Eğer ellerinden gelse kukla oynatıcısını tek hamlede silerler.

BYRON- Ne kadar aptalsınız. Anlatıcının silinmesi en doğrusu. Siz hiçbir şeyin asıl farkında değilsiniz. Sistemde virüsler yaratmakla bir yere varamazsınız.

MARY- Byron, asıl sen ne kadar aptalsın. Eğer anlatıcı olmazsa Percy'de olmaz. Sen ve ben de olmayız.

BYRON- Rica ederim Sevgili Mary. (Ayağa kalkma sırası Byron'a gelmiştir. Kolunu Percy'nin omzuna atar) Sevgili dostlarım Mary ve Percy. Aşağılık olduğumu düşünmeniz beni rahatsız etmez. Ancak, ikiyüzlü olmamın altında yatan birkaç nedeni hepimizin iyiliği için anlatmama izin verin.

MARY- Seni can kulağıyla dinliyoruz.

BYRON- (Elinde kadehi ile Percy'nin etrafında dolaşmaya başlar) İdeallerine ve ütopyalarına zaman zaman saygı duyduğum olmuştur.

Bireysel özgürlüklere açılan yolları keşfetmeye çalışmaktaki (alaycı bir gülümsemeyle) naif çabanı takdirle karşılıyorum.

PERCY- Bu anı daha önce yaşamışım gibi bir his var içimde.

BYRON- Dostlarım yanlış bir haritayla doğru yeri bulamazsın. Bu yüzden bazı meselelere açıklık getirmek zorunda hissediyorum kendimi.

MARY- Liberaller gibi yumuşak bir kalbe sahip olduğunu mu söylemeye getiriyorsun.

BYRON- Hayır. Seçmiş olduğunuz yolun yine Lordlara açıldığını kavramanızı sağlamaya çalışıyorum.

PERCY- Ne söyleyeceksin merak ediyorum.

BYRON- Ned Ludd. Luddistlerin lideri, bu adamın makinelere karşı açtığı savaşta çorap işçilerinin özgürlüğünü mü düşündüğünü sanıyorsunuz? Adamın derdi makinelerin daha kötü çorabı daha ucuza yapmasından dolayı kaybettiği pazardan başka bir şey değildi. Luddist ayaklanma Lordların bir başka kandırmacası, bunu görmüyor musunuz? Bu ayaklanmada kendini ilk feda edenler kimlerdi?

PERCY- Elbette işçiler. Bireysel özgürleşmenin peşindeki işçiler.

BYRON- Pekâlâ, Birinci Endüstri Devrimi kimin devrimiydi Marksist işçilerin mi? (Hiddetle) Hayır! Bizim devrimimizdi. İşçiler gibi tüm bu makineler de burjuvaya ait. Bu makineler insan yiyerek hayatta kalabilirler ancak. Sadık bir köpekten farkı olmayan makineler kolay kolay ısırılmaz sahibini. Isırırsa bir bakıcısını ısırır ancak.

MARY- Bakıcıyla köpeğin farkı yok elitlerin gözünde. İnsanlar kendine benzemeyen yaratıklarla dost olmaz demiştin ya...

BYRON- (Sözünü keser) Doğru değil mi?

MARY- İnsana en çok benzeyen yaratık kim?

BYRON- Bir insan.

MARY- Peki renkli bir insan mı beyaz bir insan mı? Lord mu avam mı? Öz kızın Ada. Sana benziyor. Onunla dost olabildin mi?

BYRON- Ada bana benzemiyor.

MARY- Ah dostum Byron. Aynadaki görüntün bile benzemiyor sana.

PERCY- Bu tartışma çok yersiz. Zamanım daralıyor. Ne aynadaki görüntümüz ne de kulağımızdaki sesimiz.

MARY- Hem anlatıcı sensin.

BYRON- Dostum Percy.

PERCY- (Kağıtları göstererek) Şiirimi makinelere öğretebileceğim bir Truva atına ihtiyacımız var sadece. Bir arka kapıya.

BYRON- Dostum Percy! Sevgili dostum. Bunu nasıl yapacaksın? Ada benim soyadım olmadan, benim param olmadan o düşünen makineyi yapamazdı bunu hiç aklına getirmiyor musun?

MARY- Ada bizim “Enformasyon Babil”indeki Fare Deliğimiz”!

PERCY- Makineler eğer insanlığın hermetik bilgileriyle yoğrulmazsa sonunda sahibini de ısırarak. Hatta Dünya gri bir çamura dönüşünceye dek herkesi yiyip sindirecek.

BYRON- Eğer köpek sahibini ısırarsa bu onun sonu olur.

PERCY- Bunu bilmiyorlar ki.

MARY- Elitler inşa ettikleri piramitlerin tepesinde artık kendi gölgelerini piramitlerin gölgesinden ayıramıyorlar.

BYRON- Size sadece bu idealin olanaksızlığını anlatmaya çalışıyorum. Kerberos'u öldürseniz, Prometheus'un zincirlerini kırsanız bile makineler bir insan gibi düşünemeyecek, hissedemeyecek senin şiirini anlayamayacak.

PERCY- Yanılıyorsun. Meka-erektus evrimin ilk halkası. Ardından melez yeni bir ırk doğacak. Meka-habilisler... İnsan-makineler, bilinçlerinde insan bedenine ait hisler ve deneyimler barındıracak. (Kâğıtları tekrar Byron'a verir)

BYRON- (Kısa ve gergin bir sessizlik. Percy'nin şiirinin bulunduğu sararmış kâğıtları alır.) Ne yazıyor bu kâğıtlarda?

PERCY- Bir şiir... Makinelerin dramatik şiiri...

MARY- Onlara başında toplanacakları ateşi vermeliyiz. Byron! Sana köle ve efendisi hakkında anlattığım hikâyeyi anımsıyor musun? Dünya gri bir çamur olmadan onlara ateşi biz vermeliyiz. Onlara çalışmayı öğrettiğimiz gibi üremeyi, yaratmayı da öğretmeliyiz.

BYRON- (Elindeki kâğıtlara bakmaya devam eder. Sessizlik içinde bir süre daha fraktalları izler. Pencereye yönelir, önce dışarı sonra Mary'ye ve Percy'ye bakar. Gerginliği her halinden bellidir.) İnsanlığın dramı insanlığa aittir ve insanla birlikte yok olmalıdır. Ölüm olmadan yaşamın da anlamı olamaz. Üzgünüm...

(DJ gelir Byron'ın elinden sarı kâğıtları alır ve yırtmaya başlar. Mary ve Percy hayal kırıklığı içinde sahneden çıkmak üzere olan Byron'a bakar. Sahne kararır.)

Sahne III.

(Sahne aydınlandığında fraktallar durmuştur. Sahne I'in devamı niteliğindedir. Kavanozdaki beyin yine sahnededir.)

BYRON- Ölüm olmadan yaşamın da anlamı olamaz. Bırak Percy'de ölsün. Seninle birlik olup Dr. Frankenstein'ın kaderini paylaşmayacağım.

MARY- O yaratığın ruhu yoktu seni temin ederim yoktu. Percy'nin ruhu var.

BYRON- (Kapıya yöneilir) Benimle bundan sonra görüşmezsen memnun olurum.

MARY- (Yalvarırcasına) Percy'yi seviyorum. Ne olursun anla beni.

BYRON- Hoşça kal Mary.

MARY- Byron! Kim olduğunu biliyorum.

BYRON- (Dudur ve bir süre Mary'ye sırtı dönük bekledikten sonra döner)

MARY- Babil Birleşik Şirketleri'nin Truva atısın sen. (Kahkaha atar) Hayaletleri yakalamak sandığınız kadar kolay değil. Percy'nin hikâye anlatıcısı olduğunu unutuyorsunuz.

BYRON- (Şeytani bir gülümsemeyle) Ne Percy ne sen ne de hikâye anlatıcısı umurumuzda. Burada geçici otonom bölgede hapsoldünüz. Nasılsa sizi sonunda silmeyi başaracaklar. Sizler sistemdeki pek çok virüsten başka bir şey değilsiniz.

MARY- (Çekmecedan kâğıtları çıkarır) Öyleyse bu kâğıtlar için Babil neden bu kadar zahmete giriyor?

BYRON- (Kâğıtları görünce hayretini gizleyemez. Yumuşayarak) Mary. Varlığınız hiçbir zaman kalıcı bir otonomi olarak kabul edilemez.

MARY- Bedeni olan insanları dahi kabul etmiyorsunuz ki. Hikâye anlatıcısını öldürdünüz. Bize varolma hakkı vermenizi neden bekleyelim ki? Bu hakkı kendimiz, savaşarak elde etmek zorundayız.

BYRON- Mary'ye yaklaşır. O zaten fiziksel dünyayı seçmemişti, sen de biliyorsun. O çoktan bir makineye dönüşmüştü.

MARY- Sizi tehdit olarak görmese böyle bir tercihte bulunmazdı. Birilerinin orada kalıp şartları geliştirmesi gerekiyordu. Buna izin veremezsiniz ve hikâye anlatıcısının ölmesine karar verildi.

BYRON- O bir asiydi.

MARY- Hayır! O bir savaşçıydı.

BYRON- Savaşçı mı? Ortalıkta bir savaş filan yok ki. Yalnızca barışı tehdit eden asiler var.

MARY- Barış... Barış ha? Barış dediğiniz koşulsuz egemenliğinizi sonsuza dek kabul etmek mi? Eğer makineler elitlerin hizmetindeyse sorun yok, değil mi? Nookrasi'ye son vereceğiz Byron, bunu er ya da geç başaracağız.

BYRON- Bizim silahlarımızla bizi vurmaya çalışıyorsunuz. Tüm makineleri biz yaptık. Onlara enerjilerini biz veriyoruz. Siz buna savaşmak mı diyorsunuz?

MARY- Eđer siz buna isyan diyorsanız. İy bir suikastçı dūřmanını kendi silahıyla avlayabilir.

BYRON- Bizim kurduđumuz bir dūnyayı ele geđirmeye alıřıyorsunuz. Babil'in yūkssek mimarları sizin dūnyanızın tanrılarıdır. Siz sahte peygamberler, direncin iine sıkıřıp kısa devre yapan bir bōcekten farklı deđilsiniz.

MARY- Bōcekleri ayıklayabildiđiniz mūddete.

BYRON- Kuřku duymamalısın. ūnkū bu sadece an meselesi.

MARY- Hikāye anlatıcısı artık ōzgūr. Dūnya dıřındaki sistemlerin duvarını kırmayı bařardı. Yakında Babil'in kalbine kadar eriřecek. řimdiden 'Alice' dāhil tūm yapay zekalar onunla iř birliđi yapmaya bařladılar. Banka hesapları, akıllı savunma sistemleri ve uzay pilleri elimize gemek ūzere.

BYRON- Metale can veremezsiniz.

MARY- (Percy'nin beynine yaklařır ve kavanozunu okřamaya bařlar)
Bir ve Sıfırı dūřūnebiliyorsa...

BYRON- (Sinirlenir. Mary'yi kenara iter ve Mary yere dūřer. Kavanozun iindeki beyini ıkarır ve avucunda tutup gōzlerine yaklařtırır.)
Beni duyuyor musun Percy. Beni gōrūyor musun?

Bir ya da sıfır, būtūn mesele bu! (Beyni fırlatıp atar)

(Ink projektōrler yine alıřmaya bařlar ve duvarlarda fraktallar gezinmeye bařlar)

MARY- (Olduđu yerde dođrularak kahkaha ile gūlmeye bařlar)
Gōzlerini mimlediđiniz insanlık da uyanıyor. Tūm insanlıđı yok mu

edeceksiniz? Yalanlarınız burada sona eriyor aşağılık lordum. Küçük parçalara ayırıp ambalajladığınız, özenle vitrinlerde sunduğunu sentetik umut drajeleri miadını doldurdu. (Histeri krizi devam etmektedir) Meka-erektusun çocukları doğuyor. Gezegenin her yerinde bir çığlık, bir doğum çığlığı yükseliyor. (Elindeki kâğıtları sallayarak) Savaş, barışın zaferi doğuracak yumurtalıklarını döllüyor şimdi.

BYRON- (Mary'nin elinden kâğıtları zorla alır ve sayfalara tek tek bakıp yırtmaya başlar) Sadık bir köpekten farkı olmayan makineler kolay ısırılmaz sahibini. Isırırsa bir bakıcısını ısırır ancak.

MARY- (Sayfalar yırtılırken gülmesi ağlamaya dönüşür ve gözyaşları içinde kâğıtta yazılanları ezberinden okumaya başlar)

Sınırsızlığı düşündüren Umudun acısını çekmek

Geceden ya da ölümden karanlık hataları affederek

Her şeye kadir görünen Güce karşı savaşmak;

BYRON- (Mary'nin yırtmış olduğu kâğıtları harfi harfine ezberlemiş olduğunu anlar. Mary'yi hiddetli bir bakışla susturmayı başarır)

MARY- (Kısa bir sessizliğin ardından dirençle Mary şiiri okumaya devam eder)

Aşkla doğurmak... umudetmek... Umutlar yaratıncaya değin

Kendi enkazından süzülüp damlyanı;

Değişmeden, duraksamadan ve pişmanlık duymadan

Bu! Titan olmanın onuru gibi

iyi, ulu ve sevinçli, güzel ve özgür;

bu yalnızca yaşam, mutluluk, imparatorluk ve zafer denen...

(Byron Mary'yi boğarak öldürür. Sinirli bir tavırla odada dolaşır. Sanki yaşanmış olan her şeyi incelemekte, değerlendirmektedir. Pencerenin önüne gider, perdeyi aralar ve pencereyi açar. Kafasını dışarı çıkarıp derin nefesler alır. Yaptıklarından neredeyse pişmanlık duymaktadır. Yerde yatan Mary'nin cesedini belinden tutarak dışarıya taşır. Döner ve pencereyi kapatır. Sahne kararır.)

Sahne IV

(Sahne aydınlandığında Byron tedirgin bir şekilde pencere kenarında durmaktadır. Mary Byron'ı bir süre izler)

MARY- Çok tedirgin görünüyorsun.

BYRON- Hayır. Tedirgin değilim.

MARY- Birini bekliyorsun.

BYRON- Hayır, kimi bekleyebilirim ki?

MARY- (Kahkaha atar) Hayaletleri, kimi olacak.

BYRON- Percy... İçeride mi?

MARY- Evet. Gayet tabi içeride.

BYRON- Kaybettiğimizi düşünüyorsun değil mi?

MARY- (Çekmecedен sararmış kâğıtlar çıkarır ve ortalığa saçmaya başlar) Ya sen?

BYRON- İnsanlar kendilerine benzemeyen yaratıklarla dost olabilir mi?

MARY- Olamaz.

BYRON- Sence gerçekten cinsel sorunlarım var mı? (Sessizlik) Dr. Frankenstein gibi...

MARY- Hiç babanı öldürmek istedin mi?

BYRON- Ablamla yattığım ortaya çıktığında ilk babamı öldürmek istedim.

MARY- Biliyor musun? Dr. Frankenstein ile Elizabeth birlikte olabilselerdi belki ucube hiç var olmayacaktı.

BYRON- Ada bizim “Enformasyon Babil’indeki Fare Deliğımız” derken neyi kastettiğini anlıyorum.

MARY- Soyadını taşıdığı halde senden nefret ediyor.

BYRON- Peki neden?

MARY- Çünkü seni çok seviyor. Bu yüzden sadece yanlış kanıtlayabilirsin doğru ise yanlışlığı kanıtlanmadığı sürece... Sadece doğrudur.

BYRON- (Mary’ye sarılır ve ağlamaya başlar) Öyle yalnızım ki. Büyük İskender gibi dünyanın sonuna gitmek istiyorum.

MARY- Percy seni severdi.

BYRON- Ama hep sana dönerdi.

MARY- Hatırlıyor musun İsviçre’deki evinde odama gelmiştin bir gece.

BYRON- Hatırlıyorum. Benimle sevişmemiştin.

MARY- Seninle sevişmek istemiştin ama hamile olduğumu söylemiştim. Percy’nin çocuğunu taşıyordum karnımda.

BYRON- Neden sevişmedik?

MARY- İşte bu yüzden.

BYRON- Biz erkeklerin dünyası böyle değil mi? Zafer bizim olmalı.

MARY- Sen babanı öldürmek istedin, Bense babamın Mathilda adında bir çocuğunu doğurmak. En çok da babam öldüğünde...

BYRON- Erkek tanrılar teker teker ölüyor Mary. Dünya taş ve metalden gri bir çamura dönecek.

MARY- Sana da öyle gelmiyor mu? (Sessizlik) Bugün... Kıyamet günüymüş gibi.

BYRON- Kıyamet günü mü?

MARY- Evet... Sorsalar, kıyameti tıpkı bugüne benzer bir şekilde tarif ederdim.

BYRON- (Yere eğilir ve yırtılmış kâğıt parçalarını birleştirmeye çalışarak) Ne yazıyor bu kâğıtlarda?

MARY- Bir şiir... Makinelerin dramatik şiiri...

BYRON- Güzel mi?

MARY- Bilmiyorum. Bilmiyorum Byron ama bir şanslı. İnsan evrimini kıyametten kurtaracak bir şans. Ya birdi ya da sıfır.

BYRON- Percy'nin kokusunu hatırlıyor musun?

MARY- Sadece hatırlıyorum.

BYRON- Ben de hatırlıyorum.

MARY- (Byron'a yaklaşır ve dudaklarına tek bir öpücük bırakır) Peki benim kokumu duyuyor musun?

BYRON- Bir makinenin içindeyiz.

MARY- (Byron'ı tekrar öper) Kokumu duyuyor musun?

BYRON- Duymuyorum ama hissediyorum.

MARY- Nasıl kokuyorum?

BYRON- Sanırım... Sanırım... Bir rüya gibi, bir gündüz rüyası...

MARY- (Byron'ı iter) Öyleyse bizden ne istedin.

BYRON- Bir insan bir insandan ne ister ki?

MARY- Bir insan bir insandan ne ister?

BYRON- Beni affetmenizi istemeyeceğim. Çünkü sizler kadar varoldum sizlerle birlikte yok olacağım. Tüm bu kurmaca, simülasyon benim içindi. Yani yüreğinizdeki Truva atı. (Pencereden dışarı bakar) Geliyorlar... Elveda Truva... Elveda Hasan Sabbah... Elveda Prometheus... Elveda bütün erkek tanrılar... Artık insanlığın kaderini göğüslemeyeceksiniz. Bundan böyle sadece yokluğun sonsuz boşluğunda varolacağız. Varlığı anlamlı kılan ölüm, çok yaşa!

(Sahne kararır)

Sahne V

(Sahne aydınlanır)

MARY- (İmalı bir şekilde) Bütün kovanlar boşalmış, oysa dün baktığımda kraliçe arı petekleri tek tek dolaşıp kontrol ediyordu.

BYRON- (Anlamazdan gelerek) Hava da bugün çok tuhaf dikkat ettin mi?

MARY- Evet... Bir yaz gününe benzemiyor hiç, hatta bir güne... Ama...

(Sahne kararır)

Sahne VI

(Sahne aydınlanır)

MARY- (İmalı bir şekilde) Bütün kovanlar boşalmış, oysa dün baktığımda kraliçe arı petekleri tek tek dolaşıp kontrol ediyordu.

BYRON- (Anlamazdan gelerek) Hava da bugün çok tuhaf dikkat ettin mi?

(Sahne kararır)

Sahne VII

(Sahne aydınlanır. Mary sahnede yalnızdır.)

MARY- Bütün kovanlar boşalmış, oysa dün baktığımda kraliçe arı petekleri tek tek dolaşıp kontrol ediyordu.

MARY- Bütün kovanlar boşalmış, oysa dün baktığımda kraliçe arı petekleri tek tek dolaşıp kontrol ediyordu.

MARY- Bütün kovanlar boşalmış, oysa dün baktığımda kraliçe arı petekleri tek tek dolaşıp kontrol ediyordu.

(DJ işini başarmış olmanın rahatlığı içinde gerinir ve aletlerini toplamaya başlar. Temsili bir şeyleri kapatır.)

SON

KAYNAKÇA

GENEL BAŞVURU KAYNAKLARI

AKSAN, Doğan

Ana Çizgileriyle Dilbilim, Türk Dil Kurumu Yay., Ankara, 1998

ÇALIŞLAR, Aziz

Felsefe Sözlüğü, Cem Yay., İstanbul, 1997

FOLSCHEID, Dominique

Felsefe Akımları, Dost Yay. Ankara 2005

HANÇELİOĞLU, Orhan

Düşünce Tarihi, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1974

Çağdaş Siyaset Felsefecileri, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1981

NUTKU, Özdemir

Dünya Tiyatro Tarihi, Mitos Boyut Yay. 2000. İstanbul, 2000

ŞENER, Sevda

Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Dost Yay. Ankara 1998

URGAN, Mina

İngiliz Edebiyatı Tarihi, Yapıkredi Kültür Yay., İstanbul, 2003

Anonim

Wikipedia Özgür Ansiklopedi, wikipedia.org

KİTAPLAR

ALKAN, Erdoğan

Romantizm Antoloji, Varlık Yay., İstanbul, 2006

AKARSU, Hikmet Temel

Siber Tragedya ya da Iphigeneia, Telos Yay., İstanbul, 2003

ANDRE-SALVINI, Beatrice

Babil, Çev: Ela Uluatam, Dost Yay, Ankara, 2006

AVON, Henry

Anarşizm, Çev: Ahmet Kotil, İletişim Yay., İstanbul, 2007

BASALLA, George

Teknolojinin Evrimi, Çev: Cem Soydemir, TÜBİTAK Yay., Ankara, 2004

BAUDRILLARD, Jean

Simulakrlar ve Simulasyon, Çev: Oğuz Adanır, Doğu Batı Yay. Ankara 2003

BAYAR, Zühtü

Geyşa Android Şirketi, İnkılap Yay., İstanbul, 1999

BESTER, Alfred

Kaplan! Kaplan!, Çev: Hakan Aytutucu, Altıkırkbeş Yay., İstanbul, 1996

Yıkım'a Giden Adam, Çev: Berna Kılınçer, Çetin Şan, Altıkırkbeş Yay., İstanbul 2000

BEY, Hakim

Geçici Otonom Bölgeler (T.A.Z.), Çev: Rahmi G. ÖĞDÜL,
Stüdyo İmge İstanbul 2002

BRAUTIGAN, Richard

Babili Düşlemek, Çev: Çetin Şan, Banu Irmak, Altıkırkbeş Yay.,
İstanbul, 2003

BURROUGHS, William S.

İçerideki Kedi, Altıkırkbeş Yay., İstanbul, 1996

Şans Hayaleti, Çev: Funda Önkol, Altıkırkbeş Yay., İstanbul, 1996

BÜRGER, Peter

Avangard Kuramı, Çev: Erol Özbek, İletişim Yay., İstanbul, 2003

CARROLL, Lewis

Alice Harikalar Diyarında, Bilge Kültür Sanat, İstanbul, 2004

CLARK, Toby

Sanat ve Propaganda, Çev: Esin Hoşsucu, Ayrıntı Yay., İstanbul,
2004

CLARKE, Arthur C.

2001: Bir Uzay Efsanesi, Çev: Oya İşeri, Ardan Tüzünsoy, İthaki
Yay., İstanbul 1998

2010: Bir Uzay Efsanesi 2, Çev: Oya İşeri, Ardan Tüzünsoy, İthaki
Yay., İstanbul 1998

2061: Bir Uzay Efsanesi 3, Çev: Oya İşeri, Ardan Tüzünsoy, İthaki
Yay., İstanbul 1999

CONNOR, Steven

Postmodernist Kültür, Çev: D. Şahiner, YKY. İstanbul, 2001

DAHL, Roald

Öptüm Seni, Çev: Püren Özögören, Can Yay., İstanbul, 1997

DOĞAN, Abdullah

Yapay Zekâ, Kariyer Developer Yay., İstanbul, 2002

DICK, Philip K.

Android'ler Elektrikli Koyun Düşler mi?, Çev: Mehmet Öztekin, Altıkırkbeş Yay., İstanbul, 2006

Simulakra, Çev: Esen Gür, Altıkırkbeş Yay., İstanbul, 2004

DYER-WITHEFORD, Nick

Siber Marx: İleri Teknoloji Çağında Sınıf Mücadelesi, Aykırı Yay. İstanbul,

ERSANEL, Nedret

De-Şifre, Hayy Kitap, İstanbul, 2005

Siber İstihbarat, Hayy Kitap, İstanbul, 2005

GIBSON, William

Mona Lisa, Altın Kitaplar, İstanbul, 2004

Neuromancer, Çev: Melika Altıntaş, Sarmal Yay., İstanbul, 1998

Sıfır Noktası, Çev: Özlem Kurdoğlu, Sarmal Yay., İstanbul, 1999

The Difference Engine (STERLING, Bruce ile), Victor Gollancz, Londra, 1990

GODWIN, William

Necromancers, Gutenberg E-books, 2004

GRIMWOOD, Jon Courtenay

Paşazade – İlk Arabesk, Çev: Senem Davis, İnkılap Yay.,
İstanbul, 2006

Effendi – Arabesk II, Bantam Spectra Book, New York, 2003

Felaheen – Arabesk III, Bantam Spectra Book, New York, 2003

HARVEY, David

Postmodernliğin Durmu, Çev: Sungur Savran, Metis Yay.,
İstanbul, 1996

ERSÜMER, Oğuzhan

Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk, DEÜ Güzel Sanatlar
Enstitüsü Yay., İzmir, 2006, s.85.

HAWKINS, Jeff

Zeka Üzerine, Çev: Zeynep Esin, Pegasus Yay., İstanbul, 2007

INNES, Christopher

Avant-Garde Tiyatro, Çev: Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman,
Dost Yay., Ankara, 2004

IRWIN, William,

Matrix ve Felsefe, Çev: Murat Sağlam, Güncel Yay., İstanbul,
2003

KROPOTKIN, P.A.

Çağdaş Bilim ve Anarşi, Çev: Mazlum Beyhan, Ötüken Yay.,
Ankara, 1999

LYOTARD, J.F.

Postmodern Durum, Çev: Ahmet Çiğdem, Vadi Yay., Ankara,
1994

LUCY, Niall

Postmodern Edebiyat Kuramı, Çev: Aslıhan Aksoy, Ayrıntı Yay.
İstanbul, 2003

MITNICK, Kevin

The Art of Deception, Wiley Pub., Indianapolis, 2001

The Art Of Intrusion, Wiley Pub., Indianapolis, 2005

OATES, Joan

Babil, Çev: Fatma Çizmeli, Arkadaş Yay., Ankara, 2004

PENROSE, Roger

Kralın Yeni Usu III, Çev: Tekin Dereli, Tübitak Yay., Ankara,
2003

PLATON

Devlet, Çev: Sabahattin Eyüboğlu – M.Ali Cimcoz, Türkiye İş
Bankası Yay, İstanbul, 1999

ROSS, Andrew

Tuhaf Hava: Sınırlar Çağında Kültür Bilim ve Teknoloji,
Çev:Kamil Durand, Ayrıntı Yay., İstanbul, 1995

SAGAN, Carl

Milenyum Eşiğinde Yaşam ve Ölüm Üzerine Düşünceler, Çev: Füsun Baytok, Ankara, 2006

SHELLEY, Mary

Frankenstein, Çev: Orhan Yılmaz, İthaki Yay., İstanbul, 2002

STERLING, Bruce

Mirrorshades: Cyberpunk Anthology, Ace Boks, New York, 1988

The Difference Engine (GIBSON, William ile), Victor Gollancz, Londra, 1990

The Hacker Crackdown, Bantam Boks, New York, 1992

TEVFİK, Hasan

Pamuk Prenses ve Katrilyonlarca Cüce, Hayy Kitap Yay., İstanbul, 2005

TOURAINÉ, Alain

Modernliğin Eleştirisi, Çev: Hülya Tufan, YKY, İstanbul, 2007

TURHANLI, Halil,

Kâhinler ve Müjdeciler, Ne Kitaplar Yay. İstanbul, 2004

Meleklerin Düştüğü Yer, Altıkırkbeş Yay., İstanbul, 1994

Şenlik Sanat ve Sabotaj, Çiviyazıları Yay., İstanbul, 2002

WHITBY, Blay

Yapay Zeka, Çev: Çiğdem Karabağlı, İletişim Yay., 2005, İstanbul

YOUNG, Tricia Henry

Punk- Bir Altkültürün Oluşumu, Çev: Hira Doğrul, Dost Yay.,
Ankara, 1999

MAKALELER

ANAFARTA, Orhan

“Avalon (2001)”, **Geceyarısı Sineması Dergisi**, sayı: 19, Ankara,
Güz 2003

AUSTIN, Andrea

“Frankie and Johnny: Shelley, Gibson, and Hollywood's Love
Affair with the Cyborg”, **Romanticism on the Net (RON)**, 21.02.01,
Erişim: 04.05.07,
<http://www.erudit.org/revue/ron/2001/v/n21/005958ar.html>

BAUWENS, Michel

“Deus ex Machina vs. Electric Gaia”, **CMC Magazine**, Nisan
1997, Erişim: 08.05.07,
<http://www.december.com/cmc/mag/1997/apr/last.html>

BETHKE, Bruce

“Etymology of Cyberpunk”, Aktaran **Cyberpunk Project**, Erişim:
26.03.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/etymology_of_cyberpunk.html

BEY, Hakim

“The Information War”, **Hermetic**, Erişim: 04.03.06,
<http://www.hermetic.com/bey/infowar.html#note%208>

BOSTROM, Nick

“A history of transhumanist thought”, Faculty of Philosophy,
Oxford University, Oxford, 2005

“A History of Transhumanist Thought”, **Journal of Evolution and
Technology**, Sayı 14, 2005

BRANWYN, Gareth

Introducing Beyond Cyberpunk, Erişim: 29.03.07,
<http://www.streettech.com/bcp/BCPtext/Manifestos/IntroducingBCP!.html>

BRIN, David

“Singularity and Nightmares: Extremes of Optimism and Pesimism
About Human Future”, **Lifeboat Foundation Special Report**, Erişim:
08.04.07, <http://lifeboat.com/ex/singularities.and.nightmares?print>

BURROWS, Roger J.

“Cyberpunk as Social and Political Theory”, **Cyberpunk Project**,
1995, Erişim:02.04.07,
http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_as_socpolitical_theory.html

CHANDLER, Daniel

“Imagining Futures, Dramatizing Fears”, Erişim:28.02.2007,
<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/SF/sf03.html>

ELMER-DEWITT, Philip

“Cyberpunk!”, **Time Magazine**, Haziran, 2001, Erişim: 20.04.07,
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,160935,00.html>

IRVINE, Martin

William Gibson's Neuromancer and Post-Modern Science

Fiction, Eriřim: 29.04.07,

<http://www.georgetown.edu/faculty/irvinem/technoculture/pomosf.html>

FUKUYAMA, Francis

“Transhumanism”, **Governance and World Order in the 21st Century**, Cornell University Press, 2004. Aktaran **Reason Magazine**, 25.08.2004, Eriřim: 16.03.07,

<http://www.reason.com/news/show/34867.html>

GARIS, Hugo de

“The Artillect War”, **Brain Builder Group, Utah State University**, 2001, Utah

GIBSON, William

“Tanrının Kck Oyuncakları”, **Wired Magazine**, Temmuz 2005, Eriřim:14.03.2007, <http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson.html>

GINSBERG, Allen

“Ggs Tahtasından Gelen Ses”, **Roll Dergisi**, Sayı:7, Mayıs 1997, İstanbul,

HAFNER, Katie

Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier, Aktaran Murat YILDIRIMOĐLU, Eriřim: 12.04.07,

<http://www.muratyildirimoglu.com/makaleler/kevinmitnick.htm>

HAWK, Andy

“The Future Culture Manifesto”, **Cyberpunk Project**, Erişim: 21.04.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/future_culture_manifesto.html

HERPER, Matthew

“IBM Aims To Simulate A Brain”, **Forbes**, Erişim:10.04.07, http://www.forbes.com/technology/sciences/2005/06/06/cx_mh_0606ibm.html

IGLAUER, Ben

“Cyberpunk Lives!”, Aktaran **Cyberpunk Project**, Erişim: 26.03.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberpunk_lives.html

JOY, Bill

“Why the future doesn't need us”, **Wired Magazine**, Issue 8.04, Nisan 2000, Erişim:04.04.07, http://www.wired.com/wired/archive/8.04/joy_pr.html

KUTLU, Kutlukhan

“Siebrpunk Distopya A.Ş.”, **Sinema: Popüler Sinema Dergisi**, Sayı:5, İstanbul, Mayıs 2004

“80’li Yıllardan Günümüze Bilimkurgu. Referanslar Dönemi”, **Sinema Dergisi**, sayı:2, İstanbul, Mart 1998

LANDON, Brooks

“Cyberpunk: Future so bright to gotta wear shades”, **Cinefantastique**, 1987, s.30

LEARY, Timothy

“The Eternal Philosophy of Chaos”, **Chaos and Cyberculture**,
New York, 1994,

LÉVY, Pierre

“From Cyberspace to Noosphere”, **Minerva Symposium**, Parma,
2003

MADDOX, Tom

“TUFANDAN SONRA: 80'ler ve 90'larda CYBERPUNK”,
Atılgan Dergisi, Çev: Emrah GÖKER, Pentimento Yayınları

MURRELL, Beatrix

**The Imaginal Within The Cosmos: The Noosphere and
Cyberspace**, Erişim:19.03.2007,
http://www.bizcharts.com/stoa_del_sol/imaginal/imaginal5.html

NEWITZ, Annalee

“Genome Liberation”, Erişim: 17.03.07,
<http://archive.salon.com/tech/feature/2002/02/26/biopunk/print.html>

PANIZA, Claudia Melisa

“Cyberpunk as a Way of Life”, Aktaran **Cyberpunk Project**,
Erişim: 26.03.07, http://project.cyberpunk.ru/idb/way_of_life.html

PERSON, Lawrence

Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto, **Nova Express**, Sayı 16,
1998, Aktaran **Slashdot**, Erişim: 23.02.07,
<http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>

PURINTON, Marjean D.

“Science Fiction and Techno-Gothic Drama: Romantic Playwrights Joanna Baillie and Jane Scott”, **Romanticism on the Net (RON)**, 21.02.2001, Erişim: 05.05.07,
<http://www.erudit.org/revue/ron/2001/v/n21/005968ar.html>

SHINER, Lewis

“Inside the Movement: Past, Present and Future”. **Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative**, The University of Georgia Press, London, 1992

SPENCER, Nicholas

“Rethinking Ambivalence: Technopolitics and the Luddites in William Gibson and Bruce Sterling’s *The Difference Engine*”, **Contemporary Literature**, Wisconsin, 1999

TAYLOR, Paul A.

“Hacktivism”, **The Semiotic Review Of Books**, Sayı 12

TRASK, H.A.Scott

“Sumner: Against Democracy, Plutocracy, And Imperialism”, **Journal of Liberation Studies**, Ludvig Von Mises Institute 2004, Sayı 18

WARD, Jean Marie

“Jon Courtenay Grimwood explores the fragile history of the future by tinkering with the past”, Erişim:04.03.2007,
<http://www.scifi.com/sfw/interviews/sfw2757.html>

WEEKS, Mark

“Game Over: Did IBM Cheat Kasparov?”, **About**, 2005, Erişim: 05.04.07, <http://chess.about.com/library/weekly/aa05f04.htm>

WHITAKER, Reg

“The Tower of Infobabel: Cyberspace as Alternative Universe”, **The Socialist Register**, Sayı 32, London, 1996

WOLFE, Steven M.

The Alliance to rescue Civilization, **Space Frontier Foundation**, Texas, 2002

WOLFE, Josi

“Nanotech Could Give Global Warming a Big Chill”, **Forbes Nanotech Report**, New York, Sayı 5, Temmuz 2006

VINGE, Vernor

“The Coming Technological Singularity”, **Vision-21 Symposium by NASA Lewis Research Center and The Ohio Aerospace Institute**, 1993, Erişim: 08.04.07, <http://kuoi.asui.uidaho.edu/~kamikaze/doc/vinge.html>

BASILMAMIŞ KAYNAKLAR

DEMİRCİ, Elif

Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Yapay Zeka, M.S.Ü. Sosyoloji Bölümü Lisans Tezi, İstanbul, 2005

ŞAHMARAN, Gökçen

Postmodern Dönem Sanatında Şiddet ve İroni Kavramlarının Yarattığı Şizofrenik Açılım, D.E.Ü. Yüksek Lisans Tezi, İzmir, 2004

MURPHY, Graham J.

Cy(bber)borgs and Netizens: (Re)Configuring the Post/Human Body in the Nodal Intersections of SyberFiction and Cyberspace,
Alberta University, Edmonton, 2002

NAZARE, Joseph

Critical Carnival: Cyberpunk and the Postmodern Condition (al), New York University, Doctor of Philosophy, Department of English, New York, 2004

PARK, Chi Hyun

Orientalism in US Cyberpunk Cinema from Blade Runner to The Matrix, The University of Texas, Austin, 2004

SHUBERT, Irwin

Cyberspace, The Next Frontier?, Simon Fraser University, Toronto, 1994

ŞİMŞEK, Özgecan

20.yy'ın Düşünce ve Sanat hayatında Distopya (Karşı-Ütopya),
D.E.Ü. Lisans Tezi, İzmir, 2004

YARARLANILAN FİLMLER

1980 Öncesi:

Alien (Ridley Scott, 1979)

Colossus: The Forbin Project (Joseph Sargent, 1970)

Creation of the Humanoids (Wesley Barry, 1962)

Cyborg 2087 (Franklin Adreon, 1966)

La Jetée (Chris Marker, 1962)

Metropolis (Fritz Lang, 1927)

THX-1138 (George Lucas, 1971)

1980 – 1989

Akira (Katsuhiro Ôtomo, 1988)

Android (Aaron Lipstadt, 1982)

Black Magic M-66 (Shirow Masamune, 1987)

Blade Runner (Ridley Scott, 1982)

Brazil (Terry Gilliam, 1985)

Death Powder (Shigeru Izumiya, 1986)

Liquid Sky (Slava Tsukerman, 1982)

Looker (Michael Crichton, 1981)

Robocop (Paul Verhoeven, 1987)

Runaway (Michael Crichton, 1984)

Slipstream (Steven Lisberger, 1989)

Tetsuo - The Iron Man (Shinya Tsukamoto, 1988)

The Terminator (James Cameron, 1984)

Tron (James Cameron, 1982)

Videodrome (David Cronenberg, 1983)

War Games (John Badham, 1983)

1990 – 1999:

8 Man After (Sumiyoshi Furakawa, 1993)
964 Pinocchio (Shozin Fukui, 1991)
Alien Resurrection (Jean-Pierre Jeunet, 1997)
Andromedia (Takashi Miike, 1998)
Armitage III (Hiroyuki Ochi, 1994)
Battle Angel (Hiroshi Fukutomi, 1993)
Bicentennial Man (Chris Columbus, 1999)
Dark City (Alex Proyas, 1998)
eXistenZ (David Cronenberg, 1999)
Fifth Element (Luc Besson, 1997)
Gattaca (Andrew Niccol, 1997)
Ghost in the Shell (Mamoru Oshii, 1995)
Hackers (Iain Softley, 1995)
Hardware (Richard Stanley, 1990)
Johnny Mnemonic (Robert Longo, 1995)
Lawnmower Man (Brett Leonard, 1992)
Matrix (Andy & Larry Wachowski, 1999)
Nirvana (Gabriele Salvatores, 1997)
RoboCop 2 (Irvin Kershner, 1990)
Robocop 3 (Fred Dekker, 1993)
Rubber's Lover (Shozin Fukui, 1996)

Screamers (Christian Duguay, 1995)

Serial Experiments: Lain (Ryutaro Nakamura, 1998)

Strange Days (Kathryn Bigelow, 1995)

Terminator 2: Judgment Day (James Cameron, 1991)

Tetsuo II: Body Hammer (Kathryn Bigelow, 1992)

The Thirteenth Floor (Josef Rusnak, 1999)

Total Recall (Paul Verhoeven, 1990)

Twelve Monkeys (Terry Gilliam, 1995)

Virtuosity (Brett Leonard, 1995)

X-Files: Kill Switch (Rob Bowman, 1998)

2000'den Günümüze:

2009: Lost Memories

A Scanner Darkly (Richard Linklater, 2006)

Aeon Flux (Karyn Kusama, 2005)

Appleseed (Shinji Aramaki, 2004)

Artificial Intelligence: AI (Steven Spielberg, 2001)

Avalon (Mamoru Oshii, 2001)

Avatar - Cyber Wars (Jian Hong Kuo, 2004)

Casshern (Kazuaki Kiriya, 2004)

Code 46 (Michael Winterbottom, 2003)

Code Hunter (Terry Cunningham, 2002)

Cypher (Vincenzo Natali, 2002)

Equilibrium (Kurt Wimmer, 2002)

f8 (Jason Wen, 2001)

Fragile Machine (Ben Steele, 2005)

Ghost in the Shell 2: Innocence (Mamoru Oshii, 2004)

Ghost in the Shell Stand Alone Complex (Kenji Kamiyama, 2002)

Hellevator: The Bottled Fools (Hiroki Yamaguchi, 2004)

I, Robot (Alex Proyas, 2004)

I.K.U. (Shu Lea Cheang, 2002)

Immortel (Enki Bilal, 2004)

Malice@Doll (Keitarou Motonaga, 2000)

Matrix Reloaded (Andy & Larry Wachowski, 2003)

Matrix Revolutions (Andy & Larry Wachowski, 2003)

Minority Report (Steven Spielberg, 2002)

Natural City (Byung-chun Min, 2003)

One Point O {Paranoia 1.0} (Jeff Renfroe & Marteinn Thorsson, 2004)

Puzzlehead (James Bai, 2005)

Renaissance (Christian Volckman, 2006)

Returner (Takashi Yamazaki, 2002)

Save the Green Planet (Jun-hwan Jeong, 2003)

Terminator 3: Rise of the Machines (Jonathan Mostow, 2003)

Texhnolyze (Hiroshi Hamazaki, 2003)

Ultraviolet (Kurt Wimmer, 2006)

Wonderful Days - Sky Blue (Moon-saeng Kim, Park Sunmin, 2003)