

POPÜLER KURGU İLE GERÇEK YAŞAMIN KESİŞTİĞİ NOKTADAN SİBERPUNK EVRENİNE DAİR BİR İNCELEME

An Investigation On The Cyberpunk Universe From Where Popular Fiction And Real Life Meet

Sanatta Yeterlik Öğrencisi. Orhan MERT

Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Bölümü, Çanakkale/TÜRKİYE

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1608-7900>

Prof. Canan ATALAY

Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Bölümü, Çanakkale/TÜRKİYE

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3613-4639>

ÖZET

Başlangıç olarak insanın makineleşme süreci, sanayileşmenin ilerlemesiyle toplum hayatını ve insan yaşamını etkileyen önemli bir sosyolojik etken olmuştur. Bu noktadan hareketle makinenin iş hayatını ele geçirmesi ve kas gücünün yerini alması toplumsal yaşamı büyük ölçüde etkisi altına almıştır. Buradan yola çıkarak insan/makine birlikteliğinin üzerinden "sibernetik" kavramı açıklanarak bu kavram üzerinde görüşlerini belirten bilim insanları ve düşünürler referans alınmıştır. İlerleyen teknolojinin makineleri daha akıllı bir noktaya getirmesi ile ivmelenen insan ve makine arasındaki sınırların yok olması durumu, bir bilimkurgu alttörü olan "Siberpunk" in doğmasına önyak olmuştur. Sibernetik kavramı hem etimolojik hem de içerik bakımından irdelenerek bu tür evrenlerde bulunan ortak göstergeler açıklanmıştır. Siberpunk evreninin merkez fenomenlerinden biri olan "siborg" varlıklar ve bu varlıkların zihin-ruh-beden zemininde içinde buldukları problematik durum, varlık felsefesi üzerinden incelenmiştir. Siberpunk kurgu ve günümüz evreni üzerinden karşılaştırmalı bir değerlendirme yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Makineleşme, Sanayileşme, Sibernetik, Siborg, Siberpunk

ABSTRACT

To begin with, the mechanization process of human has been an important sociological factor affecting social and human life with the progress of industrialization. From this point on, the machine taking over business life and replacing muscle power has embraced social life to a great extent. Based on this, the concept of "cybernetics" was explained over the human / machine combination, and scientists and thinkers who expressed their opinions on this concept were taken as a reference. The fact that the boundaries between the accelerated human and the machine disappeared with the advancing technology bringing the machines to a more intelligent point, led to the birth of "Cyberpunk", a science fiction subspecies. By examining the concept of cybernetics in terms of both etymology and content, common signs found in such universes are explained. The "cyborg" beings, one of the central phenomena of the cyberpunk universe, and the problematic situation these beings are in on the mind-soul-body ground have been examined through the philosophy of existence. A comparative evaluation was made on Cyberpunk fiction and today's universe.

Keywords: Mechanization, Industrialisation, Cybernetic, Cyborg, Cyberpunk

1. GİRİŞ

19.yy batı dünyasının üretim sistemi ve buna bağlı olarak sosyolojik değişimi açısından bir milat niteliğindedir. İngiltere'nin ve sonrasında Almanya'nın sanayileşme adına dünya savaşlarının ekonomik sömürü hamlesine dayanarak büyük bir dağıtım gerçekleştirmişlerdir. Bu ekonomik faydacılık çok geniş bir yelpazeye dayanan hammadde tedariği üzerinden katlanarak üretimde makineleşme yolunu açmıştır.

Sanayi hamlelerinin getirdiği büyük değişimler, insan yaşamının ekonomik ve sosyolojik paradigmalarına bağlı olarak gözle görülür değişikliklere neden olmuştur. Eskiden geleneksel el işçiliği ile üretilen, insan gücüne bağlı sistem sonrasında yerini makinelerin aldığı hem emek hem zaman hem de üretim standartı adına teknolojinin merkezde olduğu bir duruma dönüşmüştür. Artık yüzlerce insanın motor becerilerine

dayanan geleneksel üretim tezgahı, insanın kas gücünü hiçe sayan ve tek başına kusursuz standartlarda yorulmak bilmeden üretimini sürdüren makinalara yerini kaptırmıştır. Bu noktada makine insana karşı ilk zaferini kazanmıştır.

Sanayi devriminin sonraki süreci buharlı makine ve basit mekanik düzeneklerin sınırlarını geliştirerek ivme kazanmıştır. Bu gelişme Prof. Akbulut'un:

“Teknoloji Devrimi çelik, tren rayları, petrol, elektrik ve kimyasal teknikler sayesinde oluştu. Kısa sürede Avrupa, ABD, ve Japonya'ya yayıldı. 1. Sanayi Devrimi sırasındaki makineler basit mekanik aletlerdi. Makineler dişli, piston, kayış ve kasnakla çalışırdı. Teknoloji devrimi sırasında ise bilim adamlarının fizik ve kimya alanında yaptığı büyük buluşlar teknolojiye aktarıldı... Çelik, petrol ve kimya endüstrisi ABD'DE hızla gelişti... Bu devrimin en önemli katkılarından biri de makine parçalarının aynı standartta üretilmesiydi.” (Akbulut, 2009)

İfadesinden anlaşılmalıdır. Bu gelişme sonraki zamanlarda ihtiyaç fazlası ürünlerin tüketici odaklı eritilmesi durumunu doğurmuştur. Bu ihtiyacın ortaya çıkması ile kapitalizm gibi büyük coğrafyaları etkileyen devasa bir sistemin doğuşuna zemin hazırlamıştır.

20.yy Avrupa ve dünya için büyük yıkımların, yeniliklerin bir miladı olmuştur. Bu yüzyıl içerisinde başta İngiltere ve Almanya olmak üzere Sanayi devrimi gerçekleşmiş, devrim neticesinde makinalaşma doğrultusunda üretim süreci kendini göstermiştir. Bu noktada üretimde fabrikalaşma ve makine temelli üretim ekonomik dengeleri değiştirmiş, toplum yapısına önemli derecede tesir etmiştir. Öte yandan insanın iş yapabilmesine olanak sağlayan kas gücünü ortadan kaldıran makine, dünyada kadın ve çocuk iş gücünü görünür kılmıştır. Makine bandından geçen ihtiyaç fazlası üretim ise kapitalizm gövdesine sarılarak toplumu köklü bir kültür değişimine uğratmıştır. Bu durumu Marx'ın;

“Makine, adale gücünü vazgeçilmez bir öge olmaktan çıkardığı ölçüde, adaleleri zayıf, vücut gelişmesi eksik, ama eklem ve organları kıvrak işçileri çalıştıran bir araç halini alır. Bu nedenle de kadın ve çocuk emeği, makine kullanan kapitalist için aranan ilk şey olmuştur. Emek ve emekçinin yerini alan bu güçlü araç, çok geçmeden, yaş ve cinsiyet farkı gözetmeksizin işçi ailelerinin bütün üyelerini doğrudan doğruya sermayenin egemenliği altına sokarak; ücretli işçi sayısını artırmanın bir aracı olup çıkmıştır. Kapitalist hesabına yapılacak zorunlu iş, yalnız çocukların oyun alanlarına elatmakla kalmamış, aile çevresinde bireylerin kendileri için diledikleri gibi harcayabilecekleri zamana ve emeğe de el atmıştır.” (Marx, 2003).

Tahlilinden yola çıkarak değerlendirmek mümkündür. Kadın ve çocuk emeği geçmişteki geleneksel üretim sisteminde yok denecek az kullanılmıştır. Lakin makinenin insan kas gücünün yerini alması ve buradaki eksikliği gidermesi neredeyse “protez” denilen olguyu destekler niteliktedir. Bu çerçeveden bakılacak olursa; makinenin insana dair somatik etkilerinin yanısıra sosyolojik olarak kadın ve çocuğun da artık işçi olarak dahil edildiği sosyolojik bir sınıf oluşturması, hem fiziksel hem de toplumsal olarak dengeleri değiştirmiştir. Makine, Kapital ekonomik düzenini oluşturarak iktidar olma yolunda çok uluslu bir düzeni arkasına alarak insan hayatında keskin bir etki yaratmıştır.

Bu noktada makineyi tanımlayacak olursak kendi iradesi dışında herhangi bir bilgi-işlemsel iktidarı tanımayan mekanizmalar olarak adlandırılabilir. Jean Baudrillard'ın “Makine, insan ne istiyorsa onu yapar; ama buna karşılık insan, makinenin yapmaya programlandığı şeyi gerçekleştirir yalnızca.” Açıklaması insan iradesinin makineyi kullanma ilüzyonunu, makine çerçevesinde şekillendiği bir tersine çevrilmiş durumdan ibaret olduğunu belirtmiştir. İnsanların artık özgür bir şekilde kendi tezgahlarında yaptıkları üretim, patronun makine halini aldığı bir başka platforma evrilerek şehirlerin fabrikada işe girme umuduyla göçen daha büyük kitleler almasına neden olmuştur. İnsanlar, toplum üzerinde böylesine hakimiyet kuran bir metanın uyduları halini almıştır.

Bu gidişat elbette önü alınamayan toplumsal bir tedirginlik ve sisteme uyum sağlama çabasını beraberinde getirmektedir. Bu uyum organizma (özellikle insan) ve makine arasındaki keskin dokusal sınırı saydamlaştırarak yok etme adına önemli bir aksiyona neden olmuştur. Kendi doğasına aykırı olan bir metaya uyum sağlamak kaçınılmaz olarak organizmayı ve beraberinde toplumu da problemlili bir varoluş serüvenine sürüklemiştir.

“Endüstriyel-teknolojik sistem devam edebilir veya yıkılabilir. Eğer devam ederse, sonunda psikolojik ve fiziksel acılar daha düşük seviyelere inebilir; ancak uzun ve acı dolu bir alışma döneminden sonra ve

insanlarla diğer pek çok yaşayan organizmayı işlenmiş birer ürün ve çark dişlilerine indirgemek pahasına.” (Kazcynski, 2013)

21. yüzyılda da hakimiyet alanını büyüten makineleşme, yanına daha üst boyutta bilimsel veriler ile donatarak bilgisayar ve genetik gibi disiplinleri eklemiştir. Özellikle genetik konusuna eğilecek olursak insan yapısı tümüyle kodlaştırılmıştır. Bu bir bilgisayarın veri tanımına çok benzer niteliktedir. Artık organizmanın DNA sarmalındaki A-T-G-C olarak kodlanması, 1 ve 0 dünyası olarak (binary code) tanımlanan bilgisayar verilerine indirgenmiştir. Sonuç olarak organizmanın kodlanması, her ne kadar kendi doğasına aykırı gibi görünse de, kodlanarak oluşturulan bir metaya benzetilmiştir. İnsanın makine ile melezleşmesi, aradaki sınırın saydamlaşp benzeşim kurulmasıyla, dolaylı bir yoldan kendini göstermektedir.

Tüm bu süreç göz önüne alındığında ortaya insanın kendi doğasına yabancılaşması durumu göze çarpmaktadır. Bu yabancılaşma Baudrillard’da ‘ın da dediği gibi “İnsanın insanı yabancılaştırması yok artık, insanın makine tarafından homeostazı var bundan böyle” (Baudrillard, 2008) şeklinde ifade edilmiştir. (Türk Dil Kurumu’nun tanımına göre homeostaz: “Bir organizmanın içinde yaşadığı ortamlar madde alış verişini yaparak kendi iç ortamını belli sınırlar arasında dengede tutması” anlamına gelmektedir.)

2. AKILLI MAKİNE VE SİBERNETİK OLGUSU

Norbert Wiener (1894-1964) “Sibernetik” biliminin kurucusu olarak bilinen ve 1948 yılında aynı adlı kitabını yayınlayan bir matematikçi bilim insanıdır. Yazmış olduğu bu kitabın fazla teknik olduğunu fark ederek daha geniş kitlelerin ihtiyacını karşılamak adına “İnsanoğlu’nun insan kullanımı” (1950) isimli kitabını kaleme almıştır.

Bu kitapta “sibernetik” kelimesinin etimolojisi konusunda Wiener, okuyucuya açıklayıcı bir üslupla bilgiler vermektedir:

“2. Dünya Savaşı’nın sonlarından beri süregelen mesajların teorisi konusundaki çalışmalarım birçok karmaşık sonucu barındırmaktadır. Bununla beraber elektrik mühendisliğinde konu edilen mesajların iletimi olgusu, dil öğreniminden ziyade kontrol edilebilir makineleri ve toplumu, otomatlar denilen geliştirilebilir makineleri, psikolojideki sinir sistemini dahi kapsayan geniş bir olgudur... yakın zamanda tüm bunları kapsayan mevcut bir kelime olmadığından tüm bu kompleks fikirler, Yunancada “yönetici” anlamına gelen “kübernetes” sözcüğünden türetilerek “sibernetik” terimi çatısı altında toplanmıştır.” (Wiener,1989)

Bu açıklama doğrultusunda biraz daha tarihsel köklere inildiğinde “kübernetes” kavramının antik yunan felsefesinde siyaset ve yönetim konulu tahlillerde rastlamak mümkündür. Sibernetiğin tarihsel kökeni hakkında derin araştırmalar yapan Akbulut bu konuda Platon’un “kübernetes” kavramı hakkında şu alıntılara yer vermiştir: “Eflatun diyalogların birinde kübernetes yalnız ruhları değil bedenleri ve malları da büyük tehlikelerden kurtarır” şeklinde tanımlamada bulunmuştur.” (Akman, 1984). Bu ifadeyle aydınlatılan kavram, sibernetiğin ilk olarak siyaset biliminin bir sorunsalı olduğunu göstermektedir. Nitekim 16 ve 17. Yüzyıllar arasında yaşamış ünlü Fransız matematikçi Andre Marie Ampere sibernetiği siyasi bilimler literatürüne kazandırmıştır. Diğer yandan bir kez daha Eflatun’un açıklamasına bakıldığında sibernetiğin ruh, beden ve nesne yönünden bağlantılarının olduğunu, sıradan bir metafordan ziyade antik dönemlerden beri süregelen kadim bilgilere dayanan köklerinin olduğu vurgulanmaktadır.

Belirtildiği üzere insanoğlu, bilginin akışı ve bu sirkülasyonun dengelenmesi konusunda eski dönemlerden beri çeşitli tespitlerde bulunmuştur. “Sibernetik” olgusunun merkezindeki bu sirkülasyon “geribildirim” denilen kavrama karşılık gelmektedir. Bu kavram insan ve hayvan vücudundaki sinir sistemi ve nöronların işleyişinden yola çıkılarak daha geniş çaptaki durumlara uyarlanmıştır. İnsan vücudunda bilgi ve hareket komutunun yönetim merkezi sinir sisteminin denetimindedir. Beyinden gelen sinyaller davranışsal bir geribildirimle hareket ve tepkilerimizi kontrol altına alır. Bu sistemden yola çıkarak elektronik aygıtların, sonrasında 1 ve 0 lar dünyasındaki sanal düzeneklerin eksenini oluşturmuştur.

Bilgisayarlar, mevzubahis “geribildirim” sistemine dayalı bilgi akışı gövdesine tutunarak, insan aklının işlevsel modelini taklit edercesine hayatımıza girmiştir. İlk başlarda kendilerine çekilen kırmızı çizgiler çerçevesinde sadece görevlerini yerine getirmek prensibiyle hayatımıza girmişlerdir. Bu tip nesnelere verilen komutları uygulayan birer akıllı devreler bütünü olarak da tanımlanabilir. Bu makinelere sonrasında “öğrenebilme yetisi” kodlanarak akıllı ve özerk yapılar oluşturulmuştur. Makine gün geçtikçe insan

beynine özdeş bir yapı haline kendi muhakemesini oluşturan bir yapı halini almıştır. Böyle bir teknolojik metayı hayata getiren, kendi kendine hesaplamalar ve önerilerde bulunan, kısacası makinenin ruhunu oluşturan “yapay zeka” sistemlerinden de bahsetmek gerekmektedir. Bilgisayarlar özel olarak bireyin yaşamını kolaylaştırıp yönlendirme işlevinden, sosyal yaşantıyı koordine etme ve planlama noktasına gelmiştir. Bu durumda yapay zeka bahşedildikten sonra düşünebilen ve tahlil yeteneği olan nesnenin, insan aklı standartlarına yükselmesi ve belki de aşması, yapay zeka temelli bir çağın zeidgeistini oluşturmaktadır.

“Bilgisayar bir nesnenin ötesinde, kendimizi ve çevremizi inşa etme noktasında bizlere yeni düşünme biçimleri sunan, simge ve metaforların bütünüdür. Sibernetik sistemler de her ne kadar limitli olsa da dinamik bir bilgi akışını doğalarında barındırmaktadır. Robotlar, genetik olarak geliştirilmiş yarı yapay hücreler, roketler gibi bilgi işlemsel tabanlı medyumların hepsini kapsamaktadır. Bu sibernetik sistemler, kendilerine tanımlanmış görevler ile belli bir sınır çerçevesinde hareket etmektedir. Bu durumda limitli de olsa kendisine atfedilen bilgi işleme algoritmalarıyla otomatik düşünebilen bir varoluşun nesnelere olmaktadır. Hem kendi düşünce sistemlerinin oluşu hem de bu sistemi geliştirme yetilerinin atfedilmesi, makina ile insan aklı arasındaki sınırı günden güne saydamlaştırmaktadır.” (Nichols, 1988)

2.1. Cansız otomatlar ve Canlı otomatlar: Robot ve Siborg olguları

“Otomat” kelimesi Türk Dil Kurumu’nun ifadesiyle: “Canlı bir varlığın yapabileceği bazı işleri yapan mekanik veya elektrikli araç.” olarak tanımlanmıştır. Bu ifadeden hareketle, “Bir varlığın kısmen bazı eylemleri ve yeterliliğinin çeşitli düzeneklere aktarılarak taklit edilmesi” eylemi otomat varoluşun iktidar konusunda belirsiz bir alan yaratmaktadır. Otomatlar genel olarak kendisine atfedilen işlemleri yerine getirme esasına dayanan nesnelere dir. Biraz daha konunun özüne inildiğinde bir nesnenin kendi kendine işlerliği durumu, irade sahibi öznenin / nesnenin kime/neye ait olduğu konusunu belirtilen bu belirsiz durumu tartışmaya açmaktadır. Aynı zamanda bu işlerliğin ve kapasitenin sınırları da bir diğer tartışmanın zeminini oluşturmaktadır.

“Otomat, bir tiyatro oyuncusunu (yapay bir varlık) andırır ve eğlendirirken, Devrim öncesinin toplumsal ve tiyatral yaşamına katılmaktadır. Robotsa adından anlaşılacağı gibi çalışmaktadır. Burada tiyatro sona ermiş, devreye insana özgü bir mekanik anlayışı girmiştir. Otomat insanın bir benzeri ve onun muhatabıdır (onunla satranç oynar!).”

Günümüzde makinenin, bir organizma olan insan hayatındaki etkisi, aradaki mekanik-organik sınırının giderek saydamlaşmasına neden olmaktadır. Bu durumdan hareketle, organizma/makine sınırının belirsizleşmesini en uç noktada niteleyen “siborg” kavramı ortaya çıkmaktadır. Siborg, bugüne kadar bilim-kurgu edebiyatı ve sineması zemininde sıkça rastlanan bir fenomen varlık olarak görülse de gerçekte düşünsel derinliği olan bir kavramdır.

“Siborg” terimi ilk olarak Kaliforniya Üniversitesi’nde Profesör olan Donna Harraway’in 1985 yılında kaleme aldığı “Siborg Manifestosu” isimli yazısında karşımıza çıkmaktadır. Harraway siborg için; “Bir siborg, bir sibernetik organizma, makine ile organizmanın oluşturduğu bir melez, kurgusal bir yaratık olmasının yanı sıra toplumsal gerçekliğe ait bir yaratıktır.” (Harraway, 2006) tanımını yaparak bu varlığın günlük hayattan kısmen kopuk olmayan ve gerçekleşmesi ihtimalinin kurgulananın ötesine gidebilecek bir potansiyelinin olduğunu öne sürmektedir.

İçinde bulunduğumuz postmodern çağda organizmanın kodlaması ve bu kodlamanın getirdiği mühendislik günümüzün başlıca bilimsel gelişmelerinden biridir. Bu durumda kodlanan organizma –her ne kadar kendi doğasına zıt yapıda olsa da- sibernetik düzenekler ile kendi varlığını farklı bir biçime devşirerek belirli bir sisteme dayalı, tasarlanmış bir varoluşun parçası olmaktadır. Bu durum esasen bir bilimkurgu fenomeni olarak siborgun, gerçeklik zeminini kaydırarak neredeyse günümüzde kendine ait bir gerçekliği olan, kurgu olmaktan daha da öte bir varlık olmasını ortaya koymaktadır. Harraway’in “kimera” (Yunan mitolojisinde birden çok hayvanın özelliğini taşıyan melez bir yaratık.) metaforu tam olarak bu hayal ile gerçeklik arasındaki melez varlığın durumunu irdeleyen bir özet niteliğindedir.:

“Yirminci yüzyılın sonlarına, bizim çağımıza, bu mitik çağa geldiğimizde, hepimizin bir kimera; makine ile organizmanın teorik bir zeminde ifade edilen ve fabrikasyon misali uydurulmuş birer melez olduğumuzu vurgulamak gerekir... Siborg köklü tarihsel dönüşüm ihtimallerinin yapıtaşları olan iki birleşik merkezin, hem tahayyülün hem de maddi gerçekliğin yoğunlaşmış bir imgesidir.” (Harraway, 2006)

Konunun başında üzerinde durulan “tahakküm” sorunsalı burada “siborg’un kendi kendisine harekete geçme, düşünme, tasarlama, problem çözme eylemlerinin biyolojik olarak mı yoksa yapay olarak mı sürdürmektedir?” sorusunda da yer edinmiştir. Bu noktada iktidar ekseninin hangi tarafta olduğunu kestirmek güç olmaktadır. Teknoloji bu sınırları, organizmayı da makine ve bilgisayar gibi kodlanabilen bir yapı-söküm sonucuna indirgeyerek, iki zıt kutubu eşit yapısal bir noktada buluşturmaktadır.

Siborg’un ya da diğer bir deyişle postmodern organizmanın hikayesi sırasıyla evrensel olarak Sanayileşme, kapital düzen, toplum yapısının yüksek teknolojiyle buluşması ve bu teknolojinin insan hayatına entegre olmasıyla ivmelenmiştir, birçok bilim-kurgusal öngörünün olmazsa olmaz fenomeni haline gelmiş ve “Siberpunk” denilen kurgusal evrenin temellerini oluşturmuştur.

Siberpunk evrenin vazgeçilmez öğeleri olan siborglar, androidler veya yapay zeka ile donatılmış bedenler genel itibarıyla bir varoluş çatışması üzerinden kurgulanmaktadır. “ruh ve beden” ya da “zihin ve beden” dualizmi içinde kendini bulan bu varlıklar bizlere felsefi bağlamda var olmanın anlamını sorgulatmaktadır.

“Gerçekten de düşünen bir töz bir bedenle birleştiği zaman, insan oldukça farklı bir duyuşsal deneyime sahip olur. Söz konusu özel deneyim, ne yalnızca zihne ne de yalnızca bedene izafe edilebilir; o, Descartes’ın gözünde sadece “ruh-beden tözsel birliğinden” meydana gelmiş melez bir varlık olan insana ait olabilir.” (Cevizci, 2009)

Özellikle Decardes ‘ın bu dualizme açıklık getiren fikirleri üzerinden değerlendirilecek olunursa siberpunk, yaşanan zihinsel enformasyon akışıyla bedenün işlevişi arasındaki keskin farkın merkezde olduğu ve yer yer bu durumun çatışmalar doğurduğu bir evrendir.

3. YAKIN GELECEĞİN KURGUSU: SİBERPUNK

21.yüzyıl toplumu, hızla değişen ve gelişen teknolojik atılımların çağıdır. 80’li yıllarda bir bilimkurgu furyasına dönüşen distopik eserler bu çağı ve ötesini işaret eden bir öngörü niteliğindedir. Bahsedilen bu bilimkurgu fenomeni, yüksek teknoloji içerisinde olan fakat bununla tamamiyle ters orantılı bir yaşam kurgusu ekseninde oluşturulan “siberpunk” tır.

Siberpunk kelimesi sibernetik ve punk sözcüklerinin bir araya getirilmesiyle oluşmuştur. Sibernetik sistemlerin toplum yaşamını adeta yapay damarları ile ele geçirmesi, enformasyon akışının üst düzey donanımlar ve protezlerle insandan kent yaşantısına oradan da yaşam standartlarına hızla etkilemesi sonucu ortaya çıkan bir evreni tanımlamaktadır.

“Punk” kelimesi 70’li yıllarda düzene karşı itaatsiz ve iktidarı reddeden, moda, edebiyat ve en önemlisi müzik dalında görülen özgün, dışavurumcu bir tepkidir. Punk, içerisinde iktidar ve düzene karşı gelmeyi, itaatsizlik ve anarşiyi barındırırken diğer yandan buna bağlı olarak uçlarda olmayı ve aşırılığı niteleyen bir kültürdür. Siberpunk evrenler punk kültürünün bu iki yönünü odak alan toplumsal bir kurgu oluşturur. Fakat daha çok aşırılık ve abartıyı niteleyen yanı ön plandadır.

Punk akımının içeriği bakımından siber kültüre yakıştırılması, önü alınamaz teknolojik gelişmeler ile toplumun iç içe girmesinden ileri gelmektedir. Bu noktada toplum yapısı teknolojik protezlere bağımlı bir hale gelmiştir. İnsan doğasına tamamiyle zıt yapıda olan makinenin artık insan bedeni ile kaynaşması siberpunk evrenlerin vazgeçilmez varlıkları olan siborgları gündeme taşır.

Siborglar insan bedenine entegre halde olan teknolojinin meydana getirdiği varlıklardır. Bu varlıklar üzerinden “protez” kavramı, anlamsal olarak tahlil edilmeyi gerektirmektedir. Siberpunk bir dünyada protezler günlük yaşamdaki kullanımı ve atfedilen işlevinin dışında, insan bedenini sınırların ötesine taşıma işlevi görür. Mevzubahis durumun detayına inildiğinde günümüzde engelli bireylerin bedenindeki eksiklikleri gideren ve standart insan fonksiyonlarını yerine getirmeleri amacıyla kullanılan protezler, bu “standart” sınırları aşmak için yüksek teknolojiyle cihazları üst düzey bir şekilde bedene entegre ederek insan-makine arasındaki sınırı kaldırır. Siberpunk evren protezi, yüksek teknolojiyle kıyaslandığında, insan bedenini atıl görmektedir ve günümüzde herhangi bir problem bulunmayan standart bir bedeni, sınırları aşamayan kusurlu bir organizma olarak nitelemektedir. Günümüzde bile bu durumun sinyalleri göze çarpmaktadır. Bilgisayarlar arası akıllı bir hızla akan enformasyon, insan beyinde muhafaza edilemeyecek ölçüde depolanmakta ve dolaşım içerisinde bulunmaktadır. Organik olan bellek sınırlarını kat ve kat aşan bu durum biyolojik olanı yetersiz kılmaktadır.

“Bilişim ve makinelerin otomatizmi üretim için yeterli olduğundan emek gereksiz bir işleve dönüşüyor...yapay bellekler egemenlik kurduklarında, bizim organik belleklerimiz gereksizleşiyor (zaten giderek yok oluyorlar). Her şey iletişim iletişim ekranında etkileşimli terminaller arasında olup bittiğinde de, öteki gereksiz bir işleve dönüşmüştür.” (Baudrillard, 2012)

Bu durumda Siberpunk kurgudaki protez işlevi organizmanın sözde kusurlu standartlarının eksiklerini kapatmakta fakat bunu yaparken organizmanın işlevini gittikçe atıl bir duruma dönüştürmektedir.

Bu kurgu evren ile günümüz dünyası arasındaki sınırların giderek yokolması durumu özellikle edebiyat alanında William Gibson’ın kaleme aldığı Sprawl üçlemesi ve Philip K. Dick’in kaleme aldığı “Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?”, “Simulakra” gibi örnekler sergilerken, “Blade Runner” (1982), “John Mynemonic” (1995), “Minority Report” (2002), “Matrix” (1993), Ghost In The Shell (1995), Akira (1988) gibi siberpunk türündeki filmler de, görsel bir ürün olarak bizlerin karşısına çıkmaktadır.

Siberpunk genel itibariyle kötümser bir gelecek kurgusuna odaklanır. “Yüksek teknoloji, düşük yaşam standartı” sloganını benimseyen bu tür, genellikle atıl duruma düşmüş halk ile çok uluslu kapital düzenin tanrıları haline gelmiş şirketler ile halkın düştüğü sefalet yaşam arasındaki standartların uçurumu üzerine inşa edilmiştir.

1982 çıkışlı Blade Runner, siberpunk türü filmler arasında en bilinen kültleşmiş eserlerinden biridir. Philip Dick isimli bilim kurgu yazarının “Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi? romanından uyarlanan film, siberpunk türünün kilometre taşlarından biridir. Yönetmenliğini Ridley Scott’ın yaptığı film konusu itibariyle, genetik ve sibernetik teknolojinin zirve yaptığı bir dünyada kopya androidler (replikantlar)ın varoluş çabasını ve ortaya çıkan kimlik çatışmasının yarattığı polisiye bir serüveni ele almaktadır. Tyrell adındaki şirket bahsi geçen bu üst düzey teknolojiyi kullanarak Nexus isimli - filmde de belirtildiği üzere “insandan daha insan” - yapay varlıklar üreterek bu üretimin askeri ve endüstriyel sahalarda ticaretini yapmaktadır. Blade Runner evreni, refah içindeki insanların diğer gezegenlerde kolonileşip dünyayı terk etmiş ve düşük yaşam standartında olan avam tabakanın dünya nüfusunu oluşturmuştur. Replikantlar hizmetlerini dünya dışındaki bu kolonilerde gerçekleştirirken kendi varoluşlarına dair soruları cevaplamak adına dünyaya dönmekte ve Tyrell isimli şirkete karşı eylemlerde bulunmaktadır. Blade Runner isimli dedektiflerin görevi ise bu isyankar replikantları insanlar arasında tespit edip “emekliye ayırmak” yani öldürmektir. Filmin açılış sahnesi de replikantları insanlardan ayırmak amaçlı kullanılan Voight- Kampff isimli test yöntemiyle bir replikantı sorgulayan blade runner dedektifinin, replikantın kimliğini ele vermesi sonucunda öldürülmesi ile başlamaktadır. İnsansı kopya olarak halka karışmış bir işçi replikantının kendisine atfedilen android kimliği ve bunun ayyuka çıkması durumunun, replikant için içsel bir çatışmanın ürünü olması da düşünülebilir. Öyle ki toplum arasına sızan bir kopyanın özel makineler ve sorgu yöntemleri ile birlikte uzun bir süreç sonucunda tespit edilmesi, replikantların insan ile neredeyse birebir özdeş yapıda olmaları durumunu ortaya koymakta aynı zamanda replikantların da bu durumun farkında olup kendilerini insan ile aynı standartta bir varoluş olarak benimsemelerinden ileri gelmektedir.

Replikantların dünya dışı kolonilerde işçi olarak çalıştırılmaları, organizma olarak insanın kas gücünün yetersiz kalması ve bunun yerini dolduran üst yapılara ihtiyaç olduğunun bir göstergesidir. Bu haliyle günümüz dünyası penceresinden blade runner evreni, aynı zamanda endüstri devrimi ve sonrasında süregelen üretimde robotların kullanımı durumunun kurgusal hali olarak görünmektedir. Organik kas gücünün atıl durumda olması ve replikantların savunma, sanayii ve bilim platformlarında insanların yerini alması aslında insan bedeninin atıl durumda olmasını göstermektedir. Bu nedenle bir replikantın hem insandan daha güçlü bir yapıda olması hem de fiziksel ve mental olarak insan ile özdeş bir görünüm sergilemesi bu androidlerin üstün bir varlık olduğu idrakına varmaları sonucunu getirmiştir. Dolayısıyla androidlerin kolonilerde iş gücü olarak çalıştırılmanın ötesinde kendine ait bir gerçekliği ve kimliğinin olduğu gerçeğine tezat olarak, üretimlerinde her birine 4 yıl gibi kısa bir ömür biçilmesi durumu replikantları isyana sürüklemiştir. Replikantlar kendilerini böylesine kısa ömürlü toplumsal bir protez varlık olarak kabul etmemişlerdir.

Filmdeki bir diğer çarpıcı nokta ise çevre yapısının oldukça karanlık bir atmosferle kaplı olmasıdır. Film noir (suç ve dram içerikli karanlık film türü) havasında çekilmesi tercihi filmin suç odaklı bir film olmasından ziyade siberpunk distopyasının karanlık tarafını güçlendirmek amaçlı olduğu hissedilmektedir. Zengin insanların kaynak yetersizliğinden dış gezegenlerde koloni oluşturması, maddi gücü yetmeyen diğer halkın dünyada kalmasına ve böylelikle atıl sayılabilecek bir yaşam alanında yaşama terkedilmeleri göze çarpmaktadır. Ayrıca kozmopolit bir nüfus yapısının kültürel birtakım mutasyonları da beraberinde



getirmesi mevzubahis evrenin karmaşıklığının bir sonucu olmuştur. Filmde halk asya ve batı ırklarından insanların birarada yaşadığı bir sentez haldedir. Asya vurgusu özellikle Japonların ve Çinlilerin teknolojiyle çok fazla ilgilenmeleri ve ilerlemeleri sonucunda yüksek teknoloji ile kuşatılmış fakat –aynı nedenle bağlantılı olarak- kaynak yetersizliğinden dolayı da düşük standartlarda yaşayan bir topluluk olarak bizlere gösterilmektedir. Los Angeles şehrinin ilerde böyle kompleks bir düzen içerisinde olması insanlar arasında karma bir “şehir dili” konuşulmasına kadar ileri gitmiştir. Bu aşırı teknolojik ve buhranlı kaos siberpunk estetiğini, devasa binalar boyunda hologramlı reklam monitörleri ve diğer uçan medya aygıtları ile güçlendirilmiştir. Reklamlar hala insanların tüketime teşvik edilmesi yolunda hız kesmeden görevini sürdürmektedir. Bunun nedeni ise şirketlerin siberpunk evreni içerisinde tanrısal bir noktaya gelmelerini sağlamaktadır. Tyrell şirketinin yapay insanlar üretilip dünya dışı kolonilere işçi olarak pazarlaması ve yüksek teknolojinin toplum yaşamıyla kaynaşması sebebiyle hırçınlaşan global kapitalist düzenin varlığı, bu tanrısal oyununun sınırlarını aşmasıyla sonuçlanmıştır.

Masamune Shirow’un ilk olarak manga formatında çıkardığı sonrasında da canlandırma film olarak adından sıkça söz edilen “Ghost In The Shell” (1995) konu itibarıyla Blade Runner filmindeki Replikantların varoluşsal problemleriyle paralel bir zeminde ilerlemektedir. Filmin baş karakteri olan Makoto Kusanagi, organik insan beynine sahip olan bir varlıktır. Bilinci, hafızası yani beyinsel fonksiyonları haricinde yapay bir bedene sahiptir. 9. Birim adıyla kurulan bir polis örgütlenmesinin başında yer almaktadır. Makoto yapısı gereği insan beyni sınırlarını sibernetik donanımı ile birleştirerek dünyadaki her türlü siber ağa bağlanabilmekte ve suça neden olan durumlara müdahale edebilmektedir. Bu yüksek teknolojik donanım ile doğasına tamamen zıt olan organik beyni arasındaki sınırın saydamlaşmış olması genel itibarıyla siberpunk evreninin en temel elementi olan “siborg” kavramını akıllara getirmektedir. Filmin isminden de anlaşılacağı üzere kabuk, hem bireysel hem de toplumsal olarak insan hayatını sarmış teknolojik donanım, hayalet ise bu habuşun içerisinde varlığını sürdürmekte olan insan doğasına, bilincine ait kısmı nitelendirmektedir.

Ghost In The Shell evreninde “ghost” olarak tabir edilen bilişsel yapı anılar duygular davranışlar kısacası insan varoluşuna dair en temel öğeleri kapsamaktadır. “Ghost” bu evrende siber donanımlarla hacklenebilir, ele geçirilebilir ve yapay anılarla manipüle edilebilir özelliğindedir. Yüksek teknoloji insana ait bu durumları domine ederek güçsüz kılmaktadır. Siber enformasyon hızı ile insan beyni ya da ruhu arasındaki çatışma, her iki temel özelliği bünyesinde barındıran Makoto karakteri için varoluşsal bir kriz yaratmaktadır.

4. SONUÇ

Bir bilimkurgu akımı olarak siberpunk, çoğunlukla bedenin gelişmiş protezlerle üst modifikasyonlara ulaşması ya da zihinsel işlemlerin bilgisayar ağlarına erişim sağlaması gibi üstün teknolojik donanımların insan fonksiyonlarını geliştirmesi üzerinden kurgulanmaktadır.

Punk sözcüğünden yola çıkarak protest anlamında kullanılan teknolojik donanım ve kendini protezler ile kuvvetlendirmenin özgürlüğü, siberpunk evrenlerde işlenen suçları ve buna karşı alınan yöntemleri uç noktalara taşımaktadır. Bu noktada ana karakterler genellikle kendilerini polisiye bir dramın içerisinde bulmaktadır. John Mynemonic filminde baş karakter kendi beynini taşınabilir bir harddisk gibi kullanarak iş yaptığı kişilere illegal bilgiler sızdırırken, Blade Runner filminde replikant adlı isyankar androidleri yakalayıp yok etmekle görevli bir dedekif karşımıza çıkmakta, Ghost In The Shell animasyonunda ise organik bir beyne sahip olan cyborg polisin insan zihnini hackleyen bir varlıkla mücadelesi anlatılmaktadır.

İçerik olarak bu kurgu fenomeni, esasında bahsi geçen karakterlerin varoluş kaygılarından hareketle insan ve makine arasındaki sınırın saydamlaşması sonucunda “Ben kimim? / neyim?” sorgulamasını yapmaktadır. Kendi doğasına aykırı olanla bütünleşmenin yaratmış olduğu ikililik, Descartes felsefesindeki beden ve zihin dualizmi ekseninde kendini göstermektedir. töz bedenden ayrı fakat bir aradayken farklı kendine has bir yapı oluşturmaktadır. Descartes her ne kadar bu durumu insana özgü bulsa da, siberpunk kurguda siborglara özgü bir bağlamdan da söz edilebilir.

Sanayi devrinden bu yana teknoloji gelişimi ve toplumsal olarak makinenin insan doğası ile kaynaşmaya başlaması 21. Yüzyıl ruhunun en temel özelliğini ortaya çıkarmaktadır: iki zıt olgunun arasındaki sınırın saydamlaşması. Artık internet, robotik, yapay zeka gibi günümüz teknolojileri gündemimizi oluşturmaktadır. Akıllı telefonlar insanın üçüncü eli ve alternatif bir zihni haline gelmiştir. Bu denli bir bütünlük içerisinde yaşadığımız teknoloji her ne kadar abartılarak kurgu halinde bizlere sunulsa da,

Siberpunk evrenlerinde olduğu gibi insan yaşamını çevreleyen teknolojik bir ağ ile yeni nesil protezlerle bağlanmak artık çağımızın vazgeçilmez bir özelliği haline gelmiştir. Böylelikle siberpunk kurgunun kehanetine her geçen gün daha da yaklaşılmaktadır.

Son yıllarda adından sıkça söz ettiren “Neuralink” projesi bahsi geçen kehanetin örnekleme çerçevesinde ele alınabilmektedir. Elon Musk’ın bu projesi organik insan beynine yerleştirilen saç telinden daha ince binlerce elektrotun, önce beynin vücut üzerindeki somatik mekaniklerini sinyaller yardımıyla toparlayarak anlamlandırmaktadır. Sonrasında ise bu sinyaller vasıtasıyla çeşitli ara yüzlere (internet ağı ve protez bir kol gibi) bağlanarak işlevini gerçekleştirmektedir. Neuralink ekibinin beklentisi ve projenin faydası geçmişte felç geçiren ya da uzvunu kaybeden, Alzheimer ve yakalanan bireylerin “Neural Lace” denilen mikro ölçekteki yapıyı kullanarak hayat kalitesini yükseltmek olduğu bilinmektedir.

“Nöral Bağ (Neural lace olarak belirtilmiştir) kafatasının içine yerleştirilen ultra ince bir ağıdır. Elektrotların insan beynindeki işlevini takiben ufak iğneciklerle vücuda eklenir. Mevzubahis ağ beynin içindeki sistemle bütünleşerek insan beyni ve makine arasında mükemmel bir ortak yaşam yaratır.” (Anand, Kulshreshth, Lakanpal, 2019).

Bu verilere göre NeuroLink projesinin, her ne kadar evrenin yapay zeka tarafından yokoluşuna zemin hazırlama durumuna bir önlem olarak görülse de insan beyni ile doğasına tamamiyle zıt yapay formlar arasında köprü kurması akıllarda, William Gibson’ın Neuromancer’ından, Ghost In The Shell’ den ve bahsi geçen diğer siberpunk türü kurgulardan herhangi bir farkın kalmadığını, en azından kurgu/gerçek, yapay/organik arasındaki sınırların yok olması durumunu da sorgulatmaktadır.

KAYNAKÇA

AKBULUT, U. (2011), Sanayi Devrimi Dünyanın Gidişini Değiştirdi, s.3 <http://www.uralakbulut.com.tr/wp-content/uploads/2009/11/SANAYİ-DEVİRİMİ-DÜNYANIN-GİDİŞİNİ-DEĞİŞTİRDİ-HAZİRAN-2011.pdf>, giriş tarihi: 02.10.2019 22:30

AKMAN, T. (1984), Sibernetik Yaratıcılık, Bilgi yayınevi,104

ANAND, A., KULSHRESHTH, A., LAKANPAL, A. (2019) International Conference on Computing, Communication, and Intelligent Systems, 2019, 18-19 Ekim, 2, Greater Noida, Hindistan

BAUDRİLLARD J. (2016), Kötülüğün Şeffaflığı (çev.: Işık Ergüden), 55-56

BAUDRİLLARD J. (2012), İmkansız Takas (çev.: Ayşegül Sönmezay), Ayrıntı yay.2012 (2. Baskı), 44

CEVİZCİ, Ahmet (2017), Felsefe tarihi, Say Yayınları, 846

HARRAWAY, D. (2006), Siborg Manifestosu (çev.: Osman Akınhay), Agora Kitaplığı yay., 2

KAZCYNski, Ted (2013) Sanayi Toplumu ve Geleceği, Kaos Yay. ,1.

MARX, K. (2003), Kapital, Cilt 1, Üçüncü Kesim: Makinenin İşçi Üzerindeki Dolaysız Etkileri (çev.:Alaattin Bilgi), Eriş yay. 343-344

NICHOLS, B. (1988), “The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems”, Original Publication, 22-46.

WIENER, B. (1989), “The Human Use Of Human Being”, Great Britain, 15

