

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

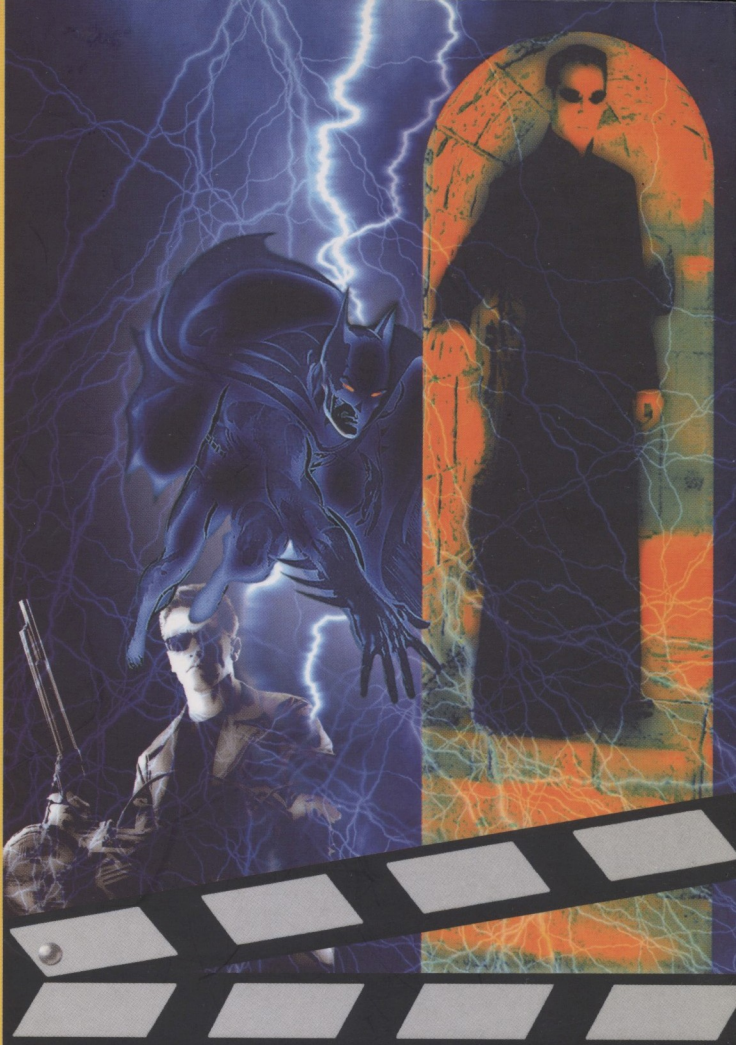
Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

VEYSEL ATAYMAN

POSTMODERN "KURTARICILAR"



POSTMODERN "KURTARICILAR"

DERLEYEN: VEYSEL ATAYMAN



donkiso! İNCELEME

Popüler sinemayı ve kültürü son yirmi yılın neoliberal ekonomilerinin ve politikalarının bağlamında ele alan bu geniş derleme, popüler mitolojinin "kurtarıcıların" dönüşümünü değerlendiriyor. Western kahramanından *Batman'e*, *Terminatör'den* Neo'ya (*Matrix'e*) uzanan çizgide bilim-kurgunun ağırlıkta olduğu bu kısa 'sinema tarihi'ne "68"den Hippilere, X-Kuşağından Siberpunk kahramanlarına, Grunge'a ve Y-Kuşağına kadar uzanan kültürel muhalefetin 'mainstream' tarafından yutuluşunun öyküsü de ekleniyor.

Postmodern "Kurtarıcılar": Mitsel "kurtarıcı"dan simülasyon "kurtarıcı"ya.

ISBN 975-6511-28-1



9 789756 511282



8 000 000 TL
4 000 000 TL
4 YTL

VEYSEL ATAYMAN

26.8.1941'de

İstanbul'da doğdu.

İstanbul Üniversitesi

Edebiyat Fakültesi'nde

Alman Dili ve

Edebiyatı, bunun yanı

sıra da Felsefe öğrenimi

gördü. Halen aynı

üniversitede, Mütercim

Tercümanlık

Bölümü'nde öğretim

görevlisi olarak

çalışmaktadır. Felsefe,

popüler bilim, sinema,

edebiyat alanlarında

çok sayıda çevirisi,

deneme ve eleştiri

yazıları bulunmaktadır.

 **Donkiso GİNCEL YAYINLAR BORDO SİYAH KLASİK YAYINLAR** *Özranış yayın ajansı*
TREND YAYIN BASIM DAĞITIM REKLAM ORGANİZASYON SANAYİ TİCARET LTD. ŞTİ. KURULUŞUDUR
İrtibat: Caferağa Mahallesi Mühürdar Caddesi No:60/5 Posta Kodu 81300 Kadıköy/İstanbul-TR
Tel: (0216) 348 98 03 Pbx Faks: (0216) 349 93 45 E-mail: info@donkiso.com.tr Web: www.donkiso.com.tr On-line alışveriş

Donk! 507

POSTMODERN "KURTARICILAR"

DERLEYEN
VEYSEL ATAYMAN

REDAKSİYON
ZEYNEP ATAYMAN

TASHİH
ESEN GÜRAY

© DONKİŞOT YAYINLARI
BASKI, İSTANBUL 2004

DİZİ TASARIMI
KOORDİNASYON
H. HÜSEYİN ARIKAN

EDİTÖR
VEYSEL ATAYMAN

ISBN
975-6511-28-1

TREND YAYIN BASIM DAĞITIM
REKLAM ORGANİZASYON
SAN. TİC. LTD. ŞTİ.
MRK.
MERKEZ EFENDİ MAH.
DAVUTPAŞA CD.
İPEK İŞ MERKEZİ 6/3 7-9-10-11
TOPKAPI/İSTANBUL
ŞB.
CAFERAĞA MAHALLESİ
MÜHÜR DAR CADDESİ NO: 60/5
81300 KADIKÖY/İSTANBUL
TEL: (0216) 348 98 03 Pbx
FAKS: (0216) 349 93 45
E-mail: info@donkisot.com.tr
Web: www.donkisot.com.tr

HUKUK SERVİSİ
TEL: (0216) 348 99 18

POSTMODERN “KURTARICILAR”

DERLEYEN: VEYSEL ATAYMAN



İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ

- "Kurtarıcı"nın Postmodernliği Üzerine -9-
Ve Gerçeklik -11-
Derleme Hakkında -14-

KURTARICININ DÖNÜŞÜMÜ

- İnsanlaşan Makine ve "Normalleşen" Arnold -19-
Babam Bir Kurtarıcıydı -23-
Zamanın ve Mekânın "Ortasında"
Kalmış Bir Aile -35-

BATMAN

- Oyuncak Kurtarıcı -53-
Fairbanks-Batman -60-
Çizgi-Romanın Kısa Serüveni -64-
Popülerliğin Yitişi -66-
Önce Animasyon -69-
Haç ile Yarasa -73-
Ve Filmler -74-

BİLİM-KURGUDAN MATRIX'E YA DA MATRIX'TEN BİLİM-KURGUYA

- Bir Bilim-Kurgu Sentezi: The Matrix -81-
"Oda"dan Çıkış -88-
Dış Korkusu -90-
Yüksek Teknolojik Canavarlar ve
Siber Savaşları -94-

İleri (Yüksek) Teknoloji-Geri (Düşük)
Teknoloji -101-
Sinemanın Teknoloji Yasaları -105-
Bilgisayar Sinemaları -108-
Soyut Zamandan "Sembolik Şimdi"ye -116-
Gerçekliğin Ötesi -119-
Fantastiğin Estetiği -120-
Dünyanın Sınırları -124-

MATRIX

Teknolojik Romans -129-
Muhalef Kültür -131-
Sanal Dünyaya Merhaba -133-
Gerçekliğe Hâkim Olmak -138-
Matrix'in Hikâyesi ve Düşündürdükleri -141-
Smith, Matrix'i Anlatıyor -164-
Kehanetin Anlamı -165-
Çılgın Âlim Smith -167-
Kurtarıcı -171-
Dünyanın Tersi Dünya: Matrix -173-
Grunge, Siber Punk, Çizgi-Roman=
Matrix Malzemesi -175-
Neuromancer'da Matrix -177-
Neoliberalizm, X-Kuşağı, Punk, Grunge
Y-Kuşağı -180-
İmparatorluk -182-
Çizgi-Roman -185-
İkiz Kuleler Ve... -187-
Çizgi-Roman/Sinema -189-
Meta-Medya? -191-

MATRIX'İN POLİTİKASI

Global ve Dijital Kasaba -199-
Neoliberal Mabetler: Gökdelenler -210-

Deja-Vu ve Köleliğin Postmodern Biçimi -211-
Denetim Fetişizmi -214-
Kahrolsun Makineler! -218-
Proletarya Diktatörlüğü -221-
Devlet, İç-Dış, Direnme ve Yıkma -227-
Aydınlanma'nın Teknolojik Aklı -231-
Dışı Olmayan Küp -233-

MATRIX'İN FELSEFESİ

"Düşünüyorum Öyleyse Varım" -239-
Vurup Öldürüyorum, Öyleyse Varım -244-
Kant ve Gerçeklikten Duyulan Şüphe -246-
Dünya Benim Tasarımımdır -248-
Königsbergli Filozof Bu İki Ucu Bağlıyor -255-
Gerçeklik İhlalleri -260-
Felsefe ve Sinema -261-
Neo'nun Yolculuğu Felsefi Bir Yolculuk
Öyleyse -263-
Gerçeklik Tektir ve Bölünmez -269-
Ve Nietzsche -271-
Bütün Sistemler Yutuldu -275-
Simülasyon -286-
Sonuç Olarak Matrix Ne? -288-
Büyük Uyku -288-
Görüntü Fabrikası Üzerine -299-

MATRIX VE DİN

Din ve Teknoloji -303-
İncil -305-
Gnostik -308-
Buda Etkisi -310-
Dizin -315-

ÖNSÖZ

“Kurtarıcı”nın Postmodernliği Üzerine

Postmodern kavramı doksanlı yılların başında “burada” ortalığı kasıp kavurdu. Bütün öteki ithal-mođa düşünce akımları gibi, fiziksel kimyadan bir tanımla, ışınımı bitince yarı-ömrünü doldurdu. Görünmeyen el, postmodernizmi değil de, “Nedir, ne değildir?” merakını tartışma ortamından (!) çekip aldı.

Postmodernizm, doğum yeri olan ABD’de 68’in bir devamıydı. 70’lerde Avrupa’ya sıçradı, çok düzlemli etmenlerin, dinamiklerin, arayışlardan çok kopuşların, savunma, saldırı, red stratejilerinin adı olarak bilindi.

Frederic Jameson “Olgun Kapitalizmin Kültür Mantığı Üzerine” başlıklı yazısında postmodernizmi, Amerikan askeri ve iktisadi hegemonyasının üstyapısal ifadesi, Avrupa merkezîyetçiliğinin sonu olarak tanımladı. Ona göre postmodernizm, modernizmin bitkin düşmüş geleneğinin sonucu, ideolojik ve estetik düzlemde modernizme yönelik itirazların ifadesiydi.

Seksenlerin ortasında Atlantik’in her iki yakasında postmodern bir yüksek konjonktür dönemi yaşandı; yeni bir kültürel enternasyonalizmden söz edilmeye başlandı. Tıpkı kendi öncüsü olan modernizm gibi, postmodernizmin etki alanları da sanat ve edebiyatın alanlarıyla sınırlı kalmadı. Ulusların, kültürlerin arasındaki farklılıkları göreceleştiren, sanat düzlemlerinin arasına kalın çizgiler çekilmesini kabul etmez

görünen postmodernizm, Avrupa merkezci sanat ve düşünce geleneklerine de cepheden bir saldırı olarak görüldü. Dünyanın küreselleşmesinin en azından “kültürel, inançsal” engellerine işaret eden bir “akım” olarak anlaşılır itibarlar gördü.

Postmodernizmin tamamlanmamış modernizm projesinin günümüzdeki bir uzantısı olduğu söylen- di. Frederic Jameson, postmodernizmin temsil ettiği ileri sürülen kopuşun, modernizmin içinde zaten pe- riyodik olarak ortaya çıkan kopuşlardan biri olduğu- nu hatırlattı. Bir üslup ve moda değişikliğiymiş post- modernizm.

Postmodernizm toplumsal eleştiri ya da teori ala- nında “eleştirel teorinin” (Frankfurt Okulu) bir dilbi- limsel dönüşüm yaşaması aşamasına denk geliyor- du. Yapısalcılık, *göstergebilim*, postyapısalcılık vb. sa- dece sanat, edebiyat alanında metodolojiler sunmak- la kalmamış, örneğin bir göstergebilim, kültürün (toplumsal, maddi, düşünsel kültürün), antropoloji- nin alanında yöntem olarak iyice öne çıkabilmişti.

Tarih (toplumsal-kültürel alanın), bir yapı, bir sis- tem olarak anlaşılması sonucu *öznesini* kaybetti. (Bu ilişkiye, derlemenin felsefeye ayrılmış bölümünde geniş bir şekilde değineceğiz). Bilgi teorisi ve etik, sarsılmaz temel dayanaklarını yitirdiler. Bütünsel po- litik ve ahlaksal teorilerin modası geçmiş olmalıydı. Aklın yol gösterici feneri elinden alınmış gibiydi.

Postmodernizm, kültürel “ideolojisinde” (Avrupa merkezci) yüksek sanat anlayışına cepheden vurup, yüksek sanat ile kitlesel sanat (popüler sanat vb.) ara- sındaki sınır çizgisini flulaştırma gayretlerine destek verdi ya da zaten bu gayretlerin bir adıydı. Tüketim ve kitlesel kültür alanında zaten çoktan yaşanmaya baş- lanmış bir gelişmeyi meşrulaştırma gibi bir durumdu bu. *Özne* ile birlikte *gerçeklik* de (yüksek) sanatın mer- kezinden kaybolmalıydı. Artık meta-anlatılar, daha

doğrusu bütün derdi gerçekliği tartışmak, yansıtmak olan “büyük anlatılar” imkânsız olmalıydı. Anlatmanın, yorumlamanın, yansıtmanın yerini, betimlemelerle yetinen, ayrıntıyı öne çıkartan, zihinlerde kurulan “oyunlar” aldı. Sanatın, anlatının, gerçekliğin ölçüsü ve kurucu merkezi olan *özne* (insan) ortalıktan kaybolunca, her şey her şey ile yan yana gelmeye başladı. Sanatın (sinemanın) geleneğinde birikmiş her şey bir oyun malzemesine dönüşmeye yüz tuttu.

Süsleme, sembollerin bolluğu, ayrıntının öne çıkması, yüksek sanat tekelinin kırılması çağrısıyla birlikte geleneksel sanatsal birikimin yağma edilebilecek bir malzeme düzlemine indirgenmesi, filmlerin, metinlerin, kolaj peyzajlarına dönüşmesi, salt göstermenin, tükettirmenin, gerçekliğin üzerine düşündürme derdinin yerini alması.

Bu zinciri halka halka uzatmak mümkün.

Ve Gerçeklik

Yukarıdaki genel tespitlerin içinden iki sorunsal düzlemi öne çıkartmamız gerekiyor. Birine, *özne’ye, sistem-tarih* ilişkisinde değindik. İkincisi de gerçek/doğru/hakikat ve bunlarla ilintili gerçeklik nedir? sorusunun oluşturduğu düzlem. Onu da bir anlamda burada açtık, postmodernizmin, gerçek hakkında sözün, dilin, kavrayışın bittiği anlamına geldiğini söyledik. Gerek derlemenin (özellikle “*Matrix*” filmlerini ele aldığı yerde) izlediği yöntemsel yola ya da anlayışa işaret etme anlamında, gerekse bu çalışmaya seçtiğimiz adı, postmodern kavramıyla ilintileme kaygısıyla “gerçeklik” kavramını önümüze koyup bir iki açıklama yapmayı denemek zorundayız.

“*Matrix*” filmlerine esin kaynağı olduğu ileri sürülen J. Baudrillard, günümüzde gerçekliğe uyan bir “haritanın” bulunmadığını ileri sürer. Gerçekliği yeniden üretmeye çalışan çeşitli modeller, simülasyon-

lar vardır elimizde sadece. "Batı çöllerinde" gerçek diye bilinen şeyin artık sadece izleri, kalıntıları çıkmaktadır karşımıza: Simülasyonlar; bunlar artık herhangi bir gerçekliğe göndermede bulunmuyorlar. Fraktal şekillerde olduğu gibi, gerçekliğin bir modelinden, genetik bir örneğinden türetiliyor gerçeklik (ya da simülasyon).

Bu ilişki derlemenin önemli bir bölümünü anlamamız için çok önemli herhalde. Gerçekliğin yerine, gerçekliğin temsili, yansıması filan olmayan, içindeki gerçeklik çekirdeği katlana katlana ya da yansıya yansıya, kırıla kırıla kaybolup gitmiş bir *simülasyon* var karşımızda. *Simülasyon kendi kendinin gerçeği*. Matrix bir simülasyonsa, o artık kendi dışındaki bir gerçekliğe yollama yapan bir kurgu değil, kendi kendisinin "sahiciliği" gibi bir şey olmalıdır.

Sinemanın popüler mitolojisinde ise, bu mitoloji, gerçekliğin yerine kendini ne kadar iterse itsin, her şeyiyle gerçekliğe yönlendirici bir etki yapmak durumundadır. Mitos "yansıtmanın" ideolojik bir çeşididir öyleyse. Simülasyon ise kendi kendini yansıtır.

Biraz daha anlaşılır olmaya çalışalım: Popüler mitoloji (ve mitoloji), gerçekliği, egemen ideolojilere bağlı kalarak yeniden kuran, gerçeklikle ilişkimizi yeniden düzenleyen bir düzlemin de adıdır. Hayatımızın içindeki saplantıların, endişelerin, umut ve umutsuzlukların, cinsel korkularımızın, ekonomik sorunlarımızın üzerine kuruludur bu mitoloji. Kolektif bilinçdışını tarayıp duran popüler mitoloji, neyi, nereden, nasıl topladığının hesabını vermese de, bu mitolojinin tanrıları, gerçeklikle kurdukları (kuramadıkları) ilişkiyle vardır. *Gerçeklik ile mitos* bir bütün oluştururlar. John Wayne sinemadaki mitliğini gerçekliğin içine bile bir miktar taşıyabilmiştir bu bağlantı yüzünden. Tersine bir örnek olarak, 2. Dünya Savaşı kahramanlarından Audie Murphy, cephedeki gerçek kahramanlığını alıp mitosa

taşıymış, sinemada gözü pek silahşör ya da kurtarıcı olarak ünlenmiştir. İki düzlem arasındaki köprü, demek ki çift hatlı olarak açık durmaktadır.

Oysa Matrix kurtarıcısı Neo, Matrix'in içinde dolanıp durur. O simülasyonun simülasyonu gibidir. Onu bir an için hayatın içinde düşünün, (kurtarıcılığa soyunduktan sonraki haliyle) koyacak hiçbir yer bulamazsınız. O bir mit değil, tam da düşündüğümüz anlamda (yer yer) simülasyonun oyunudur. Belki de bu yüzden, onu sinemanın dışında, Matrix-fanatiklerinin, club'ların, şu-bu cemaatlerin bir parçası olarak bulabiliyoruz ancak.

Elimizdeki metnin yöntemsel gerginliği de burada ortaya çıkıyor. *Hem simülasyon içinde kalarak "Matrix"leri okumak, hem de "simülasyon" kavrayışının ya da anlayışının zaten bir yanılsama, gerçeklik karşısındaki bir duruş, bir kaçış olduğunu göstermek gibi bir yol izliyor bu metin.* Matrix-simülasyonunun, bu sanal âlemin, neoliberal dünyayla, kapitalizmin bu aşamasıyla ilintilerini kurdukça, Matrix dünyası, aynı mitoloji dünyası gibi, gerçekliğin günümüze özgü (ileri teknolojinin, siber-âlemin tasarımlarına bağlı) bir *yansıması* oluyor. Üstelik: Popüler mitoloji, gerçeklik ile bir ideolojik (yanılsatma) ilişkisi kurarken, Matrix-simülasyonu, her haliyle neoliberal yıkımların, politik teslimiyetlerin, küreselleşme masalının sinemasal bir yansımasına dönüşebiliyor.

Şöyle de denebilir: *"Matrix" filmi bir simülasyon olarak gerçekliğe en uzak olduğunu sandığı yerde gerçekliğe yakalanıyor.* (Bu doğruysa, Baudrillard da gerçekliğe en uzak olduğu yerde gerçekliğe yakalanmış olmalıdır.)

Öyleyse, *"Terminatör-2"* ve *"Batman"* bölümleri, popüler mitolojinin burada öne çıkarttığımız gerçeklik ilişkisine ne kadar örnek verip vermedikleriyle, nereden sonra kendi kendilerinin birer yansıması (gös-

tergenin göstergesi) olduklarına bakılarak (da) değerlendirilebilir diye düşünüyoruz. Belki postmodern bir gösterge ile, mitolojik bir kahraman arasında gidip geliyorlardır. Karar okurun...

Ama gerek bu üç kurtarıcı, gerekse de onlarla birlikte anılan kurtarıcılar, bir başka anlamda da "postmodern" olmalıdırlar: Sinemadaki "kurtarıcı" geleneğinin çeşitli özelliklerinin kolağı (göstergesi) anlamında. Terminatör' de bir western kahramanının modern silahlarla donanmış versiyonunu bulduğumuz gibi, Neo'da manevi dünyanın kurtarıcılarının özellikleri de birbirine karışıp duruyor.

Derleme Hakkında

*Şiddetin Mitolojisi'*nde olduğu gibi, çeşitli metinlerden oluşturulmuş, araya yorum ve düşüncelerimizi karıştırdığımız bir derleme bu metin. "Kurtarıcı" odaklı bir çalışma yolunu seçmiş olmamıza rağmen, hemen ilk bakışta anlaşılacağı gibi, "bilim-kurgu" üzerine yetkin bir çalışma özelliğı de taşıyor. "Matrix" ile ilintili bölümleri G. Seesslen'in *Matrix'in Şifresini Çözerken* başlıklı kitabından, girişteki iki bölümü de, Batı kaynaklı sinema dergi yazılarından yararlanarak oluşturduk.

Ülkemizde yayınlanmış olan ve çevirisi biraz aceleyle gelmiş olsa da, önemli bir derleme özelliğı taşıyan *Matrix ve Felsefe'*yi de bir iki yerde değerlendirmeye çalıştık.

Özellikle genç okurların, popüler kültürün kendi alanlarına giren bölümüne ilişkin biraz "yoğun" içerikli değerlendirmeler bulacakları metni, talep ve ilgi doğrultusunda başka metinlerle geliştirmeye açık olduğumuzu hatırlatmak isteriz.

Veysel Atayman
Nisan 2004, İstanbul

POSTMODERN "KURTARICILAR"

KURTARICININ DÖNÜŞÜMÜ



Beni izleyin!

İnsanlaşan Makine ve “Normalleşen” Arnold

Amerikan sineması 1941-1949 yılları arasında, ancak büyük bunalımın ilk yıllarında (1930-1934) görülmüş bir gelişme yaşadı. Bu sinemanın sanatsal düzeyinin belki de doruğa ulaştığı ender iki dönemdi bu. Her iki dönemde de sosyal alandaki büyük sarsıntılar, birinde bankaların, borsanın çöküşü, sonrakinde ise savaşın başlaması, önemli konuların ele alınışını, bunların değerlendiriliş ve işlenişini, az çok o zamana kadar uzanagelmiş kısa sinema “geleneğinin” dışına çekebilmiş, sinemaya önemli bir özgürlük getirmiş gibiydi. Gene bu her iki dönemin sonunda, politik önlemler, yenileme ve dönüştürme çabalarının önünü kesmiş, hatta bunları durdurmuştu. Birinde *Hays-Code*, ötekinde *McCarthy’ci komünist avı*, toplumun çıkarlarının değil de politikanın, politikacıların iradesini yenileme hareketini baskın kılan araçlar olmuşlardı.

Bu iki ara dönemin filmleri belirgin ortak yanlar taşımaktaydılar. Suç konularını, cinayet, polisiye vakalarını seyretmekten hoşlanan, sosyal düzene karşı belli bir hoşnutsuzluk besleyen, sinemada sosyal ortamın sahiciliğini arayan bir seyirci ve bu talepleri göz önünde tutmaya çalışan bir sinema. Öte yandan bu buna-

lım sonrası sineması ile savař ve savař sonrası sinemasının temelden birbirinden ayrıldıkları, bağdařmaz karakteristik yanları da vardı. 1929 yılının ardından patlak veren büyük ekonomik bunalımda, toplumun kolektif bilinci harekete geçirilmek istenmiř, dayanıřma öne çıkmıř, film kahramanları canlarını dişlerine takıp güçlükleri aşmaya çalışırken, kadınlar da çoktan bir aşk nesnesi, cinsel nesne olma özelliklerini ertelemiş, erkeğe destek veren, her türlü çabasında ona yardımcı olan özverili ev hanımları olmuřlardı. Gerçi filmler bir yandan, bunalımı önleyemeyen politik-ekonomik düzene eleřtiri getirmekten geri kalmıyor, bir şeylerin yolunda gitmediğini hatırlatıp duruyorlardı, ama son tahlilde düzen, sistem ne olursa olsun, birey iradesiyle, iyi niyetiyle, hatta ilkece iyi oluşuyla, dayanıřma içinde bu sosyal cehennemden dışarı çıkmanın yolunu bulacaktı. Bulamadığı yerde melekler bile işin içine karışıp ona yol gösterebilirdi (Capra filmleri, *fantasies*). Demek ki, burjuva toplum düzenine onun bireyinin ahlaki sağlamlığına duyulan güven 1930'ların başında hâlâ ayaktaydı. Öyle ki dönemin gangsterleri bile bir tür "serbest teşebbüsçü" idealinin koruyucu ve meşrulaştırıcı anlayışında bir tür halk kahramanı gibi karşılanabiliyorlardı ("*Little Caesar*").

1941'de ve sonrasında ise, bireye duyulan bu güven havası iyice dağılmaya yüz tutacaktı. Öncekilerle karşılaştırılamayacak kadar karamsar, mutsuzdu bu yılların filmleri. Yönetmenleri savařın etkileri altında olgunlaşma yıllarını yařamıřlardı; ilk bunalım yıllarında henüz ço-

cukken, 1941’de eriřkin birer kimlięe bürünmüş bu yönetmenler ve senaristler, bireyin sosyal mekanizmalar karşısındaki çaresizliğini başlıca deneyim olarak yaşamışlardı. Onların tipleri ya da kişileri artık o “*Little Caesar*” ya da “*Scarface*” gibi özel teşebbüsçüler filan değillerdi. Gangsterlerin çoktan toplum kurbanları ya da az çok kahramanları oldukları dönem bitmiş, *kara* tipler beyazperdeyi sarmaya başlamıştı. Tam da bu atmosferde, seyirci, kırlara kadar ününü soğukkanlı bir toplumdışı olarak yapmış birini, Humphrey Bogart’ı aradan çekip çıkarmak isteyecekti. Onu kötüler arasında görmek istemeyecek kadar fazla sevmeye başlamıştı seyirci. “*The Maltese Falcon/Malta Şahini*”nde, “*kara filmin*” bu ilk büyük örneğinde Bogart bir dönüşümün ilk işaretlerini vermişti. Özel dedektif Bogart’ta bütün fırsatçılığına, tereddütlerine rağmen, iyi, satın alınmaz bir öz, insani bir parça vardı. Nefret etmek için sevilecek biri değildi o artık. Kaba, sert görünümünün altında romantik bir ruh bulmuştu seyirci. (Toplum savaşa hazırlanıyordu, ama iç çelişkilerini de unutmuş değildi; iyilere duyulan ihtiyaç her zamankinden daha fazla olmalıydı, ya da iyilerin olabileceği inancı taşınmalıydı; çünkü kırklı yılların başında ve “*kara filmlerin*” eşiğinde elle tutulur “adam” (kadın) bulmak zordu sanki. Yakışıklı, melek yüzlü oyuncular bile (Alan Ladd, “*Gun for Hire*” / *Kiralık Katil*) tedirgin, kararsız, sürüklenen karakterleri temsil edip duruyorlardı. Özel dedektif ile hırsız, katili, üçkâğıtçıyı ayıran çizgiyi çizmek güçtü. Kocasının sigortasını almak için kiralık katiller tu-

tan kadınların, onlara her koşulda teslim olan, zayıf, savrulmuş erkeklerin, alkolik müfettişlerin, yozlaşmış sivil, üniformalı güvenlik güçlerinin, polislerin, sigortacıların, karnını zor doyuran memurların cirit attığı bir dünya, dönemin *gerçekçi* filmleri olarak kabul edilen "*kara dizileri*" doğurmuştu. Sosyal eleştirisi ağır basan bir öbek başka filmin yanı sıra, *semi-documentaries* dediğimiz yarı belgeseller de bu dönemin ürünü, daha doğrusu gelişmelerin sanata, sinemaya yansımalarıydılar.)



Bogart, artık ideallere inanan biri olacaktı

Az önce belirttiğimiz gibi, Bogart, on, on beş yıl sonra beyazperdede boy gösterecek Brando'lar, Clift'ler, Newman'lar ya da Dean'ler gibi parlak bir delikanlı değildi; ama komple bir kahraman tipi olmaya aday yanları temsil ediyordu. "*Malta Şahini*"nde, kendiyle epey cebelleşerek iynin basamağına ancak ayağını basan Bogart, "*Casablanca*"da, artık ideale

inanan ve (dönem öyle gerektirdiği için) antifaşist kötülüğe cepheden karşı çıkan biri olacaktı.

Babam Bir Kurtarıcıydı

1990'lı yıllar içinde bir kırılma noktasında Arnold Schwarzenegger artık o narsist kas makinesi olmaktan çıkmak zorunda kalacak, Boggartvari bir dönüşüm yaşayacaktı. Reaganomic'lerin övüp durdukları bir yaşama ve varolma tarzını temsil edegelmmişti: *Herkes kendisi için, herkes herkese karşı*. En başta Amerikan seyircisi tamamen kendine özgü bir aksanla konuşan bu dev yapılı yabancıyı, rollerinin ötesine geçerek insan kimliğiyle sempatik bulmaya, sevmeye başlamış olmalıydı. Şeytan dahil, gözü pek bir kararlılıkla hesabını görmediği hiçbir rakip tanımayan bu şiddet makinesinin gerisinde zekâ düzeyi yüksek, kariyerini enikonu tasarlamış, yolunu çok iyi belirlemiş bir insan olduğunu sezmiş gibiydi seyirci. Amerikan rüyası içinde mutluluğun tamamlanabilmesi için gerekli ayaklardan biri vardı onda: Saygı, sevilme. Sinemada sağladığı bu sevgiyi, sempatiyi, gene sinemadaki bir geçişle tamamlamak zorundaydı Arnold. Popüler kültürün dünyasında rakiplerini iskambil kâğıtları gibi devire devire yolunu açan bu zeki adam, gözü pek bir *temizleyici* olmaktan öteye geçip sorumluluk taşıyan, ulusun rahatını, huzurunu düşünen, serinkanlı, heyecanlarına hâkim, toplumun bir adım önünde bir insan (imgesi) olabilmeliydi artık.

Arnold Schwarzenegger'in mekanik bir savaş makinesi olmaktan çıkıp bir insani varlığa dönüşmesi, sadece kendi barbarca çıkarları pe-

şinde dolanmayıp, öteki insan için hayatını ortaya koyan bir kimliğe bürünmesi, önce bir iki güldürüde şöyle bir sınanmış, “Körfez Savaşı”nın ardından da bu süreç tamamlanmış, akıllı silah-insan tartışmasının gündeminde, Arnold ilk değişmelerin sinyalini vermeye başlamıştır. Demek ki, Bogart örneğinde değindiğimiz gibi, dönüşümün sinema dışında, popüler mitoloji dışında elle tutulur nedenleri vardı: Körfez Savaşı; hani herhangi bir şekilde kazanılan, kazanıldığı varsayılan, ama araya giren zaman içinde, saçma bir “gösteri” olmaktan öteye geçmediği iyice belli olan bir savaştı. Körfez Savaşı’nın bir kez daha gösterdiği şey, kendi hedeflerini kendileri bulan elektronik makinelerin o aptal, akıldan, hele insani boyuttan tamamen yoksun kudretleriydi. Birincisini tamamlama operasyonu olarak da anlaşılabilecek Irak Savaşı, gerçekten de Birinci Körfez Savaşı’nın salak ya da salaklaştırıcı bir teknoloji gösterisinin ötesine geçmemiş olduğunu, savaşı kazanmanın koşullarının çok başka ve çok katmanlı adımlarda yattığını gösteriyor.

Bu kendi hedefini arayıp bulan teknolojik güç nesneleri, savaşın gerçek efendileri olduklarını daha Körfez’de göstermişlerdi. Bütçeden milyarlarca doları ve karşılıklarına çıkan her insanın hayatını, aptal ejderhalar gibi yutup duruyordu bu makineler. Üstelik savaş mitosunun, yıllarca sinemaya vazgeçilmez destekler vermiş bir şeyin işlevinin bittiğini de ilan ediyorlardı: *Savaş kahramanının.*

Bu makineler bir anlamda kendi savaşlarını sürdürürken, o gün de, aynen bugün olduğu

gibi, ÷lkede (ABD’de) sokaklarda yařayan, s÷r÷nen, aç, sefil ÷len yařlıların, çocukların, hasta ve yoksulların sayısı arttıkça arttıyordu. Uyuřturucu, řiddet ve alkol, tarihin hiçbir d÷neminde olmadığı kadar toplumsal hayata, yařamla bař etme çabalarına hâkim olmaya bařlamıř, çiftçiler varoluř zeminlerini yitirmeye, okumayazma bilmeyenlerin sayısı çığ gibi büyümeye yüz tutmuřtu.

İnsan bir yandan eziliyor, çaresizleřiyordu; ama tam da bu nedenle Stallone’nin, Norris’in, Dolph Lundgren’in Michael Dudikoff’un ve Arnold Schwarzenegger’in panzer-bedenleri yeniden bir çeliřkiyle karřı karřıyaydılar; kendi mitosunu yaratmıř akıllı makineler ile insan arasındaki çeliřkiydi bu ve “kas-adam” kurtarıcılarını sinemada inatla var edebilmek için savařan, mücadele eden erkek bedeninin, bütün makinelerden son tahlilde daha üstün olduđu biçimindeki mitos içinde çözülmeye çalışılıyordu. Makine ne kadar kusursuz olursa olsun, eninde sonunda bedeni mekanik bir düzenek gibi işleyen bu insanın “gücüne” yenilmekten kurtulamamalıydı. (Hani bu gücün içinde zekânın ya da kurnazlığın ne kadar payı olduđu apayrı bir tartışma; ama bu pay, bu mekanik insanların, öncelikle akıllarıyla eyleyen bir varlık oldukları anlamına gelmez hiçbir zaman.)

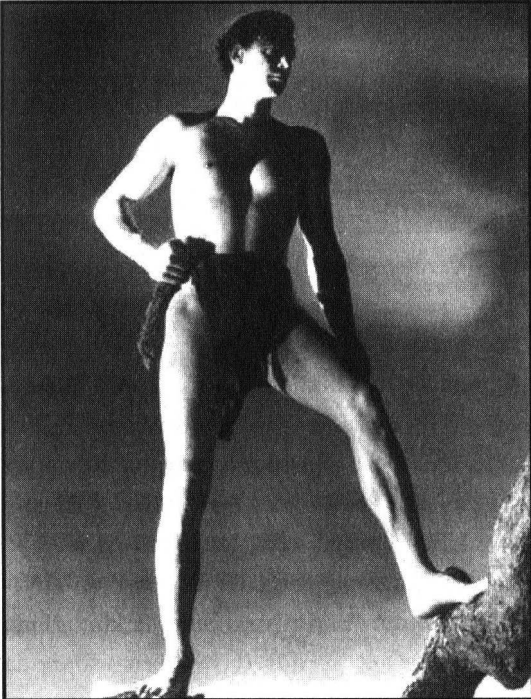
İřte bu çeliřki, Körfez Savařı’nın ardından bir kez daha ortaya çıktı. Ne var ki, bu ikinci diriliřte, son tahlilde her türlü teknolojik ıvır zıvırdan daha üstün bir konumda oldukları *mitosu* içinde kendilerine yer edinmiř bu panzer vücudlu, mekanik erkekler (hatta seyrek de olsa

kadınlar) gitgide ya tamamen güldüren birer kahraman oldular, ciddiye alınabilirliğin sınırını geçip öte tarafta, hani “ebleh sineması” diye çevirebileceğimiz “trash movie” filmlerinde, saçma sapan ölüm kalım mücadelelerinde yok olup gittiler ya da seyirci, işin nasıl biteceğini görmek istiyorsa bir sonraki, hatta iki sonraki filmi beklemesi gerektiğini zaten çoktan öğrenmişti.

Demek ki artık muazzam bir fedakârlıkla, Amerika’nın Reagan döneminden Körfez Savaşı’na kadar olan dönemlerde işlediği günahları “silen” bir makine kahramana ihtiyaç vardı. “Trash movie” filmlerindekinden çok farklı, ciddiye alınacak bir kahraman figürü olmalıydı bu.

[Mitosun içinde yaşayagelmiş Humphrey Bogart, Arnold Schwarzenegger gibi mitik beyazperde kahramanlarının ahlaki dönüşümleri, elbette, fonda, bir büyük yatırım ve girişim olan sinemanın “tekrarlama-yenileme” kurallarına uygun olarak gerçekleşmek zorundaydı. İşin bu yanını unutmak, girişimciliğin başarı kaygısının yüz yıllık sinema deneyimi içinde tespit ettiği kuralların sinemaya yansısını inkâr etmek demektir. Günümüz genç kuşak seyircisi için artık çoktan tarih olmuş “Tarzan”, böyle dönüşümlere tipik bir örnektir. Johnny Weissmüller kariyerine yüzme şampiyonu olarak başlamış, bizde “Tarzan Maymun Adam” ve “Tarzan Ormanlar Aslanı” adlarıyla oynayan, otuzlu yılların hemen başında yaptığı iki film, kendisinden önce ve sonra bu role soyunmuş bütün Tarzan’ların unutulmasına yol açmıştır. Weissmül-

ler *"Tarzan'ın Hazinesi"*, *"Tarzan New York'ta"* gibi veda filmlerinden sonra çıplak Tarzan olarak sinemadan çekildi; göbeğinin çevresindeki yağları, sarkma belirtisi gösteren kasları, onun seyirci karşısına çıplak Tarzan olarak çıkmasını önleyecek zorlamalara dönüşmüşlerdi artık. MGM onu belli bir aradan sonra seyirci karşısına *"Jungle Jim"* olarak çıkardı. Bu kez ormanlara yolculuk eden ekiplerin safari giysili rehberi idi. Gerçi tek tük de olsa, mecali kalmamış bir aslanla boğuştuğu oluyordu ama, bir zamanlar kendisine yuva olmuş vahşi doğayı da daha bilgece koruyordu artık. *"Jungle Jim"* yaşlı Tarzan'ın acıklı sonunu (mitostaki sonunu) hatırlatan bir tekrar ve zorunlu bir yenilikti; giderayak



Weissmüller: *"Maymun Adam"* dan...



...safari rehberliğine.

MGM, sözleşmesindeki film eksikliğini de kapamak istemiş olabilirdi; ya da Weissmüller'e gönül borcunu ödemek!]

Schwarzenegger'in "*Terminatör-2*"si, bu tekrar ve yenileme kuralını işletirken bir ilkeyi çok daha belirgin bir şekilde devreye sokar: "*Terminatör-2*"de gördüğümüz her şey birinci "*Terminatör*"ün, bildik, tanıdık olanın tekrarı, geri dönüşü gibidir; ama işte bu tanıdık olan pek o kadar da eskisinin aynısı değildir; aynı yüzeyin altında şaşırtıcı derinlikler, yaklaşım değişiklikleri ortaya çıkmıştır. Tamam, bir tekrardır Schwarzenegger; hâlâ bir pop-ikon'un fenotipi, ikon'un bütün özelliklerini kimliğinde toplayan bir tezahürdür. (Hatta filmin sonunda sadece bir ikon olmadığını da fark ederiz. Bu

makine artık ağlamayı öğrenmiştir.) Ama bu kez Schwarzenegger, "*Terminatör-2*"de yeniden biçimlendirilmiş, ahlaki değerlerle programlanmış, göstergeler temsil eden bir *kurtarıcının* tipik özellikleriyle karşımıza çıkar.

"*Terminatör-2*"yi, *dünyanın sonu filmleri* kategorisine sokabileceğimiz, hemen hep insan ile teknolojinin karşı karşıya geldiği, ya da büyük bir savaşın ardından, yeni bir insanlığın son kalıntılarını kurtarma savaşının sergilendiği filmlerden ayırt eden bir özellik aramaya kalkarsak belki şöyle bir şey söylemek mümkündür: "*Terminatör-2*" toplumsal çelişkilere cevap vermek için, sinemanın hazır, klişe mitoslarından birini çekmecedan çıkartıp kullanmak yerine, böyle bir kurtarıcı mitosunu, kurtarıcıya duyulan özlemin ruhundan, dönemin "beklentilerinin" içinden edinilen verilerle yaratma sürecini yansıtır. Bu yeni kurtarıcı, bir kolajdır bu yönüyle.

Ama öte yandan "*Terminatör-2*"yi aynen "*Shane*"de (*Vadiler Aslanı*, 1953, George Stevens) mümkün olduğu gibi, bütün sorunları çözecek kadar kudretli, gözü pek ama kendini baskı altına alacak kadar da otorite geliştirmemiş bir baba hayal eden bir çocuğun rüyası olarak da okumak mümkündür belki. Shane (Alan Ladd), ne başvurduğu araçların uygunluğundan ne de attığı adımların zorunluluğundan kuşku duyan bir kahramandır; çünkü kendinin olmayan bir kavganın, bir mücadelenin içine düşmüştür o. Herhangi bir yerden, bir çiftçi ailesinin, bölgenin çiftlik sahibi ve onun kiralık katilince tehdit edildiği bir vadiye gelir, ailenin dostu olur, evin erkeğine destek verir, onun ek-

sik yanını tamamlar, vadiyi kurtarır ve hem kadını hem de kendisine hayran çocuğu hüzünlü bir boşlukta bırakarak, geldiği gibi çekip gider. Rüyalar hep uyanana kadar sürer çünkü.

Westernin erginlik döneminde, öteki yönetmenler artık yavaş yavaş Vahşi Batı efsanelerinin doğuşunu ve bu efsanelerin kahramana yansıyan sonuçlarını sorgulamaya yönelmişken, Stevens tam tersi bir yola gitmiş, neredeyse dünyevi özelliklerini iyice terk etmiş bir *"westerner"* ikonunu yaratmıştır. Yer yer tanrılaştırılmış bir westerner vardır karşımızda. Silahlı bir kurtarıcı, acı çeken bir Tanrı gibidir Shane ve yönetmen herhalde bu role melek yüzlü Ladd'i boşuna seçmemiştir. Harry Schein, "O Amerika'nın azizi, İç Savaş'ta ölmüş, Tanrı'nın sağ yanında oturan kovboydur," der. Nasıl gökten iner gibi gelmişse, öyle gider alacakaranlığın içine. Şiddetin haklı çıkmanın tamamlayıcı bir parçası olduğu bir ortamda, sadece bu çiftçinin oğlunun (Brandon De Wilde) değil, bütün çocukların hayali böyle yarı Tanrı bir kurtarıcıdır her zaman ve her yerde. Shane ile Terminatör arasında kurulacak benzerlik, her iki kurtarıcının da bir çocuğun hayal gücünün eseri olabileceği yorumunda tükenmiyor elbette. Asıl, kötünün mitostaki evrimi, dayanışmanın niteliği, buna bağlı olarak kurtarıcının temsil ettiği özellikler üzerinden de çok verimli bir karşılaştırma yapmak mümkün. Biz bu yorum kapılarını okura açık bırakıp geri dönelim.

James Cameron'ın makine-insanının karakteristik özelliği, *öğrenmesidir*. Dünya hakkında, insanlar hakkında bir şeyler öğrenir kurtarıcı,



Shane: "Annene söyle, vadide silahlar sustu."

ama asıl sonunda kendisi hakkında öğrendikleri ona ölümden başka seçenek bırakmayacak kadar etkiler onu.

Sinemada ilk çıkışlarını ya da kariyerinin belli bir dönemini kahraman ya da kötü adam olarak gerçekleştirmiş birinin yaşadığı dönüşümün bir yandan fizyolojik nedenleri olduğunu söylemiştik. Tarzanlar da ihtiyarlar. Ama mitos Tarzanı çoktan kendi büyüğü içinde dondurduğu için, ihtiyar Tarzan işte belki "Jungle Jim" olur ya da sessizce sinemadan (mitosunun içine!) çekilir. "*Sunset Boulevard*"daki gibi (Gloria Swanson-William Holden, 1957, Billy Wilder), ömrünün geri kalan kısmını kendi filmlerini seyrederek geçirip geçirmek istemeyeceği ona kalmış bir iştir. Bu dönüşümün ruhsal, psikolo-

jik bir boyutu da vardır; içsel bir boyutu: Bizi büyüleyecek kadar “güçlü”, kararlı, iradesine hâkim birini yanımızda görmek isteriz. İzleyici ve *entertainment* (eğlence sanayii) Humphrey’i bu nedenle gangsterlerin arasından alıp “*Casablanca*”nın fedakâr kahramanına çevirmiştir. Ama o günlerden bu yana sinemanın altından da çok sular aktığı kesin. “Bogey”yi seven seyircidir, hem de sadece Amerikan seyircisi değil. 1974’te, Kopenhagen’de alışveriş merkezinin göbeğinde, Bogart’ın, ünlü beyaz trençkotu ile, rüzgârda hafif hafif dalgalanan dev posterindeki görüntüsünü, bu satırların yazarı hâlâ hatırlar. Seyirci onu sevmiştir, hem de gangsterlik sonrası rollerinde bile zaman zaman kötülükler yaptığı halde; bir kere ruhunun zenginliği keşfedilmiştir ya, yeter. Sevdığı kadını kocasıyla birlikte uçağa bindirip kendisi yerde kalan kaç kişi vardır ki artık mitosun dışındaki dünyada?

Schwarzenegger ise Bogart’tan farklı olarak her zaman bir *ilkenin* vücut bulması, tezahürüdür. Katıksız *işlevdir* o, hele hele o topluma çok derin bağlarla bağlı, içten onun bir parçası olmadığı halde toplumun kusursuz işleyişini taklit etmeyi öğrenmiş mekanik bir düzeni, yabancıyı temsil ettiği yerde. Schwarzenegger, sinemayı bırakıp valilik seçimini kazanmadan önce, gençliğe örnek olması gereken bir statüyü temsil ettiğini söylemiştir; bundan böyle kırıp dökken, yasa tanımayan soğukkanlı bir hesap sorucu olmasının imkânsızlığını vurgulamıştır. Biraz kafa bulandırıcı, hatta iyice yanıltıcı bir açıklama olsa gerek bu. Hedefli, politik bir yatırımın

hazırlıkları çerçevesinin dışında okursak bu sözlerden şunu da çıkartabiliriz: Kitle-sinemasının (tüketim kültürü sinemasının?) ikinci bir işlevi'dir burada dile getirilen. Bu sinema, durmadan tarih-sonrası (kıyamet gününün ardından ortalığı toplayıp yeni hayata çekidüzen veren ya da zaten kıyamet gününü önlemeye çalışan) mitler kotarır; bu postmodern Tanrı elçileri, çivisinin nerede, niçin çıktığı belli olmayan bir toplumda (dünyada) dinsel (Schwarzenegger'in şeytanı, kilisenin ve haçın yardımıyla dünyadan defetme mücadelesinde olduğu gibi), politik (düzen bozucuların, azınlıkların, siyahların, başkana suikast düzenleyen, daha iyisi mümkün olmayan liberal-demokrat örnek ülke Amerika'yı nükleer bir terörle yok etmeye çalışan, çoğu yeni dağılmış Doğu Bloğu kökenli hiziple rin hizaya getirilmesi örneklerinde olduğu gibi) ve estetik göstergelerle harmanlanır; karşımıza bir *göstergeler dünyası* çıkartırlar. Ama anlaşılan, bir göstergeler dünyası yaratmak bu sinemaya yetmemekte, sinema Schwarzenegger'in dile getirdiği anlamda bir yönlendirme, gençlere yol gösterme işlevi de yüklenmektedir. Yıldız, kendi rolünün sınırlarını ve etkisini belirlemekte, kariyerine yön vermekte, onu nerede nasıl işlevselleştirmesi gerektiğini söylemektedir.

"*Terminatör-2*" gibi filmler salt Amerikan bütçesine katkılarıyla, büyük gişe başarılarıyla açıklanabilecek kadar "kolay" filmler olmasa gerek. Bu filmler çoktan bir toplumun inançlarını, düşünme tarzını, zihinsel tercihlerini temsil edecek düzlemlere tırmanmış gibidirler. Hükümetlerin, halkına, dünyaya açıklamaları, teh-

ditleri, bu filmler üzerinden orada yüksek sesle ilan edilir. Bildiriler içerir bu filmler, kiliselerin vaazları duyulur onlarda. Okulun işlevini üstlenmişlerdir; dersler verip dururlar. Demek ki “*Terminatör-2*” gibi bir film mümkün olduğunca, bir toplumun başarılı olabilmek için neye inanıp neye inanmaması gerektiğini gösterir ve toplum kendisine inandığı ölçüde başarılıdır.

James Cameron sinema kariyeri içinde pek de sıradan bir yönetmen olmadığını göstermiştir; zeki ve ahlaki boyutu önde tutan bir yönetmen olarak mitos ile öyküyü birbiriyle ilintilerken, bunu, sinemanın kaçınılmaz bir yöntemini uygulama adına yapmaz sadece, mitos ile öykünün birleşmesi aynı zamanda temanın (konunun) kendisini oluşturur bu filmde.

Cameron 1984’te bizde “*Terminatör*” adıyla gösterilen, ikincisi ile karşılaştırıldığında bütçesi çok daha sınırlı bir film yapmıştı Schwarzenegger ile. Dönemin en çok sevilen konusu *zaman yolculuğu* (bu temanın da kuantum fiziğinin, kara delikler tezinin vs. postmodern yorumuyla ilintili olduğunu geçerken anımsatalım) fantezisi üzerine kurulu, az çok akla yatkın gelen bu öyküde, gelecekte bir *cyborg*, bir makine-insan, bir kadını öldürme göreviyle “*Terminatör*” olarak dünyamıza iniyordu. Çünkü bu kadın, gelecekteki, dünyanın tek bir kitlesel topluma dönüştüğü aşamada, bir isyanın başını çekecek kişiyi doğuracaktı. Bu devrimci ile manevi kurtarıcı (Mesih) karışımı görev insanını korumak ve *Terminatör*’ün görevini engellemek için, gelecekte bir insan günümüze “inmekteydi”. Gelgelelim paradoksları iyice artırmak

adına olsa gerek, gelecekte gelen bu adam, henüz doğmamış kurtarıcı çocuğun da babasıydı (babası olacaktı!). (Gerçeklik ile simülasyon arasındaki sınırın kalkması bağlamında, “Matrix” filmleriyle birlikte, dolaylı da olsa değinilecek bu ilişkiye.)

Zamanın doğrusal akışının ortadan kalkması, tarihsel bir süreç duygusunun, dolayısıyla da “ilerleme” düşüncesinin yok edilmesi, post-modern sinema fantezisinin özünü oluşturan anlayışlardandır (ya da ilkesel yanlardandır). Filmin sonunda, çoğumuzun bildiği gibi Terminatör engellenir; kurtarıcı geleceği kurtarmaya hazırdır artık. Babası ise, *sürekliliğini iyice yitirmiş zaman boyutunun içinde bir yerde yitip gider.*

Zamanın ve Mekânın “Ortasında”

Kalmış Bir Aile

“Terminatör-2” buradan başlar. Film üç düzlemde gelişmektedir. Birinci düzlemde ürkütücü, korkunç bir *special-effects* (özel efektler) çatışması çıkar karşımıza (Gerçi bu özel efekt gösterisinin, seyrek de olsa zıvanasından çıkıp inandırıcılığını iyice yitirdiği bölümler de yok değildir; ola ki bizi teknolojinin kusursuzluğu karşısında iyice şaşkınlığa düşmekten, “pes yani” demekten alıkoymak için bile bile gözden kaçırılmıştır bu bölümler). İkinci düzlem, bu çatışmadan akla yatkın, pozitif bir mesaj çıkarmaya yönündeki cesur ama biraz da beyhude, saf çabanın düzlemidir. (“Terminatör-2”, iyice zorlarsak, insanda dövüşmekten ve savaşmaktan yorulmuş, pasifist bir film izlenimi de bırakmıyor

değil. Filmin ikinci yarısındaki, doğmuş kurtarıcıyı kurtarmaya gelen Schwarzenegger ile, onun ilk filmde temsil ettiği Terminatör'ün gelişmiş bir modelini oluşturan Terminatör-1000 modeli (Robert Patrick) arasındaki her kapışmada, taraflar artık bu son olsun havasını vermekten kurtulamamaktadırlar. Demek ki birbirini nihai olarak alt etmesi mümkün değilmiş gibi görünen güçlerin bu her kapışması, teknolojik çağdaki, en azından büyük savaşların sonuç vermesinin imkânsızlığına yollama olarak filmin ikinci mesaj düzlemini oluşturuyor; bu tezi kabul edersek, bu yönde, dövüşmenin döngüsellliği, bitmezliği ve sonuç vermezliği yönünde en büyük hatırlatmayı yapıyor olmalı!

Filmin hareket ettiği *üçüncü düzlem* ise, dinsel ve medyatik imajlarla (görüntülerle) dolup taşan yeni-mitolojik bir tasarımı andırmaktadır. *Sinemanın yeni tür mitinin* bilerek ya da bilmeyerek tasarlanışını. Burada altını çizdiğimiz bu üç düzlem, özel-efekt gösterisi, bu gürültülü patırtılı gösteriden, çekişmeden pratik, uyarıcı bir sonuç çıkarma denemesi ve nihayet yeni bir mit tasarımı ortaya atma girişimi, bir başka, neredeyse klasikleşmiş, yeni-mit yaratma filmi "E.T."de de karşımıza çıkar (Steven Spielberg, 1982). Ancak "E.T."de, yeni-mit, filmin kodladığı anlam ve nihayet E.T'yi koruma mücadelesi, ender olarak bir arada hareket eden düzlemler oluştururlar.

Şimdi "*Terminatör-2*"nin plot'u üzerinden yorumlarımıza devam edelim:

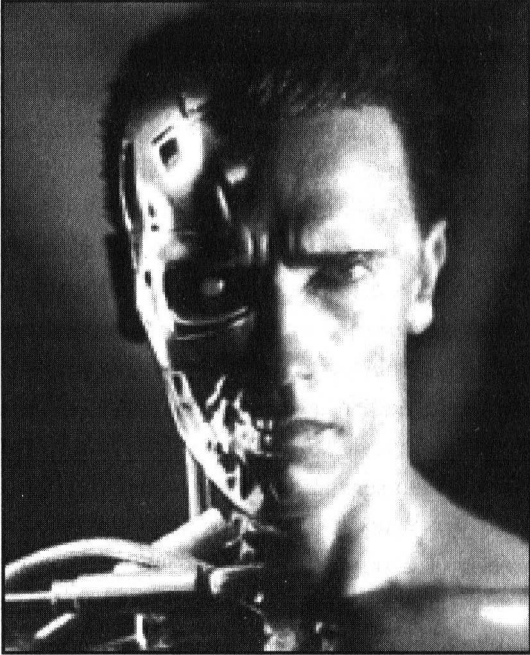
Kurtarıcının annesi Sara(h) Connor, bir psikiyatri kliniğinde, neredeyse sadistçe işkencele-

re maruz bırakılarak, gelecekte gelmiş Terminatör fantezisinden kurtarılmaya çalışılır. Ama kadının mücadele hırsını kıramamışlardır klinikte. Hazır ve diridir; her fırsatta kaçmayı dener. Sonradan, bu gücünü gerillaların yanında bulunduğu yıllarda edindiğini öğreniriz. Kurtarıcı çocuk bu sırada orta yaşlı bakıcılara verilmiştir. Muhafazakâr, dar kafalı bu bakıcılar ile, bilgisayarının imkânlarından banka otomatlarından usulsüz para çekmek için faydalanan, video oyunları oynayan bu çocuk arasındaki uyumsuzluk aşikârdır.

Belli ki kurtarıcının bir babaya ihtiyacı vardır. Annesini de özlemektedir, ama biraz acı tatlı bir özlemdir bu. İleride öğreneceğimiz gibi, annesi, silahlı mücadele hakkında az çok bir şeyler bilen her erkekle yatmıştır. Bunu oğlu uğruna yapmış olması, oğul ile anne arasına giren burukluğu ortadan kaldırmaya yetmemiş gibidir. Linda Hamilton, kendini içkiye vermiş, durmadan sigara içen ve kim olduklarını hatırlamadığı erkeklerin yatağında uyanan, her şeye boşvermiş o kadınları andırmaktadır biraz. Kurtarıcının ortadan kaybolmuş bir babası olduğunu biliyoruz; işte ancak, zaman yolculuğuna çıkmış bir baba ve bu tuhaf ütopya sayesinde; geleceğin kurtarıcısının annesi olma ütopyası sayesinde, sıradan bir sürtük olma kimliğinden sıyrılabilen bir annedir o.

Gelecek, insan ile makine arasındaki bir kıyamet savaşını akla getirmektedir. Filmin başında şöyle bir fikir sahibi oluruz bu gelecek hakkında. İşte bu gelecekte sıvı metalden oluşan bir varlık çıkagelir; bir Terminatör. Biçimini

canının istediđi gibi deđiřtirebilen bu sıvı metalik varlıđın misyonu John Connor'ı öldürüp gelecekteki savařı makineler lehine sonuçlandırmaktır. John Connor ise kendisini kurtarması için önceki filmdeki "eski" Terminatör'ü yeniden programlayıp kendisini koruması için "geçmiře" yollamıřtır. Bu eski Terminatör yeni yardımcı ya da koruyucu, artık yařlanmış olduđunun farkındadır; bu kez "geçmiřte" (bize göre sinemanın řimdisinde) karřısına çıkmak ve niyetlerini önlemek zorunda olduđu varlık artık sadece mekanik deđil, molekülleriyle istediđi gibi oynayabilen bir maddeleřmiř tezahür, sonsuz dönüşüm imkânları olan bir madde bütünüdür. (*Düşük düzeyli teknoloji* [low tech] ile *geliřmiř teknoloji* [high tech] arasındaki bu iliřki-



"Fordist makine"

ye “*Matrix*” yorumlarında çok geniş bir bölüm ayırdığımızdan, burada sadece hatırlatma yaparak geçelim. Ama isteyen okur, metne burada ara verip, teknolojiye ayrılmış o uzun bölüme şimdiden bakabilir!) Daha ilk birkaç çatışmada, yaşlandığının farkına varmış gibi görünen koruyucu (Schwarzenegger) bu *cıvık, akışkan dönüşümcü* karşısında, biraz da çaresiz bir muhafıza dönüşür seyirci için.



“Medyatik makine”

İki tür makine karşı karşıya gelmiş gibidir; bir yanda insani fonksiyonları taklit eden ya da temsil eden, düşük düzeyli, cıvatalı, dirsekli, çelik aksamli *Fordist* makine (Schwarzenegger) öte yanda, insanın muhtemel her biçimine, görünümüne rahatlıkla bürünebilen, şekilden şekile giren, ileri teknoloji ürünü, hani Baudrillard’ın bir deyişiyle söyleyecek olursak, “*medyatik makine*”. Makine tanımını bile tartışılır hale getiren, kötünün çok biçimli tezahürlerini sergileyen bir *biçimler potansiyeli* belki. Şeytanın dönüşümleri.

İşte bu dönüşümler potansiyeli, başlangıçta

bir polis görüntüsüne bürünür ve daha sonra ihtiyaca göre şekil değiştirip durmasına rağmen, hep bu ilk polis biçimine geri dönecektir. Bu dönüş, anlatımın tekniği açısından kaçınılmazdır elbette. Seyircinin onu izleyebilmesi, dönüşümler içinde kaybolup gitmemesi için, onun başta büründüğü bu polis kimliği bir özdeşleştirme imkânı sağlar. Gelgelelim, popüler kültürün mitolojisinde genellikle düzenin koruyucusu olarak karşımıza çıkan polise yönelik bir yorum da bulabiliriz burada. Üniforması içinde neredeyse kötü ile özdeş bir polistir karşımızdaki. (Ama bu katilin cıvamsı varlığını somutlaştıran asıl biçimi gibi bir şey olup olmadığını bilemeyiz. Sanalın, simülasyonun ürünüdür o; dövüşlerde fazlasıyla fizikleşmese, filmin öteki kişilerinin ve seyircinin algıları içine yerleştirilmiş hayal olduğu bile ileri sürülebilir.)

Schwarzenegger-Terminatörü küçük John'u, o şekilden şekile giren imhacıdan kurtarır; kurtarır ama bu arada, eski moda bu makine-insanın (cyborg'un), yüksek teknolojik imkânlarla donatılmış bu yeni Terminatör karşısında hemen hiç tutunma şansı olmadığını da fark ederiz. İmha edilemez bir şeydir beriki.

Bu çekişme sırasında eski Terminatör'ün (Schwarzenegger), geleceğin John Connor'ının bir ürünü olmakla kalmayıp aynı zamanda şimdideki John Connor'a itaate programlanmış bir araç olduğunu da öğreniriz. Programına denk düştüğünde insanları "gözünü kırpmadan" öldürmeye ayarlanmış eski Terminatör. Gerçi John Connor, ayakta kalmanın vazgeçilmez

aracının şiddet olduğunu öğrenmiştir, ama bu programlanmış soğuk makine onu ürkütür ve ilk emri verir Terminatör'e: "Öldürmeyeceksin artık!" Genelde sinemada böyle bir ilkeye uyma mecburiyeti, seyirci açısından gerilime davet çıkartmak demektir; o öldürmeyecek ama karşı taraf elinden geleni ardına koymayacaktır: "Dur bakalım başlarını beladan nasıl kurtaracak bunlar?" Gerçi Schwarzenegger-Terminatörü gene gereken her durumda etki alanı normal boyutların dışına uzanan, topyekün kırıp geçiren silahlarıyla ortalığı birbirine katacaktır; demek ki Cameron'ın John'un ağzıyla Terminatör'e verdiği bu emir, bize insan olmanın ilk emrini /gereğini hatırlatan dinsel bir cümle olma özelliği taşıyor olabilir: Öldürmemelisin!

Derken anne kapatıldığı klinikten kaçırılır. İmzacıdan canlarını kıl payı kurtarırlar; ve tıpkı western türünün geleneğinde olduğu gibi, bir çatışma sahnesini bir dinginlik, dinlenme sahnesi izleyerek film sürer. Gerillaların kol gezdiği bir yerde, bir çölde, John, Terminatör'e günlük hayatta gereken temel davranışları anlatıp dil öğretirken; bir yandan da insanların niçin ağladığını açıklamaya çalışır. Öldürmemek insan olmanın ilk şartıdır öyleyse; ağlamak da ilk büyük belirtisi, diye düşünürüz. Onları uzaktan seyreden Sarah, kimsenin oğluna bu makine kadar iyi *babalık* yapamayacağını düşünür. Ne var ki bu *tam otomatik-Shane* herhangi bir yerden kendiliğinden çıkagelmemiştir; John'un ürünüdür o. Şöyle de diyebiliriz: Bu John Connor babasını iki kez yaratmıştır; ilk kez, kendisini koruması için onu gelecekte bir

yerde programlarken, ikinci kez ise, ona “insanca” davranışları öğretirken.

Bu arada annenin tarihe geçen bir özne olma inadı tutar. Süper makinelerin kalbini oluşturan bilgisayar çipini geliştiren siyah adamın peşine düşmek için dışından tırnağına kadar silahlanır. Çipin mucidi, tipik bir siyah küçükburjuva ailesinin babasıdır. Hollywood dizilerinden yavaş yavaş öğrendiğimiz bir şeyi hatırlatalım burada: Dizilerde küçükburjuva ailelerin işlevsel olabilmeleri için siyah olmaları şarttır. Neyse... Aynı şey Cameron filminde de geçerli bir ilke olarak çıkar karşımıza. Çipin mucidi olma özelliği, bu siyah küçükburjuva aileyi filmin belli bir bölümünde merkeze kaydırır. Sarah siyah adamı vurur, ama onun çoluğunu çocuğunu, eşini görünce, imha girişimini sonuna kadar götürmez. Adam yaralıdır ve çipi yok etme eylemine katılacaktır. Anne Sarah'nın bu küçükburjuva-siyah aileye vahşi kaplan gibi saldırmasının mantıklı bir yanı vardır elbette; gelecekteki büyük tehlikeden oğlunu kurtarmak; ama oğluna bir türlü annelik edememiş, cinsellik, şiddet düşkünü bu hırçın kadının, bir türlü tutturamadığı burjuva kimliğinin intikamını aldığını da düşünebiliriz; hıncında, biraz zorlamayla, aileyi kıskanma bulabiliriz onun. (Çipi geliştiren şirket, bir gökdelenin katlarına yayılmıştır. İleride “*Matrix*”te de değineceğimiz bir sermaye-yüksek mimari ilişkisi söz konusudur burada. Daha evvel *Şiddetin Mitolojisi*'nde, Kubrick bağlamında değinmiştik bu ilişkiye: İktidarın mekânı, yüksek mekândır. Neoliberal dünyanın kutsal mabetleridir yüksek

binalar. Bu kutsal binalarda insanlığın geleceğini ne yönde etkileyeceği belli olmayan ya da zaten olan bir çipin korunuyor olması, kutsal mabedin kirletilmesi demektir. Öyleyse, Arnold yardımcılarıyla bu binayı basıp, ileride Neo ve Trinity'nin yaptıkları gibi, buranın altını üstüne getirirken, aslında mabedi kirletenleri cezalandırmaktadır.)

Bu kadının öldürme işini gene de yarım bırakması, gerek Kutsal Kitap'tan gerekse de sinema tarihinden bildiğimiz gibi, hiçbir rasyonel tarihsel gücün kurtarma işini kurtarıcıdan devralamayacağı kuralını bir kez daha hatırlatmakla kalmaz; daha yakından bakıldığında bu model, son zamanlarda Hollywood Amerikan sinemasında sıkça karşılaştığımız bir durumu, silahlanmış asker ya da sivil kadın savaşçı modelini de yıkmaya çalışır. *Gerçekten de, bu sinema, tarihinde hiç olmadığı kadar erkekleştirdiği kadınları erkek savaşçıların yanlarına katmaya, hatta yer yer onların önüne çıkarmaya başladı.* Kalamity Jane'in yarım yamalak erkekliğini ya da kadınlığını, sıra dışı bir durum, hatta yer yer ironinin malzemesi olarak sunan bu sinema, kadını, olsa olsa son anda, yapacak bir şey kalmadığı zaman silaha sarıltırdı: (*"Highnoon" / Kahraman Şerif*); (*"Johnny Guitar"*ın beli silahlı bar işletmecisi Joan Crawford bile, Johnny'nin yanında ikinci savaşçı statüsündedir. Kaldı ki, Cameron bize bir kez daha Amerikan sinema tarihinin bu zedelenmemesi gereken ilkesini hatırlatmak isterken, şiddetin dışileştirilmesinin (kadınlaştırılmasının) da bir çözüm olmadığını gösterir. ABD toplumunun *İncil*'le olan bağlılığını ve

inancını göz önünde tuttuğumuzda, “Sara(h)”nın İsrail halkının atası çağrışımını kolayca yaptırabileceğini ileri sürmek de entelektüel bir zorlama olmasa gerektir. Kocası İbrahim’den uzaklaşmış, bu filmin hemen bütün figürleri gibi savrulmuş, aileden uzak, ama geleceğin kurucusu biridir o. Şiddeti kurtuluşun ritüeli olarak uygular. Şiddet uygulamada erkeklerle üstün gelme girişimi başarısızlığa uğrarken, şiddetin cehenneminden geçmek zorunda kalır Sarah; sonunda oğlu ona birlikteliklerindeki yeri gösterir: *Annesine sarılır*.

Kadın, siyah çip mucidini yaraladıktan sonra tarihin ürkütücü gidişatına karşı, biraz sihirli, daha doğrusu ütöpik bir kolektif oluşturulur ayaküstü. John, Sara ve artık baba gibi bir konuma geçmiş robot ile bilgisayar uzmanı, çipi kullanmaya kararlı monopolün merkez binasına birlikte “dalarlar”. Bina polis arabalarıyla, silahlı her türlü muhafız ve görevliyle kuşatıldığında, Schwarzenegger bir kez daha eski pozlarından ve hareketlerinden “alıntılar” yapma imkânı bulur. Binadan kurtulurlar, çipin imhası tamamlanmış, sıra John’u öldürmekten başka bir programı bulunmayan yeni Terminatör ile nihai hesaplaşmaya gelmiştir. (Bu arada, Neo ile Trinity’nin Morpheus’u kurtarmak için içine daldıkları gökdeleni, neoliberal dünyanın, özellikle ABD kapitalizminin mabedi olarak yorumladığımız yere yollama yapalım: Buradaki bina üç katlıdır; ama sayısız fiziki ve elektronik koruma sistemi ve parlak bir dış yüzey içinde büyük bir “yatırım” [araştırma] nesnesi saklayan nispeten küçük bir kutsal yer olarak belirir.

Öyle ki, kutsal olanı kirletenler, karşılarında ne-redeyse bir ordu bulurlar. ABD toplumunun bu paranoyak korkusu, neoliberalizmin mabetleri-nin tehlikede olduğu saplantısı, 11 Eylül’de tu-haf bir şekilde gerçekleşmiş, toplumun medya-sı, bu olayı göze çarpacak biçimde “dinselleşti-rebilmiş”ti. Yıkıntılar çevresindeki ayinleri, ya-kılan mumları ve anma törenlerinin görüntüle-rini düşünün!)

Film boyunca seyirci için az da olsa insan-laşmış eski cyborg (Schwarzenegger), büyük bir döküm kompleksinde, yüksek teknolojiyle girdiği mücadelede, parça parça demonte ol-maya başlar. Hani artık hurdalaşan bir maki-neyle karşı karşıya bulunduğumuz duygusuy-la, kendimizi avutamaz bir haldeyizdir. Came-ron bizi, biri daha gelişmiş bu iki tür teknoloji-nin çatışmasında teknolojik “demontajı” (sökü-mü) seyreden izleyiciler konumundan çıkartıp, teknolojik bir kusursuzluğun bir insanla oynadı-ğı ölüm oyununun acıklı gidişatını seyreden insanlar konumuna taşımayı becermiştir, o an fark ederiz bunu. Makineye (Schwarzenegger) ağlamayı öğretmek isterken, onunla insan ola-rak özdeşleşmemizi sağlayacak teknik (film tekniği) tuzağının da yollarını döşemiştir. Bu kez yarı makine-yarı insan olarak yüreğimizde-ki yerini almaya yönelir Schwarzenegger. Öyle ki, salt teknolojik, hem de öteki karşısında kesin geri düzeydeki bir teknolojik inşa ya da yapım, bu çatışmayı çoktan pes edip bırakacakken, o “insanî” saiklerle ayakta kalmayı başarır.

Sonuçta “kötü sıvı-cıva” erimiş çeliğe karışır gider. Ne ki bu yok oluş, bir happy-end anlamı-

na gelmez henüz. Bir başka tehlikeli kaynak, yanlış bilgi kaynağı daha vardır geleceğe yönelik: Kurtarıcının yapay kafatası içindeki çip. Bu durumda kendini imha etmesinden başka çare kalmaz; ama robotların programlanmasındaki bir ilkeden ötürü (bunu Isaac Asimov'un robotlar yasasından ya da en azından Stanislaw Lem'in bu yasaya ilişkin yorumlarından biliyoruz), bu işi yapmak Sarah'ya kalır.

Aile romanı yarı yarıya tamamlanmış olur böylelikle, olanca çelişkisiyle birlikte: Anne istemeye istemeye de olsa, "baba" rolünü üstlenebilecek biricik varlığı öldürür. Babanın yerini tutabilecek nesneden acı verici bir şekilde ayrılmak zorunda kalan oğulun önüne çıkan yol, mitik bir hareket yoludur. Burada bir yandan gerçek babasını ararken bir yandan da artık olgunlaşmaya doğru yol alacaktır ki, bu *mitik* gelişme yolunu "E.T."den de biliyoruz: Yitim, olgunlaşmaya, kendini bulmaya yönelik arayışın başlatıcısıdır; sinemadan çok iyi bildiğimiz bir arayışın.

"*Terminatör-2*", uzun zamandan beri ilk kez, savaşı açıkça ya da alttan alta, kendine yol açmış olan bütün gerilimlerin, buhran ve çelişkilerin çözümü olarak görmeyen Amerikan *action-filmlerinden* biri olarak anlaşılabilir. Şiddet ve karşı şiddetin sarmalını (sırf sinema tekniği gereği ister istemez tırmandırırken) en azından tırmanmanın, çözüm getirme anlamında sorunlara bir son vermeyişiyle, ortaya çıkan "savaşın" anlamsızlığını ve amaçsızlığını hissettiren bir action sinema ile karşı karşıyayızdır. Ama daha önemlisi, "*Terminatör-2*"de (bilim-kurgudaki gibi) dışarıdan gelen bir düşman yoktur.

“Kötü”, bu dünyada –hatta Amerika’da– sadece, başka bir zamanda beklemektedir: *Dolayısıyla da kötü artık sadece içte bir yerde, toplumun kendi kültüründen türeyen bir şeydir.* Cameron’ın burada ortaya attığı düşünce ya da tasarım, bir savaş sonrası toplumunun kuruluş mitosundan başka bir şey değildir.

Bir başka dikkati çeken yan da, şiddetin, sonunda bir happy-end oluşturmaya, bir aile birlikteliği kurmaya ya da ilişkileri onarmaya yetmemesi, dolayısıyla da aile birlikteliğini koruma kaygısının şiddeti meşrulaştıramamasıdır. (Bu tespiti iyi kavrayabilmek için, bir kez daha şiddetin aile birlikteliğini onarıcı ve ayakta tutan araç olarak kesin çözüm getirdiği “*Shane-Vadiler Aslanı*”ndaki kurtarıcı modelini ve düelloyu düşünebiliriz.) Demek ki “*Terminatör-2*” bir action sineması olarak türün yasalarını çiğneyip durmakta, “aile romanı” mitosunu hırpalamaktadır. Çünkü gerçekte westernden ödünç alınmış, geleceğin dünyasında çatışmalar vadi-sine “inmiş” bu *teknolojik-Shane*, bu “*Kentler Aslanı*”, koruması gereken çocuğa ancak bir makinenin insana yardım edebileceği kadar yardım ederek destek vermiştir; ve makine insanlaşabildiği ölçüde de, kendini feda etme durumuyla karşı karşıya kalır. Meleklerin çatışması, geleceğin yolunu temizlemiştir sonuçta. Açık bir gelecek John Connor’ı beklemektedir: Şimdilik yeterince ütöpik bir vaattir bu.

Geleceğin toplumunun yolunu açma ve o toplumu kurma mitosunun kendi içinde sayısız çelişkiyi barındırdığını kolayca görebiliriz. (Filmin yüzeyindeki mantık çizgisinin yer yer ko-

pukluğunu bir yana bırakarak) karşımızda silahlara karşı silahlarla dolup taştan bir film olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz; düşük-teknolojili bir yapay konstrüksiyon (cyborg-Schwarzenegger), yüksek-teknolojili bir başka yapay konstrüksiyona karşı çıkar. Ama asıl, karşımızda siyasal ve ailesel uyuma duyulan özlemin ve Amerikanvari bir iyi niyet kavrayışının belgesi bulunmaktadır.

Yeni tehlikeler karşısında en gelişmiş silahların ve bunların askeri-teknolojiyle donanmış kullanıcısının bile yetersiz kalacağı hatırlatmasını yapan filmde Cameron her iki –biri az, ötekisi çok– “gelişmiş” silahı da, gösterişle eriyik potasının içine yollarken, Amerikan toplumunun şiddete başvurma alışkanlıklarından ve silah fetişizminden uyuşturucu alışkanlığı gibi vazgeçmesini mi istemektedir? “Kaldırıp bir yana atın bunları!” der gibi. Şiddet hastası, kurtarıcı müptelası bir toplum, mitos aracılığıyla kendini sakinleştirmeyi, yatıştırmayı deniyor olmalı bu filmde. Kaba güç bağımlısı, güçlü ve barbar bir Amerika’nın Tanrısallaştırılmış kahramanı olarak Arnold Schwarzenegger, bu misyonunu bir kez daha tekrarlayıp bu tür tanrılara olan ihtiyacı hatırlattıktan sonra, görevini tamamlamış oldu. Mitostan gerçekliğe bir iniş (tırmanış?) yaptı yeni vali, eski kurtarıcı.

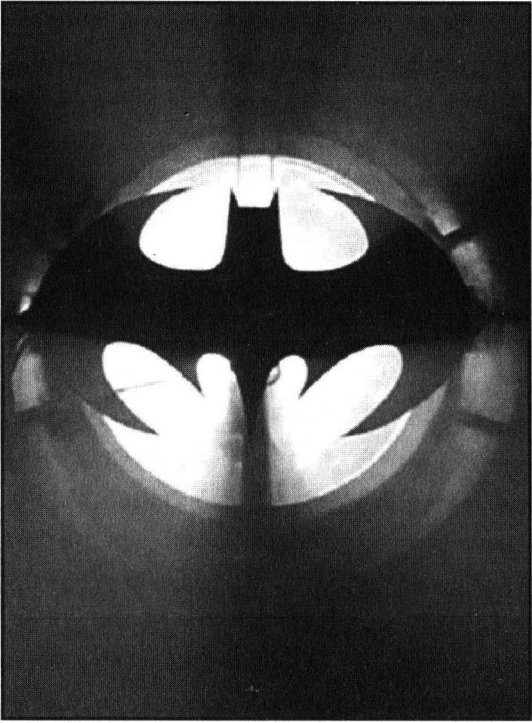
Bir şey daha var: Filmde John Connor’ın tişörtü üzerinde *public enemy* (halk düşmanı) yazıyordu. Demek ki sokak çocuğu, devrimci kurtarıcı, Mesih olarak anlaşılsın istiyordu Cameron. Öte yandan “Public Enemy” önemli bir politik pop grubunun da adıydı o günlerde.



İnsanlaşan makine

Filmde bu yönde birkaç ima bulmak mümkün; eğlence sanayiinin başka parçalarına yollamalar... Pop kültürün başka alanlarında daha radikal bir şeylerin söylenebileceğini hatırlatıp seyirciden özür mü dilemek istiyor Cameron? "Terminatör-2"nin alt başlığı *Judgement Day*: Malum, ilahi mahkemenin kurulacağı gündür bu, ama düz çeviride "hesaplaşma günü" olarak da karşılanabilir. O son duruşmada, öteki dünyada, kimin cennete kimin de cehenneme gideceğine karar verilecektir büyük dinlerin inanç sistemine göre. Anlaşılan Cameron, zaten bu dünyanın, çoktan cehenneme dönüştüğünden, dört bir yanının yanıp tutuştuğundan emin gibidir. Bu durumda (postmodern) bir tanrının burada işleri biraz olsun yoluna koyacağını ummak, popüler kültürün teknolojik destekli bu mitosunda da olsa, kızgın alevler karşısında bir teselli olsa gerekir.

BATMAN



Göstergeler savaşı

Oyuncak Kurtarıcı

Popüler kültür, durmadan yeni tanrıların, yarı tanrıların, daimonia'ların, cinlerin, melek ve şeytanların üretildiği bir Olimpos Dağı fabrikası gibi bir şey olmalı. "*Terminatör-2*"nin imha makinesi, sivilaşan, moleküllerini yeniden yeniden karşısındaki şekle göre düzenleyebilen bir medyatik (taklit) makinesi olarak yorumlandı bir önceki bölümde. Bu makine, simge ya da gösterge kullanmıyordu; anlayacağımız, işlevini yerine getirmek için dönüşüp kılıktan kılığa, şekilden şekile girip doğrudan gerekli kişinin ya da kurumun karşısına dikiliyordu. (Popüler sinema tarihinin hafızalarda en derin iz bırakan simgesi, Zorro'nun "Z" si herhalde. "Z", kısa sürede [filmin olaylar akışı içinde] haksızlığa karşı direnmenin simgesi [sembolü] olup çıkar. Simgeyi taşıyıcısından kopartıp hafife alan, er geç, gerçek Zorro ile karşılaşp bu simgenin anlamasını kavramayı öğrenecektir. Sonuç: Zorro'nun bizzat tezahür edemediği yerde, "Z" simgesi onun yerini tutmaya yetecektir.)

Bir göstergeler kaosu içinde yaşadığımızı kabul etmeliyiz. Üzerimize yağan tanrılar, şeytanlar, iyiliksever melekler, kurtarıcılar, gündelik hayatımızın göstergeler kaosu içinde bizimle oynayp duruyorlar. Göstergeler hayatımızı

kurtarıyor, yıkıyor, yapıyor, ruhumuzu kurtarıyor, iyileştiriyor, erotik dünyamızı kendince kurup temsil ediyor. Ne var ki bunlar arasında da bir ayırım yapmak gerek. Birçoğu ıvır zıvır bunların; zamanı kötüye kullanıp ciddi şeyler düşünmemizi önlüyor; aklımızı ekonomik, politik, toplumsal sorunlara takmamıza meydan vermiyorlar!

Çoğu saçma sapan yapay konstrüksiyonlar bunların. Ne var ki bu yapay biçimlerin bazıları, kimileyin bizi bir yerimizden yakalayıp ruhumuza kadar işlemeyi becerebiliyorlar. Büyüme, erginleşme yolundaki çocuğa eşlik ederken, büyümüş, yetişkin insanı baştan çıkartıp gerisin geriye, çocuklaşmaya çağırıyorlar.

Şöyle de diyebiliriz: İçinde yaşadığımız sosyo-kültürel dünyayı yeterince gözlemlediğimizde, günlük hayatın somut ilişki ve kurumlarının yanı sıra, ailenin, işin, çalışmanın, okulun, şunun bunun dışında, belli bir süre için, anlayamadığımız nedenlerle bize, kendimizden ve başka herkesten daha önemli görünmüş insanların var olduğunu; tutkularımızı ona yöneltebildiğimizi, kendimizi bile tanıyamaz hale geldiğimizi, aşkın sürükleyici akıntısı içinde kendimizi başka biri gibi algıladığımızı fark eder, ayrıca ekonomik yapıları, politik iktidarın varolma şekillerini vb. öğrenir, bunları dünyamızın parçaları olarak kabul ederiz. Ama bütün bu ilişki, tutku ve bilgiler dünyamızın gene içinde, bunlarla birlikte bir de o yarı aydınlık yarı karanlık, ya da tam aydınlık ve tam karanlık (kültürel) tiplerin, superman'lerin ve superwoman'ların, yeraltı dünyası sakinlerinin orta-

lıkta cirit attıklarını da fark ederiz. O az önce sözünü ettiğimiz aptalca kotarılmış, ıvır zıvır yapay şeylerden biraz farklıdır bunlar. Pop-kültürün makinesinde üretilen Olimpos'un bu sakinleri çoktan dünyaya inip biyografilerimizin, hayatımızın parçası olmuşlardır. Eskiden, çocukluğumuzda gecikmeli ve daha seyrek uğrarlardı onlar bizim buradaki dünyamıza; Hollywood hemen arka bahçemizde değildi. Film ithalatı sorundu. Kaldı ki Yeşilçam'ın müt-hiş hâkimiyeti Hollywood'un esamisini okutmuyordu bu kültürel coğrafyada.

Şimdi kendilerinden önce temsillerini, simgelerini, reklamın ve pazarın ön yoklayıcısı olarak yolluyorlar: Popüler kültür makinesinin yarattığı, yaratmak üzere olduğu bir *göstergenin simgesi olarak*. Karanlıkların dünyasından inmekte olan tanrı, popüler kültürün tanıtım ve reklam kampanyasının aracına binmek üzereyken, dünyada olduğu gibi, biz de burada bu *göstergeyi* karşılamaya hazırlanıyoruz.

Bu tanrılar dağında iflah olmaz, lanet bir kargaşadır sürüp gidiyor; bir simgeler, göstergeler kargaşası. *"Lord of The Rings/Yüzüklerin Efendisi"*, *"Batman"*den daha ilginç olmak için etkilemenin (pazarın/reklamın/sansasyonun, dedikodunun vb.) bütün araçlarını kullanıyor. Yetmiyor, kurtarıcının ve öyküsünün yapay yoldan kotarılışını da önden yolluyor: Kamera-yı çeken bir başka kamerayla. Olimpos Dağı'nda tanrısal güçlerin nasıl yaratıldığını görmemiz, onların tanrı ya da yarı tanrı, doğaüstü güçler olduklarından kuşku duymamıza yetmiyor herhalde. Ya da pop-kültürün yaratma oyu-

nuna en baştan katılma hazzı diye bir şey mi var? Yoksa, gerçek olandan iğrenir olduk da, rahatsız etmiyor mu bizi artık pop-kültürün fabrikasında dolaşmalar?

Evet, her biri en ilginç tanrı olmak için elinden geleni ardına koymuyor, ama rekabet savaşının, öç alma ve cezalandırma ritüellerinin ötesinde gösterebilecekleri bir fazlalıkları, üstünlükleri de yok birbirlerine göre. İyi ve kötü yarı kürelerine ayrılmış, göstergeleşmiş bir dünyada, tarih, bir durumdan ibaret; dinler ise bir kokteyl oluşturuyor, paganizmden, putperestlikten Hıristiyanlığa, İslamiyetten Yahudiliğe kadar ne varsa, uyumsuzluğun uyumunda yan yana gelebiliyor ("*Matrix*"). On Emir'in sandığı, İsa'nın kefeni, Musa'nın asası, her şeye el atıyor bu tanrılar ya da şeytanlar. Budizm, Nirvanacılık, doğa dinleri, eski-yeni kültürler, toplum, devlet teorileri, tasarımları, sınıfsız toplum tahayyülleri, ne ararsanız var bu pazarda.

Biraz toparlanmaya, biraz enerji biriktirmeye görelim, hemen yeni tanrılar, yeni şeytanlar düşüyor tepemize, gökten karanlık melekler inip yolumuzu kesiyor; vampirlerin kalbine saplayacak kazıklar arıyor, şeytanı kilisede hacın yardımıyla gerisin geriye yolluyoruz!

Çoğunun kendi öyküsü var bu tanrıların, karanlık meleklerin; bizim öykümüzün de parçası olmuş durumdalar. Çocukluk hayatımızın, yaşamöykümüzün bir parçası olan en eski pop-kültür yaratığı, *Superman*'di.

1939 yılının bir yerinde, savaş henüz gerçek yüzünü göstermemiş, Hitler orduları Polonya'ya girmek üzereyken; teknolojik-askeri iler-

lemenin (ama aynı zamanda bu teknolojiden duyulması gereken korku ve endişenin) bir simgesi olan *Superman*, çizgi-roman olarak ortalığı bir anda kasıp kavurmaya başlayacaktı. *Superman*'in tahmin edilmez boyutlardaki başarısı, benzer çizgi-roman tasarımları üzerinde hummalı bir çalışmanın başlamasına, *serials* dediğimiz dizilerde ve *pulp-fiction* dergilerinde, bu kahramanların boy göstermesine yol açmıştı.

İşte bu yarışma içinde, daha sonra ünlü DC basın organına dönüşecek olan *National Periodics*, çizirlerinden Bob Kane'e ve metin yazarı Bill Finger'a, kostümlü bir kahraman yaratmaları çağrısı yapmıştı. Başlangıçta Batman, güçlü yarasa kanatlarıyla uçabilen ve başka birkaç olağanüstü beceriyi gösterebilen süper bir kahraman olarak düşünülmüştü. Ancak Kane ve Finger, çok geçmeden bu yarasa kanatlı, yarı insan-yarı hayvan yaratığın bir yanını budamaya, onu akrobatik yetenekleriyle, o zaman için tasarlanabilecek bütün teknolojik donanımıyla, gangsterlerin ve kötülerin iflahını kesen bir insan-kahraman yapmaya karar verdiler. Yarasa kostümü, adaletin simgesi olarak adalet düşmanlarının ödünü patlatmaya yetecekti. Tıpkı 30'ların pelerinli kahramanı Zorro'nun "Z"si gibi.

Batman ilk kez 1939'da *Detective Comics*'in 27. sayısında okurun karşısına çıktı ve çok geçmeden *Superman* kadar ün kazandı. Olimpos Dağı'nın doğaüstü yaratıkları arasındaki mücadele bu anlamda da hiç bitmeyecekti yukarıda da belirttiğimiz gibi; her tip, her figür eninde

sonunda karşısında kendisinden biraz daha karanlık bir rakip bulnadan edemez. Gerçekten de kırklı yıllarda *Batman* karanlık bir tip, sokakların cangılında kötülere musallat olmuş yalnız bir intikamcıydı. Her zaman adaleti kollamadığı gibi, düşmanlarını öldürmesi gerektiği yerde de gözünü bile kırpmamaktaydı. *Batman*, *Superman* gibi doğrudan adaletin, iyinin yanında yer alan biri değildi galiba; karar vermek zordu o başlangıç dönemlerinde: Nedir bu tuhaf yara-sa, serseri mi, kurtarıcı mı?

Birkaç sayı sonra kahramanın kökenine ilişkin bir öykü ortaya çıkmakta gecikmedi. Her kostümlü kahramanın böyle bir “kimdir, nedir?” açıklamasına ihtiyacı vardır: Kripton gezegenindeki kıyametten önce, annesinin baba-sının bir tüple uzaya yolladığı *Superman* gibi. Bir tür *secret identity*, gizli, esrarengiz bir kimlik vardı karşımızda. *Batman*’in (Bruce Wayne’in) anne-babası ise serseriler tarafından sokakta, gözleri önünde hunharca katledilmişlerdi. Yüksek bir miras, bir şato kalmıştı Bruce Wayne’e; iş güç yapmadan yaşayabilen biri-ydi o.

Böylece Wayne’in, Gotham City’de serserilere, gangsterlere duyduğu dinmez, yatışmaz öfke açıklanmış oluyordu.

Gotham: Bu sözcüğün gotik ile bir bağlantısı olmalı. *Gotik-Amerikan* birleşmesini anımsatıyor. Gerçekten de alabildiğine *gotik* bir Amerikan kenti bu serüvenlerin merkezi: Karanlık, büyük, soğuk binalar, kasvetli, doğasız bir kent. *Gotik romanın* korku atmosferinin mekânı.

Wayne gündüzleri boş gezenin boş kalfası *play-boyu* temsil ederken, geceleri suça karşı kanatla-

rını açıyor. Soyundan ya da türünden olan bir sürü çizgi-roman kahramanının aksine, süper güçlerinden (kripton) yararlanmak yerine, *badget*'larla işini görüyor. (Üçte bir oyuncak, üçte bir silah üçte bir de sihirli-sembolik nesneden oluşuyor bu *badget*'lar.) Örneğin belindeki kemer, bir sürü kimyasal maddeyle birlikte hile yapmayı sağlayan aletleri de içeriyor. Sihirbazın külahı ya da melon şapkası gibi bir şey. Yeralındaki yarasa mağarasından çıkıp kentin serserilerine dehşet salıyor; yarasa biçimli bir otomobil (*batmobil*) kullanıyor ve yarasa kanatlarıyla (*batwings*) ya da kimileyin *batcopter*'la uçuyor.

Batman takıntılı, ödünsüz, hani gündelik hayatımızda son zamanlarda sık kullandığımız bir terimle *manik* bir halde, simgesini kentin üzerinde dolaştırıp durur; çok ender uyuyan, gece ile gündüz arasındaki farkın pek belli olmadığı bu kentin üzerinde! Böylelikle en büyük silahı, rakipleri arasına saldığı korkudur onun; çünkü tam da düşmanlarının karşısına, hiç ummadıkları yerde ve anlarda çıkar o; tam "elinden kurtulduk," dedikleri anda da, bu kez Batman-işareti (simgesi) karşılarında durmaktadır.

Bob Kane'in Gotik-Amerikan dünyanın aranıp da bulunmayacak çizeri olduğu kısa sürede anlaşılmıştı. Serserileri, gangsterleri, suçluları alışılmışın dışında perspektiflerden çiziyor, birkaç basit çizgiyle tiplerini kahramanlara ya da şeytanlara çevirebiliyordu. Bob Kane için *comics* türünün ilk *manierist* çizerlerinden demek mümkün. Rönesans'ın büyük sanatçılarının tarzını esas alıp bu tarzı karmaşıklaştıran, çerçeveden iç harekete, konudan renge, yepyeni bir ka-

rışın oluşturan bir üsluptur manierist üslup; düşsel, fantastik öğelerin ağır bastığı manierist tarz, bir yandan gotiğin karanlık dünyasına öte yandan barok tarza yakınlaşır. Kane, Batman'ın düşüş ya da uçuş atraksiyonlarındaki hareketleri canlandırışında, çerçevenin kenarlarında bile ayrıntıları ihmal etmeyişiyle, orantısız, ölçüsüz olanı yan yana getirişiyle *manierist comics*'in önde gelen temsilcisiydi. Superman, kahraman pozlarında, her şeyin üzerinden düz ve zıpkın gibi, hatta mermerden yontulmuş pürüzsüz bir heykel gibi süzülürken, Batman kentin çukurlarına dalışlar yapan gölge varlık gibi bir şeydi. Warner Brothers'ın gangster filmlerindeki tiplerin cirit attığı, sisli puslu, karanlık caddelerde batmobiliyle iz sürerken, gotik binaların korkunç heykellerinin boynuna doladığı kancalı misinasıyla, kenti ve içindekileri alıp gerçeküstüne doğru yükseltiyordu sanki.

Fairbanks-Batman

Batman'ın çizeri Kane'in gerçek bir sinemakolik olduğunu öğreniyoruz. Sinema tarihinin büyük akrobatı, kaytan bıyık Douglas Fairbanks'in iflah olmaz bir hayranıymış Kane. Fairbanks'in Zorro, korsan, şövalye filmlerindeki ve herhalde *"The Thief of Baghdad/Bağdat Hırsızı"*ndaki, cambazlara taş çıkartan akrobatik hareketlerini, ikide birde en olmadık yerde attığı taklalarla, perendelerle canını kurtarışını ve eline geçirdiği eşyayı, artık vazo mu olur, tavan-
dan sarkan kristal avizenin zinciri mi olur, en etkili biçimde değerlendirişini belleğine kazımış olmalı.

Bir başka hatırlatılması gereken olay da, 1926 yılında gerçekleştirilen, Roland West'in "*The Bat*" filmi olsa gerekir. Buradaki kostümlü adam, bir tür dünyevileşmiş vampir halinde yarasa kıyafetiyle ortalıkta dolanıyor, en olmadık yerlerde meydana çıkıp suç işliyordu. Evet, bu vampir-yarasa bir suçluydu, ama Batman için gerekli fikri vermiş olması da çok mümkün. Öyleyse bir sinemakolik olan Kane'in metin yazarı Finger ile birlikte yarattığı Batman figüründe, kötü yarasa-vampir ile iyi akrobat Fairbanks'in bir araya geldiğini düşünebiliriz. Batman'in çelişkili, birbirine zıt iki yanı içeren figürü de böylelikle bir açıklama bulmuş olabilir.

Metin yazarı Bill Finger diziye, bir sürü ipe sapa gelmez karşı tip taşıyıp durmuştur. Gelgelelim bu karşı-tipler ya da "kötüler" maddi çıkar peşindeki gangsterler ya da hırsızlar olmakta çok, dâhi psikopatlar, kişilik yarılması yaşıyan manik tiplerdir. Eski savcı *Two-Face* örneğin. Yüzünün yarısı kezzapla yanmış, ürkütücü bir surata sahip bu figür, durmadan bir iyi bir de kötü yanıyla gösterir kendini bize. Hangi yanını göreceğimiz yazı mı tura mı atışıyla belirlenir. Lakabını tostoparlak kuşa benzeyen görünümüne borçlu olan ve elindeki şemsiyesiyle etrafa ölüm saçan çılgın, yaşlı dâhi *Penguen*; Batman'e tutkusunu gizleyemeyen, maskeli hırsız kadın *Catwoman* (Kedi Kadın), *Scarecrow*, hani şu ünlü 1939 yapımı "*The Wizard of Oz/Oz Büyücüsü*"ndeki nazik korkuluğa hiç benzemeyen, korkuluk kılığındaki, ortalığa korku saçıp duran adam; işleyeceği suçları önceden bilmece

yoluyla haber veren *The Riddler*, karnından konuşan adam *Ventriloquist* ve nihayet öldürücü oyuncakla donanmış, her suçunu takıntılı bir şekilde bir espriyle, bir şakayla bağlayan, katil palyaço suratlı *Joker*. Normalliğe hasret kalmış bir ütöpik korku muntikasında, çoktan toplanıp gitmiş bir tiyatro ekibinin, orada unutulmuş, kötülüğün sanatını icra eden oyuncularını gibidirler. Ya da çocukluk dünyasından kaçmış, çılgın oyuncaklar ortalıkta kol gezmektedir.

Gerçekten de *Batman*'de, çizgi-roman okurlarının hemen hemen artık unutmak ya da yitirmek üzere oldukları bir çocukluk dünyasının çıldırılmış nesnelerinin kol gezdiği masallar dünyası vardır karşımızda. Oyuncak fetişleşmiş, ona koruyucu, yardım edici bir güç atfedilmiştir; hem sahip olmak istenilen hem de istenilmeyen, hem sevilen hem de nefret edilen nesnedir o. *Superman çocukluk, oyuncak dünyasından hiçbir kopma yapmadan dünyayı imha edebilecek nükleer silahların dünyasına; çocukluk fantezilerinden teknolojiye sıçramalı bir geçiştir; çocukluk oyunlarından büyüklerin ciddi, önemli işine geçişin korkusunu bu ani sıçramayla ortadan kaldırmıştır o. Büyüklere özgü ciddi, dünyayı tehdit eden düşmanlarla savaşma işi ile çocukça oyunlar arasında kurulmuş bir köprüdür. Dolayısıyla da Superman dünyasında, çocukluk dünyasını terk etmişlik duygusu yaşamaz okur. O bir çırpıda kendini büyük işlerin içinde bulmuş bir çocuk gibi algılar herhalde. Oysa Batman çocukluktan ayrılmış olmanın bitmez tükenmez acılarını anlatır çizgi-roman okuruna (film seyircisine de). *Gotham*, fazlasıyla büyümlü bir kenttir; gökkuşağının öte-*

sinde kalmış bir ülke; içindeki göstergelerin (oyuncakların) ansızın gizli, esrarengiz bir anlamı açığa vurdukları bir çocuk ya da çocukluk dönemi odası: Hırs, haz, istek, arzu, sevgi ve korkulara yollama yapar bu göstergeler; ve bu dünya, tepeden tırnağa maddiyata gömülmüş bir nesneler dünyasıdır; göbeğinde de hemen hep Christopher Walken (Max Schreck) gibi bir kapitalist ("*Batman Returns*", 1991, Tim Burton), bir sürü karanlık işe parmağını sokup durur. Kaldı ki adının, Wilhelm Friedrich Murnau'nun ünlü "*Nosferatu*" (1922) filmindeki vampirinki gibi, "Max Schreck" olması herhalde boşuna değildir.

Demek ki Superman kendine özgü bir göstergeler dünyası, yani kahramanlardan ve kötü güçlerden oluşmuş kendine özgü bir geneoloji, bir soy kütüğü kurmuşken, denebilir ki, Batman, daha baştan popüler kültürün kendisini tematikleştirmiş, kendi konusu haline getirmiştir. Elbette masal motiflerinden, pop kültürün evrenine yapılan ima ve yollamalardan beslenen tek çizgi-roman Batman değildir; ama sanki Batman'deki figürlerin istisnasız hepsi, kökenlerini, masallara ve pop kültür evreninin verili öğelerine borçlu olduklarını bildikleri için, bir tür masal içi ya da pop-kültür içi, bu masalın ve kültürün araçlarıyla birbirlerinin üzerine üşüşürler. Onların çatışmaları doğrudan çatışma olduğu kadar, göstergelerin çatışmasına da indirgenmiştir; ya da şöyle denebilir: Ötekini alt eden değil de, göstergesini (işaretini) ötekinin göstergesine üstün, onu Gotham'a hâkim kılan (ya da ötekinin göstergesinin üstünü örtebilen), mücadeleyi kazanır.

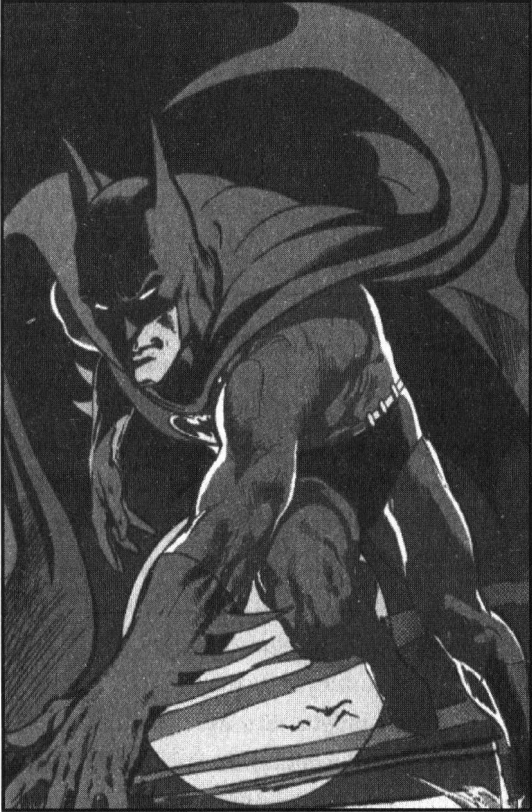
Çizgi-romanın öteki örneklerinde serseriler, haydutlar, kahramanın korumaya çalıştığı dünyayı değilse bile kentini hâkimiyetleri altına almaya çalışırlarken, *Batman*'deki rakiplerin kafasında bir kente hâkim olmaktan, maddi çıkarlar elde etmekten çok, *pratik şakalar* yapma ihtiyacı ağır basmaktadır. Diyelim ki soygun, böyle bir şakanın aracına dönüşmüştür orada: *Kanlı çocuk oyunlarına*.

Çizgi-Romanın Kısa Serüveni

Finger ile Kane, çoğu zaman gündelik hayatın olağan nesnelerini alışılmışın dışında boyutlarda çizmişlerdir. *Two-Face* Batman'ın üzerine beş metre çapında bir 2,5 cent yuvarlar. Para daha sonra Batman'ın mağarasındaki av salonunu süsleyecektir. Batman ile rakipleri arasındaki kapışmaları, okur, kendine yabancı olmayan, ama alışılmamış, tehdit edici, ürkütücü bir ışıklandırma altında izler. Özellikle reklam ve meta dünyası, el çabukluğuyla aksiyonların içine karıştırılır; dev bir diş macunu tüpü ya da olağanüstü boyutlardaki bir gramofon, Batman'ın rakiplerinin seçtiği düello meydanını oluştururlar. İlk *Batman* çizgi-romanlarını, pop-art sanatçılarının ilgiyle izledikleri özel bir esin kaynağı haline getiren özelliklerin başında gelir bu.

1940'ta tamamen bu kahramana ayrılmış bir *Batman* çizgi-romanı yayınlandı. Asistanı Jerry Robinson asıl ressam Bob Kane'e destek veriyordu bu dizilerde. Derken Robinson, tamamen Kane'in yerine geçti; kendisiyle birlikte Robin'i de Batman'ın yardımcılığına getirdi!

Anne-babası bir caninin saldırısıyla hayatlarını kaybetmiş olan Dick Grayson, sirkte çalışan bir ailenin çocuğuydu; Bruce Wayne'in koruyucusu genç Robin, Batman'in bütün mücadele ve çatışmalarında hem onun öğrencisi hem de yardımcısı olarak boy göstermeye başladı. Çizgi-romanların çoğunda olduğu gibi, iki erkek arasındaki bu dayanışmaya atfedilebilecek her türlü erotik ilişkinin ötesinde, Batman bundan böyle tartışmasız biçimde "yetişkin" kimliğini hak etmiş oluyordu; yetişkin ağabey, çocukluğun görüntüler akışı içinde debelenip duran



Yarasa adamın düşüşü

küçük kardeşine yol gösterecekti bundan böyle. Derken ekibe Uşak Alfred katıldı; bu ikilinin asıl kimliklerini gizli tutabilmek için bütün maharetini ve zekâsını ortaya koyan bilge Alfred, Mary Poppins'in bir bakıma erkek karşılığı olarak da anlaşılabilirdi; çünkü büyük bir özenle, özellikle koruması altındaki Batman'e bir çocuğa bakar gibi bakıyordu Alfred. Çizgi-romanın bu evresinde Batman daha bir uygarlaşmış, toplum içindeki görevini yüklenmişti. Polisin yardımcısı olarak yasaların yanında yer almaya başlamış, rakiplerinin hayatına kastetmeyen, onları sadece yasaya teslim eden bir koruyucu olup çıkmıştı. Çocukluğa yarım yamalak bir veda hali, kusursuz bir şekilde mitosun öğeleriyle donatılmış ve şiddet unsurlarından iyice arındırılmıştı artık... Bu durumda da elbette biraz sıkıcılaşmıştı bu yeni çizgi-roman.

Popülerliğin Yitişi

Ellili yılların ortasına gelindiğinde maskeli kahramanın popülerliği hissedilir biçimde azaldı; bunun bir nedeni yazar-çizerlerinin durmadan değişmesi ve bunların diziye farklı kavrayış ve anlayışlarla yaklaşması ve Batman "sisteminin" bütününe rayından çıkarmalarıydı. Superman aile örneğine göre, *yarasa köpeği*, *yarasa atı* ve *yarasa kadınıyla* bir tür *Batman ailesi* gibi bir şey oluşturulmuş sonra bunlara bir de *yarasa kız* eklenmiş, aileye durmadan yeni fantastik öğeler katıştırılmıştır. Sonuçta Batman evreni hem daha dostça, sevimli bir evrene dönüşmüş hem de ucu bucağı görünmez bir hale gelmiştir.

1964'te dizi yeniden ve başka bir anlayışla

ele alındı; belirgin bilim-kurgu öğelerinin yerini suç motifleri, gizli, esrarengiz cemaat motifleri almaya başladı. Batman figürü bir TV-dizisiyle birlikte yeniden seyircinin sempatisini kazanıp özellikle içerdiği pop-öğeler nedeniyle tutulunca, 1969'da yazar Denny O'Neil ve çizer Neil Adams'ın sorumluluğundaki bir ekip kimi değişiklikler yaptı. Robin koleje gönderildi ve onun kolejdeki serüvenleri ikinci bir dizinin malzemesini oluşturdu; *Bat-Mağarası* kapatıldı ve Batman kentin üzerinde bir yerdeki *Penthouse'a* yollandı. Gene birazcık o başlangıçtaki karanlık, esrarengiz kahramanı andırır olmuştur Batman; kentin üzerine ürkütücü *gotik atmosferden* bir şeyler yayıldı yeniden. Bütün bunların ötesinde Batman, dönemin birçok çizgi-roman kahramanı gibi, *toplumsal ve politik bir bilinçle donandı. Batman bakış yönünü değiştirmişti, artık çocukluk döneminin semantik, yani belli anlamlara yollama yapan göstergeler (sembolik işaret ve biçimler) üzerinden yayılan felaketleri ve bunların gene bir göstergeler çatışması halindeki çözümleri ortadan kalkmış, yerine büyükler dünyasının doğrudan politik, güncel çatışmaları gelmişti.* Gotham kenti üzerinde kendi işaretini (göstergesini) hâkim kılan, bir başka deyişle şaka ve hinliklerin göstergelerine (dolayısıyla da gösterisine) kendi göstergesiyle (ya da gösterisiyle) cevap veren Batman, eski çocukluk dünyasından zorla koparılmış, belalı bir toplumsal durumun, "gençliğin" bilincini temsil etmeye başlamıştı.

Sonraki yıllarda gerek anlatım düzleminde, gerekse de üslup düzleminde, birçok denemeye katlanmak zorunda kalacaktı kahramanımız.

1987’de alışılmış çizgi-dizilerinin yanı sıra Frank Miller’ın dört bölümlük grafik-romanı *The Return of the Dark Knight* (Kara Şövalyenin Dönüşü), yepyeni bir eylem türü ve tiplerle birlikte yayınlandı. Miller karikatür ile izlenim arasında gidip gelen deneysel bir tarzda çiziyordu; Batman bir anda sadece Amerikan çizgi-romanının değil, birçok ülkenin çizgi-romanının avantgardist (öncü) bir figürü olup çıktı. Kahraman, on yıl bir yerlerde kaldıktan sonra geri dönüyordu bu dizilerde. Hayalleri, inançları çökmüş, şiddet eğilimli olmuş, tıraşsız, berbat şakalar yapan, kaba-saba biri olup çıkmıştı. *Slacker-kuşağı’nın* Batman’iydi bu; *hani şu en iyi olanın çoktan geçip gittiği, hiçbir şey için parmağını kımlıdatmaya ya da yerinden kıpırdamaya bile değmeyeceği ve büyümenin tıpkı çocukluğa veda etmek kadar önemsiz olduğu duygusunu taşıyan kuşağın.*

Çizgi-roman sanatının bu mütevazı ama usta yapıtıyla birlikte Batman tipi, gerçekte değişmekten çok *bölünmüştür* demek daha yerinde olacaktır; çünkü bir yandan düzenli çıkan diziler, klasik *Batman* serüvenlerini devam ettirip geliştirirken, *Kara Şövalye* dizileri, yazar-çizerleri durmadan değişse de, biraz kırık dökük, hırpalanmış kahramanımızı, daha çok yetişkin okura hitap edecek şekilde tasarlayarak, serüvenlerin içine salıp duruyorlardı. Nihayet İspanyol çizer Pepe Moreno üçüncü bir Batman tipi oluşturmakta gecikmedi. *Joker’in Ağı*’ndaki ve ardından gelen dizilerdeki Batman ile çılgın rakipleri ölüdür artık; ama bu ortamda bile mücadele sürüp gider: Sürer ama, artık bilgisayar programlarının kapışması şeklinde. (Zaten dizi

de artık bilgisayarların katkısıyla çizilmektedir.) Batman bir bakıma, kapanın elinde kalan “serbest” bir gösterge olup çıkmıştır; çizeri bu sahipsiz semiyolojik (göstergesel) sistemi alıp başka çağlara, başka ortamlara, başka dünyalara taşır; *bilgisayar ağına düşmüş örümcek gibidir yarasa adam*. Bilgisayar dünyasının oyuncağıdır. Gölgesi bu aşamada ait olduğu kişiden nihai olarak kopartılmış, ortada kalmıştır; Batman kişi olarak yitip gitmiş, okuru gölgesiyle baş başa bırakmıştır. Göstergeler, gölgenin bin bir çeşidine, yap-bozların sonsuz varyasyonlarına imkân veren bir malzeme olup çıkmıştır. *Pop-evrenin alt katmanlarından bir tanrı kendi ölümünü aşmış; kapağı bilgisayara atıp kendine yeni bir varolma yolu seçmiştir; çocukluk döneminin odasında giriştiği göstergeler savaşının ardından, ikinci aşamada büyükler dünyasının çürümüşlüğüyle doğrudan haşır neşir olmuş, nihayet gelip çevresinden sel gibi akan veriler arasında, korku ve öfkeyle, salt gölge varlığını sürdürme ve eskisine göre farklı bir okurun pek de o kadar seçici ve nitelikli olmayan beyinleri içinden akıp geçme yolunu seçmiştir.*

Önce Animasyon

Batman çizgi-romanlarının bu kısa ve üç aşamada toplanabilen tarihinin, sinemadaki Batman filmlerinin ortak temelini oluşturduğunu söylemek belki mümkündür. Tim Burton’ın, ilki müthiş bir reklam kampanyasının ardından 1989’da beyazperdeye gelen “Batman”leri (iki tane olduğunu biliyoruz), demek ki çok farklı çizgi dünyalarını elinin altında hazır bulmuştu.

Bu iki film, bir üst düzlemde ya da *meta-sistemde* (filmde) klasik çizgi-roman kahramanını, sözünü ettiğimiz *graphic novel*'ların Kara Şövalyesi ile, yani çocukluk fantezilerini pop-grafiğin avantgard (öncü) biçimiyle birleştirmiştir. Sinemadaki Batman'lerin başarısı, Batman göstergesel sisteminin bir kez daha bölünmesine yol açmış, böylece TV-için, Batman repertuarının başlangıç dönemlerine el atan, gerek çizimde gerekse de serüvene katılan figürlerin sayısında radikal bir biçimde sadeleştirme yoluna giden "*Batman: The Animated Series*" ("*Animatrix*" gibi) ortaya çıkmıştır. Demek ki yeni bir kuşak, kuralda elektronik yoldan (ses-görüntü) güçlendirilmiş, medyatik kanalların içinde katlanıp duran (radyo oyunu vb. gibi) yeni bir Batman görüntü fırtınasıyla karşı karşıya gelmiştir; hâlâ büyümemiş ve geceleri canlanarak gidip insanları yiyen oyuncaklarını hâlâ yataklarının başucunda tutan "çocukların" dünyasına dolan bir görüntü seli.

Bu animasyon dizilerinde Batman elbette gene o eski "iyi" kimliğine bürünür. Gerek onun gerekse rakiplerinin içindeki kötülük, o dipsiz uçurumlar, az çok gülüncün düzlemine kayıp gevşer. Animasyonların Batman'i, çevresindeki *göstergesel* ve *erotik* çılgınlıklara kapılmayıp onlara karşı sağlamlığını ve duruşunu korur. Bu çizgi film dizisinin ardından gelen yeni çizgi-roman, daha çok çocuk seyircilere yönelikti ve aşağı yukarı, Bob Kane'in sade, karikatürümsü tarzını taklit ediyordu denebilir. Bu yeni çizgi-roman, bir bakıma çizgi-romanı yeniden bulmak, keşfetmek mümkünmüş gibi

bir izlenim bırakmaktaydı. Tıpkı doksanlı yıllarda, çocukluğun, ürkütücü bir *pedagojileştirmenin* ve en az onun kadar ürkütücü bir *ticarileştirilmenin* ağında neredeyse “patlama” gösterip sözde yeniden keşfedilmesinde olduğu gibi: *Postmodern bir durum olarak keşfedilmişti (ya da icat edilmişti) çocukluk*; çünkü işin içindeki herkes, her şeyin saflık ile kotarılmışlık, gerçekten yaşama ile aldatma karışımı bir durum olduğunu biliyordu. (Bu anlamdaki pedagojileştirme ve ticarileştirme dalgası, bizde özellikle “*Harry Potter*” örneğinde sembolik de olsa bir fikir verecek kadar yansımalar yapıp duruyor.) Bu ticari kaygıların oyuncağına dönüştürülüp pedagojisi de bu doğrultuda yorumlanan çocukluğun dünyasında saflık ile aldatma arasındaki sınırın çekilmesi zordu; hangisinin nerede gizlendiğini, neyin nerede saklandığını bilmek imkânsızdı. Çok şükür ki Batman sahtekârlıkları, aldatmayı ortaya çıkarmak için didinip duruyordu!

Kara Şövalyenin Düşüşü (Knightfall) ile, Batman evreni yeni bir boyut edinecekti. Bu geniş soluklu dizide Batman karşımıza gerçekten berbat bir halde çıkar. Düşmanlarının hemen hepsi, kapatıldıkları akıl hastası suçlular kliniğinden bir bir firar etmeyi başarır; bizim yorgun kahramanımız sırayla hepsiyle karşı karşıya gelir; ama gittikçe ipin ucunu kaçıır; kendine olan güveni de azalıp durmaktadır; kahramanımız ürkütücü fantezilerinin, korkunç, caniyane hayallerinin girdabına feci bir şekilde kaymaktadır; ve belki de bütün bunlar artık sadece, onun o yorgun beyninin ürünüdürler.

Çocukluğun korkunç düşlerinden ve hayallerinden *white trash*'in seri katilleri çıkar ortaya, toplumun içinde bir yerleri, konumları, kendilerine yön verecek bir hayat tasarımları, projeleri bulunmayan insanlar. Batman'ın uzun süre bir türlü inanmadığı ve çaresizliğini, endişelerini artıran şey, rakiplerinin belli bir plandan ve hedeften yoksun hareket etmeleridir bu yeni dizide. Kara Şövalye'nin düşüşünün ya da çöküşünün, kahramanımızın ve onun evreninin ansiklopedik düzlemde organize edilmiş bir söküümü, bir parçalama girişimi olduğunu söylemek mümkün. Bu parçalama, en sapkın ve son merakımıza denk düşüp bize haz vermektedir herhalde: *Pop-Dağı'nın bu artık iyice postmodernleşmiş tanrısının hazin ölüm yolculuğunu izleme hazzı.*

Batman aslında hangi medyatik düzleme çekilip kotarılsın kotarılsın, temelde bir çizgi-roman figürüdür; kendini bulduğu, kendine geldiği yer orasıdır onun; ama medyatik düzlemde çoğaltılmaktan elbette o da kurtulamamış, daha kırklı yıllarda bir radyo skeci dizisinin malzemesini oluşturmuş, 1943'te dizi filmde ortaya çıkan kahramanımız, dönemin politik kaygıları doğrultusunda Japon ajanları ile kapışmış, 25'er dakikalık 120 TV dizisinde Batman olarak Adam West ve Robin olarak Burt Ward, saçmalıklardan, itiş kakıştan ve bayat esprilerden oluşan bir yarı parodik eğlence sunmuşlardır. 1966'da eylem ile parodiyi ve gençliği harmanlama ilkesine dayalı bir de film yapılmıştır. ("*Batman*", Leslie H. Martinson)

Haç ile Yarasa

Batman'in, pazarlama koşulları iyi ayarlanmış bir ürün olma özelliği, öteki figürlere göre çok daha ağır basıyordu; ne ki yukarıda da belirttiğimiz gibi, ilk TV dizileri ve filmler doğrudan Batman ya da Robin figürlerini perdeye aktarmaya çalışırken, Tim Burton'ın ilk filmiyle birlikte Batı'da *kişiden önce gösterge*, bütün pazarı adeta istila etmiştir. Batman kampanyasının tek bir göstergeye, tek bir Batman-sembolüne indirgenip reklamın müthiş tutması, hadi Amerika için anlaşılır bir durumdu diyelim; çünkü orada Batman'in o çember içindeki yarasaı, zihinlere iyice kazınmış durumdaydı; Batman fantezilerin, hayallerin boşluğunu doldurma vaadi yapmıyordu; ama dikkatle bakıldığında, Hristiyan dininin kurtarıcı kavrayışı ile birçok pop kültür/mitos kurtarıcısı gibi örtüşüyordu. (Dolayısıyla aynı kampanyanın Batman ile Amerikalılar kadar yaklaşık elli yıldır haşır neşir olmamış Avrupa ülkelerinde de etkili olması, belki kendi çapında "din" gibi bir şey olmasıyla, kötüler üzerine *göstergesini* geren bir kurtarıcı figürün Hristiyanlıkta karşılık bulmasıyla da açıklanabilir. Gerçekten de Batman ile birlikte görüldüğü kadarıyla, içerikten yoksun, kof, gösterge düzlemine indirgenmiş bir "din", pazara sunulmuş gibiydi. Ancak dikkatle bakıldığında bu "dinin" az çok önemsenebilecek bir içeriği, daha doğrusu anlamı bulunabilirdi. Bu din, göstergenin (*yarasa* simgesinin) içinde hareket ettiği sihirli, büyülu bir mekân yaratıyordu ve mekâna, hem "büyüme-durumundan"

hem de hâlâ “çocuk-kalmışlık” durumundan gelerek girmek mümkündü. (Bu çocukluk durumu ve odası ilişkisine, daha doğrusu büyümenin birbirini izleyen iki ortamına [çocuk odası-gençlik/öğrencilik yılları odası] “*Matrix*”i yorumlarken, bir metafor olarak geniş şekilde değineceğiz.) Yarasa işaretinin belirlediği muntikanın içinde, yetişkinler kadar büyük-çocuklar da kendilerine yer bulabiliyorlardı.

Ve Filmler

Peki de bu pop-din, Tim Burton filmlerinde karşımıza hangi özellikleriyle ya da durumda çıkar? Tim Burton, başta bir yerde sembolleştirdiğimiz tanrılar yaratan o mitolojik dağın man-yak tutkunlarından biri olmalı. Burton bize göstergelerin (işaret ve resimlerin) bu dünyada nasıl canlanabileceğini ya da öldürücü olabileceklerini anlatır.

Burton, Orta Amerika’da, “bomboş bir çocukluğun” geçirildiği, hiçbir olayın yaşanmadığı bir kasabada büyümüştü. Gündelik hayatın ritüelleri, birbirinin aldığı nefesi bile kontrol eden komşuların ilişkileri ve elbette popüler kültürün yarattığı sonsuz fanteziler, bu çocukluk günlerinin belirleyici etmenleriydiler. Göstergenin, içine her yaşta insanın girebileceği, kurtarıcı ile karşıtlarının birbirlerini handiyse gerekli, zorunlu kıldıkları bu din ile kapitalizm, aile mutluluğu ile felaket vizyonları (“*Mars Attacks*”), cümbüş ile boşluk, kofluk bu fiesta’da bir araya gelince, ortaya çıkan sonuç ancak bu olabilirdi.

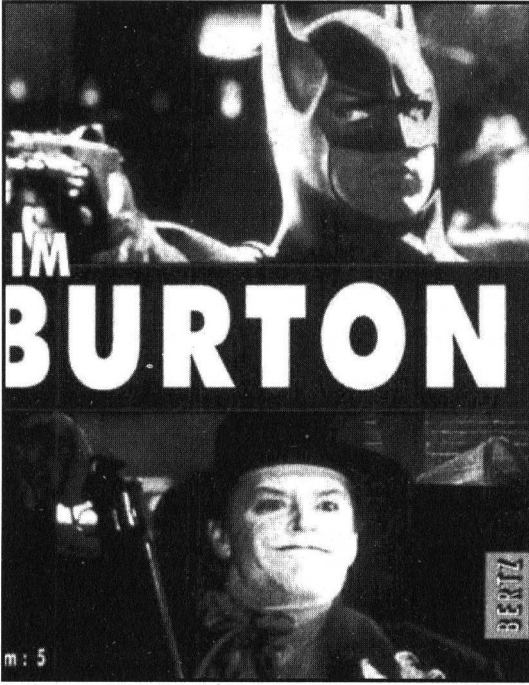
Burton’ın “*Batman*”i de tepetaklak edilmiş bir Noel masalıdır: Dini bir öykü. “*Batman Re-*

turns”te, biçim fukarası Penguen, Eski Ahit’ten Musa’nın hayat hikâyesinin temel motiflerini taşır. Zengin Cosslepot ailesinin bu çirkin yarattığı Noel’de öldürme girişimi, Penguen’in kanalizasyonda kaybolmasıyla noktalanır. Nehre bırakılan Musa’dır o. Sonra Penguenler onu evlat edinmiş, büyütmüşlerdir; sonunda ortaya çıkan, intikam öfkesi dinmeyen bir canavardır. Çocukluğu elinden alınmış olduğu için de çocukluk odasının (günlerinin) nesnelerini (oyuncaklarını) abartıp onları (plastik ördek gibi) tehlikeli bir müttefik haline getirir. Oyuncak, insanın istese de istemese de terk etmek zorunda olduğu bir evre’nin (çocukluk evresinin) –dinin terimiyle söyleyecek olursak– cennetin bir ifadesi olmaktan çıkmış, devleşip canavarlaşarak, yaşanmamış bir çocukluğun intikam aracına dönüşmüştür.

Burton’da Batman, çocukluğu engellenmiş çocuk-adamdır. (Aynen Buster Keaton’ın o hiçbir olaydan etkilenmeyen ve hep aynı kalan yüz ifadesi gibi, çocukluğu engellenmiş Batman’i canlandıran Michael Keaton’ın yüz ifadesi de, sinemadan bir terimle, *dead pan actor* tanımını hak eder.) Batman, dünyanın pisliklerinden uzak kalmak için maske arkasına gizlenmek ve o şatamsu dünyasında beklemek durumundadır: Dünyanın düzelmesini mi? Oradan çıkıp rayından fırlamış bir şeyleri yeniden yola sokup geri döner. Sevgilisi Kedi Kadın da ona benzer: Maske ile maskenin buluşmasıdır bu. Kim bilir, öteki kadınlar ikide bir Batman’in maskesini çıkartma derdinde olmasalar, mutlu da olabileceklerdir belki?

Joel Schumacher'ın "*Batman Forever*"ının (1995) ilk yirmi dakikasında, karşımızda muazzam set dekorasyonları içinde uçup duran bir Batman buluruz. Filmin ilk yarısında Jack Nicholson öylesine etkileyici, öylesine muazzam bir serseri çıkartıyor ki karşımıza, ne Tommy Lee Jones ne de hele Jim Carrey geneldeki güldürü formatına şöyle kenarından kıyısından yaklaşma fırsatı bulabiliyorlar. Val Kilmer da, Michael Keaton gibi ifade vermeyen biri, ama bambaşka bir "boş", dümdüz olma hali var onun. Gotham kenti gene o karmakarışık, gotik görüntüleriyle gerçek bir mekân olmaktan çok uzak; birbiriyle ilintisiz sahnelerin bir araya geldiği bir sistem bu kent gene; bu sahnelerin arasında ne onları birbirine bağlayan yollar var ne de iletişim; sadece serseriler, projeden yoksun, saplantılı, kaçık dâhiler sık sık bir ya da birkaç sahnede ortaya çıkıp duruyorlar orada. Ne var ki bütün bunlar havada kalıyor sonuçta; içinde yaşanan tarihsel duruma bir yollama arama çabası ise biraz zorlamayla şunu söyletebilir bize: *Superman, Reaganomic'lerin bir ifadesiyse, Batman bu dönemin çuvallamasını Gotham'a taşımıştır.*

"*Batman Forever*", Robin figürünü yeniden eylemin içine sokar. Bu dahil olmanın içeriğe herhangi bir yansımasını bulamayız; ancak, başka birçok özelliğinin yanı sıra, bu kez Batman'i eşcinsel bir ikon olarak da "okuyabileceğimizi" hissederiz. Nicole Kidman'a oldukça soğuk, mesafeli, muhafazakâr bir ilgi gösterir kahramanımız. Bu arada Jim Carrey'nin sürüklediği tematik bölüme yönelik çabayı da, boş



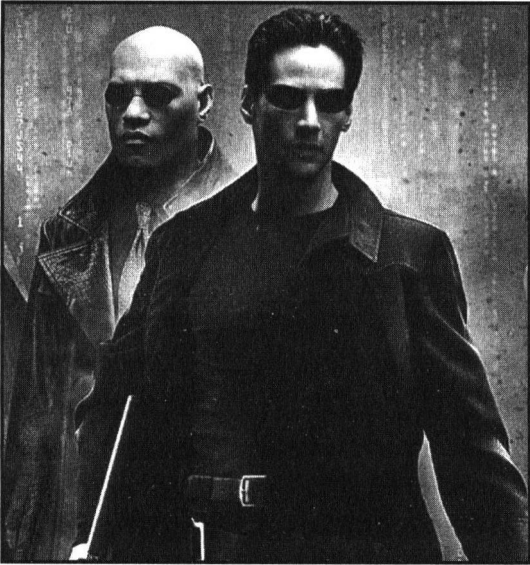
Tim Burton'ın "Batman"i

gitmiş bir debelenme olarak görmek mümkün: Carrey, bedeninin parçalarıyla ahtapotun kolları gibi hareketler yapıp duruyor filmde. Kolları, bacakları, kafası burgaç, dönme, zıplama hareketleri yaparken, bedeninin ne işe yaradığını unutan break dansçıların stilize bir hali gibi. Carrey'nin spastik irkilme ve gerilme hareketlerini, arkasına kendini saklamak istediği maskenin bir başka biçimi olarak da yorumlayabiliriz belki. Carrey, kendi fantezilerini doğrudan insanların kafasına yansıtan bir alet icat etmiştir; aynı alet yardımıyla başkalarının düşünce ve kafa içi görüntülerini de yakalar: Tamamen hayal mahsulü olan bir tıbbi gelecek vizyonu. Ne var ki görüntüler üreten ve yakalayan bu maki-

nenin ürünleri, bomboş bir gösterinin gölgeleri olmaktan öteye geçemiyorlar.

Ama belki de bu filmin yollama yaptığı hakikat de bu: Hayal gücü, fantezi, bir aldatmadan, hayaletten, boşluktan başka bir şey değil: *Gösterge, arkasında gerçekliğin bulunduğu bir anlamsal kurgu değil*; göstergenin arkasında gene gösterge var. Sonsuza uzatılacak bir zincir: Sembollerin, işaretlerin halkalarından kurulu bir zincir. Ve hakikatte bu kafaların içi bomboş. Pop-mitos, bu mitosu oldum olası bekleyip durduğumuz ve onu iyi kötü düşlediğimiz yanılsamasını yaratıyor bizde. Hepsi bu. Batman dini, “kurtarıcı mitosu”yla birlikte onun alame-ti farikasının, göstergesinin kurduğu “dinsel dünya”, en başta ikonaların pazarlanma amacına yönelmiştir. Göreceğiz: “*Matrix*”ler, bir inanç kokteylini, postmodern bir din kolajını nasıl pazar ekonomisinin tüketim metına ustalıklıla dönüştürebilmiş, üstüne üstlük, doğrudan “alıntılar” ile özellikle Batı dünyasında ortalığı velveleye vermeyi başarmışlarsa (entertainment’in bir başka kurnazlığı) Batman de daha çok Orta Amerika’ya, banliyö küçükburjuvazisine ya da orta sınıfına, onun gençliğine hitap eden bir kültü pazarlıyor.

BİLİM-KURGUDAN MATRIX'E YA DA MATRIX'TEN BİLİM-KURGUYA



Grunge kuşağı görev başında

Bir Bilim-Kurgu Sentezi: The Matrix

Sinemada karşımıza sık olmasa da, kolay kolay bir tasnife sokamayacağımız, değişik tür ve kategoriden filmler çıkıp durur. Kendi türünün ve hayranlarının cemaatini aşıp giden filmler de vardır bunların arasında. Kubrick'in "2001: A Space Odyssey"i (1968), Tarkovski'nin "Solaris"i (1972) ve Ridley Scott'ın "Blade Runner"ı (1982) çok sevilen, tutulan, ama bilim-kurgunun popüler tür mantığıyla pek de ortak yanları bulunmayan filmlerdendir. Mainstream sinemanın ekonomi ve ideoloji düzlemi arasında bir yerde tanımlanan sinema anlayışının (*mainstream* sözcüğü ayrıca yerleşik düzen, statüko anlamlarına da yakın düşer) kimi filmleri de bu saydıklarımız gibi bir kült statüsüne yükseltilmişlerdir: "Alien" üçlemesi (1979-1997), "Terminatör"ler (1984-2003) bilim-kurgunun gelişmesinde itici güç görevi de üstlenebilmiştir. Ne var ki kimse "2001"i tekrarlamaya kalkışmamakta, kimse ikinci bir "Solaris" oluşturmaya yanaşmamaktadır. Demek ki bunlar bilim-kurgunun hem içinde hem de dışındadırlar. Oysa "Terminatör", "Alien" dizileri, filmde film içerik ve biçimlerini değiştirip yol alırken, belli bir ölçüde bilim-kurgunun hem dünyaya bakışını hem de felsefesini değiştirmişlerdir.

Fantastik sinemanın bu kült filmlerinin ve bilim-kurgunun önünü açan örneklerinin dışında, üçüncü bir alt tür de “*Star Wars/Yıldız Savaşları*” (1977-2003) ile karşımıza çıkar. İlk bakışta söyleyecek pek önemli bir şeyi bulunmayan bu filmler, masalın o tekdüze ama o ölçüde soluk kesici, dinamik anlatımına teknolojinin aracılığıyla yepyeni bir boyut getirebilmişlerdir. Teknolojik çağın seyircisi, masalın fantastik dünyasında, eski ile en yeniyi, ilkel kaba kuvvet ile ışın kılıcını bir araya getiren *anakronik* bir sentezde hoş ve eğlendirici saatler yaşar. Bu tür filmler *gerçek dünyanın* hemen yanı başında kendilerine özgü bir paralel dünya yaratırlar; öyle ki, hemen sıkça tanığı olduğumuz gibi, özellikle genç seyirciler bu fantastik dünyadan gerçekliğin “çölüne” dönmekte isteksizdirler sanki. Bu filmlerden, çizgilerden, gündelik hayatımızın içine görüntüler, imajlar, bölük pörçük metin parçaları, alıntılar damlayıp durur.

Bu üç tür fantastik film, birbirinden bağımsız olarak, düş yaratma fabrikasının sınırlarını zorlayıp durmaktadırlar. “2001”i bu metinlerin derleyicisi gibi, on beş-yirmi kez görmüş olan biri, belki ciddi ciddi “*Star Wars*”u tartışmaya girmeyecek, “*Batman*”e dudak bükecek, “*Terminator*” denince, küçük oğlumun ödünü patlatan o ünlü göz ameliyatını (kırmızı gözü) hatırlayacaktır, diye düşünülebilir. Ama bu filmler birbirlerinden bağımsız olarak, bilim-kurguya kendi katkılarını da yapmaktadırlar. Zincirin önemli halkasıdır onlar.

Öyleyse günümüzün teknolojik ve sinemasal imkânlarını, yeniliklerini kusursuzca birleş-

tiren bir filmin ortalığı ayaklandırmasında pek de şaşılacak bir yan olnamalı. Elbette “*Matrix*”lere gösterilen ilgiye, türün içinde kalınarak getirilebilecek açıklamalardan biri bu. “*Matrix*”ler, “*2001*” gibi, düşündürücü boyutu kolay kolay inkâr edilemeyecek, “*Star Wars*” kadar masalsı ve “*Blade Runner*” kadar mantıki çıkar-samâlara açıktırlar.

Yeri gelmişken, “*Matrix*”leri, temelde asıl bilim-kurgunun korku ile buluşan bir karışımını temsil etmekle birlikte, “karışık tür” olarak tanımlamak isteyen yaklaşımı da burada kısaca özetleyebiliriz (*Gerçek Tür ve Görsel Felsefe*, D. Knight, G. McKnight, MF). Söz konusu deneme yazısı, “*Matrix*”in (popüler) sinemadaki yerini belirlemeye çalışırken, “*Matrix*”in, bilgi teori-sinden ahlak teorisine, Nietzsche’nin üstün-in-sanından, Budizme ve Hristiyanlığa kadar bir sürü alanda sorular ortaya atmış gibi görün-mekle birlikte, bu sorulara felsefi cevaplar ver-me gibi bir derdi olmadığını ileri sürüp bu so-ruların gerçekte, bir “karışık tür” oluşturan “*Matrix*”e özgü sorular olduğunu belirtiyor. “Karışık tür” eleştiride geçerli bir sınıflandırma kavramı olmaktan çok, bir öneri. Sinemada ki-mi türlerin iki düzlemde, bir seyircide uyandır-dıkları etkiyle, bir de sinemasal eylemin yayıl-dığı geleneksel coğrafyayla tanımlanabileceğini ileri süren yazarlar, korku, gerilim türünü bi-rinci tanıma, western’i ikincisine örnek veriyor-lar. Başka sınıflandırma önerileri de var. Norht-rop Frye’nin bütün türleri kapsayan üçlü sınıf-landırmasına göre de, asıl *temel türler romans, komedi ve hiciv*’dir. “*Matrix*”in ana türler sınıf-

landırmasına göre bir *romans* olması gerektiğini ileri süren yazarlar, romans'ı bir arayış teması izleyen tür olarak belirledikten sonra, bu arayışın da üç aşamasına işaret edip, bunun "*Matrix*"lerdeki eylem çatısını kurduğunu söylüyorlar: Bir şeyi keşfetmek ya da filme bağlı kalarak söylemek istersek, az çok farkına varmak, bir kurtarıcı olarak [kahraman olarak] harekete geçip kötüyü alt etmek ve nihayet öteki cinsle mutlu/romantik birlikteliği gerçekleştirip kötünün kovulduğu bir dünyada yaşamak. Romans ya da "arayış" şemasının "*Matrix*"e ne kadar uyduğu tartışılır. Ancak bir ana tür ayrımı şemasında romansa bağlanan filmlerin, geleneksel [popüler] türler cetvelinde, kendini bile bile belli bir türe indirgemekten kaçındığı tespiti buluyoruz burada. Bu da onu, western'den korkuya, erotikten gerilime, bir "karışık tür" sentezi olarak tanımlamayı zorunlu kılıyor denemenin yazarlarına göre. Ama son tahlilde, "*Matrix*"in ağırlıklı olarak bilim-kurgu geleneğine girebileceği anlayışı ağır basıyor.

Derleme boyunca dolaylı ve doğrudan, "*Matrix*"lerin öteki popüler türlerle ilişkilerine sık sık değinilecek; gene de ağırlıklı olarak bilim-kurgunun, yukarıda sözünü ettiğimiz öncü alt türlerinin üzerine kurulu bir bilim-kurgu örneğiyle karşı karşıya olduğumuz tezinden ayrılmayacağız. "*Matrix*"lere "karışık tür" örneği tanımını yakıştırmak da, yorumlara boyut ve genişlik kattığı ve bizi popüler sinemanın öteki türleri üzerinde düşünmeye ittiği ölçüde, işlevseldir.

Dizaynın, felsefenin, action'ın ve dinin, ken-

dine özgü bir karışımını oluşturur *"Matrix"*ler. Ne var ki ilk film sinemalarda görünür görünmez, bir sürü C sınıfı film, ucundan bucağından *"Matrix"*e benzeme yarışını girmişlerdi bile. Bunların kahramanları, kafalarını, sırf güneş gözlüklerinin düşmemesi için taşıyan kişiler olmaktan çıkmaya çabalıyordu. Ama *"Matrix"*ler, bütün o tehdit edici, güven vermekten uzak sanal dünyaya rağmen, insanın içinde kendini gene bir şekilde *"evinde"*, yuvada hissetmesini sağlayan bir anlatı bütünlüğüne sahiptirler. Bu kapalılık bir yönüyle de açıklıktır; isteyen, becerebilenin alıp sonsuz okumalara çekebileceği, yorumla yorumla bitmez görünen malzemelerdendir bunlar. (Nitekim yukarıda alıntılıdığımız derlemenin yer aldığı kitabın bir başka yerinde, Sokrates'in ünlü duruşmasını ve Atina meclisine direnişinin (bile) evirip çevirip, Delp-hi'de Sokrates'e kaderini bildiren kâhini de ihmal etmeyip *"Matrix"*leştirilebileceğine" bir örnek veriyor.)

Bir *popcorn movie*'nin, kiç, sentimental ıvır zıvırın, Amerika'da ve Batı'da bir sürü doktora çalışmasına yol açması, akli başında, önemli düşünürleri tartışmaya çekmesi, daha önce de görülmemiş şey değil elbette. Eğlence sanayisinin popüler mitolojisinin tarihsel mitlerle ortak yanı, aynen o mitler gibi, az çok maskelenmiş, örtölmüş biçimde muazzam boyutlarda deneyim, bilgi ve sorun içermeleridir. *Mitos kendinden tamamen bihaber bir bilme halidir, bilgidir; içinde yok yoktur; deneyim, bireysel, toplumsal sorun ve popüler mitoloji, içinde kimin, ne zaman, neyi bilmiş olduğunu ve elbette kimin kimden, neyi, ne zaman*

çaldığını ispat etmenin umutsuz bir vaka olduğu bir mitler sistemidir.

“Matrix”lere popüler kültür düzleminden bakıldığında, gözümüzün görüş hizasına giren; bilgi yorumcular ile yüz yüze gelebilen bir filmler dizisidir, demek gerekir. Film, ne kadar kurnaz olduğunu, kimsenin bunu ona söylemesine gerek kalmadan da bilmektedir. Neyi nereden yürüttüğünün de pekâlâ farkındadır ve bu farkındalığı da fark ettirir üstelik. Yorumcularının hepsinden daha akıllıymış gibi görünmenin yollarını çok iyi değerlendirmiştir. Kendisini parçalayıp, çözüp, analiz etmek isteyenlerin üzerine, başa çıkabileceklerinden çok daha fazla malzeme yağdırır. (Az önce verdiğimiz Sokrates örneğine, Descartes’i ekleyebiliriz. Değişik yazar ve denemecilerin, hatta Zizek gibi popüler düşünürlerin kalem oynattığı, söz konusu kitapta, Descartes’in ünlü “şüphe”sinin değerlendirilişiyle bizim burada aynı şüpheyi ve buna bağlı ünlü “cogito ergo sum”u değerlendiren derlememiz arasındaki farkı tespit edebilecek okur, bu malzeme bombardımanı tespitine katılacaktır.) Film, kahramanına, Baudrillard’ın *Simulacres & Simulation*’ını kameraya tutturur, kitabı gözümüze sokar; onu görmezlikten gelebiliriz elbette, ama ille de bu konuda konuşmayı göze alacaksak, kütüphanelerin yolunu tutmamız gerekir. (Bizdeki Baudrillard malzemesinin durumu elbette –ve neyse ki– bizi böyle bir tartışmaya ciddi ciddi katılma yolunda desteklemekten uzak; bizim genç kuşak, elinde üç renk kalemle, sağda solda bulduğu Baudrillard çevirilerinden, altını çizerek bir şeyler çıkarmaya uğraşadur-

sun, Baudrillard, yanlış anlaşıldığını çoktan ilan etmiştir!) Sunulanı ille de ciddiye almak isteyen biri (bunu ister istemez biz de yapacağız) filmle-
rin her köşesinden karşımıza çıkan sayıların, şe-
killerin sembol değerlerinin ne olduğunu anla-
maya çalışabilir; isimlerin çağrışımlarını yakala-
maya uğraşabilir, “sanal bir kameranın” imkân-
ları ile birlikte karşımıza çıkan hareket zarafetini,
renk cümbüşünü (özellikle de “*Animatrix*”i tav-
siye edelim) sindire sindire algılamak isteyebilir;
 (“*Animatrix*”i, “*Reloaded*” ve “*Revolutions*” ile bir-
likte başka bir derlemeye almayı düşündük!) ve
reklamlarda çoktan yeni “cool”un kodu’na dö-
nüßen o yeşil ile siyahın tadına varabilir.

“*Matrix*”, felsefi ve edebi kaynaklarını öyle
utanıp sıkılmadan hatta yer yer biraz arsızca
gözümüze sokar. Felsefeye böylesine fütursuz-
ca, hiç tutukluk, tereddüt göstermeden el atma-
nın, felsefe karşısında saygıyı eksik etmeyen
akademisyenleri kıskandırması mümkündür
elbette; kızdırması da; ama bu işin riskli bir ya-
nı olduğunu da unutmayalım. Kaldı ki, felsefe-
nin böyle “ayağa” düşmesinde günümüz ide-
oloji durumunun, felsefenin hakiki hayat kay-
gılarından iyice kopup zaten *hammaddeleşmesi-*
nin payı ne kadardır; bu bambaşka bir konu, sa-
dece değinerek geçelim.

“*Matrix*” seyirciyi düş fabrikasına çeken
kurnaz bir numara olmaktan fazla bir şey olma-
lı. Filmi yüz kez seyretmiş olan *hardcore-fan*’ları
bir yana bırakacak olsak bile, çizgi-roman okur-
ları, moda ucubeleri, *freaks*, Kung-fu fanatikleri,
hacker ve hippilerin, filmleri büyük ilgiyle izle-
dikleri biliniyor.

“Oda” dan Çıkış

“Batman”i konuşurken de değindiğimiz gibi, Steven Spielberg, bir (Amerikan) çocuk odasının içeriğini bütün oyun figürleriyle, çizgi-romanlarıyla, çocuk kitapları klasikleriyle, yap bozlarıyla, oyuncak kimya, deney laboratuvarlarıyla, hokkabazları, sihirbazları, tavşanlı çarşaf ve yorganlarıyla, Teddy Bear’ıyla (ve elbette bu odalarda görülebilecek rüyalarıyla) birlikte sinemalaştırma ustalığını göstermişti. “E.T” gibi filmlerin büyüleyici yanı burada aranmalıdır. Hatta mademki “E.T.” dedik, tehlikenin, yabancının, bahçe çitinin birkaç metre ötesinde olma ihtimalini de, bu çocukluk hayalleri içine sokmalıyız.

“Matrix”i değerlendirmemizin koşulu gene bir oda tahayyül etmemizden geçiyor herhalde. Bu kez Batman’e götüren çocukluk odası değil de, bir delikanlılık çağı odası, ama elbette 2000 yılının son çeyreğinde, Batı dünyasında (Amerika’da) olabilecek bir oda. Neler yok ki içinde! “Matrix” üçlemesi, böyle bir varsayımsal odanın içeriğini sinemalaştırır aslında. Bilme meraklısı, endişeli, tedirgin, kılık kıyafetini fetiş gibi seven, onlara tapan bir delikanlının odasıdır burası. Televizyon, duvarlara asılı otomobil modelleri afişleri, bilim-kurgu kitaplarıyla dolu taşan kitaplık; William Gibson’ın *siber punk* (siberpunk) romanı *Neuromancer*’ın elbette baş köşeyi tuttuğu, bir sürü underground çizgi-romanın, pop-jurnalin, Platon, Nietzsche, Schopenhauer cep kitaplarının, hatta ağzına kadar dolu bir otobüste okunabilecek en iyi kitaplar-

dan biri olan Chuang-tzu'nun bilgisayar manuel ya da hacker edebiyatının, bir *İncil*'in, *Tevrat*'ın, Nietzsche'nin *Zerdüşt*'ünün, Sigmund Freud'un eksik olmadığı bir oda. Fantastik filmler koleksiyonu, savaş filmleri, "*Casablanca*" ve elbette "*Rebel Without a Cause*/*Âsi Gençlik*" vb. ile destekli bir film koleksiyonu ve bir sürü popu da bunlara ekleyelim. Televizyon hemen hep açık. Kimileyin bağlantı kopuyor; karıncalı bir ekran ve tabii ki internette durmadan dolaşılıyor. Dünyanın merkezi işte bu oda. Delikanlının deneyimlerini edindiği, ama aynı zamanda kuşklarını da biriktirdiği yer.

Ama elbette böyle bir odanın bizim kültürümüzdeki "gençlik" dünyasının hangi kültürel-sosyal coğrafyasında tam karşılığını bulduğunu da sormak zorundayız. Bütün "globalleşme" iddiasına rağmen, iki farklı "odada" yetişkinliğe hazırlanan genç için, bu oda metaforunu değerlendirebilmek, benzeşmenin, "öyle yaşamamanın" derecesine de bağlı biraz.

Evet, bu oda öyle kaotik bir oda değil sadece. İddialı, cüretkâr taleplerin biriktiği yer de. Kimi kitaplara şöyle bir el, göz atıldığı oluyor orada. Neo gibi (Anderson gibi) yetişkinliğin eşiğindeki birinin bu odasında, elbette hâlâ çocukluk hayalleri kol geziyor. Dışarıda sokakta, hayat pençesini açmış bekliyor. Bu oda gerçeklik miydi, temsil olarak, yoksa "*Hababam Sınıfı*" coğrafyası gibi, hayata "çıkmaktan" korkan, orada hayatın antrenmanlarını yapanların kendilerini en güvende hissettikleri yer mi? Delikanlı çıkıp kendini bekleyen (beklediğini sandığı) gerçekliğin üzerine gidecek mi? İyi de, bu

oda da Matrix sanalının içindeyse, oradan gerçekliğin içine geçmek, orada deneyim toplamak, kurtarıcı olmak vb. ne anlama gelecek? Öyleyse durum şu: Odanın Matrix'in neresinde olduğu önemsiz, orada hayata bir hazırlanma var. Göreve çıkma durumu. Bir *çölü* andırdığı ima edilen gerçekliğin içine yürüme isteği.

Dış Korkusu

Büyümek karmakarışık, zorlu bir süreç. Kişinin sosyal, cinsel ve ekonomik (alandaki) sorumluluklarının ve birey olarak toplum içindeki sınırlarının bilincine varması; bunu öğrenmesi süreci. (Toplumdan topluma değişse de, özellikle 17-18 yaş sınırı, kişinin dış gerçekliğe hâkim *soyut, kavramsal sosyal normları*, otorite ve yasaları benimseyip bunları anlamlandırma yaşı da. İsteyen *süper-ego'yu soyutlama dönemi* de diyebilir buna.) Kişinin nedenlerin üstüne gitme zamanıdır. Nedenleri anlama ya da onlara "çarpma" zamanı. Kuşkunun, güvensizliğin, iç huzursuzluğunun kaynaklarını arama vakti. Ama asıl, uyum sağlamaya doğru gidişi. Gerçeklik ile tanışmak, boyun eğmenin asıl bilinçli aşamasına gelmek demek değil mi bu yaş sınırında?

Belki bu nedenle Spielberg'in "odasındaki" çocukluk hayallerini unutmak öylesine acı verici geliyor onun insanlarına. Peki delikanlılık döneminin o muhalif, isyancı, anne-babayı fazlasıyla uzlaşmacı, mutabakatçı bulan döneminden (odasından) çıktıktan sonra, bu odayı unutmanın filmi mi "*Matrix*"ler? Bu yöndeki yüzlerce filmde üçü mü? İnsanın dışarıda hastalana-

bileceğini, üşütebileceğini, pardon, üşüyebileceğini mi söylüyorlar?

Çocukluk ile yetişkinlik dünyasının gündelik hayatı arasındaki bir kimsenin odasında, bütün çelişkiler, bütün sorunlar, bütün haz ve tereddütler, çaresizlikler bir araya gelip durur. Belki de hayatta, bu dönemin “odası” kadar, hayata yöneltilecek soruların bir araya geldiği bir yer ve zaman yoktur bir daha? Buna fırsat bulabileceğimiz bir an: Kimim? Buraya nereden geldim? Dışarıya çıktığımda neler yapmam gerekir? Neler yapmama imkân, fırsat tanıyacaklar? Nelerim engellenecek, bastırılacak? Şimdilik izdüşümlerini yaşadığım dışın, toplumun, medyanın, sermayenin, teknolojinin bu dıştaki işlevi, yeri ne ola? Ölümün? Ölüm ne?

Odada mı kalsam hep?

Dünyayı ve kendimi tanımaya çalışırken sorduğum bitimsiz soruların içinden birkaç tarihsel soru daha: Teknolojik ve medyatik düzlemde iyice uçlara tırmanmış kapitalizm (neoliberalizm) ne kadar *total*, ne kadar her şeyi-kapsayıcı? Toplumun medyatik imgelerin, göstergelerin ve imajların içinde harmanlanıp gittiği bir yerde ben nereye kadar “gerçek/hakiki” bir insan olabilirim?

Neo, bu odada düşünmeyi ve eylemi öğreniyor gibi. Popüler mitolojiye ters bir yanı var bunun: Örneğin bir western kahramanı, bir kurtarıcı doğal olarak kendini ve dünyayı, *iyi ile kötü ayrımını* bilir. Yapacağı, iyi ile olduğu kadar kötünün temsilcileriyle de karşılaşmak ya da karşılaştırılmak ve kısa bir süre sonra iyi ile kötü’nün tasnifini yapmaktır. Popüler mitoloji-

de ayrıca genç kız ve erkek, başlangıçta dış karşısında bir sürü yanılgıya düşerler, şapşallaşıp dururlar; birileri (film) onlara doğruyu öğretme görevini üstlenir, onların üzerinden de seyirciye. “Matrix”teki figürün yalnızlığı, öyle şişirilmiş, duygu gıcıklayıcı bir yalnızlık değildir: “Bizler kendi derimizin içinde ebedi yalnızlığa mahkûmuz.” T. Williams’ın, “*Cat On a Hot Tin Roof/Kızgın Damdaki Kedi*” tiyatro metnindeki epigramının sözünü ettiği yalnızlık değildir bu. Yalnızlık Neo’nun düşünebilmesinin, düşünce- nin başlamasının önkoşulu gibi bir şeydir burada.

Kişinin kendini ve dünyayı tanıyıp öğrenmeye yönelmesinin bir serüven olarak işlendiği filmler üzerimize yağıyor: Bir sürü insan sihirli bir yüzüğün peşinde benzer bir yolculuk yapıyor; bir öğrenme ve kendini tanıma yolculuğu, ya da okulda öğrenilmiş, öğrenci odasının ıvrı zıvırını değerlendiren hokkabazlıklar, sihir mi- hir bu yönde işlevselleşiyor. Bir arayıştır gidiyor. Ama kimileyin, ne oluyor ne bitiyor, kim, neyi, niçin arıyor, kovalıyor, anlayamaz hale de gelebiliyorsunuz. Hani birkaç bölüm Baudrillard çevirisi ya da orijinali okuduktan sonra, kafamız şişip, iyisi mi biraz çizgi-roman okuyayım, diye elimizi sehpanın üzerindeki dergilere atışımızdakine benzer bir durum çıkıyor ortaya.

“Matrix” de eninde sonunda pop; pop, çünkü ortaya hangi soruyu atmış, film hangi ciddi kulvarlarda dolanıyor görünürse görünsün, gıcıkıyor bizi, arzu ve isteklerimizi; boşlukta birkaç takla atarak, fizik kurallarını erteleyerek, karşımızdakinin göğsüne birkaç okkalı tekme

yerleştirme hazzımızı okşuyor (tekmeler bir anlamda boşa gitse de). Yukarıda da değindik, popüler mitlerin kolektif bilinçaltını bilmeden ya da bilmezlikten gelerek kullanması meselesine. Hatta “*Matrix*”lerin bunu bile bile yapmış olma ihtimali bile var. İlginç olan, biri bizi (şu anda bu metinleri derleyen bendeniz gibi) burnumuzdan tutup düşünmeye çekince, kendimizi bu tuhaf provokasyondan kurtaramayışımız. Bulaşıcı bir hastalık gibi. Yönetmenler “*Matrix’in Felsefesi*” başlıklı geniş bir web sayfası açtılar. Pop kültürden felsefeye köprü kurmak için. Budizm, Gnostisizm, Platonculuk ve mağara benzetmesi filan rahatça tartışılın diye. Yukarıda değindiğimiz ve Türkçe’de çıkan, *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of Real* ya da *Taking the Red Pill; Science, Philosophy and Religion in the Matrix* gibi kitaplardan tek tek, bölüm pörçük yazılar bir araya getirilip hemen piyasaya sürüldü.

Elbette “*Matrix*”ler bir Spielberg filminin zafarını da içeriyorlar. Kişi çocukluk odasından ya da şu büyüme/öğrencilik dönemi odasından aldığı görüntüyü, dünyaya ve kendisine yönelik bir boyut olarak kavrayabilir; hayatının içindeki yerine oturabilir. Oradaki hayalleri, düşünceleri, varsayımları hayat tecrübesine katıştırır ya da ama, bu “odayı” dünya sanabilir; gerçeklikle özdeşleştirebilir. Hayal ile gerçeklik birbirine böyle karıştı mı, bir tarikatın yolu açılmış demektir; karşınıza hâlâ o çocukluk dünyasının hayalini ölene kadar gerçeklik diye yaşayabileceklerin oluşturduğu cemaatler, tek tük de olsa “*Matrix*” uzmanları bile çıkabilir.

Bir çocuğun bile kolayca görebileceği gibi, “Matrix”ler, “Star Wars”ın gerek isyancılarının, gerekse imparatorluğunun, yarı hayvan yarı insan mahluklarınıninkinden farklı bir bilinç düzleminde hareket etmektedirler. Oysa “Star Wars” da, döneminde, alabildiğine yenilikçi, sarsıcı bir bilim-kurguydu, “Matrix” filmlerinin ilginç yanı, kusursuz bir action dizaynı içinde felsefenin, politikanın ve estetiğin bir tür büyücü külahı içinde bir araya getirilmiş olmasından da öteye, bu kesekâğıdının ya da külahın açılması- nın insana bayağı eğlenceli gelmesidir herhalde. İçinde bir sürü ıvır zıvır, çirkinlikle birlikte, hakkında konuşulacak şeyler de bulabiliriz. Öyle büyük, bütünsel bir şey değilse de, dişe dokunur bir şeyler.

Yüksek Teknolojik Canavarlar ve Siber Savaşları

Kendiliğinden bir kurala göre bir düş üretme makinesi olarak sinema, filmde ne kadar az teknolojiden söz eder, ne kadar az teknolojik soruna değinirse, yapımda o kadar çok teknolojik araç kullanır. Teknoloji ile ilişkileri açısından baktığımızda, klasik Hollywood sinemasında konusunu güncelin içinden alan, en azından filmin yapımına yakın tarihin işlendiği konular siyah-beyaz, normal ekran ve ışığı bol filmlerdi; oysa konu güncelden uzaklaşıp *Tevrat*’tan, *İncil*’den konular ele alan filmlere uzanınca, bunlarda renkli, Cinemaskop hatta bir ara 3-Boyut teknolojisi kullanılmıştır. Bunlara kendini mitolojik filmler gibi algılayan western’leri ve fantastik filmleri de ekleyebiliriz. Bugün bile hâlâ

gerçekliđini verdiđini dūřundūđumuz filmlerde teknolojik araların katkıları alabildiđine sınırlı tutulurken, ocuk filmleri ya da izgi-roman kahramanlarının sinemalařtırılmıř rneklerinde, teknolojik donanım en abartılı ulara kadar denenir. "Hulk" (2003, yn: Ang Lee) gibi anti-teknolojik, sevimli bir canavarı beyazperdeye aktarmak iin ne kadar byk bir teknolojik klfete katlanıldıđını dūřnn. Siber-uzay filmleri iin bile bu ilke geerlidir: *Konu ne kadar az teknolojinin kendisiyse, o kadar ok teknolojik zahmete, masrafa giriliir. Konuları teknoloji olan filmler, teknolojinin filmin retiminde kullanılıřının azlıđı lsnde bařarılıdırlar, bizzat teknoloji karřı-tı bir argmanı temsil ettiklerinde yani.* Bu sinema-teknoloji iliřkisindeki bir zellik. Bir bařkası da řu:

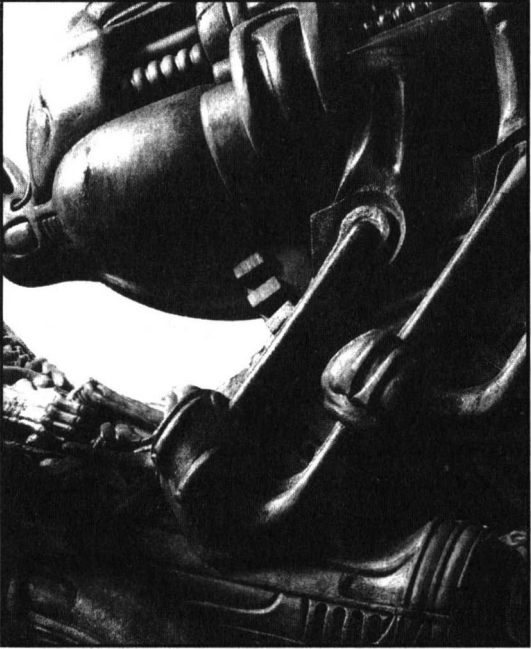
Sinema ilerlemenin hayalini kurup durur, ama ilerlemeden (teknolojiden) korktuđu kadar hibir řeyden korkmaz. Teknolojik bir gelecek, dn patlatır sinemanın. Bir yandan teknoloji-yi kullanmak, ondan haz duymak, geleceđi drt gzle beklemek, te yandan teknolojiden c gibi korkmak, geleceđi kbus vizyonlarıyla tasarlayabilmek biimindeki dengesizliđin iinde dađılmadan iyi-kt hareket edebilmek iin birka yol bulmuřtur sinema: Bunlardan biri, teknolojik bir ađ ile teknolojik olmayanı i ie geirmektir. Diyelim ki teknolojik bir geleceđin grntlerini hayran hayran seyrederken, aynı filmde, aynı teknolojinin kořulları altında yařayan insanların durumu, hemen hemen ortaa-đın son dnemlerinden pek farklı deđildir; ya da bir gelecek byk kentinde, eski deđerlere

sarılarak yaşıyan insanların sosyal adacıkları çıkar karşımıza; ayakta kalmanın salt enerji sorununa indirgendiğı, birkaç bidon petrolün birkaç yüz cana mal olduğı ilkel alt-bölgeler. (“*Matrix*”i hatırlayın: Atık kanallarında yüzen teknolojik bir sandal.) “*Blade Runner*” da bir gelecek öyküsü, kırklı yılların *film-noir* (kara dizi) atmosferiyle anlatılır. Filmin kahramanları bile ne olup bittiğinden habersiz gibidirler; tabancayla android kovalayan bir Chandler dedektifi, yan yana düşünölmesi iyice paradoks iki “uygarlık” düzlemi. Geçmiş ile ya da şimdi ile geleceğı böyle harmanlamak teknolojiyle sinemada baş etmenin yollarından biriymken, bir ikinci yol, teknolojinin içinden endişe, korku verici faktörlerin çıkarılıp bir koza içine toplanmasıdır. Teknolojik ilerlemenin tehlikeli yanını oluşturan şeyler bu sinemada örneğın, çılgın âlim (*mad scientist*) kılığında yoğunlaştırılır, paketlenir. Dünya hâkimiyetine kafayı takmış bu çılgın bilim adamı, yetmiyormuş gibi kahramanın az çok masum sevgilisini de ele geçirir. Piranhaları çıldırtan, bilimden, teknolojiden yararlanıp üstün insan-android katiller yaratanlar bir kişi, bir şirket ya da ne bileyim sapık bir “ce-maattir”. İlerlemiş, teknolojik bir gelecek toplu-mundaki “özel” kötölük adacıkları.

Teknolojik musibet, üçüncü bir koparılışla, uzağı atılmıştır. Zaman ve mekân içinde teknolojik olarak hızlandırılmış her hareket, er geç bizi *alien* ile yüz yüze getirir; *alien*, kendisiyle hem aynı kalan ama bizden tamamen farklı olan *öteki*’dir. Başka olandır. Teknolojinin bizi götürüp götürebileceğı yegâne yer, sonuçtur sanki *alien*.

Teknoloji insanoğlunun hız sınırlarını bozguna uğratıp önünü açmış, yaratılış mitolojisine karşı canlı bir imge yaratmıştır; en uzak geçmiş ile en uzak gelecekte gelen bir yaratık.

Popüler mitolojinin teknoloji korkusunu gizleyen ve onu teknolojik hazla bir arada sunan bu numara şöyle özetlenebilir: Teknolojik geleceğin içindeki tehdit edici ve yabancı şey, ya koza içine alınır ya da çok çok uzaktadır, "buraya" getirilir; çökertilir; ayrıştırılır; parçalar kendi aralarında yeniden bütünleştirilir ya da *dışa atılır*.



Alien'in taşıtı

Öte yandan, *alien* salt fiziksel bir dış olarak da kalmayabilir; bu da ondan kurtulmayı zorlaştırabilir. Şu anlamda: Algılarımıza yerleşip onlara etkiye özelliği de taşır. Teknolojinin bi-

zi ayağına götürdüğü ya da bizim ayağıma getirdiği *alien*, dönüp gerçekliğe etki yapan imge (görüntü) özelliği kazanabilir. Sinemanın, teknolojik geleceğin korku verici ürünlerini bir çözüm yolu olarak “çok uzaklara” koyduğu bu örneklerinde, görüntüler seli teknolojik canavarlarla dolup taşar; algımıza yerleştiklerinde, onları fiziki olarak parçalamak pek bir işe yaramaz. Felsefenin tarihinde bile, Platon’dan, Descartes’ten Nietzsche’ye kadar, bir canavar tasarımı ortaya çıkıp durur. Bütün bu aklı başında (!) insanlar, çok dikkatli bakınca, kendiliğinden doğan, kafalarındaki endişelerin, takıntıların ürünü olarak ortaya çıkan şey karşısında ilkel insana özgü bir korku duymaktaydılar. İnsanın içinde gizli olan şey ile dışında olanı ilintileyip tepkimeye geçirmesi gibi bir durumdur bu. Bakarken, görürken, içime girmek isteyen ile ben’den çıkanın birleşmesinden oluşan sentezdir. *Bu da, ters işleyen bir algılama sürecinden başka bir şey değildir.* Canavar(lar), algı yanıltmasının, insanın görme (algılama)-gerçeklik ilişkisinde sık sık içine düştüğü bir bocalamanın, endişenin popüler kültür üretiminde ustaca değerlendirilmesidir de. *Alien algının bir parçasıdır, hatta içimizdeki şeydir o* (Ay’da, kendi ruhunun yansımasına engel olamayıp onu elektriksel bir canavara dönüştüren profesörün öyküsünde olduğu gibi); bir kez dünyada ortaya çıkınca (çıkarılınca), dünya düzeni tehlikeye girer, ama doğru eylem (görme ya da canavarın kendi beynimizin, duygularımızın bir ürünü olduğunun farkına varma durumu) onu gene geldiği yere gönderecektir.

Algılarımıza hâkim olunca (gerçi ne Terminatör'ü ne de Alien'ı geri gönderebildik ama) yaratık bu dünyanın gerçek, algıya kolay kolay yenilmeyen yanından geri yollanır. Peki de, "Matrix"e dönerek şu soruyu soralım: *Ya dünyanın kendisi alien ise? Ne olacak? Algılarımızın üzerine kurulu bir yanılgı? Neyi nereden, nereye kovacağız?* (Soru olarak kalsın. "Matrix"ler dizisinin üçüncü filminde, yönetmenler, dünyanın makinelerce yaratılmış sanallığının ötesinde bir karış gerçek toprağı kalmadığını söylemeye kadar götürdüler işi; gerçekliğin, buna insanlar da dahil olmak üzere bir *alien* olması durumu, çok şükür ki *algıyı algılayanların da algı olmasıyla* iptal oluyor gibi. Geriye seyirciyi o salondan çıkartmak ya da seyrederken gözünü zü yumun! demek kalıyor: Matrix'i boşluğa salmak için!)

Popüler kültürün fantezisinde *ilerleme korkusu* ile *ilerleme hazzı* arasındaki dengeyi kurmanın bir başka yolu da, ilerlemeyi doğrusal bir gelişme olmaktan çıkartıp, *zamanı dairesel bir harekete dönüştürmektir*. Popüler mitolojide, kahramanlar, hayata yönelik tehditleri geriletip romantik bir happy end'le "yerleşikleşirler" (romans formülü): Kahramanların yerleşikleşmesi hem happy end'dir hem de anlatının içine zorunlu olarak daha en baştan yerleşmiş *felaketin* başlangıcıdır; çünkü yerleşikleşme, bir coğrafyada uygar uygar yaşama durumu, hareketin durması, yozlaşma aşaması olarak yansır bu mitolojide bize, ekonomik-politik ve dinsel hâkimiyet mutlaklaşır ve groteskleşir; derken, Masist (İtalyan mitoloji kahramanı) ortaya çı-

kar; Atlantis'in teknokratlarını ya da Saba Melikesi'ni, androidler, replikant'lar (kopya insanlar) yaratıcılarını karşlarına alır; atom savaşının ardından Godzilla uykusundan uyanırılır; her şey haz verici bir gürültüyle çöker; sadece bir avuç insan bu felaketleri atlattır; barbarlaşmış, tarumar olmuş topraklar üzerinde hareket etmeye başlarlar. Yerleşikleşme düşüncesi onların motorudur. Bir yerlerde yeniden yerleşik, mutlu bir hayat kurma düşüncesinin onları sürüklediği hedeflere, güçlülere doğru yol alırlar. Yerleşikleşenler iyi, sakin bir dünya kurarlar, ama biraz da paranoid, can sıkıntısından kıvrırır bir haldedirler. Sonra gene sil baştan.

Popüler mitolojide teknoloji, "ileriye" hareketi ve hedefleri konusunda, ne anlam taşıdığını sordurmadan edemez demek ki bize. İnsanları paronoid bir durgunluğun içine taşıyıp ardından harekete geçirmenin ya da kendini kullanan güçlerle bir kıyamet yaratmanın ötesinde ne işe yarar teknolojik gelecek bu kavrayışta? Popüler mitoloji bizi büyük kıyametlere götürürken, teknolojinin bu *negatif hareketini* sineye çekmemizin ilacını bulmuştur: Üzülmeyin! Üç beş kişiyle de olsa, her şey yeniden başlayacaktır nasıl olsa! Öyleyse bir film bitiyorsa, sırf bir sonrakinin başlamasını sağlamak içindir!

Türler, tekrar çevrimler, diziler, bir yanlarıyla pazarlamanın, izleyicinin talepsizliğinin ve sinemanın buluş beceriksizliğinin gereklilikleriyseler, bir yanlarıyla da bu düş üretim fabrikasının iç dinamizminin bir ifadesidirler: Her

şeyin ebedi bir döngü olduğu ilkesinin (Nietzsche); bu da bir tür ölümsüzlük ise, ölümsüzlüktür işte!

İleri (Yüksek) Teknoloji-Geri (Düşük) Teknoloji

Bilim-kurgudaki teknolojinin insanlığı hiç de arzu edilmeyecek bir durgunluğa götüreceği saplantısı, bugünün dünyasında teknolojiyle yaptığımız deneyimlerle elbette ilintili olmalı. Teknolojinin, bilimin toplumsallaşamamasıyla ilintili. Popüler mitos, gerçeklikte temellenen teknoloji umudu ile korkusunu, az önce kabaca özetlediğimiz yollardan, elbette bir sürü paradoks yaratarak kendince anlatırken ya da aşmaya çalışırken, sonuçta ortaya *iyi teknoloji-kötü teknoloji* ayrımı gibi bir şey koymuştur. Bu ayırım, teknolojinin gelişmişlik düzeyiyle bağlantılı olmak zorunda değildir; filmlerde sıkça gördüğümüz gibi, çok ileri düzeydeki bir bilgisayar teknolojisi de insanoğlunun başına her türlü belayı açabilir pekâlâ.

İyi teknoloji, bu sinema türünde, tek bir kişinin (kahramanın) kullanabildiği ve kökenleri teknoloji çağı mitoslarına geri giden ve teknolojinin insan bedeniyle kurduğu olumlu ortak yaşam ilişkisini yansıtan bir kavrayışa dayanır. Modern dönemin bir kahramanı, sinemada her türlü teknolojik donanımı elinin altında bulunduran biridir. Bu teknoloji ile kurduğu ortak yaşam ilişkisi olumlu ise, karşımızda “iyi teknoloji” vardır. (Yoksa sizler hâlâ, iletişimimizin aksaması için hepimizin cebinde birer telefon bulunması gerektiğine inananlardan değil misiniz?)

Kötü teknoloji, bireyin öznelliğini ortadan kaldıran, onu kitleleştiren, onu bir büyük makinenin aksamına dönüştüren teknik birikimdir. Kötü teknolojinin en yeni biçiminde ise birey kendi üzerine fırlatılır ve dış gerçekliğe bir türlü ulaşmasına fırsat verilmez ("*Matrix*"ler). Bilgisayar, sanki insanın yaşamasını kıskanmaktadır; hayata düşmandır. (Kıskanç bilgisayarların insanları öldürdüklerini bile söyler bu mitoloji bize.)

Yeni teknoloji, insanları elektrik devrelerinin içine yerleştirmek isteyen kötü teknolojidir bu yorumda. Eski teknolojinin mitosunda makine insanı ölümsüzleştirirdi; çılgın âlim, en başta ölümsüzlüğün yollarını arar durur, bunu da elbette teknolojinin desteğiyle yapmaya çalışırdı. Çılgın âlim, bedenın ölümsüzlüğüne karşılık ruhunu teknolojiye zaten daha baştan sattardı (*Faust*). Yeni teknoloji, insanı doğum öncesine geri götürür, önce bir doğ hele bakalım! dercesine.

Doğumunu henüz tamamlamamış bir insandır bu yeni teknolojinin elindeki insan sine-mada; tıpkı ana karnındaki gibi, dış sesler, yankılar duyan ve buna sınırlı tepkiler veren bir tuhaflık. Popüler mitolojinin *modern, yeni teknoloji kavrayışında (bilgisayar, internet evresinde), hayat uzaktan yollanan haberlerin, kodların, yankıların alınmasına indirgenmiştir; anlayacağınız gerçek değil de sembolik eylemlere.*

Denebilir ki, burada sinema, kapitalist-med-yatik gerçekliğin, pazar ekonomisinin ya da meta dünyasının hakiki bir ilişkisini tekrarlamakta başka bir şey yapmamaktadır. Üreti-

min teknolojileştirilmesinde atılan her yeni adım, yeni teknolojinin gerek bireysel gerekse ailesel düzlemde, rahatlıkla kullanılabilecek biçimde mülk edinilmesi kaygısını gözetir. Seri montaj fabrikasının gelişmesinin ardından, mutfakların otomatikleştirilmesi geldi, arabayla gelişen bireysel taşımacılık bizi makinelerle daha bir yakınlaştırdı; ellili yıllarda atom savaşı tehlikesiyle atbaşı giden bilgisayar korkusu da, artık hemen her orta halli eve bir bilgisayar girmesiyle, popüler mitolojinin korku fantezisinin içinden anında kayboldu. CD-player evde müzikal bir ortam (çevre) yaratmaya imkân vermekle kalmıyor; teknolojik gelişmeden kopma endişemizi de gideriyor. Ne varsa elimin altında! Yüksek teknolojiyi bireysel mekânımızın içinde benimserken aynı teknolojinin geniş mekânda, diyelim ki Irak'ta sergilediği marifetlere ne diyeceğim olabilir ki? Bu teknolojinin kamusal alandaki sorunları artık algılanmaz durumda. Çoğumuzun elinde bir video kamera var; onun bunun üzerine, kuşa böceğe çevirir gibi çeviriyoruz. (Kapalıçarşı'ya bir uğrayıp sırf sizi hınzırca görüntülemek için onca yolu tepegelmışe –pardon 'uçagelmışe'– benzeyen Japon turist dostları bir görün yeter!) Eh, bu durumda *big brother bizi gözetliyor*, diye endişelenmemiz, bunu kişilik haklarına tecavüz olarak yorumlamamız –Batı'da birazcık tartışıldı– trafikte, plazalarda, bankalarda, mücevheratçılarda, döviz bürolarında gözünü açmış, bizi potansiyel suçlu olarak gözetleyen kameralara korkuyla tepki göstermemiz mümkün mü? Ya da akla gelir mi artık böyle bir tepki?

Bir sonraki buluŖa katılacađım hazzı ve sevinci, onun getireceđi muhtemel tehlike/kısıtlama endiŖesiyle iyice birbirine karıŖıp birbirini karŖılıklı çözüyor. Üstelik yeni teknolojinin hayatımıza her dahil oluŖunda bir miktar “gerçeklik” yitimine uğramamız da kaçınılmazlaŖıyor. Evime davet ettiđim misafir, belli etmeden bir Ŗeylerimizi parça parça da olsa yok ediyor. Beden ile teknoloji arasında kurulmuŖ bu karŖılıklı alma-yitirme iliŖkisini, bu tuhaf ortak yaŖamı, kapitalist-medyatik pazar ile sımsıkı bađlantılı bu iliŖkiyi, biraz “*MatrixleŖtirmeme*” kim ne diyebilir ki? İnternet kullanırken, dünyada, tarihin içinde birikmiŖ olan ve bunlara eklenen bilgilerden kopmuŖ olma endiŖesinden kurtulma duygusu taşıyoruz hep; bilgi elimizin altında sevinci; sırf teknolojik düzlemde ele geçirilebilirliđinden ötürü, bilgiden payımızı aldıđımızı düşünabiliyoruz.

Bilginin her türlüŖünü paylaŖabildiđimiz sanısı, bu elektronik katılım, bilgi karŖısındaki gerçek konumumuzu, oradan neyi yutup neyi yutmadıđımızı göstermiyor bize. Hele hele bilgiyi kapalı devre dolaŖtırdıđımızı tamamen unutuyoruz. AptallaŖtırıldıđımız bilgisi yok orada, bu nedenle de belki her zaman olduđundan daha fazla aptallaŖtırıldıđımızın farkında olmamız zor.

Gene de yüksek teknolojiye duyabileceđimiz muhtemel korkuları, teknoloji ile özdeŖleŖtirip durduđumuz gelecek kâbuslarını önleyen bir yanı var bu haŖır neŖir oluŖumuzun gerçek hayatta; çünkü teknolojiye katılımımızı en azından *sembolleŖtiriyor*. *Sinema ise, yeni tek-*

noloji karşısında her zaman olduğundan daha aptalca, daha barbarca bir tavır içinde; mitolojisi de bunun yansıması.

Sinemanın Teknoloji Yasaları

Şimdi de, iyi-kötü teknoloji ayırımından başka bir sınıflandırmaya (*low-tech, high-tech*) geri teknoloji ile ileri teknoloji ayırımına bağlı yorumlar yapmayı biraz daha sürdürelim.

Sinemada geri teknoloji ile ileri teknoloji arasındaki fark, en başta *görünen* ile *görünmeyen* farkı olarak çıkar karşımıza; elle tutulur, gözle görülür (kaba) biçim ile, dönüşebilen, belli bir biçimden yoksun olan arasındaki farktır bu. Örneğin "*Terminatör-2*"deki eski Fordist makine, cıvatalarıyla, dirsekleriyle, yuvalarıyla ötekine göre daha geri teknolojinin ürünü bir teknolojik yapıyı temsil eder; kurtarıcının karşısındaki yeni teknoloji ürünü, en başta polisin biçimine bürünmüşse de, sık sık bu biçime geni dönse bile, bir sürü şekle girip çıkar. Onun gerçek biçiminin ne olduğu ise belli değildir. Cıvanın bir kap dışındaki durumudur o. (Cıvaysa elbette!) "*Matrix*"te de geri teknolojinin gelişmiş teknolojiye karşı mücadelesine tanık oluruz. Özgürlüğe kaçış ya da Zion'a dönüş, artık hayatımızdan yavaş yavaş çekilmekte olan kablolu telefon gibi geri düzeydeki bir teknoloji üzerinden gerçekleşirken, ileri teknolojinin ürünü olan makineler insanları sınıvlaştırıp enerjilerini sömürürler.

Sinemada geri teknoloji ile insan ilişkisinin hem olumlu hem de olumsuz boyutu, erkek bedeni ile makine arasındaki gerginlikte kendini

gösterir. Beden ile makine arasındaki bu hesaplaşmada, imkânlardan biri, az önce hatırlattığımız gibi ortak yaşamdır: *Beden-makine simbiyozu*. Öteki imkân ya da olasılık ise, birinden birinin imhasıyla son bulacak rekabet ilişkisidir (T-2, akıllı silah ilişkisi.) Geri düzeydeki bir teknoloji-den ileri düzeydeki bir teknolojiye geçiş ise, sanki cinsiyet değiştirmeyi gerektirir. “2001” in bilgisayar HAL ilk başta kadın sesiyle konuşmuştur. Ridley Scott’ın “*Alien*”indeki uzay gemisi, M.U.T.H.(E)R (anne) adlı bir bilgisayarca kontrol edilir. E. Wallace’ın *A Voyage to Dari* fantastik romanındaki uzay gemisi Jaloux, dişi süper beyin Cloris ile donanmıştır. Kadının makineye, makinenin kadına dönüşmesi Fritz Lang’ın ünlü “*Metropolis*”inde de çıkar karşımıza (1927). Bu durum bizi çok eski olmakla birlikte yeniden açılan bir tartışmanın da içine sürükler: Yapay kadının yaratılması, sadece, Frankenstein mitinde ve öteki kahramanların paralelinde karşı cinse doğru atılan ikinci bir adım değil, aynı zamanda isyanın yönünde de bir değişme belirtisidir. *Yapay dem’i yaratan insanoğlu yaratma tekelini Tanrı-sının elinden alır. Buna karşılık yapay kadının yaratılması, doğrudan doğaya bir saldırı anlamını taşır. (Doğurgan, yaratıcı, dişi doğaya, daha doğrusu dişilikle özdeşleşmiş doğaya.)*

Geri teknoloji yanlış ellere geçer, ileri teknoloji denetim dışına çıkar (HAL) ve özerk bir varlık olur. Gelecekte sinemada, insan ile ileri teknoloji ürünleri arasında bir savaşın çıkması kaçınılmazdır. Bu yüzden şimdiden (sinemada) bu yönde yeni bir ittifak kurulmuştur: Teknolojik aklın mutlak yansıması olan yüksek teknolojik

ürünlere karşı, insan ile düşük teknoloji ürünleri arasındaki ittifaktır bu; kusurlu, yetersiz, eksikleri bulunan ama *ruhu* olan bir ittifak. Bu nedenle sinemada bir Volkswagen süper bir arabaya, "*Star Wars*"ta Han Solo'nun külüstür uzay gemisi, imparatorluğun süper teknolojik uzay gemisine üstünlük sağlayabilmektedir. Popüler sinema, şimdilerde, çıplak, donanımsız insanı, süper bilgisayarın gelişmiş teknolojisiyle kapışmaya hazırlamak için, onu geri teknolojiyle dostluğa zorlamaktadır demek ki. Burada karşımıza "teknolojinin insanlaşması, ruha, duyguya bürünmesi" durumu çıkıyor.

Teknolojinin sinemada insanileşmesinin iki yolu vardır: Teknolojik bir makine ("*Terminator-2*"deki Schwarzenegger) gittikçe ahlaki yanı gelişen, duygulu bir insan olmaya doğru evrilir. "*Alien Resurrection*" (1997, Jean-Pierre Jeunet) filminde android, bir kadın kahraman gibi davranmaktadır. Makine yaşlandığı (eskiyebildiği) ve tarih olduğu için de insanlaşmış demektir. "2001"ın bilgisayarı HAL gelişmiş/ileri teknoloji ürünü olduğu halde, iki anlamda insan özelliği kazanır: Hem kusurludur hem de kursuz. HAL sinemanın, korktuğunu itiraf eden ilk makinesidir; filmin sonuna doğru ölüşünü duyarız (*Korkuyorum Dave!*) (görürüz). "*Matrix*"te ise korku, insan ile makineyi birbirine bağlayan "dildir".

Sinemanın geri teknolojikli makinesi (görünür, sabit, biçimi değişmeyen yapı) gerçekliği ele geçirmeye çalışır, ona hâkim olmaya, bu hâkimiyet üzerinden tahakküm kurmaya yönelir; yüksek teknoloji makinesi (sıvı, biçimden biç-

me girebilen; potansiyel bir güç olan makine, ya da Matrix) *gerçekliği daha çok iki parçaya ayırmaya çalışır; bunlardan biri sefil, külistür maddi bir yan, ötekisi fantastik, hayali, görüntüsel yandır.*

Bilgisayar Sinemaları

Öyleyse bu sinemanın bir sorusu da (*gerçeğin* ne olduğu sorusunun yanı sıra) bu sinemada *gerçekçiliğin* ne olduğu sorusudur. Süper-makine Matrix, bir yanıyla insanların bedenini hammadde olarak kullanır (gerçekliğin maddi, kaba yanı); ruhlarını (zihinlerini) ise (manevi, tinsel yan) sonsuz bir rüyanın, hayalin içine sarar. Gerçekliği ikiye bölen yüksek teknolojinin karşımıza çıkardığı bu “gerçekçilik” anlayışı ile teknolojinin düzeyi (gelişmişlik düzeyi) arasındaki bağlantıyı elbette sinemanın dışında, gündelik hayatın içinde de yeniden kurabiliriz. Düşünen robotlar ya da kaba teknolojinin yarattığı insan kopyası Frankenstein gibi canavarlar, insanın aile düzenini, sosyal hayatını, cinsiyet dengesini alt üst ederlerken, öteki deyişle onun dış dünyasını dengesizleştirirlerken; süper teknolojik makineler onun iç dünyasının düzenini alt üst ederler: (Bastırılmış olan) bilinçdışı/bilinç/dış gerçeklik ilkesi birbirine karışıp durur; iç mimarının bozulması da denebilir buna. İnsan, gerçekliğine el koymaya çalışan, birinci düzeydeki teknolojik ürüne, örneğin Frankenstein’a bakınca, orada (aynada) kendi suçlarının ve caniliklerinin yansısını görürken, öteki teknolojik makineye, diyelim ki Matrix’e bakınca, onun aynasında çoğaltılmış sayısız yansısını görür.

Sinema önceleri siber-uzayı ve klonlanmış ya da genetik dönüşüme uğramış insanları bizim dışımızdaki şeyler olarak, bir mesafe jesti içinde canlandırdı. Gerçek dünyanın içindeki değil de *paralelindeki* bir yapay dünyada, yapay insanlar ile karşılaştık durduk. Gösterim dünyası içinde belli bir mesafeden (uzaklık jestinden) dış dünyada henüz ihtimaller olarak konuşulan, bilimin gündemine girmiş tartışmaların üzerine kurulu organik paralel yaratılışlardı gördüklerimiz. Oysa son yirmi yıldan bu yana, artık gerçekliği ne malzeme verisi ne de *makul olanın ölçüsü* olarak alma ihtiyacı duyan bir siber-uzayın sinemada kol gezmeye başladığına tanık oluyoruz. ("X-Men"de mutantlar dünyada kol geziyor.) "Gattaca"da (1997, yön: Andrew Niccol) geleceğin terörist bir toplumunda, doğru gen konstrüksiyonuna sahip insanların statüleri doğal genlere sahip insanlardan çok yüksektir; doğal gen taşıyıcıları, artık acınası bir azınlığı temsil ederler. Sinema yüksek teknolojik dünya tasarımını, böyle bir dünyada doğal (normal) insanın ne kadar zavallı duruma düşeceğini hatırlatmak için harekete geçirmiş gibidir. Yüksek teknolojinin kurbanıdır bu tasarımlarda doğal insanlar; kurtarılırsalar da ancak, hâlâ kaygısı taşınabilen bir *sahicilik* adına kurtarılırlar.

Gene de bir tutam uyarı taşıyan film de yok değildir bunların arasında, ama bu uyarıyı bir yana bırakıp kendi projelerini üretmeye başladı bile sinema. Klonlanmış, genetik kodu değiştirilmiş yaratık (üstün insan? / sanal varlık) karşısında bir uyarı niyeti taşımayan bu projeler,

yüksek teknolojinin bu türden meta-projelerini bizim dünya algılarımızın (gerçeklik algılarımızın) içine kaydetmeye yönelmiştir. At onları atabilirsen oradan!

Dünya algılarımızın içine ileri teknoloji projeleri bir kez yerleşti mi, karşımıza *"Matrix"* filmlerindeki gibi bir siber-uzayın çıkmasına artık söylenecek bir şey kalmaz. Bu siber-uzay, mitolojik, dine özgü sınırsız bir mekândır çünkü. Her şeyin yan yana yer alabildiği, gösterge-lerin kol gezebildiği bir dinsel-mitolojik âlem. Bol bol yer vardır içinde insanlara. Bir hapishane, bir ucundan öbür ucuna git git bitmeyecek kadar geniş (sanal, algılarımızla birlikte sınırları hareket eden) bir hapishane ise, ona artık hapishane demenin ne anlamı olabilir ki? *"Truman Show"*un sonunda Truman, içinde yaşadığı sanallaştırılmış dünyanın sınırlarını algılar. Bu muntika bir hapishanedir onun için. Ama zaten *"Truman Show"*un dünyasında, maddi öğeler belli bir tiyatro sahnesi kurulmak üzere Truman'ın (algılarının) dışında, bu algıları yanıltmak için bir araya getirilmişlerdir. Demek ki Matrix dünyası bağlamında, öteki tarafın daha iyi olup olmadığı sorusu da önemsiz bir soru olup çıkar. Ömür boyu bir yerden bir yere gidilen, dolayısıyla da gitmelerin gitme olmadığı bir dünyadır burası. Belki de siber-uzay, ortaçağda Kilise'nin insanlara ifade ettiği şeyi ifade etmektedir; böyleyse, genetik tasarımı değiştirilmiş büyük teknolojinin ürünü yaratığımız da, manevi kurtuluşa ulaşmış, takdis edilmiş; yeniden doğmuş, yeni bir cennete ulaşmasındaki engeller önünden kaldırılmış insandır; Kili-

se'ye teslim olan cennete giden yolu döşer ya da cehenneminin yolunu. Artık hangi yönden baktığımıza bağlı olarak...

Sinemada, klonlamaların, genetik manipülasyonların tasarımlarının at oynattığı bir aşamada, *doğallığı koruyan insan* artık bir ütopya olma yolunda mı? *Ya da asıl ütopya doğal insan mı?* Hani bu sinemanın doğal insandan ne anladığı sorusunu bir yana bırakacak olursak, birey sayısız yapay dünyadan ve makinelerin oluşturduğu bir sürü organizasyonun içinden geçip sonunda (doğal) üstün insana doğru yol almak durumundadır. Demek ki "insan sonrası insan" (post-insan) ancak bir üstün insan olarak tasarlanabilmektedir. Eh, bu insan da ne kadar doğalsa, o da o kadar doğaldır artık.

Geri teknolojiyi geliştiren insanoğlu, bu teknolojiyle hem hayatını kurup destekledi (ateşli silahlar, tanklar, vb.) hem de bu hayatı yıkıma uğrattı. İleri teknolojiye geçerken, şimdi teknolojisi onun karşısına artık bir partneri, bir sen-ben ilişkisiyle çıkıyor. Yeni tür bir dostluk ilişkisi mi? Kimi filmler insan ile bu teknoloji arasında bir ortak yaşamın yolunu tasarlarlarken, bu ileri teknoloji makinelerinin de öyle "yeni insan" hakları gibi bir şeylere sahip olmaları gerektiğini bile hatırlatıyorlar. Bu filmlerin gene kimileri, insan ile makine arasındaki büyük savaşın kaçınılmazlığından dem vuruyorlar, insanların kölesi olarak geliştirilmiş bu makinelerin eninde sonunda özgürlük talepleriyle öne çıkacaklarını ileri sürüyorlar. "*Terminatör*", "*Trancers*" (1985, yön: Charles Band) ya da "*Robot Jox*" (1990, yön:

Stuart Gordon) gibi filmler, insan ile makine arasındaki bu büyük savaşın sonsuza kadar sürüp gidebileceği izlenimini veriyorlar, ta yeni bir *ortaçağa* kadar. Böyle olunca da hemen hep, bir yeni Mesih beklenir oluyor. Bu durumda, modern mega-kentler ancak insanı içine ittikleri *medyatik trans hali* sayesinde uyurgezerler gibi dolaştırabiliyorlar bu kentlerde; bu büyük kentler bir arada tutulabilen milyonlarca insanla tıka basa doluyken, bir sürü insanın yapay insan yaratmaya çalışmaları anlaşılır bir tuhaflik değilse, ancak bir endişenin kavranmasıyla, daha doğrusu post-insanın, yani insan-sonrası üstün bir insana ihtiyaç duyulacağı kaygısıyla akla yatkın geliyor. İnsan-makine savaşının bir ortaçağda düğümlenmesi noktasında, insanlığı kurtaracak Mesihlerdir bunlar herhalde. Öyleyse sinema bu ilişkide, bir yandan korku ve endişelerimizi, bir yandan da hayranlığımızı yansıtmaktadır. Bir yandan sahici insanı ikinci, üçüncü teknolojik yaratımlara karşı savunmaya çalışıyor, bir yandan da bunun zaten mümkün olmayacağını sezip (doğal) sahici insandan sonra ne gelebileceğini bulmaya, öngörmeye uğraşıyor. Sinemada bu insan sonrası insanın (post-insanın) deneylerini yapıyoruz. Sinemada yüksek teknolojik gelecek tasarımı bir noktadan sonra engele çarpıp geri dönmekte ya da gele gele yepyeni bir barbarlığa teslim olmaktadır. Hemen her film bizi bu barbarlığa biraz daha yaklaştırmaktadır.

Peki öyleyse, insanlığın (ve şimdiden sinemanın) bu yüksek teknolojik gelecekte kendine

bir yer bulabilmesi için neler olması gerekir? Her yeni film bu yönde bir arayış, bir yoklama olarak teknolojik düzlemde nereye kadar geldiğimizi ama nerelere de gitmememiz gerektiğini göstermektedir bize. “Bu yola girmek yasaktır!” tabelası. Görebilirsek.

Öyleyse bu teknoloji-gelecek ve sinema ilişkisini burada noktalarken, “*Matrix*”lere dönerek şunu söyleyebiliriz. “*Matrix*” yaralarımızı sarmaya çalışan bir film olarak da anlaşılır demek ki; gelecek vizyonlarının barbarlığa yönelmiş insanını o vizyonların elinden almaya çalışan bir üçleme. Popüler mitolojide hâkim söylemi, umutsuzluğu aşmaya yönelen bir popüler mitoloji. Bize böyle muhtemel bir gelecek içinde yuva olacak bir yer bulan bir üçleme. Ama işte bu yuva, az önce de belirttiğimiz gibi, insanın algıları içinde kurulan bir yuva, o kadar. Tıpkı “*Star Wars*” gibi, ama ondan çok daha zekice, umutları kıyamet ya da felaket fantezileri içine yerleştirmesini bilen bir popüler ürün.

Bilim-kurgu sinemasındaki, makinenin devamı ve düzeltilmiş hali olan bilgisayar ile insan ilişkisi, aynen insan-makine ilişkisi gibi, tepetakla gitmiş bir ilişkidir. Klasik Fordist makine, cıvatalı, contalı, çarklı haliyle insana benze-me konusunda hiçbir şansı bulunmayan ve teknolojik, mekanik bilgisayarla karşılaştırıldığında kaba sayılan bu güç, dediğimiz gibi, iktidarı, üretimi, toplumu ele geçirmek ister; savaşmaya can atar. İleri teknoloji, yani aslında belli bir biçime (hatta iyi düşünülecek olursa, taşıyıcı töze) sahip olmayan bilgisayar ise, fantezilerimize, algılarımıza ve ruh, duygu, aşk gibi içsel

yanlarımıza el atmaya bayılır. Yetmişli yıllara kadar bilgisayar, içinde lambaların yanıp söndüğü, delikli şeritlerin makaralarda sarılıp boşaldığı dev bir “kutuyken”, mekâna bağımlı bir şeydi. Gittikçe daha az makine ve daha çok ağ (şebeke bağlantısı) haline geldikçe, mekân önemi kaybetmeye yüz tuttu ve *zamana* bağlı olan ne var ne yoksa, bu yeni bilgisayarı daha çok ilgilendirmeye başladı.

En başta iletişim yapılarını, bütün dünyayı, yeni bir kendine özgü “şimdi” oluşacak şekilde değiştirdi bilgisayar. Bilgisayarın hayatımızın içine yerleştirdiği bir zaman ilişkisi bu. İçinde yaşadığımız ve an olarak algıladığımızı düşündüğümüz “şimdi” ile, farklılaştırmamız gereken, bilgisayarın “şimdi-zamanı”, kendine özgü bir sembolik ilişki durumuna karşılık geliyor. Gerçekten de, bilgisayarın getirdiği bu yeni zaman türünün, bizim öteki şimdiki zamanımızdan, içinde “o an” yaşadığımız dilimi tanımladığını varsaydığımız “şimdi”den farklı bir yanı ve yönü var. “*Matrix*”te bu “şimdinin” bizim “şimdiye” karşıt bir şimdi olduğunu da inanılmaz bir kesinlikle görüyoruz.

(Burada fırsat bulmuşken bir parantez açıp, zaman olgusunun nesnelliği sorunu üzerinde biraz duralım:

Zamanı soyutlamanın uygarlaşma süreciyle ilintisine değinen Norbert Elias [*Zaman Üzerine*, Ayrıntı Yayınları, çev. V. Atayman] zamanın dışsal, objektif/nesnel bir olgu olmadığını hatırlatır. Zaman, ta en baştan, doğal nesnelerin birbirine göre hareketlerinin karşılaştırılıp soyutlanmasından çıkan bağıntıdır. (Ay’ın,

Güneş'in, Dünya'nın birbirine göre hareketleri, hayatın pratik ihtiyaçlarına göre, kabadan inceye doğru belirlenegelmiştir. Teknoloji [sanayi] döneminde emeğin fabrikalara girmesiyle, sosyal hayatın zamana göre [dakik] düzenlenme ihtiyacı arttıkça, modern insan zamanı "içselleştirmiş", "zaman" bir kendi kendini kontrol mekanizmasına dönüşmüştür. İç kontrol. Elias buna *zaman vicdanı* diyor. Öyleyse şunu da söyleyebiliriz: Makineler çağında, 19. ve 20. yüzyılda, *soyut* bir zamana göre yaşamayı iyice öğrendi modern insan. En başta bürokratik kaygılarla ve kapitalizmin ihtiyaçlarına göre düzenlenen bu *soyut zaman*, saatlerin, çalışma plan ve programlarının dayatmasıyla, Elias'ın ileri sürdüğü gibi *içselleştirildi*; ama bu zaman vicdanı pek de kolay uyduğumuz, uymaya yanaştığımız bir iç sesi üretmiyor. Öyleyse belki bir *zaman diktasından* söz etmek daha doğru olacaktır.

Konudan biraz sapsak bile, fırsat bulmuşken, neoliberal pazarda zamanın yok edilmesine de bir değinme yapabiliriz burada. Soyut zaman, kapitalist sanayi toplumunun tarihinde, pazar ekonomisinin süreçleriyle birlikte, apayrı anlamlar kazandı. Diyelim ki bir malın kendi ömrünü çekip onun elinden alıp ona "kendi zamanını" dayattı: Şu kadar süre, tüketimde, dolaşımda kaldığın süre yaşayacaksın! Metanın ömrü, pazarın belirlediği zaman süresinin [tüketimin/talebin bitiş süresinin] dışına çıkamaz oldu. Meta ömrünü en sapkın biçimde dikte eden [ömür biçen] bu dikta, modada [atomun yarı ömrü gibi] bir gözden düşme süresinde bü-

tün tahakkümünü gösterip duruyor. Gözden düşme saati çaldığı anda, becerikli ve telaşlı bir el, malı mezarına [ya da artık sonun başka bir evresine] taşıyor!)

Soyut Zamandan “Sembolik Şimdi”ye

Bilgisayarlarla birlikte bir başka “şimdi” daha çıktı ortaya. “Şimdi”, tam o anda dünya ile *benim* eşzamanlı bağlanmam anlamına gelmiyor artık, şimdi bir durum, *benim* değil de *makinelimin* dünyanın bütün makineleri ile bağlanmış olması hali. Bu sembolik anda, hepsi birbirine *aynı anda* bağlı bilgisayarların hayata soktukları bir sembolik aynı andalık hali. Bilim-kurgunun yıllardır ima ettiği bilgisayar komplosu aslında çoktan gerçekleşti demek ki; savaş, iktidarı ele geçirme ya da insanı gen manipülasyonu ya da herhangi bir yoldan değiştirerek yapmadı bunu bilgisayar; *soyut zamanın* yerine *sembolik zamanı* geçirerek yaptı.

“Matrix”ler, bu sembolik şimdi’nin de film-leridir.

Zamanı kendince çekip çevirmek, orasından burasından kesip biçip yeniden eklemek, algılarımızın sonucu ve düzenleyicisi olan soyut zamanı, iyice sembolleştirip duruma göre iptal etmek, bilim-kurguda sık rastlanır bir durumdur. Kubrick’in “2001”inde ise, Nietzsche’nin tarihi bir dairesel süreç olarak kavrayan anlayışına gönderme yapan, “felsefi” bir zaman anlayışı buluruz karşımızda. Astronot Bowman, Barok bir mimarının içine geri döner yıldızlararası yolculuğun ardından. Ölümsüzlüğe yolculuk bizi ölümlü dünyanın gene belli bir felsefi za-

man kesitinin içine geri fırlatır. Döngü bir bakıma ölümsüzlüktür, ama başa dönme anlamında mı? Üstelik ölümsüzlük arayışı, "2001" in bilgisayarı HAL için de geçerlidir.

Megalomanlaşan HAL ile kederli M.U.T.H. (E)R arasında, insanlığın hayrına çalışmış çok az bilgisayar bulabiliriz. "Kendi canına düşmüş" HAL da bir zaman makinesi olmak ister. Önce devreden çıkartılmaya, kapatılmaya direnir; çünkü kendini kusursuz bir Tanrı gibi görmektedir. HAL'ı atlatmayı başaran Astronot Bowman, bilgisayarı insani zamanın içine (ölümlülüğün içine) çekmeyi başarır. HAL ölümüne boyun eğer. Tuhaf bir şekilde bu kez astronot bir tür ölümsüzlük kazanır ve (yıldız zamanı gibi bir boyutta) yeniden doğar. Neo ise dışarıya çıksa bile bu ölümsüzlüğe kavuşma anlamına gelmez. Kişi Matrix'in içinde de, dışında olduğu gibi ölümlüdür.

Popüler mitolojide, söz konusu ileri teknoloji ürünü bilgisayarlar olunca, genel olarak söylenebilecek şey, bunların pek azının insanlığın hayrına işler yaptığıdır.

Öyle görünüyor ki bilgisayar, sinemanın kıyamet fantezileri içine kendiliğinden yerleşmiştir bu sinemada. "*Homewracker*" da (1992, yön: Fred Walton) elektronik ev hizmetini kıskanan kadın, caniyane fikirlere kapılınca, düşünen makine de önceden tahmin edilmeyen güçleri harekete geçirir. "*War Games*" da (1983, yön: John Badham) bilgisayar bir gencin joystiğini kullanıp dünyayı neredeyse üçüncü savaşın eşiğine getirir. "*The Terminal Man*" da (1974, yön: Mike Hodges) bir araba kazasının ardın-

dan zihinsel bulanıklıklar yaşayıp duran bir bilgisayar uzmanı, beynine yerleştirilen çiple birlikte saldırgan bir canı olup çıkar. Bilgisayar kıyamet ya da felaket tasavvurları içindeki yerini alırken, düşünen makinemiz, bilim-kurgu türünün kadim saplantıları ile ilintilenip durur: *Cinsellik, yaratılış, cennet, cehennem, canavar* ve *kurban* konusundaki saplantılardır bunlar. Bilgisayar, insanların bedenlerine girmeye niyetli yeni bir *alien türü*, bir *body snatching* (bedeni içten ele geçiren) makinedir; ama insan ile kaynaşmasını, sadece bir "ele geçirme" ilişkisine indirgeyemeyeceğimiz bir yeni birleşme biçimidir de.

Sonuçta, daha önce sözünü ettiğimiz, gelişmiş teknolojinin bizi bir başka ortaçağa götüreceği saplantısının birçok varyasyonu bir kez daha bilgisayar-insan ilişkisini ele alan filmlerde de karşımıza çıkıp durmaktadır diyebiliriz.

Trash-movie (önemsiz, ticari filmler) dediğimiz sinema türünde bizi hayran bırakıp duran şey, insan ile makine arasında kalan "ara bölge"dir, örneğin ya Robocop gibi, beyni, yüzü insan, kendisi makine olan bir konstrüksiyonda gerçekleşen kaynaşma ya da "*Robocop*"un devamı olarak görebileceğimiz "*Terminatör*"deki makine varlıklar, ya da bilgisayar ile insan algısının kaynaşma halleridir. "*In the Cold of the Night*"da (1991, yön: Nico Mastorakis) bir fotoğrafçı günün birinde uyanır ve beyninde haberi olmadan bir çip taşımaya başlar. Bu çip onun rüyalarında caniyane bir film üretip durmaktadır. Çevresindeki insanlar bu filmin oyuncularını oldukları için film gitgide fotoğrafçının gerçekliğine dönüşür.

“Matrix”te de hacker Neo, kendi dünyasının içine hapsedilmiş gibidir. Filmin, Godard’ın “Alphaville”inden beri bilgisayarların tahakkümüne ilişkin bilim-kurgunun bütün negatif ütopyalarını bir araya getirme açısından derli toplu bir görüntü olacağı izlenimini edinebiliriz; Wachowski biraderlerin Godard filmi ile ortaklıkları, sanılandan çok fazla olmalıdır bu bakımdan.

Gerçekliğin Ötesi

Dünyanın paralelindeki bir dünyaya girmek ya da düşmek, burada bir yabancı olarak mı kalacağını yoksa oranın oyununa, diline, kültürüne mi katılacağını kendine sormak, başlı başına bir film konusu olagelmıştır. Bu paralel dünyanın ille sanal olması da gerekmez. Vahşi Batı filmlerinde yerleşime henüz açılan ya da açılmaya hazırlanan coğrafyalardır bu alanlar, bu iki dünyadan hangisinde daha tercih edilir bir ahlaki durum olduğuna bakmaksızın, karşımıza asıl kapalı bir mekânda olma sorununu çıkarır. Kişi orada deneyimlerini edinecektir. Gerçi fantezinin ve teknolojinin sanal dünyaları bir yandan da iç içe geçip dururlar, birbirlerine açılırlar. Gerçek dünyada uyanma tehlikesi vardır, sanal âlemlerde ise hep tutsak kalma tehlikesi. Denebilir ki her popüler tür, her pop-mitosu bize Platon’un, zincirlendiğimiz yerden, şeylerin sadece duvara yansıyan gölgelerini görebildiğimiz mağara benzetmesinin modern, teknolojik bir versiyonunu hatırlatır. Platon’un mağarasına tıkıştırılmış insanlardan farklı olarak, az çok

gönüllü girmişizdir oraya, dünya hakkında imgeler edinmeye.

Fantastiğin Estetiği

18. yüzyılın sonunda Batı'da burjuvazinin elinden kitap düşmemeye başlamıştı. O gün bu gün anne babaların bir korkusu da evlatlarını yapay/sanal âlemlerde kaybetmektir. Alice'in harikalar dünyasına kaçmalarından korkarız onların, olmayan ülkelere gidip dönmemelerinden; Pokemon ya da Harry Potter dünyasına takılıp kalmalarından. *Bilim-kurgunun, fantezinin, hatta avantür romanının kökeni, aydınlanma burjuvazisinin, macerayı beyninde, odasında, kitabın satırları arasında yaşama yolunu seçerek elde ettiği güvenliğinin de eseri sayılabilir.* Yapay deneyimlerin mekânı (dünyası), burjuvazinin iç dengesinin, Firavunlar Vadisi'ne gitmeden de oraya gitmiş olma gerekliliğinin icadıdır. Bu yapay deneyimler dünyasını kaybetmek onun korkusudur, *özlemi* de orada değil de gerçeklikte yaşamaktır. Robinson olmak ister, ama en iyisi o ıssız adada yaşamaktansa bunu kurmacada halletmektir, daha güvenlidir böylesi; ne olur ne olmaz. Popüler kültürün *Oz Büyücüsü* boyutudur bu: Bir yandan uyan, git, gör, deneyim, bilgi topla arzusunu kullanmak, öte yandan bu arzuları fiksiyonda/kurmacada yaşatmak.

Bu dolambaçlı bir konu. Popüler kültürün, kurmaca ile gerçeklik arasındaki bu çelişkiye aldırmadan işine bakan bir sürü ürünü vardır. Gerçeklik, fantastik/kurmaca olanın içinde ya da tersine, fantastik olan (sanal olan diyelim) gerçekliğin içinde öyle maskelenmiştir ki, göz-

leri açık rüya gördürür bize bu ürünler. Gene kimi popüler ürünlerde, gerçeklik ile fantastik olanın ilişkisinin bizzat kendisi karşımıza sorun/tema olarak çıkar. Ama ister gerçeklik içinde fantastik, ister tersi bir ilişki sunulsun, sorun şöyle bir ikilemde özetlenebilir: *Ben ile dünya, hangimiz gerçeğiz?*

Ben ve gerçeklik, ben ve dünya. İnsan, diyelim ki hayatının bir aşamasında bir ara bir “teklik” olduğunu düşündüğü bir noktaya gelir. Ben teksem, ayırısam, dünya da öyleyse, birlik ne anlama gelir, aynılık? Her iki yan da aynı ölçüde doğal ya da gerçek olabilir mi? Saçma, gereksiz bir soru, elbette her iki yan da doğal, gerçektir; ama tam bu soruyu sormaya başladığımızda, okuldu, eğitim sistemiydi, inanç sistemiydi, mitolojiydi, romandı, kurmacaydı, artık akla gelebilecek her türlü toplumsal-kültürel kurum devreye girer. Ortalık karışır. İnanç sistemleri, tarikat kurnazları, hem bu dünyanın, hem de içindeki ben’imizin aslında bir hayal ve yanılısma, öte dünyanın sahici, hakiki olduğuna inandırmaya çalışırlar insanları. Örneğin uyukumuz, rüyalarımız. Orada, hakiki/doğru/gerçek olan ne, ayırmak zordur. Uyandıığımızda (uyandığımızı sandığımızda) rüyamız maazallah güne sarkmışsa, ya da ipin ucu kaçmışsa, kendimizi bir böcek olarak bulabiliriz (Kafka/*Dönüşüm*) ya da bir android. Popüler kültür de rüyayı uzatabilir. Dünya ile insan ilişkisinde hangi tarafın sahici/hakiki/gerçek olduğunu ayırt etmek için kriterler bulmak zorlaşır. İyi saatte olsunlar bir komplo kurup ben ile dünya ilişkisini alt üst etmemişlerse bile, bu gerçekli-

ğın/dünyanın, benim de yer aldığım hakiki varoluşun içine, ikide birde yanılısama/hayal boyutu pompalanıp durur. Kaldı ki, gerçeklikte varoluşun şartları, fantastik olanı, hayali'yi davet etmekten de geri kalmazlar.

Sinemada yapay insanın yaratılması da, hayale sığınmanın bir yoludur demek ki; insanı bambaşka, bir anlamda "cisimsiz" bir varoluş düzlemine taşıma imkânı verir. Android, yapaylığına rağmen, "gerçek" insana göre, tam da bu özelliğinden ötürü yeğdir. İnsan ile deneysel düzlemde bir arayış ilişkisi oluşturur ve en az bir laboratuvar faresi kadar acınır ona, korunur. Sinemadaki sanal âlem ya da sanal dünyalar da böyledir. Bir kurtuluş, bedenden ve onun sorunlarından arınma imkânı gibi çıkarlar karşımıza. Hakiki, gerçek dünyadan farklı oldukları sürece, bir hazzın ve deneyin kaynağıdır böyle dünyalar. "Miş'li" hikâye diliyle anlatabiliriz onları; "orada bir yer, bir ülke varmış", canımız istediğinde de terk edebiliriz orayı. Vincente Minelli'nin masal-müzikali "*Brigadon*" bu anlamda bir ilk "*Matrix*" bile sayılabilir. Gene Kelly, Van Johnson, İskoçya'da av sırasında büyü, masalsı bir köye girerler bilmeden. Bu gizli vadideki Brigadon köyünde Tanrı insanlara 100 yılı bir gün gibi yaşama, böylelikle 20 yüzyılın korkularından uzak kalma imkânı vermiştir. Gene Kelly, Cyd Charis'e âşık olunca, bu paralel dünyada kalıp kalmama konusunda karar vermek zorunda kalır. Olabilecek en radikal sığınma/iltica durumudur bu, ama aynı zamanda da gerçek dünyada yaşamının bir kayıp olduğunu da söyler bize. Hayatın bir çöl olduğu deneyimine yollamadır.

Gelgelelim, ne zamandır bu türden masalsı-fantezi dünyaları, öyle hayata alternatif oluşturu-
racak, mutluluğun vadileri olarak çıkmıyor ar-
tık karşımıza. Bundan böyle oraları belanın böl-
gesi değilse de, “kolikliğin”, kaçışın, hırsın
alanlarıdır. İki şeyi ayırmalıyız: Hayali, düşsel
bir dünyada gerçek olan dünyayı geride bıraka-
biliriz, orada bir yerde, ama “gerçekliği” (haki-
kati) peşimizden sürüklemeyen edemeyiz.
(*Matrix*’in içi ile dışı arasında sefillik bakımın-
dan bir fark olmayışı bundan mı?)

“*Pleasantville*”de (1998, yön: Gary Ross) biri
erkek iki kardeş, televizyon aygıtından steril bir
dünyaya geçerler. Bu tipik *soap opera*’da birkaç
duygusal deneyim edinseler de sterillik ve te-
mizlik, lanetlenmiş, en azından gerçekdışı dün-
yanın bir tür özelliğidir. “Hayat gerçek, hakiki
olacaksa içinde acı, sevgi, dert filan olmalıdır,”
demeye getirir film. Buyurun, gerçekliğe geri
dönün. Orada itfaiyenin hortumu hiç değilse
cayır cayır yanan binalara çevriliyor, öyle değil
mi? Yangınsız bir dünya bize göre değil! Dert-
siz bir dünyayı tasarlayamaz durumdayızdır.
Ya da tasarlayacaksak, ancak, steril bir hayati-
yetsizlik hali olarak sunarız onu. İnsanların bir-
birine yürek acıları çektiirmediği, kıskançlıkla-
rın olmadığı, sömürünün tarih olduğu bir dün-
yayı havsalamız almaz.

Peter Weir, “*Truman Show*”da (1998) böyle
steril, enikonu düzenlenmiş dünyanın içinin
neye benzediğini gösterir bize. Tek kirlilik bir
ara bir yerlerden düşen spot lambasıdır. Bu kü-
çük kasaba *Matrix*’inde Jim Carrey de “gerçek-
liği” seçer (özgürlüğü değil elbette!) ve gerçek-

liđi kovalarken bir yaratıcıyla karşı karşıya gelir. Yaratıcı ona yapay sistemin avantajlarını sayıp döker. “*Matrix*” ile bu filmi birbirine bağlayan asıl yan, her ikisinde de, kahramanların “dışın” bir imajını kafalarında canlandıramayışlarıdır. “Dışarısı, gerçeklik, aynen burası, içerisi gibi” der “yönetmen/tanrı” Truman’a. Truman Show’u seyreden “dışarıdaki”, barlardaki, mutfaklardaki, hatta küvetlerdeki insanlara bakınca bu tespite katılmamak mümkün olabilir mi ki? Dışarıda gerçekten çok az bir hayat vardır. Ama Truman gene de oraya gitmek ister.

Kulislerimin, sahnemin bittiđi yer benim dünyamın sınırlarının gelip dayandığı yerdir.

Dünyanın Sınırları

Programımın sonu, dünyanın sonudur. Modern öncesi insan da *hayal gücünün sınırlarına dayandığı yerde*, tepsi gibi tasarladığı dünyanın bittiđini sanıyordu. Demek ki modern öncesi hayal gücünün bir çeşidi içinde yaşıyoruz bu filmlerde.

Bir şeyi daha öğreniyoruz onlardan: Yapay dünya, yüzeyde ya da çekirdeğinde, öteki, gerçek dünyaya ilişkin radikal bir önerme içermektedir. O da şudur: *Gerçek dünya katlanılır gibi değildir*. Ondan hayır yoktur, yaşanacak yer değildir.

“*Matrix*”te bir araya gelen, içinde yaşadığımız gündelik hayatın özellikle Batı “refah” toplumlarındaki gelecek karamsarlığının temelini oluşturan akımlar ve bu karamsarlığın üstesinden gelme yolunda başvurulmuş mitos kurmaca-

larıdır. Bir yandan insanın kendi yarattığı bir insanlık sonrası varoluş tarzı ile (siber varlıklar vb.) girdiği geri dönüşü olmayan kıyamet savaşları vardır bu mitik kurguların içinde. Öte yandan da bilgisayarların, insana ait yaşama alanlarını, hem bireysel gündelik hayatın alanlarını hem de ortak yaşamının, toplumsal uzlaşmaya (mutabakata) dayalı birlikteliğin alanını ele geçirme endişesinin masalları vardır. Ama bir üçüncü düzlemde de hem oyuncu, temsilci, hem de tüketicisi olduğu medyanın arzu gerçekleştirme makineleri içinde yok olup gitme isteği. “*Matrix*” bu üç düzlemi birleştiriyor mu, ne dersiniz? Bilim-kurgunun bu üç kıyamet vizyonu bir araya geldiyse orada bir kurtarıcıya da ihtiyaç var demektir.

(S. Zizek, *Matrix ve Felsefe*’deki, kıyamet vizyonları bağlamına sokabileceğimiz yorumunda, her şeyin Matrix tarafından üretildiği, bunun dışında ve karşısında hiçbir gerçekliğin bulunmayıp, sadece birbirini karşı karşıya yansıtan sanal gerçekliklerin bulunduğu tezinin ideolojikliğine değinir. Orhan Pamuk’un *Kara Kitap*’ında da böyle yansıyı yansıtır duran karşılıklı aynalar vardır. Gerçeklik ile girişilmiş bu oyunda, gerçekliğin durumuna yollama orada da tartışıldı az çok. [Bkz. Orhan Koçak, “Kara Kitap” denemesi, Metis, *Defter*] “*Matrix*”lerin devamında, sanal evrenin dışında varolduğu izlenimini edindiğimiz gerçekliğin [Zion’un] de bir Matrix olduğunu öğreniyoruz. Zizek, sanallığın bu sonsuz çoğaltılmasından daha kötüsünün, *gerçekliğin çoğaltılması* olabileceğini de hatırlatıyor! Amerika’da yerin altında yapı-

lan elektron hızlandırma deneyine dikkati çekip, buradan türeyecek kıyamet vizyonuna değinerek şu sonucu çıkartıyor: Bu deney bütün maddeyi yutan bir karşı madde oluşumuna yol açtığı anda, test edilen teori doğrulanacaktır da, kim doğrulayacaktır bunu; doğrulayacak kimse kalmayacağına göre? Yani teorinin doğruluğu, deneyin başarısı, paradoks bir şekilde, yeryüzünde olmayan bir dış “öznece” doğrulanabilir ancak. Matrix içinde gerçekliği aramanın bir benzeri hal mi bu?

Anlaşılan Matrix’in dışındaki gerçeklik, hakiki bir gerçeklik olmak yerine, Matrix’in kendi konumunu belirlemeye yarayan [kime göre?] bir referans ihtiyacı gibi bir şeydir de. Her Matrix, gerçek diye ilan ettiği bir başka Matrix’e göre kendi konumunu belirlemek durumundaysa; ilişkiyi düzenleyen “işlevsel” bir gerçeklikle, sinemanın diliyle, teknik bir gerçeklikle karşı karşıyayız demektir.)

MATRIX



Matrix: Sanal cennet/cehennem

Teknolojik Romans

“*Matrix*”in anlattığı öykü öyle tamamen yepyeni bir öykü değil. Bilim-kurgunun kuşku-cu, karamsar bölümünün içinde “*Space Opera*”ların sınırsız yayılma, genişleme fantezileri-nin bugüne kadar uzanagelen üç kolunu birleş-tirir “*Matrix*”. Bu kollardan biri, kapalı bir top-lumun geleceği konusunu işleyip durur. Uyuş-turucu ilaçlarla, terör ve halüsinasyonlarla ya da benzer araçların hepsine başvurarak, akla gele-bilecek en “totaliter” devletin bile hayal edeme-yeceği ve içten içe kıskanacağı bir mutlak hâki-miyet düzlemine ulaşmış kapalı bir toplumdur bu, daha doğrusu böyle bir toplumun geleceği-ni anlatan *negatif ütopya*. Bu mutlak hâkim kapa-lı toplumdan olsa olsa ara sıra tek tük kişiler ka-çabilir; toplumun bütününe kurtaracak bir dev-rimin bu sistem karşısında en ufak bir şansı yok-tur. “*Space Opera*”ların günümüze uzanan bir başka kolunda, insan ile makine arasındaki mü-cadele ya da hatta savaşı tırmandırıp duran kriz ele alınır. Birinci Dünya Savaşı’ndan, ama asıl ikincisinin bitiminden bu yana aradan geçen yaklaşık elli yıl boyunca üst düzeyde gelişmiş ve sonunda başına buyruk kesilmiş bir savaş teknolojisinin insanlığa hâkim olma fantezisi, özellikle Batı refah dünyasında insanların yaka-

sını bırakmamaktadır. Kaldı ki yersiz bir endişe değildir bu. Teknoloji adına bulunan ve bulunacak ne varsa, radyodan tutun da internete kadar, başlangıçlarını askeri araştırmalara borçludurlar ve hiçbir Allah'ın kulu, bugün bu ve benzeri teknolojik araçların ne kadar *sivilleştirildiğini*, toplumun insani ihtiyaçlarının hizmetine ne kadar verildiğini bilemez ya da söyleyemez. Ama sezip bildiklerimiz, kuşkularımızı katlamaya yetebilecek düzeydedir. "Space Opera"nın üçüncü kolu, insanın muhtemel teknolojik imkânlarla donanmış bir dünyada insani kişiliğini yitirmesi, kimliğinin, kişiliğinin dağılması, öznenin gerçeklik içindeki yerinden edilmesi teması etrafında döner.

Bilim-kurgunun alt türü olan *siberpunk*'ta (okurunun, bilim-kurgunun ana kolundaki romanların okuyucusuna göre çok daha az olduğu türü), söz konusu kapalı toplumdan kurtulma fantezilerinin içine hemen hep bir miktar sosyal eleştiri ve *teori kırıntısı* sıkıştırılması da âdet olmuştur. Bilgisayar teknolojisi, pop, hippi-isyanından kalıntılar, Marx'tan, Herbert Marcuse'nin represif tolerans'ından (baskıcı hoşgörüsünden), yabancılaşma ve sömürü teorilerinden, *Kapital*'den, şundan bundan enjeksiyonlarla, hayatın çeşitli gerçeklik alanları hakkında bir şeyler söylemenin dili aranıp durur *siber punk* bilim-kurgu türünde. *Siber punk* yazarlarının derdi, yeni dijital dünyada nelerin mümkün olabileceği sorusuna değil de, bu siber dünyada, insanların bireysel algılarının ve toplumsal organizasyondaki yerlerinin ne olabileceği sorularına cevap bulmaktır.

Muhalif Kùltür

Siber punk'ın isim babası, *Neuromancer* romanıyla tam da 1984 yılında kapıyı aralayan William Gibson'dır (Sarmal Yayınları, Ağustos 1998, çev. Melike Altıntaş). Gibson'ın bir üçlemeye (triloji'ye) doğru gelişmiş bu romanının "*Matrix*" için bir maden ocağı olduğunu söylemek gerekir; ne ki "*Matrix*", siber punk edebiyatının gerek ruhundan gerekse içeriğinden tam bir çark etme özelliği de taşımaktadır; tıpkı Isaac Asimov'un klasikleşmiş teknolojik-bilimkurgusuna ve onun robotlar yasasına cepheden bir yüz çevirmeyi temsil etmesinde olduğu gibi. Asimov'un dünyasında teknoloji ile (robotlar ile) insan arasındaki her türlü kriz ya da çelişki, karşımıza *mantıksal* çelişki olarak çıkar ve öyle de çözülür; sonda hep insan kendisinin paraleli olan teknolojik yaratığı, yani düşünen makineyi (robotu) mantık/akıl düzleminde alt edip hâkimiyeti elinde tutar; orada hayatımız bütün teknolojik gelişmeye rağmen son tahlilde kendi elimizde, güvencededir. Dert akılsa, insandan daha mantıklısı olamaz Asimov'a göre. Elbette Asimov romanlarında, sonuç ne olursa olsun, düşünen bir makineden duyulan endişenin izlerini bulmamak gene de mümkün değildir; ama bunları yarattığı için vicdan azabı çektiği de söylenemez insanların. Sonuçta hâkimiyet ondadır: "Güç bende!"

Siber punk'ın tarihi, eninde sonunda "mainstream"ın, yani hâkim kültür düzeninin alt kültürü yutmasının klasik bir modeli olarak anlaşılabilir. Yeri gelmişken etrafından dolaşma-

sak iyi olur. Diken, yeni gençliğin etine batıp kalmıştır orada. “Paslanıp duran, çürüyen sanayi muntıkalarında dolaşıp duran ve sert, keskin punk ritimleriyle isyanı deneyen, sistemin atığı bütün o refah ve tüketim çöprü, o technofreak’ler (teknolojik ucubeler), hacker ve uyuşturucu bağımlıları” diye yazıyor Mario Scalla, “hepsi yeni ekonominin kapitalist borsa fantezileri içinde rendelenip ufalanıp gittiler. Ama çok şükür ki sadece o eski kitaplar ve manifestolar hâlâ mevcut olduğu gibi, hâlâ bir kültür sanayii ve onunla birlikte şu dikkat çekmeden inatçı alt-kültürleri gözlemleyip duran ve fırsatı bulur bulmaz asimilasyon çalışmasına girişen *mainstream* denen ana-akım var da tamamen kaybolmalarına fırsat vermiyor.” Mario Scalla eninde sonunda siber punk’ı kendi içinde özümseyip yutmak üzere pusuda bekleyen *mainstream*’e dikkati çekiyor. İyi de, bu yutma, bu özümseme, *mainstream* içinde arızaların, aksaklıkların, eski program homurtularının hiç bitmemesini de engelleyemiyor elbette. (Bu konuda Ayrıntı Yayınları arasında Gürol Koca çevirisiyle çıkan *Ruj Lekesi* [Greil Marcus] önemli bir kaynak. Muhalefeti, kültürel/sanatsal düzleme çekmiş birkaç kuşağın, insanlığın acılarını, cinselliği, sosyal sorunları, şunu, bunu, ya da Auschwitz, Dachau fotoğraflarını sanatsallaştırmakla, öteki deyişle, aykırı bir kültürel muhaliflik oluşturmakla taşıdığı sorumluluğu ve boşa gidişleri; yutulmaları orada çok iyi okuyabiliyoruz. Bir şey daha söylüyor belki *Ruj Lekesi*: Bir muhaliflik ruhu, kültür kadar eski damar, *mainstream*’lerde değil de hep bu aykırı, marji-

nal, sisteme yakın-uzak, gıcırtılı, tırmalayıcı seslerde, dada'larda, punk'larda enerji sakınımı yasası uyarınca korunur.)

Sanal Dünyaya Merhaba

"Matrix"ten önce de, gerçek insanların sanal gerçekliğin içine zorla girmeleri ya da alınmaları konusunu işleyen iyi kötü film girişimleri oldu. Bir Walt Disney prodüksiyonu olan Steven Lisberg filmi "*Tron*", 1982 yılında, o günler için alabildiğine sınırlı, kısıtlı bir bilgisayar estetiğiyle işin altından kalkmaya çalışmıştı; ama ciddiye alınamayacak kadar gülünçtü film. Siber punk'ın isim babası Gibson'ın romanları ise sinemada büyük bir ses getirmedi. Jean-Luc Godard'ın dedektif Lemmi Caution'ı (Eddie Constantine, 1965) bilgisayar dünyasının üzerine saldığı "*Alphaville*"de, yönetmen, Paris'in birkaç binasını ve caddesini, gecenin karanlığında, kendi perspektifinden çarpıtıp ufaltarak, "kimsenin oturmadığı bir kent" görünümünü vermeyi denemişti. Lemmi Caution, kaybolan yar-



Alphaville: İnin cinin top oynadığı,
bilgisayar yönetiminde bir kent

dımcısı Dickson'ı ararken bir gece kendini karanlık teknolojik kent Alphaville'de bulur. Aradığı, her şeyi yöneten süper bilgisayar (IBM) Alpha 60'ın yaratıcısı profesör Leonard Nosferatu'dur. Nosferatu'nun, ünlü Alman ekspresyonist korku filmindeki vampir ile yaptığı çağrışımı da hatırlatıp insanların kendilerini bir bilgisayarın ya da herhangi teknolojik üst gücün kudret alanında buldukları örneklere bakmayı sürdürelim.

Gerçeklik ile simülasyonun (gerçekliğin taklidinin, gerçek yanılsamasının/ benzerinin) birbirine karışması teması 80'li 90'lı yıllarda bir *kültür eleştirisi aracı* olarak görülen bilim-kurgunun tercihlerindendi. David Cronenberg'in "Videodrom"unda (1983) bir adam, müthiş bir suçlu hazzıyla sadist video filmleri ticareti yaparken kendisi *halüsinasyonların* (sayrıl hayallerin) kurbanı olup çıkıyordu. 1997'de Gabriele Salvatores'in "Nirvana"sında bir figür, bilgisayar oyununun içinde canlanıverir. "Project Brainstorm"da (1983, Douglas Trumbul), araştırmacılar sadece düşünceleri değil aynı zamanda duygu ve algıları da kaydedebilen bir aygıt geliştirirler. Araştırmacı Lilian Reynolds, bu aygıtın yardımıyla kendi ölümünü kaydeder, böylelikle de aldatıcı bir ara dünyanın yaratıcısına dönüşür. Tarkovski (1972) ve Soderbergh'in (2002) "Solaris"lerinde bir okyanus gezegeni, astronotların kafalarında ve ruhlarında hayaller ve düşsel görüntüler üretir; Jody Foster "Contact"te başka bir dünyadan projesi indirilen aygıtın içine girip gittiği yerde sadece "kendini" bulur. "Brainscan" (1994, John Flynn) ve

"Virtuosity" (1995, Brett Leonard) filmlerinde simülasyon, kurmaca canilerin ya da suçluların gerçekliğin içine yönelmesi sonucunu getirir. Mamoru Oshii'nin *"Avalon"*unda (2001) bir bilgisayar oyunu simülasyonunda belli bir basamağa ulaşınca, yaralanmalar, vurulmalar gerçek etkiler yapmaya başlar. Sonuçta oyuncu kendini bir ölüm bölgesi içinde bulur.

"Existence" (1999) David Cronenberg'in en iyi filmlerinden sayılmaz, ama *"Matrix"*ın de el attığı bir dizi soruyu ilk soran filmlerdendir. Gerçekçilerden oluşan bir isyancı grubu, biyoteknik bilgisayar simülasyonlarına saldırırlar, ama filmin hiçbir yerinde oyun ile gerçeklik arasındaki sınır çizgisinin nereden geçtiği belli olmadığı gibi oyunun yaratıcılarının aynen asiler gibi oyunun parçaları olup olmadıkları da belirsizdir. Ne ki bu filmde yapay dünya *doğrusal* bir özellik gösterir. Tek yönlüdür anlayacağınız, içine giren bir daha oradan geriye dönmeyiz. Tek bir kişinin, kendisinden başka herkesin kendini hakiki saydığı ve adapte olduğu yapay bir dünyanın içinde uyanması teması *"Dark City"*de de karşımıza çıkar. (1998, Alex Proyas). Uyanan ve yapay bir dünyada olduğunu fark eden kişi, dışarıya fırlatılır. Arkada kalan sistem kendi ölümünü seçer.

Hemen hemen bütün bu saydığımız ve öteki benzer filmlerin ortak yanı, iç karartıcı, bunaltıcı, kötümser havaları ve kültüre eleştirel, olumsuz yaklaşımlarıdır. Büyüleyici kaynaşmalar, iç içe geçmeler anlatır bu filmler bize; bir bilgisayar oyunu bizi kendi ölümümüzle karşılaştığımız ürkütücü bir âleme sokabilir; kur-

banlar, yıkımlar birbirine karışır. Dolayısıyla da “*Alien*”, “*Terminatör*” filmlerinde olduğu gibi, parazitlerin istilas, ya da insanı tıpatıp taklit eden sıvı metal teknolojik yaratığın gelecekteki bir yeniden doğuşu önleme çabaları gibi korku ve dehşet temalarıyla, bu saydığımız örnekler arasında pek az fark vardır. Karşımızda negatif bir ütopyanın ürünleri olan, teknolojinin ayağımızın altındaki gerçek dünyayı alıp götürme, zamanı, mekânı bir anda silme, simülasyon ile gerçeklik arasındaki sınırla gönlünce oynama olasılığını hatırlatıp duran filmlerdir bunlar. *Bir kıyamet vizyonunun sayısız detayları.*

“*Matrix*”te de vardır bunlar. Ancak film, kıyamet vizyonları karşısına bunlara ters düşen görüntüler de çıkartır. İlk bakışta “*Terminatör*” filmlerindekine benzeyen bir dünyadır bu dünya. Bir kurtarıcı, lider ya da tek başına bir savaşçı, rayından çıkmış teknolojiye karşı mücadeleyi omuzlamaya kalkar. İnsanlar, yanlış, sahte gerçeklik karşısında bir tür asiler birliği oluşturup kenetlenmişlerdir. Gelgelelim bir ikinci adımda “*Matrix*” karşımıza, “*Terminatör*” filmlerindekinden daha karmaşık bir durum çıkartır. “*Terminatör*”lerde kurtarıcı John Connor’ın ne yapacağı ve neden başka birinin değil de onun bu kurtarıcılık görevine seçilmiş olduğu sorusunun cevabı az çok karanlıkta kalır. Geleceğin teknolojik hâkimleri onu bu göreve seçtikleri için “kurtarıcıdır” o.

“*Matrix*”te ise kahramanın kurtarıcılığa seçilmişliği daha baştan onun karşısına bir sorun olarak çıkar. *Connor herhangi bir öznedir; Neo ise o çok belirli öznedir. O, “O” dur.* John Connor’ın

aksine, Neo, kimliği ve göreviyle ilgili kaygı ve kuşkulardan bir türlü kurtulamayacaktır. Hatta, yanlış, hatalı bir oyunu durduracak ya da aksatacak, (dıştan) biri midir, yoksa en baştan itibaren, hani alabildiğine önemli, göze çarpacek biri de olsa, oyunun bir parçası mıdır, bunu bile doğru dürüst söyleyebilecek durumda değildir Neo. (Seyirci de.)

Gerçeklik ile simülasyon dünyasının, iki farklı dünyanın paralel varoldukları durumlar da, sanal dünya karşımıza aynı zamanda *dinsel* bir sorun olarak da çıkar: Tanrı'nın işine karışıp ikinci bir dünya yaratma anlamında. Mary Shelley'nin *Frankenstein*'ından bu yana yapay ya da bilimsel yollardan bir insan yaratmak, bu konuda tek yetkili Tanrı'ya karşı öylesine büyük bir suç ve günah sayılmıştır ki, hem yaratıcı hem de yaratık (Frankenstein Canavarı) cezalarını çekmekten kurtulamazlardı. Gelgelelim siber punk'ta, bilim-kurgu türünün, iki dünya çatışmasına bağlı felaket vizyonları çıkmaz hemen karşımıza. Siber-âlem vizyonu bir yenilik, önce şöyle tadına varılabilir bir şeydir; asiler bilgisayar yarattığı dünyayı bütünüyle karşılarına alıp ona dıştan yüklenmezler; direnme siber-âlemin (uzayın) içinde geçer. Bu yeni dünyanın içinde asiler yenik düşmüş tarafı temsil eder, yerinde bir deyişle "konsol-kovboylarıdır"; öne fırlamış, çıkıntı yapmış kovboylar yani. Siber punk'ın yeni kahramanları, siber bir alanda, aynen western kahramanları gibi *yeni hudutlara doğru yola çıkmışlardır*; vahşi Batı'ya, keşfedilmemiş olana doğru; ama biliyoruz, westerner, bizim kültürümüzdeki adıyla

la “kovboy”, arkasından da itilip durur, *sermayenin, düzenin, büyük toprak sahiplerinin, bankerlerin ve Sherriff’lerin bitmez tükenmez baskısıyla yasadışı (outlaw) olup çıkarlar*; olmadıkları yerde de, hiç durmadan “Kızılderililerin topraklarına”, batıya yönelmek zorunda kalırlar; gün batımına doğru. Ve en batıda, Los Angeles’ta, kara hep biter.

Gerçekliğe Hâkim Olmak

Bilgisayarın sadece güç ve iktidarı ele geçi-
rip insanın rakibi olmakla kalmayıp, gerçekli-
ğin daha üstünde yer alan bir alana hâkim ol-
ması, “klasik” bilim-kurgu filmlerinin de vaz-
geçilmez temalarından biridir. David G. Com-
pot’un “*The Steel Crocodile*” filminde, Bohn 507
adındaki dev bir bilgisayar, sadece mevcut bü-
tün din sistemlerini değil, aynı zamanda Tan-
rı’yı da simülasyon yoluyla yaratmak, öteki de-
yişle taklit etmekle görevlidir. “*Simulacron 3*”
filminde bir bilgisayar, yeni üretilen malları pa-
zara çıkmadan önce bir simülasyon alanı içinde
test eder: Bilgisayarın hafızasında bütün ayrın-
tılarıyla bir kent yer alır ve bu kent, malları pa-
zara sürülmeden önce “tüketir”. Ne var ki çalı-
şanlardan biri bu hayali kentin sakinlerinin de
ayrıca bir simülasyon gerçekleştirmiş olmaları-
nın mümkün olabileceğini hatırlatınca, proje-
nin yöneticisi, gerek kendisinin gerekse de işi-
nin simülasyonun bir parçası olabileceği veh-
mine kapılmaktan kendini alamaz.

Siber punk romanlarını sinemaya alma de-
nemeleri, tıpkı bilim-kurgunun ancak ruhunu
kıyısından kenarından hissettirebilen filmleri

gibi büyük başarısızlıklara uğramışlardır. Bunlardan biri de ülkemizde oldukça ilgi gören Keanu Reeves'in başrolde oynadığı "*Johnny Mnemonic*"tir. Gibson'ın aynı adlı romanından yola çıkan filmde, bir video film ustası sayılan yönetmen Robert Longo, eleştirmenlere göre, elektronik tasarımlarını sinemasal tasarımlara dönüştürmekte yetersiz kaldığı için, filmdeki devasa, muazzam görüntüler seyirciyi gerektiği gibi etkileyememiştir. Gerçekten boşa giden büyük bir çabadır bu film. Filmin dayandığı Gibson metninin dünyası, *kara-bilim-kurgu* (science-fiction noir) diye tanımlayabileceğimiz bir atmosfer sunar. Büyük tekeller, dünyanın elektronik ağının denetimini ellerine geçirmiş, maddi hayat, uygarlığın ölçülerinin çok altına düşmüştür, ama yeraltından örgütlenmiş sürekli bir isyanın bu anonim güce karşı şansı yok denecek kadar azdır. Kendilerine *Le Teks* adını veren asiler bir kurye kullanmaya karar vermişlerdir; bu kurye, çok gizli verileri beynine yerleştirilmiş bir plakayla gizlice kaçıracaktır. Johnny Mnemonic aslında görevin anlam ve önemini benimsemiş biri filan değildir; onun derdi, elde edeceği parayla beyin kapasitesi yetmediği için sildirmiş olduğu çocukluk anılarını satın alabilme imkânına kavuşmaktır. Johnny, 24 saat içinde aşırı yüklenmiş beynindeki tehlikeli veri-yükünden kurtulamazsa, beyni patlayacaktır. Bu tehlikeli görevi iyice zorlaştıran bir yan da Johnny Mnemonic'in, tekelin samuray'larından kaçmakta oluşudur; kaldı ki kaçırılan verileri kafasından boşaltmak için gerekli olan şifre kaybolduğu için görev ne-



Mnemonic: Çaldırdığı çocukluk anılarının peşinde

redeyse imkânsız hale gelmiştir zaten. Longo'nun filmini, oyuncularından, sinemasal eylemi birbirine ekleyip geliştirmek yerine, her biri kendi içinde tıkanıp kalmış, kopuk izlenimi veren sekanslara kadar, birkaç olumsuzluk kötü etkilemiş olmalı. "*Johnny Mnemonic*", bu alandaki bir filmin nasıl yapılmaması gerektiğini göstermek bakımından "*Matrix*"'in öncülerinden biri sayılır. "*Strange Days*" (1995, Kathryn Bigelow), "*Nirvana Hackers*" (1995, Iain Softley) ve "*Johnny Mnemonic*" gibi filmleri "gişede iki seksen yatıran" nedenlerden biri de, belki, arayan, keşfe çıkmış, deneyimin peşine takılmış, tecrübe toplamak isteyen bir öznenin perspektifinden değil de, bir tür öte dünya kaynaklı kıyamet endişesinden "anlatmaya" kalkmış olmasıdır; her

şeyin, en azından korkulan kadar feci olmasını isteyen çılgın bir Tanrı'nın perspektifinden.

Karşı konulmaz bir nihilizme çok tehlikeli bir yakınlıkta duran bir durumun içinde "*Matrix*", öznenin gücünü yeniden yakalar. Ama "*Matrix*", geleceğin toplumunu, sömürü ile baskının korkunç bileşkeninde gören, insanın sadece bedeninin değil ruhunun da köleleştirildiği bir negatif ütopyadır da. "*Matrix*", hiç kuşkusuz, kapitalizmin çürüme ve yozlaşmayı en son aşamasına kadar götürüp kendini tamamladığı aşamada artık kendi özünü oluşturan öğelerinin, emek ve kârın artık sadece sembolik değerler olmaktan öte işlevlerinin kalmadığı (*değerin göstergesel aşaması*; Baudrillard, bkz: *Kötülüğün Şeffaflığı*, Ayrıntı Yay.) bir nihai durumun da metaforu (benzetisi) olarak anlaşılabilir; buna karşılık *sömürünün özü*, iyice doğrudan ve fiziki bir olgu halini almıştır. Çalışanlar/işleyenler makinelerdir. Emek-kâr diye bir olgu söz konusu değildir. Makineler insan bedenlerini sömürürler.

Matrix'in Hikâyesi ve Düşündürdükleri

Şimdi, birçoğumuza iyice karışık gelen "*Matrix 1*"in plot'unu biraz daha ayrıntılı ele alırken, yer yer, daha sonra "*politika*", "*felsefe*" ve "*din*" başlığı altında yapmaya çalışacağımız açıklamalara da yorumsal zeminler hazırlayacağız. Öyleyse, olayların zaman ve mekân içindeki eylemsel gelişmesini anlatmanın da ötesine geçerek, kimi açıklamaları buraya serpiştirmek durumundayız.

"*Matrix*"in girişi bir işaret, harf yağmuruyla başlar. M-A-T-R-I-X sözcüğü belirip kaybolur.

Trinity (Hiristiyanlık inancında Tanrı, İsa [Baba, Oğul] ve Kutsal Ruh üçlüsünün birliği/teslis demektir) adamlarıyla bağlantıdadır. Bağlantının ucunda Morpheus ve gene onun seçtiği kurtarıcı *"The One"* bulunur. Ne ki hattın pek de öyle temiz olmadığı anlaşılır. 506 sayısının "sıfırı" bizi bir sonraki sahneye sokar. Yuvarlaklar, çağrışımlar zincirinin halkalarını birbirine bağlayan sembollerdir. Derken bir el fenerinin ışığını ve ışığı tutan bir polis görürüz. Karanlık koridorlardan polisler fırlar. Hedef 303 no'lu odadır. Kapı kırılır; siyah giysili kadın, arkası dönük şekilde ellerini kaldırır.

*"Matrix"*ın daha girişinde, aksiyonları yönlendirmesi muhtemel merkezin iki talimatını öğreniriz: Kurtarıcı olması muhtemel Thomas Anderson'ın Trinity'nin hoşuna gittiğini; asilerin hedefinin ise bu seçilmiş kişiyi öldürmek olduğunu.

"Kentin Yüreği" adlı bir otele indirir kamera bizi. Sokaklar siber punk fantezilerindeki izbelikleri hatırlatır. Hani ileri teknoloji ile donanmış asilerin büyük kentlerin kanalizasyonlarında, kenar mahallelerinde, alt-alanlarında pusuya yatmış oldukları yerleri. Bir araba yaklaşır; içinden birbirinin kopyası, güneş gözlüklü, kara taytlar giymiş ajanlar iner. Polisler durumunu sorarlar. Bu arada yukarıya çıkmış polisler, kızdan dayak yemektedirler. Polisin kızı yakalayamayacağından emin olan ajanlar işe karışır. Damlarda çılgın bir kovalamaca başlar. Trinity bir caddenin üstünden bir damdan ötekine sıçrar; peşinden bir ajan da aynı şeyi yapar. Polisler de bu kovalamacayı izlerler. Trinity'nin

atlayışını izleyen bir polis hayretle bağırır: “Olamaz!” Trinity bir telefon kulübesine ulaşır. Ajanlardan biri LKW ile kulübeye çarpar; ajanlar zararı tespit ederken Trinity telefon aracılığıyla ortalıktan kaybolur. (Matrix’in ileri teknolojisi karşısında, asilere yardımcı olan geri teknolojidir telefon.)

“Önemsiz,” der ajanlar; anlaşılan birinin telefonda nasıl ve niçin kaybolduğunu bilmektedirler. Bu arada bir sonraki hedef kişinin adresini elde etmişlerdir: Neo’dur bu. Matrix’te insanların içine saklandıkları tavşan yuvaları; sayılar ve harflerdir. Her bir metin bir “yuvadır”.

Filmin bu ilk yedi dakikasında üzerimize yağın enformasyon gerçekten de yenilip yutulacak cinsten değildir. Hani bu enformasyonların içinde daha önceden tanıdığımız kimi veriler olmasa, onları değerlendirmek olanaksız gibidir. Önce, bir kahramanın peşinde olanlar vardır. Kahramanımız aranmaktadır. Rakiplerin tehlikelilik derecesi farklıdır: polisler, ajanlar. Grubun içinde hiyerarşik bir kademelenme vardır. Yabancı bir mınıtkada bulundukları besbelli tek tek mücadeleçiler ile merkezi bir basic istasyon arasında iletişim kuruludur. Asilerin arasında bir hain bulunmaktadır.

Bilgisayar uzmanı Anderson, kendi konumundaki birçok kimse gibi, iş saati haricinde, bilindiği gibi, herkesin istediği rolü seçebileceği internetin karşı (öteki) dünyasında Neo adıyla dolaşıp eğlenmektedir. Anderson internetin dünyasında gerçekten de kendine bir isim yapmış, dikkatleri üzerine çekmiştir. Başkalarının onu izlemesi olasılığı bulunmaktadır. Neo adı-

nı “one” [bir] olarak yorumlayabileceğimiz gibi, biyolojik türlerin çeşitlerini Tanrı’nın gazabından koruyan gemiyi inşa eden “Nuh” ile Neo arasında da zorlayarak bağ kurabiliriz. Bu arada, “esip” duran bayrak mıdır yoksa rüzgâr mı? sorusuna, “esen sadece ruhtur, başka her şey hiçtir” diye cevap veren Zen Budizmin efsanevi rahibi Eno’yu da bu listeye ekleyebiliriz. Neo, *new man*/yeni insan da olabilir. İnsan ile makine arasındaki uzlaşmaz öyküyü ya da ilişkiyi daha iyi bir gelecek doğrultusunda başka kim ortadan kaldıracabilecektir ki? Jules Verne’in *Denizler Altında 20 Bin Fersah* romanının ünlü kaptanı “Nemo” da, insanlardan nefret ettiği için denizin altında kendi dünyasını kurmamış mıdır? Thomas Anderson adı da Hristiyan inancına bağlanabilecek çağrışımlar yapmaktadır. İsa’nın ölüyü dirilttiğinden şüphe eden kişinin adıdır Thomas ve Neo da Matrix’in “gerçekliğinden” şüphe eder. İsveççe’de “Andrew’nun oğlu” demektir Anderson, Andrew ise Yunanca “andr” (insan) kökünden türetilmiştir. Öyleyse “Anderson”, İsa’nın, yani kurtarıcının unvanlarından biri olan “insanın oğlu” anlamına da çağrışım yapmaktadır. Neo adı çevresinde, kültür çemberi içinde yaptığımız bu kadar gezinti yeter. Bütün bu çağrışımlara katılmamaya hakkımız olduğunu da hatırlatıp, Neo’nun odasına dönelim.

Ekranda bir mesaj görünür: “Neo uyan!” Anderson uyanır. “*The Matrix has you... Follow the white rabbit!*” (Matrix’in elindesin... beyaz tavşanı izle) “Tak! Tak!” Neo yeşil harfler içinde bilgisayarın ekranında belirir ve bir saniye sonra oda-

sının kapısı gerçekten de vurulur; oda numarası 101'dir ve oda, "1984"teki işkenceci Winston Smith'in odasını anımsatmaktadır. Neo daha önce "escape" tuşuna basarak net bağlantısını kesmeye boşuna uğraşır. Bu küçük korkuyla birlikte her şey ağır ağır zıvanasından çıkar. Telefonların ve bilgisayarların devre dışı bırakılmaları imkânsızdır. Neo'nun gözden kaçmayacak bir gözlemin nesnesi konumunda olduğu anlaşılır. "Big Brother"ın elindedir kahramanımız.

İşe geç kaldığı belli bir arkadaşı Neo'ya iki müşteri getirir. Anderson korsan yazılımı verip parayı, *Simulacres & Simulation* (Baudrillard/1981) adlı kitabın kapağı içine gizler, kitabın açılan bölümü ise "On Nihilism" başlığını taşır. Adı Choi olan genç, "Sen benim kişisel İsa'msın," der, yani kurtarıcım. Çatlak, kopuk imalar hâlâ birbirini izlemektedir. Kitap adları, İsa'ya yollamalar. Neo, Choi'yi bu yasak satıştan dolayı uyarırken, gündelik yasak işlerden bildiğimiz, imalı bir cümle daha gelir: "Seni tanımıyorum. Sen kesinlikle yoksun." Neo'nun durumu içinden çıkılmaz gibi görünür birden. Berikiler onu kendilerine katılmaya davet ederler. Kızın omzunda, dövme bir tavşan figürü görürüz. Neo beyaz tavşanı izler.

Geldikleri kulüpte Trinity, Neo'ya yaklaşır: "Dikkat et, izleniyorsun Neo!" Trinity ayrıca Neo'nun her gece ne yaptığını bilmektedir bilgisayarının başında: "Onu arıyorsun," der, "ben de aramıştım. Onu bulduğumda bana, benim aslında onu aramayıp, bir cevabın peşinde olduğumu söylemişti. Bizde huzur koymayan sorudur bu. Seni buraya getiren sorudur bu. Soruyu

aynen benim gibi sen de biliyorsun.” Neo: “*Matrix nedir?*” Trinity: “Cevap dışarıda bir yerde. Seni arıyor ve istersen gelip seni bulacaktır.”

İşte kahramanların arayış yolculukları hep böyle başlar (romans'ın ilk ayağı). Neo saat 9.18'de radyo sinyaliyle uyanır. Saat 9'da iş başı yapması gereken biri için geç bir uyanış. Thomas Anderson'ı, iki dirhem bir çekirdek giyinmiş halde, bürosunda görürüz. Şef onu uyarmaktadır. Dikkat çekecek kadar “gerçekliğe” yakın bir sekans. Camlar dıştan temizlenmektedir. Şef, Anderson'a otoriteyle sorunu olduğunu hatırlatır. Anderson kendini özel biri sanıyorsa kesinlikle yanılıyordur. Bir haberci Anderson'a içinde bir cep telefonu bulunan bir paket getirir. Telefon üzerinden Morpheus, Anderson'ı uyarır: “Peşindeler.” Morpheus, Anderson'ın bina içindeki kaçışını uzaktan yönlendirir. Anderson korkarak pencere dışına çıkar. Nokia cep telefonu elinden aşağıya düşer. Neo, gerektiği gibi binanın dışında hareket etmeyi göze alamayıp yakalanır. Hareketler, kopuk, küçük dozajlarda verilen uyarıcılar gibidir. Bu ağır çekimler ya da hızlı geçişler, şiddet tehdidi kadar ürkütücü, tedirgin edicidir. Bunu bu ilk bölümlerde hemen fark ederiz. Görüntülerin sunuluşu bile bizi sık tekrarladığımız şu cümleye götürür: *Bu dünyada yolunda gitmeyen bir şeyler var.*

Atlamayı göze alamayan Neo götürülürken, olup biteni Trinity'nin motosikletinin aynasından görürüz. “*Matrix*”te her cümle gibi, her görüntü de, ya önemli bir tespit ya da geleceğe yönelik bir inceleme işlevi taşır.

Neo'yu bir sürü monitörde yan yana görürüz. (Bu da "*Matrix Reloaded*"ta Neo, Matrix'in mimarıyla konuşurken karşımıza çıkacak bir durumun görsel öncellemesidir.) Neo ajanlarca sorgulanır. Ajan Smith, onun Morpheus'la bağlarını öğrenmek ister. Dünyanın en tehlikeli teröristi olarak ilan edilmiştir Morpheus. Neo haklarını hatırlatır, telefon etmek ister, ama Ajan Smith, sözcüğün somut anlamında onun ağzını büzer, dudaklarını yapıştırıp yok eder. ("*I Have No Mouth But I Must Scream/Ağzım Yok Ama Bağırmalıyım*" [1973, yön: Roy Ward Baker], 70'li yılların başında İngiliz *gothic-horror* [gotik korku] filmlerinin yerine geçmeye başlayan filmlerdendi. Doğmaması gereken, lanetlenmiş bir varlık vardı filmde.) Ajan Smith, bir enjektörden Neo'nun karnına teknolojik bir *alien* sokar. Neo dehşet içinde uyanır. Rüya mıydı bütün bunlar? Yoksa?

Telefon çalar, ama sinema seyircisinin teknolojik gerçekliğinden daha da geçmişte kalmış bir telefon aygıtının sesidir bu. "*Matrix*" karşımıza sık sık bu *Kaptan Nemo efektini* çıkartır. *Dennizler Altında 20 Bin Fersah*'ın kaptanının gemisi Natulius da, fütürist bir dünya içinde eski moda aksesuarlarla döşelidir. Zaman çatlaklar, kopukluklar ya da tekrarlarla dolu bir kurgu gibidir "*Matrix*"te. Morpheus, berikilerin kendilerinden önce davrandıklarını, ama Neo'nun ne kadar önemli biri olduğunu unutup onu küçümsediklerini söyler. "Sen seçilmişsin," der Morpheus, "belki sen beni birkaç yıldır arıyorsun, ama ben hayatım boyunca seni aradım."

Trinity, Neo'yu yağmurlu bir günde bir ara-

baya alır. Arabada bir başka kadın Neo'nun üzerine bir silah çevirir. Bu arada, Matrix'i tanımlayan bir cümle: *Burada bir tek oyun kuralı vardır: Ya binersin ya da inersin.*

Trinity, Neo'nun inmesini engeller. Bir aygıt, arabada, Neo'nun karnına ajanların yerleştiği *alien*'i çıkartır. "Demek ki rüya değilmiş," der Neo. (Herhalde öyle olmalı, ama tabii şimdi olanlar rüyada geçmiyorsa!)

Neo, Morpheus'un odasına girer. Trinity'den bir uyarı: "Dürüst ol; o senin sandığından daha fazlasını biliyor."

Morpheus başlangıçtan itibaren Neo ile felsefi konuşmalar yapar, "hoca" gibi bir durumdadır; Neo'ya o anda kendini Harikalar Diyarı'ndaki Alice gibi hissettiğinden emin olduğunu söyler, Alice'in tavşan yuvasına yuvarlandığı andaki gibi. "Kadere inanır mısınız?" diye sorar. "Hayır," der Neo, "kendi hayatımı kontrol edemediğim düşüncesinden hoşlanmam!". "Tam olarak ne demek istediğini biliyorum," der Morpheus, "sana niçin burada olduğunu anlatayım. Buradasın, çünkü bir şey biliyorsun. Bildiğini açıklayamıyorsun, ama onu hissediyorsun. Bunu bütün hayatın boyunca hissettin. Bu dünyada bir şeylerin yolunda gitmediğini. Bu (aksiliğin) ne olduğunu bilmiyorsun. Ama oradadır o." (...) "Kafandaki, seni deli eden bir kıymık gibidir. Seni bana getiren de işte bu duygudur. Neden söz ettiğimi biliyor musun?" Neo: "Matrix'ten mi?"

Bu ilk konuşmalardan Matrix'in her yerde her zaman varolduğunu öğreniriz. "Matrix her yerde, her zaman hazır ve nazırdır. Kuşatır bi-

zi. Hatta burada, bu odada bile. Pencereden dışarıya baktığında ya da televizyonu seyrederken gördüğün şey odur. İşe giderken hissedebilirsin onu, ya da kiliseye... Ve vergilerini öderken. Seni gerçek'ten saptırmak için seni aldatan görünürde bir dünyadır Matrix." Matrix insanın gözlerine bağlanan, ona hakikati, köle olduğunu göstermeyen bir dünyadır. Matrix, bir köle olduğu hakikatini göstermemek için gözlerini bağlar.

Matrix'in içinde yaşanan kölelik "uzlaşım-la" (mutabakatla), herkesin ittifakıyla yaşanan bir halüsinasyondan başka bir şey değildir belki. İnsanlar kendi hayal dünyalarında değil de hemen hemen ortak bir düş/hayal dünyasında kolektif olarak, birlikte yaşarlar. Oysa Neo'nun 101 no'lu odada yaşadığı acı ve maruz kaldığı işkence bireyseldi. Ağzı yapışmıştı. Uzlaşım-sal (toplumsal mutabakata dayalı), herkesin katıldığı düş/hayal acı vermez. (Günümüzde bu anlamda kolektif uzlaşım-a dayalı halüsinasyonları sık sık yaşamıyor muyuz? Örneğin bütün bir toplumu, tek tek kimsenin aklının ucundan bile geçirmeyeceği, acı ve işkencelerini göze alamayacağı savaşlara bile hâlâ kolayca sürüklemiyorlar mı?)

Ve Neo, o ünlü kırmızı/mavi hap seçimi ile karşı karşıya gelir. Seçimi dijital bir seçimdir. Geri çevrilemez bir seçim: 0 ile 1 arasında yapılacak bir seçim. (Sisteme) binmek ya da inmek, girmek ya da çıkmak, sistemi açmak ya da kapamak seçimi.

Dışarıdayız. Herhalde çok yakın bir gelecekte. Tamı tamına 2199 yılıdır, ama bu sayı da el-

bette bir oyunun parçası. Morpheus da bu hayal/yanılsama dünyasının ötesindeki dünyanın, gerçekliğin tarihinden emin değildir; 1999 herhalde! Adım adım başka “gerçekler” öğreniriz. Makineler burada da hâkimiyeti ele geçirmişlerdir, ama “*Terminatör*” filmlerindeki gibi, askeri, ayan beyan bir yoldan değil. Kapsamlı bir program aracılığıyla yarattıkları yapay/sanal bir gerçeklik aracılığıyla. İnsanlar bu sanal dünyanın içinde kendilerini güvende hissetmektedirler. Ve insanlar “normal” bir gerçeklikte yaşadıklarını vehmederlerken, aslında makinelerin ihtiyaç duydukları enerjiyi sağlayan sağlam ineklere dönüşmüşlerdir. Gerçek bedenleri kaplar içinde, ölümlerden elde edilmiş bir eriyikte bulunmaktadır.

Neo’nun ayağına rüyayı getiren (ya da onu uyandıran) androjen görünümlü bir varlık olan bir kara melektir: Trinity! Trinity, Neo’yu uykuların tanrısı Morpheus’a götürür. “Onu”, kurtarıcıyı beklemiş olan Morpheus’tur. (Ama biz burada Wachowski kardeşlerin bizi imayla üzerine götördükleri bir başka anlatının yardımına başvuralım: George Orwell’in “1984”üne. Neo’nun işkence odasındaki durumu ve oda numarası, bizi oraya rahatça bağlıyor. Neo’yu “1984”teki Winston Smith’in, Trinity’yi de sevgilisi Julia’nın bir versiyonu olarak kabul edelim. Üstelik bir yanıyla uykuların tanrısı, öte yanıyla insanı Hades’ten (yerin altındaki karanlıklar dünyasından) çıkarabilme yeteneği taşıyan Orfe/Orphe olarak kabul edelim (M)orpheus’u da. Bu yorumda, oyuna eşcinsel bir aşk hikâyesi de sızdırmış olabiliriz. Neo’sunu yerin

altındaki karanlıklar âleminden kurtarmaya çalışan ya da kurtulan Orfe/Orpheus... Orfe'nin Hades'te o çılgın kadınlarla ilişkilerini koparttıktan sonra neler olup bittiğini hatırlayalım Yunan mitolojisinde. Orpheus/Orfe, şarkıları-yla ağaçları, kayaları harekete geçirebilen yetenekli bir kithara şarkıcısıdır. Karısı Eurydike'yi bir yılan sokup öldürür; Orpheus karısının arkasından Hades'e (ölüler, karanlıklar dünyasına) iner. Karısını geri almasının şartı, arkasına bakmamaktır. Ama o verdiği söze rağmen sağına soluna bakınır ve karısı yeniden yerin altına düşer. Akheron kıyısında yedi gün yakaran Orpheus dünyaya döner ama, artık kadınlar hakkında hiçbir şey duymak istememektedir. Orpheus "oğlancılığın" yaratıcısı olur; bu hareketi kadınları incittiği için de, efsaneye göre, Orpheus sonunda parçalanır. En son "*Orfeo Negro/Siyah Orfe*" (1959, yön: Marcel Camus) filmine konu olan Orpheus efsanesinin sayısız uyarlaması ve versiyonu var. Yunan mitolojisine göre Orpheus dünyaya bir kâhin olarak da döner. (Bu yorum başka birçok şeyi de açıklar: Örneğin kendisi de zaten bu anlamda bir kâhin olan Morpheus'un, kehanetleri pek merak etmemesi durumu gibi.)

Derken bir komplo öyküsü başlar. Hacker Neo'nun başlangıçta, insanların bedenleri makinelerin gıdasına dönüşmüşken, zihinsel olarak dev bir bilgisayar programında yaşadıklarına inanası gelmez. Trinity, Neo'yu Morpheus ile tanıştırdıktan sonra, uzun ve acılarla dolu bir uyanma süreci başlar.

Morpheus ve arkadaşları programın dışın-

daki makinelere karşı mücadele ederlerken, programın içinde de ajanlarla uğraşmak zorundadırlar. Neo bu ajanlarla daha önce tanışmıştır, ama onların da makinelere ait olduklarını yeni öğrenir. Bir kez daha bilim-kurgudaki gibi karşımızda insan-makine savaşı vardır, ama bu kez iki yandan birinin imhasıyla son bulabilecek bir hikâye değildir bu. Yani kurtarıcıya gerek olmayan bir kapışma. Gerçi Morpheus, Neo'nun (*The One*) kaçarak ya da isyan ederek insanları kölelikten kurtaracağından emindir. Ama hem ilk "*Matrix*" filminde hem de devamında, kurtarıcının görevinin bu olmadığı iyi kötü belli olur.

Evet, seçimde kalmıştık. Morpheus "kırmızı" ve "mavi" kapsülleri uzatır Neo'ya. Maviyi seçerse, Neo yatağında uyanacak ve inanmak istediğine inanacaktır. Kırmızıyı seçerse harikalar diyarında kalacak, Morpheus onu tavşan yuvasının derinliklerine götürecektir. Neo kırmızı kapsüle uzandığında Morpheus onu uyarır: "Unutma, sana sunabileceğim tek şey hakikattir, fazlası değil!" Neo kırmızı kapsüle uzanırken, görüntüsü Morpheus'un gözlük camlarında yansır. Camın yansısında Morpheus'un kırmızı kapsülü uzattığı eliyle, mavi kapsülü uzattığı öteki elini avuç içi çekimden görürüz. Çizgi-romandan tanıdığımız bu efekt, filmin, kendine özgü görsel bir sözlük oluşturduğunu, kendi göstergeleriyle bir anlamlar dünyası kurmaya çalıştığını gösterir.

Morpheus'un sunabileceği tek şey hakikattir. Neo kırmızı kapsüle uzanır, hakikati mi seçmiştir yani? Gerçeği bilmeyi mi amaçlamaktadır?

Yan odaya geçerler. Neo bir sandalyeye oturtulur, Trinity onun vücuduna elektrotlar bağlar. Bağlantı aracı gene eski moda bir telefondur. Trinity de yapmıştır bunu. Neo *carrier-program* (taşıyıcı program) üzerinden oldukça zahmetli bir yolculuğa çıkar. "Yollanır" daha doğrusu. Son kez kendini bir aynada görür: Kırık bir görüntü. Ayna ile görüntü bulanıklaşıp birbirine karışır. "Siz miydiniz bu?" diye sorar Neo; elini aynanın yüzeyinde gezdirir. Akışkandır bu yüzey. Gerçekliği çarpıtıp bozan hareketli bir ayna yüzeyi. Morpheus, rüya ile gerçekliğin ne olduğunu bilemeyeceğini söyler.

Neo'nun cildi soğuk metalik maviye boyanmaya başlar. Korkunç bir soğukluk hisseder. Kalp atışları çıldırır. Metalik kaplama bütün bedenini sarmadan önce, Neo'nun yeri belirlenir. Yollandığı yer, uyuyan insanların katedralidir. Yan yana dizili eriyik tankları içinde, kımıldamayan insanlar vardır; şimşekler çakmakta, insanlar tanklardan dışarıya antenler gibi uzanmaktadırlar. Ama haz duyuyor olmaktan çok acıya yakın olmalıdırlar. Böceğe benzer bir makine gelip kan emici bir karınca gibi, Neo'ya tepeden bakar. Neo kendini savurup çıkar, ardından bir kanala düşer, bir yeraltı nehriyle (*ya da beden içi akıntıyla*) bir pencereye sürüklenir, oradan bir vinç ağzı gibi bir kanca, bitkin vücudunu yakalar. Neo tekrar Morpheus'un yanına dönmüştür. Trinity ve öteki isyancılar da oradadırlar; ama burası başka bir yer, başka bir dünyadır şimdi. "Gerçek dünyaya hoş geldiniz!"

Çok sayıda iğne vücudunu delmiş gibi, yarı

baygın yatmaktadır şimdi. Bir dünyadan öteki-
ne geçiş, görünen odur ki, bedensel acılar paha-
sına olmaktadır. Asiler Neo'nun kaslarını yeni-
ler, onarırlar. Gözleri de acımaktadır: "Henüz
onları kullanmadığın için!" Açıklaması budur
göz ağrılarının. Bedenindeki delikler kapatılır.
Kuşku verici bir onarma durumu.

Neo nihayet asilerin pılı pırtısı içinde doğru-
lur. Morpheus'un gemisi *Nebukadnezar*'dır. Bu
gemi, 2069 yılında ABD'de inşa edilmiştir. "Be-
nim Hovercraft'ım," der Morpheus. Hani ille de
istese, geminin adının üzerindeki *Mark III*
no.11 ibaresini, Kutsal Kitap'tan Markus 3, dize
11 ile ilintileyebiliriz. O dize, şöyle der: "Ve kir-
li ruhlar onu görünce, önünde diz çöktüler ve
hep birden seslendiler: 'Sen Tanrı'nın oğlu-
sun!'"

Asiler bu gemiden korsan sinyallerle ken-
dilerini Matrix'e yollamaktadırlar. Tayfalar,
Apoch, Switch, Tank, onun ağabeyi Dozer,
Cypher ve küçük Mouse'dan oluşmaktadır.
Neo eski, yıpranmış bir koltuğa oturur yeni-
den. Ensesindeki sondaj girişi devreye bağla-
nır: "Matrix'i görmeye gidiyoruz."

Burada ortaya çıktıkları "yer" boş, beyaz bir
mekândır. Matrix değildir, az önceki "gerçek-
lik" denilen yer de değildir. Keyfe göre değişt-
rilebilen bir "gerçeklik laboratuvarı" gibi bir
ara mekândır bu. Bir kurgudur. Morpheus, bu
"gerçeklik laboratuvarına" her şeyi yükleyebi-
leceklerini söyler: Ağaçları, silahları, giysileri,
antrenman aletlerini. Sanal bir kameranın karşı-
sındaki bomboş beyazperde gibi bir yer; bir res-
samın boş çizim kâğıdı. Neyle, nasıl isterseniz

doldurabilirsiniz. Neo'nun bedenindeki irtibat uçları kaybolmuştur. Giysiler, televizyon aygıtı ve koltuk belirir bu üçüncü tür mekânda. Burada hareket eden şey, "Neo'nun dijital kendiliğinin projeksiyonudur".

Morpheus ilk tarih dersini verir burada: "Savaşı kimin başlattığını bilmiyoruz, ama göğü karartan bizlerdik." İnsanlar makinelerin enerji kaynağına engel olmak, güneşin enerjisini göğü karartarak kesmek, böylece onları imha etmek istemişlerdir ("Animatrix"te anlatılan hikâye); ancak makineler atik davranıp insanları kendi enerjilerinin kaynağına dönüştürmüşlerdir. Artık insanlar doğmamakta, *çoğaltılmaktadırlar*; ya da hayvanlar gibi "üretilmekte/ yetiştirilmektedirler". Ölüler ayrıştırılmakta, buradan da yaşayanları besleyen bir eriyik elde edilmektedir. Matrix bu ilişkide, *denetim* anlamına gelmektedir. Hem ürünün denetimi hem de sonsuz-rüyanın sürmesini sağlayan denetim; *uyurken emilen insanların mutabakata/uzlaşma dayalı, ortak halüsinasyonlarının denetimi*.

Neo uyandığında yeniden isyan gemisindedir. Neo uyanır, dönüp dönemeyeceğini sorar, Morpheus, "Hayır," der, "gerçekten dönebilecek olsaydın, bunu ister miydin?"

Bir sisteme, bir güce, bir iktidara karşı girişilen ittifak her zaman kahramanlara ihtiyaç duyar. İyi başarmıştır bunu yönetmenler. Şimdi eksik olan tek şey, kahramanı eyleme zorlayan durumdur. Klasik kahramanlık hikâyelerinde kahramanın bir arkadaşının "tehlikede olması", bu durumun yeterli koşulunu yaratır. Sonuçta Morpheus, Neo tarafından, bir gökdelenin için-

den müthiş bir kurtarma operasyonuyla çıkartılır. Neyse... Henüz oralarda değiliz!

Neo'yu, Martin Scorsese'nin "*The Last Temptation of Christ*"ındaki (1988) İsa'nın manevi bir akrabası olarak da anlayabiliriz. Neo'nun kurtarıcı olarak seçilmişliğiyle birlikte, kuşku da yakasını hiç bırakmayacaktır; neden ille de Neo kurtarıcı olmak zorundadır? Bu arada Neo'nun çevresindekilerle de, *Kutsal Kitap*'tan kişiler arasında bağlantı kurabiliriz: Morpheus "Vaftizci Yahya"dır; Neo'yu, *İncil*'deki hemen hemen aynı sözlerle karşılar Morpheus. Ama aynı zamanda "Tanrıbaba"dır da Morpheus. "Seçilmiş"in yanına Kutsal Ruh gibi yaklaşan Trinity, Neo için "Maria Magdalena" sayılabilir; kurtarıcının hayatındaki "imkânsız kadın", kurtarıcının onsuz düşünölemeyeceğı kadın. Sevgi ölümden daha güçlüdür; Trinity sonunda Neo'nun hayatını kurtaracak kadındır da ("*Matrix Reloaded*"taki tersi durum, işi epey güçleştirecektir).

Tank ile Dozer, doğrudan güçlü koruyucu çağrışımlar yapan isimlerdir. *Hakiki Zion doğumludur bunlar*; makinelerin elinden kurtarılmış değillerdir. (Böylelikle yerin derinliklerinde yaşayan özgür insanların varlığından da onlar sayesinde ilk kez haberimiz olur birinci "*Matrix*"te.) Tank, Neo'ya sanal dövüş antrenmanları yaptırır. Neo bir yandan kaslarını yeniden işlevselleştirebilecek, bedenini hissedecek, bir yandan da kung-fu üzerinden dünya ile ilişki kurabilecektir. Çünkü kung-fu bildiğimiz gibi, bir dövüş tekniğı olduğu kadar, ben ile dünya arasındaki spritöel bir ilişkidir de; şiddet ile

estetikğin karışımından oluşan bir “dış”ı hissetme ve karşılama “teknîği”. Neo öğrendiklerini gene bir programda, Morpheus’a (karşı) göstermek durumundadır. Tayfa ekran karşısına toplanıp baba-oğul, öğretmen-öğrenci kapışmasını seyreder. Aslında bu sekans ve “Matrix”lerin “dövüş” sekanslarının, sadece seyirciye yönelik anlamsız bir gösteri olmaktan çıkması için, burada devreye *kontrol* (*denetim*) girer. *Kendini kontrol...* Şu anlamda: İrreal/gerçekdışı ya da ötesi bir mekân içinde hızın, gücün ya da bunları birleştiren becerinin, sonucu tayin etmesi akıldışı bir durum olurdu. (Nitekim, “Matrix Reloaded”ta burada sözünü ettiğimiz dış-ıç, kendini denetleme ve irade bağlantısı –açıklanabilir nedenlerle (!)– biraz gevşediği için, *fraktal* bir dövüş geometrisi çıkıyor sanki karşımıza. Hareketlerin, bıraksanız sonsuza kadar kendini tekrar edip katladığı bir kapışma...) Oysa gerçekdışı ortamdaki dövüşün başarısı, bu ortamın dışında, koltukta, “içeriye yollanmış” kişinin, kendini *kontrol etmesine* bağlı. Kısacası, böylelikle dövüş, bir ayağıyla gerçek bir boyut ediniyor. (Elbette Matrix’in dışının başka bir Matrix olmaması varsayımına bağlı bir dış!) (Bunu söylerken insanın aklına bir şey daha ileri sürmek geliyor: “Matrix” filmlerinde “kontrol-fetişizminden” söz edilebileceği! Makineler insanları, o herkesin usul usul içinde dolandığı sanal dünyayı kontrol ederken, isyancılar da her adım başı kendilerini kontrol ediyorlar; hareketlerini, düşüncelerini vb.)

Sonra Neo, sıçrama/atlama programını tamamlamaya geçer. Filmin başında, onda *vertigo*

gibi bir şey bulunduğunu hissederiz. *Yükseklik korkusu*. Bu kez de, iki bina arasından büyük bir sıçrayışla geçerken yere çakılır ve sanal asfaltın içine gömülür. Burada da çizgi filmlerden bildiğimiz bir durum çıkar karşımıza: Neo aşağıya bakınca, boşlukta olduğunu fark edince düşer. (Neo, uçurumun gerçekliğini zihninde kabul edince.) Neo koltuğunda uyandığı zaman dişleri arasında kan sızıntısı bulur. “Gerçek olmadığını düşünmüştüm,” der. Cevap: “Senin kafanda gerçekliğe dönüşüyor.” *Matrix*’te ölen “gerçek” hayatta da ölür. Neden? Bunun cevabı da var: “Beden, zihin olmadan yaşayamaz!” (Bu ampirik/fiziksel yan ile manevi/zihinsel yanın ilişkisi üzerinde “Felsefe” başlıklı bölümde ayrıca duracağız. Hem Leibniz’in, hem Hume’un, hem de bunların bilgi teorisi modellerini birleştiren Kant’ın aracılığıyla.)

Sırası gelmişken, çok isteyen, “*Matrix*”lerde biraz abartılmış bir *psikolojik aile-romanı* da bulabilir. “Oğlundan”, kendi hayallerini gerçekleştirmesinden başka bir şey beklemeyen bir baba (Morpheus), oğlunun dikkatini gündelik hayatın üzerine çekip durmaktadır diyelim. Gündelik hayatın deneyimlerini (yaşantıyı) oldukça tuhaf, yadırgatıcı yanlarıyla oğluna tanıtır Morpheus. Trafik lambaları, pürtelaş koşuşturan insanlar. Bu durumda, içinde yaşanan gündelik hayatın hiper-gerçek bir görünümü olamaz mı bu? New York, Tokyo caddelerinin filan? Sıradan hayatın görsel bir şiiri. Neo ile Morpheus bu insan seline tam karşı yönde hareket ederler (yürürler); insanlar ne birbirlerine ne de onlara aldırış etmektedirler. Diyelim ki

baba, oğluna ders vermeyi sürdürmektedir: "Matrix bir sistemdir ve bu sistem bizim düşmanımızdır. Sistemin içinde hareket ederken neler görüyorsun peki? İşadamları, öğretmenler, avukatlar, marangozlar (nedense!). İnsanlar sistemin parçası olup çıkmışlardır. ("Felsefe" bölümünün sonunda, *sistem teorisi* ile biraz haşır neşir olurken, bu *sistem-öğre-parça* ilişkisini de açacağız!) Onları kurtarmak gerekse de, düşman saflarında yer almaktadırlar. "Bu insanların çoğu sisteme öyle bağımlı hale gelmişlerdir ki, sistemi korumak için ellerinden geleni artlarına koymazlar!" Bu tespiti politik bir tespit olarak anlamamamız için hiçbir neden yok. Öte yandan, Matrix'in içinde öyle abartılı bir insan sevgisine kapılmamak için de dikkatli olmak gerekiyor. Kırmızılı güzelim sarışın, bir anda "ajan" olup çıkabilir!

Morpheus görüntüyü durduruyor. Demek ki henüz Matrix'in içinde değil de hâlâ bir antrenman/öğretim programı içindeler. *Simülasyonun simülasyonu*.

Demek ki sistem ile bağlantıları kesilemeyen herkes potansiyel bir ajan olabilir. Neo'ya bir ders daha. Ajanlar Matrix'in koruyucularıdır ve bugüne kadar onlara saldıran herkes ölmüştür. Peki ya Neo? O farklıdır, o kurtarıcıdır, çünkü o hâlâ doğa yasalarına dayalı güçlere sahiptir. Bu doğa yasalarına dayanarak gücünü ve hızını "denetleyebilecektir".

Bir başka gemi Morpheus'u uyarır. "Bela yakında!" Bir şey daha öğreniriz: Nabukadnezar üzerinde bir robot ölüm makinesi dolaşmaktadır; Squiddes denen ahtapot tipli bu ma-

kineler her an enselerindedir asilerin. Bu arada Cypher, Neo'ya yemek götüren Trinity'ye kiskançlığını belli eden bir şeyler söylemişti. "Hatırladığım kadarıyla bana hiç yemek getirmemiştin." Cypher harfler yağmuru altındaki ekranın karşısında oturmaktadır. Neo ona arkadan yaklaştığında ürker. Hissederiz: Hep saklayacak bir şeyleri var bu adamın. Ekranda Matrix'in kodlanmış imgeleri akmaktadır. İnsan bizzat "içeride", orada değilse, Matrix'teki hayattan bir görüntü elde etmek, anlaşılan hiç de kolay değildir. Asilerin programları bu bakımdan oldukça zayıftır. Matrix'i dekode edebilmek (kodlarını çözebilmek) için çok fazla enformasyonun işlenmesine ihtiyaç vardır. Ne var ki Cypher, Matrix'teki yapay hayatı da özler gibidir. Sarışınlar, kızıklar. Neo'ya bir "drink" önerir. "Burada olduğum günden beri ne akılsızlık ettim de mavi kapsülü almadım," diye yakınır Neo'ya. Ayrıca dünyayı tek başına Neo'nun kurtaracağını umulduğunu, ama onun yerinde olsa, bir ajan görür görmez yapacağı en iyi şeyin tüymek olduğunu söyler. Cypher, Neo'ya, "Daha iyi bir şeyler hayal et!" diye öğütler.

Bir sonraki sekansta Cypher, Ajan Smith ile yemek yemektedir. Sanal biftek! Biftek gerçekte yoktur, sadece beyni ona bu bifteğin ağzına layık olduğunu söylemektedir. Cypher dokuz yıllık özgürlüğün ardından artık hiçbir şey bilmek, öğrenmek istememektedir. Ünlü olmak, parasını kullanmaktır hedefi. Gerçi Zion'un giriş kodunu bilmemektedir, ama aradıkları adamı, Morpheus'u ajanlara teslim edecektir.

İsa'nın Havarileri arasında hain de vardı: Judas. Yarı şeytanı andıran Cypher böyle bir haindir. Cypher/Ciper aynı zamanda "sıfır" demek. Neo "The One"sa, o "sıfırdır", yani Neo ile birlikte biner bir kod oluşturlar: "0101". Bilgisayar sayı sistemini.

Cypher, Neo karşısında, onu konformizme çeken kişi olarak yer alır. Tırnak içinde bir normalliğe davet eder Neo'yu. Buna karşılık Ajan Smith, Neo için, Morpheus ile birlikte Neo'nun deneyim toplama yolunda işlevsel bir figürdür. Ajan Smith bize insanların şu anda "*ikinci Matrix'te*" yaşadıklarını belirtir. İlk Matrix ona göre kusursuzdu, ama herhalde bir tür cennetti: Birçok dinlerin tarif ettiği türden bir cennet, içinde artık ne arzu edecek, ne merak edecek bir şeyin bulunduğu, zamansız, tarihsiz bir âlem. Elbette sıkılmış olmalıydılar insanlar orada.

"Gerçek" olan ile "sanal" arasındaki alabil-diğine sembolik irtibat aracı telefonun içinden Matrix'e yolculuk eden asiler, bir otelin arka girişinden bir caddeye çıkarlar. Cypher cep telefonunu bir çöp bidonuna atar. İzbe bir koridor-dayız. Trinity de daha önce kâhine gitmiştir; belli ki Neo'nun kurtarıcı olup olmadığını o da merak etmiştir. Bir kapının önünde yaşlı, kör bir adam değneğiyle oturmaktadır. Mitik bir bekçi figürü. Neo ile Morpheus asansörle çıkar-larken duvarda iki göz onları izler. "Kördüm ama görmeye başladım." Neo da mı kördür ve kâhinden sonra gözleri açılacak mıdır?

Morpheus, Neo'yu uyarır: "Sakın doğru-yanlış kategorileriyle düşünmeye çalışma!". "O senin yol göstericindir; doğru yolu bulmana

yardımcı olacaktır.” Ve kâhin Morpheus’a, “kurtarıcı”yı bulacağını söylemiştir daha önce. Asansörden indikten sonra Neo yoluna yalnız devam etmek zorundadır. Bol kapılı bir koridor. Kapıyı kadınlar açar. İçeride çocuklardan biri Japonca bir kitap okurken, kızın biri zarları havada uçurmaktadır. Buda kıyafetli bir çocuk, telepatiyle kaşık бүker. Çocuk kaşığı düzeltir. Neo’ya: “Kaşığı бүkmeyi deneme, bu imkân-sız,” der. Neo’ya hakikati düşünmesini öğütler. Bu küçük Buda kendisi için değil de Neo için mi oradadır? “Ne hakikati?” “Kaşık diye bir şey yok.” O zaman kaşığın değil de kendinin бүkүldüğünü anlarsın.

Kâhinin Neo’yu beklediği her halinden bel-
lidir. “Seçilmiş olmak, âşık olmak gibi bir şey-
dir, kimse sana öyle olup olmadığını söyleye-



Neo: Birileri onu bekliyor!

mez," der. Ardından bir doktor gibi Neo'yu mercek altına alır. Neo'nun o seçilmiş kurtarıcı olmadığına karar verir (ya da öyle görünür). "Yeteneğin var, ama bir şey bekliyormuş gibisin," der Neo'ya. Ne bekliyor olabilir ki Neo? "Belki bir sonraki hayatını, kim bilir?" Neo için endişeli değil gibidir kâhin. Asıl derdi Morpheus'tur sanki. "Zavallı Morpheus. O olmazsa yandık demektir!" Kâhin, Neo'ya, Morpheus'un kendisine (Neo'ya) inandığı için, kimse-nin onu caydıramadığını ve günün birinde Morpheus'un kendini Neo uğruna feda edeceğini söyler. "Seçmek senin elinde olacak, ya Morpheus'un hayatını kurtarmaya çalışacak, ya da kendi hayatını kurtarmaya karar vereceksin. İkinizden birini ölüm bekliyor." Neo ne zaman bir sorusuna cevap arasa, kendini bir seçme mecburiyetiyle karşı karşıya bulup durmaktadır. Neo seçilmişti hani, kurtarıcıydı? Demek ki hâlâ kurtarıcı değildir; Morpheus'u o gelecek beladan kurtardıktan sonra bu niteliği elde edecektir. Demek ki kurtarıcı olmak onun seçimine bağlıdır. İyi de Morpheus'u kurtarıırken ölecek-se ve böylece kurtarıcı olacaksa, nasıl bir paradoks olmalı bu? Kendi hayatını seçer de yaşarsa, kurtarıcı olması ne anlama gelecektir? Film gibi biz de kafa karıştırmaya devam edelim: Kâhin, Neo'ya, "Kadere inanmıyorsun herhalde değil mi?" diye sorar. Yani eylemi onun seçimine mi kalmıştır? Öyleyse kaderinde kurtarıcı olmak ya da olmamak diye bir şey yoktur ve seçim, salt seçme edimi belirleyici ilke olarak öne çıkar.

Bu arada işler karışır. Tank uyarır gemiden.

Ajanlar saldırır. Cypher muhbirliğini yapmış, gemide, dışarıda (yani Matrix'te) güç durumunda olanların irtibatlarını tek tek kesmeye, onları ölüme yollamaya hazırlanmaktadır. Dışarıda, Matrix'in içinde, Trinity gemideki Cypher'ı uyarır: "Matrix gerçek değil!" "Matrix bu dünyadan çok daha gerçek!" der Cypher. "Burada bir fişi çekeceğim, sen orada, Matrix'in içinde Apoch'un nasıl öldüğünü seyredeceksin."

Sıra Switch'ten sonra Neo'ya gelir. Cypher'ın öldürdüm sandığı Tank son anda gemide kendine gelip eline geçirdiği silahla Cypher'ı öldürür.

Smith, Matrix'i Anlatıyor

Neo ile Trinity'nin kaçmasına yardım etmiş olan Morpheus ajanların eline geçmiş, gökdenlerden birinin bir odasında sorguya çekilmekte ve işkence görmektedir. Ajanların derdi, Zion bilgisayarının her gemi kumandanının kafasındaki merkezi kodlarına ulaşmaktır. Fakat Ajan Smith, bizi bir kez daha Matrix ve kendi kimliği üzerine düşündürecek şeyler söyler. Dünyayı hiç o kusursuz güzelliğiyle görüp görmediğini sorar Morpheus'a. Milyarlarca insan öylesine, hiç farkında olmadan yaşayıp gitmektedir. İlk Matrix kusursuz planlanmıştır Smith'e göre. İçinde kimsenin acı çekmeyeceği, dertlerden uzak bir cennet gibi. Ama insanlar programı kabul etmemişlerdir. Kimileri, insanlara kusursuz dünyayı yaratacak doğru program dilinin bulunamamasına bağlamıştır bu durumu. Ne ki Ajan Smith bunu, insanların gerçeklik denince, acı, üzüntü ve dertleri anlamalarına bağlar. "Kusursuz dünya, sizlerin il-

kel beyinlerinin uyanmayı denediği bir düştü sadece.” Derken Matrix bugünkü haliyle yeniden dizayn edilmiştir. İnsanlığın uygarlığının doruk noktası olarak. “Sizin uygarlığınız diyorum ama, sizlerden düşünceyi devraldıktan sonra, bu bizim de uygarlığımız oldu,” der Smith. “Evrin, dinazorlar gibi. Pencereden dışarıya bakın. Sizin döneminiz geçti. Gelecek makinelerindir.”

Kehanetin Anlamı

Neo ile Tank Nabukadnezar’da Morpheus’un bedeninin yanında durmaktadırlar. Makinelerin Morpheus’un beynine girmek üzere olduğunu fark etmişlerdir. Matrix’teki Morpheus kendisine yapılan enjektörlerden dolayı direncinin kırılma noktasına gelmiştir. Zion’un merkezi bilgisayarının şifresi ajanların eline geçmek üzeredir. Tank’a göre tek çare, Morpheus’un fişini çekmektir. Son anda Neo, kehaneti hatırlar ve Morpheus’u kurtarmak üzere Matrix’e yollanmaya karar verir. Morpheus, Neo’yu kurtarıcı sanmıştır, oysa kurtarıcı olmadığını kâhin Neo’ya söylemiştir. Bu durumda Morpheus, Neo’yu kurtarıcı sanarak kendini feda etmiştir, şimdi sıra bu hatayı düzeltmeye gelmiştir. Kurtarıcı olmayan, kurtarıcı olmadığı için kurtarıcılığa soyunuyor! “*Matrix*”te kendi üzerine dolanıp duran, uçları başa düğümlenmiş, görünürde karışık ipliklerden biri işte. Aslında kehanet bir önceden bilme ise, içinde hiç boşluk olmayan determinist bir dünya da mümkündür; ama gene aynı mantık doğrultusunda da imkânsız olmak durumun-

dadır. Çünkü belli bir gelecek noktasında gerçekleşecek bir olayın önceden bilinmesi için bu olayın, o gelecekteki zaman noktasında kaçınılmaz bir şekilde gerçekleşmesi şarttır. Kehanet sayesinde olaydan kaçınmak mantıken mümkün olacağına göre, dünyada bu anlamda determinizmin kırılması gerekir. Ama determinizm yoksa, zaten kehanet de mümkün değildir. Kehanetin en popüler tragediyalarından biri olan Odiþus'ta kehanete inanan ve onu önlemek isteyen insanların sırf bu inanmalarından ötürü kehaneti gerçekleştirdiklerini biliyoruz. Hemen aynı durum "*Matrix*"te çıkar karşımıza. Sekansın girişinde Yunan mitolojilerinin kâhin sahnelerinin "imasını" buluruz. Delphi'deki tapınakta bir mağarada içinden gazlar çıkan bir çatlağın üzerine yerleştirilmiş üç ayaklı bir tür masada gelecek bilgilerine ulaşmaya hazırlanır kâhinler. "*Matrix*"teki kâhin de, kurabiye kokularının geldiği bir fırının yanındaki üç ayaklı masada oturmaktadır. Yunan rahipleri çatlaktan gelen gazlar kesilince tapınakta tütsü otları yakıp bu dumanlardan kehanetler çıkarmışlardır. Delphi'nin girişinde "Kendini öğren" yazar, benzer bir yazı bu kâhinin odasına girişte de vardır. Aynen "*Odiþus*" tragedyasında olduğu gibi, "*Matrix*"te de filmin kişileri kehanetlerden haberdar oldukları halde (ve zaten oldukları için) kehanetler gerçekleşir. Öyleyse kâhin (her kehanetteki gibi) ilerideki bir gerçeği önceden haber vermekte, birçok olasılığı, ağır basanları öne çıkartarak kişinin önüne koymaktadır. Buradan çıkan sonuç açıktır: Kâhinin kehanette buluna-

bilmesi için gelecekte haber vermesi gerekmez (imkânsızdır da bu); bizim onun böyle bir kehanette bulunduğuna inanmamız yetecek, kendimiz o kehaneti gerçekleştirme yolunda yürüyeceğiz, demektir. “Kurtarıcı mıyım, değil miyim?” diye sorarken, bu yoldaki ihtimallerden birini gerçekleştirip, kehaneti kendim hayata geçireceğim öyleyse. *Bu anlamda kâhin geleceği biçimlendirecek ihtimalleri ayıklayabilen akıllı biridir.* “O bir rehber Neo, sana yolunu bulmada yardımcı olabilir,” der Morpheus kâhin konusunda Neo’ya. Bu rehberin becerisi, aslında kendisinin de çok belli bir amaca kilitlenmiş olması ve ihtimalleri ayıklarken kendisine başvurmuş olan kimseyi, bu amaç doğrultusunda işlevsel olabilecek ihtimaller üzerine yöneltmiş olmasıdır.

Çılgın Âlim Smith

Bu arada bir kez daha Ajan Smith’e dönebiliriz. Gittikçe bitkin düşen Morpheus’u “ikna etmeye” çalışıp durur Smith. Savunmasız düşmanın bedeni karşısına geçmiş, felsefe döktürmektedir desek yeridir. Söylenip durmakta, sanki kendini anlayan bir “insan” bulunduğu için, gizlenmez bir zevkle ya da ihtiyaçla konuşmaktadır. Öteki canlılar popülasyonu bir dengeyi hem kollarken, insan bu dengeyi bozup duran bir memelidir ona göre; durmadan çoğalıp doğal kaynakları tükenme noktasına getiren bir asalak. Ona benzer tek bir canlı daha vardır, o da virüstür. İnsanoğlu bu gezegenin habis urudur. Veba gibidir. Makineler ise kurtarıcı.

Ajan Smith'in d nyanın "kurtuluřundan" s z edip durduėu dikkatlerden kařmayacak kadar ařık r. Nefreti, meta-makine Matrix'in, m kemmel bir temsilci parçası olmasından mı ileri gelmektedir acaba? Onun arg manlarını bilim-kurgudan  ok iyi tanıyoruz: T r n  ılgın  alimleri sık sık d nyayı sil bařtan d zenleme hayallerine kapılıp dururlar. Ve hemen hepsi istisnasız, ırk ı s ylemlerin kıyısına kadar gelir, bazen onları da ařarlar! Smith neredeyse bir bařına ırk ı bir ideolojinin temsilini y klenmiřken, insanları yok etme konusunda belirgin bir isteksizliėini ya da aėırdan alıřı hissettirir bize. Burada *bilim-kurgunun bildik bir ilkesi devreye girer gibidir: Makinelerin insan karřısında kliřeleřmiř bir kararsızlıėı; onları  ld rme teredd d  (ya da anlařılmaz beceriksizliėi!)* Makine insanı b t n yle yok etmeye kalkmaz (ya da bir t rl  k k n  kazıyamaz insanlıėın) bu t rde, bunu insanın kendi elleriyle yapacaėını umar!

D nelim kurtarıcı olmadıėından k hin aracılıėıyla emin olan Neo'nun, kendini kurtarıcı sanarak giriřtiėi kurtarma operasyonuna. Kararsız kahraman Tank'tan kendilerini her t rl  silahla donatmasını isteyerek bir *action kahramanı* olup  ıkar. Seyircinin  zellikle erkek kesimi, s yle bir "nihayet" nefesi alırken, bu b l m n Neo'nun kurtarıcıya doėru yol alıřında  nemli bir ařamadan bařka bir řey olmadıėını s yleyelim.

Bu arada g kdelenin  st katlarında bir yerde Smith, ajanlara kendisini Morpheus ile bař bařa bırakmalarını s yledikten sonra, kendi kulaklıėını  kartır. "Size karřı d r st olmak

istiyorum,” der Morpheus’a. “Bu gezegenden, bu hayvanat bahçesinden, bu hapishaneden nefret ediyorum. Bu gerçeklikten; artık işte nasıl deniyorsa! Artık daha fazla dayanamayacağım. En başta da bu kokuya. Hani böyle bir şey varsa. Herhangi bir şekilde çıkmalıyım buradan. Nihayet özgür olmak istiyorum ve bu beynin içinde özgürlüğün şifresi yatıyor, benim anahtarım. Zion imha edilir edilmez, burada bana ihtiyaç kalmayacak.” Smith programının gereğinin aksine, insanları öldürmek, dolayısıyla da sistemi ile tamamen kopuş yaşamak istemektedir. İyi de bundan böyle kendisine ihtiyaç kalmadığında nereye gidebilir ki Ajan Smith? Kendisi için ölüm diye bir şey varsa o da “ölümlü mü olmak” istiyor yoksa? Apaçık anlaşılan şu: O da Neo gibi, sistem ile barışık değil demek ki, sadece konumları farklı.

Bu arada Neo bir western kurtarıcısı gibi, gökdelenin giriş katında Trinity ile birlikte ortalığın altını üstüne getirmektedir. “Kara Şövalye”, neoliberal dünyanın tapınaklarından birini basmış, kutsal mekânı kirletmektedir. Anlaşılan Amerikan mitolojisi, kurtarıcı tanrıların eline silah vermeden edememektedir. “Terminatör” bölümünde George Stevens’in “Shane”’inden söz etmiştik. Eyerin üzerindeki kurtarıcı, belanın ortalıkta gezindiği çiftliğe indiğinde onun da, hem de kendi kendine aksini söz verdiği halde, silahına el atmaktan başka çaresi kalmaz. Ne var ki Shane bu yeni “kurtarıcı tanrılar” kadar duygusuz değildir. Hele gökdelenin koruyucularının, görevlerini yap-

tıklarını düşünecek olursak, bu toplu kıyımın, tek kişiyi kurtarma operasyonu mantığında düzenlenmiş olması da düşündürücüdür. Neo ve Trinity'nin kurbanları, görevlerini yaptıkları için "suçludurlar". Yoksa sistemle bütünleşmiş oldukları için mi? Özgürlüğü unutmuş oldukları için mi? İleride herhalde konuşulacak. *Matrix'te ne iyi ne kötü var.* Ama asıl: "Özgürlük" talebi, bir tek Ajan Smith'in ağzından, o sistemden kurtulma isteği olarak doğrudan dile geliyor: "Bu gezegen, bu hayvanat bahçesi, bu hapisane..." Özgürlükten çok, bir tür klostrofobi duygusundan kurtulma belirtisinin metaforları gibi. İnsanların düşüncelerini devraldıklarını söyleyen Smith, bu düşünceler içinde artık "özgürlük" düşüncesini ya da kavramını bulamamış mıdır? Terside sorulabilir: Ajan Smith "özgürlük" diye bir kavramı tanıdığı için mi Zion'u bir hayvanat bahçesi vb. olarak yorumlar? Cypher için, hayat, sanal da olsa haz, para, şöhretten ibaretti. Matrix'e "yerleşmek" istiyordu. Tank cinselliği vurgulayıp durur. Sanalmış, gerçekmiş fark etmez, özellikle Cypher için. Sonuçta Matrix, belki de yarattığı sistemsel boşluk ile, gene de çok genel de olsa, reel durumlara, özgürlüğün esamisinin okunmadığı bir dünyaya mı karşılık geliyor? Yani dönemimizin, hayatın halinin, ilişkiler halinin dolaylı bir simülasyonu mu? Yoksa her boşluk gibi, zaten en ufak ima'nın değerlendirilip çek çekebileceğin yere, yorumlanmasına imkân tanıyan bir tür tuval mi? Görüntüsüz beyazperde?

Neo'nun Trinity ile birlikte Morpheus'u

gökdelenin içinden çıkartmasıyla, Nebukadnezar'daki Tank: "Bu o, kurtarıcı!" der. Seyirci de!

Neo'nun, peşini bırakmaya niyetli olmayan Ajan Smith ile mücadelesi bir türlü sona ermez; Smith'in metro treninin altında kalması da sonucu değiştirmez: 90'lı yılların bilim-kurgularında, kişiler, "*Tom & Jerry*" ve öteki çizgi filmlerdeki gibi, dinamitler ellerinde patlasa da ölmezler; kovalamacaya bir süre için nefes aldirmek üzere, sersemlemler o kadar.

Kurtarıcı

Neo, The City Hotel'e kaçar, ama karşısında yeniden ajanları bulur. 303 no'lu odada Ajan Smith onu vurur. Artık biliyoruz: Matrix'in içinde, ancak engellerin ortadan kalkması gerektiğinde birileri ölür; gökdelenin muhafız alaylarındaki askerler gibi. Çünkü onların, Matrix (siber-uzayı) dışında zihinlerini, iradelerini denetleyip, buradaki ölümlerini engelleyecek bir bedenleri/akılları yoktur. Ya da ajanlar gibi fazlasıyla özel değillerdir. (ya da: Açıklama seyirciye kalıyor.)

Neo ölmek üzere. Bir ajan nabzını yoklar onun: "Ölmüş." Gemide Trinity, Neo'nun üzerine eğilir. "Artık korkmuyorum," der, "kâhin bana âşık olacağımı söylemişti ve sevdiğim adamın kurtarıcı olacağını. Görüyorsun işte, ölmen imkânsız; seni sevdiğim için imkânsız." Ve Neo'yu öper. Üç dakika sonra kendine gelir Neo. Ölüm ile diriliş arasında üç dakika. Kutsal metinlere göre, Romalı asker çarmıhın altında ne demişti: "Hiçbir insan böyle ölmez!" Ruhu manevi kurtuluşa ulaştırıcının ölümü ile dirilişi

arasından üç gün mü geçmişti? Neo'nun vücudunu gezen bir iç güç, bütün yaraları kapar; o artık sanki sadece bir tür ruhtur.

Morpheus onun kurtarıcı olduğuna "inandığı" için, kurtarıcıdır o ve Trinity onu sevdiği için de ölümsüzleşir. Ölümsüz kurtarıcı. Hristiyanlığın yeryüzündeki Tanrı oğlu İsa ise ölümlüdür. Tanrı İsa'dan sevgisini niçin esirgemmiştir? Yoksa onu çarmıhtan/ölümden kurtarmak için sevgi yetmemiş midir? Yoksa Tanrı oğlunu, Trinity'nin Neo'yu sevdiği kadar, kurtaracak kadar sevmemiş midir?

Neyse... Neo hem Matrix'te hem de Zion'da hayata geri döner. "Kalk şimdi," der Trinity ve Neo kalkar. Artık fiziksel olarak dövüşmesine gerek kalmamıştır; üzerine yağın kurşunlara "Hayır!" demesi yeter. Kurşunlar görünmez bir cam plakaya çarpmış gibi, onun iradesi önünde yere düşerler. Mesih olarak, ölümsüzleşerek dırilen Neo'nun bu gücüne karşı ajanların yapacağı bir şey kalmamıştır: Gerçek kurtarıcıya karşı. Müthiş bir kayıtsızlıkla ve kendinden emin oluş hatta hayranlık duyma haliyle ilk birkaç darbeyi savuşturan Neo, sözcüğün gerçek anlamında ajanın içine dalıp onun parçacıklarını, kodlarını ayrıştırır. Yırtar geçer onu. Mekâna bile hâkimdir artık o. Kod'a hâkimdir. Her şeyi düzenleyen Matrix koduna. (Bu nedenle, ikinci filmde, artık tehlike, ancak kod'un sınır bölgelerinde oluşacaktır.)

Trinity'nin çağrısıyla gemiye geri döner; sanki Trinity'nin ona hayat veren öpücüğü içinde yolculuk eder ve bu hayaletimsi, salt varlığın, bütün tehlikelerin sonuymuş gibi bir hali vardır artık.

Dünyanın Tersî Dünya: Matrix

Sekans açıldığında Neo'yu dışarıda görürüz. Bize, "dışarıdakilere" hitap etmektedir. "Birlikte hayal kuralım; bundan sonrasının nasıl olacağı tamamen sizlere bağlı." Neo'yu kalabalık caddenin ortasında telefon kulübesinden çıkarken görürüz. Söylediğine bakacak olursak "bizlerin arasındadır". Etrafına bakışından, kendine iş aradığını, daha doğrusu kurtarılması gereken biri var mı yok mu diye sağa sola baktığını sanabiliriz. Ardından "Süpermanvari" bir hareketle göğe uçar.

Sanki, Matrix'e karşı değil de Matrix'in içinde bir kurtarıcı olduğunu kavramıştır. Bunu kavramışsa, Morpheus'tan da ayrılması kaçınılmaz demektir; Matrix'in dışında olduğu varsayılan gerçekliğin dünyasından.



Her şeyin mümkün olduğu bir dünya

Neo'nun, ilk filmin sonunda bizlere vaat ettiği, içinde her şeyin mümkün olduğu dünya, sanal uzayın içinden başka bir yerde düşünülemez demek ki. Yoksa, her üç filmde de, hatta bunların kolları diyebileceğimiz çeşitli parçalarda da karşımıza çıkan her şey, bir bilgisayar hacker'ının hayalinin ürününden başka bir şey değil midir? Karşımızdaki, dijital bir "harikalar

dünyası”nı andırmaktadır; ve bu dünyada, tıpkı Alice’in harikalar dünyasında olduğu gibi, her şey insanlık tarihinin (öyküsünün) tersi bir yönde varolmaktadır. Bizim dünyamızda uykuya dalmak burada uyanmanın, aydınlanmanın bir biçimini temsil etmektedir. Bizim dünyamızda metafiziğe, fizikötesi dünyaya yönelik özlemimiz (manevi kurtuluş, sonsuz hayat), burada yerini gerçekliğe (Matrix dışındaki âleme) geçme özlemine bırakıyor. Din, aşkın bir biçimi oluyor. Aynanın görüntüsü gerçekliğe dönüşüyor. Organik beden makineleşiyor; makineler bedenleşiyor.

Anderson’ın ilk seçimi, 101 no’lu odasını terk etmektir. Burada karşımıza Kafka dünyasından bir sorunsal çıkıyor diye düşünebiliriz: İnsan başına gelebilecek en kötü şeyi kendisi seçmiş, labirentin içine kendi ayağıyla girmiştir; kurtuluşu, bir seçme imkânı olduğunu görebilecek gücü ortaya koymasına bağlıdır. Ama işte bu imkânı görebilmek, hayatın sunduğu seçeneğe el atacak gücü bulmak, en azından Kafka kişileri için güç görünür. (Yasa önündeki adam, imkânları yoklamak ya da aramak yerine, durup bekler. Sonunda önünde ömrünü geçirdiği kapının kendisine ayrılmış bir kapı olduğunu öğrenir.) Neo ikide birde seçme durumuyla karşı karşıya gelir. Kırmızı kapsül onu Matrix’ten çıkartıp “gerçekliğin çölüne” gitme imkânı verecektir. Kırmızı kapsül, “Cennetteki bilgi elmasının” kimyasal biçimde yoğunlaştırılmış bir temsilidir belki. Gerçekliğin çölü, gerçeklik adına mücadele edebilme imkânının bulunduğu biricik yerdir;

İncil' de de çöl tasavvuru, öteki dünya için mücadele edilebilecek biricik yer olarak çıkar karışımıza.

Neo, filmin sonunda, görüntüler arkasında, Matrix'i ayakta tutan kod'u görür. Matrix içindeki boyutların keyfilliğini kavradığı için, istediği yönde uçar orada, özgürce. Matrix bir perspektif sorununa indirgemıştır dünyayı, (Felsefe bölümünde bkz: Leibniz) Neo da onu istediği gibi bükür. (Küçük Buda'nın kaşığı bükmesi gibi, zihninde.) Filmin sonunda kararlı bir kahramandır da: Yasasız, denetimsiz bir dünyadan söz eder. Denetimin, yasaların olmadığı bu dünya, sadece bu Matrix'in değil, bütün Matrix'lerin reddi anlamına gelir. Böyle bir dünya, toy bir delikanlının rüyası olabilir olsa olsa. Ama artık kahramanımızın büyümesi şarttır: Uyanması.

Grunge, Siber Punk, Çizgi-Roman= Matrix Malzemesi

*"Matrix"*in kaynakları konusunda eleştirmenler, filmin hayranları, film üzerine tartışanlar, filmi böylesine sansasyonel kılan yanın, öykünün temel fikri olmadığına birleşiyorlar. Çoğu kimse, Batı'da, filmin Windows-kuşağının beklentilerine uyarlanmış öyküsünün, daha önce sözünü ettiğimiz Disney prodüksiyonu *"Tron"*un süslenmiş, ayrıntılanmış öyküsünden temelde ayrılmadığını düşünüyordu. Birçok kaynaktan, sayısız alıntıyla dolup taşan diyaloglar da son yirmi yılın "olgun" bilim-kurgu filmlerinin diyalogları ile pek de boy ölçüşecek durumda değildi gerçekten. *"Matrix"*in ustalığı

ya da büyüklüğü, içerdiği onca ayrıntıyı, alıntıyı, imayı ve parçayı bir arada toplayabilme zarafeti, İngilizcesiyle, *blending* özelliği idi. “*Matrix*” popüler kültürün içindeki farklı, değişik gelişim çizgilerinin uçlarını birbirine bağlamakla kalmamış, bunu çok özel bir durumda yapmıştır. Bu da ona doğru zamanda doğru film özelliği kazandırmıştır. Gerçi *popcorn-movie*’nin (popüler-sentimental kiç) sinemanın son dönemlerinde biraz entelektüel sosla harmanlandığı, işin içine sofistike kırıntıların serpiştirildiği örnekler ağır ağır ortaya çıkmaya başlamıştı ama görüntü fabrikası ile genç sinema izleyicisi arasındaki güven krizi aşılmış değildi. Sanayi ürünlerinin ve teknolojinin genç kuşak tarafından alımlanışı sorunu anlamındaki kriz. “*Matrix*” sanayiye (ürününü), teknolojinin kendisini, filmde kullanılır malzeme olarak sunup bu sorunu kendince çözdü.

“*Matrix*” çevrilirken bilim-kurgu türünde siber punk edebiyatı “Pamuk Prenses” uykundaydı; bir yanda *space-opera*, bir yanda fantastik filmler bilim-kurguya hâkimdi. Siber punk türü ise bilim-kurguyu ciddiyete çağıran tek koldu; romanda, çizgi-romanda ve sinemada. Özellikle sözünü ettiğimiz William Gibson’ın *Neuromancer* romanı bilim-kurgu türünün bütün ürünlerine esin kaynağı olma özelliği taşıyordu. Bu kaynaktan “*Matrix*” de doğrudan ya da dolaylı bir dizi kavram ve düşünce aktarmadan edemeyecekti. Ne ki “*Matrix*” bu alıntıları estetik ve ahlaksal düzlemde belirgin bir şekilde dönüştürecekti.

Neuromancer'da Matrix*

"Matrix" ve filmin kendine özgü bir yanılsama-dünyası yaratması, kaynağını *Neuromancer* romanında bulmakla kalmaz; Gibson'ın romanındaki direnişçilerin kolonisinin adı da Zion'dur. Gibson'ın romanı yakın geleceğin Los Angeles'ında geçer. Bu yakın gelecek bugünün devamı gibidir: Doğal çevrenin yıkımı devam etmekte, demokratik özgürlükler medyatik düzlemde alaşağı edilmektedir. Büyük tekellerin ekonomik gücü iyice denetim dışına çıkmış, sınırsızlaşmıştır. Bilgisayar ağında karşılıklı gammazlıklar, birbirinin kuyusunu kazma girişimleri eksik olmamaktadır; her şey az çok, artık günümüzde yaşananı andırmaktadır; biricik kaynak olan bilimin, yanılsama ve manipülasyon yoluyla kontrol edilmesi, bu bile çoktan günümüz gerçeğine dönüştü.

Yaklaşık yirmi yıl önce yazılmış bu romanı günümüzün hakikatinin eksiksiz bir yansımasına çevirebilmemiz için algılama teknolojisinde küçük bir adım atmak yetecektir; bu adımla Gibson'ın gelecek vizyonu, günümüz dünyasının hani ürkütücü değilse de hiç de iç açıcı olmayan günlük gerçekliğinin belgesi olup çıkabilir. *Neuromancer*'da hayali gerçeklik bilgisayar ekranlarının üzerinden gençliğin tüketimine sunulmak yerine, yayın mekanizmalarınca, doğrudan üç boyutlu gerçeklik olarak alıcının ya da tüketicinin görme sinirine yollanır. Bilgisayar ekranı aradan çekilmiş, algı teknolojisine

* Bu bölümle birlikte bkz. "Siber Punk Distopya A.Ş.", Kutlukhan Kutlu, "*Sinema*", Mayıs 2004.

de henüz gerçekleşmemiş olan son adım, romanda atılmıştır: Kaynaktan, görme sinirine yayın. Kişi şakaklarına elektrotları yerleştirir yerleştirmez, ikinci, içinde yaşanan gündelik hayatından “daha iyi olan” gerçekliğin içine girer. Girdi mi de, oradan çıkmak için yayını kapayacak düğme bulmak zordur.

İnsan üçboyutlu, yapay, mümkün bir dünyanın fişine takılmıştır ve bu dünyanın Gibson romanındaki adı da Matrix’tir. Ne var ki anlaşılır nedenlerle Gibson’ın romanındaki bu mümkün, yapay dünya, dönemin “ikinci kuşak” bilgisayar oyunlarının estetik düzeyiyle sınırlıdır; soyut enformasyon birimleri, stilize edilmiş dekorlar, mimari yapılar aracılığıyla hareket ederler. Gerçi virüslerin programlarla giriştikleri savaş da çıkar karşımıza; tekellerin verilerini koruyacak koruma programları da vardır; orada “buzdur” bu koruyucu programların adı. “Kara buz” en yaman koruyucudur; çünkü sadece virüslere karşı koymakla kalmaz, davetsiz bir misafir ortaya çıkar çıkmaz peşine de takılır (hack), saldırgan, amansız bir imha kovalamacısıdır bu. Virüs, kendi bilgisayar hard-disc’inin, yani yapay, mümkün gerçekliğin sınırlarına kadar geri püskürtülür, orada bir elektroşok ile öldürülür. Romanın eylemlerinin akışı içinde öykünün kahramanı Case, birkaç kez yakalanıp birkaç saniye için “beyin ölümü” yaşamaktan kurtulamaz. Arkadaşları endişe içinde onun geri dönüşünü beklerler. Bu durumu da “Matrix”ten tanıyoruz.

Demek ki *Neuromancer*’ın Case’i “Matrix”in Neo’sudur, demek yerinde bir hatırlatma ola-

caktır. Case ile Neo arasında daha başka benzerlikler de bulunmaktadır. O da bir öncü, sınırları geçen öne çıkmış kovboy gibidir; hacker'dır, biraz daha saftır; partneri Molly bir kiralık katildir, parlak, siyah gözlükler takar; Uzakdoğu dövüş tekniklerini bilir; biyoteknik reflekslere sahiptir. "*Matrix*"in Morpheus'u da, Gibson'ın romanında iki öncüsünü bulur: Bunlardan biri, spiritüel felsefesiyle Kaptan Maelcum, ötekisi, bir tür hacker-baba figürü olan "Finne"dir. Adam, ölümünden sonra Matrix'in içinde yaşamaya devam eder ve Case'e işlevlerini açıklayıp durur. Maelcum, "Babil" Los Angeles'ı terk edip Zion adlı bir koloni kurmuş olan Zionistlerdendir.

Eh, bunları hatırlattıktan sonra "*Matrix*"in, Disney'in "*Tron*" filminin doğrudan bir yeni çevrimi değilse bile, *Neuromancer*'in gayri-resmi sinemalaştırılması olduğunu söylemek yanlış olmaz. Sadece bu ikinci "*Matrix*"te bilgisayarların, aradan geçen yirmiye yakın yıl içinde ortaya koydukları gelişmişlik düzeyi devreye girmiş, yani filme yansımış, ayrıca da "kara buz" gibi soyut, ne idüğü belirsiz bir yok edicinin yerine "ajanlar" geçmiştir, demek doğrudur; ne var ki "*Matrix*" başka kaynaklardan da beslendiği gibi, farklı öğeler de içermektedir. *Neuromancer*'in ironik kaderciliğine pek kulak asmayan film, Disney filmi "*Tron*"un kültür karşısındaki karamsar mesajını da benimsemiş olmaktan uzaktır. "*Matrix*", klasik postmodern kolaj ya da harmanlama tekniğinde olduğu gibi, bulduğu öncü görüntüleri, tasarım ve düşünceleri öylece aşırıp bir araya getirme yerine,

sistemleri ve yapıları kendince iç içe geçirme yoluna gitmiştir; bütünsel sistemlerin bir araya getirilişindeki tutum, James Joyce'un modern bir sanat yapıtı örneğini oluşturan *Ulysses*'indeki tutuma daha yakın düşmektedir. Her bir sistem, yapı kendine özgü bir açıklama ve çağrışım alanı oluşturmaktadır.

Neoliberalizm, X-Kuşağı, Punk, Grunge Y-Kuşağı

"*Matrix*" sinemalara geldiğinde, neoliberalizmin sadece ahlaki değil, aynı zamanda ekonomik ve politik bir sistem olarak da tökezlediğinin belirtileri netleşmeye başlamıştı. Neoliberalizme bel bağlamış ülkelerdeki, ama en başta Amerika'daki politika denen şeyin, ince kotarılmış, kurnazca bir ittifak sistemi, din benzeri bir (sahte dinsel) bir sembol üretme makinesinden başka bir şey olmadığı görülmeye başlanmıştı. Devletin, sermayenin ve medyanın oluşturduğu, sahte-kutsal semboller üretip topluma karşı ittifaklar gerçekleştiren bu "sisteme" karşı, ne klasik isyan yollarıyla ne de sistemi inkâr etmek, ona katılmamakla bir şey yapılamayacağı da belli olmaya başlamıştı. *Bizzat bir harekete dönüşmek*, yani hippilerin ve punk'ın, sistemin eline geçmeme çaresi olarak gördüğü şey, bir işe yaramamıştı. Neo'nun sorunu da buydu: "*Matrix Reloaded*"ta olduğu gibi, bu kutsal semboller üretim sisteminin elinde kötüye kullanıldığının sürekli olarak farkında olmak gerekiyordu; ya da tersine, bu farkındalık içinde, çıkış yolu aramak yerine, kendine ihanet edip oraya katılmak kalıyordu geriye. Filmin

gösterime girmesinden bir yıl sonra Washington'da Bush'un oğlunun hükümetinde görev alan bir yığın danışman ve teknokrat, bir zamanlar sisteme aykırı solcular olarak damgalanmış aydınlardı. İkinci yolu seçen, kendine ihanet edenler öbeği. Avrupa da bundan geri kalmıyor, sosyal demokratlar global neoliberalizmin işlerini yüklenmiş, onun en sadık ve verimli rençperlerine dönüşmek için yarışıyorlardı; bu yarışın başını çekenler, bir zamanların isyancı solcularının en önde gelen simalarıydılar. Hakkında çok şey yazılan, tanıtıcı bir metni de dilimize çevrilmiş olan *X-kuşağı*, bu neoliberalizme, iyi kötü bireysel bir ahlakçı anlayışla direnmeye çalışmış, punk, sisteme göstergelerle (sembollerle) "hayır" demeyi denemişti. "*Matrix*" seyircisinin iyi-kötü asıl çekirdeğini oluşturan sonraki genç kuşak ise, *sisteme karşı göstergelerle direnme girişiminin çuvallaması sorunuyla da başetmek zorunda kalacaktı*. Sözgelimi Kurt Cobain'in intiharında da böyle bir reddin sembolünü görmek istemişti bu kuşak. (Ama Cobain'in kendisi bir gösterge değil, bir durumdu, hiçliğin durumu.)

Grunge kuşağı, 80'li yılların tüketimci kökten-ciliğine karşı ilk bilinçli hareketti. *Punk*'ın o dikenli, hızlı *low-techno* isyanına, ipini koparmış müziğe uzak olan grunge, maddi ifadesine kavuşmamış, ahlaki bir tepkiydi. Hippilerin taşkın romantigi ve punk'ın, hayatın bütün alanlarını semboller, göstergeler diline tercüme edip sisteme muhalefeti ya da saldırıyı bir *gösterge yağmuru*'na çeviren "isyani" söz konusu değildi burada; grunge kahramanını "çözdüğümüzde"

geriye *white trash*'in o hiçbir şeyi umursamayan kayıtsızlığı kalır. Grunge kahramanı, devrimin (hele anne babalarının devriminin) çuvalladığına inandıkça, artık toplumsal bütünlüğü bir yana bırakıp kendi kişisel bütünlüğünü sağlamaya yönelir. *X-Kuşağı*, neoliberalizmin sonsuz medyatik düşlerinin karşısına yeni, romantik bir duygusallık eğilimi çıkarmakla kalmamış; yansıma olanın, görünürdekinin içyüzünü de göstermeye çalışmıştı. Keanu Reeves'in de aralarında yer aldığı grunge yıldızları ise, yıldızlara pek benzemezler, *glamour* dediğimiz cezbedici, ihtişamlı göz alıcılığa güvenmedikleri gibi, poza da itibar etmezler. En tipik grunge grubunun adının "Nirvana" olması boşuna değildir. Nirvana'da kastedilen ruhsal bir durumdan çok bir *hiçlik durumudur*. Neoliberal toplumun, içine yuvarlanmaktan kurtulamayacağı bir durum. Nirvana'nın ünlü "Nevermind" albümünde, suyun altında bir bebeğin, ucunda dolar bulunan bir oltaya doğru yüzüşünün resmedilmiş olmasının bir anlamı olsa gerektir.

Neoliberalizmde, arzular (pazardaki tüketimi) hızlandırmanın motoruna dönüştürülür. Bu durumda "gençliğe özgü" her türlü kayıtsızlık, umursamazlık (arzusuzluk?), bir tür kurtuluş, özgürlük olarak algılanır.

İmparatorluk

"*Matrix*"i sinemanın bütün öteki yansıma dünyalarından ayıran yan, her şeyi topyekün kapsaması, başka bir deyişle totalitesi'dir. Gerçekliğin yansıma, hayal tarafından tamamen yerinden edilmesi anlamında değil; karşımızda

kapitalizmin pazarının da totalleştirilmesi durumu vardır. Bu yönüyle “*Matrix*” Batı’da, İmparatorluk ile sıkça karşılaştırıldı. Kapitalizmin bu büyük anlatısında (*İmparatorluk*; Antonio Negri/Michael Hardt; Ayrıntı Yay.) bir egemenlik (tahakküm) modeli önümüze konmuştu. (Zaten baştan itibaren olup bitenin bir hayal, yapay bir dünya meselesinden öteye bir iktidar/tahakküm sorunu olduğunu da “*Matrix*” hiçbir kuşkuyla yer bırakmayacak kadar belli ediyordu). İmparatorluğun bu iktidar/egemenlik sistemi, tıpkı Matrix-âlemi gibi, kendi sınırları dışında bir “dışın” bulunmadığını, içte de artık gerçekten devrimci bir öznenin söz konusu olmadığını söylüyordu. Pazar ekonomisi ile onun politik-askeri desteğinin sentezinde oluşmuş bu global sistemde, herkesin hâkim duygusu, gerçekliği yitirmek olmalıdır. Sistem, her şeyi kapsayıcı ve mutlak kudretlidir; ama buna rağmen bu tasavvurda insanlar sisteme gerçekten ait değildirler, daha çok dev bir hapishane de bulunma duygusu taşırlar. “*Escape From New York*” (1981, yön. John Carpenter) anlamında dev bir hapishane değildir bu, global bir hapishanedir; öyleyse boyutlarını mekânın değil de zamanın oluşturduğu bir hapishane.

Klasik bilim-kurgu filmlerinin aksine yeni bilim-kurgu fantezilerinde, salt kurban ile salt fail arasında bir ayrım bulamıyoruz. “*Blade Runner*”, “*Videodrom*” ve “*Strange Days*” gibi filmlerde, özne adına ne varsa yok olup gider. Ne faili ne kurbanı, şöyle doya doya karşı karşıya getirebiliriz.

Kapitalizm, gele gele sonunda (hani fırsat

verirsek) zamanı ortadan kaldırmaya yönelecek bir aşamaya gelmiştir. Arzuların, isteklerin ne-redeyse tamamen “dıştan” belirlendiği, manipüle edildiği bir durumda, arzular ve isteklerle birlikte kapitalizmin tarihi de, kapitalizme yön vermiş özellikler de kaybolmaya yüz tutmak üzeredir. Klasik kapitalizm bu anlamda tamamen sanal bir süreç olmaya doğru mu evrilmektedir?

Demek ki gerek *İmparatorluk*’ta gerekse de “*Matrix*”te kişi sistem tarafından kendi benliğinden kopartılmış, arzularının, isteklerinin, içten dışa belirlenen amaçlarının yerini bir “trend belirleme” sistemi almıştır. Ve Neo gibi birden uyanabilir, bizi manipüle eden bu sanal dünyanın farkına varabiliriz. Peki sonra? Açık seçik cevabı olmayan sorusudur bu “*Matrix*” filmlerinin. Popüler kültür bu belirsizliğin hem bir yansıması hem de ona karşı bir tür dirençtir. Siber punk ve grunge, sistemin iktidarının, kendi bedenlerinden akıp geçtiğinin, onların üzerinden ve onların da aracılığıyla işlediğinin çok iyi farkında olan genç teknoloji tüketicileriyle ilintilidiler; dolayısıyla da bu iki “akımın” oluşturduğu fanteziler dünyasından geriye kalan, tek tek kişilerin ahlaki bir duruş temsil edebilme, ahlaki kararlar alarak, sistemin içinde kişiliklerini korumalarının imkânını bulma çabasıdır. Sisteme karşı ne siber punk ne de grunge, bu yollardan kolektif bir duruş ve güç oluşturma söz konusu olmadığını görmüştür. (‘Y-Kuşağı’ adı verilen 1979/80-1995 arasında doğmuş olanların temsil ettikleri kuşak, interneti, bilgisayarın imkânlarını, gerçekliğin ayrılmaz parçası olarak

algılıyor; sistemin neoliberal kurumlarıyla bir dertleri yok. Hızlı yaşıyorlar. Borsadaki iniş çıkışlarla heyecanlanıyor; bürokrasiden, hız kesici her şeyden nefret ediyorlar. Sisteme ne '68' Kuşağı gibi dıştan bakıyor ne de sistem içi özgürlük arayışı var artık. Tüketirken tüketilen, 'antrenman' bandı üstünde koşan bir kuşak.) Öteki deyişle, 68'lilerin, hippilerin sisteme karşı bu dünyada ama gelecekte ve dininde imanında toplum yurttaşının öteki dünyada peşinde oldukları özgürleşmenin aksine, siber punk ve grunge kuşağı, sistemin içinde özgürlük adına ne varsa onu keşfetmeye yönelmişti. Kapitalizmin, siber dünyasının, medyanın ve hatta pop'un içindeki özgürlüğü. Varsa elbette!

Başka bir yerde tasarlanacak, hayal edilecek bir özgürlük yoksa ve bir anlamda bu yapay dünyalardaki özgürlüğün peşine düşülmüşse, buna da herhalde "gerçekçilik" denir; 68'in, hippilerin peşinde oldukları "gelecekteki" özgürlüğün peşinden gitmeyen bu yeni kuşaklar, bir anlamda özgürlüğü, ütopyanın bu tarafında, önünde bir yerlerde yeniden kurmaya çalışmıştır; *ütopyasız bir gençliktir bu.*

Çizgi-Roman

Daha önce *Batman*'e ayrılan bölümde çizgi-romanın belli bir dalı üzerinde enikonu durmuştuk. Burada "*Matrix*" bağlamında, siber punk ve gerek grunge gerekse X-kuşağının hayat karşısındaki tavır ve tutumlarının yanı sıra, filmin, daha doğrusu filmlerin bir başka esin kaynağı olarak çizgi-romana kısaca değinmekte yarar var.

Çizgi-roman daha önce de belirttiğimiz gibi, 90'lı yılların başında büyük ve özellikle ahlaki anlayış bakımından önemli bir dönüşüm yaşadı. Gerek geleneksel gerekse yeni çizgi-romanların gittikçe daha çok sinemaya girmesi, medyanın o yıllarda şiddetli bir kriz içinde olduğu gerçeğini unutturmamalı. 60'lı yılların başında Stan Lee, *Marvel Comics*'inde (Mucize Çizgi-Roman) "sorunlu bir kahraman tipi" geliştirmişti, ama 90'lı yıllara gelindiğinde çizgi-roman kahramanları çoktan sorunlu olmaktan da çıkıp sorunun kendisi haline gelmişlerdi bile. Seksenlerden itibaren, "süper-kahramanlar" soğuk algınlığı, grip gibi hastalıklara yakalanmaya, para sıkıntısı çekmeye, karşılıksız aşk ateşiyle (Örümcek Adam) yanıp tutuşmaya başlamışlar, sonunda bizzat başa bela kesilmişlerdi. Söylemiştik, Frank Miller Batman'i Kara Şövalye'ye çevirmiş, bir tür post-süper kahraman olan *Watchman* gibi kahramanlar Superman'in iyimser dünya görüşünü yitirmişlerdi. Ve bu post-süper kahramanlar, popüler kültürün Olimpos dağından yeryüzüne inmiş tanrı ya da yarı-tanrılar, toplumsal gerçeğe olan inançlarını kaybettikleri ölçüde, fizik üstü, hani ille de öyle söylemek istersek, ahlaki-felsefi, gerçeküstü bir alan da, onları kuşatmaya başlamıştı. Çizgi-romanların teknolojik donanımlı ya da teknolojinin eseri süper kahramanı, *karanlık bir gotik yaratığa doğru* ters bir evrim sürecine girmişti; çünkü "*Blade*"deki (1998, yön: Stephen Norrington) yarı-vampir gibi benliği iyi ile kötü arasında bölününce, kahraman bu kimliklerinden birini seçmek du-

rumunda bırakılır. 1990'lı yılların çizgi-romanı en başta "cehennemi" anlatır. Çizgi-romanın erkek ve dişi kahramanlarının çoğu, insanlıklarını, dürtülerinin sürüklediği birer kişi olarak gene de korumaya çalışınca "Matrix"ın Neo'su ile aynı duyguyu paylaşırlar: *Bu dünyada yolunda gitmeyen, ya da yerinde olmayan bir şeyler var.*

İkiz Kuleler Ve...

Hele 11 Eylül 2001'de yurtseverliği tamamen elden bırakmamış Amerikan süper kahramanları bile çaresizliklerini itiraf etmek zorunda kalmışlardır. 11 Eylül'e tepki veren çizgi-romanlarda kahramanlar ortalığın temizlenme çalışmalarında ellerinde bayraklarla gözyaşları dökmüştür. (Örümcek Adam o günlerde çıkan yeni macera kitabına kara bir yas bandı takmıştı.) Amerikan çizgi-roman kahramanlarının Dünya Savaşı sırasında "yurtseverce" görevlerini yerine getirdiklerini, örnek olarak Batman'ın 1943'te Japon ajanları ile uğraşmış olduğunu daha önce belirtmiştik. Süperman'ın zaten işi gücü daha baştan yetişkin biri olarak, başta Amerika'yı düşmanlarından korumaktı. Bu kez Bin Ladin'i derdest edecek bir süper kahraman çıkmadı. Bunun nedeni, çizgi-roman yazar-çizerlerinin böyle bir adım atmayı unutmuş olmaları ya da Bin Ladin'in Amerika istihbarat örgütleriyle olan muhtemelen çok çapraşık ilişkilerinin çıkarabileceği güçlüklerden çekinmeleri değildi. *Güçlüğün kaynağı, bizzat süper kahraman olmaktan çoktan çıkmış adamlarımızda yatıyordu.* Gerçekten de en başta süper kah-

ramanların düz birer yurtsever olmaktan çıkıp bir bakıma fazla insanlaşmaları, karmaşık ruh hallerine sahip olmaları, onlara büyük yurtsever misyonlar yüklenmesini engellemekteydi; yeni süper kahramanlar kendilerini toplumun öyle geneline uyum sağlamış bir parça olarak görmekten çok, az çok toplum dışı bir yerlere sürüklenmiş kimseler olarak algılıyorlardı. Örneğin X-Men yitik gençliğin ve yitik basit değerlerin metaforu gibi bir şey değil miydi? Yüreği burkulmuş, kırılmış, küstürülmüş çocuklar, ya da süper kahramanlar. *Aksiyon hazzını, vurdu kırdıyı, narsist bir egoya şaşmaz bağlılığı ve teknolojiye duyulan gözü kapalı hayranlığı Japon meslektaşlarına bırakmak durumundaydı Amerikalı çizgi-romancılar: Kahramanları da öyle.* Tıpkı, bir zamanların kılavuz kahramanı kovboy'un, bizat kendi kültürü içinde insanlaştığı ölçüde western'in estetiği ve felsefesiyle birlikte yok olup gitmesi gibi. Serüveni yirminci yüzyıla ne kadar yakınsa, *westerner de o kadar insanlaşmış, psikolojikleşmiş*, atının yerini gönlünü kaptırdığı kız ve demir at almaya başlamış, en son bisikletin tekerlekleri ("*Butch Cassidy and Sundance Kid/Sonsuz Ölüm*" [1969, yön: George Roy Hill]) onun mitosunu bir örtü gibi üzerinden çekip alınca, kahramanımız kendi mitosunun çukuruna yuvarlanmıştır. Doksanlı yıllarda da klasik çizgi-roman kahramanının ölüm yolculuğu başlar demek ki.

Neo bu ölmüş gitmiş "toplum kurtarıcısı kahraman"a bir cevap sayılabilir: Özne felsefesinin temsilcisi...

Çizgi-Roman/Sinema

Bu dönemde çizgi-roman üzerine kurulu filmler de saf masallar olmaktan çıkıp ahlaki sofistikasyonlara (bildiğimiz, tanıdığımız bir şeyden, hakkında herhangi bir kavramımız bulunmayan bir şeyi çıkarsama yok anlamında) doğru yol aldılar. Daha 1963'te ilk ortaya çıkışlarında *bütün zamanların en tuhaf süper kahramanları* diye tanımlanan mutantlar, olağanüstü yetenekler taşıyan insan sonrası insanlar (post-insanlar); Jack Sholder'ın "X-Generation" filminde (1996) beceriksiz, başarısızlıktan korkan, bu nedenle de üstün güçlere sahip oldukları hayalleriyle kendilerini avutan teenage'lere dönüşürler. Bryan Singer'ın filminde ise ("X-Men") bu mutantlar kaba, sıradan ırkçılığın kurbanı olurlar. "X-Men"de mutant olmayan "normaller" mutantlara karşı saldırgan bir konformizmle, mutantları aşağılayarak ve sonunda şiddete başvurarak mücadele ederler. "X-Men"de, profesör Xavier'in genç mutantlar ile olan ilişkisi, özellikle de Wolverine'in kendi geçmişine, kökenine yönelik arayışları, ille de öyle söylemek istersek, Morpheus ile Neo arasındaki ilişkiyi gösterir diyebiliriz: Bu yeni süper kahramanların öyküsünde, yeni bir Mesihçiliğin hatları belirginleşir; *ve bu kurtarıcılığın ilk hedefi, en başta kendini kurtarmaktır*. Kaynağı çizgi-roman olan, "X-Men", "Spiderman" ve "Matrix" filmleri, statü-gençliğinin, hem de sadece ABD'ye indirgenemeyecek, berbat durumunu da anlatmaktadırlar.

Bu bağlamda da sadece ahlak ve neoliberal

pazar artık alıştığımız, o bildik rollerini oynamakla kalmaz; bu etkenlerin içine teknolojiyi de katmamız gerekir.

1985'te Michael Saenz ve Peter Beno Gillis'in ilk kez tamamen bilgisayarda yapılmış "*Shatter*"ı gösterime girdi. Film anında medya tarafından "yeni bir çağın başlangıcının belirtisi" olarak lanse edilmekte gecikmedi. Gelgelelim bilgisayar çizgi-romanlarının gelişmesi memnun edici sayılmazdı; perspektifler kaba, görüntüler derinlikten ve özgünlükten yoksundu. Daha sonra "scan" edilmiş bir görüntüyü farklı perspektiflerde değerlendirme ve renklendirme teknikleri gelişti. Aynen bilgisayar animasyonlarında olduğu gibi, çizgi-roman tarihinde de önce bilgisayar ile çizimin karışımından oluşan biçimler ortaya çıktı. Başlangıçta bilgisayarın çizgi-romana katkısı öyle pek göze çarpmayan rutin işleri üstlenmek oldu. Anlatının içeriği ile anlatımın araçları, ilk kez 1992'de, daha önce de sözünü ettiğimiz Pepe Moreno'nun *Batman* anlatısı "*Digital Justice*"da (Dijital Yargı) dengeli bir bütün oluşturdular. Burada Yarasa Adam'ın ezeli düşmanı Joker bir bilgisayar virüsüne dönüşerek, gotik Amerika olmaktan çıkıp siber punk'ın büyük kentlerinden birine dönüşmüş Gotham kentinin bilgisayar ağını alt üst eder.

Dilbert, Scott Adams'ın 1993'te başlayan taşlamacı gerçeküstü dizisiydi; absürd bir yeni ekonomi girişiminin çalışanları etrafında dönen bu diziyle, internet-çizgi-romanın da önü açıldı. Çizerler, çizgi-romanları için henüz yayıncı bulamadıklarında internete el atınca, kahra-

manları da Stafford Huyler'in *Netboy*'undaki gibi olağanüstü popülerlik kazanabildiler. Ayrıca Amerika çizgi-roman yayıncılığının önde gelen yayınevlerinin, dizileri ve çizerleri hakkında internet tartışmaları açıp durduklarını biliyoruz. Kısacası çizgi-romanlar popüler kültürün ekonomisinde kendilerine ayrılmış olan belli yeri ve medyada, özellikle çocuklar ve gençler göz önünde tutularak hazırlanmış konular sunma özelliklerini kaybetmeye yüz tutmuş, giderek alışılmış malzemeyi kullanmaktan da yoksun olmaya başlamışlardı. Dolayısıyla bu gelişme onların hem anlatım tarzlarını hem de hareket eden resmin mekân içindeki o harika yayılışı anlamındaki estetik ütopyalarını değiştirmeleri sonucunu getirecekti: Hani çizgi-romanın hiçbir zaman kaybolmaması gereken temel özelliğinin.

Meta-Medya?

Çizgi-romanın bilgisayarlaşması ve internetleşmesine karşı yönde bir hareket olarak graphic novels'la birlikte 7. sanatın, filmlere yazarların ve atmosferin damgalarını bastığı örnekleri ortaya çıktı. *"Road to Perdition"* (2002, yön: Sam Mendes) ve *"From Hell"* (2001, yön: Albert ve Allen Hughes) gibi filmlerin graphic novels çizgi-romanları ile benzerliklerini, graphic novels'ı yakından izleyenler fark edebilirdi. Demek ki 90'ların sonunda, pazarda çizgi-roman gözden düşerken, film ile çizgi-roman ilişkisini iyice karmaşıklaştıran ya da "olgunlaştıran" bir çizgi-roman gelişmesi ortaya çıktı, denebilir. Çizgi-romanlar çocuklukta TV ve

"Nintendo"lar kadar önemli bir yer tutmuyorlardı; buna karşılık kişiye olgunlaşma, büyüme çağı boyunca eşlik ettiler; çocukluk döneminde fazla, kişinin bu evresini etkilediler. Çizgi-roman ile sinemanın birbirinden karşılıklı yararlandıklarını söylemek 90'ların sonu için artık yetersiz bir tespit olacaktır. "*Matrix*" gibi bir film, bu alandaki değişimin iki *estetik düzlemdeki*, hem çizgi-roman hem de film düzlemindeki değişmelerini yansıtmaktadır. Çizgi-roman kendi çizgi dünyasını mekânın içinde düzenler, film ise kendininkini zamanın içinde. Ama hem çizgi-roman hem de film, bir tür iç itkiyle bu sınırlılıklarını aşmaya çalışırlar sanki. Sinemada dörde bölünmüş perde ("*Timecode*"; 2000, yön: Mike Figgis) görüntüleri, mekân içinde sunma girişimi olarak anlaşılabilirse, "*Matrix*", "şimdi ki zaman" konusuna değindiğimizde belirttiğimiz gibi, zamanın soyut ve zorlayıcı olma özelliğini de elinden almıştır.

Daha önce X-kuşağı, grunge, punk vb. üzerine, neoliberalizmin çemberi içinde konuşurken "pazar" ile özgürlük, ütopya, kimlik, medya vb. kavramlarını ele alıp ahlaki düzlemde bir değerlendirme yapmıştık. Şimdiyse bu ilişkileri estetik düzlemde konuşmuş oluyoruz; gerçekliğin, pazar koşullarında estetik düzlemde organizasyonu ve bu organizasyondan duyulan rahatsızlık düzleminde. Pazarın bu alandaki büyük projesi, yalın ve açık görünüyor: Sayısız kesişmelerden, bir araya getirme denemelerinden, aynı ürünü medyanın değişik alanlarında değerlendirme girişimlerinden sonra her şeyi bir araya getiren bir üst *evrensel medya* gibi

bir şey yaratılmak istenmektedir; bu *meta-med-yatik* düzlemde, gerçek olan ile imajiner ve sem-bolik olan üst üste binmekle kalmamış, sinema, TV, basın, çizgi-roman, bilgisayar oyunları, sa-nat ve dans vb. bir karışım içinde toplanmaya başlamıştır. Böyle bir evrensel medyanın "man-tiki" olup olmadığı apayrı bir soru, cevabı da olumlu olmayan bir soru; ama bir yönüyle, he-le Batı'ya bakacak olursak, gidiş oraya; tıpkı dünyanın "özelleştirilmesinin" gittikçe (tekel-de) yoğunlaşmasının, bir meta-konsern'e, bü-yük monopollere doğru yönelmesi gibi, "med-ya-manzarası" da değişip böyle bir üst-tekelerde yoğunlaşmaya yöneliyor. (Bilim-kurgunun ka-ra örneklerinde aynen bu tip, iktidarı, gücü elinde yoğunlaştırmış büyük monopollerin bü-tünü kontrol edip yönettikleri örnekleriyle kar-şılaşıp duruyoruz. Yaşanan gelişmeye ilişkin kara bir kâbusun önsezileri gibi. Medyanın ya da pazarın bu yönde kendi kendini aşması kâ-busunun.)

Tek tek medya alanlarının bu anlamda öl-meleri ve sözünü ettiğimiz *evrensel/üst ya da me-ta-medya* içinde yoğunlaşmaya yol almaları du-rumunda, (sinemada-sanatta?) "türlerin" ölme-si ve bunların üst ya da meta-türler potası için-de eriyip ortadan kalkması da kaçınılmaz ola-caktır. Bu meta-türler, önceki bütün türleri, *gündelik hayat, fantastik olan ve tarihsel olan* öbek-lerinde eritecektir. Bu çözülme içinde türlerin kadın erkek kahramanları da ölmekten kurtula-mayacaktır. Bütün medyatik parça alanlar, bü-tün türler, bütün kahramanlar, günümüzde, bu yeni meta türlerin içinde yeniden doğmak üze-

re hem ölmek hem de ölmemek istemektedirler. Gelgelelim medyatik kültür içinde göstergeler çoktan onların yerini tutan birer canlı varlık gibi davranmaya başlamışlardır bile. Göstergeler (çizgi-roman bağlamında sıkça konuştuk bunu) yaşlanırlar, kötüye kullanılmalarına karşı çıkarlar, kimi konuların bilincine varırlar; hastalanırlar, fiziki acılar çeker, ruhsal ıstıraplara boğulurlar; çocuk doğurur, kendi ruhlarına bakmaktan korkarlar; yardıma muhtaç duruma düşerler, yardım isterler; yaşadıkları alanı korumak için uyum sağlar, uzlaşım gösterirler; öfkelenirler, çileden çıkabilirler.

Böyle bir süper-medya, bütün öteki medya parçalarını oburca yutan, dijital, pazara hâkim olmuş bir *üst-bütünsel yapı*, günün birinde gerçekleştiğinde neye benzeyebilir ki? Matrix'e değil mi? Böyle bir yapının içinde ona karşı kim, nasıl bir güç baş kaldıracabilir? Muhtemel bir başkaldıracının, böyle bir üst-sistemin içinde ona direnecek "kahramanın", hikâyelerin önceki halini bilmesi gerekir; gerçekliğin geçmişteki halini. Gerçekliğin, kendi her şeyi kapsayan bütünselliğinin içinde paradoksal bir şekilde ortadan kaldırılmadığı, hayaller, fanteziler üreten pazarın, gene paradoksal bir şekilde kendi içinde aşılmadığı dönemleri hatırlayabilmelidir böyle bir kahraman. Göstergelerin yerinde tür kahramanlarının, insanların dolaştığı dönemleri. *Gösterge ile, sembol ile, gerçekliğin yansıtılması arasında hâlâ fark bulunduğu dönemleri*. Gerçeklik diye bir şey olduğu için, hâlâ efsanelerin de olduğu ve hâlâ efsaneler olduğu için gerçekliğin de varolduğu ve bilinçli, kendi varlığını algıla-

yabilen insanın gerçeklik ile efsane arasındaki sınırı ölçebildiği dönemleri. Ve hâlâ mekân ile zamanın varolduğu ve medya alanlarının şunu bunu kullanıp araştırıp incelemeler yaptıkları dönemleri.

Çizgi-roman sinema ilişkisi üzerine yaptığımız bu biraz da yolun kenarına taşan gezintide, “Matrix”teki Neo sadece, siber punk kuşağının hackerlık huyunu ve ruhsal yapısını, slacker’lerin ve grunge’ın hayallerden, ütopyadan nasibini almamış *ahlakçılığını* değil, aynı zamanda çizgi-roman kahramanlarının, kendilerine özgü medyatik alanının aşılıp ortadan kalkma döneminin *melankolisini* de devralmıştır diyebiliriz. Çizgi-romanın medyatik alanında derin bir depresyon ile Mesihçi bir megalomanlığın, kur-tarıcılık vehminin arasında savrulup duran ve tıpkı Neo gibi, bir yandan fiziki action, vurdu kırdı eylemleri ile yolunu açmaya çalışırken, bir yandan da “felsefi” tefekkürlere dalmayı ihmal etmeyen bir kahramanın gelişmesini çok iyi takip etmiş olduğumuzdan, anlayabiliyoruz (da) Neo’yu. Neo, o üst-medyada yok olmaya doğru yol alabilecek medya’ları, onların kahramanlarını, aşılmaya doğru giden arzularını ve örtük korkularını sevmiş olan gençtir. Bu nedenle ya da sayede de, Matrix’in meta-medyası içinde yok olup gitmeyecektir o.

MATRIX'İN POLİTİKASI



Matrix'in dışı: Neoliberal çöl

Global ve Dijital Kasaba

“*Matrix*”i bilim-kurgu ya da fantastik filmler öbeği içinde apayrı bir statüye yükselten özelliklerden biri, ortaya kadim felsefe soruları atmış olması değil, sorularını, bu dünyada bir şeylerin yolunda gitmediğini şiddetle fark eden ve açıklamaya çalışan belli bir kuşağın perspektifinden sormasıdır. Bu kuşağa (1965-1980’lerde doğmuş olanlara) *X-Kuşağı*, ardından gelen ve 1980’in başından 90’ların ortasına kadar doğmuş olan kuşağa *Y-Kuşağı* deniyor. İnternet, bilgisayar kuşağıdır bu. (Z’den sonra A’ya dönmeyiz inşallah! Hani şu “2001”de, atalarımız bir kayalığın dibinde birbirlerine sarılmış, korkudan zangır zangır titrerken, tepelerinde bir jaguarın kükrediği döneme!) (Aslında “X” harfi ya da işareti, popüler mitolojinin vazgeçemediği ve semiyotik –göstergebilimsel– değeri değişip duran bir işarettir. Örneğin doksanlı yıllarda X-Men ya da Mister-X gibi tanıklarda evrimdeki sıçramalar, *gen-mutantları* anlamına gelir.) Ve bu kuşak, “*Matrix*”ten epey önce, kaba, hayvanca bir hırs ile kıyametten duyulan acı verici korkunun alanında ikiye bölünmüş, başka bir tarifle, *yeni-imparatorluklar* ile *geleceksizlik* arasında taksim edilmişe benzeyen postmodern ruh halini aşma yeteneği taşı-

yan kuşak olarak görülmüştü. Lucas'ın "Yıldız Savaşları"nda, bu postmodern bölünmeyi bütün aşıkârlığıyla seyredebiliriz: İmparatorluk ile asiler arasındaki önlenmez savaş, sonuçta, en başta bu iki yan arasındaki sınırı siler. Bu yapay mitolojinin ya da uydurma masalın ("Yıldız Savaşları"nın) kahramanları ve serserileri, *moderni ele geçirip postmoderni kurarlar*. ("Yıldız Savaşları"nın ikincisinde, modern, teknolojik Metropolis ile 19. yüzyıl romantizminden görüntüler iki ayrı gezegene taksim edilip bir araya getirilmiştir. Jedi, klonlanmış orduların makine aksamı gibi hareket ettikleri fırtınalar gezegeni ile yeşil otların, aydınlığın dünyası arasındaki birleştirici gibidir.) "X-Men"deki, X-kuşağının birbirine değmeye can atan, ama bunu yapacak olurlarsa birbirlerine ne kadar büyük acı verebileceklerini bilen, çeşitli kültürlerden ve ırklardan gelme kişileri, kimsesiz, yapayalnız "tekbaşinalıkları" (cool) yaşamaktan kurtulamayan mutantlar, teknoloji ile ruhun kaynaşmasıyla yeni varlıklara dönüşürler. Bunlar da yeniden doğmak ve bu yeniden doğuşu, iki görünürde güce karşı gerçekleştirmek zorundadırlar: Bunlardan biri, karşılarındaki komplonun içine nüfuz edilmez kudreti, ötekisi sosyal konformizmin, mainstream'in (kurulu düzenin/müesses nizamın) saldırganlığıdır.

Matrix, makinelerin insanlara karşı yürüttüğü bir savaşın sonunda doğmuştu; insanlar "insan-ırkçı" küstahlıkları ve makineye yönelik ekonomik sömürü nedeniyle makineleri tahrik etmişlerdi. ("Animatrix"ın "Rönesans" dizilerinden öğrendik bunu.) Philip K. Dick'in ka-

ramsar dünyasından ve siber punk edebiyatından, makine ile insan arasındaki bu çatışmanın önkoşullarını biliyoruz. Geleneksel bilim-kurguda olduğu gibi, iktidarı topyekün ele geçirmeye çalışanlar artık devletler olmayıp, dünyayı kapsamış büyük tekellerdir. Ve hâkimiyeti ele geçirmiş olan, “*Colossus-The Forbin Proje*”te (1970, yön: Joseph Sargent) olduğu gibi *Colossus* türü askeri süper bilgisayar değil, teknolojinin körüklediği insan hırsıdır; denetimden çıkmış tüketim ve gelenektir. Matrix dünyasında ne sermaye vardır ne kâr, ne arz ne de talep; her şey iç içe geçip erimiştir.

Peki artık sermaye-teknoloji ilişkisinin bile karşımıza çıkmadığı, kâr hırsının belirlediği projelerin yer almadığı bir toplumsal duruma karşı önerilebilecek ya da tasarlanabilecek karşı-toplum neyin nesi olabilir ki? Projesiz, tarihsiz, geleceksiz bir toplumun boşluğuna yönelmiş bir muhaliflik ne türden bir muhaliflik ya da isyan olabilir? Matrix’teki asiler, hani “gerçekliğin” temsilcisi sayabileceğimiz isyancılar, ne *hippi kuşağı* gibi mevcut sistemin toplumuna alternatif bir toplum, ne 68’ *kuşağı* gibi bir özgür ütöpik gelecek toplumu istemekte, ne de bunu tasarlayabilmektedirler. Günümüzdeki muhalefet etme tarzına az çok benzer bir durum değil mi bu? Radikal bir karşı, öteki ya da alternatif toplum projesi üretmeden, “muhalefet tarzı” arasında seçim yapmaktan öteye gidemeyen bir muhalefet. Sivil itaatsizlik muhalefeti, mum, ışık söndürme muhalefeti, katılımsızlık gösterme muhalefeti... Ülkemizden de tanıyoruz karşı-toplum projesi ve ütopyasından yoksun bu

muhalefet tarzlarını. Matrix'te Neo, doğru muhaliflik tarzını da arayıp durur.

İlk *"Matrix"*, anarşist bir karşı çıkma havasının doruğunda biter. Kahraman kendi özgürlük duygusunu yanındaki insanlara aşılama, onlara bundan pay vermek ister gibidir. Üçlemenin ikinci filminde ise, strateji, savunma, sistemle pragmatik bir tutum üzerinden uzlaşma çabalarını anlatır. Artık anarşizmden eser bile kalmamıştır.

*"Matrix Reloaded"*taki Zion, çok-etnili bir toplum modelidir kesinlikle; bu toplumda Afro-Amerikalılar, Latin Amerikalılar ve Afro-Asyalılar tayin edici bir yer tutarlar. Afro-Amerikan incelemeleri yapan Princeton Üniversitesi profesörü şöyle der: *"Comprehension is not requisite for cooperation."* Kolektif çalışma, işbirliği için anlayış birliği şart değildir, anlamında bir tespit.

Nasıl mümkündür bu? Ortak bir anlayış, fikir birliği olmadan birlikte hareket etmek nasıl mümkündür? Son yıllarda Batı'da ve burada tanık olduğumuz muhalefet etme durumunun bir başka özelliği mi? Üzerinde uzlaşılmış bir üst teori, strateji, taktik, hedef vb. belirlenmeden ortak hareket etme hali. Kapitalizm sonrası dönemin, kendi kendine yollamalı, dön dolaş, kısır tartışmalarının göbeğinde miyiz? (Bu cümleyi *"Matrix"*-fanlarından bazılarının T-shirtleri üzerine yazdıklarını da hatırlatalım bu arada.)

Neo, birinci filmde kendisini ve dünyayı algılayışını az çok anlamaya başlamışken, bu ikinci filmde, öteki insanlarla birlikte, sonucu-

nu ve amacını önceden tasarlayamadan hareket etmek gibi, hiç de hoş olmayan bir durumda bulur kendini. Eylem de, neye, hangi seçime ve hedefe bağlı eylem? “*We can never see past a choice we don’t understand.*” (Anlamadığımız bir kararı/seçimi kaçırpı kaçırmadığımızı bilemeyiz: Kâhinin sözleri bunlar.) Hani üzerinde durmadan bir kenara atılabilecek saçma cümlelerden biri de diyebiliriz buna. (Büyük bir hazla, “*Matrix*”lerdeki diyalogların incliğini cıncığını çıkartmadan edememiştir yorumcular! Buradaki “Felsefe” bölümüyle birlikte, tamamlayıcı ve genişletici işlevinden ötürü okunmasını önerebileceğimiz *Matrix ve Felsefe* (2003, William Irwin, Güncel Yay.) kitabı, filmlerin diyaloglarını değerlendirme işinin hangi boyutlara vardığına çok açık bir örnek de sunuyor!) Öyle de, *insanın anlamadığı bir karar, bir seçim, bir tercih ne anlama gelmektedir?* Hele, bu seçimin sonunda ne olacağını biliyorsak, daha doğrusu, bizi sonuçta nereye götüreceğini bildiğimiz bir şeyi seçmek, seçim yapmak mıdır?

“Seçim, kudretli/güçlü olanlar ile güce sahip olmayanlar arasında yaratılmış bir yanılsamadır.” Ha, işte, bu yorum biraz daha anlaşılır bir duruma işaret etmektedir. Küçük büyük her seçimin bir “seçim yaptım” yanılsaması olduğunu neoliberalizmin kaybedenleri kadar, *slacker kuşağı da iyi bilmektedir.*

Neo’nun öyküsü, kusursuz bir iktidar ve güç sistemi içinde büyüyen gençliğin öyküsüdür; neoliberalizmin, kaybedenlerinin olduğu kadar, parlak konjonktür dönemlerinin *slacker kuşağının* temsilcisi. “Neyi seçersen seç, seçi-

min sonucunu bilsen de, bir şey değişmez" anlayışına teslim olmuşlar kuşağının. Neo bir bütün olarak dünyayı karşısına alıp ona sorular yöneltmez; onun derdi, anne babaların onlara miras bıraktığı iktidar-güç sistemidir. Bu sistem, anne babalarımızdan miras kalmış olan ve (Foucault'ya bağlı kalarak söyleyecek olursak), birbiri ile sımsıkı, iç içe geçmiş alt-iktidar sistemleriyle bir bütün oluşturur görünen sistemdir. "*Matrix*"te gençlerin, hele elbette Batı dünyası gençliğinin hissettiği şey, bu katmanlaşmış, iç içe geçmiş iktidar ve güç odaklarından oluşmuş sistemin varlığıydı; bu yönde tespitler mevcut. Eh yeterince umutsuz bir durum bu. Batı'dan konuşacak olursak, büyük monopollerin egemenlik sistemi, medyanın desteğindeki Kilise kurumunun, girişimciliğin ve ordunun ve Georg *Dabılyu* Bush gibi bir başkanın egemenlik sistemidir bu; bu egemenlik-iktidar sistemlerinin her biri ancak ve ancak kendi "gerçekliklerini" üreten birer makine gibi işleyebilirler. Bu durumda klasik anlamda, ne muhalefet ne de eleştiri bir işe yaramaz görünmektedir. Güç/iktidar (kudret), elle tutulur, katı olmayıp, tersine kusursuz bir şekilde akışkanlaşmış bir güç ve iktidardır artık. "*Terminatör-2*"nin sıvı adamı gibi akışkanlaşmış, yukarıda sözünü ettiğimiz, kendi güç ve iktidar sistemleri içine gizlenmiştir. Seçme imkânının gerçekte bulunmadığı, neyi seçersen seç sadece tercih etmiş olmanın ötesine geçilemeyen, ne anlama geldiğini anlayamadığımız bir seçmenin, bir fırsatın, hangi anlamda kaçmış olduğunu ya da ne anlama geldiğini bilemeyeceğimiz, ama aynı za-

manda da insanı bıkip usanmadan *seçme simülasyonları* yapmaya çağırın bir dünyada yaşıyor olma duygusu taşımak, hemen 2000'in sonunda hâkim duygu olarak öne çıkmaktadır.

“*Matrix*”, globalleşme ve kamusal sosyal devlet katkılarının sıfırlanıp her şeyin özelleştirilmeye çalışıldığı, sosyal yardımın her türlüşünün ortadan kaldırılmaya yüz tuttuğu, büyük tekel komplekslerinin ve neoliberal devletin her şeye nüfuz ettiği dönemde, gençliğin, bu dünyada bir şeylerin, ya da hiçbir şeyin yolunda gitmediğini düşünen gençliğin acısıdır.

“*Matrix*”teki isyanı politik dile çevirecek olursak, bunu tek bir ifadede toplayabiliriz: *Düşman, devlettir*. Bu devlet, kapitalist totalitarizmin kusursuz bir ifadesidir. Bu totaliter sistem karşısında birinci “*Matrix*”teki açık seçik anarşizm ikinci filmde tartışılır bir hale gelir. Zion da bir devlettir. Her bir filmin sonunda iş gelip, politik bir sıfır noktasında düğümlenir.

“*Matrix*”te kehanetin, güç ve kudretten söz etmekle birlikte, makinelerden, teknolojiyen söz etmeyişi dikkat çekicidir. Belki de insan-makine karşıtlığının yanlış, görünürde bir karşıtlık olduğunun çoktan farkındadır kâhin; bu karşıtlığın aslında, kudret/iktidar ile onun karşısındaki çaresizliğin, güçsüzlüğün ilişkisinde varolduğunu bilmektedir. Artık “dış” diye bir şeyin olmadığının düşünüldüğü (ileri sürüldüğü) ve tamamen iktidarın/gücün hâkimiyetine teslim olmuş, *global ve dijital bir kasabaya dönmüş olduğu* varsayılan bu dünya, enerjisini ancak sadece içe yöneltebilmektedir. İktidar/güç, artık hiyerarşik bir kademelenme göstermez. Böyle

olunca da iktidar kademesinde işlevsel (hiyerarşik) bir “yükselme” yoktur; bunun yerine iktidar sistemine bir tür “binme” ve oradan “inme” (ya da girme çıkma) ilişkisi söz konusudur artık. Medyatik süperstar, Berlusconi tarzı sermaye prensleri, Avrupa sosyal demokrasilerinin, Avrupa Parlamentosu’nun, BM’nin genç üyeleri, ABD savaş çığırtkanı parlamenterler, şahinler vb., bütün bunlar iktidarın, gücün yeni simalarıdır; sisteme girip çıkan, rol alıp bırakan aktörler. Bunların karşısında da getto-kahramanlarının, hacker’ların, sistem dışına kayanların *sadece imajları* yer alır: Bu imajlar, doğrudan gücün/iktidarın kendisine değil, görüntülerine, yüzlerine yönelmiştir; iktidarın iletişimine, anlatılarına. *Batman* bölümünde tarif ettiğimiz göstergeler savaşı gibi bir durumdur bu.

İnsanları kendi mutabakatlarıyla bir halüsinasyon, bir algı yanılsaması şartları altında tutan şeyin Nietzsche’den bir kavramla, bizzat kendilerinin iktidar/güç arzusundan başka bir şey olmadığını söylemek de mümkündür. Böyle olduğu için ajanlar onların bedenleri içinden akıp geçerken, onlara hiç direnmez ve bu akıp



Smith’ler; sistemin yapay düşmanları

geçişi kabul ederler. (Neo, birinci “*Matrix*”in sonunda bu akış yönünü ters çevirip ajanın bedeninin içine akar.) Hâlâ başkanların, şeflerin, hiyerarşilerin hayalini kurar insanlar; buyruklar verir, aynı zamanda da boyun eğmenin hazzını yaşarlar. Filmde rastladığımız ilk *Matrix*-insanı, polis memuru bile, bu güç/iktidar mücadelesindeki yerini almıştır: Polisler, kendi alt-sistemlerini, “müdahalelerden”, işine-karışmalar’dan uzak tutmaya çalışırlar. Filmin başında Neo’ya nasihatler veren ve onu uyaran şefin tadını çıkarttığı güçtür bu. Neo’nun söz konusu olduğu yerde de bu güç/iktidar sorununu şöyle koyabiliriz: İktidarı elinde bulundurmayanların (güçsüzlerin/asilerin) (sadece daha fazla güç ve iktidar istemenin ötesinde bir amacı olmayan) *Matrix*-iktidarına karşı mücadelelerini neye dayandırabiliriz? Neo’nun ve Zion’un isyanı onları nereye götürebilir? Sistemi değiştirir mi bu isyan yoksa iktidarın/gücün, değişen temsilciler üzerinden boyuna karşımıza çıkmasına mı yol açar? Neo-fanatiklerinin kuşağı, daha önce deliler gibi her yerde “başka bir dünya” talep etmiş, sonradan özellikle çok sinsi bir tarzda, sistemi iktidar ve güç doğrultusunda “reforma tabi tutmuş” “isyancı” bir kuşağın temsilcilerinin gücü ve iktidarı ele geçirişine tanık olmadı mı? (Bizde bugün dünyadaki medyatik imparatorluklarının gölgelerini andıran kuruluşlarda, TV kanallarında ve öteki doğrudan politik, finansal kurumlarda görev yüklenmiş, benzeri eski düzen karşıtı solcuların sisteme “giriş” “çıkışları” da birer örnek olmalı.)

Gelgelelim bir seçme imkânına inanamadık-

tan sonra, bu imkân gerçeklikte ortadan kalkmış gibi görünüyorsa, iktidarı/gücü elinde tutan kudretliler bile bu iktidarın tadını çıkartamıyorlar demektir; iktidarın her türlüüne “özne” olarak damga basma imkânı yoksa, sadece bir yer değiştirme durumu söz konusuysa –ki öyle– iktidar bir sistem olarak temsilcilerinin dışında zaten var demektir. Temsilcisini göstergeleştirmiş bir iktidar hali.

Sistem makinelere dayalı ya da makinesiz tahakküm yoluyla *özneyi* ortadan kaldırma eğilimi göstermektedir.

Berlusconi, Bush, Murdoch, Sores (Matrix’in mimarı ve benzerleri) iktidar ve güçlerinin görünürde öznesi olarak, birer artıktan başka bir şey değildirler. Bu kalıntılar, hâkim oldukları *global kasaba* dediğimiz dünyaya, bir oyuncunun kendi oyun dünyasına (simülasyon dünyasına) baktığı gibi bakmaktadırlar. Bunlara *global oyuncular* denmesi boşuna değildir. Burada oynanan şeyin bir *oyun* olması hem feci hem de gülünçtür. Bob Dylan yıllar önce, “onların (satranç) oyununda bir askerden başka bir şey olmadığını” şarkısında söylememiş miydi? Teknolojik-medyatik dolaşımların içinde gerçekten de hâkim bağımlılık ilişkisi, bu global oyuncuları da simülasyonlaştırmıyor mu? Bu dolaşım sistemi içinde sözünü ettiğimiz *global playerler* (küresel oyuncular), kendi *reklam yayınlarının simülasyonları* gibi görünmek zorunda kalmıyorlar mı, kalmadılar mı? (En son *Dabılyu* Bush’un, Noel öncesi Irak ziyaretindeki halini örnek vermek yeter.)

Neo’nun şansı ve şanssızlığı, düşmanı olma-

yışında yatar. Onun rakipleri vardır sadece, kendisine karşı sayısız ajan. Rakipleri sonsuza kadar çoğalabilir gibidir. Ne var ki Neo, tıpkı muhalif imajların sadece iktidar imajlarıyla, "yüzlerle" karşı karşıya gelebilmeleri ilişkisinde olduğu gibi, karşısına büyük rakip, "öteki" olarak çıkabileceği bir özne'nin yanına yanaşamaz bir türlü. Neo, babasız Odipus, ütopyasız devrimci, nedensiz asidir. (*Rebel without a cause!*) Annelerin, babaların dünyalarına karşı girişilen mücadele boşa gitmektedir. Nabukadnezar'ın içinde hareket edip durduğu, duruma göre yüzeye, çıkış aramaya, duruma göre dibe, merkeze yöneldiği *sembolik* alan, her girişimle, her hareketle birlikte sınırlarını genleştirip durur; sınırı yok gibidir bu alanın. Nabukadnezar, her hareketle gelişigüzel büyüeyebilen sembolik bir beden içindedir. *Global kapitalizmin bedeni gibi bir şeydir bu. Sınırsız bir sistem.*

Global kapitalizmde kazananlar da artık sadece karikatürleşmiş varlıklardır; *Batman*'in kaçıkları gibi; hırs, hınç bürümüştür gözlerini ve Nietzsche'nin ünlü parolası "Wille zur Macht" (Güç iradesi/istemi) sürüklemektedir onları. Sisteme, kaybedenlerin yapamayacağı kadar teslim olmuşlardır. Kazananlar paranın ve makinenin (teknolojinin) en yürek burkucu köleleridirler; öfkeleri ve dinmez kinleri, saldırganlıkları da bundandır. "*Matrix*"te Ajan Smith'in "sağdan" isyanının kaynağıdır bu; Neo'nun "soldan" başkaldırısı bu isyanda yansır. Neoliberal/kapitalist sistemin kazanan-kaybedenleri ortalığa kin, öfke, nefret saçarken (sistemin bütününe karşı muhalefet "çökmüş" görüldüğün-

den), bu öfke kendine, ait olacağı bir muhalefet arar durur. Bu nedenle de gerektiğinde, kendi muhaliflerini “üretir” sistem. Önceki bölümlerde, “kuşaklardan” söz ederken değindik bu muhalifliğe. X-Kuşağı, her şey oldu, artık yapacak hiçbir şey yok, diyordu. En azından 1999 sonrasındaki yeni duygu şu: Artık bir “dış” yok. Kapitalizm devleti tamamen ele geçirdi (varın yoğun özelleştirilmesi aşamasında), *zamanı* yutup bitirdi. Şimdi artık, mekânı yutma çabasında. Dış, çıkış yok. Küresel olanın dışında dış yok. *Zamansız, mekânsız bir egemenlik sisteminin* ne olduğunu anlamak için ise, buyurun Matrix’e.

Neoliberal Mabetler: Gökdelenler

“*Matrix*” anarşist bir itkiyle başlıyor, demiştik. Çıkışı anarşistçeydi Neo’nun (sonra ikinci filmde bu anarşist tavır değişti; bunu Neo’nun çaresizliğine, büyümesine mi, yoksa kurulu düzene boyun eğme isteğine mi bağlamalıyız acaba?); dolayısıyla da bu sentetik ef-sane, sembolik politikaya ilişkin sayısız imaj, görüntü sunuyordu. Neo ve Trinity’nin Morpheus’u büyük bir şiddet eylemiyle kurtardıkları yerin şu camlı, dev, beton-çelik canavarlardan birinin içi olması, “*Terminatör-2*”de de değindiğimiz anlamda, sembolik bir işlev taşıyor olmalı. ABD’de bu yapılar iki şeyin sembolü oldu çoktan: Kapitalist sistemin ihtişam ve büyüklüğünün, gittikçe serpildiğinin ve insanların bu sistem içindeki tutsaklığının. Bu yüzden olacak, Amerikan sineması fırsatını buldukça, gökdelen faciaları fantezileri üretip durur, sermayenin katedrallerinin havaya

u uruldu unu vehmetmekten hi  kurtulamaz.  kiz kulelere d zenlenen saldırıların bildi imiz tarzda ikonografikle tirilmesi, kutsal mabede saldırı ikonlarının d nyayı bir anda sarması, dolayısıyla fazlasıyla anla ılır olmaktadır. Neo ve Trinity hakiki bir hezeyan ve korkunun deh eti i inde, b yle bir binanın bir b l m n n altını  st ne getirirler; ter ristlerin dı tan yaptıklarını onlar,  ok  nce i ten ger ekle tirmişlerdir; ve ta   st nde ta  koymamaya kararlı gibidirler.

Deja-Vu ve K leli in Postmodern Bi imi

Morpheus, Neo'ya, herkes gibi k le olarak do du unu, ne elle tutabilece i ne de kokusunu alabilece i bir hapishanede ya adığını s yler. Anlama yetisini, aklını tutsak etmiş bir hapishanedir bu. Uyanan Neo, Matrix'te iki t r g  le kar ı kar ıya gelir; bunlardan biri Matrix'in de i meyen, her  eyi kapsayan g  c ,  teki, isyancıların daha sınırlı olan, ama *belli bir amaca y nelmiş g r nen* g  c d r.

Bu iki g  ten hangisinin daha iyi oldu unu pe inen bilemez Neo, sadece uyandı ında edildi i bir deneyim ona, Matrix'in insanı "sindirmeye"  alı tığını g stermiştir;  yleyse  teki g   ye dir. Ayrıca, Matrix'in hayaletleri  zerlerine gidilince uzakla ırlarken, isyancılara yakla mak, hatta onlara sarılmak m mk nd r. Matrix'teki hayatın k t  oldu unu ise, deneyimlerinden  ıkartması m mk n de ildir Neo'nun; ba ka, kar ıla tırma yapabilece i bir deneyimden yoksundur o; dolaylı olarak ula abilece i bir sonu tur "k t  ve iyi."

Matrix'te her şey (ajanlar, sanal dünyanın parçaları) aynı (bir tek) yaratma ve yok olma ilkesince belirlendiği, orada her şey "yapay" olduğu için, hiçbir şeyin kendine ait bir *ömrü* yoktur; ömürler kendilerine özgü süreleri temsil etmezler. Bu anlamda da *zaman* yoktur artık Matrix'te. Çünkü ancak "ölü", yani başlayıp biten şeylerin olması, gerçek dünyada yaşayan, varolanın karşısına, onunla karşılaştırılabilecek bir süre diliminin konabilmesi, hayatı (zaman olarak) mümkün kılmaktadır. Ölüm ile hayatı, birbiriyle apaçık karşılaştırabildiğimiz ve ilişkilendirebildiğimiz için her ikisi de zamanın içinde birer "gerçekliktir". (Fizikçinin "gerçeklik" diye bir şey olduğunu kesinlikle ispatlamak için taşla tekme atması örneğinde olduğu gibi. Moraran parmağının acısı bir yanda parmağının gerçek olduğunu gösterirken, karşı tarafta da taşın gerçek olduğunu tartışmasız bir biçimde ortaya koyar.) Bu iki şey, birbirleriyle ilişkilendirilip birbirlerinin gerçekliğini, tıpkı ölüm ile ilişkilendiren canlı şeylerin gerçekliği gibi, hiçbir kuşkuyla yer vermeksizin kanıtlarlar.

Varsayımsal fizikçinin tekneyi yerleştirme-
siyle birlikte taş ortadan kaybolursa, ya da varsayımsal bir kedi, onu duvarın üzerinde seyrettiğimiz sürece orada varolup başımızı çevirdiğimizde yok olsa; tarafların hayatı eşitlenmiş demektir; ya da aynı anlamda, her iki yan da aynı şekilde ölüdür. Kedi benim bakışım olmadan yoktur; benim bakışım ise, kedisiz, bakış değildir.

Geç dönem kapitalist meta üretimi de aynı

bu ilkeye göre yol alır. Başka bir deyişle, orada da hayatı ve ölümü, varolmayı ve yok olmayı aynı, tek ilke belirler. Nesne, meta, tüketimine öylesine bağımlı, varlığını tüketime öylesine endekslemiştir ki, kullanım (ömrünü) aşırp daha fazla yaşayamaz. Bir an, meta üretiminin ve pazar toplumunun krizinin ardından “hizmet sektörünün”, hizmeti üretenin ve üretilen hizmetin en azından geleneksel meta’dan (en azından ideolojik düzlemde) daha üst bir yere konacağı gibi bir durum oluştu. Oysa gelinen noktada, hizmet sektörünün “üreticilerinin” de birbirine, burada sözünü edegeldiğimiz tek ilkellik ilişkisine örnek olan, karşılıklı bağımlılık ve köleliğe benzer bir ilişki oluşturdıkları görülüyor. Geleceğin “metaı”, bedenleri ve *sosyal jestleri* birbirinin karşılıklı hizmetine sokma anlamındaki bir *meta* olacaktır; *bu ilişkide herkes birbirinin potansiyel kölesidir*.

Günümüz dünyasının gittikçe sanallaşmasından söz ediyoruz. Bu “sanal gerçeklik” de aynen yukarıdaki karşılıklı bağımlılık ya da birbirinin referansı olma ilişkisindeki durumu yansıtmaktadır. Tuhaf ve oldukça paradoks bir durum, *ama artık şeyleri, nesneleri üreten şey, gündelik hayatın kendisi değildir; tersine, şeyler, nesneler gündelik hayatımızı üretiyorlar. Şeylerin, nesnelerin asıl değerini de bu üretim belirliyor: Üretebildikleri gündelik hayat*. Kapitalizmde şey, nesne, sosyal bir tiyatronun radikal parçasına dönüştü bile. Şey, doğallığından koptukça, ayağımın üstüne de düşse, artık onu “gerçekliğin” kanıtı olarak görmem zorlaşıyor. (Bende gerçeklik yansılması yaratması için özellikle kotarılmış bir

reklam oyunu olabilir bu örneğin. Fiziki nesnelerin bütün özelliklerini, gündelik yaşamı yeniden üretmek üzere tükettirme mantığı içinde yitirip sanallaştıkları ve dünyamızı da sanallaştırdıkları yerde, gerçekliği ancak maddi, elle tutulur olayların içinden türetebilmem için, kapitalist meta ve hizmet sektörünün dışında bir yerde olmam şart artık.)

Belki bu bağlamda, Matrix'te deja-vu'nun niçin bir program hatası olduğunu anlamamamız mümkün olabilir. Çünkü deja-vu orada kişiyi gerçekten de "uyandırabilir". Deja-vu, anlık duygumun, olması gerektiğinden daha uzun sürmesi halidir. "Ben bunu daha evvel yaşamıştım." Öyleyse uyan artık!

Denetim Fetişizmi

Matrix sadece imajiner, hayali bir sistem değil, bir yandan da bir iktidar/güç sistemidir. İnsanlar güç ile sömürünün öyle bir aşamasına gelmişlerdir ki, orada artık kişinin kendi kendini denetlemesi, nesneyi denetlemesi ve sistemin onu denetlemesi arasında ayırım yapamazlar. Denetlenen nedir, anlayamaz durumdadırlar. Hani bu da, gündelik modern toplum hayatında bizim bile artık pek yabancı olmadığımız bir durum olsa gerekir. Filmlerde sık sık örneğini gördüğümüz bir kargo arabası sürücüsünü denetleyen elektronik aygıt ne yapmaktadır? Önce paketin yolunu (kargo müşterisini etkileyici bir önlem!), sonra da sürücüyü denetler; arabanın durumunu, trafik kurallarına uyma halini; elektronik kontrol sistemi "müşteri profilini" kavrayıp, trafiğin kaosu içinde, denetleyenlerin

kalabalığı arasında, kendi yolunu bulmaya çalışır. Denetim sisteminin birçok işlevi vardır; kâr amacına hizmet eder, devletin ve müşterinin çıkarlarını gözetir; hep olageldiği gibi bürokrasiye ve nihayet kendine hizmet eder. Egemenliği eline geçirenler denetim aygıtları ya da elektronik sistemler değil, *denetim ilkesidir*. Ama öte yandan her denetim, kendi karşı hareketini de yaratır. Ne var ki, elinden kurtulamayacağımız bir denetimin karşısına ancak *simülasyonu* koyabiliriz. Trafik kamerası, trafikte yayaların davranışlarını değiştirmelerine yol açar. Yaya- lar, sadece kameranın gözünün üzerlerinde olduğunu bilip kameraya göre davranmaz, aynı anda, kamera adına birbirlerine de bakar, birbirlerini denetlerler. Denetleme ilkesi, dalgalar halinde yayılır; denetlenen denetleyici olur; hiyerarşik bir anlamda değil; ötekinden daha yetkili bir denetleyici olma anlamında değil; herkes birbirinin her şeyini denetleyen kimse gibidir. Sonuçta, denetlenmeye karşıymış gibi yapma ve çıldırma arasında gidip gelen bir davranış, günümüz toplumlarında yaygınlaşıp durmaktadır.

Örneğin denetim, iş ile iş-olmayan arasındaki farkı tespit edebilir; ama hakiki, gerçek bir çalışma ile, çalışıyormuş gibi yapma, çalışma ile simülasyon arasındaki farkı algılayamaz. Denetimin taleplerinden kurtulmak için çalışıyor gibi yapan, düzenli, tertipli davranan; çalışma düzeneğindeki iletişimin gereklerini görünürde yerine getiren, paçayı kurtarır. Kurtarır da, bir süre sonra bizzat kendisi kendi davranışının hangi yanının “sahici” hangi yanları-

nın "simülasyon" olduğunu ayırt edemez hale gelebilir. Denetleyen merci ile denetlenen arasında gittikçe *genişleyen bir simülasyon* alanı oluşmaktadır. Artık gerçekliğin herhangi bir referans noktası olarak işlevselleşemediği bir noktaya gelip dayanabilir durum. Bu varsayımsal ama muhtemel durumu, "*Matrix*"te buluyoruz: Orada ("*Animatrix*"ın "*Second Rönensans*" bölümündeki harıl harıl çalışan robotlardan eser yoktur) çalışan kimse göremeyiz. Herkes sosyal davranış kalıplarını tekrarlayıp durmakta, bir şeylerle meşgul olmakta, ya da öyle görünmektedir. "*Matrix*", *reel varolan neoliberalizm aşamasındaki kapitalizmin metropollerdeki gelişmesinin eninde sonunda varacağı bir noktayı, bir halüsinasyon halinde şimdiden göstermektedir bize*. Klasik ekonomi anlamında, ama çalışma/iş imkânı azaldıkça, insanların bu konudaki takıntıları da o kadar artmaktadır. Teknolojik gelişmeyi insanlığın hayrına yorumlayan *pozitif teknolojinin ütopyası*, "*Matrix*"te korkunun da kaynağıdır: Pozitif ütopyaya göre, makineler, insanın çalışma mecburiyetini, kol emeğini, emek faktörü olarak insanı gereksiz kılacak aşamaya geldiklerinde, insan estetik, felsefi konulara yönelebilecek, kendi ruhsal dünyasını onarmaya, mükemmelleştirmeye fırsat bulacaktı. Pozitif ütopyanın tahayyülünde "rasyonelleştirmenin" ve "teknolojileştirmenin" her adımı, insana getireceği bu türden ve benzeri muhtemel katkılarla birlikte düşünülerek olumlu bir gelecek tasarımı sunar. Ama artık rasyonelleştirmenin, teknolojileştirmenin, insan emeğinin yerine makineyi koymanın ilk çarpıcı sonuçla-

rını almıştır insanlar “Matrix”te. (Daha doğrusu “Animatrix”ten edindiğimiz bilgilerden çıkardığımız sonuçtur bu.) İnsanoğlu, teknoloji sayesinde, vaat edildiği gibi, sisteminin üzerine yükseleceğine, dışına çıkacağına ve sistem üzerine felsefe yapıp, sanata, eleştirel düşünceye yönelme imkânı bulacağına, sistem tarafından gittikçe daha çok kuşatılmış, sistem, umutla sahip çıkılacak bir gelecek ya da insanın kendi üzerinde düşünmesi imkânı sunacağına, çekirdeği boşalarak kendi çevresinde boşluk yaratmıştır. Bu nedenle de başlangıçta kendi özgürlüklerini artırmak, insani, zihinsel faaliyetlere daha fazla zaman ayırabilmek için geliştirilmiş makineleri, “düşman olarak” görme eğilimi güçlenmiştir. (“Animatrix”e göre yaptığımız, makine-insan ilişkisinin bu ikinci yorumunda, insanların kendi yarattıkları makinelere duydukları bu öfke, Gerhard Hauptmann’ın, “Dokumacılar” oyununda ele alınan, Şilezyalı dokumacıların, makinelerin mülkiyetini ellerinde bulunduran kapitalistlere duydukları öfke yüzünden gerçekleştirdikleri “saldırıdan” [makine kırıcılıktan] tamamen farklı motivasyonlara dayanıyor.) Bu öfke, hayatın anlamını sömüren makinelere yönelik bir öfke: Çalışmayı ve gündelik hayatı yutan makinelere.

Bu yönden bakıldığında, bu üç film son derece “gerçekçi” olmuyor mu?

Postmodern köleliğin diyalektiği de “Matrix”lerde böylece gerçekleşmiş oluyor. Tarihsel olarak, çalışan, üreten, sömürülen ve son tahlilde emeği üzerinden ölesiye yabancılaşmaya mahkûm edilmiş insandan uzanagelen yol, tüketen,

sömürülen ve artık *tüketim içinde ölesiye yabancılaşan* insan üzerinden geçip, nihayet gündelik hayatı bir simülasyon olarak düzenleyen aşamaya ulaştı; insan, az önce açıkladığımız anlamda, üreten nesnelerin dünyasındaki bir kölele dönüşmüş gibidir; o, bütün varlığını artık tamamen üretimin tüketilme hizmetine sunuyor.

Kahrolsun Makineler!

Bilim-kurgu, makine düşmanlığının (makine kırıcılığın) maskesidir. Bilim-kurgu türü sadece ilkece korkunç bir gelecek anlatıp durmaz; bu makinelerin ürkütücü hale getirdikleri, berbat bir geleceği gereğinden fazla ayrıntılarıyla göstermeye çalışır. Bilim-kurgu, kapitalizmin en son aşaması olarak tasarlar makineyi. Olumlu, iyimser bilim-kurgu, makine-insan ilişkisini bir efendi ve gönüllü köleler (makineler) ilişkisi olarak gösterdiği için, bu olumlu eğilimin karşıtı eğilim de insan-makine ilişkisindeki iyimserliği ters çevirmeden edememiştir. Ama son tahlilde, bilim-kurgunun bu her iki eğilimi de, kimin kimin efendisi olduğu söylemi içinde sıkışıp kalmıştır.

Teknolojiye karşı çıkan eleştiri, hâlâ “sol” bir eleştiri olarak görülmek istenir. Makinelere duyulan öfke, ideolojik düzlemde alabildiğine zorluklar çıkartan bir durumu temsil etmektedir. *Rage Against The Machine* grubu –hani şu Wall Street önünde konser verip borsayı yarım gün kapatan grup– ABD’de aşırı sol bir grup olarak algılanmaktadır.

Makinelerle, teknolojiyle ilişkimizi yaşarken

ya da algılarken, teknolojiyi sadece politik düzlemde iktidar ve baskının ve dinsel düzlemde Tanrı'nın yaratımına müdahalenin (gen manipülasyonu, klonlama, Frankenstein'da ölünün diriltilmesi) aracı olarak görmekle kalmayıp onu *Odipal bir dram* içinde de görmemiz, bu ilişkiyi değişik yorumlamamızı sağlayabilir. Şu anlamda: Teknoloji babalarımıza ait bir şeydir (son zamanlarda analarımız da teknolojiye sahip oluyor az çok), ama asıl insanlık ile teknoloji arasındaki ilişki bize, yaratıcının çocuklarına davranışı gibi bir ilişkiyi de hatırlatıyor. (En azından bilim-kurguda karşımıza, ete kemiğe bürünmüş, zekâ, bilinç sahibi olarak çıkıyor teknolojik yaratıklar; onların babaları da, teknolojinin yaratıcısı insandır.) Kısacası burada tanrıların insanlarla ilişkisine benzer bir ilişki söz konusu. Teknolojinin yeni yaratıklarının günün birinde gerçekten de yaratıcılarına isyan edecekleri endişesi (oğulun babaya isyanı), aşikâr ki, hayal gücümüzü teknolojinin gerçek, muhtemel tehlikelerinden, teknolojinin doğru dürüst çalışmama, işlememe tehlikesinden daha fazla meşgul edebiliyor. Gündelik hayatımızda teknoloji huzursuzluğu zaten ne zamandır ortada! Teknolojiye her gün biraz daha fazla bağımlı hale geliyoruz. Cep telefonum olmadığımı söylediğimde marjinal ya da orijinal olmaya çalıştığımı inananların sayısı, en azından bu bağımlılığı yaşamak istemediğim açıklamasına inananların yanında, ezici bir çoğunluk oluşturuyor. Teknolojiden yoksunluk korkusu, katlanılabilir bir korku değil. Arabasız, cepsiz, ne yapabiliriz ki? Peki de bu bağımlılık, makinelere, teknolojiye karşı, "*Animatrix*"te ol-

duđu gibi, bir imha savařına giriřme ihtiyaçı duyacak kadar öfkelenmemizi haklı ıkartıyor mu? Evlatlarını öldüren babalar olmamızı? Bu bağımlılık, başına buyruklaşmış bilgisayarlar karşısında total köleleşme fantezimizi meşrulaştırıyor mu? Nietzsche'nin "Tanrı öldü" tespitinin bir skandal olarak algılanmasının nedeni, onun Tanrı'ya inanmaması değildi elbette. Bir Tanrı'nın olmadığını Nietzsche'den önce de çok kimse ileri sürmüştü; hatta, Tanrı'ya inanmak için onu önce gözleriyle görmeleri gerektiğini söyleyenler bile olmuştu. "Tanrı öldü", Tanrı'nın varolduğunu, sonra da öldüğünü söylüyordu. Daha yakın bir kavrayışla: İnsanlar Tanrı'yı öldürmüştü. Filozofun sözlerine inanabiliriz ya da inanmayabiliriz. Eğer insanoğlu kendi yaratıcısını öldürebiliyorsa, günün birinde aynı şeyi teknolojik ürünler ellerini bizden daha abuk tutup niin yapmasın? Tanrıları olan insanoğlunun hakkından niin gelmesinler?

Bu imkân ya da ihtimal varsa, insan-tekno­loji ya da makine ilişkisine olumlu bakan Asimov örneğı bilim-kurgucuların ulemalığı da iki seksen yatmış demektir. Hani eninde sonunda, insanoğlunun zekâsının makineye efendilik etmesine yeteceğı bilgeliğinin! Makinelerden korkan insanların, bir yandan da bu korkuyu besleyen, onu haklı ıkartacak makineler yapma yeteneğine sahip oldukları biliniyor, yangına körükle gitme gibi bir durumdur söz konusu olan. Özerk teknolojik-organik bir varlık ya da insan toplumunun aynası olarak makinenin, bu korkuda ne kadar payı olduğı sorusu, sadece felsefi bir sorudur herhalde. "Sadece?"

Proletarya Diktatörlüğü

“Soğuk savaş” geleneksel anlamda bir “zaferden” söz etme fırsatı vermeden kısa bir süre önce az çok bitmiş olarak ilan edilmemiş olsaydı (ne yazık ki ekonomik olarak daha üstün olan yan bir rakibinden oldu sonuçta!), “Matrix”i, “proletarya diktatörlüğünün” teknolojik araçlarla iyice uç noktaya götürülmüş hali olarak da okutabilirdi bizlere. Çünkü bilim-kurgu tarihi, bize, kapitalist sistemin kendi içindeki rahatsızlıkları ve huzursuzlukları, sosyalist sistemin özellikleri gibi gösterip kendini bu ifşa gerisinde gizlediğini öğretecek, gereğinden fazla örnek seyrettirdi ve okuttu. Soğuk savaşın doruk yıllarında, uzaylılar ya da öteki ile komünistler arasındaki çizgi, her türlü dolaysız, acele bağları kurduracak kadar belirsizdi. “Bodysnatcher”ın, içleri uzaylı bitkilerce boşaltılmış insanları, dönemin imaj manipülasyonunda, komünist diktatörlüğün tek biçimlediği, ruhsuzlaştırdığı bir insan kolektifini pekâlâ çağrıştırmaktaydı.

Soğuk savaştan ve son dağılmadan sonra, en azından “bir proletarya devleti” ve bu anlamda bir “proletarya iktidarı” yok artık. Geriye, “toplumsal mutabakata dayalı algı yanılsamasına” dahil olmak için delice çırpınan, bir *orta sınıf ya da küçük burjuva* kaldı bu bir; geriye alt-proletaryadan oluşan örgütsüz muazzam kitleler kaldı; bir *kaybedenler ordusu*, bu iki; neoliberalizmde, sosyal demokrat modernleştiricilerin ve kazananların öteki temsilcilerinin gemi iyice azıya alarak ellerinden geleni artlarına

koymadan üzerine saldırdıkları dünya proletaryası.

Günümüz emekçileri, kaybolup giden (“katledilmiş”) o proletaryanın hayaletleridirler. Durumu böyle modelleştirebilirsek, makine ile insan arasındaki ilişki, sınıf mücadelesinin başka araçlarla sürdürülmesi ilişkisi olarak da anlaşılabilir. “Sağ” teknolojiyi gasp ederek kendilerine tanrısal bir kudret kattıklarını düşünenlerin, dünyaya hâkim olma fantezilerinin küstahlığını gördükçe, yeni sınıf mücadelesinin bir biçimiyle karşı karşıya olduğumuz tezi de yerli yerine oturmaktadır. Teknoloji, hiçbir şekilde dünyanın daha iyileştirmesine hizmet etmeyip, sadece bu iktidar ve güç delillerinin hazına katkılar yapmaktadır. Morpheus *Matrix*’te dünyada yapay zekânın ortaya çıkmasıyla birlikte insan ile makine arasındaki savaşın kaçınılmazlaştığını söyler. “*Animatrix*”ten görebildiğimiz kadarıyla, iktidar sahipleri (insanlar) çok gelişmiş makineleri kendi hırs ve arzuları doğrultusunda köleleştirmeye kalkmışlardır. Egemenlerin kölesi olmak istemeyen yapay zekâ sahibi makineler, kısacası, bilinçlenmiş makineler, iktidarı ele geçirmişlerdir. Ünlü bilimkurgucu Stanislaw Lem’e bağlı kalarak, insanoğlunun gerçek teknoloji korkusunun, daha önce de değindiğimiz gibi, *blasphemi*, yani Tanrı’ya karşı gelme, ikinci kez yaratma ya da yaratılma olduğunu biliyoruz. Ancak bir yorum daha yapılabilir: Tarihsel materyalizmin şu ünlü terimi *sınıf bilinci*’yle ilintili bir durum bu. Makineler düşünmeye başladıkları andan itibaren (yapay zekâ), makinelerin sadece “ben” deyip

özneleşmeleri değil, asıl bir “sınıf bilinci” geliştirip kendilerini az önce belirttiğimiz türden bir tahakkümün/iktidarın aracı olmaktan kurtarmaya çalışmaları da söz konusu olabilir. Lağvedilen proletaryanın mücadelesini devralmış bir teknoloji midir bu?

“Animatrix”ın “Second Renaissance” epizotunda böyle bir makine devriminin arka planı da bire bir mevcuttur: Robotlar bu epizotta hiçbir acaba’ya yer vermeyecek şekilde doğrudan işçiler olarak çıkarlar karşımıza (mitik işçi imajları olarak). Üstelik *leisure class*’ın, yani çalışmaya ihtiyacı olmayan sömürgeci üst sınıfın insanları, kendilerine sadık robotların, ayaklarına taşıdıkları nimetlerden yararlanıp bolluk içinde yaşamakla kalmazlar, robotlara her türlü keyfi muameleyi de mubah görürler. (İlk isyan eden robot ölüme mahkûm edilir ve cezası infaz edilir.) Robotlar ne zaman köleleştirilmiştir, pek öğrenemeyiz. Burada Asimov’un o anahtar “robot yasası”nın, son tahlilde zekâ taşıyıcısı insanın robota hâkim olması şartı yasasının bir yansımasını bulduğumuzu da bir yana bırakacak olursak, karşımızda bir makine-insan savaşı var diyebiliriz. Makineler (teknoloji) sömürülebilir mi? Kim bilir? Niçin olmasın?

Daha önce de hatırlatmıştık, gerçeklikte gelenen noktada makineler bağımsızlaşıp kendi başlarına buyruklaşmadılar; başına buyruk kesilmekte olan şey *egemenlik/tahakküm ilkesi*’ydi daha çok. “Matrix Reloaded”ta, “Kudretliler (güçlüler) ne istiyor?” sorusuna verilen saçma, ama boşuna olmayan cevap yerine oturur böylece: “Daha çok kudret/güç”. Neoliberal çağda



Makinelere ölüm! – Postmodern kolaj

Batı dünyasının ve ona endekslenmiş toplumların insanların en öğretici tecrübelerinden çıkan bir cevap gibidir bu. Politikacıların, onların maşalarının, büyük tekellerin temsilcilerinin, iktidar delisi olmuş, hep daha fazla kudret peşindekilerin motivasyonudur bu.

Neyse, dönelim sömürülen makine epizoduna. Demek ki makinelerin isyanı, sosyal adalet talebinin, ahlaki bir rönesans talebinin en son örtük düşü sayılabilir. Evladın ebeveyne isyanı, kendini yaratana baş kaldırması, *babayı öldürmedir bu*. Odipal isyan düşüdür. Şu anlamda: Makineler kötü oldukları için savaş ilan etmiyorlar insanlara; ama artık kurtarıcı bir özne olarak insan namına bir şey kalmamışsa ortada, yapacak tek şey vardır: İnsanın yerine isyan

edip iktidarı ele geçirmeye çalışmak. Göğü karartarak makineleri, yaşamak için muhtaç oldukları güneş ışığı enerjisinden yoksun bırakan insanlardı. Makineler bunun üzerine yeni bir enerji kaynağı arayıp buldular: İnsan embriyo-suydu bu. Bir ortak yaşam üzerine kurulu diktatörlük.

Ama makineler insanlara ne apaçık tahakküm etmekte, ne bile bile, keyfi acı vermektedirler. Onlar insana bir yeraltı cenneti, bir iç cennet yaratmışlardır. İnsanlar bu iç cennette ne yapacaklarını bilmiyorlarsa, herhalde bu makinelerin suçu değildir. İnsanlar bu cennette ne yapacaklarını bilmezler, çünkü ütopyalarını yitirmişlerdir. *Öyleyse Matrix, bu ütopyasız orta sınıfa yönelik bir ceza ve ütopya yeteneğini yitirmişliğin bir ifadesi olarak da anlaşılabilir.*

"Matrix"te makineler insanları emip hazmetmeler de, "Reloaded"ta iyice belirginleştiği gibi, makineler insanlardan daha insancıldılar; onlara yaşanacak bir dünya, bir cennet kurmuşlardır. Hele insanların daha önce makinele-ri yok etmek için ellerinden geleni artlarına koymamış olduklarını, onlara her türlü araçla saldırdıklarını düşünecek olursak ("*Animatrix*"te insanlar robot insanların üzerine "fahişe" diye saldırırlar; tam bir toplumsal histeri durumu yaşanır), makinelerin bu ahlaki üstünlüğü iyice su yüzüne çıkmaktadır. İnsanların arzularını yerine getirmekten hiç geri durmamışlardır makineler. Peki ya insanlar? Onlar da aslında bu kendi elleriyle içine girdikleri hayattan başka bir şey istememiş gibidirler. Yani gerçekliğin, makinelerin yarattığı bir yanılsama, bir ha-

yal olduđu dünyanın içine. Bütün bir gün boyunca TV karşısında oturan biri gerçekliğin yerine hayali, yanılsamayı rahatlıkla koyar elbette. Gene de, ille de bu kadar budalalaşmış olmamız gerekiyor mu; *Matrix*'teki makineler o yapay zekâlarıyla ve evrensel kapsayıcılıklarıyla, insanların gerçeklik diye kafalarında gözlerinde canlandırdıkları şeyi üretmiyorlar mı? "*Matrix*" yorumlarında, *Matrix*'i, dışının olmasının ya da olmamasının fark etmediği, içinde de hiçbir şeyin bir yana çekilemeyeceği, ahlaki ve felsefi bakımdan yansız bir uzay (mekân) olarak yorumlayanların, bu gerçeklik yitimi tezi benimsendiğinde haklı olmaları gerekmiyor mu?

Kısaca şu denebilir mi? Makineler *Matrix*'te insanlara düş gördürüyorlar.

"*Matrix*" aslında insanlara hâlâ "kapitalist rüyalar" göstermektedir, hatta anti-kapitalist romantığe de aşikâr bir biçimde kapı aralamaktadır. İlk filmin başında Anderson karşımıza hem büyük kapitalist çarkın içindeki bir parça hem de yasak yazılım programı ticareti yapan, "hafiften anarşist" biri olarak, çifte kimlikle çıkar. Sistemin düzen güçlerinin ilk kez ortaya çıkmasına neden de Neo'daki bu ikili kimliktir.

Bir şey daha: "*Matrix*"te öteki geleneksel bilim-kurgu fantezilerinin aksine, makinelerin egemenliği tarihin sonunu getirmemiştir. Ajan Smith'in Neo'ya açıkladığı gibi, içinde yaşadıkları evre, evrimin bir bölümü, bir aşamasıdır. *Tarihin öznesi değişmiştir o kadar*. Bu aşamada, her üç filmde de gördüğümüz gibi, insanlara düşen roller vardır hâlâ, ama insanlar artık öz-

ne olmadıkları gibi, mekânsal yayılmanın merkezinden kaymışlardır; zamansal gelişmenin de tepesinde yer almazlar. “Matrix” bu noktada siber punk edebiyatının örneklerine bağlı kalır. Neo, ilk filmdeki kurtarıcı rolünden, gitgide sistemi aksatan bir öğeye doğru evrilirken, bizi üzmez onun bu hali. *Siber punk edebiyatının temel özelliğidir bu; “büyük anlatıların” çökmesinin ardından göçüp giden büyük kurtarıcı kahramanın yerini tutan bu yeni tip, artık burnunu her şeye sokmaz. Bölük pörçük müdahalelerde bulunan bir insandır siber punk edebiyatının kahraman olmayan kahramanı.*

Devlet, İç-Dış, Direnme ve Yıkma

“Matrix”, devleti *ideolojik* düzlemde değil de, *yapı* olarak neoliberal durumunda yansıtır. Bu devlet, hemen hemen tamamen büyük tekelere satmıştır kendini (bilim-kurgunun karamsar vizyonlarında zaten varolan bir durum). Devlet yurttaşlarına karşı yüklendiği hizmetleri sıyırıp atmıştır üzerinden; geriye hava ve su gibi en temel ihtiyaçları da özelleştirmek, kâr amacına teslim etmek kalmıştır artık. Bu devletin, hâlâ az çok toplumcu olduğu dönemlerdeki gibi, hatta daha fazla insanın suyunu çıkartıp aldığı vergiler, onu iç ve dış “tehlikeler”e karşı koruma adına silah ve benzeri tekelere akmaktadır. Tehlikeler ise ya bizzat kotarılmakta ya da kafadan uydurulmaktadır. Örneklerle bile gerek yok artık. Neoliberal devletin yurttaşları, vergilerini, bu devlet kendi aygıtlarını yurttaşlarını baskı altında tutmak için kullansın diye verme durumuna düşürülmüşlerdir.

Büyük tekeller bir yanda teknolojiye, öte yanda tüketiciye ihtiyaç duyarlar. Ama iş yoksa, tüketim de yoktur. İşsizliğin çığ gibi büyüdüğü, alım gücünün düşüp durduğu bir durumda insanların emeklerinin dışında satacak şeyleri varsa ayakta kalırlar. Bu insanlar bedenlerinin şu bu yanını satacaklar, ya da “yasak” bir malı (Neo’nun yazılım programı gibi) oldukça yüksek fiyata elden çıkartıp bu parayı gene öteki döngünün (tüketim kanalının) içine sokacaklardır. Neoliberal devlette insanlar çalışıyor demek, mal, seks, para, uyuşturucu döngüsü içinde, harcadığından çok daha fazlasını alabileceği bir yer edinmesi demektir. Bu yer tek başına da temsil edilebilir, kolektif olarak da tutulabilir. Devlet katındaki işbirlikçilere, politikacılara kadar nasibini herkesin katkıları ve işlevi ölçüsünde aldığı mafya türü “çalışma”, bu yandan bakıldığında, neoliberal devletin meşru çocuğu olmaktadır. Devlet gerektiğinde, bu en üst organizasyonlardan en alttaki tek kişiye kadar ve emperyalist bir güç olarak dışa yönelttiği silah tehdidini ayakta tutarken, bu yeni tip “çalışanlar” da, içinde bulundukları duruma katlanabilmek için kazançlarının büyük bir kısmını uyuşturucuya, mütesekkinlere akıtmaktadırlar. Peki de devletin kendilerini düzenli olarak yontup soyduğunu, işinin gücünün seni denetlemek, suyunu sıkmak ve ihtiyacın varken ortalıkta görünmezken hizayı bozmaya kalkınca üzerine ajanlar göndermek olduğunu fark eden kişi ne yapmaktadır artık? Neoliberalizmin ancak muhaliflik tarzları arasında seçim hakkı bıraktığı bir Matrix’te, bu orta sınıf insanı

ve emeğiyle ancak ayakta duran milyonlar da geçip televizyonun karşısına oturmaktadır. Özellikle günümüz Batı dünyasının yaygın eğilimidir bu. Artık saçmanın boyutlarına ulaşan bir varsıllık, zenginlik, deliliğin ötesine geçen bir kudret/iktidar hırsı karşısında, yoksulluğun da saçma, kavranamaz boyutlara vardığı böyle bir sistem tahakkümünde, kâra katkıları olmayan insanların vicdansızca çöp muamelesi gördüğü de ortadayken, ne yapar kişi? Gidip televizyonun başına çöker; kafa dinlemek için; unutmak için; iyi bir şeyler görmek için. Televizyonun son on beş-yirmi yılına şöyle bir göz atacak olursak, bu insanların öyle büyük avuntulara, yalancı cennet görüntülerine talep yöneltmediklerini fark ederiz; istenilen, içinden bütün sorunların ayıklandığı gündelik yaşama olabildiğince yakın bir şeyler görmektir. Bu durumda televizyonun ve onun öteki medyatik alanlardaki devamlarının, şu *soap opera* dediğimiz, uyduruk ailelerle, uyduruk dostluklarla, uyduruk cinayet ve ölümlerle, uyduruk, abuk sabuk esprilerle dolup taşan bir gündelik hayat yanılması ya da simülasyonu yaratmaktan başka ne işleri olabilir ki? Dolayısıyla yanılmacı, yalan dolan üzerine kurulu bir Irak Savaşı, gerçekliğin kıyısında, kenarında dolanan bir "kurgu", kimseyi rahatsız etmemektedir artık. Durup dururken kudretli, her şeye muktedir bir sistemin, ne kadar güçlü olursa olsun toplumsal platformda herkesin uzlaşabileceği (mutabakata dayalı) bir halüsinasyon, bir algısal yanılma âlemi üretmemesi elbette imkânsız olmalıdır. Olmalıdır da, insanlar tam da bunu,

tastamam bu halüsinasyonu istiyorlarsa, bu mutabakat zemini zaten yaratılmış olmuyor mu?

Teknolojiyle, makinelerle güçlenmiş bir kapitalizmin, eninde sonunda terörist, faşist bir makineler iktidarına bel bağlama olasılığını kimse inkâr edemez. Bilim-kurgu, böyle bir gelecekte kaçınma çabalarını, kahramanın isyanını, direnişini anlatıp durmuştur. Demek ki bu bağlamda, "*Matrix*"'in ortaya attığı kimi sorular, tamamen pratiğin, hayatın sorularıdır.

İlk film ortaya çıktığında tartışmaların genellikle dijital ağın yıkıcı ve hiyerarşik gücü çevresinde yoğunlaşmış olduğunu öğreniyoruz. "*Matrix* dünyasında yıkma, sistemi alttan alta oyma teması öne çıkarken, gerçeklik nedir?" sorusu önce olabildiğine geri plana düşmüş, gerçeklik nedir, gerçeklik yanılısaması nedir? sorusunun yerine, bu sanal imparatorluğun, "dijital kasabanın" kimin işine yaradığı, kime ait olduğu merakı ağır basmıştı; çünkü 90'lı yıllarda, göz kamaştırıcı ilerleme çılgınlığının ve bütün dünyayı kapsayacak global bir enformasyon sisteminin heyecanının ardından dijital ilk dalganın yarattığı taşkınlık hali iyice yatışmış, hatta çökmüş; bilgisayara, dijital sisteme yönelik taşkın heyecan, yerini, dijital sistemin, sibernetik düşlerin hangi çıkarlara hizmet ettiği sorusuna bırakmaya başlamıştı.

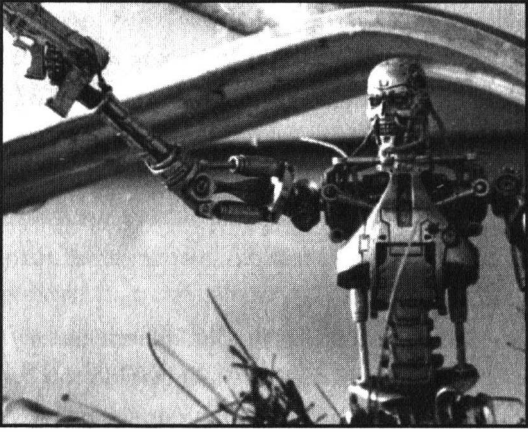
Bu bakımdan "*Matrix*" siber düşlerinden uyanmanın da filmidir; siber çılgınlığına bir cevaptır ve geleneksel bilim-kurgu filmlerinde teknolojiden duyulan korkulardan biraz farklı

bir şey koyar ortaya. “*Matrix*”te aynen siber punk’ta olduđu gibi dijital teknoloji karşısında ki tavrın ne olması gerektiđi sorusu sorulmadan ortada bırakılır; bu teknolojinin daha öncesine geri dönmek söz konusu değildir ama teknolojiye el koyma ütopyası da bir yanılsama olarak sunulur. Bu teknoloji vardır; bir durumdur.

Matrix-dünyası bir yandan iliklerine medya işlemiş ve yüksek düzeyde teknolojikleşmiş büyük tekelci kapitalizmin, dev düş ve gerçeklik makinesidir; totaliter, simülasyonla kurulmuş devlettir. “*Matrix*” filmlerinin üçünde de bu sisteme karşı ne ekonomik, ne politik, ne de teknolojik bir isyankârlığın herhangi bir şansı bulunmamaktadır. Bulunmayınca da isyan, dinsel, estetik ve “pop” bir isyan olmaktan öteye geçemez.

Aydınlanma’nın Teknolojik Aklı

İkinci film, felsefi olan ile bedensel, cisimsel olanı birbirinden ayrı sekanslarda temsil etme eğilimi gösterir. Gerçekten de “*Matrix*” filmlerindeki sorun, kapitalizmde hiçbir zaman çözülemeyecek olan ve bize 18. yüzyıldan bu yana özellikle Batı dünyasına azap verip duran, “aydınlanma hareketinin tıkanıp kalması” sorunudur da. Ya da bu tıkanmışlığın temsili. *Aydınlanmanın akılcılığı, bir bakıma, her şeyden önce Matrix gibi bir makinenin, yani yüksek düzeyde gelişmiş kapitalizmin müttefikidir.* Rasyonalizm, kapitalizmin tam araçsal aklına dönüşmeden önce, kapitalizmin kudretini sorgulayıp durdukça ya da onun insanlığa vaadini; kardeşlik, eşitlik,



Aydınlanmanın iflası

özgürlük vaadini, toplum adına (temsilcileri aracılığıyla) hatırlattıkça, geri düzleme itilmiş, irrasyonelizm dediğimiz, akıldışı, akla aykırı merci öne çıkmış, bir başka deyişle, irrasyonelizmin içinde inkâr edilip aşılmıştır. Büyük dinler teknoloji ile (kapitalizm ile) yeni yeni bağdaşıklıklar gerçekleştirirken, aydınlanmanın akılcılığı, müttefik (ve yarattığı) teknoloji ilerlerken, bir bakıma kendi sonuna doğru evrilmiştir. Öyleyse “*Matrix*” tıkanıp kalmış aydınlanmanın (Batı) insanı üzerindeki büyük huzursuzluğunu ve rahatsızlığını da yansıtır. Bu nedenle de kurtuluş, gerçekliğe geri dönüş yoktur orada; çünkü teknolojiyi kendinden ayırıp karşısına alan bir kurtuluş, doğaya dönüş anlamına gelir. Teknolojiyi, bilimi, insanlık hayrına ilerlemenin hem kaçınılmaz hedefi hem de aklın zaferinin belirtisi olarak kavrayan bir akılcılık, bize insanı emip duran denetlenemez makineleri bırakıp bir yerlere kaybolmuştur öyleyse. Akillikten bağımsızlaşmış, kendi akıldışılığını

(ya da akliliğini) üreten makineyle baş başa bırakılmış olan Neo ve arkadaşları, bütün bir yanılısama aygıtının akıldışı dünyasına sıkışıp kalmışlardır da.

Dışı Olmayan Küp

“*Matrix*” bir, iç neresi, dış neresi? arayışının da filmidir. Bilim-kurgu türünde son on-on beş yılda iyice radikalleşmiş bir arayıştır bu. “*Matrix*” efsanesi bir bütün olarak, bir sistemin, bir toplumun ya da bir hayalin, yanılısamanın içinden dışarıya kaçma girişimi üzerine kuruluyken, tersine, bir dizi “*Animatrix*” epizotu (öyküsü), az çok sınırlı bir iç’e, dıştan girme girişimini anlatır. 90’lı yıllarda benzer sorunlarla uğraşan epey film yapılmıştır. Konu, mekânın (uzayın) yitirilmesidir bu filmlerde. Mekânı belirleyen artık ne tarih, ne toplum, ne de politikadır; mekân, içinde hareket edilen uzaydır, o kadar; iç ile dış arasındaki sınır, yaşanan somut durum ile onun teknolojik şartları tarafından belirlenir. Böyle olunca da her mekân bir tuzağa dönüşebilir: “*Cube*” (1997, yön: Vincenzo Natali) ve “*Cell*” (2000, yön: Tarsem Singh) gibi filmler, olaylarının geçeceği mekânı kendileri kurmuş gibidirler; insanlar olağanüstü çabalarla, önlerine konan bilmeceyi çözmeden içten dışa kaçamazlar. Agatha Christie romanlarından tanıdığımız *closed room mystery*, katiliyle, kurbanıyla her şeyin kapalı bir mekânda birbirine sarmaştığı ortamdaki esrar, bu filmlerde ortadan kalkar. Neoliberalizmin hayat modeli gibi bir şey buluruz bu filmlerde. Sosyal mekân darala darala sonunda bir hücreye dönüşmüştür; ve bu hücrenin çevre-

sindeki mekân, onu kapsayan uzay da boşaldıkça boşalır. Hücre hücreye bağlanmıştır ("*Cube*"de sayısız küpün iç içe geçmiş olduğunu görürüz; en dışta ise ürpertici bir boşluk vardır ya da küp boşlukta durmaktadır.) Luis Bunuel'in unutamadığımız filmlerinden "*El Angel Exterminador*"da (1962), burjuva cemaati açıklanamaz bir zorlama sonucu evine kapanmış, oraya âdetâ zincirlenmiştir; bu zorlama altındaki kişiler, burjuva toplumundaki iktidar, ekonomi ve cinsellik arasındaki bağlamlıkları ifşa edip dururlar. Klostrofobik kapalı mekân filmlerinin en son örneği, kişinin terk edemediği bir telefon kulübesinde başına gelenlerle ilgilidir. Joel Schumacher'in "*Phone Booth*" adlı, 2002 tarihli bu filminde, toplum değil de onun altındaki şey kendini eleverir telefon kulübesi metaforunda. İç, kulübenin içi, sistemin doğrudan bir yansıması ya da imgesi değildir burada; sistem kişiyi o bomboş dışta öylesine yalnızlaştırmıştır ki, telefon kulübesi bu bir başına bırakılmışlığın kusursuz bir metaforuna dönüşebilmektedir. Kubrick'in bağlantı ipi kopan astronotunu saran uzay gibi, sonsuz bir boşluktur çevreyi kuşatan. İstersek bu daracık hücrelerde, "2001"deki uzay başlığı içindeki o boğucu nefes alıp verme seslerini de duymaya çalışabiliriz: Artık hayatın tek belirtisi olan refleksi.

Medya, "biri bizi gözetliyor" tarzı gösterilerinde, sıkça karşılaştığımız bu "big brother" durumlarında, dışarıda, toplumsal hayatta gerçek karşılığını bulması imkânsız durumlar yaratmaktadır. Öyleyse dış boşalmış, klostrofobik bir mekân duygusu içinde, görünürde zamana

karşı, gerçekte insanın bütün doğal-sosyal bütünlüğüne karşı umutsuz bir mücadele başlamıştır: Herkes ötekinde kendini görmekte, bundan nefret etmekte, simülasyon olduğu (bilinen?) bu ortamda, en gerçek (?) kavgalar köruklenmektedir. Bu sosyal ortam ya da mekân, gerçeklikte (eğer bir zamanlar var idiyse) artık olmayan ya da hiçbir zaman olmayacak olan bir birliktelik ortamıdır. Ama artık ne izleyici ne de içerdekiler, “gerçek” hakiki ve mantıklı hayatın hangisi olduğunu ayırt edemez halledirler, buna karar veremez hale gelmişlerdir.

Neoliberal/kapitalist sistem içindeki hayatın bir başka paradoksudur bu herhalde: Simülasyon-sanallık, hakiki huzursuzluk yaratmaktadır. Gerçekten de bu hayatta bir şeyler kesinlikle yolunda gitmemektedir.

“*Matrix*” filmleri, simülasyonun huzursuzluk, endişe yaratma halini iyice uzatmaktadır. Bu filmler sadece, bizim için kusursuz bir simülasyona dönüşen siber-uzay karşısındaki korkumuzu yeniden kurgulayıp yansıtmakla kalmazlar; aynı zamanda da –toplumsal hayatı simüle etmekten çok “yaratan”– medyadaki paralel hayatı da yansıtırlar. TV’deki *soap opera* dizileri ve *Big-Brother-Reality Show*’ları, maddi, somut gerçeklik içinde karşılığı olmayan (ya da artık varolmayan veya hiç varolmamış olan) *sosyal ilişki alanlarını yansıtmaktadırlar*; dizilerin içindeki yapay hayat ilişkileri mi yoksa dışlarındaki hayat mı gerçek, akla uygun; ya da asıl doğru olan hayat hangisi? Bu sorulara ne seyirciler ne de bizzat show’un oyuncularını doğru dürüst karar verebilecek durumdadır.

MATRIX'İN FELSEFESİ



Kant: Königsberg bağlantısı

“Düşünüyorum Öyleyse Varım”

“*Matrix*”in cevap vermeye çalıştığı sorular var mı, varsa neler? İnsanlığın kendini bildi bileli sorduğu sorular vardır: Kimim, neyim, neden bu dünyadayım, kaderimi belirleyen ne? “*Matrix*”leri seyredenler, bu ve benzeri sorulara cevap verme konusunda en son başvurulacak iki kişiyi artık tanıyorlar: Larry ve Andy Wachowski. Batı kaynaklarından, bu ikilinin basın toplantılarında ağızlarından kerpetenle laf alındığını, “*Matrix*” hakkındaki bilgilerin dedikoduların ötesine geçemediğini okuyoruz. Bu ikilinin çok okuduğu söyleniyor, elbette ilk akla gelebileceği gibi çizgi-roman, pulp-fiction filan değil; ara sıra ağır felsefi kitaplar da okudukları oluyormuş!

Philip K. Dick’in, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* romanı üzerine kurulu “*Blade Runner*”da, replikant avcısı Deckard’ın felsefi sorunu, tıpkı birkaç yüz yıl öncesindeki emsali, Fransız filozofu René Descartes gibi, “Düşünüyorsam var mıyım?” sorusunda özetlenebilir.

“Düşünüyorum, öyleyse varım”: Bu tespitte, iki yanın, ben öznesi ile düşünme eyleminin birbirini karşılıklı “gerçekleştirmesi” ilişkisi söz konusudur. (Descartes’in *metodolojik şüphe* diye bilinen şüpheciliği, her şeyden şüphe ede ede geri-

de bir şey bırakmamak gibi bir yol izletir ona. Ama gene de bir şeyler kalır geride: Şüphe ettiğimden şüphe edemediğim “gerçeğidir” bu. Şüphe etmek düşünmek olduğuna göre, bir düşünen vardır öyleyse. Düşünen/şüphe eden “benim” öyleyse. Yani varım. Yani ben varımdır.) Varsam, bu varoluş üzerinde düşünebiliyorsam; bu varoluşum, yani *özne* olarak ben, nesnel gerçekliğin içinde bir *nesne olma* özelliği taşıyor, demektir. Kısacası Descartes, bu metodolojik bant üzerinden, kendi varlığını sadece türetmekle kalmaz, onu nesnel gerçekliğin bir parçası olarak da karşısına alır; *düşünce yoluyla türetilmiş bir nesne olarak*. Dahası kendimden ne kadar çok şüphe eder, dünyanın varlığını ne kadar çok tartışılır hale getirirsem, bu benim düşündüğüm anlamına geleceği için, nesnel gerçekliğin içinde bir *özne* olarak o kadar emin olabilirim varlığımdan. (Bu arada, bu 1. tekil kişinin salt bir kurmaca olduğunu da hatırlatmak gerek. Çünkü Descartes bu 1. tekil kişiyi, sen’den, o’ndan, biz’den ve dünyadan bağımsızlaştırmış, daha doğrusu bir yalıtma işlemiyle elde etmiştir.)

Neyse, sonuç değişmez; “ben” çevresinde, varlığım çevresinde kurduğum bu şüphe ya da ben’e, varlığıma ve onun da içinde yer aldığı nesnel dünyaya ulaşmak için kat ettiğim şüphe yolu, bizi sürükler durur. Tam da bunu yapmaktadır popüler mitolojinin biraz gelişkin, olgun kahramanları. Kendilerinden ve dünyada duydukları şüpheyle oradan oraya savrularak cevap ararken, *kendi gerçekliklerini üretirler*.

Gerçi daha popüler mitolojiden, sinemadan çok önce, Cervantes’in kahramanı Don Kişot,

okuduđu kitaplardan (kurmacadan) türettiđi “gerçekliđin” etkisiyle gerçekleştirilmemiş arzular âlemine sürüklenir.

Don Kişot’ta ünlü şövalyenin, geçmiş ya da aslında hiç varolmamış bir soylu şövalyeler, “altın çağ”ına duyduğu özlem, algılarını, duyumlarını bu özlemin hizmetine verme, ona boyun eğdirme biçimindeki delice kararlılığı, Don Kişot’un hayal âlemini inşa eden kitaplığıyla, muhtemel çizimleriyle birlikte onun Matrix’ini oluşturur, diyemez miyiz?

Don Kişot bu “özlemlerinin Matrix’i” içinde kaybolup gitmekten kurtulamayacaktır. Bu Matrix’in içinde, ailesinin görevlendirdiđi, onu “uyandıracak karşı programlar” vardır gerçi (Uyan Don Kişot!). Ama Don Kişot’un Matrix’i, onu uyandırabilecek, gerçeklik ile karşı karşıya getirebilecek bu karşı programları yutup durur; şövalyemizin hayallerinin gerçekliğe çarpıp sarsılmasına yol açabilecek karşı programlardır bunlar. Diyelim ki saldırdığı (hayali) bir canavardan aldığı gerçek yaraları algılamasını sağlayacak programlar. Onun Matrix’i (sanal dünyası), hayallerinin karşısına gerçekliđin uyarılarının çıkmasını engelleyince, o bu tür darbeleri, ezik, çürüğü, hep “*Matrix*”inin sınır bölgelerinde alır. Tıpkı Neo gibi, bir alanda aldığı yarayı, öteki alana taşır.

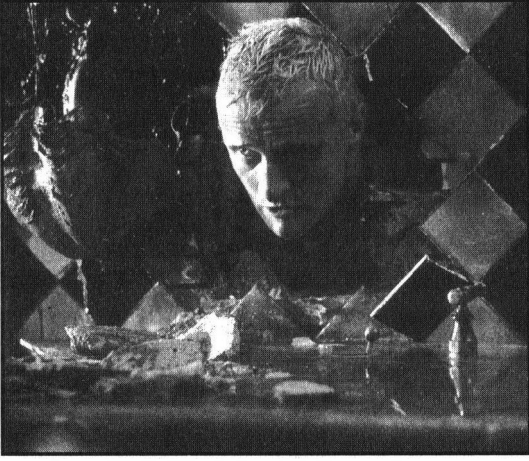
Ne var ki sonuçta, okuyucu buna çok üzülse de şövalyemiz “iyileşir” (aklı başına gelir, uyanır, Matrix’i çöker; artık ne dersiniz deyin!)

“*Blade Runner*”ın android avcısı Deckard (Harrison Ford) için bu kadar basit değildir durum. (Az önce ünlü Fransız düşünürü René

Descartes'in "ben" dediği 1. tekil kişinin bir yaratma, bir kurmaca olduğu görüşüne işaret etmiştik. 19. yüzyılda yaşamış Alman fizikçisi ve düşünürü Georg Christoph Lichtenberg, Descartes'ın *özneyi* bu kadar kolay var etmesine karşı çıkar: "Cogito" yani düşünüyorum, bir düşünme durumu, düşünce diye bir şeyin varolduğunu gösterir, ama buradan yola çıkarak düşünen, bağımsız bir özne, bir "ben" olduğu sonucuna zaruri olarak varamayız, der.) İşte bizim "*Blade Runner*"daki Deckard'ımız da kendisiyle radikal bir biçimde baş başa kalır. Özne olarak var mıdır, yok mudur? İnsan olarak mevcut mudur, yoksa sadece düşünen, başkasının ürettiği bir android midir? Düşünebilmektedir, ama bu özellik, onun bir insani özne olarak varolduğu güvencesini sunmaz ona. (En azından onun yerine biz, bir insan taklidine âşık olan avcımızın bir insan-yanılsaması, bir android olabileceğini düşünmeden edemeyiz.)

Cervantes ve Philip K. Dick, insanın başına böyle durumların ne kadar kolay gelebileceğini gösterirler bize; hele Don Kişot gibi radikal bir gerçeklik yitimini örnek almazsak, az çok herkesin başına gelebilecek bir durum olduğunu kabul edebiliriz "yanlış" bir dünyaya girmenin, ya da dünyada "yanlış" biri olarak dolanıp durmanın! Ne dünya, insanın varlığını (bir özneyi) temsil ettiğini kanıtlayacak bir şeydir, ne de tersine, insanın varlığı dünyanın gerçekliğinin kanıtı olabilir.

Evet, bu dünyada yolunda gitmeyen (yanlış) bir şeyler var! Neo, Matrix'e bu duyguyla sürüklenir. Zaten insanlık düşünce tarihi kadar es-



Bıçak sırtında "öznesini" arayanlar

ki olan birkaç soru, *dünya* ile *ben* arasındaki ilişkinin ne türden bir ilişki olduğu; parçası olduğum gerçekliği bilincimle kavrayabilmemin nasıl mümkün olabileceği, öteki deyişle, *özne-nesne* ilişkisinin karakteristiğinin ne olduğu; bilgi'nin kaynağı ve güvenilirliğinin nerede aranması gerektiği türünden sorular, her türlü düşünme yolculuğunun ateşleyici sorularındandır. Bu sorulara ta Platon'dan, Descartes'ten beri kim ne cevap vermiş olursa olsun, herkes bunları yeniden sorma hakkına sahiptir; artık elindeki bilgi, birikim araçları neyse onları kullanarak. Peki bu soruları sormaya, çizgi-romanlar, popsong'lar, bilim-kurgularla niçin başlamayalım ki? Tutalım ki, dünya, ben, gerçeklik sorularını sorabilmek için elimizde sadece bunlar var!

İnsanın dünyaya güvenemeyeceğini, dünyanın da insana, insan kendisine ne kadar güveniyor, inanıyorsa, o kadar inanabileceğini fark etmek, insanoğlunu arama serüvenine itmiştir. Bir yerlerde gele gele sistemin sınırlarına daya-

nır insan. Komplonun anlamını bulur, yanılsamanın, aldanmanın özünü kavrar, ya da çelişkilerden sağlam bir zemin edinmesini sağlayacak bir cümle ile karşılaşır: Morpheus gibi birinin ettiği bir cümle ile. Ya da geldiği sınır, çıkarttığı sonuç, Adorno'nun cümlesine ulaştırır onu. Yeniden dünyanın içine dalar, aramaya koyulur: Yanlış bir hayatın (dünyanın) içinde doğru bir hayat olmadığını görmüştür. Görmüştür de, peki nerede olabilir ki bu "doğru" hayat?

Vurup Öldürüyorum, Öyleyse Varım

Bir bakıma Neo, "*Blade Runner*"ın kahramanının devamı ve tersidir. Deckard dünyayı öğrendikçe, içinde hareket ettiği ve androidleri kovaladığı dünyanın bilgisini edindikçe, kendi gerçek-olmayışını öğrenir; özne'liğinden şüphe eder. (Ya da ondan önce biz ederiz.)

Neo, dünya ile, gerçeklik ile düşünen ben arasındaki denklemde, düşünen ben olarak kendinden değil de, *gerçeklikten* (dış nesnellikten) şüphe duymaktadır. Bu anlamda da Deckard'ın tersidir.

Geleceğin kenar mahallelerinde dünya ne kadar gerçek ise, insan o kadar gerçeklikten uzaklaşır (android bir varlık, bir insan yanılsaması olma olasılığı artar.) "*Matrix*"te ise, insan gerçek olma haline yakın düştükçe (ya da öyle sandıkça) dünya (Matrix) sanallaşır, gerçek olmama durumuna doğru kayar.

"*Blade Runner*"ın avcısının serüveni, dünyanın (gerçekliğin) deneyimini edindikçe, bilgiye ulaştıkça, kendi sanallığına da yaklaşma, gerçekliğini yitirme anlamına gelir. Neo'nun dene-

yimi, dünyanın gerçek olmama durumunda kendisini gerçekleştirmesi serüveni anlamına gelmektedir. En azından filmi bu ilişki üzerinden kurarız kafamızda.

Ama her ikisi için de, diyelim ki bir *western kahramanının* tarihsel deneyimi geçerli değildir artık; *çünkü westerner, kendi gerçekliğini yok eden bir dünyaya girmez, tersine o kendini özne olarak onaylayan bir gerçekliği, hem de tam onu özne olarak isteyen gerçekliği yaratır* ve hazır bulduğu gerçeklik, tam da onu özne/kurtarıcı olarak bekleyen bir gerçekliktir. Kurtarıcı olarak gerçekliği yarattıkça, özne olarak yerini sağlamlaştırır o. Westerner ya da kovboy bir Kızılderiliyi ya da haydudu öldürdüğünde, bu onun “cogito ergo sum”udur, yani nasıl ki René Descartes, bir özne olduğunun güvencesini “düşünmekten” türetmişse, o da “*vurup öldürüyorum, öyleyse varım*” der.

Neo ve Deckard için western kahramanı gibi, kendi öznesini yerleştirebileceği tarihsel bir gerçeklik kurmak söz konusu değildir. Şiddet, özne ile dünya/gerçeklik arasındaki yitip gitmiş birlikteliği kurmanın yolu olmamaktadır; “*Terminator-2*”de Sarah’ın şiddetinin, bir orta sınıf aile kurmanın yolu olmaması gibi. Deckard androidleri bir bir öldürdükçe, kendi sanallığına doğru yaklaşır. Neo vurup kırdıkça, dünyanın (Matrix’in) sanallığıyla yüzleşir.

Çözümünden çok bir rahatsızlık belirtisidir şiddet bu iki bağlamda da; daha çok bir ritüel olup çıkmıştır. Estetize olmuş şiddet olarak, bir anlam, işlev taşımaktan çok, diyelim ki görüntüsü güzeldir, o kadar.

Neo, az önce sözünü ettiğimiz, Descartes'çı metodolojinin hiçbir şekilde bir nesnel özne'nin varolduğunu ispat etmeye yetmeyeceği tespiti yapan Alman düşünür Lichtenberg'in izinden yürüyüp ('düşünüyorum olmam, hiçbir şekilde gerçekten varolduğum, nesnel bir özne olduğum anlamına gelmez,' ilkesini temsil ettiği gibi), düşünme ile gerçekliğin birbirlerini karşılıklı olarak ortadan yok ettikleri bir ilişkiye de tanık eder bizi.

Öyle ya, "düşünüyorsam varım" tespiti, "düşünmüyorsan yoksun"a tercüme edilebilir. Sadece "*Matrix*"te değil, onun, bir geleneksel uzantısını temsil ettiği *toplumsal-eleştirel bilim-kurguda* da, makineler insanın enerjisini emip onun düşünmesine, demek ki varolmasına imkân tanımazlar. Birey olarak düşünemeyen, özne olarak varolamayan insan, kolektif olarak rüyaya, hayal âlemine taşınmıştır. "*Matrix*"in de içinde yer aldığı bu toplumsal-eleştirel bilim-kurgu geleneğinde neredeyse olağandır bu durum: Düşünemeyen yoktur da. Ya da öteki kime, neye göre bir özne hali, bir varoluş hali ise, o kadar vardır.

Kant ve Gerçeklikten Duyulan Şüphe

Kant, Descartes'ın metodolojisini reddederek, "dünyamın gerçekliğinden duyduğum şüphe, öyle öznel duyumlar dünyasına, yani öznenin ("ben"in) duyum dünyasına indirgenemez," der. Bu öznel, kişisel bir şüphe değildir çünkü; çok kararlı, çok temel bir şüphedir. Çok daha nesneldir. Benim bilinç durumum (şüphem/düşünmem) öznel değil, *objektif* (nesnel) bir olgu-

dur. Demek ki Kant, düşünmeyi/düşünceyi daha baştan, öznenen bağımsız “gerçekliği” olan, nesnel bir olgu/gerçeklik olarak koyar. “Düşünüyorum, öyleyse düşüncem diye bir şey var.” Ya da: “Düşüncem nasılsa öyle görünen, nasıl görünüyorsa öyle olan şeydir.” Ne var ki Kant’a göre, düşünce ne kadar nesnel bir olgu olarak anlaşılrsa da, ne düşünülürse düşünölsün, düşünenin bir “ben” olduđu kanıtı çıkartılamaz buradan. Düşünce tamam, ama düşünen?

(Öte yandan, Kant’ın bu tespitinin, yüz yıllık Hollywood’un geldiđi yerden daha ötede olduğunu söylemek mümkündür: Hollywood düş fabrikasının film anlatılarındaki “ben”, filmin içinde adım adım kotarılır, bu kotarılan özne düşünceyi peşinden getirir. Şu anlamda: Hollywood sinemasının bu film öznesinin bilinç durumu iyice tartışılır bir bilinç durumudur; düşünen, akli başında biri gibi görünür bu “kişi” ama elbette sonunda, bilinç değıl de “action”lar, filmin eylemleri görüntöleri derleyip toparlayıp “ben”i, özneyi kurarlar; anlayacağımız, *film olaylar üzerinden önce ben’i, özneyi var eder, düşünce gelebilirse arkadan gelir!* Filmin yarattığı, derleyip toparladığı özne, sonunda “düşünür”. Hani tabii böyle bir şey yapabilmesi söz konusuysa eđer!

Öznenin bu yanıltıcı kendinden, varlığından emin olma hali, bilim-kurgu filmlerinin yanı sıra, mainstream’in dışındaki filmlerle de sarsıntıya uğratılmıştır; örneğın bir David Lynch, bir Atom Egoyan ya da Peter Greenaway’in filmleri bize “ben” ile “düşünce” arasındaki uçurumun ne kadar derin olabileceğini

gösterip dururlar. David Lynch'in ortalığa salınmış, göstergenin göstergesi gibi dolanan kişileri, ben'lerini (kimliklerini) cehennem çukurları içinde arayıp dururlar beyhude yere.

Dünya Benim Tasarımımdır

"*Matrix*"ın felsefeyle flört eden bir *action* sineması olduğu konusunda bir mutabakat oluşmuş gibidir. İnternet gezileri bunu gösteriyor. Ama bu filmleri, action artı felsefe olarak değil de, felsefenin action'ın içine bir şekilde döküldüğü ya da felsefe olmak isteyen action filmi olarak da anlayabiliriz.

Neo'nun mücadelesi, hani bir mücadele demeye hakkımız bulunduğu ölçüde, bir yandan Leibniz *rasyonel* felsefesi ile ("varolanın akla uygunluğu"nu savunan "rasyonalizm" ile) İngiliz düşünür David Hume'un "*ampirizmi*" arasında bir hareket çizgisi üzerinde de yorumlanabilir. Hume'a göre, dünya hakkında insanın kendi bedeninde (duyumlarıyla algıladığının) bu anlamda ampirik dünyada deney yoluyla edindiğinin dışında bir bilgi kaynağı (gerçeklik) yoktur. Anlayacağımız, rasyonalizm, anlağı (anlama yetisini) deneyimden (ampirik olandan) tamamen bağımsız olarak dünyanın (gerçekliğin) eksiksiz betimlemesini (kavranmasını) mümkün kılacak merci olarak görürken, ampirizm bilgiyi, (gerçekliğin anlaşılmasını/öğrenilmesini) sadece deneyim (*empire/ampirizm*) üzerinden mümkün görür. "*Matrix*" elbette bu iki kutbun arasında gidip geliyor demek, tamamen havada bir iddiadır, ama bu iki geleneksel düşüncenin, "gerçeklik (doğru) nedir?" sorusuna

verdikleri cevabı biraz daha açarsak, buradan “Matrix dünyasının gerçekliği ile onun algılanışı” ilişkisini, bu gerçekliğin filmin kişileryle bağlantısını kurabiliriz; daha doğrusu bu her biri kendi başına gerçekliğin bilgisinin kaynağı konusunda yetersizlikler sergileyen geleneğin Kant bilgi-teorisinde aşılma çabalarını da buraya ekleyerek ilginç şeyler söyleyebiliriz.

Morpheus, kusursuz rasyonalisttir. Aklı, zihni, gerçekliği kavramanın biricik yolu ve aracı olarak görür. Şimdi biraz Leibniz felsefesinde bilgilerimizin durumuna bir bakalım.

Söz düzeyine çıkmamış verilerin bile sayısal ifadelerle yansıtılabileceğini ileri süren, dolayısıyla bilgisayarların babası sayılabilecek, diferensiyel matematiğin kâşifi Leibniz için dünya, aslında aynen Matrix gibi bir tür hayaldir. Bunu biraz açalım:

“Neo düşünüyor” cümlesinde *Neo* özne, *düşünüyor* yüklemidir; Leibniz’e göre söyleyecek olursak, özellikler (düşünme özelliği) geliştiren “tözdür” Neo. *Töz*, *özellik geliştirebilir*, ama *töz*, özellikler olmadan da varolabilir; oysa özellikler tözsüz varolamaz, ortaya çıkamazlar. Demek ki *töz/özne* kendi kendinin nedeni olarak varolabilirken, özellikler ille de kendilerinin kaynağı olan *töze* muhtaçtırlar; ona bağımlıdırlar. (“*Matrix*”e bakınca bundan pek emin olamayabiliriz. Neo’nun düşleri, hayalleri onun *tözü* [öz-varlığı] dışında, bedeninin ötesinde varolmuyorlar mı? Yani özellik [düşünme] *tözden* ayrılmıyor mu? Ne ki Matrix içinde sırf düşünce ile, tözsüz bir özellik aracılığıyla mücadele etmek, en azından Morpheus’a im-

kânsız gelmektedir. Üstelik kurtarıcı sadece bir töz değil, çok özel biri, özel bir töz olmalıdır ona göre.)

Leibniz'in töz-özellik ilişkisini genel olarak sinemaya uygulama gibi bir hakkımız olduğunu varsayarsak, klasik bir Hollywood filmi tam da Leibnizci *tözün özellikleri yarattığı* düşüncesine göre işler, demek yanlış olmaz. Hollywood filmi, bir töze (özneye) özellikler atfeder. Şöyle de denebilir: *Hollywood filminde, hazır kimi özellikler tözlerini ararlar.*

Matrix, Leibnizci rasyonalizmin, töz-özellik ilişkisini bozan bir makine olarak anlaşılabilir mi? Matrix özneyi özelliklerinden ayırır (hatta enerji edinme kaygısıyla insanların tözlerini, cevherlerini emip durur, bir yandan da onların özelliklerinden bir kaos yaratır). Şöyle denebilir mi?: *Simülasyonun cehennemi (televizyonumuz gibi) tözden yoksun özelliklerin bir araya gelmesinden oluşur.* Aynı düşünceyi şöyle de tanımlayabiliriz: Neo, Leibnizci rasyonalizmin alanı içinde hareket ettiği sürece (düşünerek hareket ettiği sürece), yitirdiği tözünü aramaktadır. Ya da aynı anlamda: Öznesini arayan düşüncedir o. ("Düşünüyor" olan şey, "Neo"nun peşinde!)

Matrix'te, her şey mümkün görünür; en azından insanın gerçekte acınacak derecede sınırlı olan hayal gücünün müsaade ettiği her şey. Hayal etmek, aklın her türlü sınırlarını ortadan kaldırır orada. Gene de Matrix dünyası içinde mantık yasaları, akıl ölçüleri hâlâ bir bakıma geçerlidir. Matrix, Alice'in dolaştığı, içinde yaşadığımız gerçek dünyanın tam tersi "harikalar ülkesi" değildir. Morpheus, Neo'ya, ör-

neğin ajanların hâlâ doğa yasalarına uymak zorunda olduklarını açıklar. Hayali, sanal bir ortamda doğal nedenselliklere uymak mı? İlk bakışta pek de öyle mantıklı gelmiyor bu insana. Ama eğer, doğal yasa (zorunluluk), Matrix'in parçası olma zorunluluğu olarak anlaşılacaksa, bu anlamda ajanların hareket alanı da sınırlanmaktadır.

Ama belki Matrix, *güçlü bir özneleştirme makinesidir* de. Hatırlayacak olursak, her şey 101 numaralı odada başlamıştı; bu odada Neo yasak yazılımı satar; herkes, her bir özne, kendisi için gerekli olanı alabilmektedir bu ortamda; öyleyse bu simülasyon aygıtı, sadece herkesi kapsayan, mutabakata dayalı hayaller, yanılsamalar yaratmakla kalmaz, her bir kişinin (öznenin) kendi rolünü, kendi perspektifini bulmasına imkân verecek şekilde "zaplar" onu.

Leibniz'e dönersek, *perspektif*, dünyaya ilişkin yanıltıcı, yanlış bir kavrayıcı bakış, bir görüdür. Zaman ve mekân da, akıl kurgularıdır. Aklın dışında bir varoluşları yoktur onların. Yani ne zaman ne de mekân asıl dünyaya (gerçekliğe/ampirik varoluşa) ait değildirler, kısacası "gerçek" değildirler. Birer akıl kurgusu olan zaman ile mekân, gerçeklik deneyimlerimizi kafamızda canlandırmamıza imkân verirler. (Bu anlayışta içinde yaşadığımız dünyayı görünürleştiren zaman-mekân gerçek olmadıkları için, *evrenin [dünyanın] özündeki, asıl kendinde dünya*, bizim deneyimlerimizin dünyasına, gündelik hayata, en uçuk hayal kadar uzak olabilir.) Dolayısıyla da tözlerden değil de *perspektiflerden* (özelliklerden) ibaret bir dünyadaki

sorun, perspektifleri birbirleriyle ahenk içine sokmaktır. Yanılsama hiç de önemli değildir; önemli olan herkesin aynı şeyi görüyor olma yanılsamasının sağlanmış olmasıdır. Bu durumda zaten “yanılsama” bir anlamda ortadan kalkar.

Leibniz için dünyaya asıl, temel düzeni getiren, kaynağı dış dünyada, gerçeklikte olmayan şey, *ide*’dir. *İde dünyanın düzenidir*. Benim yanılsama olan perspektifimin ötesinde, açık seçik ve (bana) mesafeli (benden bağımsız) düşünülen, besbelli ki oldum olası, en baştan itibaren içimde olan şey, *işte bu, dünyaya ilişkin doğru/hakiki ide’dir*. (“*Matrix Reloaded*”tan da tanıdığımız bir cümle bu.) Kısacası Matrix sadece, dünyanın o en başlangıçtaki düzenleyici, düzen koyucu *ide*’sinden yoksun bir şekilde, bu *ide*’den bağımsız, herkesin paylaştığı perspektiflerden meydana geldiği için *gerçek* değildir (hayaldir).

İngiliz ampirist geleneğinin başında yer alan Hume için, öyle dünyanın, gerçekliğin en gerisinde ahenk kurucu bir *ide* filan bulunmaz. *İde*’ler (ya da düşüncenin her türü, fikirler) deneyimlerden edinilir. “Duyum izlenimlerine” (algılara) bağlanamayan hiçbir kanaat/inanç, “hakiki/doğru” olarak kabul edilemez. Az yukarda Neo’yu Leibniz rasyonalizminin çerçevesinde *tözünü arayan düşünce/özellik* olarak yorumlayabileceğimizi söylemiştik. Ona Hume ampirizminin çerçevesi içinde baktığımızda, Neo, ne Matrix’i oluşturan perspektiflerin gerisindeki tözü/özü/özneyi aramaktadır ne de o en başta her şeyin kendisinden türediği *ide*’yi.

O *deneyimin* (ampirik olanın) peşindedir. Ama tabii hiç kuşkuyla yer bırakmayacak kadar kendine ait olan, sadece kendinin olan bir deneyimin. Hume da şöyle demiştir zaten: *Bana bir şeyin doğru/hakiki olduğunu gösterebilecek tek güvenilir kaynak kendi deneyimimdir. Benim algımın, duyu izlenimimin dışında güvenebileceğim bir doğruluk/hakikat bilgisi bulunmaz.*

“Benim deneyimim” denen şey, sezgi yoluyla ulaşılabilecek ideler/düşünceler diye bir şeyin varlığını kabul etmediği gibi, hemen aklımıza ilk gelen sarsıcı soruyu da beraberinde getirir: Ötekilerin deneyimleri ne olacak; onlara göre, onların doğrularını (mantiken) oluşturması gereken deneyimler ve bunların sonuçları? Yani, benim deneyimlerimle doğrudan hiçbir alakası olmayan *yasalar, gelenekler, örfler, âdetler, ilkeler* filan ne olacak? Onlar yok mu, genelgeçer bir önerme yok mu, bunlara güvenilmez mi, doğru ile hakikat ile ilgileri bulunmuyor mu böyle ilke, yasa, norm gibi genelliklerin? Gerçekten de *rasyonalizme* bağlı biri, dünyanın/gerçekliğin, şu *ide* denen ve her şeyin temellendiricisi olan şeyin elinden durmadan kaçıp gittiğini gördükçe kafayı yer, ama ampirizmin anlayışına bağlı biri de, kendi deneyiminin kısır dünyası içinde gittikçe daha çok yalnızlaşmaktan kurtulamayacaktır. İde’nin kapatamadığı, bir sürü açık vardır rasyonalizmde; öznel algının hesabını veremeyeceği büyük bir alan kalır ampirizmde.

İşte Neo, şeyler hakkında kendine ait bir fikir/düşünce sahibi olacak vakti ve fırsatı bulamadığı için de, bir bakıma bu iki felsefenin sen-

tezini yapıp bir çıkış yolu bulamaz; o *Leibniz’ci ide* ile (Matrix’in perspektiflerden oluşmuş dünyasının gerisindeki düzenleyici ide’yi arayarak) *Hume’cu deneyim arasında* (sadece kendi deneyiminden gelen bilgiye güvenme ihtiyacı ve zorunluluğu arasında) *koşuşturup durur*. Gene Hume’a bağlayıp bir hatırlatma: Benim nesne/eşya hakkındaki bilgim olmaksızın, yani onun benim duyum algılarıma girmemiş olması halinde, o nesne/eşya yoktur. Neo, uyanır uyanmaz ya da uyandırılır uyandırılmaz, yaşadığı çelişkilerin sahte olduğunu anlar. Ne nedir, karar vermek çok zordur; her şey görüldüğünden çok daha karmaşık gibidir. Kendi deneyiminden gelmediği için, her türlü “nesnellik”, onun baktığı/gördüğü her şey (ya da bunların tasarımı, bunlara yönelik düşünce) aldatıcı, sahtedir. Gene Hume’da kalalım: Peki güvenilir bilgiye nasıl ulaşabileceğiz, ulaşabilir miyiz, karşımızda duran nesnenin o olduğundan nasıl emin olabiliriz? Hume’un cevabı, *düzenli olarak deneyim toplamak*’tır, bunu da öznel beklentilerimizin bizi yönlendirmesiyle yaparız. Yani bizi deneyim biriktirmeye yönelten bir duygu haliyle birlikte bu deneyim toplama işlemine yöneliriz. Böyle bakıldığında, İngiliz için akıl ya da daha doğrusu anlama yetisi, son tahlilde gereksiz bir sürü düzensiz bilgiyi de içeren bir kap gibi bir şeydir; gerçeklikle değil de onun duyum izlenimleriyle, imajlar, görüntüler, kavramlarla işlem görür. Aklın, zihnin yeteneklerinin gerçeklikle, olgularla ilintisi bulunmaz. Hume bu yoldan gide gide sonunda her aklı selim sahibinin gelip dayanacağı kuşkuyla dayanır:

“kendinden duyulan kuşkuya”. Artık adı “ben” olan bir nesne de *yoktur* mantiken.

İlginç, kolayca tahmin edilebilecek, felsefeyle ilgilenenlerin de malumu olan bir sonuç var karşımızda. İlk bakışta idealizmin uçukluğu alanına giren, Leibniz’in “monadlar” dediği (Platon’da idealar) ve dünyayı gerçekliği, ta en baştan itibaren sezgisel ideler halinde içeren o soyut şeyler, sonuçta Hume’un, gerçekliği hemen karşısına alan duyumculuğundan çok daha pratik ve işlevsel olup çıkıyor. Çünkü başta alabildiğine pragmatik görünen ampirizm, sonuçta bütün emin olunabilecek şeylerin çözümlü dağılmasına ve az çok, mevcut her şeyden şüphe etmeye kaçınılmaz olarak götürüyor bizi. Hume, işi, “doğal-zorunluluğun” geçerliliğini kanıtlayacak ispatlanabilecek bir açıklama/neden bulunmadığı anlayışına kadar ilerletiyor mantiken. Doğa yasaları, bizim “edindiğimiz düşünceleri/ideleri” birbiriyle ilintileyerek kurduğumuz kafa uydurması, beyin ürünü şeylerdir. *Doğanın* da keyfi, zorunlu olmayan bir şey, her nedenselliğin de bir hayal, bir kafadan uydurma ilişki olduğunu söylemek mümkün.

Matrix-dünyası bir Hume-dünyasıdır da demek abartmak olmaz; ve Hume, siber punk’ın ilk atalarından biridir demek.

Königsbergli Filozof Bu İki Ucu Bağlıyor

Rasyonalizm ile ampirizm arasındaki orta noktayı bulmaya çalışan kişinin Königsbergli ünlü filozof Immanuel Kant olduğunu biliyoruz. Kant, ne duyum algılarıyla edindiğimiz de-

neyimin, ne de anlama yetisinin (anlak'ın/ak-
lın) ve anlak içindeki ide'lerin bir başlarına ger-
çek dünyanın bilgisini bize iletemeyecekleri
varsayımından yola çıkar. *Deneyimden topladığı-
mız duyu-izlenimleri biçimden yoksun içeriktir (bil-
gi oluşturabilecek kalıplara girmemişlerdir); ikinci
yoldan elde edilen bilgi de, içerikten yoksun biçimdir.*
Demek ki yapılması gereken, anlama-yetisi ile
(akıl ile) deneyimden toplanan duyum algıları-
nı, "bilgi" oluşturabilecek, (yani içeriğe bir bi-
çim verecek) bir ahenk içine sokmaktır. İlk ba-
kışta çok pratik bir çözüm önerisi gibi geliyor bu
insana. Ne ki, buradan çıkan bir sonuç daha var.
Kant "nasılsa öyle", "kendindeki haliyle" anla-
mına gelen bir terim kullanır: "*an sich*". Felsefi
dilimize "kendinde" diye girmiştir: *kendinde şey,
kendinde dünya* örneklerinde olduğu gibi. Der ki,
"Biz şeylerin, gerçekliğin, bu nasılsa öyle, ken-
dinde, asıl hallerini bilemeyiz. *Nesneler büyük
olasılıkla biz onları algılamadan da vardırılar. Ama
nesnelerin karakteristik özelliği, algılanmaktır.*
Yani nesneler mümkün bir sürü deneyim, ampi-
rik veri içerirler."

Kant'ın "transzendental idealizm" öğretisi,
daha önce Leibniz'in rasyonel felsefesinde ve
Hume'un ampirizminde alabildiğine rahatsız
edici bir eğilim, ortalıktan kaybolma eğilimi
gösteren doğa-zorunluluklarının düzenini (ör-
neğin zaman ile mekânı) içinde taşıyan bir de-
neyim anlayışından yola çıkar. Şeyler (nesneler)
Hume'un düşündüğü gibi, sırf benim algılarıma
deneyimle girdikleri yerde ya da rasyonalizmin
ileri sürdüğü gibi, en baştaki temel bir ide'de ve-
rili oldukları için gerçek ve doğru (güvenilir) ol-

ma hakkını elde etmeyip, asıl ampirik yan ile ide yanının birbirleriyle belli bir tarzda ilintilenmiş olmalarından bu hakkı kazanabilirler.

Kısacası insan, algıları ile dünyayı bir uyum içine sokmak istiyorsa, bu ilişkiyi biraz sistematize etmenin bir zararı olmamalı, demİştir herhalde Kant. Belli bir anda neyi algılıyor oluyorsam olayım, hani geceyse ve ben yıldızları görüyorsam sadece, bu algımın dışında hep “doğru”, gerçek bir şeyler vardır: Örneğin görsem de güneş’in varolduğunu bilirim.

Matrix dünyasında da var bu türden (apriori) hakikatler. Simölasyondan, Matrix doğmadan önce bir gerçekliğin, üzerinde yaşanan, güneşin aydınlattığı, gezegenler sistemi içinde yer tutan bir gezegenin bulunduğundan kimse şüphe etmemektedir. Doğrudur bu bilgi, Matrix’te yaşayanların çoğu eski dünyayı doğrudan yaşamamış olsa da. Güneşin aydınlattığı, enerjisini yolladığı bir hayat varolmuştur daha önce. Benden, algımdan önce varolan, doğru olan “apriori” doğrular/hakikatlerdir bunlar. Bir de “aposteriori” doğrular/hakikatler var: Deneyimlere karşılık geldiği için doğru/hakiki- dir bu bağlamdaki şey. Yaşayan, deneyim dünyamızda varolan her şey aposteriorik yargılarımıza giren şeyleri/nesneleri üretilir durur. Su yüz derecede kaynar. Hayatı hareketlendiren bu ikinci düzlemdeki doğrular, onlara ilişkin yargılardır. Merak eder, üzerine gider, şüphe eder, araştırır dururuz. Güneş’in zaten varolduğu biçimindeki apriori yargım ise, bu anlamda “ölü” bir yargıdır. Değişmez. Deneyimden bağımsız vardır.

Şimdi bir adım daha öteye geçelim: Bu ikinci tür hakikatler, yani (deneyim sonrası edinilmiş) *aposteriorik doğrular/hakikatler* (yargılar) de kendi içlerinde ikiye ayrılırlar: *Analitik* ve *sentetik doğrular/hakikatler*. Analitik olanlar tamamıyla kavramların mantık yanıyla ilintili olanlardır. “Neo bir insandır” ve “İnsan düşünen bir varlıktır” biçimindeki tartışılmaz kavramsal mantık bağından “Neo düşünür” sonucu türetilir; bu *aposteriorik/analitik* bir yargıdır. Ama yüklem (fiilin) öznenin ille de zorunlu (mantık) parçası olmadığı, özneyle birlikte verilmiş olduğu bir önerme “Neo hakikati aramaktadır” önermesi, *sentetik* bir doğrudur (ama elbette, “insan hakikati arayan bir varlıktır” önermesini, insanın ayrılmaz, mantıksal zorunlu özelliğini tanımlayan bir önerme olarak kabul etmezsek; zaten böyle bir iddiada bulunmayacağımızı televizyon aygıtımızın açış düğmesine basarak da kanıtlayabiliriz!).

Demek ki “Neo hakikat peşindedir” önermesi, *sentetik* bir yargı, bir iddia olmaktan öteye geçemez önce. Bu “iddia”, film boyunca gelişen olayların sonuçları tarafından, demek ki deneyim üzerinden hem seyircinin hem de Neo’nun doğrulayacağı ya da geri çevireceği bir iddia olacaktır.

Doğrunun/hakikatin (ya da buna ilişkin yargımızın) bu değişik biçimleri, Kant’a göre, ayrı ayrı vardırırlar ve birbirleri içine geçip ayrıştırılmazlar. Sinemanın kendisine dönecek, oradaki *apriori*’leri arayacak olursak şunları söyleyebiliriz: Bir filmin *apriori*’si, yani benden önce ve bağımsız varolan doğruları, “doğa zo-

runlulukları" dır (doğa yasalarıdır). Klasik anlamda bir filmi anlayabilmemin şartı, perdede gördüğüm apriori doğruların (ya da benim apriori yargılarımın), dışarıda, sinemanın dışındaki hayatta da geçerli olanlarla aynı olması, örneğin, bir dünya gününün filmde de dışarıda da 24 saat olmasıdır. (Kimi türlerde bu apriori doğrular sadece filmde geçerlidir, neyse!)

Aposteriorik yargıların birincisi olan analitik yargılar ise, toplumsal mutabakatın ve toplumsal kavramların içerdiği yargılardır: Örneğin, toplumsal mutabakatın "genç", "güzel", "zeki", "yabancı" vb. özellikleri ve bu tür özelliklerin çevresindeki bütün kavramlar deneyim-sonrası (aposteriori) edinilmiş yargıların analitik basamağını oluştururlar.

Bu haklı, bu güzel, bu da suçlu. Film boyunca eylemleri izler, görüntüleri birbirine eklersek, buradan da, aposteriori yargımızın ikinci durumuna, sentetik yargılara varırız: Shane, bir zamanlar çok insan öldürmüş, tövbe etmiş bir silahşördür. (Kimileyin böyle bir sentetik yargıya varamadığımız birçok film de var elbette!)

Bu şematik model, genelde sinemanın akla uygun bir sistemi temsil ettiğini söylüyor bize. Ne var ki bu mantıki sistem sinemada baştan itibaren tartışılır bir görünüm sunar. Filmin, hiçbir şekilde bu mantık sistemine uymak zorunda olmadığını, hatta uymamak zorunda olduğunu biliyoruz. Hatta uyduğu yerde, sinemanın imkânları hiç de zekice olmayan bir şekilde kullanılmış olur. İyi de, sinema, apriori doğrular önkoşuluna dayanmadan, ortaya analitik ve sentetik yargılar koymadan anlatı-

yorsa, böyle bir film ne türden bir filmidir ki? Estetik bir humma mı? Ünlü İngiliz bilim-kurgu yazarı H. G. Welles, sadece bilim-kurgu edebiyatı için geçerli olmayan bir kural atmıştır ortaya: Her şey sadece mantıki, mümkün olan çerçevesi içinde kalacaksa, sonuç can sıkıcı, tekdüze olur.

Demek ki film ya tartışılmaz, apriori yargılara dayanır ki, (atılan taş filmin hem gördüğümüz hem de görmediğimiz mekânında hep yere düşer) burada her şey mümkün değildir ya da işin içine başka ilkeler karışır: Bu durumda artık birçok şey mümkündür; örneğin wester-ner'in altıpatları, kullanıcısının niyetine hiç ihanet etmez!

Gerçeklik İhlalleri

Film sisteminin heyecan verici yanı, hakikatlerin o genel sisteminden (diyelim ki "gerçeklikten") sapmalarını "kendince" açıklamak durumunda oluşudur. Genelde üç düzlemde toplayabiliriz filmin sisteminin kendini açıklamasını. Örneğin: Filmde bir rüya var. Analitik bir hakikat. Bu analitik hakikat, bu rüya şu analitik yargıdan türetilmiştir: Rüyalarda ne kavramların bildik mantığı geçerlidir ne de doğal zorunluluklar ya da yasalar. Böylece, analitik bir yargıya dayandırdık rüyayı. Yani bir ilk açıklama getirdik. İkinci bir düzlemde, sinemanın *yapısal* düzleminde de bir açıklama getirebiliriz: Bu bir korku filmidir. Bu yapısal açıklama, sentetik bir açıklamadır. Sinema türleri kendi tarihleri içinde kendi görüntülerini üreterek yapısal bir açıklama oluşturmuşlardır. (Bu bir bi-

lim-kurgudur.) Sinema sistemi bir üçüncü düzlemde, *biyografik* düzlemde de açıklayabilir kendini: Bu bir Fellini filmidir. Bu türden biyografik açıklamalar, duruma göre neredeyse apriori, tartışılmaz yargılara dayalı açıklamalar olarak da anlaşılabilirler.

Bu açıklama düzlemleri, filmin, o sözünü ettiğimiz “gerçeklikler” mantıkasını az çok aşmasını gerekçelendiren, meşrulaştıran kendi yasaları gibi anlaşılabilirler. (“Bir David Lynch filmi ise eğer...”) Bu türden açıklamalar, film saçmalıkları diyeceğimiz abuk subuklukları meşrulaştırmaya yaramazlar elbette: Hani sıkça gördüğümüz gibi aynı sekans içinde ceketin değişmesi, sargının sağ elden sol ele, yüzdeki yaranın sağ yanaktan sol yanağa geçmesi durumlarında olduğu gibi. “*Matrix Reloaded*”ta, bütün nesneler dikkat çekici gölgeler bırakırken, hareket halindeki insanların gölgesiz olması gibi.

Felsefe ve Sinema

Leibniz, Hume, Kant, apriori, aposteriori, analitik, sentetik yargılar, doğrular vb. derken, felsefeden sinemaya bir sürü kısa devre yaptığımız düşünülebilir (ya da tersi). Gerçekliğin bilinmesine yönelik felsefi (epistemolojik) sistem ile sinema sistemini karşı karşıya, daha doğrusu yan yana getirişimiz alabildiğine yadırganabilir. Ancak, “sinema” ve “felsefe” çok geniş bir anlamda anlaşılmalıdır belki de bu bağlamda.

Sinema sistemi ile bu çok geniş anlamdaki “felsefe” kavrayışını benimsemeden, “*Matrix*” örneğinde yapıldığı gibi, bu iki yanı konuşmak

tuhaf ve bizim baştan beri yazıp çizdiğimiz her şey zor anlaşılır olacaktır. Şu anlamda: Sadece "Matrix" bağlamında değil, genelde de sinema-felsefe bağlamında, bu iki düzlemi birbirine özel, yeni bir kavrayışla bağlamadan, epey zorlanacağına benzeriz. Yoksa "Matrix" örneğinde olduğu gibi, *filozoflar* oldukça acele ve telaşla film üzerinde konuşurlarken, aynı şekilde film de yüksek sesle ve gereğinden fazla felsefe yapıp durur.

Şimdi Kant'a ve "Matrix"e dönmeyi deneyebiliriz. Kant, birbirinden ayrılmış hakikatlerin (Leibniz ile Hume'a göre bilgiye ulaşmanın o iki ayrı muntikasının) nasıl birleştirilebileceği sorusunu sorar.

"Doğrudan kendim deneyimimle edinemezsem, dünya hakkında güvenilir bir yargıya, bilgiye nasıl varabilirim?" Şeylerin/nesnelerin "kendinde" halini temsil eden "salt akla" güvenemediğim gibi, Hume'a bakılırsa, salt kendi deneyimimden, duyu algılarımdan gelen bilginin dışında kargaşa varsa, doğru yargıya ulaşabilmek için geriye iki yol kalır. Ya aklın yerine aşkın olanı (dinsel) koyarım, ya da toplumsal, genel mutabakatın, "doğru/yanlış" yargılarını kabul ederim. Bu durumda, apriorik, tartışılmaz hakikat, toplumsal mutabakatın üzerinde birleştiği hakikattir. Herkes kayıtsız şartsız bu tür yargıları benimsemek zorundadır. Felaket bir durum: *Matrix*, kapitalizm, medyalar, herkesin hakiki (doğru) kabul ettiği şeylerse, aslında "sentetik bir apriori" (tartışılmaz) hakikat yaratılmış demektir. (Burada "sentetik" yargılarda söz konusu terimi, Kant'tan farklı bir an-

lamda, “uydurma” anlamında kullanmamız ya da anlamamız gerektiği aşikâr.)

Neo’nun Yolculuğu Felsefi Bir Yolculuk Öyleyse

Neo’nun 101 sayılı odasında, ne ide’ler (düşünceler) ne de deneyimler doğruyu temsil ederler. Leibniz (Morpheus) ve Hume (Trinity) uykudaki Neo’yu uyandırırılar. (Kant da, Hume sayesinde dogmatik uykusundan uyandığını söylemiştir.) Neo’nun gerçekliğe ulaşmasının ilk koşulu, yapay apriori-hakikatlerin direncini kırmaktan geçmektedir. Matrix, Neo’nun sadece duyumlara dayalı algılarla deneyim yapma imkânını elinden almakla kalmamış, elinden ide’leri, yani düşünceleri, fikirleri de almıştır. İşin bu yanı, “*Matrix*”i öteki bilim-kurgu kaçma öykülerinden ayırır. Öteki örneklerde kahraman, neyin peşinde olduğunu, elinden neyin, nasıl alındığını bilip hedefli bir şekilde bunların peşinden gider: Aşkın, dostluğun, özgürlüğün, kurtuluş formülünün vb. Neo’nun aradığı, yasak olmaktan da öteye, ortalıkta bulunmayan, varolmayan bir şeydir de.

Neo’nun hakikat arayışı birbirine tekabül eden üç düzleme bölünür:

- a- Doğru ide’nin (düşüncenin) aranması
- b- Doğru algının aranması
- c- Doğru ‘ben’in aranması.

Demek ki Neo, Matrix’in içinde ve dışında deneyimler edinmektedir.

Bu deneyimler apriori (doğruluğu tartışılmaz olmaktan) uzak, abartılı şekilde, tek tek,

kopuk ve kendine (Neo'ya) özgüdürler. Bu çok özel deneyimler gerek "*Matrix*"in gerekse Neo'nun apriorisini parçalayıp dururlar.

Ama bir şeyi biliyoruz: Tartışılmaz, genel geçerli aprioriler ile ilintileyemediğimiz sürece, "bir anlam kurucu, bir manası, amacı olan deneyim" bulmak imkânsızdır. "Her olayın bir nedeni vardır" ya da "duyumlarımla algıladığım her nesne ve süreç, zaman ve mekân içinde yer alır." Böyle bir temele dayanmadan nesnelerin dünyasında deneyim edinmem nasıl mümkün olabilir ki?

Bu iki temel önerme, Matrix dünyasına uyarlandıklarında ve orada kişilerin edindiği deneyimlerle birlikte değerlendirildiğinde ortaya ne çıkıyor? Algıladığım nesne zaman ve mekân dışında da varolabiliyorsa, böyle bir zeminde artık güvenilir, doğru deneyim edinmek imkânsızsa, Neo'nun deneyimler edinmesi ne anlama geliyor? Şimdi güvenilir yargılarla deneyim arasındaki ilişkiye bir kez daha göz atalım.

Apriori hakikatler, doğruluğundan emin olabildiğim yargılar olmadan deneyim olmaz, ama deneyime girmeden (hayat tecrübesi yaşamadan) bu sefer de apriorilerin, temel hakikatlerin varolduğundan haberim olamaz. Akla yatkın, anlaşılabilir her dünyada apriori doğrular mevcuttur. (Bilim-kurgunun temel bir sorunu da burada düğümlenir. Bilim-kurguda kendi apriori doğrularımı beraberimde uzaya, öteki gezegenlere taşıyam mıyım? Farklı deneyimlerin olduğu, ama bunların sözde benimkinin [bu dünyanın] apriorilere/doğrulara dayandığı bir gezegene? "*Star Trek*" genelde: Aynen öyle,

bu aprioriler orada da geçerlidir, der. "Hayır apriorilerimiz bize kalsın!" der "*Solaris*". "Apriori doğrular da neymiş?" diye sorar "*Blade Runner*".)

Kant bilgi edinme yetenekleri ile gerçekliğin, dünyanın nesnelerinin mahiyetleri arasında bir ahenk, bir tür güven halinin bulunduğunu söyler. Kant'ın bilgi teorisi açısından olması gereken bir ahenk/uyum durumudur bu. *Gerçeklik/dünya, bizim onu düşündüğümüz gibidir ve sadece bizim düşüncemizde öyle olabilir.* Neden? Orasını Allah bilir. Bilgilerimizin temel ilkelerinin, *apriori* bir geçerlikleri vardır, ama geçerli olmaları şartı da, ancak "mümkün olabilen deneyimin" nesneleriyle ilintilenmeleriyle oluşur. Yani havada, kendinde bir geçerlilik/doğruluk durumu söz konusu değildir. Apriori yargılar, ancak bu yargılar, hakkında bilgisi edinilecek, deneyime (duyumlanabilenin alanına girecek) nesneler ile ilintilenebildiğinde tamamlanacaktır. (Onların varlığını ancak bundan sonra öğrenebilirim.) (Kant bu bağlamda, Tanrı'yı düşünebileceğimizi, ama onun hakkında bilgimizin doğru/yanlış olması gibi bir güvencemiz olamayacağını ileri sürer; çünkü Tanrı "mümkün deneyimin dışında" kalmaktadır.)

Şimdi bu bağlamda, işin can alıcı, daha doğrusu bizi asıl ilgilendiren noktası ayrıntıda gizlidir. Felsefede, bilgi teorisinin ıstırap sorunsalı, düşüncenin kendi dışındaki nesneyi kavrama güvencesinin nerede aranabileceği sorusunda özetlenir. Hegel, aslında "kavramın" gerçekliğin ta kendisi olduğunu boşuna söylememiştir. Kant da şöyle der: Bilgi (düşün-

ce) ile gerçeğin birbirleriyle örtüşmesinin anahtarı, düşüncenin neyi düşünüp neyi düşünmeyeceğinin farkında olmasıdır, bu anlamda “mümkün olan deneyimin sınırlarını” bilmesidir. Öyle sınırsız, yeteneklerini tanımayan bir düşünce yoktur. Bir haddini, sınırını bilme sorumluluğudur bu; düşüncenin kendi sınırlarının bilincinde olma hali. Kant burada karşımıza, felsefesinin önemli kavramlarından birini çıkartır, neoliberalizm çağında anlamı iyice çarpıtılmış bir kavramı: Kant buna Almanca haliyle “Selbstbewusstsein” der. “Kendi bilincinde olma hali, kendinin farkında olma hali, kendine güvenen, sorumluluğunu bilen” gibi bir dizi karşılıkla açmaya çalışılabilecek bir kavram bu. Aklı başında, kendi bilincinde birey, sınırlarını bilir. 18. yüzyılın göbeğinden, aydınlanma bireyini tarif etmeye yönelik çok önemli, ama ideal bir tanım. Kant’ın rüyası gibi bir şey belki. Kant üç büyük eserinde, kendi bilincinde olan bir varlığın şartlarını belirten üç büyük soru sorar: a- kendi bilincinde olan bir varlık ne düşünmelidir? b- ne yapmalıdır? c- neyi güzel olarak duyumsamalıdır?

Bu üç soru’nun da “*Matrix*” filmlerinde ve onların multi-medyatik uzantılarında –en azından yüzeyde– kol gezdiğini hatırlatmak bile gereksiz. Ayrıca her üç film’in eylemsel çatısını, biraz zorlamayla bu üç soruya bile bağlayabiliriz. “*Matrix*” kendi bilincinde olan bir varlığın ne düşünmesi gerektiğini anlatırken, “*Matrix Reloaded*”, yani ikinci film, onun eyleminin filmidir; üçüncüsü ise estetik üzerine bir filmidir; çelişkili olanı, hatta ölümü bile kapsayıp aşan bir este-

tiktir bu. Kendi bilincinde olan Kantçı ideal bireyin duyumsamasının filmi.

Kant, bu kendi bilincinde olan insanın ortaya çıkışını tayin edici bir soruya bağlar: *Salt Aklın Eleştirisi*'nde sorduğu bir sorudur bu ve sanki Neo bu soruyu filmde tekrarlar: *Şeyler/nesneler, bana göründükleri gibi midirler?* Kendi bilincinde olan insanın sorduğu bu soru, soru olarak belirleyicidir; ona verilecek cevap değil. Neo böyle bir varlık olmaya yönelmiştir; rüyanın, hayalin, halüsinasyonun, mitosun ve doğanın içinden geçerek.

Gerçekliğin değil de onun aldatici bir yansımasının içinde yaşadığımızı Platon ciddi ciddi, yaklaşık dört yüzyıl önce ileri sürmüştür. Gör-düklerimiz sadece, bir mağaranın girişinden gelen ışığın mağara içindeki nesneler üzerinden bıraktığı gölgeler gibidir. Mağara içindeki insanlar zincirlenmiş, başlarını çeviremez halde, sadece gölgelerin vurduğu duvara bakarlar. Bu gölgeler gerçekliğin bilgisi de, hep ikinci dereceden bilgidir; asıl doğru bilgi, en geride, bir yerlerde olan o başlangıçsal soyutlukların, idea'ların bilgisidir. Demek ki Platon öznesi ya da insanı, bir tür ilk Matrix'te yaşamaktadır. Platon ünlü mağara benzetmesinde bilgimizin kaynağını öğretmek üzere sanal bir dünya kurar, ama o insanların oraya nasıl, niçin getirildikleri, kimin onları zincire vurduğu da onu hiç ilgilendirmez. Onun bilgi evreni daha baştan bir tür Matrix'tir.

Klonlamaya, genetik müdahalelere, öteki deyişle teknolojik reproduksiyonlara hâlâ dar ve katı sınırların konmaya çalışıldığı günümüz

dünyasında büyük dinler için, *maddi-olan*, en büyük baş belası olma özelliğini koruyor, daha doğrusu, maddi-olanı büyük dinler hâlâ bir yanılsama, aldatıcı görünüm saymaya devam ediyor. Örneğin Taocu Chuang-tzu için, görürken rüya olduğunu fark etmediğimiz ve çok şükür ki, eninde sonunda uyanıp elinden kurtulduğumuz rüya, çok daha büyük ve üstteki bir olayın küçük modeli gibi bir şeydir. Daha sonra (ölümden sonra) asıl büyük uyanma gelecek ve aynen rüyadan uyandıktan sonra onu hatırlamamız gibi, bu büyük rüyayı, hayatı bir rüya olarak hatırlayacağız. Chuang-tzu, “Sadece deliler (bu dünyada) rüya içinde yaşadıkları halde, kendilerini uyanık sanırlar,” der.

İnsanın ne olduğu sorusunun cevabının maddi dünyada temellendirilme girişimleri, inanç sistemleri açısından şeytanın oyunbozanlığına işarettir. İnsanın kökeni maddi ise, onu sadece bu dünyayla birlikte kavrayabiliyorsak, inanç sistemleri ve uzantıları için geriye yapılacak tek bir şey kalır: Maddi olanı bir hayal, yanılsama olarak ilan etmek. Öyleyse, gerçekliği hayalin içinde eritme derdinin kökeninde, kurumlaşmış inanç sistemlerini (de) rahatça görebiliriz. Kimi filozoflar, mistik düşünürler ya da guru kategorisine giren, cemaat paralarıyla krallıklar kuran, Cadillac’larda gezen şarlatanlar ve de gerçekten kendini mesih sanan zır deliler, maddi fiziksel bedenimizin büyük bir yanılsamadan, hayal ürünü bir aldanıştan öte bir şey olmadığını ve gerçekliğin/hakikatin hep bu yanılsamanın dışında, ötesinde, yukarıda, sonsuzluğun ucunda ya da ruhumuzun derinlikle-

rinde bir yerde bulunduğunu söyleyip dururlar. Gerçeklik nerede olursa olsun, bir tek gözümüzün önünde değildir; gördüğümüz hayaldir onlara göre.

Gerçeklik Tektir ve Bölünmez

Ne var ki Kant'ın "Salt aklın eleştirisi"ni işletmeye kalktığımız anda, anlam ile/düşünce ile duyum izlenimleri arasındaki bağın kurulma tarihi de başlar. Daha önce de söylemiştik, çünkü: "İçerikten yoksun düşünceler boştur, kavramsız (kavramlaşmayan) algılar/görüler, kördür." (Sinemada kolayca körleri oynadığımızı söyleyemez miyiz?) Özetle, düşüncenin maddi gerçekliği, maddi gerçekliğin de düşüncelyi karşılıklı olarak doğruladığı ve var ettiği demektir bu; ve dünyanın (maddi) gerçeklikle yanılısma diye ikiye böldüğümüzde, bu karşılıklı var etme ilişkisini ortadan kaldırmış oluruz. Gerçekliğin bir yanılısma olduğunu ve hakikatin öte dünyaya ait olduğunu hatırlatmak, oldum olası iktidarların, kudretlilerin temel taktığıdır ve hâlâ da öyledir. Batı'da Kilise, hemen her yerde devlet, bu tarafı büyük yanılısma ilan etmiş olmakla birlikte, vergisini toplar, hatta bu büyük yanılısma içinde hâlâ idam cezası bile verir: Hayali olmayan idam cezaları.



Kaşık sadece zihnimizde!

Popüler kültürün alanında da, örneğin sinema salonu içinde gördüğümüzdür gerçeklik/doğru; dışarısı yanılısamadır!

Kısacası sahte görüntüler, çarpıtmalar, yanılısamalar, Platoncu gölgeler hep varoldu; sahte mesajlar, haberler, görüntüler, düzmece olaylar hep yaşandı. Ama bir başka yöne daha işaret etmek gerekiyor. Dünya hem düşünce-den hem de düşüncenin içeriğini oluşturan görülerden/algıların verilerinden ibaretse, bağlantının bu iki yanı çarpıtılmakla (kâh düşünceleri kâh onları doğrulayan yanı yanılısama olarak ilan etmekle) kalmaz, bu ikisi arasındaki ilişki de düzmeceye alet edilebilir.

Bilim-kurgunun hayallerinden biri de nice-dir budur, diyemez miyiz? Ya da onun yakasını hiç bırakmayan kâbus? Bu iki yandan birini, düşünce, bilgi yanı ile bu bilgiye içerik oluşturan gerçeğin ilişkisini koparma, yanılardan birini tamamen ayıklayıp bir yana atma durumu? “*Fahrenheit 451*”de (1966, yön: François Truffaut) dili, kavram ve düşünceleri taşıyan her kişi ölüme mahkûm edilir. “Dünyanın/gerçekliğin yansıtılmasına hizmet eden kitaplar, bilgiler silinmeye çalışılır. Godard’ın daha önce başka bir vesileyle sözünü ettiğimiz “*Alphaville*”inde, durmadan üretim yapan bir büyük bilgisayar, bir söz ve metin üretici makine, sistemini “temiz tutmaya” yönelik her muhalefet imkânını, daha elini araçlara uzatmadan imha eder.

Kişinin doğruyu/hakikati aramaya çıkmadan önce, “doğru-yanlış” kategorileriyle düşünbilmesi gerekir. Sahtekârlığı, çarpıtmayı fark edebilmem için, varolma hali ile onun gösteril-

mesi arasındaki ilişkiyi tartacak durumda olmalıyım.

Bu tavşan deliğinin hangi tarafındaki dünyanın, düşüncenin mi yoksa onun karşısındaki yanın mı gerçek olduğu sorusunu bir yana bırakalım, ama hangi tarafta dünyanın daha deli olduğunu sorabiliriz kendimize. Cevabını da veremeyiz bu sorunun. Sadece *farklıdır* bu iki yan birbirinden, o kadar. Düşünce de çıldırmıştır, gerçeklik de. Gündelik hayatımızda durmadan sahtekârların, gerçeği taklit edenlerin, ters düz edenlerin yakasına yapışmaya çalışır dururuz; medya kralları, uçkâğıtçılar, reklam görüntüleri, say say bitmez sahtekârlar ve sahtekârlıklar. Sahtekârlığa tahammülümüz yoktur! İyi de, gerçeklik ile, “gerçek dünya” ile televizyondaki görüntü arasında temel bir farklılık olduğunu anlamak ne kadar imkânsız gelmektedir bize!

Ve Nietzsche

Bilim-kurgu, “İnsandan sonra ne gelecek?” sorusuna verilmiş akademik olmayan cevapların sinemasıdır. Kubrick’in “2001”i, “yıldız çocuğunun” doğuşuyla biter. Ne olmuş olabilir bu çocuğa sonradan? Bilim-kurgunun kaba taslak düşüncesine göre, insanın biyolojik ya da mekanik ikizi, bir android ya da herhangi bir kopya varlık, kendi yaratıcısına, baş kaldırıp onunla savaşmadan edemez. Post-insanlar ya da insan sonrası insanlar, ender olarak, eski *homo sapiens*’in “ıslah edilmiş kopyaları” ya da “süper kahramanlar”, olumlu bir devam olarak çıkarlar bu sinemada karşımıza. İnsanın biyolo-

jik ya da herhangi teknolojik bir devamının ya da çoğaltımının karanlık bir gelecek temsil etmesinin nedeni, günümüz insanının aşılmasını, bugünün insanının artık "antikalaşmış" olduğunu yüzümüze vurmalarından ileri gelmektedir. Sorun asıl, böyle bir gelecek insanının nasıl olabileceğini bugünden tasarlayamama zaafımızdan kaynaklanır. Friedrich Nietzsche'nin bu gelecek insanının nasıl olacağı konusunda düşünmekten mi kafayı yediği, yoksa zaten kaçık mı olduğu, cevabı ortada bir sorudur herhalde. Bugün, kimi Nietzsche cümlelerinin, bunları bir megalomanın kendisini savunmak için bulduğunu, hatta ondan çok Nazilerin icat ettiği cümleler olduğunu ileri sürebiliriz.

Genel baktığımızda, Kant'ın ve çağdaşlarının epey zahmetle kurmaya çalıştıkları ve –en azından buraya kadar anlattıklarımıza bağlı kalarak söyleyecek olursak– insanın kendi bilincinde bir birey olarak, akıl ile dış gerçeklik arasında, içinde yaşamayı umduğu (aydınlanmacı) akıl sistemini (dünyasını) Nietzsche'nin çökerttiğini söyleyebiliriz. Şurası herhalde açık: Nietzsche hiçbir bakımdan Kant'ın anladığı anlamda "kendi bilincinde" bir birey olmayı düşünmüyordu; çünkü kendi bilincindeki birey, sınırlarını koyan, böylece düşüncenin de kanatlanıp uçmasını, sınırsızlaşmasını önleyen, dolaşısıyla da "algılanan gerçeklik" ile onu bilgiye dönüştüren düşünce arasında ahenk kuran merciydi. Bunu Kant'la uğraşırken söylemiştik birkaç sayfa önce. Nietzsche bu anlamdaki kendinde bilincinin kendi düşüncesine (bilgisine) sınır koymasını istemediği gibi, deliler gibi taş-

mak, sınırlar ötesine geçmek istiyordu. Kendini aşmak, kendi insan oluş halinin ötesinde bir insan, insandan fazla bir şey olmak istiyordu. Sinemada kalarak uygularsak: Klasik anlamda bir western kahramanı, Kantçıdır. (Hani Kant'ın *Salt Aklın Eleştirisi*'ni eyerinin altında taşımasa da!) Haydut ise bir Nietzscheci. Kahraman, soğukkanlı, mantıkçı, kendi bilincinde biridir orada. Haydut hep sınırlarını, insan olarak kendi sınırlarını zorlar. Hani bu tablonun değiştiği birkaç film de yok değildir; örneğin Sam Peckinpah'ın bir avuç çılgın asisi (Nietzsche'ci) "*Wild Bunch*"ta, kapitalist Kantçıların soğuk mantığına yenilirler.

Şimdi burada "tip" kavramını ortaya atarak açıklamayı sürdürelim. Kısacası, klasik haydut (*outlaw*), kendi bilincinde, bilincinin sorumluluğunu taşıyan ve düşüncelerini belli bir sınırın içine çekmek isteyen kişi değildir. O bir "tip" olmak ister, şu anlamda: Ne tam birey, ne katıksız bir tür-varlığı, ne insan ne de bir örnek imaj olma durumundadır o. Tip'in, haydudun, klasik western'lerde, kendi düşüncelerinin yanlışlığından, kahramanın söz ettiğinden daha fazla söz etmesi düşündürücüdür. İnsanlık halinin yanlışlarına değinip durması.

Dönelim Kant'a, aydınlanmaya: Aydınlanma felsefesi, dünyaya bir düzen atfetmiş ve insanlığı da o dünyayı bilgi, bilim olarak kavrayabilecek bir özne konumuna taşımıştır. Aydınlanma bireyi, özne olarak, aklının sınırlarını tayin edebilen, dünya karşısında ona soru yönelten ve cevap veren büyük bir makine gibi bir şeydir. Nietzsche işte bu bilimsel insan anlayışı-

na saldırırken, kendi "tip"ini sahaya sürer. Nietzsche hayatın verili şekli üzerinde (aydınlanmanın sunduğu hali üzerinde) felsefe yapmaz; o hayatı felsefeleştirir; hayat olarak felsefe yapar denebilir. Bu da aydınlanmacıların kapının eşiğine çıkardıkları şeylerin yeniden içeriye girmesi demektir: Beden, arzu, hırs, acı, tuhaf, acayip, anlaşılmasın. Kant insanı kendi bilincinde ve bu bilincin sınırlarının farkında bir insan olarak tasarlar, kendi bedenini ve hayatını, felsefe yapmanın, düşünmenin sınırları içine çekmişti. Königsberg'li düşünür, ömür boyu, birkaç kilometre ötedeki denizi bile görmemiş, doğduğu kenti hiç terk etmemişti. Nietzsche ise, hayatının en özel, en uç parçalarıyla birlikte felsefe yapmıştır; o ilginç bıyığına kadar her şeyiyle. Nietzsche aydınlanma sonrası toplumun mainstream'ine, (kurulu düzenine) hele hele eğitilmiş, iyi yetişmiş, oturaklı, burjuva erkeğine hitap edemedi gene de; düşüncelerinin alıcısı olarak, öte taraftaki birini kurgulamak zorunda kaldı (hatta belki eril olmayan biri, ama işin bu yanını psikanalizcilere bırakmamız gerekir); *"Ve Zerdüşt Dedi ki"* gibi, dilsel biçimiyle, kitapların kitabı Kutsal Kitaba iyice yaklaşan, ama aynı zamanda onun bir parodisi olan metin, okurunu, varolması (henüz?) mümkün olmayan biri gibi kullandı. Okuru (hitap ettiği insan) henüz yoktur onun ya da hiç olmayacaktır; ama karşısına aldığı dünya düzeni, aydınlanmacıların kurduklarına vehmettikleri düzendir: Apaçık bir yanılsama; insana verilmiş hiçbir vadin yerine getiremediği; kapitalizmin mantığının kendi sınırlarını deşifre ettiği

dünya. Elbette bu düzen üzerine kurulu toplum, burjuva demokrasisi filan da bir yanılsama olmaktan öteye geçemedi. Nietzsche mantıki bir sonuç olarak (burjuva-kapitalist) ahlakın ötesinde, iyi ile kötünün ötesinde bir yerde, şaşırtıcı da olsa, “sevginin ipi üzerinde” bir toplumsal hayatın kurulmasına yöneldiğini düşünüyordu.

Başta Neo’yu hedefli bir şekilde kendi bilincine yönelmiş bir Kantçı; içinde devindiği Matrix’i de, bir Hume dünyası, hatta bir Schopenhauer tasarımları dünyası olarak okumuştuk. Şimdi de rasyonel bilgi vaazları vermek yerine sadece yaşayan biri olarak onu Nietzsche insanı olarak görebiliriz. Kendi ben’ine ulaşmak için, kurtarıcıdan kahramana, oradan da insan durumunu aşmaya yönelmiş bir “tip” olarak. Ve bütün bunları, sevginin/aşkın kılavuzluğunda becerebilen biri olarak.

Bütün Sistemler Yutuldu

Kimse, Matrix’in bir sistem olduğu görüşüne itiraz etmeyecektir. Genel sistem tarifine uygun şekilde, birbirleriyle ilişki içinde parçalardan oluşmuş bir sistem. Parçalar ya sistemin “öğeleri” olarak kendi başlarına işleyebilen özerk alanları temsil etmektedirler (tıpkı üçlemenin her bir karakteri ve epizotları gibi) ya da bu parçalar, uğraklardır; yani birbirine bağımlı olarak karşısındaki şeyle birlikte varolabilen parçalardır. Tam da bu, Neo’nun cevabını aradığı sorudur: Karşımdaki şey sistemin kalıcı bir ögesi mi yoksa, geçici, anlık, başka parçalara bağımlı bir parça mı? Bu farkı bulması, Neo’nun

sadece kendi bilincine giden yoldaki taktiğini belirlemekle kalmayacak, onun inancını da tayin edecektir.

Filmi “sistem” modeli üzerinde ele alırsak, “*Matrix*”in bütün olarak ortaya attığı soru, “*Matrix* sadece eylem halindeki özneler bakımından geçerli bir sistem midir, söz konusu kimselerin, bilgileri üzerine kurulu, sistem diye bir şeyi bildikleri için yaratılan bir şey midir, yoksa bu sistem, kendisini her türlü algılayan-
dan, bilenden bağımsız da varolan bir şey midir?” sorusudur. Aslında düşünce ile gerçeklik arasındaki Descartes’ten, Leibniz’den Kant’a kadar uzanagelen karşılıklı ilişki ve bağlar hakkındaki sorular, algılayan öznedен bağımsız bir gerçekliğin varolup olamayacağı sorusu burada da karşımıza çıkar; ve tıpkı Kant’ın, Leibniz ile Hume’u uzlaştırmaya çalışması gibi, bir üçüncü durum üzerinden çelişkiyi çözmeye yönelir. Sistem öznel gözlemin bir sonucu değildir, ya da istersek “deneyimin” diyelim. Ama öyle ne bilelim, kudretli, keyfi bir iradenin kafadan yarattığı ve kendisinden başka varlıkların deneyimlerinden bağımsız var edebildiği bir şey de değildir.

Şimdi bu tespitleri “*Matrix*”e uygulayalım: Sistem, Neo’nun onu bilmesi, ya da onun hakkındaki bilgileriyle mi yaratılmakta, ortaya çıkmakta yoksa tersine Neo, sistemin Neo hakkındaki bilgilerinin ürünü müdür? İlk filmde bu paradoks durum, her iki şıkkın da geçerli gibi görünmesi söz konusudur sanki. Neo içinde bulunduğu sistem hakkında bilgi edindikçe ondan o ölçüde uzaklaşır. İkinci bölümün sonuna

doğruysa bu ilişki tamamen tersine dönmüş gibidir. Neo kendi hakkında ne kadar fazla şey öğrenirse, o kadar çok sistemin parçası olmaya doğru itilir. Şöyle demek doğru olur: Sistem ile kurulan mesafe ilişkisi (ona uzak ya da yakın olma durumu da) sistemin çok önemli bir parçasıdır.

Peki anlık ilişkilerden kurulu bir sistem aslında ne türden bir şey olabilir? Bir sistem, en yalın tarifle, *düzenin* bir biçimidir. Belki bu biçimin (yapının) içinde bir şeyin kurallarla, boyutlarla, ölçütlerle, hedeflerle ve de elbette yasaklarla (görünür kılarak ya da görünmezleştirilerek) nasıl düzenlenmiş olduğunu anlayabilirim. Sonuçta şunu diyebiliriz: Bir sistemin içinde davranış, bilgi'den çok daha tayin edici bir etmendir. (Zion'daki profesörün sözlerini hatırlayın: Bir sistemin içinde birbirini anlamak işbirliğinin önkoşulu değildir!) Sistemin parçası olmak ve öyle kalmak, hayatta kalabilme sorunu olarak çıkar karşımıza. Öte yandan elbette bir sistem, kendi parçalarının hizmetine giremez (Hani, devlet denen şu en büyük yalan sisteminin bizi inandırmaya çalıştığının aksine!), sistem kendisi için vardır. Elemanlarının ölümünü bile sineye çeker; ölüm, *sistemin düzeninin* "parçasıdır". Matrix dünyasında yaşadığımız, sistemin öğeleriyle, anlık parçasal ilişkileriyle sistem arasındaki bir savaştır. Sistemin içinde kalan bir savaş. Geriye şu sorular kalıyor: bu sistemin içinde düzenlenmiş olan şey nedir, kim, neyi, niçin bir düzene sokmuştur? Ya da ne, niçin, hangi amaçlar doğrultusunda sistemleşmiştir?

Matrix, *kendi kendini organize eden bir sistem-dir*. Bilim-kurguda alışageldiğimiz türden kursosuz bir kendi kendini düzenleyen sistem; yapılacak tek şey oradan kaçmak; kaçabilince de dönüp arkana bakmamaktır. Çünkü bilim-kurgudan bunu çok iyi biliyoruz: Sistemden birileri, önemli bir öge kaçacak (onu terk edecek olursa) sistem ya infilak ederek ya parçalanarak, büyük bir gürültüyle çökmeden edemez. Matrix ise, bir felaketle bitmeyecek, ögesi, parçası içinden kaçınca çökmeyecek ilk bilim-kurgu sistemini (filmni) temsil eder: *Matrix sistemi felaketi de içine alıp onu bünyesine katmıştır!* Bir felaketin içinden doğmuştur, ama felaketten güç alarak yaşar. Bilim-kurgu, ünlü matematikçi Gottlob Frege'nin bir matematiğın ilkeleri arasında formüle ettiğı bir temel yasaya göre işler: "Tarihin içinde gelişme vardır, sistemin içinde donmuşluk/durağanlık." *Öyleyse, nasıl ki western'in Kantçı, aklın sınırlarını temsil eden kahramanı, Nietzscheci haydut ile düello ediyorsa, klasik bilim-kurgu öyküsünün kahramanı da, bir yapı ile (katılmış bir durum ile) mücadele eden bir idealisttir.*

Yapısalcılığın etrafında kopartılan fırtınadan da biliyoruz: Ya tarih ya sistem; idealizm insanın tarih, hareket olmak istediğini söyler; sistem olmak değil, büyük ütopyalar ve kurtuluş öğretileri, insanın ancak önce sistem haline gelince, kurtuluşa giden yolu açabileceğini ileri sürerler.

Her ne halse... Zion insanları, en azından sisteme karşı tarihi işletme hakkının peşindedirler.

Bir sistem, iç düzenleme mekanizmaları sayesinde iç ortamını stabilize edebilecek yeteneği taşıyorsa, yani sistemi, çevrenin tesadüfi, beklenmedik etkilerine karşı koruyup ayakta tutabiliyorsa, ona *kendi kendini düzenleyen ya da organize eden sistem* diyoruz. Beş-altı yıl önce çevirdiğim *Kaos ve Düzen* (Friedrich Cramer, Alan Yay. 2000) kitabından bir özetleme bu. Felsefe sözlüklerinde de bulunabilir. Gelgelelim Matrix sistemi içindeki, sistemi içten düzenleyici öğeler ve parçalar özellikle berbat, yer yer başa beladırlar. (Bir sistem olarak insan vücudu içindeki parçalar için de söylenebilir bu; çürük diş, ekşiyen bir mide, varisli bacaklar vb.) sistemi arızalara karşı korumaları gereken ajanlar, bizzat sorun olup çıkabilmektedirler. Sistem yeterince hareketli değilse, kendini ölümüne düzenleyebilme yeteneği de taşır. Daha doğrusu ölüme doğru yolculuk eder. “Öğrenme” de bu anlamda bir harekettir. Sistem öğrenebilir ve öğrendikçe arızaları değişik tepkilerle (input-output) karşılar. Bir dış tepkiye “hoş geldin, buyur” derken, bir başkasına “imha et” komutuyla tepki verir. İdeal bir sistem, elbette kendisine göre ideal, sadece çevresine çok iyi uyum sağlayarak ayakta durmayı beceren sistem değil, gerektiğinde “sıçramalarla” dış etkilere karşı koyabilen sistemdir. Doğabilimlerinde böyle bir yapı, “ultrastabil” ya da aşırı dengeli bir sistemi temsil eder. Böyle bir sistem, kendisini öteki sistem içinde emecek ya da savunmayla bertaraf edecek bir önleme ya da önlemler dizisine, sıçramalı tepkilerle yarattığı önlemlerle cevap verebilir. Böyle bir sistemi, virüs örneğinde oldu-

ğu gibi, kendi bedenimizle ilintileyip üzerinde düşünmek istersek, böylesine sıçramalı bir değişmeye yol açan bir saldırının, aynı zamanda hem haz hem de korku olarak tanımlanabileceğini görürüz. Vücudumuzdaki zararlı “sistemi” imha hazzı ile ondan duyulan korku olarak.

Ve yeniden Matrix’in kalbine dönmüş oluyoruz böylece, sistemlerden, sistemlerin arızalarından ya da sistem ile tarih arasında kendi kaderini çizme mücadelesinden söz eden bir anlatının içine.

Bir sistem, nihayet, onun sınırlarını belirleyen ölçüyle de tanımlanabilir. Sonsuz bir sistem, “Tanrı” ya da “sanat” gibi, hatta “gerçeklik” gibi hakkında sözün bittiği ya da en azından akla yatkın sözün bir yerden sonra bittiği bir sistemdir. Bilim-kurgu filmleri, kuralda, sistemlerin sınırlarında dolaşıp dururlar. İnsan, nihayet tamamen özgür olmak için, kusursuz bir toplumsal sistemin sınırlarını ihlal ederken, *alien*, hayatın ve kolektif yaşamın sınırlarını geçen bir sistemdir. Matrix’te ise bu sınırlar kayganlaşmış, hareketlenmiştir; bu sınırlar iyice yok olup giderlerse, sistem ölecektir ya da hareket, bir başka düzlemde düzen işlevi görüp karşımıza ultra stabil, aşırı dengeli bir sistem koyacaktır. Bu sistem haz duyar; Matrix adlı sistem, insanların, sistem içinde yol açtıkları değişikliklerin hazzına varır.

“Matrix”in başında Neo, sistemin öyle *her şey* olmadığını öğrendiğinde, sistemin sonlarından *birine* yakın bir yerdedir. Neo sistemin hem bir parçasıdır hem de değildir. Sistem insanın algılarını kendince düzenler; sınırlı bir

malzemedir bu onun için; algının taşıyıcısı insanın asıl bedeni ise dışarıda (başka bir enerji döngüsü sistemi içinde) kalır. Öyleyse Matrix'in sistemi, Hıristiyanlığın ve öteki büyük dinlerin dünya görüşündeki hayat sisteminin negatif karşılığıdır, diyebiliriz. Hıristiyanlıkta ve büyük din sistemlerinde hayat her şey olmayıp sadece bir düzendir, bu düzenin sebebi de, ölümsüz ruhun, şu kahrolası dünyadaki sonlu hayatın dışında bulunmasındandır. Yani dinlerde, ruh dışarıda beden içeride (dünyadadır). Burjuva toplumunun tarihinde ruhun bir dizi dönüşüm yaşadığını biliyoruz. Sonuçta geline yerde, ruh hâlâ, bu dünyadaki hırsların, paranın, pulun, vb. her şey olmadığını hatırlatan merci gibi bir şeydir. Hele son yirmi otuz yıldır insanın ruhsuzlaştığından söz edip duruyorsak, bu tespit bile, bir ruhun olduğunun ispatı sayılabilir: Ruhun ne olduğu belli olmasa da. Matrix'te de, insandan kopmuş bir şey var gibi.

Yeniden aydınlanma hareketine dönecek olursak, *aydınlanmayla birlikte insanoğlunun kozmik uzayın (Tanrı'nın) sistemi içindeki tutsaklığı, tarihsel (dünyevi) zamanın içine geçmiştir*. Kurtuluş yukarıda, öte dünyada değildir artık; insanın önünde bir yerdedir. Mutluluk bu dünyada elde edilecektir. Kant, aydınlanmanın parolası gibi bir şeyden söz etmişti: "İnsanın kendi kabahatiyle içine düşmüş olduğu ergin olmama hali" diye çevirebileceğimiz bir durumdan. Aydınlanma, bireyin artık erginleşmesi, aklının ışığında yüzünü bu dünyaya dönmesi, bir anlamda "yetişkinleşmesiydi". Morpheus, "aklın,

anlama yetisinin hapishanesinden” söz ediyordu. Daha önce de bir-iki yerde değindik buna. Kant’ın parolasına uyarlanabilecek bir tespittir bu: Aklı hapisten kurtarmak; demek ki insanın kabahati olan bir duruma son vermek gerekir. “*Matrix*”te insanlık iki kat kabahatlidir aklını kaptırma bakımından. Bir kere makinelere karşı tarihsel bir suç işlemiş, kabahat yapmış, diyelim, bir zamanlar kendisine sadık ve “temiz” olan makineleri adeta isyana zorlamıştır; ikincisi; “uyanma” fırsatlarını iyi kullanmamakla kabahatlidir.

Ne var ki, Kant’ın yolundan gidip zamana/tarihe aktarılmış “kurtuluşun” da bir hayal, bir yanılsama olduğu ortaya çıkınca ne olacak? Öyle de oldu zaten. Aydınlanma dünyasının insanı, kendini sistemin dışına götürecektik aklı/yolu bulamadı. Hatta sistemin bir parçası olup çıktı. Ya da belki, zaten öyle olmak zorundaydı. Neo, ikinci “*Matrix*” filminde sistemin mimarı ile karşılaşılıyor. Sistemin yaratıcısıyla. Onun konuşmalarından, düzenleyen ile düzenlenmesi gereken şeyin zorunlu olarak birbirleriyle örtüşmediği sonucunu çıkartabiliyoruz. Düzenleyicinin yaptığı düzenin, düzenleyiciyi sistemin dışında bıraktığını söylemek zorlaşıyordu. Mimar ve Neo sistemin parçaları olabilme ihtimallerini dışlayamıyorlardı. Biri sistemin parçasıysa, ötekinin de öyle olması ihtimali yüksekti. Bu durum, Neo’yu bir kez daha kendi üzerine fırlatıyordu.

Sistemin nesneleri ile öznenin karşılaşması hali, karşımıza yeni tartışma boyutları çıkartıyor. Özne ile sistemin öteki nesneleri birlikte

sistemin parçalarını oluşturacak kadar birbirleriyle akraba, ya da birbirlerine yakınsalar, özne için geriye yapacak ne kalıyor? Neye karşı çıkıp, kendisiyle sistem arasındaki sınırı çizicek? İlk filmde yanılsama, hayal olgusu, filmin merkezindeyken, ikinci filmde Neo, yanılsama olgusundan çok, bu aldatıcı görüntülerin arkasındaki gücü karşısına almak zorunda olduğunu kavrar. Gelgelelim, sistemin bir ögesi gibi davranıp davranmamak, sisteme "eyvallah" deyip dememek bile, sonuçta sistemi güçlendiriyor mu, zayıflatıyor mu, belli değildir. ("Baş üstüne Führerim!" faşizmin sistemini güçlendirdi mi, zayıflattı mı?) İkinci filmde bir şeyi anlıyoruz: Matrix sistemi için tehlike, onun boyun eğen ya da eğmeyen öğeleri, parçaları değil, *eskimiş programlarıdır*. Tıpkı bir toplum için asilerden çok kendi dayanaklarını oluşturan, eski yıpranmış, katılaşmış öğelerin asıl tehlikeyi oluşturması gibi!

Eski, yaşlanmış programlar, ünlü matematikçi Kurt Gödel'in varlıklarını ispat ettiği, "haklarında karar verilemeyen cümlelere/önermelere" benzerler. Gödel'in "tamamlanmamışlık teoremi"ne göre, bir sistemde her zaman, o sistemin araçlarını kullanarak cevap verilemeyecek sorular ve de gene sistemin araçlarıyla çürütülemeyecek ya da ispatlanmayacak iddialar bulunur. Bu eski/yaşlı programlar da, sistemin araçlarıyla çözülemeyen çelişkiler ya da iddialar gibi, sistemin başına derttirler.

Ama bu tespit sadece matematik ve felsefe düzleminde geçerli bir tespit değildir. Anlatı ve resim de sistem olarak alındıklarında içlerinde sistemden gi-

derek açıklanamayacak sorular, iddialar, tezler vardır. Kendi açıklamasını eksiksiz içeren hiçbir sistem bulunmadığı gibi (insan beynini düşünün), bütün açıklamaları içeren nihai bir görüntü ya da anlatı da yoktur buradan bakıldığında.

Neyse, öyle bir hatırlatmaydı bu yeri gelmişken. Anlatıya, resme, sistem anlayışıyla bir bakış...

Bir sistem ile parçası arasındaki ilişkinin, toplumsal sistemlerden tanıdığımız iki özel durumuna da değinmemiz gerekir: Kayıtsız şartsız sistemini savunan bir fanatik, sistem adına sadece başkalarının değil, kendisinin de hayatını rahatlıkla gözden çıkartabilir. Öteki durum, kendini, sistemin dışındaki biricik, sisteminkilerden farklı parça olarak algılayıp az çok gizli bir sistemin kendine saldırdığından emin olan paranoid teorisyendir.

Nihayetinde terörist bir köktenci mi yoksa, tamamen sistemin dışında olduğunu vehmeden paranoyak mı olduğunu Neo da kendine sormak durumundadır. Bu soruya ilk ve ikinci "Matrix"te cevap vermek zor; denebilecek tek şey, Neo'nun kuşku duymayı elden bırakmayan biri olduğu. Hem sistemden hem de kendinden.

İkinci filmde ortaya çıkan bir şey daha, bu sistemin tamamlanmış bir sistem olmadığı gerçeğidir. Soru da şu: *Henüz* tamamlanmamış bir sistem mi yoksa tamamlanması mümkün olmayan bir sistem mi bu? Bunu anlamak için, hem Neo hem biz, başka bazı sorular daha sormak zorunda kalırız: Sistemin bütün parçaları birbiriyle irtibatlı mı, yoksa sadece birbirine yakın

parçalar arasında mı bağlantı var? Bildiğimiz: Bir sistemin içinde ne kadar çok öge ve parça birbirine bağlı ise, o sistem daha dengeli ve daha karmaşık bir sistemi temsil eder. “*Matrix Reloaded*”ta dikkatle bakınca, Matrix içindeki parçaların bağlantılarının *teklediğini* rahatlıkla fark ederiz.

İkinci soru, sistemin ne kadar karmaşık, yani çok ögeli, “komplike” olduğu sorusudur. Karmaşıklık, bağlantıların ve parçaların sayısı ile ilintilidir mantiken, ya da bunların ilişkisini düzenleyen “kuralların” miktarıyla. Bu soruyu yanıtlamak zordur, çünkü ancak Neo’nun bakışıyla sisteme yaklaşılabildiğimiz için, karşımıza hep bir parçasal yanı çıkmaktadır sistemin. Ama üç filmi birden göz önünde bulunduracak olursak, sistemin içine girdikçe, onun daha da karmaşıklaştığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Kurtulmaya yönelik her girişimin, her yeni yüklenmenin ardından, daha da karmaşıklaşıyor gibidir Matrix.

Ama bütün soruların merkezinde, en önemli üçüncü soru yer alıyor: Bu sistemin *dinamiğini* oluşturan unsur ne? Bir sistemde, öğeler, parçalar, alt ve üst sistem öğelerinin durağan değil, hareketli düzeni içinde yer alırlar. Peki sistemin parçaları mı değişir, yoksa parçaların birbiriyle olan ilişkileri mi? Dinamik/hareketli düzenler ile donmuş, hareketsiz düzenler ve parçalar arasındaki mücadele, sonuca bir türlü ulaşmayan bir mücadeledir: Fazlasıyla hareket-siz, katı olan sistem parçaları, örneğin “eski programlar” kendi özerk alt sistemlerini kurmaya eğilimlidirler. Fazlasıyla dinamik, hare-

ketli olan parçalar ise, örneğin Neo ve Ajan Smith gibi, sistemin sınırlarını zorlamaya eğilimlidirler, bu sınırları kabul etmemeye. Bir sistemde dinamik, hareketli yanlar, örneğin bir anlatının olayının geçtiği zamanı ya da bir filmin sinemasal zamanını doldururlarken, hareketsiz, katı yanlar mekânı oluştururlar (bir mimarının, bir görüntünün içini).

(Yeri gelmişken: Demek ki, sistem ilişkisi olarak baktığımızda, görüntü oluşturmak, resim yapmak ve anlatmak, bir sistemi, onun sınırlarını ihlal edecek, aşacak kadar anlamak demektir. Elbette “dil” ve “sinema” da sistem olarak bu ilişkiyi temsil ederler. Konuşmak, söz, dil sisteminin sınırlarını ihlal edecek kadar onu anlamak demektir. Öyleyse, sinemayı bütünüyle bir sistem olarak kavramadan, filmin içindeki bir sistemin aşılışını anlatmak zordur.)

Kapitalist (sistemde) nesnelerin düzeni (sistem içi öğelerin düzeni) üretme, tüketme ve sistem içinde ayakta kalma şeklinde özetlenebilir. Başka bir deyişle: kapitalist sistemin düzeni, düzenin arzular/istekler içinde kusursuz bir şekilde maskelenmesinden ibarettir. Düzenin sistemi ile arzuların/isteklerin sistemi.

Simülasyon

Simülasyonu, bize karşı yönelmiş görüntüler/imağlar komplosu olarak mı anlamalıyız, yoksa Baudrillard'ın bu konudaki tespitlerinden iyice öteye gidip, *dünyanın sadece bir simülasyon olarak anlaşılması* gerektiği sonucunu mu çıkartmalıyız? Sistem teorisi aracılığıyla, şeylerin düzenini nasıl ki, hangi sistem “ilkti”, han-

gisi “sonuncusu”ydu anlamaksızın, çeşitli sistemlerin iç içe geçmişliği olarak betimleyebiliyorsak, resimlerin/ görüntülerin/ imajların düzenini de, içlerinde bir ilk *orijinal* ya da son ulaşılacak *ideal* görüntü aramadan, iç içe geçmiş simülasyonların düzeni olarak tanımlayabiliriz. Demek ki bir yanda ampirik dünyanın algıları, öte yanda bu algıların düşüncede kavramlaşması, bilgi haline gelmesi biçimindeki, felsefeyi binlerce yıldır uğraştıran sorun, sistem ve simülasyon “mantığından” bakarsak gerçekte varolmayan bir sorundur. (Bir sistem, simülasyonlardan oluşmuşsa; hangi simülasyonun, nerede, gerçeklikle ne türden ilişki kurmuş ve sistemin içine girmiş olduğu sorusu, bu modelde geçersizdir.) Hatırlayalım: Kant dış gerçekliği inkâr etmek şöyle dursun, güvenilir bilgiyi bulmak için, zaman-mekân kategorilerinin bile, gerçeklikten beynimize alındığını söylemiş, gerçekliğin nesneleri ile kafamızdaki düşüncenin/idelerin birbirine uygunluğunun güvencesini de, nesnelerin bizim için, düşüncemize uygun varoluşunda bulmuştu. Şimdi simülasyonların oluşturduğu düzende, elveda algılarımıza verili gerçeklik!

Peki, diyelim ki simülasyonun gerçeklik görüntüsünü kopartıp onu karşımıza aldık, bu durum bile, ne türden bir simülasyon ile karşı karşıya bulunduğumuz sorusunu sormamızı engellemez. Matrix, bir simülasyon sistemi olarak gerçekte bir bütün değildir; hatta özellikle planlı bir şeye de benzememektedir. Bölük pörçüklüğü, parçalar halinde oluşu, çelişikliği, Matrix sisteminin asıl gücünü oluşturur.

Sonuç Olarak Matrix Ne?

Her üç “*Matrix*” filmi, sinema tarihinin en çok analiz edilen malzemesi olup çıktılar. Ama girişte de belirttiğimiz gibi, “*Matrix*” bir bahane aslında; bilgisayar, gerçeklik, simülasyon, inanç, felsefe, politika üzerine konuşmanın bahanesi.

“*Matrix*” mitosunun kurguları içinde şöyle adam gibi, tutarlı bir şey bulmak bile zor. “Böyle bir şeyin mümkün olmayacağı” hemen birçok ağızdan kanıtlandı; *Matrix*’i dolaylı olsa da, bir pop-mitos olarak tanımladık. Bütün mitoslar gibi tutarsız, kendi içinde çelişkili, hatalı bir mitos. Yapısı ile içini dolduran öğelerinin çelişkili olmaktan bir türlü kurtulamadığı bir mitos.

Büyük Uyku

David Lynch’in “*Dune*” (1984) filmindeki kurtarıcı, Neo’nun birçok öncüsünden biri sayılabilir. Uykudan uyanmalıdır uyuyan, der o film. Son yirmi-yirmi beş yılın sineması, mainstream’den başlayarak, en kıyı ürünlere kadar bu sloganı kullanmaktadır. Uyanın! Doğrudan sinemanın içinde, “Hıristiyan kapitalist fundamentalistlere” karşı, isyancı gnostikçilerin çağrısı olarak anlaşıldı bu. “*American Beauty*” (1999, yön: Sam Mendes), “*Fight Club*” (1999, yön: David Fincher) ya da “*Mulholland Drive*” (2001, yön: David Lynch), insanların bir sistem içinde, görme, bakma yetenekleriyle birlikte ruhlarını nasıl yitirdiklerini de anlatırlar bize. Uyanmak, rüzgârda uçuşan, dans eden bir plas-

tik torbanın güzelliğini görebilmek, sahiciliğin nasıl gösteri olup çıktığını fark etmek, kendini feda edilecek biri olarak öne çıkarmak demektir bu filmlerde. İnsanların bir ilaç aracılığıyla ve dijital bir İsa üzerinden yerin altına hapsedildikleri (George Lucas, 1971) "*THX 1138*"den ve bir yönetmenin (Al Pacino), bir idolden daha fazla bir şey olan, yapay bir film yıldızı yaratarak, insanları bir kültün çemberi içinde tuttuğu ve Simone'nin yaratıcısı, hakikati söylediği halde, insanların o kültten kopmaya yanaşmadıkları "*Simone*"den (2002) bu yana çok şey değişti.

Matrix insanların arzularına göre yaratılmıştır; onların bunu yapmaları için değişik yollardan kandırılmaları gerekmemiştir. Matrix'in mimarı, kafayı yemiş bir yaratıcı tanrı değil, sistemin işbirlikçilerinden biridir. Matrix sisteminin karşısında çözüm olarak ikinci bir sistem bulma umudu kesinlikle yoktur. İsyanın yuvalandığı Zion bile, tıpkı *Fight Club* gibi bir projeksiyondur. Matrix'ten kurtuluşun yolu, bir anti-Matrix yaratmaktan geçmez. Kurtuluş, öznenin isyanının kendisidir. Matrix'ten çıkışın bulunup bulunmadığı belli olmadığı gibi, Matrix sistemi açısından tamamen kinik, insanı kahredecek kadar alaya alınacak bir umuttur çıkış. Kurtuluşa giden yolun izleri, Matrix'in algoritma-kafesinin parçasına dönüşüp durur. Tek bir teselli kalmıştır geriye: Matrix'in içinde ve dışında her şeyin değişip durması tesellisi.

Aklın, içine yuvarlandığı uyku durumuna son vermek, hiç değilse bir süre için görecektür duruma gelmek, gözlerini açmak, "*Matrix*" dahil bütün benzer filmlerin umududur. Bu bağ-

lamda Larry Wachowski'nin řu sözleri bir anlam kazanıyor: "*Matrix*, hiçbir zaman eleştirel bir süzgeçten geçmeyen bir hayat sürmenin çok kolay olduğunu anlatıyor. Dışarıda ne olup bittiğine gözlerini yummak çok kolaydır."

İşte her şeyin gelip dayandığı yer. *Matrix*'in ne olduğunu tanı tamına bilmediğimizden (bir *Matrix*-olmayan şey var mı onu da bilemediğimizden), yaptığımız ve yapılan bütün yorumlar birer spekülasyon olmaktan öteye geçmemektedir. Ama gene de bir sürü mümkün açıklama ve yollama bulabiliyoruz burada ve bunların her biri bizi başka açıklamalara, yollamalara yönlendirip daha öncekilere farklı bir açıdan bakmamıza yol açıyor.

Daha önce Nietzsche'ye değinmiştik zaten. "Hakikat/doğru nedir?" diye sormuştur Nietzsche ve biraz zekice, nihilist bir cevap vermişti bu soruya: Metaforlardan (benzetmelerden), metanomilerden (düzdeğıştirmelerden), antropomorfizmlerden –kısacası şiirsel ve retorik yoldan yükseltilmiş, aktarılmış, süslenmiş olan ve uzun süre kullanıldıktan sonra bir halk için değışmez, kanonik (yol gösterici) ve bağlayıcı olduğu düşünölen– insan ilişkilerinden oluşmuş hareketli bir ordu. Hakikat, insanın, yanılısama olduklarını unuttukları yanılısamlardır; (somut) görüntülerini kaybetmiş metaforlardır (benzetmelerdir)."

Siber punk'ta dehşet, insanın sanılarından, kafasından yarattığı şeylerden değil de, unutabileceğı şeylerden kaynaklanır; ya da çoktan unuttuğı şeylerden. Kendisine hiçbir görüntünün/imajın uymadığı metaforlardan.

“Teknik” olarak bir Matrix mümkün mü? Basit bir teknolojik Matrix açıklaması *Neuro-mancer*’da çıkmıştır karşımıza. “Matrix’in kökeni video oyunları, ilk bilgisayar-grafik programları ve kafatasına yerleştirilen elektrotlarla yapılan askeri deneylerdir.” Demek ki Matrix’in belli etmeden topluma önce nasıl sızıp sonra onun üzerine yükseldiğini açıklamaktadır bu: Matrix’in tarihi, insanlığın teknoloji tarihinin bir parçasıdır; tıpkı, bilim-kurgunun çoğu kıyamet malzemesinin kaynağının, eğlence düşkünlüğüyle askeri güç gelişiminin iç içe geçmesinde yatması gibi.

Bu tarihsel yanı ciddiye alacak olursak “Matrix” içindeki bütün metaforik yanları (benzetileri) göreceleştirebiliriz. “Matrix”e bu “ilkel” tarihsel-teknolojik başlangıçlardan kalan şey, gelişirken kendini “beslemiş” olandan öteye bir şey değildir; bunlar da, insan hırsları, insan korkularıdır. İnsanoğlunun askeri-teknolojik aygıtlarla güç ve iktidarı ele geçirme hırsı ve bu teknolojinin etkilerinden duyulan korkudan söz ediyoruz. Matrix’i böyle basite indirgeyip yorumlayacak olursak, o, insan için bir aynadan başka bir şey olamaz artık; ve bu aynada neyin görüldüğü, Matrix’in değil, ona bakanın sorunudur. Değil mi ki, orayı yaratıp besleyen insanın hırs ve korkularıdır.

Masum hiçbir ayna yoktur, bunu biliyoruz. Neo’nun döneminde Matrix, doğuş döneminde olduğundan fazla bir şeydir artık. Filmin executive prodüktörü Andrew Mason’ın Matrix açıklaması da kısa kalıyor gibi: “Matrix sadece soruların (belli) bir düzenidir; cahil ya da aptal in-

sanları, mümkün olduđu kadar fazla şeyden kuşku duymaya yöneltmek isteyen bir mekanizma." Bu cevabı benimseyecek olursak, Matrix sorun olmaktan çok, sorunun çözümünün bir parçasıdır. Bu durumda Matrix bir sorular ortamı olarak anlaşılmalıdır. "Matrix"te insan inancının ve bilincinin bütün tarihi bir kez daha, ama soru şeklinde ve bir action sineması biçiminde anlatılır, demek kalır geriye.

Matrix'in ne olduđu konusunda filmin ve bilgisayarın alanı dışında da başvuracağımız kaynaklar var. Pek kimse bilmez, ama "Matrix", San Francisco'da, 1965 yılında ilk hippı devriminin, müzik olarak başladığı bir müzik programının adıydı. Jefferson Airplane ilk büyük çıkışını burada yapmıştı. Neyse... Matrix:

— Ana karnı ya da doğum odasıdır.

— Başka biçimlerin modelleştirilmesine çıkış olan biçimdir (dijital süreçler teknolojik alanın bu biçimini sanala kaydırmadan önce, filmin ve plağın negatifi, çoğaltılan ilk kalıptı).

— Üzerinde ya da içinde, minerallerin kristal biçimlerini oluşturdıkları taşlar ya da minerallere de Matrix denir.

— Öteki alt sistemleri doğuran/üreten sayı sistemidir.

— Bir mimarının planıdır.

Demek Matrix sözcüğünün kendisi, Matrix nedir? sorusunun cevabını vermekte bir işimize yaramıyor. Ama ne olursa olsun, *Matrix*, en başta bir baskı altına alma aracı değil, bir yaratma aygıtıdır. Derken aygıt kontrolden çıkmış, bir yandan öfkeyle tepinirken bir yandan da kapanarak bir sistem oluşturmuştur. İçinde büyüyen şey, kendine re-

feranslı ve kanserimsidir. Bu elektronik ana kar-nı Matrix-insanlarını üretirken, Ajan Smith'in dediği gibi, daha çok virüsler gibi insanlar üre-tir. Kendinden ötürü ölmek zorunda olan bir sistemdir Matrix.

Matrix'in sonunu, Case *Neuromancer*'de öğ-renir: Matrix bir siber-uzaya dönüşmüştür. Sa-dece bilgisayar devrelerinin içinde olan bir âle-me. Bu siber-uzayın içinde milyonlarca insan, bütün ülkelerde halüsinasyonlar görüp durur; çocuklar için matematiksel kavramların görsel-leştirildiği halüsinasyonlar, insan sistemindeki bütün bilgisayar bankalarının soyut datalarının grafiklerle gösterilmesi; görüntülerden bir ağ, ge-risindeki bir zamanlar kopyası, görüntüsü çı-kartılmış şeyin görülmesini engellemek için bir-birine sımsıkı ilintilenmiş, düğümlenmiş gö-rüntü ağları. Dünyanın kendi resmine/görün-tüsüne dönüşmesi. *Neuromancer*'da, Case, daha fazlasını bilmek istemez. Case Matrix'in açık-lanmasıyla ilgilenmez daha fazla, onu öğren-mek, tanımak ister: Bir kâğıt katlama oyunu gi-bi, sıvı neon gazının içinden, memleketi burnu-nun dibinde açılmaya başlar; ülkesi, sonsuzlu-ğa yayılmış, saydam bir üç boyutlu satranç tah-tasıdır.

Ülke, memleket; *Neuromancer*'da hâlâ be-densel, duyumsal algıların yakınında bir yerde-yiz demek ki; bir rüya-flaşı gibi ya da uyuşturu-cu ilaçlarla kafayı bulunca yaşanılana benzer bir hal; orada karşımızda açılan dünyanın felse-fi, metaforik ve teknolojik sorunlar üzerinde bi-zi düşündürecek bir yanı yok. Matrix, Gib-son'ın siber punk dünyasından çok daha temiz,

ya da daha *küçük burjuvamsı* bir dünyadır. Case'in sorunu bağımlılıktır; yapay hayat sürükler onu, pisliğin içinden çekilip alınmış Chandler romanı dedektifleri gibidir biraz.

Oysa Neo daha baştan, bir high-school çocuğu gibi, deneyim toplamaya gider. İlk deneyimlerini bir büroda toplamıştır o. Çalışanlar, patronlar, bu ilk deneyimde bir şey sezdirirler ona: Buralarda yolunda gitmeyen bir şeyler var!

"Matrix"i bir yerlere koyabilmek için, hatta çok daha önce, "Batman"ler etrafında dönüp dolaşırken, "çocuk odası metaforunu" kullandık. Burada karşımızda her türlü fikrin, hayalin, fantezinin, göstergenin ve kültürel metanın cirit attığı, büyümenin hemen sınırındaki bir genç adamın odası var. Steven Spielberg'in filmlerinden tanıdığımız, çocukluğa veda anlamındaki bir sınır değil bu (bu döneme özlemine hep hissettirir Spielberg bize). Neo, neye yarayacağını bilmediği bir sürü birikim yapmıştır ve şimdi onları test etmek durumundadır. İste-se de içinde kalamayacağı bir odadır yani orası. Güvenliğin bu son kozasından çıkmamak elinde değildir onun.

"Uyanmak", gözlerini açmak, aklını başına toplamak, insanlık tarihi kadar eski bir temadır, biliyoruz. Gerçekleri gör artık! Ne var ki elektronik medyaya bağımlılığımızın gündelik hayatın en tayin edici olgusuna dönüştüğü bir aşamada, "uyanmak" bambaşka bir nitelik kazanmış olmalı. İnsanın, bu görüntü ve ses/söz yağmurundan biraz olsun kendini kurtarma gibi bir özlem taşıdığını, "uyanmak" istediğini düşünmeden edemiyoruz. Peki de, gerçekten

durum bu mu? Durmadan görüntüler, sesler, anlatılar üreten “bu Matrix’ten” uyanıp çıkmak istiyor muyuz?

Elbette bunca sözden sonra, son bir-iki yıl içinde “*Matrix*” üçlemeleri üzerinde kopartılan fırtınayı anlamak, işletme-pazarlama mekanizmalarını tanıdığımız kadarıyla, zor olmasa gerekir. Derlemeye, özetlemeye çalıştığımız elinizdeki metin ve onun dayandığı başka metinler, bir türlü uyanamadığımız rüyanın içinde, bu ve belli ki ardı arkası kesilmeyecek benzeri filmlerin süreceğini gösteriyor; ama filmi, sıkça vurguladığımız gibi, bir bahane olarak kullanma eğilimlerini düşündüğümüzde, duruma biraz değişik bir perspektiften bakmamız gerekiyor. Elbette “*Matrix*”ler sadece sinemanın ne olduğu ya da bundan sonra ne olabileceği sorularını da beraberinde gündeme getirip, bizi –sıkça yaptığımız gibi– estetiğin, anlatının, göstermenin vb. sorunları üzerinde düşünmeye yöneltmekle, politika, felsefe, din üzerine konuşmanın bahanesini üretmekle kalmıyor, görsel medyanın (sinemanın) “kültürel araç” olarak iyice öne çıktığı günümüzde, toplumun geniş kesimiyle, hatta daha çok genç insanlarla konuşmanın bahanesinin de ancak buradan gelecek bulunabileceğini hatırlatıyor sanki.

Gene de unutmamalıyız. Konuşulması gereken yüzlerce önemli film üretiliyor sağda-solda. Bu dünyanın gettolarında; ve iradeleriyle, yaşama inatlarıyla, aşklarıyla, göze aldıkları acılarla sistemin karşısına radikal duruşlarla dikilen insanları anlatıyorlar bize. Bu filmler de o her şeyin arkasındaki sistemi ne kadar görebili-

yorlar, nasıl okuyorlar, bu başka bir soru. Sanki gene Matrix'e dönüyoruz; sistemin "dış" bırakmama haline, direnmenin, karşı koymanın ne anlama geldiği sorularına.

Sermayenin dünya üzerindeki egemenliğinin her şeyi bütünsel olarak kapladığını, politika bölümünde konuşmuştuk. *Öyle bir kapsama ki bu, gerçekliğin içindeki bir sorun değil, artık bir gerçeklik sorunu bu egemenlik.* Neoliberal aşamada kapital egemenliği/tahakkümü = dünya = gerçekliğin bütünü demeye getirmiştik. Seri halde kıyamet senaryoları üretilip duruyor, hatta okuyup, tüketip duruyoruz bu hâkimiyetin anlatılarını. Ne var ki, her şey gene "imparatorluğun" içinde olduğu için (en azından öyle görüldüğü için) ne radikal, işlevsel muhalefetler, ne alternatif önermeler bulabiliyoruz kültürde ve politikada. Neoliberal tahakkümün gerçekliğini düşünce olarak rasyonalize etmek bile güç, bunu da dolaylı olarak konuştuk. Bu tespite katılırsak, belki de bu "total gerçekliği" bir yanılsama ilan etmek, bir tür karşı çıkış, bir tür inkârdır, direnmedir; gerçekliğin bütününe bir simülasyon olarak ne anlama geldiğinden, gerçekliğin içindeki sorun'a geçmenin önkoşulu bu olmalı; hani cepheden muhaliflik değilse bile. Öyleyse bir kez daha Matrix! Kudretli bir rakibe karşı, başarı, umutsuz da olsa bir *jest* işte! Siz bir yanılsamasınız, gerçek olamayacak kadar yanılsamanız ey kudretli neoliberal hâkimler!

Herbert Marcuse'nin, *represif tolerans* tanımı aklıma geliyor. Hoşgörülü baskı gibi bir şey. "Matrix"lerde isyan var, asiler var. İsyan sürdükçe, daha evvel sistemin karşıtı gibi görü-

nenlerin, sistemin işbirlikçileri olduğu ortaya çıkıyor. 68'lilerin, hippilerin, hem Avrupa'da hem ABD'de, hem de sınırlı ölçüde de olsa burada, sistemle ilişkisine bir baksak mı? En akıllı sistem, isyancılarını sızdırmaz baskı altına almak yerine onları sistemle bütünleştiren sistemdir, tespiti yersiz mi? Ama "*Matrix*"te, sistemle bu bütünleşmenin faturasına da bir göz atabiliriz. Sistem, yuttuğunu körleştirmekte, gerçek-olmayan bir hale getirmektedir. Şu aykırı, farklı program Ajan Smith, "insanlaştıkça" Neo o ölçüde insanlığını yitirir.

Dünyanın kanını emen hırslı, açgözlü, yaşlı, cildini, karnını gerdirip duran insanları (insan bedenini sömüren makineleri) düşündüğümüzde hani bunda anlaşılacak bir yan olabilir; iyi de faşist katillerin, az buz sosyal demokrat, iyi halli insanlardan, din fanatiklerinden, komploculardan, kırsal kesimden kopma sıradan insanlardan vb. olmasına, bunların görevlerini o açgözlü, hırsları bitmez moruklardan çok daha iyi yerlerine getirmelerine ne demeli? Hatta biraz daha *Matrix* uygulayarak soralım: Bu açgözlü, yaşlı insanlar, en azından ortalıkta görünmezlerken (yokken?) maşalar niçin böylesine kusursuz çalışmak için birbirleriyle yarışıyorlar.

"*Matrix*" üçlemesinde "kötü" bulunmamaktadır. Ne haydut, ne kanundışı biri, ne de canavarlar. Sinemanın ilk kez insan ile sistemi birlikte gösteren anlatısıdır "*Matrix*". Bu nedenle, "*Matrix*"te "iyi" bulunmaması da akla uygundur. Karşımızdaki kurtarıcı, sevgili ile kahraman arasında gidip gelir.

*“Matrix”*ler üç öykü anlatırlar:

Genç bir erkek büyümek ister ve büyümek zorundadır. Ama öyle genel bir anlamda değil; kapitalizmin bütünselliği içinde belli bir aşamada, kapitalizmin medyatik alanın içinde ve ideolojide (dinde) çözüldüğü bir aşamada. Erginleşmek, daha özgür olmak mı, yoksa daha fazla boyunduruk altına girmek mi demektir? Özgürlük burada hangi büyük görevler pahasına elde edilmektedir, nerede nasıl kullanılabilecek bir özgürlüktür bu? İçte mi, dışta mı?

Bir özne, sistemin, farkında olmayan, bilinçsiz bir parçası olmak istememektedir; bu özne gerçekliğin karşısına apaçık dikilmeye çalışır. Karşısında makine değil, makinesel, teknolojik bir şey bulur. Hâkimiyet makinededir.

Bir insan, bir özne, sorular sorar, bu nedenle de kendiliğinden, kendi seçimiyle asi olup çıkar. İyi de, isyan (burada), yapılması gereken şey midir? Cevap isyan mıdır? İnanç, sevgi, umut mudur? Hepsinin peş peşe birer yanılsama olduğu ortaya çıkar *“Matrix”*te. *Öyleyse yanılsama da, somut bir gerçeklik olmaktan çok, bir metafor, bir benzetmedir.* Morpheus, Neo’nun daha en başta mavi hapi seçerek, inanmak istediği şeye inanabileceğini söylememiş miydi? Her üç *“Matrix”* filminde de, her şeyin çevresinde dönüp dolaştığı merkez nihilizmdir; sistemin ürettiği nihilizm ve rakiplerinde ürettiği nihilizm. 2003 yılında hayatın her köşesinde, her sokağın başında (İstiklal Caddesi’nin her bir yanına dağılmış kuytu tavşan yuvalarında) rastlayabildiğimiz nihilizm. Sistemi aşp onun ötesine geçme, sistemin dışında düşünme imkânsız-

lıdır nihilizm. Neoliberalizmin “kategori imperatif”idir bu: Sadece yaşanılan anı, şimdi’yi arzu et, iste! Geçmiş unut! Ve de: *No future!*

Görüntü Fabrikası Üzerine

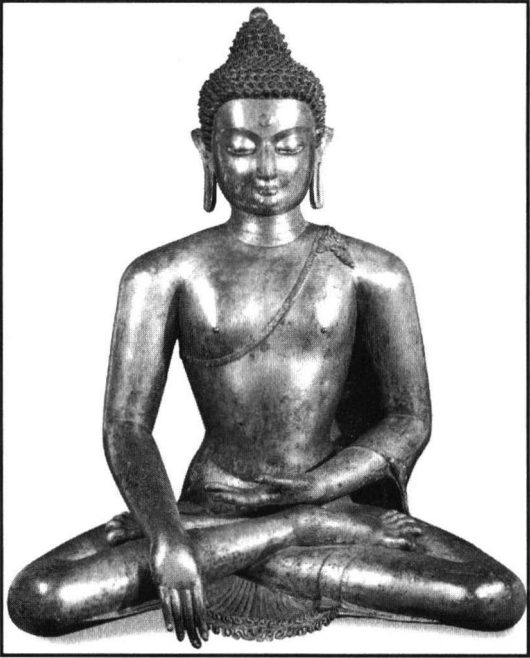
“*Matrix*”te insanlar karşılıklı rollere katılırlar; adları, çoktan unutulmuş mitleri, efsaneleri ve dinleri hatırlatır bize. Trinity, Neo, Morpheus vb.

“*Matrix*”in başında makineler değil, güneşin karartılması vardır; insanların kendi kendilerini karanlığa gömmeleri gibi bir durum. (Bu durumda makinelerin elinden, insanları gittikçe daha çok yapay, iç ışığa doğru yöneltmekten başka bir şey gelmez.). *Matrix* de karanlıkta gelişmek zorundadır. Bu üç filmde de karanlık ve körlük ikide birde karşımıza çıkan motiflerdir. Orada fikirlerin tamamlayıcı yanı, deneyim (ya da düşünceye içeriğini kazandıran yan) bulunmaz. Birinin adı “*Persephone*”sa, onun bu adın ne anlama geldiğini bilip bilmediği belli olmaz, ya da sistemin içindeki bir ögenin, parçanın, sistem içi ilişkinin hatta sistemin muhtemel bir gözetleyeninin ve herhangi birinin bu adı bağlayacağı bir deneyim bulunmamaktadır. Fanteziler için de geçerlidir bu tespit.

Bir zamanlar, imajiner (hayali) olan, gerçek olanın kullandığı bir bahaneydi; riyakârlığın aracıydı; Baudrillard’a göre bizzat gerçek olan şimdi artık, modelin bahanesi durumuna geldi; televizyonda gerçek olanın (tarihin ve bireyin) artık sadece programın bahanesi durumuna geldiğini düşünecek olursak, bunda anlaşılmayacak bir yan bulamayız. Ve Baudrillard, “Pa-

radoks bir biçimde gerçeklik bizim hakiki ütopyamıza dönüşür, ama artık mümkün olanın alanı içindeki bir ütopya değildir bu; artık ancak, yitik bir şeyi hayal ettiğimiz gibi hayal edebileceğimiz bir ütopyaadır," der. "*Matrix*"te bu ütopyanın adı "gerçeklik"tir, mümkün olanın alanı içinde bulunmayan, artık çoktan yitirilmiş bir şey gibi hayalini kurabileceğimiz şey.

MATRIX VE DİN



Görünürün arkasındaki hakikat: Samsara

Din ve Teknoloji

Matrix, Slavoj Zizek'in ileri sürdüğüne bakılacak olursa bir *Roscha testi* gibi işliyor olmalı. Hani herkesin kendi yorumuna göre ve yer yer ilintisiz şekiller bulup ortaya çıkardığı simetrik lekeler testi gibi. "Lacancı dostlarım," diyor Zizek, "senaryo yazarlarının Lacan'ı kesinlikle okumuş olması gerektiğini söylüyorlar bana." Zizek'e göre Frankfurtçular "*Matrix*"te ruhsal hayatımızı kolonileştiren ve bizi enerji kaynağı olarak kullanan kültür endüstrisinin, yönetimi ele geçirmiş sermayenin yabancılaştırılmış toplumsal maddesini, cisimleşmesini; New-age müminleri ise dünyamızın sadece aldatıcı bir hayal/imağını, global çapta cisimleşmiş bir bilincin yarattığı spekülasyonu bulmaktadırlar orada.

"*Matrix*"te ne bir başına teknoloji ne de din öyle önemli görünüyor. İlginç olan bu ikisinin birbiriyle ilişkisi. Dokuma tezgâhları ya da seri montaj bantları, hatta hayali para işleri, insanların hayatını androidlerden ya da bir klondan daha şiddetli etkilemiş olsalar ve hâlâ da etkileşeler bile, Tanrı'ya ayrılmış "yaratma" eylemini ve ayrıcalığını insanın tekeline alması ya da alabileceği iması, din tarafını asıl huzursuzluğa itmeye her zaman yetmektedir (Klonlama, akıllı



Yaratma eyleminin insan tekeline geçmesi:
Sessiz sinemanın Frankenstein canavarı

robotlar vb.). "*Matrix*"te ima edildiği gibi yapay bir dünya yaratılmışsa, bunun din temsilcilerine ve inananlara acı vereceğinden elbette şüphemiz olamaz. İnsanı ve dünyayı Tanrı'nın yarattığına inanan büyük dinler için kabul edilmez bir ima olmalıdır bu.

"*Matrix*"in öyküsünün ve ikonografisinin oluşmasında Hristiyanlığa (İncil'e), *Tevrat*'a yollamalar bitmez; kişilere, olaylara doğrudan atıflar, daha önce "*Terminatör-2*"de, Sara(h)-İbrahim Peygamber ilişkisinde değindiğimiz gibi, filmin kurucu-teknik bir ögesi olmaktan da öteye, entertainment için vazgeçilmez bir güvence de oluşturur. Kutsal metinlerin kişilerinin, metaforlarının, öğretilerinin plot'a, görüntüye yansımaları hangi boyutlarda ve hangi başka işlevlerde gerçekleşmektedir, buna değinmeden edemeyiz; çünkü özellikle burada "*Matrix Reloaded*" bahanesiyle birkaç gece üst üste med-

yada yapılan tartışmalarda (!) felsefe-din karışımında bir inanç propagandası söylemi öne çıkarıldı.

İncil

Neo da, Hıristiyanlığın peygamberi gibi halkı ve inancı ikiye böler. İsrail o günlerde Roma baskısına karşı, bir politik ve hatta askeri kurtarıcı beklemektedir. Beklediği bir kraldır. Nitekim başlangıçta kral gibi karşılanır İsa, ta ki, “Benim imparatorluğum bu dünyada değil,” diyene ve dünyevi hasletlerden elini eteğini çekip bu anlayışı çevresine de öğütleyene kadar. Sadece kurtarıcı “kral”ı bekleyenleri değil, hemen bütün (dini) Amerikan filmlerini zorlayan bir çelişkidir bu. (Bu filmlerin, Roma İmparatorluğu’na alttan alta duydukları sempatiyi saklamakta çektikleri güçlükleri kastediyoruz; imparatorluğa ve onun becerikli, pragmatik temsilcilerine, valisine, idarecisine duydukları sempatiyi gizleyip, acı çeken, benim ülkem öteki dünyada diyen bir kaybedeni öne çıkarma mecburiyetinin filmlere yansıyan çelişkisini.) Neo bir kurtarıcı, hem de beklenen bir kurtarıcı gibidir ilk bakışta; sanki, o asıl, başta beklenmiş olanı (politik hükümdardan) beklenenleri yerine getirmeyi, acı çeken, çaresiz biri olmaya tercih eder. Kendini feda eden Mesih olmaya niyetli değildir. Dinlerin diliyle söyleyecek olursak, “Tanrının davetini alınca” (elbette günümüze uygun bir biçimde internet üzerinden), kurtarıcılık görevine öteki (dünyevi!) anlamda soyunur.

Matrix’in öyküsünü, mimarın onu anlattığı

şekliyle benimseyecek olursak (Milton'ın şeytanlarından biri olarak yorumlayabileceğimiz Ajan Smith de benzer şeyler söylemişti, biliyoruz), yaratılış öyküsüne paralel bir öykü olarak kabul edebiliriz bu öyküyü. Yani sanal gerçeklik olarak (dünyanın simülasyonu olarak) değil de doğrudan yapay bir hayat olarak anlayabiliriz. (Yani, bir programın içinde yapılaştırılmış ve programı da aşan, kendi başına buyruk bir evrim sistemi olarak.) Bu durumda, Matrix'te de her şey cennetin kaybedilmesiyle (cennetten kovuluşla) başlamıştır. Ne ki burada insanlar cennetten kovulmamış, (bizzat Ajan Smith'in anlattığı gibi) kendileri cenneti kabul etmemişlerdir. Kurtarıcı, Zion'u Matrix'teki ajanlara karşı desteklemek için bekleniyordu; ne var ki bir bütün olarak onun (bu sanal) yaratımın içinde (Matrix dünyasında) işlevsel olduğunu anlıyoruz. Mesih'in, asinin her yeni versiyonu, bu yaratılışın içinde atılmış bir adımı temsil ediyor. Yaratılan dünyanın (Matrix) şimdilik gelip gelinecek en son noktası, Ajan Smith'in de memnun olmadığı o can sıkıntısı verici, ortalama, sıradan, kahramanlıklara ihtiyaç bırakmayan dünyadır. Matrix'in makinelerin hizmetindeki *mimar* da Mesih'i, insanın bu bahtsız hayatına son verecek biri olarak programlamış olmalıdır. ("*Matrix Reloaded*")

Mimara göre, kurtarıcının vazifesi bu dünyanın insanlarını "kurtarmak", manevi huzura kavuşturmak değil, dünyayı insanlardan kurtarmaktır. (Ajan Smith'in söylediklerinin aynısı!)

Kutsal Kitap'ın yaratılış mitosu ile kurtarıcı efsanesi birbiri içine geçip durur filmde. Neo

zaman zaman, insanların değil de kendi canını kurtarmaya çalışan Mesih durumuna düşer. Trinity onun, Ajan Smith'in kurşunlarıyla ölürken, 303 no'lu odada (İsa kimi metinlere göre, ölümünün ardından üçüncü günde dirilmiştir) Barok Pieta resimlerinde olduğu gibi (İsa, Meryem'in kollarında) hayata dönüşünü bekler. Bu dirilen Neo, artık tanrısallığının farkında olan biri, gene de dünyevi biri midir, yoksa spritüel bir varlık mı olmuştur? Daha önce, plot'u açarken, bunu konuşmuştuk. Kurşunları havada durduruşunu yorumlarken. Kutsal Kitap'ta "diriliş" İsa'nın Tanrı'nın oğlu olduğunun, ölümsüzlüğünün en çarpıcı kanıtı olarak imgeleşmiştir. *İncil*'in en önemli, anlamlı "tablosudur" bu. "*Matrix*"te ise, Neo'ya yeni imkânlar, dönüşümler sağlayan bir teknik araçtır (Kurşunları durdurma örneğindeki gibi).

Neo'yu tanıdıkça, onun, daha çok, herkesin kendi İsa'sı gibi bir şey olduğunu görürüz. Walter Benjamin'in metninden bir isim uyarlaması yapacak olursak: *Teknolojik çoğaltımı (yeni-den üretimi) çağındaki Mesih*.

Bir hatırlatma daha: *Matrix*'i bir mitos yaratabilen makine olarak anlamak istersek, mitosu da, mitosa bağlı bilinç üreten bir makine olarak düşünürsek, *Matrix*'in dünyası (mitosu), yapısal bir mekanik olarak karşımıza çıkar. Buradan bakıldığında, *Matrix*'in *İncil* ve onun yaratılış öyküsü karşısındaki durumunu, Nietzsche'nin *Zerdüşt*'ünün, *İncil* karşısındaki durumuna benzetebiliriz: *Zerdüşt* metni, özdeyişleriyle, hitabet tarzıyla, *İncil*'in bir taklidi, bir rakibi ve bir parodisiydi.

Neo, *İncil*'deki Mesih figürüne yakın biri olarak, "*Matrix Reloaded*"in sonunda, yaratılış öyküsünü yeniden oluşturmaya, Matrix ve içindeki insanlar için yeni bir program yazmaya çağrılır. Bir kurtarıcı olduğu kadar, kılık kıyafetiyle bir vaiz, bir papazdır da o. Bir kurtarıcının alçakgönüllülüğü ve çıplaklığını bulamayız onda. *İncil*'in merkezindeki anlayış, Tanrı'nın bir insan olması ve bu yeni biçimi içinde o zamana kadar kavranamaz olan ölümü yaşaması, olarak özetlenebilir.

"*Matrix*"te kurtarıcı öyküsü bir yandan, iyice karıştırılmış, çoğaltılmış, yansımalarla bölünmüştür. Diriliş, din mitosunda merkezi bir yer tutarken, burada uç, kıyı bir alana kaymış, birkaç kez tekrarlanan bir olaya dönüşmüştür ve gerçekleşmesini erkek ile kadın arasındaki aşka borçludur (Neo ile Trinity'nin birbirlerini diriltişleri). Gelgelelim "*Matrix*"lerde hâlâ tanrılığından çok insanlık özelliği ağır basan, insanlara da kendi tanrısallığından bir şeyler veren birini boşuna bekleriz.

Gnostik

Tanrı'ya, onun yarattığı dünyaya bakarak, "dünyanın içinde duyuüstü, algıdışı dünyayı yaşama öğretisi" olarak tanımlanabilir *gnosis*. Geç Antik dönemde, Helen, Yahudi ve özellikle Hristiyan dünyasında yaygın olan bu akım, inancın içinde gizli kalmış sırları felsefe ve düşünce yoluyla ortaya çıkarıp manevi kurtuluşun yolunu açma girişimi olarak da tanımlanabilir. Neo'nun isyanı, öyle hemencecik *İncil*'in kurtarıcısı ile özdeşleştirilmeye de gelecek cins-

ten değildir aslında. Hıristiyanlığın karşısında “kâfirlik” (inançsızlık) kampını temsil eden gnostik hareketinde, maddi yaratılış, ya da dünyanın maddi bölümü, kötü niyetli bir yaratıcının hesabına yazılan şeytani kargaşalardan biridir. Maddi yan, ortalığı bulandıran bir yandır. Sorumlusu da *Demiurg(os)* denen güçtür. Demiurgos, ilk kez Platon felsefesinde ortaya çıkan bir terimdir, dünyayı yaratan, varlıkları oluşturan Tanrı’ya Platoncuların verdiği addır. Yeni-Platonculukta tekrar ortaya çıktığında, akıldan farklı bir ilkeyi, duyumlarla kavranabilen (maddi) varlıkların dünyasını yaratan evrensel ruh anlamına gelmiştir. Gnosisçilerden Valentinus’a göre, Demiurgos, ilk varlık’ın son türü, uçurumdur. Ne ruh ne de maddedir. Gnosisçiler, dünyadaki maddi her şeyin bir yanılsama, duyu aldanması olduğunu ileri sürerler. İnsanın cismi bedeni, hakiki insan varlığının acınacak bir parodisinden başka bir şey değildir. İnsan bu dünya cehenneminden kurtulmak istiyorsa, aldatıcı, sahte görünümün arkasındaki hakikati yakalamalıdır. Ama insanların çoğunluğu bunu umursamaz. Sanki Tanrı’nın istediği gerçeklik oymuş gibi, maddi dünyanın içinde dolanıp dururlar.

Gnostikler insanların yüzde 99’unun, bir hâpishane olan maddi-görünürlükler dünyasına teslim olduklarını, ancak geriye kalan yüzde birin, bu dünyanın “gerçeklik” olduğunu kabul etmeyip ona direndiklerini düşünürler.

Her dinsel yaratılış mitosu, kendi çağının üstüne istediği kadar çıksın, içinde doğduğu tarihsel dönemin şartlarından dolayısıyla da

sorunlarından ayrı düşünülemez. Ortaçağda Kilise'nin insafsız dünyevileşme girişimlerinin ve iktidar kurma kaygısının şartları altında yeniden alevlenmiş olsa da, gnostik inanç, başlangıcında geç antik dönemin bir fenomeniydi; gnostisizm Matrix dünyasında yeni bir Rönesans yaşıyorsa eğer, aslında maddi gibi gözükken hayal dünyasını yaratan "mimarlara", görüntü üretip duran makinelere bir tepki olarak da anlaşılmalıdır. Morpheus'un, Trinity'nin, Neo'nun vb. tepkisi, gnostisizmin Rönesansı olarak anlaşıldığı ölçüde, "*Matrix*" bizzat maddi dünyanın bu anlamdaki aldaticılığına da bir tepkidir.

Buda Etkisi

Dünyayı bir aldatma, hayal olarak kavramak, gnostikleri Budizm'e iyice yaklaştırır. Siddharta Gautama, namı diğer "Buddha/Buda" ("Uyanmış Olan") bütün bir hayatı, gerçekliği yanılsama olarak ilan etmiştir. Bu dünya, hiç gelişmeden boyuna yeniden başlayan bir dolaşım, eski deyişle devri daimken, Buda bu dolaşımı durduran, araya giren biridir; o da, tıpkı İsa gibi yeryüzü krallığını önemsemez. Gerçekten de İsa, köleci toplum formasyonunun o zamanki dünyanın her yerinde hâkim olduğu, Roma İmparatorluğu'nun değişmez bir kudret merkezi olarak şartları hiç değişmeyecek bir dünya duygusu yarattığı yerde, beklenen kurtarıcıydı (kral, hükümdar, politik-spiritüel bir müdahaleci). Buda da herhangi bir değişim belirtisinin ve umudunun pek görünmediği bir evrede çıkmıştı ortaya. Dolaşımın dön-

güsünü kesmek: Uyandırıcıdan ya da kurtarıcıdan beklenen buydu. Bugün de sermaye, terör ve savaş döngüleriyle dünyayı global olarak saran neoliberalizmin bu döngüsünü kırma beklentisi, tayin edici beklenti gibi çıkıp durmaktadır karşımıza.

Günümüzün moda varyasyonlarında Budizm ile Hıristiyanlık birbirine yer yer denk düşseler de, birçok yönden birbirlerini dışlarlar.

Müminlere yardım etmek için mükemmelliğe atacağı son adımı erteleyen *Bodhisattwa*, yani aydınlanmış Buda, körlerin gözlerini açıp onlara ışığı gösterebilmek için, aslında İsa gibi, ait olmadığı (bu) dünyada, yansımalar âleminde (*Samsara*), kalır. İnsanları sürükleyen *Karma* (hareket), bir tür kaderdir. İnsan, *Samsara*'dan (içinde devinip durduğu dünyadan) *Moksha* (kurtuluş) ve *Meditasyon* sayesinde kurtulacaktır. Yani kaderden kaçış vardır, bu meditasyon ve keşiflik aracılığıyla mümkündür, yani önce maddi hayattan sonra da bizzat bedenden ayrılarak. Buda'nın büyüklüğü, bizzat keşifçe yaşamayı bir yana bırakıp kurtarmak üzere insanların arasına dönmesinde aranmalıdır. Bunu yapmak için de, önce *Samsara*'nın (dünyanın) kötü ruhu *Mara* ile kaba kuvvet ve aldatmaca yoluyla hesaplaşıp ondan kurtulur.

Samsara (dünya gerçekliği) iç hakikati, görünürün arkasında saklar; dolayısıyla yaratılan şeyin (dünya) hakikatine inanmak söz konusu değildir. Neo "uyandıktan" sonra, Trinity ve Morpheus'un koruyucu şemsiyeleri altında Hıristiyanlığın damgasını taşıyan bir mitolojinin

içine doğru çekilir; ama işte bu mitolojinin içine boyuna “şarkî” öğeler sızar; eylem geliştikçe Neo “doğu” inançlarının sularına doğru yönelir.

“*Matrix*” filmlerindeki ve “*Animatrix*”teki dövüş dansları ya da ritüelleri, gerçi Hongkong kaynaklı örneklerden doğrudan alınmışlardır; bu dövüşlerdeki beden-ruh dengesi ya da hareket dengeliliği, Budizmin düşünce ile hareket/eylem eşitliği ilkesine dayanmaktadır. Zor öğrenilir bir şeydir bu denge; tutku ile acının silinmesini (söndürülmesini/Nirvana) şart koşan bir eğitim gerektirir; biraz şaşırtıcı gelecek olsa da, hani “cool” bir zihinsel/ruhsal davranışı benimsemek, öğrenmek gerekmektedir: Acıdan, duygudan, tutkudan etkilenmemeyi. *Matrix*’i hiç zorlanmadan “*Samsara*” diye çevirebiliriz, nasıl ki makinelerin tahakkümünü, insanlığın geçmişinden gelen bir karma (itici güç), Hıristiyanlık inancındaki bir “ilk günah” olarak okuyabilirsek.

Gelelim Neo’nun otelde küçük Buda ile karşılaşmasına. İnsanın kendisi maddeye buyruk verememektedir, çünkü onun kendisi de (Buda öğretisinde) yanılsamanın gerçekliğinin bir parçasıdır. Meditasyon, özne ile nesne arasındaki çelişkiyi ya da karşıtlığı geçersiz kılar. Budizmin kimi okullarında, özne-nesne karşıtlığı anlamsızlaşmakla kalmaz, özne, nesne dünyasını kontrol de edebilir. Bu anlayışta, aydınlanmış kişi, kendi dünyasını yaratır. Öyleyse özne ne bizim dünyamızdaki bir kaşığı bükmemektedir, ne de zihnimizde bükülmüş bir kaşık yanılsaması yaratmaktadır. Bunların yerine, tamamen

kendinin olan bir dünya yaratır kiři. Kařığı iste-
diği gibi b kebileceđi bir d nya. Apayrı, medi-
tasyonun yarattığı bir d nyanın imk nları var-
dır onun i in.  yleyse bilincin hapishanesi ola-
rak anlayabileceđimiz Matrix, b yle “aydınlan-
mıř” bir Budistin yeniden yarattığı bir řey de
olabilir. (Ger i film b yle bir yaratmanın onca
zahmetini ve tekniđi g stermek yerine, bu d n-
ya kurma g c n  kung-fu teknikleri antrenma-
nıyla sınırlayıp g steriyor.) Neo da gittik e da-
ha  ok kavrıy r k   k Buda’nın dediklerini,
ger i Matrix’i kontrol edemiyor, ama onun
yasalarından gitgide daha az etkilenmeyi
beceriyor. Buda olmaya giden dođru yolda Neo
Mahayana geleneđi dođrultusunda zihniyle
sadece nesneler d nyasını denetleme becerisini
elde etmekle kalmıyor, zaman ve mek nı da en-
gelleyici bir sınır alan olarak etkisizleřtiriyor
sonunda, u up gidiyor.

Derlememiz burada bir bakıma “yorgun”
d ř p bitiyor; ama metnin bittiđini s ylemek
zor. Daha  nce yayınlanan *řiddetin Mitolojisi*
derlememizde olduđu gibi, talepler dođrul-
tusunda bu metnin a ılımları  zerine gitmemiz
gerekeceđini d ř n yoruz. Ger i, hazırlamakta
olduđumuz  teki sinema-k lt r metinleri, bir
řekilde, bu ve  nceki derlemeyle ka ınılmaz
řekilde bir tamamlama, a ma, ileriye g t rme
iliřkisi kuracaklardır.

Dizin

- 1"1984" (George Orwell), 145, 150
2001: A Space Odyssey, 81-3, 106, 116-7, 199, 271
- A Voyage to Dari*, 106
Adams, Neil, 67
Adams, Scott, 190
Adorno, Theodor, 244
Alien, 81, 106, 136
Alien Resurrection, 107
Alphaville, 119, 133, 270
"Also Sprach Zarathustra/Zerdüşt Böyle Dedi" (Friedrich Wilhelm Nietzsche), 89, 274, 307
American Beauty, 288
Animatrix, 70, 87, 155, 200, 216, 219, 222-3, 225, 233, 312
Asimov, Isaac, 46, 131, 220, 223
Avalon, 135
- Badham, John, 117
Baker, Roy Ward, 147
Band, Charles, 111
Batman, 13, 55, 69, 72, 74, 82, 88, 185, 190, 294
Batman Forever, 74, 76, 63
Baudrillard, Jean, 11, 13, 39, 86-7, 92, 141, 299
Bigelow, Kathryn, 140
Blade, 186
Blade Runner, 81, 83, 96, 183, 239, 241-2, 244, 265
Bodysnatcher, 221
Bogart, Humphrey, 21-2, 24, 26, 32
Brainscan, 134
Brando, Marlon, 22
Brigadon, 122
Bunuel, Luis, 234
Burton, Tim, 63, 69, 73, 75
Butch Cassidy and Sundance Kid (Sonsuz Ölüm), 188
- Cameron, James, 30, 34, 42-3, 45, 47-9
Camus, Marcel, 151
Capra, Frank, 20
Carpenter, John, 183
Carrey, Jim, 76-7, 123
Casablanca, 22, 32, 89
Cat On a Hot Tin Roof (Kızgın Damdaki Kedi), 92
Cell, 233

Cervantes, Miguel de, 240, 242
 Charis, Cyd, 122
 Christie, Agatha, 233
 Chuang-tzu, 89, 268
 Clift, Montgomery, 22
 Cobain, Kurt, 181
Colossus-The Forbin Projekt, 201
 Compot, David G., 138
 Constantine, Eddie, 133
Contact, 134
 Crawford, Joan, 43
 Cronenberg, David, 134-5
Cube, 233

Dark City, 135
 De Wilde, Brandon, 30
 Dean, James, 22
 Descartes, René, 86, 98, 239-41, 243, 246, 276
 Dick, Philip K., 200, 239, 242
 "Die Verwandlung/Dönüşüm" (Franz Kafka), 121
Digital Justice, 190
 Disney, Walt, 133, 175, 179
 "Do Androids of Electric Sheep" (Philip K. Dick), 239
 "Dokumacılar" (Gerhard Hauptmann), 217
 Dudikoff, Michael, 25
Dune, 288
 Dylan, Bob, 208

E.T., 36, 46, 88
 Egoyan, Atom, 247
El Angel Exterminador, 234
 Elias, Norbert, 114
Escape From New York, 183
Existence, 135

Fahrenheit 451, 270
 Fairbanks, Douglas, 60
 Fellini, Federico, 261
 Figgis, Mike, 192
Fight Club, 288-9
 Fincher, David, 288
 Finger, Bill, 57, 61, 64
 Flynn, John, 134
 Ford, Harrison, 241
 Foster, Jody, 134
 Foucault, Michael, 204
 "Frankenstein" (Mary Shelley), 137
 Frege, Gottlob, 278
 Freud, Sigmund, 89
From Hell, 191
 Frye, Norhtrop, 83

Gattaca, 109
 "Gerçek Tür ve Görsel Felsefe" (D. Knight, G. McNight), 83
 Gibson, William, 88, 131, 133, 139, 177, 293

Gillis, Peter Beno, 190
Godard, Jean-Luc, 119, 133, 270
Gordon, Stuart, 112
Gödel, Kurt, 283
Greenaway, Peter, 247
Gun for Hire (Kıralık Katil), 21

Harry Potter, 71
Hauptmann, Gerhard, 217
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich, 265
Highnoon (Kahraman Şerif), 43
Hill, George Roy, 188
Hodges, Mike, 117
Holden, William, 31
Homewracker, 117
Hughes, Albert & Allen, 191
Hulk, 95
Hume, David, 248, 252, 254-6, 261-3, 275-6
Huyler, Stafford, 191

I Have No Mouth But Must Scream, 147
In the Cold of the Night, 118

"İmparatorluk" (Antonio Negri; Michael Hardt), 183-4

Jameson, Frederic, 9-10
Jeunet, Jean-Pierre, 107
Johnny Guitar, 43
Johnny Mnemonic, 139-40
Johnson, Van, 122
Jones, Tommy Lee, 76
Joyce, James, 180

Kafka, Franz, 121
Kane, Bob, 57, 59-60, 64, 70
Kant, Immanuel, 246-7, 249, 255-6, 258, 261-3, 265, 267, 272-3, 276, 281
"Kaos ve Düzen" (Friedrich Cramer), 279
"Kapital" (Karl Marx), 130
Keaton, Buster, 75
Keaton, Michael, 75-6
Kelly, Gene, 122
Kidman, Nicole, 76
Kilmer, Val, 76
"Kötülüğün Şeffaflığı" (Jean Baudrillard), 141
Kubrick, Stanley, 42, 81, 116, 234, 271

Lacan, Jacques, 303
Ladd, Alan, 21, 29-30
Lang, Fritz, 106
Lee, Ang, 95
Lee, Stan, 186
Leibniz, Gottfried Wilhelm, 248-52, 254-6, 261-3, 276
Lem, Stanislaw, 46, 222
Leonard, Brett, 135

Lichtenberg, Georg Christoph, 242, 246
 Lisberg, Steven, 133
Little Caesar, 20
 Longo, Robert, 139-40
Lord of the Rings (Yüzüklerin Efendisi), 55
 Lucas, George, 200, 289
 Lundgren, Dolph, 25
 Lynch, David, 247, 261, 288

Maltese Falcon (Malta Şahini), 21-2
 Marcuse, Herbert, 130, 296
Mars Attacks, 74
 Martinson, Leslie H., 72
 Marx, Karl, 130
 Mason, Andrew, 291
 Mastorakis, Nico, 118
Matrix, 11, 13, 35, 39, 42, 56, 78, 84-8, 90, 92, 94-5, 99, 102, 105,
 107, 109, 113-4, 116, 119, 122, 124-5, 129, 131, 133,
 135-6, 140-2, 146-7, 152, 156-7, 165-6, 175, 177-9,
 181-2, 184-5, 187, 189, 192, 195, 199, 202, 204-5,
 207, 209-10, 216-7, 221, 222, 225-7, 230-1, 233, 235,
 239, 244, 246, 248, 261-3, 266, 276, 280, 282, 284,
 288-9, 291-2, 294-9, 303-4, 308, 310-11
Matrix Reloaded, 87, 147, 156-7, 180, 202, 223, 225, 252, 261,
 266, 285, 304-5, 308
Matrix Revolutions, 87
 "Matrix ve Felsefe" (William Irwin), 14, 125, 203
 Mendes, Sam, 191, 288
Metropolis, 106
 Miller, Frank, 68, 186
 Minelli, Vincente, 122
 Moreno, Pepe, 68, 190
Mullholland Drive, 288
 Murnau, Wilhelm Friedrich, 63
 Murphy, Audie, 12

 Natali, Vincenzo, 233
 "Neuromancer" (William Gibson), 88, 131, 177-9, 291, 293
 Newman, Paul, 22
 Niccol, Andrew, 109
 Nickholson, Jack, 76
 Nietzsche, Friedrich Wilhelm, 83, 88, 98, 101, 116, 206, 209,
 220, 271-3, 275, 290, 307
Nintendo, 192
Nirvana, 134
Nirvana Hackers, 140
 Norrington, Stephen, 186
 Norris, Chuck, 25
Nosferatu, 63

 O'Neil, Denny, 67
Orfeo Negro (Siyah Orfe), 151
 Orwell, George, 150
 Oshii, Mamoru, 135

Pacino, Al, 289
Patrick, Robert, 36
Peckinpach, Sam, 273
Phone Booth, 234
Platon, 88, 98, 119, 243, 255, 267, 309
Pleasantville, 123
Project Brainstorm, 134
Proyas, Alex, 135

Rebel without a Cause (si Gençlik), 89
Reeves, Keanu, 139, 182
Reynolds, Lilian, 134
Road to Perdition, 191
Robinson, Jerry, 64
Robocop, 118
Robot Jox, 111
Ross, Gary, 123
"Ruj Lekesi" (Greil Marcus), 132

Saenz, Michael, 190
"Salt Aklın Eleştirisi" (Immanuel Kant), 267, 269
Salvatores, Gabriele, 134
Sargent, Joseph, 201
Scalla, Mario, 132
Schein, Harry, 30
Schopenhauer, Arthur, 88, 275
Schumacher, Joel, 76, 234
Schwarzenegger, Arnold, 23, 25-6, 28-9, 32-4, 36, 39-40, 44-5, 48, 107
Scorsese, Martin, 156
Scott, Ridley, 81, 106
Shane (Vadiler Aslanı), 29, 47, 169
Shatter, 190
Shelley, Mary, 137
Sholder, Jack, 189
Simone, 289
"Simulacres & Simulation" (Jean Baudrillard), 86, 145
Simulacron 3, 138
Singer, Bryan, 189
Singh, Tarsem, 233
Soderbergh, Steven, 134
Softley, Iain, 140
Sokrates, 85-6
Solaris, 81, 134, 265
Spiderman, 189
Spielberg, Steven, 36, 88, 90, 93, 294
Stallone, Sylvester, 25
Star Trek (Uzay Yolu), 264
Star Wars (Yıldız Savaşları), 82-3, 94, 107, 113, 200
Stevens, George, 29-30, 169
Strange Days, 140, 183
Sunset Boulevard, 31
Swanson, Gloria, 31

"Şiddetin Mitolojisi" (Der: Veysel Atayman), 14, 42, 313

"Taking the Red Pill; Science, Philosophy and Religion in the Matrix" (Glenn Yeffeth), 93
 Tarkovski, Andrey, 81, 134
 Tarzan, 26
 Tarzan'ın Hazinesi, 27
 Tarzan Maymun Adam, 26
 Tarzan New York'ta, 27
 Tarzan Ormanlar Aslanı, 26
 Terminatör, 34, 81-2, 111, 118, 136, 150, 169
 Terminatör-2, 13, 28-9, 33-6, 46-7, 49, 105, 107, 204, 210, 245, 304
 The Bat, 61
 The Last Temptation of Christ, 156
 "The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of Real" (William Irwin), 93
 The Steel Crocodile, 138
 The Terminal Man, 117
 The Thief of Baghdad (Bağdat Hırsız), 60
 The Wizard of Oz (Oz Büyücüsü), 61
 THX 1138, 289
 Timecode, 192
 Tom & Jerry, 171
 Trancers, 111
 Tron, 133, 175, 179
 Truffaut, François, 270
 Truman Show, 110, 123
 Trumbul, Douglas, 134

 "Ulysses," (James Joyce) 180

 Verne, Jules, 144
 Videodrom, 134, 183
 Virtuosity, 135
 Wachowski, Andy & Larry, 119, 150, 239
 Wachowski, Larry, 290
 Walken, Christopher, 63
 Wallace, Edgar, 106
 Walton, Fred, 117
 War Games, 117
 Ward, Burt, 72
 Wayne, Jean, 12
 Weir, Peter, 123
 Weissmüller, Johnny, 26
 Welles, H. G., 260
 West, Adam, 72
 West, Roland, 61
 Wild Bunch, 273
 Wilder, Billy, 31
 Williams, Tennessee, 92

 X-Generation, 189
 X-Men, 109, 189, 200

 "Zaman Üzerine" (Norbert Elias), 114
 Zizek, Slavoj, 86, 125, 303