



T.C.

BARTIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BİLİMKURGUDA TOPLUMSAL EŞİTSİZLİĞİN KENTSEL
GÖRÜNÜMLERİ: SİBERPUNK TÜRÜ ÖRNEĞİ

ÖMER BARUT

DANIŞMAN

DOÇ. DR. BERNA FİLDİŞ

BARTIN-2022



T.C.

**BARTIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SOSYOLOJİ ANABİLİM DALI**

**BİLİMKURGUDA TOPLUMSAL EŞİTSİZLİĞİN KENTSEL GÖRÜNÜMLERİ:
SİBERPUNK TÜRÜ ÖRNEĞİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Ömer BARUT

BARTIN-2022

BEYANNAME

Bartın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre Doç. Dr. Berna FİLDİŞ danışmanlığında hazırlamış olduğum “BİLİMKURGUDA TOPLUMSAL EŞİTSİZLİĞİN KENTSEL GÖRÜNÜMLERİ: SİBERPUNK TÜRÜ ÖRNEĞİ” yüksek lisans tezimin bilimsel etik değerlere ve kurallara uygun, özgün bir çalışma olduğunu, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.

08.04.2022

Ömer BARUT

ÖNSÖZ

Eğitim hayatım boyunca bana her türlü desteği sağlamış olan aileme ve dostlarıma, tez çalışmam süresince yaptığı yol göstericilik ile bu yolda ilerlememi sağlayan değerli tez danışmanım Doç. Dr. Berna FİLDİŞ'e ve Bartın Üniversitesi'ndeki bütün hocalarıma teşekkür ederim.

Umarım bu çalışma, hayatımızın hiçbir döneminde eksikliğini hissetmememiz gereken heyecan ve merak duygusuna güzel bir katkı sağlamayı başarabilir.

Ömer BARUT

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

BİLİMKURGUDA TOPLUMSAL EŞİTSİZLİĞİN KENTSEL GÖRÜNÜMLERİ: SİBERPUNK TÜRÜ ÖRNEĞİ

Ömer BARUT

Bartın Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Sosyoloji Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Berna FİLDİŞ

Bartın-2022, sayfa: 89

Bilimkurgu, toplum için geleceğin nasıl olacağına dair büyük merakın edebi yansımasıdır. Tür, ortaya çıktığı 19. yüzyıldan itibaren bilimsel ve teknolojik ilerlemelerin ışığında gelişmeye devam etmiştir. Dünyayı etkileyen birçok unsur (sosyal, siyasi, ekonomik) bilimkurguda kendine yer bulmuştur. Ancak dünyanın 20. yüzyılla beraber yaşamaya başladığı olumsuzluklar, bilimkurguda ümitsiz bir geleceğin inşa edilmesine neden olmuştur. Türün bu olumsuzluklar üzerinden anlattığı hikâyeler, kentsel odaklı bir vizyonda ilerlemiştir. Kentler, gelişmenin bir metaforu olmaktan ziyade toplumsal eşitsizliğin nedeni olarak kurgulanmıştır. Bu yüzyılda hızlıca artan kentsel nüfus nedeniyle bilimkurgu alt dalı olarak birçok distopyada kent anlatılarına yer verilmiştir.

Bilimkurgunun 20. yüzyılın son çeyreğinde distopik kent konusunda yeni bir alt dalı ortaya çıkmıştır. Bu alt dal ileri teknoloji, düşük yaşam şeklinde nitelenen siberpunktır. Siberpunk, önceki bilimkurgu alt türlerinin uzak geleceklerinden ziyade yakın gelecek kentlerini işlemiştir. Kentler, gelişmiş bir teknolojiye sahip olmasına rağmen toplumsal

eşitsizlik konusunda oldukça ümitsizdir. Teknolojik imkânlarla gözetim ve denetim had safhadadır. Dolayısıyla siberpunk kentlerde teknoloji, toplumsal eşitsizliğin üretilmesinde öncü görevindedir.

Bu bağlamda çalışma, siberpunk anlatılarda kentlerin ve kentsel eşitsizliğin ne tür görünümünde yaratıldığına odaklanmaktadır. Kentleri ve kentlerdeki teknolojik yapılara endeksli toplumsal eşitsizliği daha detaylı ortaya koyabilmek için de siberpunkın en önemli üç kentsel distopyası; türün prototipi niteliğinde olan *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* ile en ünlü örnekleri *Neuromancer* ve *Parazit* adlı romanlar çözümlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Bilimkurgu, siberpunk, distopik kent, toplumsal eşitsizlik



ABSTRACT

M. Sc. Thesis

URBAN APPEARANCES OF SOCIAL INEQUALITY IN SCIENCE FICTION: EXAMPLE OF CYBERPUNK GENRE

Ömer BARUT

Bartın University

Graduate School

Department of Sociology

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Berna FİLDİŞ

Bartın-2022, pp: 89

Science fiction is a literary reflection of great curiosity about what the future will be like for society. The species has continued to develop in light of scientific and technological advances since its emergence in the 19th century. Many factors affecting the world (social, political, economic) have found their place in science fiction. However, the negativity that the world began to experience with the 20th century led to the construction of a hopeless future in science fiction. The stories told by the genre through these negativity have advanced in an urban-oriented vision. Cities are not designed as a metaphor for development, but rather as a cause of social inequality. Due to the rapidly increasing urban population in the last century, urban narratives have been included in many dystopias as a sub-branch of science fiction.

In the last quarter of the 20th century, a new sub-branch of science fiction emerged about the dystopian city. This sub-branch is cyberpunk, which is characterized as high-tech, low-life. Cyberpunk dealt with the cities of the near future rather than the distant futures of previous sci-fi subgenres. Although cities have advanced technology, they are quite

hopeless about social inequality. Surveillance and control with technological means are at the highest level. Therefore, in cyberpunk cities, technology plays a leading role in the production of social inequality.

In this context, the study focuses on the appearances of cities and urban inequality in cyberpunk narratives. The three most important urban dystopias of cyberpunk are; the prototypes of the genre, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, the most famous examples of the novels *Neuromancer* and *Snow Crash* are analyzed.

Keywords: Science fiction, cyberpunk, dystopian city, social inequality



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil No	Sayfa No
2.1: <i>Yirminci Yüzyılda Paris</i> romanına yönelik bir çizim	15
2.2: Graham'ın balkondan baktığı anı tasvir eden bir çizim.....	18
2.3: <i>Le Corbusier</i> 'in planlamalarından bir örnek	19
2.4: <i>Biz</i> 'in Tek Devleti'ni tasvir eden bir çizim	20
2.5: Trantor kentinin ihtişamlı günlerinden bir kare	22
2.6: <i>The Concentration City</i> romanına yönelik bir görsel.....	24
2.7: <i>Stand on Zanzibar</i> 'taki adayı tasvir eden bir görsel	27
2.8: <i>Gökdelen</i> romanındaki yüksek katlı binaların görseli.....	27
3.1: Siberpunk kent merkezine örnek.....	39
3.2: Gotik anlatılardaki kentlere örnek bir görsel.....	40
3.3: Siberpunk kentin toplumsal mekânına bir örnek.....	45
3.4: Kent merkezine yakın bir banliyö örneği	45
4.1: Kitabın ilk baskısının kapağı.....	61
4.2: Romanın tasvir ettiği kent merkezi	66
4.3: Romandaki terk edilmiş kentlerin dış çeperleri	67
4.4: Kitabın ilk baskısının kapağı.....	67
4.5: Chiba Bölgesi'ni temsilen yapılan bir görsel.....	69
4.6: <i>Sprawl</i> 'i temsilen yapılan bir görsel	71
4.7: Kitabın ilk baskısının kapağı.....	73
4.8: <i>Metaverse'nin</i> betimlendiği temsili bir görsel	75
4.9: <i>u-sotr-it</i> temsili bir görsel.....	77

KISALTMALAR DİZİNİ

MS	: Milattan Sonra
MÖ	: Milattan Önce
vb.	: ve benzeri
VR	: Virtual Reality
BAMA	: Boston-Atlanta Metropolitan Axis
ICE	: Intrusion Countermeasures Electronics
MİŞ	: Merkezi İstihbarat Şirketi

İÇİNDEKİLER

BEYANNAME	ii
ÖNSÖZ	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	viii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	ix
1. GİRİŞ.....	1
2. BİLİMKURGU EDEBİYATI VE BİLİMKURGU EDEBİYATINDA DİSTOPİK KENT TAHAYÜLLERİ.....	4
2.1. Bilimkurgunun Tanımı ve Sınırları	4
2.2. Bilimkurguda Öncü ve Kurucu İsimler	8
2.2.1. Mary Wollstonecraft Godwin Shelley ve Eserleri.....	8
2.2.2. Edgar Allan Poe ve Eserleri	9
2.2.3. Jules Gabriel Verne ve Eserleri	10
2.2.4. Herbert George Wells ve Eserleri.....	11
2.3. Distopya Kavramı ve Distopyalarda Toplum	12
2.4. Bilimkurgu Edebiyatında Distopik Kent Tahayyülleri.....	14
2.4.1. 19. Yüzyıl Bilimkurgusunun Gelecek Kentleri.....	15
2.4.2. Erken 20. Yüzyıl Bilimkurgusunda Kent Yaratımı	18
2.4.3. Altın Çağ Dönemi'nde Büyüyen Kentler	21
2.4.4. Yeni Dalga Dönemi'nin Ümitsiz Kentleri	24

3. BİR BİLİMKURGU TÜRÜ OLARAK SİBERPUNK VE SİBERPUNKTA KENT KURGUSU	29
3.1. Siberpunkın Tanımı ve İçeriği.....	29
3.2. Siberpunkın Öncü İsimleri	31
3.2.1. Alfred Bester ve Eserleri	32
3.2.2. Philip Kindred Dick ve Eserleri.....	32
3.3. Siberpunkın Temsilci İsimleri	34
3.3.1. William Gibson ve Eserleri	34
3.3.2. Bruce Sterling ve Esrerleri.....	35
3.3.3. John Shirley ve Eserleri.....	36
3.3.4. Neal Stephenson ve Eserleri	37
3.4. Siberpunkta Kent Kurgusu.....	37
3.4.1. Siberpunkın Küresel Kentlerine Doğru	40
3.4.2. Siberpunk Kentlerde Gözetim ve Denetim	42
3.4.3. Siberpunk Kentlerin Toplumsal Mekânları	44
3.4.4. Siberpunkın Kentlerinde Toplumsal Yapı	46
3.4.4.1. Siberpunk Toplumda Küresellik	48
3.4.4.2. Siberpunkın Altkültür Tematığı	49
3.4.4.3. Cinsiyet, Siborg ve Transhümanizm Üzerine Bir Bakış	51
3.5. Siberuzay Kavramı	54
3.5.1. Siberuzayın Siber Kentleri	56
3.5.2. Siberuzayda Toplumsal Yapı.....	58
4. SİBERPUNK ROMAN ÖRNEKLERİ VE KENT ÇÖZÜMLEMELERİ	61
4.1. Philip Kindred Dick'in <i>Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?</i> Romanı.....	61
4.1.1. Romanın Toplumsal Yapısı.....	62

4.1.2. Romanda Kentsel Görünümler.....	64
4.2. William Gibson'un <i>Neuromancer</i> Romanı	67
4.2.1. Romanın Toplumsal Yapısı.....	68
4.2.2. Romanda Kentsel Görünümler.....	70
4.3. Neal Stephenson'un <i>Parazit</i> Romanı	73
4.3.1. Romanın Toplumsal Yapısı.....	74
4.3.2. Romanda Kentsel Görünümler.....	76
SONUÇ	80
KAYNAKÇA.....	83

1. GİRİŞ

Gerçek ve kurgunun kesiştiği, dolayısıyla örtüştüğü bir alt disiplin olarak edebiyat sosyolojisi, toplumsal alanı ya da geniş bir bakış açısıyla içinde yaşanan dünyayı sarıp sarmalayan zamanın ruhunu vermektedir. Dolayısıyla her edebi ürün, örtülü ya da değil, içinde yaşanan ‘şimdi’nin izlerini taşımaktadır. Ancak kurgu, bir ayağı ‘şimdi’de olsa bile, onun şekillendirdiği bir gelecek tahayyülüne de sahiptir. Bu bağlamda, bilimkurgu yarınların ne getireceğini merak eden önemli bir edebiyat alanıdır. Tarih boyunca yarınlar, kimi zaman ümitle kimi zaman korkuyla eşdeğer tutulmuştur. İnsanlık, merak ettiği geleceği farklı yollarla anlatma gayretine girişmiştir. Bu gayretlerden biri olan bilimkurgu, teknolojik ve bilimsel ilerlemenin gelecekte ne getireceğine dair merak duygusunun bir yansıması olarak, büyük kehanetlerde bulunmuştur. Elbette ki söz konusu kehanetler, içinde yaşanan zamanın toplumsal, siyasal veya ekonomik gerçeklerinden etkilenerek şekillenmiştir.

Edebiyat alanındaki bilimkurgu serüvenine bakıldığında, kehanet dolu fikirler 19. yüzyıl dünyasında görünür hale gelmeye başlamıştır. Başlarda macera ve seyahat öyküleri içerisinde kendisine yer bulan bilimkurgusal anlatılar, modern dünyanın hızlı gelişimi ile gittikçe yetkinleşmiş ve zenginleşmiştir. Bu süreçte, modern dünyanın ana mekânı olarak kentler de bilimkurgu anlatılarının odak noktası haline gelmiş, bilimkurguya da ‘ev sahipliği’ yapmıştır.

Başlarda daha iyimser olan kent algısı, endüstriyel gelişimin doğaya zararı ve kentlerin kontrol edilemez bir şekilde artan nüfusu nedeniyle karamsar bir havaya bürünmüştür. Böylece geleceğin kentleri ümidin değil, korku ve kontrol edilemezliğin tezahürü olmaya başlamıştır. Bu ise kentlerin olumsuz bir bakış açısıyla edebi yaratım süreçlerine konu olmasına neden olmuştur. Nitekim bilimkurgunun ortaya çıktığı 19. yüzyılda distopik kentler, değişen toplumsal veya siyasal yapılara karşılık olarak eleştiri mahiyetinde kurgulanmıştır. Distopik kentler, ütöpik tahayyüllerin gelecekte bir karşılığı olmadığı ve dünya gidişatının olumsuz bir seyir izleyeceği inancının sonucudur.

20. yüzyılda insanlık iki önemli savaş görmüş ve ekonomik buhranlar yaşamıştır. Ancak kentlerin büyümesi devam etmiş ve dünya metropol, mega-kent, megapol gibi kavram ve bu kavramların karşılık geldiği alanlarla tanışmıştır. Söz konusu gelişmeler neticesinde 19. yüzyılda karamsar bir görüşle kurgulanan geleceğin kentleri, yukarıda sıralanan daha büyük versiyonları üzerinden daha kasvetli bir tahayyülün mekânları haline gelmiştir. Bu ise 20. yüzyılda bilimkurgu üretiminin artması ve birçok alt dala bölünmesini sağlamıştır.

20. yüzyılda üretimi artan ve çeşitlenen bilimkurgu, daha büyük versiyonları ile kentleri odağında tutmaya devam ederken, kurgulanan kentler toplumsal eşitsizliğin de üretim alanı olarak ele alınmıştır. 20. yüzyılın Amerika ve Avrupa metropollerindeki kent merkezleri ile gettoları arasındaki uçurumdan ilham alan bu bakış, özellikle 1970'lerden itibaren bilimkurgunun yakın ve uzak geleceğe dair toplumu uyarma misyonu ile hareket etmesi sonucunu doğurmuştur.

Bilimkurgunun üstlendiği bu misyon, kurguladığı toplumsal dünyalar ile geleceğin dünyasının nasıl şekilleneceği ya da olacağı noktasında bir öngörü sunması ile yakından bağlantılıdır. Bu durum, bilimkurgunun hem popülerleşmesini hem de -özellikle sosyal bilimler alanında- bilimkurgu üzerine yapılan bilimsel çalışmaların artmasını sağlamıştır. Sosyoloji özelinde söylenmesi gereken ise, geleceğe dair öngörüler içeren bu türün, temelde toplumsal düzen üzerine düşünüyor olduğu ve elbette ki söz konusu öngörülerin 'şimdi'nin toplumsal/dünyasal gerçeğinden beslendiğidir. Dolayısıyla bilimkurgu, geleceğin kentlerinde gözlenen toplumsal eşitsizlik kurgusu ile sosyolojinin doğrudan ilgi alanına girmektedir.

Siberpunk türünde kentsel ve toplumsal yaşam iki farklı biçimi beraberinde getirmektedir. Toplum bir yandan yüksek teknolojinin esiri ve düşük yaşam standartlarına sahip olarak, diğer yandan ise yüksek teknolojinin sahibi olan ulus-ötesi şirketler veya yapay zekâların varlığı ile kurgulanmaktadır. Bir anlamda siberpunk türünün teknolojiye yönelik kuşkulu bakışı kendisini toplumsal boyutla ortaya koymaktadır. Buradan hareketle çalışma, siberpunk türünde kurgulanan kentleri ve bu kentlerdeki toplumsal eşitsizlik yansımalarını göstermeyi amaçlamaktadır. Siberpunk türünün yakın geleceğin kentsel ve toplumsal eşitsizlikleri hakkında öngörülerde bulunması, sosyolojik tespitlerde bulunmayı hem kolaylaştırmakta hem de gerekli kılmaktadır.

Bilimkurgunun bir türü olarak 1980'lerde ortaya çıkan ve popülerlik kazanan siberpunk, bu popülerliği arttırarak günümüze kadar taşımıştır. Ancak günümüzde edebiyattan sinemaya ve video oyun dünyasına kadar geniş bir alanı etkileyen siberpunk türü, ülkemizde yapılan akademik çalışmalarda kendisine yeteri kadar yer bulamamıştır. Yerli akademi dünyasında siberpunk ile ilgili Oğuzhan Ersümer'in Sahne ve Görüntü Sanatları alanındaki *Bilimkurgu Sinemasında Siberpunk Etkisi Taşıyan Filmlerin Ayırt Edici Özellikleri* ve Özlem Şahin Soy'un Batı Dilleri ve Edebiyatı alanındaki *Siberpunk Roman: William Gibson ve Bruce Sterling'in Eserlerinin 1980 Sonrası Bilimkurgu Edebiyatı Örnekleri Olarak İncelenmesi* adlı doktora tezleri dikkat çekicidir. Yanı sıra tür mimari, görsel sanatlar gibi alanlarda birkaç yüksek lisans tezine de konu olmuştur. Ancak siberpunk, sosyal bilimler alanında

özgün bir varoluştan, kentsel ve toplumsal bir incelemeden yoksundur. Bu yüzden çalışmanın, özellikle sosyal bilimler alanında sınırlı olan bilimkurgu çalışmalarına dikkat çekmek ve bilimkurgu üzerine yapılacak sosyolojik tahayyüllere katkı sağlamak gibi bir hedefi bulunmaktadır.

Çalışma, literatür taramasına dayanmaktadır. Bilimkurgunun, özellikle siberpunk yazının tarihsel ve kavramsal şeması için, bilimsel içerikli ya da değil, roman, deneme, hikâye, röportaj gibi pek çok türde yazılı kaynaklardan yararlanılmıştır. Çalışmanın ana kısmını oluşturan distopik kent anlatıları için film, video oyun gibi görsel kaynaklardan da yararlanıldığı söylenmelidir. Bulgular kısmının bir bölümünde ise literatür taramasıyla elde edilen bilgiler ışığında roman incelemeleri yapılmıştır. Bu incelemelerdeki odak, romanlardaki distopik kent kurgusu ile teknoloji-toplum ilişkisine dair yapılan çözümlemelerden hareketle belirlenmiştir.

Çalışma giriş bölümü dâhil olmak üzere dört ana bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın ikinci bölümü, bilimkurgunun tanımı ve sınırlarına dair çerçeveyi çizen alt bölümle başlamakta, bilimkurgunun öncü ve kurucu kabul edilen yazarları ve bu yazarların eserlerine dair değerlendirmeler ile devam etmektedir. Bilimkurgunun tarihsel gelişimi ve içeriğinin ardından, distopya kavramı ele alınıp distopyaların toplumsallıkla ilişkisi ortaya konmaktadır. Son alt başlıkta ise kentsel distopya anlatılarına odaklanılmakta, siberpunk türüne kadar ön plana çıkan yazarlar ve eserleri üzerinde durulmaktadır.

Çalışmanın üçüncü bölümü siberpunk türüne ayrılmıştır. Bilimkurgudaki kentsel distopyaların teknoloji üzerinden ilerleyen önemli alt türü siberpunk olmuştur. Bölüm, siberpunk türünün anlamı, içeriği ve öncülerinin olduğu alt bölümün ardından, bu türdeki temsilci isimlerin hayatı ve eserlerine odaklanmıştır. Bölümün kent odaklı kısmında ise, distopya üzerinden siberpunk kentler eşitsizlik, gözetim ve denetim, toplumsal yaşam gibi farklı temalar üzerinden incelenmiştir.

Çalışmanın dördüncü bölümü, üçüncü bölümde yapılan çıkarımlardan hareketle üç siberpunk romanının çözümlenmesini içermektedir. Bu bağlamda *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* (Philip Kindred Dick, 1968), *Neuromancer* (William Gibson, 1984) ve *Parazit* (Neal Stephenson, 1992) romanları, kentler ve kentlerdeki toplumsal eşitsizlik bağlamında incelenmiştir.

2. BİLİMKURGU EDEBİYATI VE BİLİMKURGU EDEBİYATINDA DİSTOPİK KENT TAHAYÜLLERİ

Bilimkurgu, günümüzde birçok alt dala sahip olan geniş bir edebiyat yazımıdır. Bu edebiyat yazımı 19. yüzyılda ortaya çıkmış ve insanların hayal dünyasını yansıtan önemli bir alan olmuştur. İnsanların geleceğe dair iyi veya kötü düşüncelerini yansıtan bilimkurgu, insan nüfusunun artışına paralel olarak kentsel konuları içermeye başlamıştır. Bu bölüm, bilimkurgunun tanımını, ortaya çıkış sürecini ve bilimkurgudaki kentsel distopya tarihinin kısaca incelenmesini içerecektir.

2.1. Bilimkurgunun Tanımı ve Sınırları

19. yüzyıla gelindiğinde olağanüstü seyahatler, macera öyküleri, gotik veya korku edebiyatının sınırlarında dolaşan anlatılar, ortak bir alanı işaret etmeye başlamıştır. Bu yüzyılla beraber, bahsi geçen edebi türlerde bilimsel yönlerin ön plana çıktığı görülmektedir. Bilimsel yönüyle farklılaşmaya başlayan anlatılar, yazar ve mucit Hugo Gernsback tarafından tanımlanmaya çalışılmıştır. İlk kez 1926 yılında bilimsel kurgu olarak nitelenen yazılar, 1929 yılına gelindiğinde bilimkurgu adını almıştır. *Amazing Stories* ve *Science Wonder Stories* gibi ilk bilimkurgu dergilerinde editörlük yapan Hugo Gernsback, böylelikle bilimkurgunun isim babası olmuştur (Baudou, 2005: 8).

Bilimkurguya sınır çizme denemesi 20. yüzyılda yapılmış olsa da bilimkurgusal öğeler taşıyan yazılar oldukça geriye dayanmaktadır. Antik Yunan Dönemi'ndeki dünya ya da dünya dışı seyahat ve macera öykülerine kadar götürülebilecek söz konusu yazım, MS 175 tarihli *Gerçek Bir Hikaye*'ye uzanmaktadır. Samsatlı Lukainos tarafından yazılan ve Ay'a yapılan bir yolculuğu anlatan *Gerçek Bir Hikaye*, bilimkurgusal öğeler taşıyan ilk yapıtlardandır. Ancak, modern ve bilimsel yönü ağır basan ve günümüz bilimkurgu yazarlarının ilk olarak kabul ettiği eser, 1818 tarihli *Frankenstein ya da Modern Prometheus* adlı romandır. Mark Shelley tarafından kaleme alınan *Frankenstein ya da Modern Prometheus*, aynı zamanda gotik edebiyata ait bir eserdir. Yazar Shelley'in romanı, geleneksel gotik edebiyatın doğaüstü tecrübelerine ek olarak bilimsel gelişmenin etki ve sonuçlarını içermektedir. Dolayısıyla roman, diğer gotik eserlerden ayrılmaktadır (Milner, 2010: 14-15).

Bilimkurgu, 19. yüzyılla beraber dünyanın geçirmeye başladığı değişim ve dönüşümün bir uzantısı niteliğindedir. Mark Shelley'in *Frankenstein ya da Modern Prometheus* romanında olduğu gibi teknolojik gelişmeler, yazarların hayallerini etkilemeye başlamıştır. Deneyler, keşifler ve icatlar, bilimkurgunun vazgeçilmezi olan gelecek tahminlerinin

dayanak noktasını oluşturmıştır. Çünkü insanlık, gelecekte kendisini neyin beklediğini daima sorgulamaktadır. Bilim ve teknolojinin bu sorgulamaları daha da artıracak şekilde ilerlemeye başlaması hayal gücünün sınırlarını genişletmektedir. Bilimkurgu, günümüz dünyasını farklı kurgulayarak, örneğin yeni bir teknolojik keşfi, uzaylıları, tarihi veya toplumları dönüştürerek yenilikler yaratmaya çalışmaktadır. Bu yenilikler, bilimkurgunun önceki dönemlerin doğaüstü, mistik fantezilerinden sıyrılarak bilimsel temellere yakın olmasını içermektedir (Prucher, 2009: 18).

Bilimkurgunun içerdiği unsurlar ve ona getirilen tanımlar, dönemlere göre farklılık göstermektedir. Bilimkurgu adının konulduğu 1929 yılından itibaren farklı düşünür ve yazarlar, bilimkurguyu tanımlamaya çalışmış ve ortaya çeşitli görüşler atmıştır. Türün isim babası Hugo Gernsback bilimkurguyu, türün öncülleri olan Jules Gabriel Verne, Herbert George Wells ve Edgar Allan Poe'nun açmış olduğu bilimsel bir yol olarak görmektedir. Gernsback, bilimkurgunun insanlar için büyüleyici olduğu kadar eğitici olduğunu da vurgulamaktadır. Ona göre gelecek kuşakların eğitici yolu olan bilimkurgu, büyülu kehanetlerle bilimsel gerçeklerin iç içe geçtiği türden öykülerdir (Gernsback, 1926: 3).

Hugo Gernsback'ın bilimkurgu içeriğini tanımlamaya çalıştığı dönemlerde bilimkurgu, aylık dergilerde kısa hikayeler şeklinde yayımlanmaktadır. O dönemde bilimkurgunun diğer edebi türlerin altında görüldüğü göz önüne alındığında, eğitici yönüne vurgunun dikkate alınmak için yapıldığı görülmektedir. Ancak, zaman geçtikçe özgün ve bağımsız bir tür haline gelen bilimkurgu, daha karmaşık ve genelleyici tanımlamalara sahip olmuştur.

Adam Roberts, *The History of Science Fiction* adlı kitabında bilimkurgu tanımlarını tarihsel olarak kategorize etmektedir. Kitap incelendiği zaman, bilimkurguda hangi akım ve düşünce ön planda ise tanımların o yöne doğru kaydığı görülmektedir. Bilimin katı bir şekilde savunulduğu *sert bilimkurguda (hard science-fiction)* tanım, doğa bilimlerindeki bir buluşun üzerine anlatılan macera ve deneyimler bütününe kastetmektedir. Kültürel ve politik etkilerin ön plana çıktığı *sosyal bilimkurguda (social science-fiction)* ise, toplumun ve insanın merkezde olduğu tanımlamalar bulunmaktadır (Roberts, 2006).

Sert bilimkurgunun öncü yazarlarından Robert Anson Heinlein 1959'da bilimkurguyu şöyle tanımlamaktadır:

"(Bilimkurgu) Gelecekteki olası olaylar hakkında, tamamen, gerçek dünya, geçmiş ve gelecek ile ilgili yeterli bilgiye, doğa ve bilimsel yöntemin tam olarak anlaşılmasına dayalı gerçekçi kurgulardır" (1959: 20).

Bilimkurgunun sosyal konuları üzerine eser veren yazarı Philip Kindred Dick ise 1981'de şu tanımı yapmıştır:

"Bilimkurgu sadece gelecekte geçen ve ileri teknoloji içeren hikayeler olarak tanımlanmamalıdır. Hayali bir dünyaya ve aslında var olmayan ancak kestirilebilir bir topluma sahip olmalıdır. Bunun içinde, içinde bulunduğumuz toplumda veya geçmişte bilinen herhangi bir toplumda meydana gelemeyen olayları içermelidir. Bu şekilde yaratılan kurmaca dünyanın okuyucu için sarsıcı bir şok oluşturmaya beklenebilir" (1999: 18).

Eserlerinde dünya dışı bir yaşamı inşa etmenin yanı sıra ekolojik, ekonomik ve sosyal temaları da kullanan Amerikalı yazar Kim Stanley Robinson'un bilimkurgu tanımı, Peter Nicholls tarafından şu şekilde aktarılır:

"Bilimkurgu tarihsel bir edebiyattır. Her bilimkurgu anlatısı, tasvir ettiği dönemde şimdiki anımızı ya da geçmişimizdeki bir ana bağlı açık ya da örtük bir kurgusal tarih içerir" (1993: 311).

İngiliz bilimkurgu yazarı Christopher Evans'ın 1988'de yapmış olduğu geniş çaplı tanım şöyledir:

"Bilimkurgunun en net tanımı, bir 'ya eğer?' edebiyatı olduğudur. Ya zamanda yolculuk yapabilseydik? Ya başka gezegenlerde dolaşıyor olsaydık? Ya uzaylı ırklarla temas kursaydık? vb. Yani başlangıç noktası, yazarın olayların bizim onları bildiğimizden farklı olduğunu varsaymasıdır" (1988: 311).

Bilimkurgunun 1970'lerden itibaren akademik anlamda araştırma sahasına sahip olduğu görülmektedir. Bilimkurguyu akademik anlamda araştıran kişiler de tanımlama girişimlerinde bulunmuştur. Bu noktada Darko Suvin ismi ön plana çıkmaktadır. Bilimkurgunun en önemli teorik araştırma dergilerinden olan *Science Fiction Studies*'te editörlük görevi de yapan Suvin, bilimkurguyu şu şekilde tanımlamaktadır:

"(Bilimkurgu) gerek ve yeter şartı yabancılaşmayla bilişin varlığı ve etkileşimi olan; bilişsel mantığın geçerli saydığı kurgusal bir yeniliğin baskın ya da hegemonik bir anlatıyla aktarılmasından ayırt edilebilen bir edebi türdür" (1979: 7).

İskoç bilimkurgu araştırmacısı ve editörü David Pringle'ye göre ise bilimkurgunun tanımı şu şekilde olmalıdır: *"(Bilimkurgu), modern bilimin yaratıcı perspektiflerinden yararlanan bir fantastik kurgu biçimidir"* (1985: 9). Bilime ya da teknolojiye dayalı zihinsel tasarımların bilimkurgu olarak adlandırılabilceği düşüncesinden önce, farklı görüşler ortaya atılmıştır. Bu görüşler, bilimsellikten uzak olan ve herhangi bir teknolojik meraka sığınmayan spekülatif kurguların da bilimkurguya içkin olduğunu savunmaktadır. Fantastik öykülerin, mitolojik anlatıların veya masalların, bilimkurgu ile temas halinde olduğu vurgulanmıştır. Aralarındaki birliktelik iddiası, her iki sanatsal etkinliğin de geleceğe dönük bir anlatıya sahip olması veya uzaysal konulara ve varsayımlara dayanması nedeniyle muhtemeldir. Ancak, bilimsel bir kanıtın veya verinin işlenerek kurgusal bir dünya yaratılması bilimkurgunun içeriğine girmektedir. Doğaüstü güçlerin varlığına iman, kanıt gerektirmeyen fiziksel ve kimyasal değişimlerin dünyada veya uzayda

kurgulandığı evrenler ise fantastik edebiyatı oluşturmaktadır (Bayar, 2001: 16-19).

İngiliz edebiyat eleştirmeni Andrew Milner'a göre (2013: 268) bilimkurgu geçmiş anlatıları kendine dahil etmemektedir. Ona göre bilimkurgu, 19. yüzyılda meydana gelmiş olan bilimsel ve fiktörel devrimlerin ürünüdür. Bilimkurgunun roman ve hikayeyi kapsayan düzlemde, 19. yüzyılda tomurcuklanmaya başlayan radikal yeniden dönüşümleri veya yenilikleri temsil ettiği dahi söylenebilir.

Bilimkurgunun dünyayı değiştirmeyi ya da dönüştürmeyi amaçlayan klasik ütopyalar ile tarihsel bir bağı vardır. Platon'un *Devlet*'i (MÖ 340), Thomas More'un *Ütopya*'sı (1516) veya Francis Bacon'un *Yeni Atlantis*'i (1626) hayali olarak kurgulanan ideal toplum tasarımlarını bize anlatmaktadır. Klasik ütopyalar her ne kadar bilimsel kaygıdan ziyade politik bir endişe taşımış olsa da, içinde bulunulan zamanın daha olumlu bir geleceğe dönüşeceğini düşlemektedir. Dolayısıyla, bilimkurgunun dünya daha iyiye gidecek mi düşüncesini klasik ütopyalara borçlu olduğu belirtilmelidir (Williams, 1978: 206).

19. yüzyılla beraber ayrı bir edebi alana kavuşan bilimkurgu, zamanla tarihsel ve suç kurgularının altında görülmekten kurtulmuştur. Bilimkurgunun bağımsız bir tür olarak kendini kabul ettirmesi, bilimsel yönüne sığınarak gerçekleşmiştir. Bu bağlamdan hareketle bilimkurguya sınır çizmek, onun ne olmadığını vurgulayarak yapılmalıdır. Bilimkurgu, fantastik anlatının büyöl, mistik veya doğaüstü olaylarına zıt olarak bilimsel akla uygun hikayeler anlatmaktadır (Jameson, 2009: 97).

Bilimkurgu yazarlarının sihirli ve fantastik öğelerin hâkim olduğu anlatıları edebi olarak bilimkurgudan ayırma çabaları, keskin sınırları belirlemektedir. Bilimkurgu yazarlarına göre bilimkurgudaki bilim terimi, çizilmek istenen sınırların temelini oluşturmaktadır. Bilimkurgunun, kurgusunda bilimsel bir yöne sahip olan 1818 tarihli *Frankenstein ya da Modern Prometheus* ile başlaması bundan kaynaklıdır (Roberts, 2006: 3-4).

İlk bilimkurgu eserinin üzerinden 200 yıl geçmesine ve herkesin mutabık olduğu bilimkurgu ismine rağmen, türün tam anlamıyla bir tanımı yoktur. Fransız edebiyat eleştirmeni Jacques Baudou'ya göre (2005: 9) 1950'li yıllarda "*gezegenler arası füzelerden söz eden yazılar*" topluluğu olarak görülen bilimkurgu, günümüzde bu kadar kısıtlı ve eksik bir tanımlamaya sığmayacaktır. Her geçen gün farklı tema ve alt dalların ortaya çıktığı bu tür, sürekli olarak değişim ve çeşitlenme içerisinde. Üstelik, sinema endüstrisinin gelişmesiyle birlikte bilimkurgu kitaplarından uyarlanan filmlerin sayısı artmaktadır. Bu durum, türün daha çok tanınmasına ve yeni okuyucular kazanmasına aracılık etmektedir. Çalışmanın tarihsel arka planını anlamak açısından öncü bilimkurgu yazarlarının hayatlarına ve eserlerine bakmak yerinde olacaktır.

2.2. Bilimkurguda Öncü ve Kurucu İsimler

Bilimkurgu türünün temelleri birçok farklı edebi türle ilişkilendirilmektedir. Ancak, geçmiş dönemdeki (mitoloji, gotik, fantastik vb.) anlatılardan sıyrılan bilimkurgu, 19. yüzyılda hemfikir olunan başlangıcını gerçekleştirir. 19. yüzyılda dünya, gelişme ve ilerleme açısından daha önce hiç olmadığı kadar değişime uğramıştır. Bu yüzyıldaki değişimlerin, buluşların ve icatların ışığında yükselen edebi tür bilimkurgu olmuştur.

19. yüzyılda eserler kaleme almaya başlayan yazarlar, dünyanın geçirmeye başladığı hızlı ve büyük dönüşümden yararlanmıştır. Yazarlar, türün ilk ve sağlam örneklerini bu dönemde vermeye başlamıştır. Genel olarak ilk dönemin eserleri, keşfetmenin ve büyülenmenin etkisi altındadır. 19. yüzyılın teknoloji, bilim ve endüstri alanlarındaki ilerlemenin verdiği yaratıcılık, geleceğe yapılan vurgunun daha ön planda olmasını sağlamıştır. Bu dönemdeki eserler, gelişen teknolojinin ve toplumsal dönüşümün etkilerini yansıtmıştır. Ancak, eserlerin sadece ütöpik hayalleri içerdiğini söylemek yanlış olacaktır. Kimi ilk dönem bilimkurgu yapıtları, politik kaygı ve gelecek endişesinden hareketle kurgulanmıştır. Eserler dünya dışına yapılan seyahatlerin, ilginç buluşların veya ütöpik tahayyüllerin bilimsel temellere oturtularak ifade edilmesine dayanmıştır (Roberts, 2006: 88).

Şüphesiz ki, bilimkurgunun sonraki yüzyılda oldukça çeşitlenmiş ve yerini sağlamlaştırmış bir tür olmasında öncü ve kurucu isimlerin rolü büyüktür. Bilimkurgunun yazarlar üzerinden kronolojik bir sıralaması yapıldığında, öncü ve kurucu olarak nitelendirebileceğimiz dört isim ön plana çıkmaktadır. Bu isimler, Mary Wollstonecraft Godwin Shelley, Edgar Allan Poe, Jules Gabriel Verne ve Herbert George Wells'tir.

2.2.1. Mary Wollstonecraft Godwin Shelley ve Eserleri

Mary Wollstonecraft Godwin Shelley (1797-1851), birçok edebi türde eser kaleme alan ancak *Frankenstein ya da Modern Prometheus* (1818) romanıyla ünlenen bir yazardır. Mary Shelley, yazdığı bu roman sayesinde çoğu bilimkurgu otoritelerince ilk bilimkurgu yazarı olarak adlandırılmayı hak etmiştir.

Mary Shelley, *Frankenstein ya da Modern Prometheus*'unu henüz yirmi yaşına gelmeden, içinde bulunduğu dönemin bilimsel ve toplumsal çerçevesinden hareketle yazmıştır. Gotik etkisi de barındıran roman, simyadan vazgeçerek gerçek bilime yönelen ve insan parçalarından bir yaratık meydana getiren Victor Frankenstein'ın hikâyesine dayanmaktadır. Frankenstein, oluşturduğu yaratığı bilimsel yöntemlerle hayatta tutmaya çalışmaktadır. Mary Shelley bu romanın ortaya çıkış sürecini, ilk yayım tarihi olan 1818

baskısında aktarmaktadır. Yazar Shelley, Erasmus Darwin'ın *Zoomania* (1794) ve *The Temple of Nature* (1803) adlı eserlerinin romanını etkilediğini belirtmektedir. Roman, daha sonra bilimkurguda önemli bir tema olacak olan araştırmaları ve buluşlarıyla kendisini aşan bilim adamı örneğinin ilk temsilcisidir (Baudou, 2005: 20).

Mary Shelley'in bir diğer önemli romanı *Son İnsan* (1826) adıyla yayımlanmıştır. *Son İnsan* romanı, her ne kadar *Frankenstein ya da Modern Prometheus* kadar ün yapmasa da farklı bir konuma sahiptir. Roman, 2073 yılında dünyada gerçekleşen büyük bir salgının etkisini anlatmaktadır. Dolayısıyla bu distopik roman, bilimkurgu türlerinde sıklıkla işlenen salgın temasının habercisi konumundadır (Baudou, 2005: 21).

Mary Shelley, ilk bilimkurgu yazarı olarak kabul edilmesinin yanı sıra birkaç bilimkurgu temasının da mimarıdır. Bilim insanı ve salgın temasının öncüsü Shelley'in, bilimkurgu türü üzerinde muazzam bir etki bıraktığı rahatlıkla söylenebilir (Roberts, 2006: 95). Mary Shelley hayatı boyunca seyahat anıları, çocuk öyküleri, şiir ve biyografi gibi farklı alanlarda birçok eser vermiştir. Yazarın iki bilimkurgu romanı dışında, tarihi ve gerçekçi olarak nitelendirilen birkaç romanı daha bulunmaktadır.

2.2.2. Edgar Allan Poe ve Eserleri

Amerikalı yazar Edgar Allan Poe (1809-1849) şair, yazar, editör ve edebiyat eleştirmenidir. Kısa öykünün ilk yazarlarından kabul edilen Poe, gizem, korku ve ölüm gibi temalar üzerine yoğunlaşmıştır. Amerikan romantizminin önemli bir temsilcisi olan yazar, polisiye türünün mucidi olarak bilinmektedir. Ayrıca Poe, o dönem yeni ortaya çıkmaya başlayan bilimkurgu türüne de büyük katkısı olan önemli bir yazardır (Stableford, 2003: 18-19).

Bilimkurgu araştırmacılarına göre Poe, bilimkurgunun ilk ustalarındandır. Bu ününü, 2848 yılını anlattığı *Mellonta Tauta* (1849), devasa bir yıldızın dünyanın sonunu getirdiği *Eiros'la Charmion'un Konuşması* (1839) ve gelişen uygarlığın dünyayı kirleterek çöküşüne neden olmasını anlatan *Monos ile Una'nın Konuşması* (1841) adlı eserler getirmiştir. Yazar Poe, *Hans Pfall Diye Birinin Benzeri Görülmemiş Serüveni* (1835) ve *Balon Şakası* (1844) adlı eserleriyle de bilimkurguya seyahat maceraları türünde önemli yapıtlar bırakmıştır. Sürekli olarak gelecek hayaliyle yaşadığı bilinen Poe'nun, eserlerinde bu hayalini ince ve karmaşık şekilde işlediği görülmektedir (Baudou, 2005: 21-22).

Yazar Poe, kısa öyküleriyle bilinen bir yazar olsa da, onun edebi anlamda en büyük başarısı *Nantucketh Arthur Gordon Pym'in Öyküsü* (1838) adlı romandır. Yazarın tek romanı olma özelliği taşıyan eser, denizci bir kahramanın arkadaşlarıyla birlikte okyanus

kıyılarındaki tuhaf toprakları ve kültürleri keşfettikleri bir yolcuğu anlatmaktadır. Kendisinden sonra gelen Jules Verne gibi birçok yazara ilham olan bu eser, önemli bir başyapıt olarak kabul edilmektedir (Roberts, 2006: 101). 1849 yılında henüz 40 yaşında hayata veda eden yazar, geriye onlarca öykü, şiir, makale ve derleme bırakmıştır.

2.2.3. Jules Gabriel Verne ve Eserleri

Jules Gabriel Verne (1828-1905) Fransız gezgin ve bilimkurgu yazarıdır. Ailesinin isteğiyle hukuk eğitimi alan yazar, bu alanda ilerlemek yerine hayali olan edebiyata yönelmiştir. Pierre-Jules Hetzel adlı bir editöre ilk romanı olan *Balonla Beş Hafta*'nın (1863) el yazmalarını veren yazar, bu eserin oldukça başarılı olmasıyla ünlenmiştir. Editör Hetzel'in teşvikiyle daha fazla eser vermeye başlayan Verne, 1866 yılında *Olağanüstü Geziler* koleksiyonunu oluşturmuştur. İçerisinde 50'den fazla roman olan koleksiyon, modern bilimden yararlanarak coğrafya, jeoloji, fizik ve astronomiyle ilişkili, kendine özgü bir tarihi olan dünyaları yaratmayı başarmıştır. Verne'in kahramanları, yerinde duramayan gezginlerden ve kâşiflerden oluşmuştur. Kahramanlar, dünyanın bilinmeyen taraflarını, uzak diyarları ya da dünya haritasındaki boşlukları keşfetmeye çalışmaktadır. Yazarın hayal dünyasını şekillendiren şeyin bilinmezlik olduğu rahatlıkla söylenebilir. *Dünyanın Merkezine Yolculuk* (1864), *Kâşif Robur* (1886), *Denizler Altında Yirmi Bin Fersah* (1870) ve *Dünyanın Hâkimi* (1904) gibi eserler, bu bilinmezliği işaret eden romanlardır (Baudou, 2005: 23-24).

Jules Verne hayattayken birçok roman yayımlatmış olsa da, iki romanı ölümünden sonra yayımlanabilmiştir. Bu eserler, 1859 yılında yazılan ve yayımlanması 1989'u bulan *Backwards to Britain* ile 1863 yılında yazılan ancak 131 yıl sonra 1994 yılında yayımlanabilen *Yirminci Yüzyılda Paris* adlı romanlardır. Editör Hetzel'in güncel bir temayı içermediği için *Backwards to Britain*'ı, 1960'ların distopik Paris'ini anlatan *Yirminci Yüzyılda Paris*'i de aşırı karamsar olduğundan dolayı reddettiği bilinmektedir. Hetzel, bu eserlerin Verne'in kariyerine zarar vereceğini düşünmektedir.

Yazdığı romanlarla sonraki yüzyılda gerçekleşecek olan bazı durumları ve icatları kehanette bulunurcasına bilen Verne, bir bilimkurgu yazarından fazlası olarak görülmektedir. Verne'nin eserleri bilimsel bir gerçekliğe yakın fikirlerden hareketle yazılmıştır. Yazarın yakın geleceğe dair düşüncelerinin ütöpik bir hayalden ziyade ayakları yere sağlam basan fikirlerden türediği belirtilmelidir (Roberts, 2006: 134). Yazarın kitaplarda yazdığı Ay'a yapılan seyahatin ve denizaltında uzun süre kalabilen araçların 20. yüzyılın ikinci yarısından itibaren gerçekleşmesi buna örnektir. Jules Verne'nin yarattığı

dünyalarla bilimkurguya, bir romanın geleceğe dair tutarlı kehanetlerde bulunabileceğine dair düşüncayı yerleştirdiği söylenmelidir.

Ölümünden sonra oğlunun tamamladığı eserlerle birlikte 60'tan fazla roman, birçok öykü, tiyatro ve deneme kaleme alan yazar, bilimkurguya zamanının ötesinde bir dünya bırakmıştır. Yapılan araştırmalar neticesinde eserleri en çok çevrilen ikinci yazar olan Verne, bilimkurgunun önemli bir edebi yazım olmasının baş mimarlarından biri olarak tarihteki yerini almıştır.

2.2.4. Herbert George Wells ve Eserleri

İngiliz yazar Herbert George Wells (1866-1946) bilimkurgu tarihinin en üretken yazarlarından biridir. Yazar kitaplarında bilimkurgunun hemen hemen tüm temalarını işlemiştir. Klasik bilimkurgu metinlerinden esinlenerek kendine özgü bir tarz yaratan Wells, zaman yolculuğu, görünmezlik, yabancı istilası, biyolojik değişim gibi yenilikçi konuları eserlerine yansıtmıştır. Bu yönüyle modern bilimkurgunun babası sayılan yazar, aldığı biyoloji eğitimi sayesinde çoğu romanında evrim teorisi ve doğa bilimi sorgusu yapmıştır. Şüphesiz ki, Wells'in biyoloji eğitimini Charles Darwin'in yakın arkadaşı olan Thomas Henry'den almış olması önemlidir (Roberts, 2006: 143).

Kariyerine bilimsel roman olarak adlandırdığı *Zaman Makinesi* (1895) eseriyle başlayan Wells, sırasıyla *Doktor Moreau Adası* (1896), *Görünmez Adam* (1897), *Dünyalar Savaşı* (1898), *Ay'daki İlk İnsanlar* (1901) ve *Efendi Uyanıyor* (1910) gibi klasikleşen eserlerini yayımlamıştır. Yazarın en iyi ve verimli olduğu kabul edilen dönem, klasikleşen eserlerini kaleme aldığı 1895 ile 1905 yılları arasındır.

Herbert George Wells'in bilimkurgu tarihinde önemli bir yerde konumlanmasını sağlayan kitabın *Zaman Makinesi* olduğu söylenmelidir. Bu romanla birlikte, edebiyat tarihinde ilk kez zamanda yolculuk bir makineye yani bilimsel bir araca indirgenerek anlatılmıştır. Yazar bu zaman makinesinin varlığını, zamanın daha keşfedilmemiş ancak keşfinin mümkün olduğuna inandığı dördüncü bir boyutuna dayandırmıştır. Wells'in kendisinden sonra gelen çoğu bilimkurgu yazarına zamanda yolculuk fikrinin birçok şekilde ele alınabileceğine dair yol gösterdiği belirtilmelidir. Wells'in bilimkurguya sadece zamanda yolculuk fikrini değil, olası kıyamet senaryolarını ve genetik yolla yapılan değişimlerin etkilerini özgün bir şekilde kattığının altı çizilmelidir (Baudou, 2005: 26-27).

Wells'in bilimkurguya armağan ettiği önemli yapıtlarının arasına *Geçmiş Günlerin Hikayesi* (1897), *Tanrıların Tohumu* (1904) ve *Modern Bir Ütopya* (1905) da eklenmelidir. Yazarın oldukça verimli olduğu bu dönem, çoğu araştırmacının yazarın kariyerini iki

bölümde ele almasına neden olmuştur. I. Dünya Savaşı'nın başladığı 1914'e kadar farklı temalarda bilimkurgu eserleri veren yazar, savaş sonrasında dini ve mitsel temelli yapıtlar ortaya koymuştur. Yazar, teoloji sorgusu yaptığı kurgu eserlerin yanı sıra son dönemlerinde politik ve didaktik metinler de yazmıştır (Roberts, 2006: 152).

2.3. Distopya Kavramı ve Distopyalarda Toplum

1868 yılında İngiliz filozof John Stuart Mill tarafından yapılan bir konuşmada geçen distopya kavramı, "*kötü bir yeri*" tasvir etmek için kullanılmıştır. Kaosun, şiddetin ve savaşların getireceği bir son olarak ifade edilen distopya, ütopya düşüncesinin zıttını ifade etmektedir (Roth, 2005: 230). Kavram, kötü yerleri tasvir etmede karşı-ütopya, kako-topya, eleştirel-ütopya ve negatif-ütopya gibi isimleri de içerecek şekilde kullanılmıştır.

John Stuart Mill'in hükümet eleştirisi olarak kullandığı distopya kavramı, 1717 tarihli Henry Lewis Younger'in Utopia: or, Apollo's Golden Days adlı şiirinde mutsuz bir ülkeyi tanımlamaktadır. İngiliz filozof Jeremy Bentham'ın 1818 tarihinde kullandığı kako-topya kavramı da distopyanın öncülü sayılabilecek bir adlandırmadır (Kumar, 2006: 172).

Distopyalar, ütopya düşüncesine ait olan ideal düzeni, mutluluğu ve toplumsal birlikteliği içermemektedir. Bu düzende despotik yönetim biçimleri ve huzursuz bir toplum bulunmaktadır. Katı bir düzenin getireceği sonuçları anlatan distopyalar, toplumsal veya bireysel değerlerin yok edildiği ve düşüncelerin denetim altında tutulduğu kaotik dünyaları yansıtmaktadır (Bezel, 1984: 9).

Ütopyalarda hayal edilen dünyaların karşısına konumlanan distopyalar, ütopyalara göre yeni bir türdür. Teknolojinin gelişimi, dünya savaşları ve ümitsiz bir geleceğin getirdiği kaygılar, distopyaların nispeten yeni bir tür olmasını açıklar niteliktedir. 20. yüzyılla beraber ortaya çıkan baskıcı iktidarlar ve toplumsal olaylar, distopyaların ütopyalara göre daha ön planda olmasını sağlamıştır. Ütopyalara göre daha çok okunan distopyalar, anti-ütopya ya da karşı-ütopya olarak da adlandırılır. Tüm adlandırılmaların karşılığı "*korku*" kelimesine çıkmaktadır. Distopyalar, toplumsal açıdan bakıldığında gelişme kavramının tersi olarak yok oluş senaryolarının ifadesidir (Baudou, 2005: 19).

Distopyalar içerdiği toplumlarda, derin politik ve kültürel tartışmaları kendine dert edinmektedir. Distopyalarda toplum, problemlere, endişelere ve kaygılara esir olmuş durumdadır. Distopik edebiyatın yüklendiği bu karamsar tutum, ütopyacılık hayallerin toplum modellerindeki eksiklerden doğmaktadır. Distopyalar toplumun maruz kaldığı negatif durumları işaret ederek, bu negatif durumlara karşı uyarıcı bir misyon yüklenmektedir. Bu yazım, ütopyacılık düşüncesinin sahip olduğu toplumsal bakış eksikliklerini ve toplumsal

sorunların çözümüne yönelik alternatif bakış açılarını göstermeye çalışmaktadır (Akkoyun, 2016: 30-31).

Distopyalarda toplumsal yaşam, insanı diğer canlılardan ayıran yegane şeye yani iradesine hükmedemeyecek bir şekilde kurulmaktadır. Distopyalarda insan iradesine hükmeden güç, otoriteyi sağlamak için insanların duygu ve düşüncelerini belirli kalıplarca sınırlandırmaya uğraşmaktadır. Bu otoriter güç, kişinin karar verme mekanizmasına müdahalede bulunduğu için doğru veya yanlış kendi kurallarına göre belirlemektedir. Distopyaların çoğunda bulunan bu kaotik durum, gelecekteki herhangi bir zaman dilimine işaret etmektedir. Yani, teknolojik ve ekonomik anlamda ilerleyen dünya toplumsal açıdan geriye gidebilmektedir. Distopik toplumlarda, bireyin gözetlenmesi ve denetlenmesi güçlü bir ekonomi ve teknolojiye sahip devlet ya da şirketlerce gerçekleştirilmektedir. Distopik toplumun yaşamı, mükemmel bir şekilde inşa edilmiş "*illüzyon*" bir dünyadadır. Bu illüzyon dünya, kitlesel medya, bürokratik formaliteler, robotlar veya propagandalar aracılığıyla yaşatılmaya çalışılmaktadır (Dima-Laza, 2017: 258).

Distopya toplumları git gide kötüleşen bir geleceğin mağduru durumundadır. Dünyada düzenin bozulması, ahlaki ve kültürel çöküşün her yeri sarması, toplumların ümitsiz bir gelecekte kaybolmasına neden olmaktadır. Egemen gücün baskı kurduğu, bilginin ve teknolojinin araç olarak kullanıldığı distopyalarda toplum, tepkiselliğin uyuşturulduğu bir dünyada var olmaya çalışmaktadır. Distopyalarda gündelik yaşam içerisindeki iktidar mücadeleleri ve ekonomik buhranlar, toplumdaki korku ve endişenin nedenidir. Bu korku ve endişenin yanında, sürekli olarak gözetim ve denetim altında tutulmak da cabasıdır (Akkoyun, 2016: 38).

Distopyalar, bireysel veya kolektif düşüncenin, bilginin ve sorgulamaların olmadığı bir toplum tasavvuru yapmaktadır. Toplum, parçalanmış ve yabancılaşmaya mahkum edilmiştir. Bu düzende, toplumun üreten ama ne ürettiğinin farkında olmadığı bir sosyal hayat bulunmaktadır. Toplumun inancı, yaşayışı ve duygusu iktidar tarafından belirlendiği için insanlar modern bir köleye dönüşmüştür. Modern bir köleye dönüşen insanlık, distopyalardaki var olan düzenin mutlu bir gelecek yaratmayacağı vurgusunun en önemli nüansıdır (Akkoyun, 2016: 39).

Distopyaların ümitsiz toplumları, büyük bir çoğunlukla kentlerde kurgulanmıştır. Kentler toplumsal eşitsizliğin ve otoriter güçlerin devamlılığını sağladığı mekânlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilimkurgunun distopik kentleri, farklı dönemlerde farklı şekillerde ele alınmış olsa da, temeli toplumun eşitsizlikler içerisinde yaşadığı bir dünya düzenini içermiştir. Dolayısıyla kentler, distopyaların ümitsiz geleceğinde dikkat çekmekten

kurtulamamıştır.

2.4. Bilimkurgu Edebiyatında Distopik Kent Tahayyülleri

19. yüzyılın ilk çeyreği, kent nüfuslarının hızlı bir şekilde artmaya başladığı bir dönemin başlangıcıdır. Hızlı bir dönüşüm ve gelişim evresine girerek gelecek adına mükemmelleşmenin temsili olan kent, yarattığı sorunlarla ideal olanın tersini oluşturmaya başlamıştır. Bu dönemde bilim ve teknolojinin hızla gelişmesi, artık sorunların kaynağı ve sorumlusu olarak insanların görülmesini beraberinde getirmiştir. Bu durumun bilimkurguya yansımaları, önceden doğaüstü veya fantastik bir gücün yarattığı korkuyu artık insanın kendi kendine yaratması olmuştur. Dolayısıyla insanların sorumlu olduğu kentler, distopik bir altyapıyla kurgulanmıştır. Distopik kentlerin negatif kurgusu, direkt insan doğasıyla ilgili bir şekilde ele alınmıştır (Savoye, 2011: 138).

Bilimkurgunun sorunlu kentleri, kentlerin önceki dönemlerde makul görülen geleceğin yaşam alanları olması fikrinden ayrılmıştır. Artık kentler, teknolojik gelişmelerin olumsuz sonuçlarının ve bunların getirdiği çöküşün temsili durumuna gelmiştir (Savoye, 2011: 139).

Distopyalar, 19. yüzyılın sonlarına doğru endüstrileşmenin neticesinde kentsel hikayeleri daha sık işler olmuştur. Gittikçe nüfusu artan ve geniş alanlara yayılmaya başlayan kentler, bu yüzyıldan itibaren bilimkurguda sıklıkla işlenen bir temaya dönüşmüştür. Bu kent teması baskı, yıkım, kirlilik gibi uğursuz ve olumsuz durumları içermiştir. Kentler, toplumsal sorunların ana nedeni olarak gösterilen yerler haline gelmiştir. 19. yüzyılın sonundan I. Dünya Savaşı'na kadar emekleme döneminde olan kentsel distopyalar, savaştan itibaren yavaş yavaş baskın hale gelmeye başlamıştır. Kentsel distopyalar savaş öncesinin belirsiz ve ikircikli aurasından keskin bir dönüşle, kentlerin oldukça acımasız olduğu aşırı karamsar mekânları merkezine almıştır (Latham ve Hicks, 2014: 163).

Kentsel distopyalar ikinci kırılmasını II. Dünya Savaşı'yla yaşamıştır. Atom bombasının atılması ve medeni yaşama yönelik yaklaşan tutucu siyasi hava, kentlerin daha ümitsiz bir çizgide yansıtılmasına neden olmuştur. Nükleer imha tehdidinin ve Soğuk Savaş etkisinin yarattığı gergin ortam, bilimkurgu romanlarında bürokratik olarak katmanlaşmış, sosyal çöküntüye maruz kalmış ve görüntüsü harap olmuş kentlerle karşılık bulmuştur (Latham ve Hicks, 2014: 168).

1970'lerden itibaren kirlenmiş, aşırı nüfuslu metropollerini odak noktasına alan kentsel distopyalar, onlarca yıllık sınırsız endüstriyel büyümenin eleştirisini yapmıştır. Geleceğin kentleri, artan çevre ve hava kirliliği karşısında çaresiz bir şekilde anlatılmıştır. 1970'lerin

sonlarında ekolojik kent distopyaları daha teknolojik bir eleştiriye kaymıştır (Latham ve Hicks, 2014: 171).

1980'lerden itibaren teknolojik olarak güçlenmiş ancak toplumsal olarak çöküntüye uğramış kent anlatıları ön plana çıkmıştır. Artık kentler tehlikeye, huzursuzluğa ve kargaşaya neden olan yerlerdir. 1980'lerin kentsel distopyaları, o dönem için en yeni alt tür olan siberpunk üzerinden ilerlemiştir. Siberpunkın ince detaylarla süslenmiş, tüketim toplumunu iyi tasvir eden yapısı, çağdaş edebiyatta kentsel çöküşü en iyi temsil eden tür olarak anılmasını sağlamıştır (Latham ve Hicks, 2014: 172).

Bilimkurgunun ümitsiz kentleri, 19. yüzyıldan itibaren sürekli olarak işlenen bir konu haline gelmiştir. Sonraki yüzyılda karşılaşılan büyük ve sarsıcı (savaş, buhran vb.) sorunlar bilimkurgunun ümitsizliğini yine kentler üzerinden göstermesini sağlayacaktır. 20. yüzyılla beraber oldukça çeşitlenen ve farklı akımlara sahne olan bilimkurguda Altın Çağ, Yeni Dalga ve siberpunk gibi akımlar ön plana çıkacaktır. Bu akımlar kentlere bakışın oldukça distopik olduğu bir geleceği merkezine alacaktır.

2.4.1. 19. Yüzyıl Bilimkurgusunun Gelecek Kentleri

19. yüzyılda ortaya çıkan kentsel distopyalar, kentsel mekânların rasyonel planlamalar ve kamusal düzenlemelerle ütöpik bir geleceğe sahip olacağını düşünen fikirlerin eleştirileridir. İlk kentsel distopyalardan biri olan Jules Verne'nin *Yirminci Yüzyılda Paris* romanının, döneminin ünlü kentsel planlamacısı George Eugène Haussmann'ın çığır açan kent modernleştirme projesine karşılık verdiği söylenmelidir. Hausmann'ın Paris'te başlattığı kentsel dönüşüm görkemli bulvarları, devasa mağazaları ve kent meydanlarını içermektedir. Jules Verne'nin *Yirminci Yüzyılda Paris* romanıyla, Hausmann'ın bu kent projesinin yüzyıl sonraki sonuçlarını göstermeyi amaçladığı belirtilmelidir (Latham ve Hicks, 2014: 163).



Şekil 2.1: *Yirminci Yüzyılda Paris* romanına yönelik bir çizim (Çizen: Mark Burkhardt)

19. yüzyılın sonlarındaki kentsel distopyalar, Ebenezer Howard'ın öncülük ettiği *Garden City Hareketi*'nin kent vizyonuna karşılık vermiştir. Howard'ın kent idealinde, ulaşım sistemlerinin verimli hale getirildiği, strajetik bir şekilde oluşturulan endüstriyel ve ticaret alanlarına sahip kentler bulunmaktadır. Bu kentler, parkların kentsel refah konusunda önemli bir yere sahip olduğu ilk projelerdendir. Howard'ın idealize ettiği bu hareket, Edward Bellamy'nin *Geçmişe Bakış: 2000'den 1887'ye* (1888) adlı bilimkurgu romanından esinlenerek şekillenmiştir. Bellamy'nin Boston kentinin sonraki yüzyılda eşitsizliklerden ve sefaletten kurtulmuş halini anlattığı sosyalist ütopyasında kentler, ekonomik ve kültürel anlamda son derece kusursuz yerlerdir. *Garden City Hareketi*'nin kenti dinamik ve eşitlikçi bir yer olarak tasarlamasında Bellamy'nin Boston'u oldukça etkindir. Bu yüzyılın ütöpik kent düşünce yol gösteren Bellamy, birçok hareket ve projeye örnek olmuştur. Ancak dönemin kent distopyaları Bellamy'nin ütöpik düşlerinin zıttı olarak, kentleri kontrolsüz büyüyen ve yozlaşmış bir şekilde göstermiştir (Latham ve Hicks, 2014: 164).

William Morris'in 1890 yılında yayımladığı *Hiçbir Yerden Haberler* romanı, Edward Bellamy'nin makine merkezli gelişmiş kent hayaline direkt bir eleştiridir. Morris'in yarattığı kentte makineler, insanların yükünü hafifletmek için kullanılmaktadır. Roman, teknolojik ilerlemenin tersi olarak doğal yaşamın korunmaya çalışıldığı bir yaşam biçiminin özlemini anlatmaktadır. Bellamy'nin gelecekteki kenti gücü her şeye yeten bir devleti odağa almışken, Morris devletin olmadığı bir kent formunu okuyucuya sunmuştur (Silver, 1982: 165).

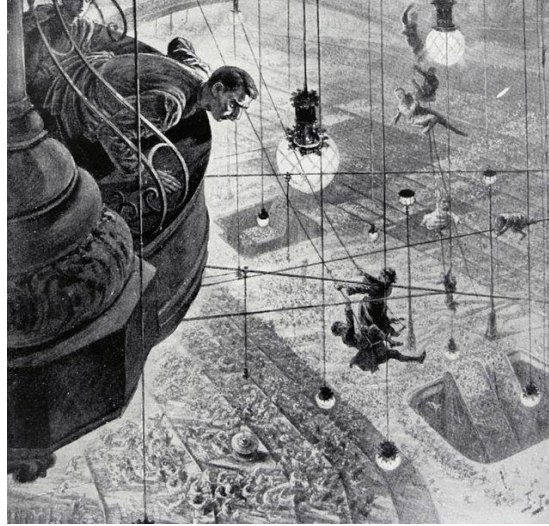
19. yüzyılın kent projelerine karşı büyük bir tepki koyan romanlardan biri de John Richard Jefferies'in *After London* (1885) adlı eseridir. İngiltere'nin gizemli bir afetin ardından neo-feodal bir topluma dönüşünü anlatan *After London*, yemyeşil çayırların ve verimli toprakların olduğu bir ülke tasviri çizmektedir. İngiltere'nin Londra başta olmak üzere tüm kentlerinin modernlikten uzaklaştığı bu dünyada, modernliğin karşısına doğa konulmuş olsa da ütöpik bir gelecek yoktur. Roman, kentlerin yemyeşil bahçelere ve devasa ormanlara sahip olarak anlatmaktadır. Ancak kentler yağmacılığın ortaya çıktığı, özel mülkiyetin korunmak zorunda olduğu ve evcil hayvanların vahşileştiği kasvetli bir dünyaya aittir (Edwards, 2019: 161).

Ignatius Donnelly'nin *Caesar's Column* (1890) ve Herbert George Wells'in *Zaman Makinesi* (1895) ve *Efendi Uyanıyor* (1899, yayımlanış 1910) adlı romanları da 19. yüzyılın ideal kent projelerine tepki olarak yazılmıştır. Donnelly'nin romanı, ekonomik gücün birkaç elde toplandığı, dolayısıyla teknolojik ilerlemenin seçkin sınıfın çıkarları

doğrultusunda olduđu bir megalopolis (birleşik kent alanları) anlatısıdır. Donnelly'nin romanında devasa kentler, baskılanan alt sınıfın öfke patlamasını başlatacağı yerler olarak kurgulanır. Romandaki alt sınıfın öfke nedeni, git gide büyüyen kentlerin teknolojik gelişmelere rağmen eşitsizliklere çözüm olmasından çok araç olmasına bağlanır. Donnelly'nin sınıfsal çatışmalara dayandırdığı bu kentsel distopyası, toplumsal çözümün aşırı kentleşmeden ve sanayileşmeden sıyrılarak bulanabileceğine vurgu yapmaktadır (Axelrad, 1971: 54-55).

Herbert George Wells'in bilimkurguya kattığı yenilikler liste yapılırsa, en üst sıralara yazılacak şeylerden birisi distopik kentler olacaktır. Wells'in *Zaman Makinesi* ve *Efendi Uyanıyor* romanlarındaki distopik kentler, sonraki yüzyılda büyük yapıtlar vermiş olan Aldous Huxley ve George Orwell'ı derinden etkilemiştir. Wells, *Zaman Makinesi* adlı romanında geleceğin İngiltere'sini Morlocks ve Eloi adlı iki sınıfa ayırmıştır. Morlocks adlı alt sınıf yeraltında zorlu şartlarda yaşarken, Elio adlı elit sınıf yeryüzünde özgürce yaşamaktadır. Romandaki yer altı kentleri kuyular ve tünellerle birbirine bağlanmıştır. Yeryüzündeki kentler ise yatay bir mimariyle oluşturularak, refahın ve sınırsızlığın temsili durumundadır. Yazarın bu iki sınıfsal metafor ile eşitsizliğe dair keskin eleştirileri, bilimkurguda işlenmeye başlayacak olan kentsel sınıf çelişkilerine ilham kaynağı olmuştur (Graham, 2016: 390).

Wells'in bir diğer önemli romanı *Efendi Uyanıyor* da *Zaman Makinesi* romanı gibi İngiltere'de geçmektedir. Graham adlı karakterin etrafında dönen hikaye, bu karakterin uykusuzluk nedeniyle aldığı bir hap yüzünden komaya girmesine ve 203 yıl sonra komadan uyanmasına dayanmaktadır. 2100 yılının Londra'sında uyanan karakter, balkonundan dışarıya baktığında dikey mimariyle büyümüş bir kent görmektedir. Ürkütücü bir şaşkınlık yaşayan karakter, zaman geçtikçe Londra'nın dikey büyümesindeki nedeni anlamaktadır. Geleceğin Londra'sında yüksek binalar, güç ve statünün göstergesi olmuştur. Diğer yandan işçi sınıfı, şehrin en alt kısımlarında ve ağır iş şartlarında sağlıksız bir hayat sürmektedir. Wells'in dikey mimari ile seçkinleri eşleştirdiği bu distopya, sosyal eşitsizlik eleştirisinde kenti ön plana çıkarmasıyla önemli bir yere sahiptir (Graham, 2016: 391).



Şekil 2.2: Graham'ın balkondan baktığı anı tasvir eden bir çizim (Çizen: Henri Lanos)

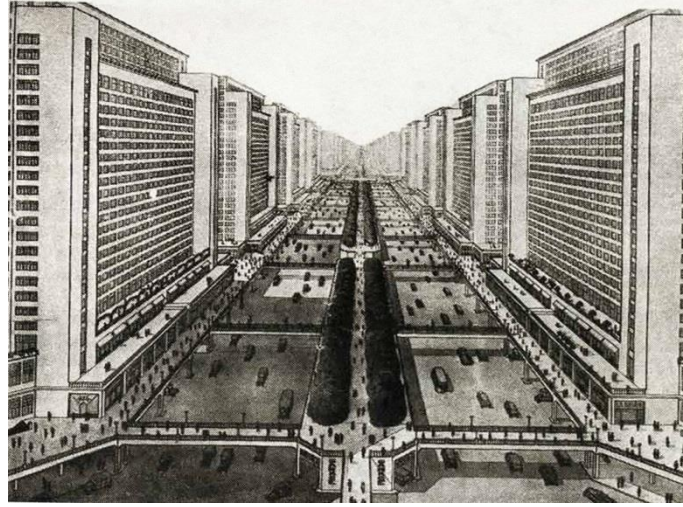
2.4.2. Erken 20. Yüzyıl Bilimkurgusunda Kent Yaratımı

20. yüzyılın başlarında bilimkurgu, büyümeyi ve sanayileşmeyi hızlı bir şekilde gerçekleştiren kentleri çok çeşitli formlarda ele almıştır. Tahmin edilen gelecek, çok hızlı bir şekilde gerçekleşen dönüşüm ve değişimle beraber oldukça yakında hissedilmiştir. Bu durum, kentin ele alınışında farklı görüşlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Bu dönemdeki bilimkurgu yapıtları, hem ütopyik hem de distopik anlamda kentsel planlamayı ve sanayileşmeyi ele almaktadır. 20. yüzyılla beraber dikey kent planlamasının çağdaş kent formlarıyla uyumlu olduğu düşünülen ve geleceği modernist yüksek katlı kentlerle tasvir eden ütopyalara sıklıkla rastlanılmaktadır. Bu düşüncenin tam karşısında yer alan distopik kentler ise, ütopyaların muazzam görünen kentlerini kapitalist sistemin ve eşitsizliklerin mekânı olmakla suçlamıştır. Bu dönemdeki distopik kentlerde hayat, sıkışıklık ve adaletsizlikle dolu bir şekilde betimlenmiştir (Fishman, 1982: 8).

20. yüzyılın ilk çeyreğinde yükselen ütopyik kent hayali, modernist kent planlamacılarının benzersiz bir düzene ve refaha sahip kent idealiyle örtüşmeye başlamıştır. Bu noktada anılması gereken isim, *Le Corbusier* olarak tanınan ünlü mimar Charles-Édouard Jeanneret (1887-1965) olmalıdır. Mimar Jeanneret, ütopyik kent yazımına büyük katkı sağlamıştır. Mimarın 1925'te Fransızca *Urbanisme*, daha sonra İngilizce *The City of Tomorrow* adıyla yayımladığı manifestosu, ütopyik bilimkurgu yapıtları için önemli bir başvuru kaynağına dönüşmüştür.

Manifestonun dikey nüfus yoğunluğunun avantajlarına ve yeni bina teknolojilerinin çıkarımlarına dair yarattığı fikirler, yazarları oldukça etkilemiştir. Ayrıca manifestodaki verimli şekilde düzenlenmiş ve estetik olarak hiper-modern olan kent manzaraları, bilimkurgu kitaplarındaki kentlerin ana hatlarına yönelik saptamaları kolaylaştırmıştır

(Latham & Hicks, 2014: 166).



Şekil 2.3: Le Corbusier'in planlamalarından bir örnek

Şüphesiz ki, 20. yüzyılın ilk çeyreğinde bilimkurguda *pulp magazine* olarak adlandırılan dergi yayıncılığının yükselişi, ütöpik kentlerin ön plana çıkmasını sağlamıştır. Bu dönemdeki *pulp mazagineler* teknolojik gelişmelerin büyük hayranlık uyandırdığı, fütürist ve mesaj verme kaygısından uzak içeriklerle doludur. Le Corbusier'in ütöpik kent hayalleri, *pulp magazine* öykülerinin teknolojik anlamda gelişmiş ve sorunsuz kentlerine sıklıkla yol göstermiştir. *Amazing Stories*, *Astounding Stories* ve *Wonder Stories* gibi *pulp mazagine* yayınları, Le Corbusier gibi modernist mimarların isteyebileceği kadar fütürist ve görkemli kentleri içermiştir (Latham & Hicks, 2014: 167).

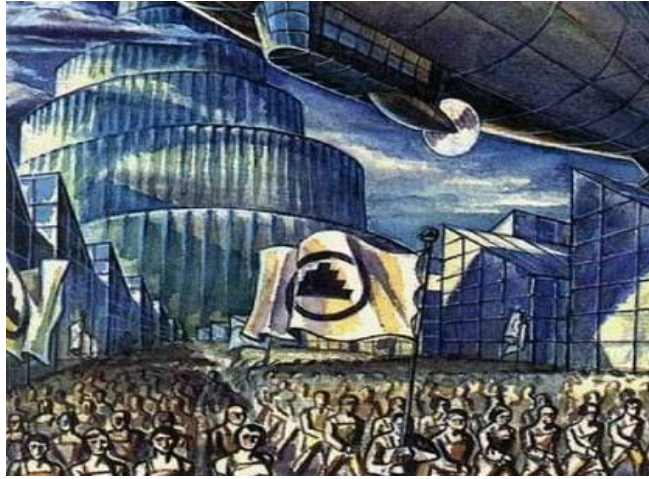
1920'lerden 1940'lara kadar iyi bir okuyucu kitlesi edinen *pulp magazineler*, ütöpik kent yaratımlarının merkezi haline gelmiştir. Bu dönemde ön plana çıkan birçok bilimkurgu romanı bulunmaktadır. Stanton Arthur Coblentz'in 1928 yılında *Amazing Stories Quarterly*'te yayımlanan ve deniz altındaki cam kentini anlatan *The Sunken World*'u, Edmond Hamilton'ın 1929 yılında *Science Wonder Stories*'te yayımlanan ve yüzen kentleri tasvir ettiği *Cities in the Air*'ı ve John Wood Campbell'ın 1934 yılında *Astounding Stories*'te yayımlanan ve makinelerle yönetilen kusursuz kent hikayesi *Twilight* bunlardan birkaçıdır (Latham ve Hicks, 2014: 167).

Bilimkurgunun *pulp magazine* ile yakaladığı okuyucu ivmesi, fütürist heyecanlara dayalı öykülerin yolunu uzun dönem açık bırakmıştır. Ancak, dünyanın geçirmeye başladığı negatif değişimler distopik yazımları da önemli hale getirmiştir. Distopik yazımlar I. Dünya Savaşı'nın etkileri, ekonomik bunalımlar, sanayileşme ve modernleşmeyle ortaya çıkan yerleşim ve nüfus sorunu gibi uzun bir liste nedeniyle oldukça karamsardır. Bu distopik eserler, bilimkurguda kente ve geleceğin toplumuna dair görüşleri dönüşü

olmayan karanlık bir hizaya çekmiştir (Lieven, 2016: 792).

20. yüzyılla birlikte hızla büyümeye başlayan kentler, bilimkurgu yazarlarının ürkütücü hayallerine hiç de uzak olunmadığını hissettirmeye başlamıştır. Romanlarda yaratılan kasvetli kentler, *pulp magazinelerin* ilerlemiş ve aydınlanmış medeniyetlerinden çok uzaktadır. Üstelik bu dönemin kent distopyaları, ütöpik öngörü taşıyan bilimkurgu öykülerinin karşısına hiç de uzakta olmayan ve olası koşullara bağlı gerçekçi öykülerle çıkmıştır. Bu kent distopyaları, edebi yönünün zenginliğine ek olarak siyasi bir hiciv görevini de üstlenmiştir (Lieven, 2016: 793).

20. yüzyılın erken dönemindeki kentsel distopaların en ünlüsü Rus yazar Yevgeny Zamyatin'in *Biz* (1920) adlı romandır. İngilizce tercümesi 1924 yılında yapılan ve kendi ülkesinde yayımlanması ancak 1988 yılında gerçekleşen *Biz*, 20. yüzyılda geçen bir hikayeye sahiptir. Roman, büyük savaşlar sonrası dünya nüfusunun yüzde 99,8'inin yok olduğu oldukça distopik bir gelecekte geçmektedir. İnsanlık, doğadan ve benliğinden koparılmış ve tek tip haline getirilerek baskı altında tutulmaktadır. Öyle ki, bu karamsar gelecekte en üstün bilim olarak görülen matematik nedeniyle insanlar isimleri yerine sayılarıyla anılmaktadır. Saydam camlarla ayrılmış evlerde yaşayan insanlar, her anı sistem tarafından denetlenen ve kayıt altına alınan bir dünyadadır. Tüm insanlık dünyaya hükmeden kent devleti olan Tek Devlet'te yaşamaktadır (Latham ve Hicks, 2014: 165).



Şekil 2.4: *Biz*'in Tek Devleti'ni tasvir eden bir çizim (Çizen: Vera Aleksandrova)

Yazar Zamyatin *Biz* romanını Bolşevik Devrimi'nin ardından oluşan siyasi havadan hareketle, olası bir gelecekte karşılaşılabilecek sorunları erkenden gösterme amacıyla yazdığı bilinmektedir. Topluma ve muhalefete yapılan acımasız baskının bir eleştirisi olarak okunması gereken *Biz* romanı, dönemi için oldukça popüler olan ütöpik ve düzenli kent planlamasına sahip öykülere cevap niteliğindedir. *Biz* romanı, kökleri Nikolai

Chernyshevsky'nin *Ne Yapmalı?* (1863) romanına dayanan, sosyalist devrimin birbirine uyumlu kömünal kentler yaratacağı öngörüsüne zıt olarak ortaya çıkmıştır. Zamyatin, sosyalist devrimin acımasız bir polis devleti yaratacağına ve kentlerin totaliter yönetimler için araç vazifesi göreceğine inanmaktadır. Zamyatin'in bu kasvetli romanı, ülkesindeki sosyalist çevrelerce büyük tepkiyle karşılanmıştır. Ancak roman dünyayı ve özellikle Anglosakson distopik yazımını derinden etkilemeyi başarmıştır. George Orwell'ın 1984 (1949) romanındaki otoraksi sistemi ve gözetim devleti tasvirlerini Zamyatin'e borçlu olduğu belirtilmelidir (Latham ve Hicks, 2014: 166).

Erken 20. yüzyıldaki distopik yazımda, önceki dönemlerin teknolojik belirsizlik ve geleceğe ikircikli bakışının tamamıyla sert bir totalitarizm eleştirine kaydığı söylenebilir. Herbert George Wells'in 20. yüzyıl başlarındaki distopik eserlerinde göze çarpan yönetim biçimlerine dair eleştirileri ve Jack London'ın *Demir Ökçe* (1908) romanında ele aldığı işçi sınıfının oligarşik yapıyla mücadelesi bu dönemde ön plana çıkmaktadır. Dünyadaki politik düzlemden hareket eden ve teknolojik gelişmelerin kötü bir sonucu olarak okunması gereken Edward Morgan Forster eseri *The Machine Stops* (1908) da bu dönemin önemli yapıtlarındandır. Eser, insanların yer altı kentlerinde yaşadığı ve dünyadaki tüm sistemlerin makinelerin elinde olduğu uzak gelecek anlatısıdır (Rodriguez, 2014: 89).

Zamyatin'in *Biz* romanıyla çağdaş siyasi yönelimlere açıkça eleştiri yapmaya başlayan kentsel distopyalar, sonraki dönemlerde İngiliz yazarların eserleriyle ön plana çıkmıştır. Bu distopyalar, Aldous Huxley'in *Cesur Yeni Dünya* (1931) romanı ile birlikte dikkat çeken bir tür olmuştur. Aldous Huxley vatandaşı Muriel Jaeger'ın *The Quesiton Mark* (1926) romanından esinlenerek 26. yüzyılın Londra'sını anlatmıştır. Eser savaşımlardan ve yoksulluktan arındırılmış bir ütopya gibi gözükse de, bu durum tamamıyla ironiktir. Romandaki toplum, gelişmişliğin bedeli olarak aile, sosyal yaşam, kültür, felsefe, sanat ve edebiyattan feragat etmiştir. Üstelik Londra kenti, dünyadaki tüm toplumsal kontrol mekanizmalarının merkezi haline gelmiştir. Aldous Huxley'in distopyasında Londra'yı merkeze alması, 18 yıl sonra yazılacak olan ve en ünlü distopya olarak kabul edilen George Orwell'ın 1984'üne esin olacaktır. George Orwell'in politik distopya türündeki bu başeseri, geleceğin dünyasını üç farklı polis devletine bölmüştür. Okyanusya, Avrasya ve Doğu Asya olarak bölünen dünyada, ana hikayenin geçtiği Okyanusya devletinin başkenti Londra'dır (Nicol, 2007: 44-45).

2.4.3. Altın Çağ Dönemi'nde Büyüyen Kentler

Bilimkurgunun 1940'lı yıllarda başlayan ve etkisini 1960'a kadar devam ettiren dönemine

Altın Çağ adı verilmektedir. Bu dönemdeki öykü ve romanlar salt bir biçimde teknolojiye, tehditlere karşı koyan kahramanlara ve bilimsel doğrulara dayanmasıyla *hard science-fiction* (sert bilimkurgu) olarak da adlandırılır (Roberts, 2006: 195).

Bilimkurgunun Altın Çağ, 1940'lı yıllarda yazar ve editör John Wood Campbell'ın yüksek kalitede yayınlar hedefi doğrultusunda birçok yazar adayının ortaya çıktığı dönemdir. Bilimkurgunun değerli yazarları Isaac Asimov, Alfred Elton Van Vogt, Robert Anson Heinlein ve Clifford Donald Simak bu dönemin öne çıkan isimleridir. Bu isimler yazdıklarıyla başyapıtlarla, Campbell'ın "*bilimkurgunun kendi kültürel alanını yaratması ve estetik kurallara sahip özerk bir tür haline gelmesi*" amacını gerçekleştirmiştir. Bilimkurgu, Altın Çağ Dönemi'nden itibaren tüm dünyada dikkate değer bir edebi tür olmaya başlamıştır (Baudou, 2005: 35-36).

Altın Çağ Dönemi'nde kente bakışın ikircikli olduğu görülmektedir. Bu dönemde yayımlanan romanlarda kent, bir yandan medeniyetin ve ilerlemenin mekânıyken diğer yandan ise aşırılığın ve kontrolsüzlüğün sebebi olarak konumlandırılmıştır. Bu bağlamda Isaac Asimov'un 1942 yılında yazmaya başladığı ve 7 kitaptan oluşan *Vakıf Serisi*'ndeki (1942-1993) gelişmiş galaktik imparatorluğun başkenti Trantor örnek verilmelidir. Tüm gezegenin Trantor kentinden ibaret olduğu bu romanda, her metrekare beton ve metallerle kaplıdır. Kent, nüfusu 40 milyarı geçen devasa bir yerdir. Romanın devamında imparatorluğun çöküşüyle birlikte Trantor, yağmalanarak harap bir hale düşmektedir. Kentin metal kaplamaları başka gezegenlere satıldıkça kent altındaki toprak keşfedilir. Bu süreçten sonra toplum tarıma geçmektedir. Trantor kentinin ihtişamlı günlerinden geriye, klasik tarıma geçen bir topluluk ile imparatorluktan kalan bir yapı kalır. Asimov'un Trantor kenti, gelişmiş kentlerin nihai sonucu olarak endüstriyel enkazları ve çürümeye yüz tutmuş yerleşim alanlarını işaret etmektedir.



Şekil 2.5: Trantor kentinin ihtişamlı günlerinden bir kare (Vakıf Dizisi)

Asimov'un bu distopik kent vizyonu, Clifford Donald Simak'ın *Kent* (1952) romanında da

bulunmaktadır. Romandaki toplum, gelişmiş ulaşım ve iletişim sistemlerine sahip kentleri geride bırakarak kırsal alanlara yerleşmeye başlamıştır. Boş kalan devasa kentler, yavaş yavaş köpekler ve karıncalar tarafından istila edilir. Roman, modern insanın yalnızlığını ve kentsel toplumun çöküşünü, köpekleri ve karıncaları metaforlaştırarak anlatmaktadır (Latham ve Hicks, 2014: 167).

Altın Çağ, II. Dünya Savaşı'nın ardından kentsel distopyaların oldukça arttığı bir döneme girmiştir. Nükleer bomba tehlikesinin yarattığı gelecek korkusu, eserlerdeki ütopyik heveslerin tamamıyla rafa kalkmasına neden olmuştur. II. Dünya Savaşı'nın yarattığı korku izleri silinmeden Soğuk Savaş dönemine girilmiştir. Bu iki korku dönemi, yeni bir kentsel distopya anlayışının doğmasına aracılık etmiştir. 1950'lerden 1970'lere kadar sürecek olan bu anlayış, modern toplumun hayatına yönelik endişeleri, aşırı nüfuslu kentleri, otoriteyi ve sosyal olarak gerilemeyi konu edinmiştir. Altın Çağ'ın son dönemlerine denk gelen 1950'li yıllarda, korku ikliminin neden olduğu etkiler ve harap olmuş kent manzaraları sürekli olarak yenilenmiştir (Latham ve Hicks, 2014: 168). Bu dönemde ön plana çıkan romanlar, George Rippey Stewart'ın *Earth Abides*'i (1949); Philip Kindred Dick'in *Gather Yourselves Together*'ı (1950); Pat Frank'ın *Alas, Babylon*'u (1959) ve Walter Michael Miller'ın *A Canticle for Leibowitz*'u (1959) olmuştur.

II. Dünya Savaşı'nın ardından toplumlarda görülen "bireyselleşme" süreci, toplumsal eşitsizliği yeniden tanımlama gereğini ortaya çıkarmıştır. Dönem, sermaye yoğunlaşmasından farklı ideolojik duruşlara ve kitlesel yabancılaşmaya kadar (Beck, 2011: 140) toplumu geniş bir perspektiften ele almayı gerekli kılmıştır. Ayrıca dünya nüfusunun II. Dünya Savaşı'nın ardından hızlı bir şekilde artışa geçmesi, Altın Çağ Dönemi eserlerinde önemli bir yer tutmuştur. 1950'li yıllardan itibaren nükleer korkuların yanına bir de aşırı nüfusun getireceği endişeler eklenmeye başlamıştır. Kentsel distopyaların aşırı nüfus üzerine odaklandığı eserler, Kurt Vonnegut'un *Tomorrow and Tomorrow and Tomorrow*'u (1953); Frederik Pohl'un *The Census Takers*'ı (1953); James Graham Ballard'ın *The Concentration City*'si (1957) ve Cyril Kornbluth'un *Shark Ship*'i (1958) olmuştur.

Kurt Vonnegut'un *Tomorrow and Tomorrow and Tomorrow* adlı eseri, 22. yüzyılın başlarında geçen bir hikayeye dayanmaktadır. İnsanlık, anti-gerasone adlı bir ilaç sayesinde yaşlanmayı durdurmuş ve ölümün önüne geçmiştir. Dünya aşırı nüfus nedeniyle yiyecek konusunda sıkıntıya düşmüş ve dünyada gıda kaynaklı sınıfsal farklılıklar ortaya çıkmıştır. Frederik Pohl ise *The Census Takers*'ta geleceğin aşırı nüfuslu kentini gıda sorunundan bir adım daha öteye taşımıştır. Bu dünyada, aşırı nüfus yüzünden baskıcı ve

düzenleyici misyonlar yüklenmiş nüfus memurları bulunmaktadır. Nüfus kurallarının olduğu bu distopik evrende, kurallara uymayanlara sert ve caydırıcı cezalar verilmektedir. James Graham Ballard'ın *The Concentration City* adlı eseri, aşırı nüfus yüzünden nefes alamaz hale gelen bir kenti anlatmaktadır. Bu kentte insanlar, kentin nerede bittiğini bile bilmemektedir. Hatta bu kent, kuşların uçmaya yer bulamadığı bir durumdadır. Hikaye, bir fizik öğrencisinin kentin sonunun bulabilmek için çıktığı tren yolculuğuyla devam etmektedir.



Şekil 2.6: The Concentration City romanına yönelik bir görsel (Maciej Drabik)

1950'li yılların önemli distopik kent anlatılarından Cyril Kornbluth eseri *Shark Ship*, dünya nüfusunun aşırı bir şekilde arttığı ve dünyanın deniz ile kara toplumu diye ikiye ayrılmasını anlatmaktadır. Eser, alt sınıf olan deniz kabilelerinden birinin fırtına nedeniyle karaya çıkmasını ve bu yüzden iki taraf arasında oluşan gerginliklerle devam etmektedir.

Bu romanlar, yakın gelecekte aşırı nüfus nedeniyle kentlerde birçok problemin çıkacağına dair öngörülerle doludur. Gelecekte kentsel gelişim, sadece banliyölerin artıran karmaşıklıktan başka hiçbir şey içermemektedir. Özellikle Pohl ve Kornbluth'un 1950'li yıllarda vurguladığı sorunlu banliyöler, kentsel bilimkurgu eserlerinin temel unsurlarından olmuştur. Bu kent bakışı, Yeni Dalga'nın 1970'li yıllardaki ümitsiz kentlerine ve 1980'li yıllardan itibaren yazılan *slumburbia (gecekond)* kentlerine öncülük etmiştir (Abbott, 2016: 120).

2.4.4. Yeni Dalga Dönemi'nin Ümitsiz Kentleri

Bilimkurguda Yeni Dalga olarak adlandırılan akım, 1960'lar ile 1970'leri kapsayan bir dönemdir. Eleştirmenler bu adlandırmayı, geleneksel bilimkurguya karşı duran, radikal, bağımsız ve çeşitlenmiş bir yazım deneyen yazarlara atfen yapmıştır. Tam anlamıyla bir birliktelik oluşturmayan Yeni Dalga yazarları, bilimkurgunun geçmişinden sıyrılarak yeni

bir anlayışın yerleşmesine uğraşmıştır. Bu akımın yazarları genel olarak, bilimkurgunun edebi ve üslup kalitesini yükseltmeye çalışmıştır. Ayrıca yazarlar, içerik ve fikirlerin daha fazla tartışılabilir olmasıyla ilgilenmiştir (Roberts, 2006: 230-231).

Yeni Dalga'daki yazarlar fikirlerini öncesine kıyasla daha sosyal ve politik bir çizgiye taşımıştır. Bu akımda, bilimkurgunun geçmiş dönemlerindeki kültür ve toplumla ilgili varsayımlar tümünden reddedilmiştir. Yeni Dalga, teknolojinin insan hayatını kurtaracağına dair sarsılmaz inancı sorgulamaya çalışmıştır. Akım, 1960'ların siyasi ve toplumsal hareketlerinden yola çıkarak oluşan politik ve sosyal tartışma dolu "*deneyisel edebiyatın*" öncülü olmuştur (Roberts, 2000: 81).

Yeni Dalga Michael Moorcock, Ursula Kroeber Le Guin, James Graham Ballard ve Philip Kindred Dick gibi önemli yazarlar sayesinde büyük bir edebi kimlik kazanmıştır. Akım, önceki bilimkurgu biçimlerinde bastırılan tüm duyguları ortaya çıkarmıştır. Kasvetli ve harap olmuş dünyaları anlatan eserler; çevre sorunları, toplumsal dönüşümler, yabancılaşma, sınıfsal ayrımcılık gibi birçok distopik konuyu işlemiştir. Yeni Dalga, kendisinden sonra gelen siberpunk ve postmodernist anlatılara birçok ilham kaynağı sağlamıştır (Steble, 2011: 91-92).

1960'ların donuklaşan ve sıradanlaşan bilimkurgusuna yeni açılımlar getiren Yeni Dalga, pozitif bilimlere yaslanmadan sosyal bilimlere yakın bir çizgiden ilerlemiştir. Şüphesiz ki bu duruma karşı kültürün, Vietnam Savaşı'nın getirdiği huzursuzluğun ve cinsel hareketlerin etkisi büyüktür (Baudou, 2005: 39-40). Bu bağlamda 1970'lerin başında yükselmeye başlayan Marksist coğrafya ile Yeni Dalga birçok konuda kesişmektedir. Marksist coğrafyanın kentsel yapı eleştirileri ile Yeni Dalga'nın yarattığı dünyalardaki kentsel yaşamı sorgulayan, kenti düşünen ve eleştiren bakış açısı birbirine yakındır. Yani 1970'lerdeki kentsel kuramların modern kentin ortaya çıkmaya başlayan sorunlarıyla ilgili çok yönlü ve etkili tanımları, Yeni Dalga'yı da etkilemiştir. Yeni Dalga yazarlarının teknokratik değerlere ve kurumlara şüpheyle yaklaşan tarzı, onların karşı kültür içerisindeki alternatif görüşlere ve değerlere kucak açmalarını sağlamıştır (Latham, 2014: 217).

Yeni Dalga'nın kentsel distopyaları, farklı ve aykırı olarak nitelenebilecek perspektifleri ortaya çıkarmıştır. Akım, modern kentlerde ortaya çıkan çok yönlü krizleri, bilimkurgunun ileriye dönük kent vizyonlarına taşımış ve kentleri aşırı karamsar yansıtmıştır. Ayrıca, 1960'lar ile 1970'ler boyunca ideolojik olarak muhalif gözüken Yeni Dalga yazarları, eserlerinde kişisel görüş ve düşüncelerine baskın bir şekilde yer vermiştir (Latham, 2014: 220). Aldiss ve Wingrove'a göre (1988: 291) Yeni Dalga yazarları, yaşam tarzlarını

bilimkurguya taşımıştır. Yazarlar, çağdaş yaşamın baskılarıyla mücadele etmiş ve deneysel yaşam biçimlerini eserlerine yansıtmıştır.

1970'lerdeki kentsel krizlerin edebi karşılığı olarak okunabilecek Yeni Dalga eserleri, kentsel geleceğe dair kehanetlerle doludur. Thomas Michael Disch'in 1972'de yayımladığı ve bilimkurgunun kent distopyalarında çığır açan eseri 334 bunlardan biridir. Roman, 21. yüzyıl New York'unda toplu konutlarda yaşayan alt sınıfın sorunlarını anlatmaktadır. Roman, Yeni Dalga'nın kentsel bakışına yönelik en önemli temsillerinden biri olarak kabul edilmektedir. Romandaki kent kurgusu, Manuel Castells'in kolektif tüketimle eşleştirdiği, sermayenin özel ve genel çıkarlarına ters düşmeyen mekân tasvirleriyle benzer özellikler barındırır (Latham, 2014: 218). Castells'e göre (1977: 460) toplu konut mekânları; toplu taşıma, eğitim ve sosyal hizmetler gibi emek gücünün veya toplumsal ilişkilerin yeniden üretimiyle ortaya çıkmıştır. Bu mekânlardaki bütün hizmetler vergilerle ve kamusal finans ödemeleriyle gerçekleşmiştir.

1970'lerde ekonomik sorunlar nedeniyle sermaye sahipleri ile işçi sınıfının karşı karşıya gelmesi, kırılgan toplumsal yapıyı ve kentsel sorunları oldukça belirgin hale getirmiştir. 334 romanının vurgulamaya çalıştığı ise 1970'lerde ortaya çıkan yeni sınıf mücadelesinin sonrasında ortaya çıkabilecek toplumsallıktır. 334'ün kentsel sorunlar üzerinden yaptığı eleştiri, Marksist coğrafyacı David Harvey'in aynı yıllardaki görüşleriyle paralellik göstermektedir (Latham, 2014: 218). Harvey, 1970'lerde kentlerin bazı bölgelerine götürülen kamu hizmetlerindeki kısıntılar nedeniyle yeni ve keskin bir sınıf mücadelesinin ortaya çıktığını belirtmektedir. Ona göre kent yaşamındaki hizmet ayrımcılığı ekonomik gerilimlere ve arazinin kapitalist bir mantıkla işgal edilmesine yol açmıştır. Dolayısıyla, bu durumun sonunda kent çeperlerindeki getto oluşum süreçleri başlamıştır (2013: 132).

Birçok Yeni Dalga yazarı 334 romanında olduğu gibi, nüfus artışı ve kentsel problemler kaynaklı anlatılar kaleme almıştır. Yazarların çoğu, öngörülerini destekler nitelikte olan ve sosyal, coğrafi, ekonomik pek çok boyuta sahip *The Population Bomb* (1968)'tan etkilenmiştir. Paul Ehrlich'in eseri *The Population Bomb*, 1930'lardan beri kontrol edilemez bir biçimde artan dünya nüfusu karşısında yaşanan korkuyu anlatmaktadır. Ehrlich kitabında 1980'lere varmadan dünya çapında büyük bir kıtlık yaşanacağı öngörüsünde bulunmuştur. Ona göre toplumsal sorunlar aşırı nüfus nedeniyle içinden çıkılmaz bir hale gelecektir. Ehrlich, nüfus artışının sınırlandırılması için dünya genelinde çalışmalar yapılması gerektiğini dile getirmiştir. Döneminde oldukça ses getiren bu çalışma, 1970'lerin kent ve nüfus üzerine korku besleyen distopik eserlerine kaynaklık etmiştir (Hoffbauer ve Desrochers, 2009: 38).

Yeni Dalga'nın 1960'larda yükselen kent distopyalarında nüfus konusunun yanı sıra, kıtlık ve çevresel bozulma temaları da sıklıkla işlenmiştir. Üstelik bu sorunların muhatabı olan kent, baskıcı denetimlerle kontrolün sağlanmaya çalışıldığı karmaşık yerlere dönüşmüştür. Bu dönemde öne çıkan eserler, Anthony Burgess'in gökdelenlerde kısıtlı bir hayat süren insanları anlattığı *İstekli Tohum*'u (1962), Harry Harison'un nüfusu 35 milyonu aşmış New York anlatısı *Yer Açın! Yer Açın!*'ı (1966) ve John Brunner'in 21. yüzyılın başında bir adaya sıkıştırılan 7 milyar insanı anlattığı *Stand on Zanzibar*'ı (1968) olmuştur (Latham ve Hicks, 2014: 169).



Şekil 2.7: Stand on Zanzibar'daki adayı tasvir eden bir görsel (F. Nagy Piroška)

Yeni Dalga'nın 1970'lerde yarattığı kentsel distopya devrimine, Thomas Michael Disch kadar James Graham Ballard'ın da katkısı büyüktür. Ballard'ın *Gökdelen* (1975) adlı eseri, dikey bir şekilde uzanan kentlerin yarattığı hoşnutsuzluğu içermektedir. Ballard, gelişmişliğin temeli olarak görülen yüksek katlı binaları tüketim, eşitsizlik ve bencillikle eşleştirmektedir (Graham, 2016: 393).



Şekil 2.8: Gökdelen romanındaki yüksek katlı binaların görseli (High-Rise Filmi)

1970'li yılların ön plana çıkan diğer ümitsiz kent anlatıları David Bunch'un *Moderan*'ı (1971), Robert Silverberg'in *The World Inside*'ı (1971), John Brunner'in *The Sheep Look Up*'ı (1972), Samuel Ray Delany'nin *Dhalgren*'i (1975) ve Charles Platt'ın *Twilight of the City*'si (1977) olmuştur.

Bunch'un *Moderan* romanı, siberpunkın kent düşüne yakın bir şekilde kentsel çürüyüş neticesinde plastikle kaplanan bir dünyayı anlatmaktadır. Silverberg'in *The World Inside* romanı, 24. yüzyılda nüfusu 75 milyara ulaşan dünyadaki insanların belirli sayıda gruplara bölünerek devasa binalara yerleştirilmesini içermektedir. Brunner'in *The Sheep Look Up* romanı ise yaygın bir hastalık ve çevre kirliliği nedeniyle kentlerdeki insanların maskeyle yaşadığı bir dünyayı betimlerken, Delany'nin *Dhalgren* romanı doğal felaketler sonucu nüfusu azalan bir kentteki anarşik oluşumları anlatmaktadır. Platt'ın *Twilight of the City*'si de sınıfsal eşitsizliğin ve kaosu hâkim olduğu kentleri vurgulamaktadır.

Bilimkurgunun kent distopyalarını her dönem boyunca içeriğinde bulundurduğu belirtilmelidir. Tasvir edilen ümitsiz kentler, her dönemin farklı korku ve endişelerini merkezine almıştır.

Bilimkurgunun ortaya çıktığı 19. yüzyıl dönemi, düzen ve ilerleme gayesi taşıyan ütopyik vizyonların karşılığı olarak kent distopyalarına sahiplik yapmıştır. 20. yüzyılla beraber artan nüfus ve kentleşme oranları kentsel distopyaların daha ümitsiz ve geri dönülemez şekilde artmasına neden olmuştur. Bu yüzyılla beraber bilimkurgu savaşların, buhranların ve ekolojik felaketlerin mekânı olarak kenti işaret etmiştir. Bilimkurgunun distopyalarında kentler yüksek nüfusa, kirliliğe, kargaşaya veya eşitsizliğe sahip olduğu için çözümü mümkün olmayan sorunların sorumlusu olarak görülmüştür.

Birçok kentsel sorunu merkezine taşıyan bilimkurgu, 1980'lerden itibaren distopik temsilcisi olarak siberpunk akımını ön plana çıkarmıştır. Bilimkurgunun önceki dönemlerinde işlenen temalara ek olarak siberpunk, salt bir şekilde teknoloji eleştirisi yapmıştır. Siberpunk için toplumsal veya kentsel bozulmanın temelinde teknoloji yatmaktadır.

3. BİR BİLİMKURGU TÜRÜ OLARAK SİBERPUNK VE SİBERPUNKTA KENT KURGUSU

Siberpunk ortaya çıktığı 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren bilimkurgunun en çok tartışılan alt türlerinden biri olmuştur. Bu alt tür, önceki distopyalardan farklı olarak geleceği politik veya ekonomik bir karamsarlıktan ziyade teknolojik bir altyapıyla kurgulamıştır. Bu farklılığı ile yakın geleceğe dair kehanet dolu fikirler sunan siberpunk, toplum ve kent noktasında önemli tartışmaların nirengi noktası olmuştur. Tür, teknoloji ile insan etkileşimine yeni bir bakış açısı getirmiştir. Teknoloji ile tartışma alanı olmaya başlayan yapay zekâ, sanal dünya ve bilgisayar odaklı yaşam, türün temel tartışmalarına dayanak oluşturmuştur.

3.1. Siberpunkın Tanımı ve İçeriği

Siberpunk, ilk kez Bruce Bethke'nin Kasım 1983'te *Amazing Science Stories* dergisinde yayımladığı bir öyküde kullanılmıştır (Cavallaro, 2000: 13). Siberpunk ismi, sibernetik kelimesinin kısaltılması siber ile punk kelimesinin birleşiminden oluşmaktadır. Buradaki siber kelimesi, canlı ya da cansız varlıklardaki tüm bilgi akışının kontrolüne ve denetimine verilen bilim dalına atıf içermektedir. Punk kelimesi ise, 1970'lerde ortaya çıkan ve kendine has bir kültürel oluşuma sahip rock müziğin alt dalından gelmektedir. Bu birleşimdeki amaç, romanlardaki yüksek teknolojiyi siber ile; asiliği, sokak tarzını da punk ile vurgulamaktır (Ersümer, 2013: 17).

Siberpunk, teknolojik gelişmeleri edebi bir forma sokan ve 1960'larda ortaya çıkmaya başlayan sistem ve popüler kültür karşıtı hareketlerin bilimkurgudaki temsilidir (Moody, 1998: 1004). Çünkü siberpunk eserler içinden çıktığı dönemin sosyal, politik, ekonomik, kültürel vb. birçok alanından etkilenmiştir. 1970'lerden sonra modern toplumların adlandırıldığı tüm etiketler siberpunk eserlerin içeriğini oluşturmuştur. Sanayi sonrası, post-modern, geç kapitalist veya bilgi toplumu gibi isimlerle adlandırılan çağdaş toplum, siberpunk eserlerin toplum yansımalarında yerini almıştır (Ersümer, 2013: 22).

Siberpunk, 1980'ler bilimkurgusu için bir şok dalgası olarak nitelendirilebilir. Siberpunk yazarları bu türe, bilimkurgunun sığ ve demode kalan düşüncelerini yenilikçi ve sıradışı bir vizyonla yenileme misyonu yüklemiştir. Ancak yazarlar geçmiş dönemin bazı baskın fikirlerini eserlerinde işleyemeye devam etmiştir: 1960'lar ve 1970'ler döneminin anti-kahramanları, genetik ve biyolojik konulu değişimler ve gerçeğin manipüle edilmesi gibi temalar buna örnektir. Yine de siberpunk türünü geçmiş dönemlerden ayıran birçok husus bulunmaktadır. Bu tür bilimkurguya; moda, sokak jargonu, suç ve ahlaksızlık gibi daha

önce sık işlenmemiş birçok konuyu getirme hedefindedir. Söz konusu hedef, teknolojilerin kentleri ve toplumları nasıl dönüştüreceğine ve medeniyet sürecinin nereye varacağına dair kehanet dolu bir arzuyu taşımaktadır (Elias, 2009: 12).

1980'ler için oldukça güçlü ve iddialı hikayeler barındıran siberpunk, yakın geleceğin muhtemel dünyasını kusursuza yakın bir şekilde yaratmaya çalışmaktadır. Geleceğin erken geliş sloganıyla bilimkurgunun son dönemine damga vuran tür, makine ile insan sınırının belirsizleştiği ve kentin modernlik üzerinden irdelendiği öyküler içermektedir. Siberpunkta teknolojik gelişmelerden doğan ve toplumsal ile psikolojik sorunların yarattığı tahribattan etkilenmiş insanlar vardır. Bu gelişmelerin seyrini tersine çevirmeye çalışan anti-kahraman mücadeleleri hikayelerin çıkış noktasıdır (Bayar, 2001: 40). Siberpunkın bu anti-kahraman hikayeleri oldukça distopik ve kışkırtıcıdır. Siberpunkın distopik dünyası teknolojinin tekelleşmesinden ulus-ötesi şirketlere, beden-genetik bilimlerinden siberuzay kavramına kadar geniş bir alanı içermektedir (Huntsinger ve Starrs, 1995: 252).

Siberpunkın yarattığı evrenlerde endişe, kaygı, korku ve sindirilmelerin sıklıkla görüldüğü belirtilebilir. Bu olumsuzlukların temel dayanağı, ilerleyen teknolojinin toplumsal eşitsizliğe veya çöküntüye çözüm üretememesidir. Eserlerdeki anti-kahramanlar da bu eşitsizlik karşısında pasif ve güçsüzleri temsil etmektedir. Toplumsal konularda herhangi bir değişikliğe gücü yetmeyen bu karakterler, hiçbir toplumsal gruba aidiyet duygusu olmayan ve yalnızlığa düşkün insanlardır. Ayrıca karakterler, teknolojik güç karşısında özne değil birer nesne gibidir (Soy, 2012: 2).

Siberpunk, diğer bilimkurgu romanları gibi kendine uzak geleceği dert etmemektedir. Bu dünyalar çok uzak bir yerde değil, teknoloji ile ileri kapitalizmin baskın hale geldiği yakın döneme aittir. Siberpunk, kentleşmenin giderek doğayı gasp ettiği durumları içermektedir. Siberpunk evrenlerde gezegene ulus-ötesi şirketler hâkimdir. Toplum şiddetli bir kapitalizmin altında ezilirken, dünyada zengin ile fakir arasındaki uçurumun arttığı bir hayat sürülmektedir. Kitaplardaki anti-kahramanlar sistem tarafından dışa itilmiş ve kötü bir yaşama mecbur bırakılmıştır. Çoğunluğu bilgisayar korsanı olan bu karakterler genellikle suça bulaşmaya meyilli tipler olarak kurgulanmıştır. Karakterler sistem karşıtlığına kişisel veya ekonomik nedenlerle başlamış olsalar da ilerleyen süreçte mesele toplumsal bir boyut kazanmaktadır. Ancak sosyal, ekonomik veya politik sınırların yıkılması oldukça güç bir şekilde gerçekleşmektedir. Siberpunk dünyaların hâkimi olan ulus-ötesi şirketler teknolojiyi ellerinde bulundurduğu için sınıfsal ayrımların yıkımı beyhude bir çabadan öteye gitmemektedir (Schmeink, 2014: 222).

1980'lerden itibaren on yıl içerisinde belirgin bir yer edinen siberpunk, William Gibson'un

ön plana çıktığı kendine has kültürel bir oluşum haline gelmiştir. 1980'lerin sosyo-ekonomik gerçeklerinden yola çıkan tür, 1990'lar ve 2000'ler döneminde farklılıklara uğrasa da yaşamaya devam etmektedir (Schmeink, 2014: 231). Bu açıdan sürekli bir değişim ve dönüşüm içinde olan siberpunk, 1990'larda post-siberpunk türünü de içermiştir. Post-siberpunk; siberpunkın yabancılaşmış, asi, kanun dışı anti-kahramanlarına karşılık toplumun bütünleyici parçaları olan kurallı, disiplinli karakterler yaratmıştır. Daha iyimser bir dünya tablosu çizen post-siberpunk, ütöpik hayallere dayanmaktadır. Siberpunkın düzensiz, kaosa yatkın çarpık kentleri post-siberpunkta değişime uğramıştır. Yani post-siberpunkın kentleri kurallı, temiz ve sakindir (Ersümer, 2013: 70).

Siberpunk 1980'lerden itibaren edebiyattan politikaya, toplum biliminden biyoteknolojiye kadar birçok alanda etki bırakmıştır. Tür, içinden çıkan post-siberpunk ile tartışma konusu olmaya devam etmektedir. Etkisi altında çekilen sinema filmleriyle ve üzerine yapılan akademik yayınlarla canlılığını koruyan siberpunk, distopik kent anlatılarında en çok tartışılan bilimkurgu türüdür. Şüphesiz ki bu duruma, 2000'lerde klasik siberpunk türüne yapılan dönüşün ve türle alakalı film ve video oyunlarına gösterilen rağbetin katkısı büyüktür.

3.2. Siberpunkın Öncü İsimleri

Siberpunk 1980'lerde oluşmaya başlayan bir tür olsa da, edebi bir arka planı bulunmaktadır. Bilimkurguda yeni bir dönem olarak görülen akım, köklerini 1950'lerin distopik anlatılarından almıştır. Ayrıca 1960'ların ve 1970'lerin Yeni Dalga'sı, özgürlük hareketleri ve politik dünyası da siberpunkı derinden etkilemiştir (Connor, 2001: 181). Siberpunkın önceki dönemlerden aldığı mirasa yeni perspektifler kazandırdığı belirtilmelidir. Tür kimlik, kentsel sorunlar, eşitsizlik gibi kavram ve sorunları incelemiştir. Bu yüzden de 1980'lerde yükselişe geçen altkültür anlatılarının özgün bir ifade biçimine dönüşmüştür. Yazar Mark Bould, siberpunkın edebi arka planı için şunları söylemektedir:

"Siberpunk 1950'lerden itibaren yayımlanmış olan, Bernard Wolfe'un sibernetik distopyası Limbo'dan (1952), Frederik Pohl ve Cyril Kornbluth'un The Space Merchants (1953) ve Wolfbane'undan (1957), Anthony Burgess'in distopik kargaşa anlatısı olan Otomatik Portakal'ından (1962) etkilenmiştir. Hatta bu listeye, John Sladek'in insanlık ve doğa hakkındaki üstkurmaca eseri The Müller-Fokker Effect (1970), Mick Farren'in protopunk bilim-kurguları, Alvin Toffler'in geleceğe dair spekülasyonları, Gregory Benford'ın Doing Lennon'ı (1975), Algis Budrys'in Michaelmas'ı (1977) ve Vernor Vinge'in True Names'ı (1981) eklenebilir. Adı anılanların hepsi siberpunk türünün öncülleri arasında yer almaktadır" (2005: 225).

Siberpunk türünde sıkça işlenen suç, marjinallik, toplumsal uyumsuzluk, yapay parçalar, genetik değişiklikler, yapay zekâ, nöro-kimya, 'ben'in doğasını yeniden ve radikal bir

biçimde deęiřtirme (Sterling, 1991: 39-41) gibi yenilikçi temaların ardında iki Amerikalı yazar vardır. Bu yazarlar Alfred Bester ve Philip Kindred Dick'tir.

3.2.1. Alfred Bester ve Eserleri

Alfred Bester (1913-1987), 1930'ların sonundan itibaren bilimkurgu öyküleri yazmaya başlayan ve 1950'lerde yazdığı romanlarla ün yapmış yenilikçi bir yazardır. Yaşadığı süreçte, *Yıkıma Giden Adam* (1953), *Yıldızlar İstikametim* ya da dięer adıyla *Kaplan! Kaplan!* (1956), *The Computer Connection* (1975), *Golem*¹⁰⁰ (1980) ve *The Deceivers* (1981) olmak üzere 5 bilimkurgu romanı yayımlamıştır. Yazarın ölümünden sonra *Tender Loving Range* (1991) ve *Psychoshop* (1998) adlı iki bilimkurgu romanı daha okuyuculara sunulmuştur.

Yazar, *Yıkıma Giden Adam*¹ romanıyla büyük bir üne kavuşmuştur. Roman, insanların zihinlerinin okunabildięi ve daha suç işlenmeden tespitinin yapılabildięi uzak bir gelecek anlatısıdır. Suç, güçlü řirketler, silah teknolojisi ve toplumsal sınıflaşma gibi dönemi için oldukça yenilikçi temaların olduęu eser, siberpunk türünün 30 yıl önceki prototipi gibidir. Yazarın ikinci ünlü eseri, *Yıldızlar İstikametim* ya da dięer adıyla *Kaplan! Kaplan!* romanıdır. Yazar, yine uzak bir gelecekteki bir zaman diliminden bahsetmektedir. Eser, insanların zihin yoluyla yolculuk yapabildikleri ve gezegenlerde kolonileřtikleri bir yaşamı tasavvur etmektedir. Hikâyesinin merkezinde ölüme terkedilen bir astronot olan eser, birçok siberpunk temasını içeriğinde bulundurmaktadır.

Alfred Bester'in 1950'li yıllarda yazdığı bu iki romanı suç, anarşizm, biyo-teknoloji gibi konularda siberpunka öncülük etmiştir. Siberpunkın insanı ve insan yaşantısını sarmış teknolojiye karşı anarşik tutumunda Bester'in izlerini görmek mümkündür. Hatta siberpunkın merkezindeki olan bedensel dönüşümde, suçun doğasında ve insan davranışlarındaki çöküşte yine Bester'in etkisi bulunmaktadır (Cavallaro, 2000: 9).

3.2.2. Philip Kindred Dick ve Eserleri

Philip Kindred Dick (1928-1982) 40'tan fazla roman ve 120'den fazla hikâye yazmış bir bilimkurgu yazarıdır. Ona göre bilimkurgu, insanların geleceğini irdeleyen bir türdür. Yazar eserlerindeki geleceęi, büyük bir karamsarlıkla ve git gide azalan güzel günler inancıyla kurgulamıştır. Dick'e göre bilimkurgu yazarları, yaklaşan felaketlerin sözcüsü olmak zorundadır (Baudou, 2005: 38). Bu bağlamda eserleri bilimkurguda paranoya,

¹Yıkıma Giden Adam, *Hugo Ödülü* verilen ilk romandır. 1953'te Hugo Gernsback anısına verilen ve 1955'ten itibaren aralıksız düzenlenen *Hugo Ödülü*, bilimkurgu ve fantezi alanlarını kapsamaktadır. Ödül, dünyanın en prestijli edebiyat ödülllerinden biridir.

gelecek kaygısı, entropi gibi temaların sorgulanmasını sağlamıştır. Sınırsız bir hayal gücüne ve yaratıcılığa sahip olan yazar çağının ekonomik, teknolojik, politik, kültürel alanlarından yaptığı çıkarımlarla eserlerini kaleme almıştır. Yazarın tüm eserlerinde, hızla gelişen teknolojinin toplumlarda ne tür tahribat yaratacağına yönelik kaygılar bulunmaktadır. Ki, siberpunk türünün küresel kapitalizm ve güç mücadeleleri gibi gelecek vizyonlarında yazarın etkisi hissedilmektedir (Best ve Kellner, 2003: 189-190).

Philip K. Dick, 1950'lerden 1981'e kadar bilimkurguda başyapıt olarak kabul edilen birçok eser vermiştir. Yazar ilk yıllarında *Uzay Piyangosu* (1955), *Kozmik Kuklalar* (1957) ve *Gökteki Göz* (1957) romanlarıyla tanınmaya başlamıştır. Yazarın bu dönem eserlerinde, Soğuk Savaş'tan kaynaklı yoğun karamsarlık, korku ve endişe bulunmaktadır. Nükleer kıyamet senaryoları, yazarın eserlerindeki vazgeçilmez bir unsur haline gelmiştir. Romanlarındaki sıradan insanların hayatı, her zaman politik ve teknolojik güçlerin tehdidi altındadır (Best ve Kellner, 2003: 190). Yazar en verimli olduğu 1960'larda ise *Vulcan'ın Çekici* (1960), *Yüksek Şatodaki Adam* (1962), *Simulakra* (1964) ve siberpunk türünün öncüsü *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* (1968) romanlarını yayımlamıştır.

Yazarın 1960'lı yıllardaki romanları yapay zekâ, android, simülasyon gibi konularla siberpunk türünün genel hatlarını etkilemiştir (Cavallaro, 2000: 13). Siberpunkın arka planında bulunan teknofobik saplantılar, gerçekliğin yitimi ve gelecek korkusunda Dick izleri görülmektedir. Yazar, siberpunkın adı konulmadan önce türe özgü olacak bazı noktaları ortaya çıkarmıştır. Nitekim yazarın 1960'lar boyunca yaptığı şey, ana karakterlerin teknolojik gelişmeler karşısındaki paniklemelerini yazmak olmuştur. İlerleyen dönemlerde siberpunk bu paniklemeleri sinir vakası haline getirmiştir. Sinir sistemleri bilgisayara taşınmış ve karakterler hem gerçek hem de sanal dünyada sinir temelli korkular yaşamaya başlamıştır. Sanallaşan derin korkuların temelinde, 1980'ler ile küreselleşmeye başlayan iletişim ve denetim ağları bulunmaktadır (Ronay, 1988: 274-275). Philip Kindred Dick'in *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* romanı siberpunk türüne öncü olmasıyla diğer yapıtlarından ayrılmaktadır. Kentsel konuların merkezindeki roman radyasyon sorunu, biyoteknoloji ve endüstriyel atık gibi yakın gelecek tartışmalarını içermektedir. Dick'in eseri, siberpunkın ileride sıkça sorgulayacağı kentsel keşif alanlarını incelemektedir (Tandt, 2013: 93-94). *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* romanı, William Gibson'un siberpunk kültü *Neuromancer*'ı (1984) derinden etkilemiştir (James ve Mendlesohn, 2003: 71). Yazar Dick, bu eserinden uyarlanan *Bıçak Sırtı* (1982) filmi gösterime girmeden kısa bir süre önce hayatını kaybetmiştir.

3.3. Siberpunkın Temsilci İsimleri

1980’lerde belirli isimlerin aynı çatı altında bulunduğu siberpunk, döneminin distopik bilimkurgusunda öncü olmuştur. Siberpunk yapıtlarda, teknolojik gelişmelerin gelecekte negatif bir dünya yaratacağı öngörüsü her zaman belirgindir. Siberpunkın diğer distopik türlerden daha öne çıkmasını sağlayan şey, ahlaki ve sosyokültürel konularda yenilikçi ve aykırı olmasıdır (Starrs ve Huntsinger, 1995: 251).

Siberpunk akımının ortaya çıkışıyla bu türde yazan yazarlar farklı birçok soruyu ele almıştır. Gerçeklik sorgusunu had safhaya çıkaran siberpunk, yeni teknolojik gelişmelerin neden olduğu güçlü ve rahatsız edici ilerleme mantığını irdelemektedir. Tür öfke, acı mizah ve teknolojinin getirdiği biçimsel yaratıcılığın karışımından beslenmiştir. Yazarlar, insan için neyin değerli olduğuna dair algıları sistematik olarak çarpıtmaya çalışmış, gerçekliği ve kimliği meta statüsüne indirgemıştır. Eserlerdeki günlük yaşam unsurları hızlıca değiştirilebilir veya atılabilir bir noktaya taşınarak istikrarsız hale getirilmektedir (Cavallaro, 2000: 14-15).

Siberpunk, altkültür unsurlarını sık sık işlediği için klasik bilimkurgudan ayrı görülmektedir. Bazı otoriteler siberpunk yazarlarını *radical science-fiction (radikal bilimkurgu)* kategorisine koymaktadır. Siberpunk yazarlarının kendilerine uygun gördükleri isimlerden ön plana çıkanı *Mirrorshades Groups (Aynagözlükler Grubu)* olmuştur. 1980’lerde sindirici bulunmayan ve anarşist bir yanı olduğu için eleştirilen akım, yadırganma amacına ulaşmıştır. Siberpunk yazarları, kendileri için yapılacak hiçbir sınıflandırmayı kabul etmeyeceklerini ve sadece düşündükleri gelecek tasarımlarını yazacaklarını bildirmişlerdir (Elias, 2009: 12).

Tür, 1984 yılına gelindiğinde *Neuromancer* romanı ile geniş kitlelerce tanınmıştır. Romanın başarısı, türün bilimkurgu camiasında saygınlık kazanmasını sağlamıştır. *Neuromancer* romanı ile en önemli üç bilimkurgu ödülünü (*Hugo, Nebula, Philip Kindred Dick’i Anma Ödülleri*) birden kazanan akım, fazlasıyla dikkat çekmeyi başarmıştır (Elias, 2009: 13). *Neuromancer*’ın yazarı William Gibson başta olmak üzere Bruce Sterling, John Shirley ve Neal Stephenson ise ön plana çıkan yazarlar olmuştur.

3.3.1. William Gibson ve Eserleri

Yazdığı roman ve hikâyelerle siberpunk akımının en önemli temsilcisi konumundaki William Gibson, 1970’lerin sonlarına doğru yazarlık kariyerine başlamıştır. Yazar, 1982’de *Burning Chrome* adlı öyküyle siberpunk türünün prototipini ortaya koymuştur. Bu öyküsünden yola çıkarak yazdığı ilk romanı *Neuromancer*, kendisini ve siberpunk türünü

dönemi için oldukça popüler hale getirmiştir. Yazar bu romanıyla bilimkurguda yeni terimler ve tartışmaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Yazarın romanında işlediği siberuzay ve sibernetik gibi teknolojik temelli gelecek, ilerleyen süreçte yazacağı kitaplara da zemin hazırlamıştır. Yüksek teknolojinin kentsel hayata etkisi ve geç kapitalist toplumun dönüşümü gibi konular, eserlerinin genel çerçevesini oluşturmuştur (McCaffery, 1991: 263).

William Gibson *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) ve *Mona Lisa Oversight* (1988) romanlarından oluşan *Sprawl Üçlemesi* ile siberpunkın en önemli yazarı kabul edilmektedir. Yazar sonraki romanı *The Difference Engine* (1990)'ı Bruce Sterling ile beraber yazmıştır. Bilimkurguda *steampunk*² akımının temsilcisi olan bu roman, yazarın farklı tarzlara yönelik denemelerinin ilkidir.

Gibson, 1990'larda *Bridge Üçlemesi* olarak adlandırılan *Virtual Light* (1993), *Idoru* (1996) ve *All Tomorrow's Parties* (1999) romanlarını yayımlamıştır. Bu seri *Sprawl Üçlemesi*'nde olduğu gibi kentsel dönüşümün teknolojik boyutuyla ilgilidir. Nanoteknoloji ve siberuzay kavramlarını işleyen üçleme, *Sprawl Üçlemesi*'ndeki dünyanın daha gelişmiş ve ayrıntılı halini içermektedir. Bu serideki yapıtlar, gelişen teknoloji ile şirketlerin birlikteliğinden doğan son aşama kapitalizmin tasavvurunu sunmaktadır.

William Gibson'un *Blue Ant Üçlemesi* adını verdiği *Pattern Recognition* (2003), *Spook Country* (2007) ve *Zero History* (2010) romanları ise yazarın yakın döneme ait anlatılarıdır. Bu üçleme, bilimkurgudan ziyade gerilim ve psikoloji konularını içermektedir. Kitaplar günümüz toplumsal değişimlerini ve sorunlarını irdelemektedir (Hollinger, 2006: 452). Yazarın 2013'te duyurduğu *Jackpot Üçlemesi*'nin ilk kitabı *The Peripheral* 2014'te, *Agency* adlı ikinci romanı 2020 yılında yayımlanmıştır. Zamanda yolculuk temalı bu romanlar suç, psikoloji ve toplumsal sorunlar gibi temaları bilimkurgusal bir bakış açısıyla ele almaktadır.

3.3.2. Bruce Sterling ve Eserleri

William Gibson gibi Amerikalı olan Bruce Sterling (1954), ilk romanı *Involution Ocean*'ı 1977'de yayımlamıştır. Yazara ün getirecek olan romanları ise 1980'li yıllarda çıkmıştır. Sterling, *Schismatrix* (1985) ve *Island in the Net* (1988) romanlarıyla akımın önde gelen yazarlarından biri olmuştur. Yazarlığının yanı sıra medya, iletişim, internet gibi konular

²*Steampunk*, Türkçe adlandırılışı buhar çılgınlığı olan bir bilimkurgu alttürüdür. Buharlı makinelerin aktif rol aldığı bu tür Viktorya Dönemi İngiltere'si, 19. yüzyıl endüstriyel devrimi dönemi veya Amerikan Vahşi Batı'sında geçen retro-fütüristik hikâyeleri içerir (Latham, 2014: 439). Bu tür 19. yüzyılın moda, kültür, mimari gibi öğeleri üzerinden günümüz sosyal sorunlarını işlemektedir. Tür siberpunk yazarları tarafından başlatıldığı ve sıklıkla yazıldığı için iki tür de birbiriyle oldukça ilişkilidir (Duggan vd., 2016: 835).

üzerine çalışmalar yapan Sterling, birçok sosyal hareketin içinde aktivist olarak yer almıştır. Yazarın retorik yeteneği ve bilimkurgu ideoloğu yönü, birçok antoloji ve kurgu-dışı eser de vermesini sağlamıştır.

Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (1986) adıyla yayımlanan ve birçok siberpunk yazarının öykülerini barındıran antolojinin editörlüğünü üstlenmiştir. Daha sonra yazar *Crystal Express* (1989), *Globalhead* (1992), *Schismatrix Plus* (1996), *A Good Old-fashioned Future* (1999), *Visionary in Residence* (2006), *Ascendancies: The Best of Bruce Sterling* (2007) ve *Gothic High-Tech* (2012) adlı öykü kitapları çıkarmıştır.

Sterling yazdığı yapıtlarla siberpunk türünün bilimkurgu geleneği içindeki yerini de meşrulaştırmıştır. Ona göre siberpunk, 1970'lerde canlılığını kaybeden bilimkurguda karşı-kültür devrimi yapan bir akımdır. Yine yazara göre siberpunk, yüksek teknolojiyi ve modern yaşamın çarpıklığını en iyi anlatan edebi türdür (Schmeink, 2014: 221).

Sterling, diğer yazarlar William Gibson, Rudy Rucker, John Shirley, Lewis Shiner ve Pat Cadigan'ı etrafına toplayarak siberpunkın sözcüsü olmuş ve bu türe çeşitli temalarla katkılarda bulunmuştur. Bu temalar biyoteknoloji, egzotik ilaçlar, fütüristik teknolojiler, vücut modifikasyonu, moda ve medya bilinci gibi geniş bir yelpazededir. Ayrıca yazar, aşkınlığa karşı kararsız ve siyaset karşısında anlayışsız bir toplum tasavvuru yapmıştır. Sterling yazmış olduğu anlatılarla, siberpunkın temel unsurlarını belirginleştirmiştir (Bould, 2005: 221). Sterling, farklı türlerde yazılmış *Heavy Weather* (1994), *Holy Fire* (1996), *Distraction* (1998), *Zeitgeist* (2000), *The Zenith Angle* (2004), *Kiosk* (2007), *The Caryatids* (2009) ve *Pirate Utopia* (2016) romanlarının da yazarıdır.

3.3.3. John Shirley ve Eserleri

Siberpunk türünde birçok roman yazmış olan John Shirley; korku yazarı, senarist ve müzisyen kimliğiyle de tanınmaktadır. Yazarlığa adımını 1973'te yazdığı *The Word 'Random'*, *Deliberately Repeated* adlı öyküyle atan Shirley, ilk romanlarını sürrealizm ile korku karışımı olarak adlandırılabilir türde yazmıştır.

Shirley'in ilk bilimkurgu romanları *Transmaniacon* (1979) ve *Three-Ring Psychus* (1980) adlarını taşımaktadır. Yazarın bu dönemdeki korku romanları ise, *Dracula in Love* (1979), *The Brigade* (1982) ve *Cellars* (1982) adıyla yayımlanmıştır. Yazarın en ünlü yapıtı ise *City Come A-Walkin'* (1980) adlı siberpunk romandır. Birkaç yıl sonra yayımlanacak olan *Neuromancer*'ın kentsel altyapısında, bu romandan izler bulunmaktadır. Çünkü *City Come A-Walkin'* romanında kentsel yaşamın acımasızlığı ve şiddeti, yapay zekânın rolü ve detaylı distopik mekân tasvirleri oldukça belirgindir. Shirley'in *City Come A-Walkin'*

romanından sonra yayımladığı *Eclipse* (1985), *Eclipse Penumbra* (1988) ve *Eclipse Corona* (1990) romanlarından oluşan *A Song Called Youth Üçlemesi* siberpunkın öncü eserlerindendir. Bu üçlemede yazar küreselleşme, politika, teknoloji ve çokuluslu sermaye gibi temaları barındıran bir hikâye işlemiştir (Bould, 2005: 224). Shirley eserlerinde yüksek sanat ile sıradanlığı, güzel ile çirkini, incelik ile şiddeti harmanlayan oldukça kaotik dünyalar yaratmıştır. Shirley'in siberpunk anlatısı, "bireyci ve anti-otoriter" bir yapıya sahiptir, yani eserlerinde karşı kültürün etkisi oldukça açıktır (McKay, 1999: 49).

3.3.4. Neal Stephenson ve Eserleri

Amerikalı bir diğer yazar Neal Stephenson, yazarlığa *The Big U* (1984) romanı ile başlamıştır. Gençlik romanı olan *The Big U*'dan sonra *Zodiac: An Eco-Thriller* (1988) adlı eserini kaleme almıştır. Bu eser, çevreci bir kimyagerin kurumsal kirleticilere karşı verdiği savaşı anlatan eko-gerilim bir hikâyeye sahiptir. İlk iki romanıyla geniş kitlelerce tanınamayan yazar, 1990'lı yıllara gelindiğinde ise edebiyat camiasında bilinen biri olmuştur (Booker ve Thomas, 2009: 173).

Stephenson 1992'de yayımladığı *Parazit* romanı ile büyük bir üne kavuşmuştur. Yazar daha sonra amcası ile birlikte Stephen Bury takma adıyla *Interface* (1994) ve *The Cowbed* (1996) adlı bilimkurgu romanlarını yayımlamıştır. Yazarın *Parazit*'ten sonra ön plana çıkan yapıtı, *Hugo ve Locus* ödülleri sahibi *Elmas Çağı ya da Genç Bir Kadının Resimli Okuma Kitabı*'dır (1995). Bu roman, yazarın farklı edebi yönlerini keşfetmesini sağlamıştır. Yazarın kurguları siberpunkı diğer edebi türlerle sıkı bir ilişki içerisine sokmaktadır. Eserlerin karmaşık toplum yapısında mitolojiden, tarihten ve geçmiş kültürlerden izler bulunmaktadır. Mevcut toplumsal eğilimleri iyi analiz eden yazar, bu eğilimleri matematik, kimya gibi pozitif bilimlerle harmanlamaya çalışmaktadır. Dolayısıyla Stephenson'ın eserlerine siberpunk isminin yanında çok disiplinli tarihsel kurgu adı da verilmektedir. Yazar, diğer ödüllü kitapları *Cryptonomicon*'u 1999'da ve *The Baroque Cycle* isimli 3 cilt-8 romanlık devasa külliyyatını 2003-2004 yılları arasında yayımlamıştır. Yazar daha sonra birçok öykü, çok yazarlı bilimkurgu derlemesi ve kurgu-dışı esere imza atmıştır. Son yıllarda *Anathem* (2008), *Reamde* (2011), *Seveneves* (2015) ve *Fall; or, Dodge in Hell* (2015) gibi birçok farklı temaya sahip bilimkurgu romanları kaleme almıştır.

3.4. Siberpunkta Kent Kurgusu

Siberpunk kurguladığı hareketli kentlerde devasa şirketleri ve tüketim hegemonyasını ön plana çıkarmaktadır. Siberpunk kentler ahlaksızlığın ve kuralsızlığın sıradanlaştığı yerlerdir. Bu kentlerde kargaşa, işleyen bir sistemin normali gibidir (Elias, 2009: 16-17).

Siberpunkın 1980’li yıllarda çizdiği kent imajı, suç ve marjinallik gibi yönlerin bol olduğu karanlık bir geleceği işaret etmektedir: Huzursuz kentler, geleceğin oldukça karmaşık ve halüsinasyon dolu olacağına işaret etmektedir. Buralarda yaşayan insanlar ise güvensiz, tehlikeli ve gergin bir ruh haline sahiptir. Kentler yasadışı ticaretin meşrulaştığı, insanların bedenlerinde yenilikler yapabildiği ve güç mücadelesinin elektronik ortamda hiç durmadığı yerlerdir (Latham ve Hicks, 2014: 171).

Siberpunkın kentsel çöküşü güçlü bir şekilde tasvir etmesinde, kökleri 1940’lı yıllara dayanan ve döneminde oldukça popüler olan *film noir* (kara film) tarzının etkisi büyüktür. Amerika’daki gizli dedektif, suçlu ve yozlaşmış kent anlatısı *hard-boiled* hikayelerinden türeyen *film noir*; suçluları, altkültürleri, yalnızları ve marjinal ortamları sinemaya aktarmıştır (Latham ve Hicks, 2014: 172). Siberpunk kentlerdeki marjinal ve suç dolu yaşam, punk estetiğinden alınan aykırılığın ve *film noir* sinemasının öncülediği dedektif-suçlu anlatılarının yansımasıdır. *Film noir* sinemasındaki ‘*bilgi saklayıcı patron*’ siberpunk türünde, enformasyon ağlarının sahibi ulus-ötesi şirketlere ve yapay zekâlara dönüşmüştür. Kahramanlar tıpkı *film noir* dedektifleri gibi, etraflarındaki olaylardan habersiz sistemin birer kuklası haline gelmiştir. Siberpunktaki vahşi ve tehlikeli kent ortamı, karakterlerin ayakta kalabilmek için yeterince bilgi ve uyanıklığa sahip olmasını zorunlu kılmaktadır. Bu zorunluluk, ‘*güçlü olanın ayakta kalışı*’ temasına dek genişleyen bir yelpazeyi içermektedir. *Film noir* sinemasının zamanla adaletten uzaklaşan ve kişisel çıkarlarını ön plana alan dedektifleri, siberpunk kentlerdeki bilgisayar korsanlarıyla birebir örtüşmektedir. Ayrıca siberpunktaki bilgisayar korsanları kendilerini *siberuzay kovboyu* veya *konsol kovboyu* şeklinde tanıtmaktadır. Siberpunk, *film noir* sinemasının klasik vahşi kentlerini dijital bir dönüşüme uğratmıştır. Bu kentler karmaşayı, güç mücadelesini veya tehlikeyi modern bir biçimde yaşatmaktadır (Ersümer, 2013: 37-38).

Siberpunk kentleri dijital teknoloji tarafından organize edilen, görünüşte rasyonel ve steril bir görüntüye sahiptir. Dış görünüşünde sürekli olarak gelişen ve büyüyen bir izlenim bırakan bu kentler, aslında yasadışılığın ve kaosun merkezi konumundadır (Cavallaro, 2000: 133). Siberpunk kentlerdeki yasadışılık ve kaos, sosyal ile ekonomik durumun teknolojiye endekli olmasından kaynaklanmaktadır. Kentlerin her noktası, küresel güçlerin biçimlendirmesiyle oluşmaktadır. Kentler, Fredric Jameson’un (1994: 157) ifade ettiği gibi geç kapitalist ekonomilerin yayıldığı sistemleri içermektedir. Bu sistemler siberpunk kentleri, sokaktaki insanların bedenlerine sardığı dijital araçlar gibi çevrelemiştir. Kentler, sahipleri küresel güçler olan “*teknolojik mağazalar*” gibidir. Bu kentler, insanlar için dışarısı olmayan ve kilitli bir teknolojik alana dönüşmüştür. Bu

alanlardaki insanlar, ge kapitalizmin haritalanması mmkn olmayan sistemleri iinde yařamaya mecbur kalmıřtır. Fredric Jameson, siberpunk kentlerin yakın geleceęi iyi tasvir ettięini vurgulamaktadır. Hatta onun tarafından siberpunk, "*postmodernizmin deęilse de ge kapitalizmin en yksek edebi ifadesi*" olarak nitelendirilmiřtir (1991: 419).



řekil 3.1: Siberpunk kent merkezine rnek (Cyberpunk 2077 oyun grseli)

Siberpunk kentler her ne kadar kolaylıklara sarmalanmıř ve hareketli bir grntye sahip olsa da teknolojiyi doęaya baskın bir řekilde ne itmiřtir. Geliřmiř teknoloji hayatın her noktasında kendini belli etmektedir. Ancak bu teknoloji beraberinde kaosu, kargařayı ve rrmeyi getirmiřtir. Bahsi geen bozulmalar, hem fiziki hem de sosyal evreyi sarmıř durumdadır. Ekolojik bozulmalar ve endstriyel atıklar kentin birok yerinde plkler oluřturmuřtur. Dolayısıyla da kentler salgın hastalıkların yayıldıęı yerlere dnřmřtr (Ersmer, 2013: 50).

Siberpunkın kasvetli kent yaratımında gotik edebiyatın byk bir etkisinin olduęu belirtilmelidir. Gotik edebiyatın 18. yzyılın dnyasını korku, saplantı ve psikolojik hikayelerle anlatması siberpunk kurgusunu etkilemiřtir. Gotik ideolojik olarak Batı medeniyetinin toplumsal veya kltrel deęerlerinin paralanmasına karřı duyulan endiřenin somut karřılıęıdır. Bu tr, dzensizlięe veya kargařaya sebep olarak fantastik canavarları ve doęast mitleri iřaret etmiř ve kullanmıřtır. Siberpunkın sylem olarak bu trle keřismesi ise iinde yařanılan yerin korku, paranoya, huzursuzluk veya iradesizlikle eřdeęer olmasındandır. Gotik edebiyatta sıklıkla iřlenen sokak kirlilięi, bulařıcı hastalıklar ve kalabalık, siberpunk kentlerde de bulunmaktadır. Gotik edebiyat birkaç yzyıl nceki eskime, rrme veya daęılma anlatılarını iyi bir řekilde vurgulamaktadır. Siberpunk, gotik edebiyatın modern bir versiyonu olarak grlmektedir. nk siberpunk, gotik edebiyatın rrme, su, hastalık gibi temalarını kreselleřmiř devasa kentlerinde yeniden gstermiřtir

(Cavallaro, 2000: 164-165).



Şekil 3.2: Gotik anlatılardaki kentlere örnek bir görsel (Jonas De Ro)

Siberpunk, gotik edebiyatın yaptığı gibi kıyamet fikrini sürekli sıcak tutmuştur. Siberpunk kentler nihai çöküşün her an gerçekleşebileceği, gotikteki gibi dönüşü olmayacak felaketlerin yakınlığını derinden hissettiren yerlerdir. Gotik edebiyat felaketleri doğaüstü güçlerin tekinsiz ve alışılmadık unsurlarına bağlarken siberpunk gotikteki tekinsiz, alışılmadık, belirsiz ve gerilimli duyguları, sanayi sonrası teknolojik kentlere uygulamıştır. Artık felaketler, doğaüstü güçlerden değil teknolojiden gelecektir (Cavallaro, 2000: 170). Gotik anlatıdaki karmaşıklık ve aşırılık hissi uyandıran yapı imgesi, siberpunk kentlerde de mevcuttur. Siberpunkın kent ve insan yaşayışı biçimlerinde, gotikteki gizemli ve karanlık mimari ile salaş giyim motiflerinden esinlenme görülmektedir. Kentlerdeki karanlık ve ürkütücü yan, gotik stilin çağdaş formudur (Cavallaro, 2000: 171-173).

3.4.1. Siberpunkın Küresel Kentlerine Doğru

Siberpunk kentler günümüzün çağdaş kentlerini (New York, Londra, Tokyo vb.) referans almaktadır. Tür, küreselleşme okumasını bu mega kentler üzerinden yapmaktadır. Dil, ırk veya kültürel çeşitliliğin fazla olduğu siberpunk kentlerde, çok kültürlü/iletişimli bir dünya yaratılır. Toplumsal etkileşim ve irtibatın yüksek olması, kentlerdeki her anın hareketli geçmesini sağlamaktadır (Abbott, 2007: 125). Siberpunkın küresel kent vurgusu, merkezine aldığı çağdaş toplum yansımalarını içermektedir. Bunu Christophe Den Tandt şöyle yorumlamaktadır:

"Eskiden beri kentleşme konusu, sanayileşme ve kentliliğin getirdiği sorunlarla birlikte araştırılmıştır. 19. yüzyıldan 1980'lere kadar toplumsal bütünlük, kent çerçevesinden hareketle ele alınmıştır. Nasıl ki, 19. yüzyıl İngiltere'sini ele alan yazarlar, o dönemin toplumsal yaşamındaki sorunları yansıttılar ise, benzer şekilde siberpunk yazımı da 20. yüzyıl sonlarında tekno-kapitalizm durumu araştırması yapmıştır. Türün eserlerinde, 1980'lerden itibaren elektronik medyanın ve dijital devrimin sosyal yaşama etkisine dair bir tepki ifade edilir" (2013: 95).

Siberpunk, 1980'li yıllardan itibaren yükseliş gösteren sosyal, ekonomik ve politik

yapıların kent geleceğinde nasıl olacağını öngörmeye çalışmaktadır. Siberpunkın ortaya çıkışı, kamusal işlevlerin özelleştirildiği ve kapitalizmin ulus-devletler ötesinde bir güç haline dönüştüğü döneme denk gelmiştir. Tür, ortaya çıktığı dönemden hareketle ulus-devletlerin parçalandığı ve teknolojinin kapitalizme hizmet ettiği hiper gelecek bir kurgu yaratmıştır. Siberpunktaki küresel kentler fiziki anlamda büyüyor olsa da, yönetim ve denetim açısından gittikçe küçülmektedir. Çünkü küresel şirketler ve yapay zekâlar, kentlerin her noktasında etkin olmayı amaçlamaktadır (Featherstone ve Burrows, 1995: 7). Siberpunktaki küresel kentler birbiriyle bağlantılı kurgulanmıştır. Kentler arasındaki ilişki, teknolojik bir indirgenmişliğe bağlıdır. Örneğin Bruce Sterling'in *Heavy Weather* (1994) romanı böyle bir içeriğe sahiptir. Romandaki 2030 yılı dünyası, aşırı sera etkisi yüzünden iklim değişikliğine uğramıştır. İklim değişikliği ekonomik ve sosyal hayatı büyük ölçüde değiştirmiştir. Kentler arasındaki iletişimin tamamen dijital kanallarla kurulduğu bu eserde, ekonomik ve sosyal sistemler çökme noktasına gelmiştir. Ulus-ötesi şirketler ve organize suç grupları kendi dijital paralarını piyasaya sürerek dünya borsasının çökmesine neden olmuştur. Yeni düzen, küresel bir kara para havuzu oluşmasının önünü açmıştır. Eserdeki dünyanın küresel kentleri, ulus-ötesi şirketlerin belirlediği yapılandırmalarla ayakta kalabilmiştir (Warren vd., 1998: 54).

Siberpunkın küresel kentleri, inşası bitmemiş gökdelenlerle doludur. Birçok romanda bu devasa kentler, gece boyunca yağın yağmur altındaki ışık yoğunluğu olarak tasvir edilmektedir. Ancak kentlerin dış çeperleri ışıktan yoksun ve yoksulluğun hâkim olduğu geniş gettolardan ibarettir. Çetelerin, marjinal grupların hüküm sürdüğü gettolarda büyük çöplük alanları ve bu alanlarda yaşayan evsizler bulunmaktadır (Warren vd., 1998: 55-56). Siberpunkın çok nüfuslu ve küreselleşen kent yapısı, çıktığı dönemin kent gerçeğini yansıtmaktadır. Nüfusları gittikçe artan küresel kentler, sermaye ve emeğin merkezileştiği yerlerdir. 1980'lerden itibaren dünya ekonomisine yön vermeye başlayan küresel kentler çok uluslu şirketlerin, uluslararası bankaların veya fırsat olarak görülen mesleklerin merkezi gibidir (Sassen, 2001: 28).

20. yüzyıl kentler için sermayenin yerel ya da ulusal düzeyde dolaşım ağlarının olduğu bir dönemdir. Kentler, toplumlar için tüketimin, para ya da ona denk dolaşım denklemlerinin mekân temsili durumuna gelmiştir (Lefebvre, 2014: 345-346). Bu yüzyılın son çeyreğinde ortaya çıkan '*dünya kenti*' kavramı, küresel sermayenin sahip olduğu gücü ve bu gücün kente yansımaları ifade etmek için kullanılmıştır. Dünya kentleri, diğer yerleşim yerlerini '*komuta eden*' ve bütün karar alma mekanizmalarında söz sahibi olan yerlerdir. Bu kentlerdeki kapitalist güç, dünya pazarını teknolojik altyapılarla ve hava

koridorlarıyla birleştirmeyi amaçlamaktadır. Böylelikle dünya, küresel kentlerin hâkim olduğu bir pazar bütünlüğüne dönüşecektir (Savitch, 1988: 150). Siberpunkın küresel kentlerinde bürokrasi oldukça zayıf yaratılır. Kentlerde devlet sistemi ve hükümet politikaları yok denecek kadar azdır. Bu kentlerde kanun ve kural mekanizması, birbirinden bağımsız devasa şirketlerin pazar stratejilerine göre kurulmaktadır (Abbott, 2007: 129).

Siberpunkın yakın gelecek küresel kentleri, eleştirel kent teorisyenlerinin yaptığı analizlerle yakından ilişkilidir. Siberpunkın detaylı kent tasvirleri, eleştirel teorinin düşüncelerini edebi bir forma sokmaktadır. Söz konusu örtüşürlük yakın geleceğin küresel kentlerinin kehanetvari bir şekilde çizilmesi ile bağlantılıdır. Siberpunk kentleri merkezi belirsiz ve son derece karmaşık kentsel yayılımlara ev sahipliği yapmaktadır. Etrafındaki tüm gücü kendisine çekme gayretinde olan bu küresel kentler, akademik tartışmalardaki gelecek kentlerinin haritasını ortaya çıkarmaktadır (Bukatman, 1993).

Sonuç olarak siberpunkın büyüme gayesindeki küresel kentleri, devasa bir toplumsallığı ve ekonomik sistemi içermektedir. Bu kentler Soja'nın öngördüğü, etrafındaki küçük kentlerle birleşecek ve banliyö yığına dönüşecek yakın gelecek mekânlarını betimlemektedir. Soja küresel kentlerin devasa megapolislere dönüşmesiyle sosyal, kültürel veya ekonomik eşitsizliklerin artıracığını vurgulamaktadır (Soja, 2005: 22). Dolayısıyla Soja'nın öngördüğü yakın geleceğin küresel kentleriyle, siberpunkın yozlaşan ve karmaşıkleşan kentleri yakında ilişkilidir. Siberpunkın yozlaşan ve karmaşıkleşan kentleri, gücü elinde bulunduran ulus-ötesi şirketlerin gözetim ve denetim arzusuna da sahne olacaktır.

3.4.2. Siberpunk Kentlerde Gözetim ve Denetim

Siberpunkın kentlerinde dijital bilgi veya veri önemli bir konumdur. Bilgi veya veri paylaşımı, gözetim ile denetim konusunun temelidir. Ancak siberpunkın bilgi veya veri için denetlenen kentleri devletler tarafından değil, devletlerden daha güçlü olan ve ekonomik-sosyal hayatı istediği gibi şekillendiren şirketler tarafından yönetilmektedir. Teknoloji şirketlerin yarattığı kent hayatında tahakküm aracına dönüşmüştür. Kentlerdeki neon ışıklı reklam panoları, sosyal hayatın ticari bir zihniyetle biçimlendirilip yönetildiğinin göstergesi gibidir (Tandt, 2013: 101).

Siberpunkın gözetim ve denetim konusundaki distopik tavrı, klasik bilimkurgu distopyalarından farklıdır. Teknoloji ile kurulan bağ sadece güç odaklarına değil, insan-makine ilişkisine de yoğunlaşmaktadır. Siberpunkın kentleri, klasik distopyaların sessiz ve karanlık kentlerinden ayrılmaktadır. Kentler reklamların, kalabalığın ve gürültünün tam

ortasındadır. Bu kentlerdeki gözetim ve denetim, ulus-ötesi şirketlerin sürekli gelişen bir teknoloji üzerinden tüketime yönlendirmesiyle gerçekleşmektedir. Kentlerdeki gökdelenler devasa reklam panolarıyla doludur. Kent merkezi, görkemli yapılardaki gözetim sistemleriyle kalabalığı izlemenin kolay bir yeri haline gelmiştir. Kentler hem ticari bir zihniyetin hem de kontrol etme arzusunun vücut bulmuş hali gibidir. Ancak kent merkezlerinin dışındaki bölgeler suçun, yasadışılığın veya karaborsa ticaretin yükseldiği kontrolsüz mekânlardır. Bu yerlerdeki gözetim ve denetim, merkeze göre azdır (Erol, 2013: 69).

Siberpunkın kentlerinde tüm izleme işlevleri teknolojik altyapılı sistemlerle gerçekleşmektedir. Kentlerdeki güvenliği veya denetimi sağlayan kolluk kuvvetleri, ulus-ötesi şirketlere çalışan ajanlardan ya da paralı askerlerden oluşmaktadır. Böylelikle, ‘*mükemmel nöbetçi*’ pozisyonundaki rolün ulus-ötesi şirketlere ait olduğu söylenebilir. Yani siberpunkta gözetim ve denetim, silahlı devlet sistemlerinin yerini alan şirketleri ve dijital görüntüleri içermektedir (Elias, 2009: 86).

Siberpunk, kentlerin gözetlenmesi konusunda teknofobik bir çizgidedir. İnsanları izleme ve denetim altında tutma çabası üstün bir teknolojiyle gerçekleşmektedir. Siberpunkın teknofili özellikler gösteren yönü ise, karakterlerin baskıya karşı kurduğu ilişkilerde kendini belli etmektedir. Çünkü insanlar gözetim ve denetimden kaçarak elde edilecek özgürlüğü, kendilerine karşı kullanılan teknolojide aramaktadır. Baskı ile özgürlük arasındaki çizgi teknolojiyle belirlenmektedir. Örneğin Robert Silverberg’in *The Pardoner’s Tale* (1987), Bruce Sterling’in *Island in the Net* (1988) ve Greg Egan’ın *Blood Sisters* (1991) romanları teknolojinin baskı ile özgürlük arasındaki kritik konumunu anlatmaktadır. Bu romanlardaki karakterler, teknolojinin gözetim için oldukça geliştiği kentlerde yaşamaktadır. Karakterler sistem karşıtlığını, güç sahiplerinin sanal dünyalarını ve diğer teknolojik öğelerini gizlice kullanarak yapmaktadır.

Siberpunk, sanal iletişim araçlarının yükseliş gösterdiği bir geleceği yansıtmaktadır. Bu iletişim araçları, ‘*toplumsal alanda ve yüz yüze temasta dramatik bir düşüşün*’ yaşanmasına neden olmaktadır. Siberpunktaki toplumsal ayrışma teknolojinin gizlilik ve kontrol noktasındaki hâkimiyetine kolaylık sağlamaktadır. Kentsel mekânın hâkimi küresel şirketler, demokratik katılımın veya yerel söylemin önüne geçmiştir. Siberpunk, dijital çağın tüm fonksiyonlarıyla toplumu kontrol ettiği kentsel bir yaşamı içermektedir (Collie, 2011: 428).

Gözetim ve denetimin hayatın her yerine sirayet ettiği siberpunk kentlerde, toplumun yaşam ritüelleri sürekli olarak incelenmektedir. Kentler, güç odaklarının toplumsal

faaliyetlerin yapılabileceği yerleri kendince şekillendirmesine sahne olmaktadır. Kontrolün ve tüketimin ön planda olduğu kentlerde, sermaye sahiplerinin söz sahibi olduğu bir sosyal yaşam bulunmaktadır.

Siberpunkın gözetim ve denetim konusunda süper-panoptikon bir durumun olduğu görülmektedir. Kökeni 200 yıl öncesinde tasarlanan hapisane modellerine dayanan panoptikon, görünmeden gözetleme ve denetleme arzusunun ve otorite ağırlığının bir temsilidir. Foucault'a göre (2006: 297) görünürlük büyük bir tuzaktır. Panoptikon, kişiyi görünür kılmaktadır ancak kişi çevresini görememektedir. Panoptikon, iktidarı otomatikleştirip bireysellikten çıkaran ve kitle üzerinde iktidarı kolaylaştıran bir olgudur.

Siberpunkın süper-panoptikon dünyası, modern toplumu dijital bir hapisaneye mecbur bırakmaktadır. Poster'e göre (1990: 398) sanal dünya ve internet, toplum üzerinde inanılmaz bir tahakküm aracı sağlamaktadır. Bu süper-panoptik durum, toplumun gözetimde aşırılaşmış ve uç noktalara varan denetimine neden olmaktadır. Çok fazla güç ve denetim mekanizması gerektirmeden tek noktadan yapılabilen sanal denetim, toplumun veri tabanlarına, sanal şebekelere ve enformasyon kanallarına hapsedilmesini sağlamaktadır.

Siberpunkın gözetim ve denetim noktasında süper-panoptik durumu uç noktalarda yansıttığı görülmektedir. Siberpunkın gözetim ve denetim unsurları olan ulus-ötesi şirketler ve yapay zekalar tüm iktidar kanallarına sahiptir. Siberpunkın süper-panoptik dünyasında tüm toplumsal denetim mekanizmaları dijital kontrollere indirgenmektedir. Bu dijital gelişmişlik, sosyal hayatın tüm noktalarına sirayet etmiş bir şekilde kurgulanmıştır.

3.4.3. Siberpunk Kentlerin Toplumsal Mekânları

Siberpunkın kentlerinde devasa yapıların altında veya dışında kalan bölgeler, toplumun gündelik etkileşim sahasıdır. Alışveriş merkezleri, pasajlar, ucuz oteller veya havalimanları siberpunkın toplumsal mekânlarına örnektir. Siberpunkın toplumsal mekânları, ileri kapitalist bir sistemin denetleyici ve bütünleştirici çabasının karşılığı gibidir. Toplumun tüketime yönlendirilmesi için sürekli olarak medya ve reklam unsurları kullanılmaktadır (Collie, 2011: 429).

Siberpunkta toplum, ekonomik ve sosyal değişime yön veren teknolojik güçlerin yaşam yuvalarından uzakta kurgulanmaktadır. Sokaktaki nüfus sürekli artmaktadır. Bu durumun altında, gelişen teknolojiye yararlanmak isteyen alt sınıfın hareketliliği yatmaktadır. Yüksek katlı binaların gölgesindeki toplumsal mekânlar, güç sahiplerinin gözünde sermaye

alanlarıdır (Collie, 2011: 430).



Şekil 3.3: Siberpunk kentin toplumsal mekânına bir örnek (Altered Carbon Dizisi)

Siberpunkın toplumsal mekânlarında insanlar, herhangi bir kolektif bilinç oluşturma yetisine sahip değildir. Toplumsal mekânlardaki teknoloji ve sermaye temsilleri, insanın özgür bir iradeye sahip olmadığını vurgulamak için kullanılmaktadır. İradesi yönetilen insanlar potansiyel birer suçlu olarak yıkıma, sınırlamaya ve manipülasyona eğilimlidir (Schmeink, 2014: 230).

Siberpunkta toplumsal mekânlar, ulus-ötesi şirketlerin denetiminden kaçan teknolojik suçlularla doludur. Bu durum, kendine özgü bazı dinamikleri yaratmaktadır. Toplumsal mekânlardaki sokaklar denetimin olduğu kadar kuraldışının, kaçışın veya kargaşanın yeridir (Heuser, 2003: 38).



Şekil 3.4: Kent merkezine yakın bir banliyö örneği (Cyberpunk 2077 oyun görseli)

Siberpunktaki sokak vurgusu, '*kendi kendine örgütlenme*' ilkesinin bir sonucudur. Hayatta kalma gayesi hem teknolojik güç hem de sokak yasalarını belirleyen suç odakları karşısında tekrar tekrar üretilmektedir. Dolayısıyla siberpunkın toplumsal mekânlarında anarşi hâkimdir. Siberpunktaki anarşi "*kapitalizmin her şeyi tüketen ekonomik ikliminde hayatta kalmayı başarmış altkültürü ve yeraltını temsil eden sokak yasası*"nın karşılığıdır (Heuser, 2003: 39).

Siberpunkın toplumsal mekânları, tek tip stil ve estetiğin kabul görmediği yerlerdir. Bu yerlerdeki altkültürel tutum, herhangi bir moda dayatmasına karşı açık bir isyanı içermektedir. Siberpunkın altkültür modası '*bir tarz fetişinden*' fazlasına sahiptir. Toplumsal mekânlardaki çok kültürlü tarz, teknoloji ile harmanlanarak siberpunk modayı oluşturmaktadır. Bu moda anlayışı, ileri teknoloji ile yüksek modanın çeşitli şekillerde altüst edilmesine dayanmaktadır. Sokaklar altkültürü, zenginler ise parçalanması hedeflenen yüksek modayı temsil etmektedir (Heuser, 2003: 55).

Ayrıca siberpunkın toplumsal mekânları "*insan ötesi toplum*" mecazıyla yaratılmaktadır. Yani, siberpunkın toplumsalı sadece insanlardan ibaret değildir. Toplumsal mekânlar insanların yanı sıra siborgları (*makine-insan*), robotları ve yapay zekâ ürünlerini içermektedir (Schmeink, 2014: 230). Siberpunkın bu çok katmanlı toplumsal yapısı kentlerin farklı ve çeşitlenmiş yaşam biçimlerini oluşturmaktadır.

3.4.4. Siberpunkın Kentlerinde Toplumsal Yapı

Siberpunktaki toplum tasavvurları, yazıldığı dönemden birkaç kuşak sonraki topluma yöneliktir. Yani kentlerdeki yaşam, mevcut olan toplumsal eğilimleri ve bu eğilimlerin yirmi ya da otuz yıl sonraki olası geleceğini irdelemektedir. Dolayısıyla, siberpunkın çağdaş toplum yapısı yakın geleceğin izlerini taşıma gayesindedir. Günümüzün teknolojik ve sosyal değişim durumları bu yakın gelecek idealinin zeminini oluşturmaktadır (Jenkins, 1999: 236).

Siberpunkın gelecek kurgusu teknolojik gelişime endeksli olduğu için bilgisayar sistemleri ve diğer elektronik icatlar her yerde kendini belli etmektedir. Bu durum çoğu zaman toplumun özgürleşmesi önündeki baskı ve kontrolün sebebidir. Üstelik toplum üzerinde baskı ve kontrol hevesindeki otoriter güçler, belirli bir kültüre veya etnik kökene ait şekilde kurgulanmamaktadır. Bu kentlerdeki güç, teknolojiyi ve ekonomik sistemi elinde bulunduran ulus-ötesi şirketlere veya yapay zekâlara aittir. Yani kentler, birey ya da kurumdan bağımsız olarak işleyen sistemlerin elindedir (Bould, 2005: 218).

Siberpunkın kent geleceğinde gücün karşısına konumlanan toplum, oldukça pasif ve dışlanmış olarak kurgulanmaktadır. Toplum sürekli olarak değersizlik, suçluluk veya başıboşluk duygusu içerisinde. Bu durum beraberinde holiganlığı ve marjinalliği getirmiştir. Siberpunkın harabelerde veya gettolarda yaşayan ve çokuluslu sermayenin altında ezilen toplumu, isminde geçen punk ile ilişkilidir. Siberpunk, punk müzik temsilcilerinin her türlü sosyal veya politik otoriteye karşı takındığı tavırdan etkilenmiştir. Punk müziğin anti-otoriter yönü, bu türün karmaşık geleceğini idealize etmiştir. Kısacası,

kentlerdeki tüm toplumsal eşitsizlik nüanslarının altında punk hoşnutsuzluğunun olduğu söylenebilir (Bould, 2005: 218).

Siberpunk toplumun büyük çoğunluğu, çöplük denilebilecek yerlerde hayatta kalabilmek için mücadele veren yabancılar, psikopatlar ve uyumsuzlardır. ‘Siberpunk uyumsuzlar’ vurgusu, diğer toplumsal tiplerden daha belirgindir. Bu durum üzerinde kentsel sokak kültürüne adanan ve üst-kültüre meydan okuyan punk müzik ideolojisinin etkisi büyüktür. Punk müzik temsilcileri, 1970’lerde kalıplaşmış davranışlara ve tekdüzeliğe karşı sert bir tutum takınmıştır. Bu durumun siberpunk topluma yansıması, kıyafet değiştirir gibi kimliklerini ve görünüşlerini değiştirebilen insanların varlığıdır. Bu noktada, George Alec Effinger’in *Marid Audran Üçlemesi*’ndeki *When Gravity Fails* (1987), *A Fire in the Sun* (1990) ve *The Exile Kiss* (1991) romanları örnek gösterilebilir. Bu romanlardaki karakterler, görünüşlerini ve kimliklerini yazılım yüklü çiplerle değiştirebilmektedir. İnsanlar kimliklerini modshops adı verilen yerlerden moddies (kişilik kalıpları) olarak değiştirme olanağına sahiptir. Ancak Effinger’in kimlik değişikliğini içeren bu geleceği, teknolojinin eşit derecede dağıtılmadığı bir dünya üzerine kuruludur. Eserler, yoksul sınıfın organları için öldürüldüğü hiyerarşik bir toplum yapısını içermektedir. Kentler, yoksul insanların vücutlarından yasa dışı bir şekilde elde edilen organların, zengin insanlara satıldığı çok acımasız yerlerdir (Cavallaro, 2000: 15).

Siberpunkın toplumsal yapısında, orta sınıf kavramının yok olduğu ve sınırların keskin şekilde çizildiği bir dünya vardır. Sınıf temsilleri, teknolojik bir güce sahip zümre ile toplumsal olarak parçalanmış bir alt sınıfa işaret etmektedir (Featherstone ve Burrows, 1995: 7). Bu bağlamda siberpunktaki toplumsal ayrışma, sınıf bilincinden yoksun alt sınıfı etkilemektedir. Teknoloji, üst sınıf tarafından sınıflar arasındaki uçurumun artması için araç olarak kullanılmaktadır (Abbott, 2007: 129).

Siberpunkın toplumsal yapısında, kentsel tehditlerle mücadele edebilecek kadar cesur olan karakterler ön plana çıkmaktadır. Ancak bu karakterlerin amacında, ‘*sistemi yenmekten*’ ziyade bireysel çıkarların izleri bulunmaktadır. Kentler teknolojik rekabetin had safhada olduğu yerlerdir. Dolayısıyla rekabet beraberinde tehlikeyi, suçu ve anarşiyi getirmiştir. Kentler tüm gün devam eden rekabet nedeniyle hareketli ve karmaşıktır. Toplumdaki çoğu birey, güncel ve işe yarar bilgiye ulaşarak diğerlerine üstünlük kurma hevesindedir. Çünkü siberpunkın hem cazibe hem de tehlike merkezi olan kentlerinde toplum, ‘*gürültü*’ içerisinde oldukça hızlı ve yetenekli olmak zorundadır (Elias, 2009: 17-18). Bu nedenle de sürekli olarak ileri teknolojinin sersemlik etkisi yaratan bilgi ve reklam akışına maruz kalmaktadırlar. İnsanların gün içinde yaşadığı tekno-sosyal değişimler dayanabilecekleri

sınırların çok ötesindedir. Bu ‘aşırı yükleme’ ise rutin ve güvenilir bir ortamı imkânsız kılmaktadır (Latham, 2020: 9-10).

Siberpunkın güvensizlik üzerine inşa edilen toplumunun köklerinde punk hareketin ‘no future’ (gelecek yok) fikri bulunmaktadır. Dolayısıyla siberpunk toplumu tıpkı punk hareketin fikri temellerini attığı gibi, ümitsiz ve geleneksel olanı reddeden genç insan tipleriyle doludur. Eserlerdeki hemen hemen tüm bireylerde yine punk hareketin içinden filizlenen yabancılaşma, yok olma ve dağılma arzusu bulunmaktadır. Geleceğin karamsarlığındaki insanlar anarşizm, dehşet, isyan ve saldırganlık gibi unsurlara yakın bir hayat yaşamaktadır (Ersümer, 2013: 41).

Ayrıca siberpunkın toplumsal yapısında, teknoloji üzerinden genellenen küresellik ve altkültür tematikleri dikkat çekmektedir. Tematikler içeriğinde düzensizlik bulunan birçok yaşayış tipini, çeşitlenmeyi ve farklılaşmayı bulundurmaktadır. Bu yakın gelecek, teknoloji ile insan arasındaki etkileşimin uç noktalarda olduğu ve sınırların bulanıklaştığı bir haldedir.

Toplum teknoloji sayesinde cinsiyet, siborg ve transhümanizm gibi kavramların sorgulandığı bir geleceğin içerisinde yer almaktadır. Toplumsal sınırların ve uzaklıkların olmadığı bu gelecekte, teknolojik gelişimin imkân sağladığı olanakların fazlaca olması dikkat çekmektedir. Toplum, cinsiyet farklılığının ortadan kalktığı ve insan bedenine yapılan teknolojik müdahaleler sayesinde robotik insanların olduğu bir yaşam içerisinde yer almaktadır. Bu yaşam, teknolojik temelli bir küresel dünya formu içerisinde kurgulanmaktadır.

3.4.4.1. Siberpunk Toplumda Küresellik

Siberpunkta toplum, etkileşimini dijital kanallar üzerinden sağlamaktadır. Dünyanın gelişmiş iletişim ağları her yere anında ulaşabilme kolaylığı getirmiştir. İletişim kanalları, zaman ve mekândan bağımsız bir bağlantı sistemine sahiptir. Dünyanın farklı yerlerindeki kentlerle temas kurmak ufak bir teknolojik çabayla mümkün hale gelmiştir. Bu temasların büyük bir çoğunluğu, teknolojik ve ekonomik gerekçelerle kurulmakta, örneğin Uzak Doğu’daki bir kentten Amerika’ya doğrudan teknolojik veya ekonomik bir akış söz konusu olabilmektedir. Dolayısıyla siberpunk, teknoloji sayesinde küçülen ve küresel kapitalizmin kolayca dolaşabileceği bir dünyadır (Gomel, 2016: 365).

Siberpunkın gelişmiş iletişim sistemleri toplum tarafından da kullanılmaktadır. Ancak tüm bu küresel iletişim sistemlerinde ulus-ötesi şirketlerin hâkimiyeti söz konusudur. Toplumlar, gelişmiş ulaşım ve iletişim sistemleri sayesinde etkileşime girmiş çok sayıda ulustan insanı barındırmaktadır. Dolayısıyla dünya, küresel bağlantı ve ticaret nedeniyle karmaşıklığın hüküm sürdüğü bir yere dönüşmüştür (Ersümer, 2013: 52-53).

Siberpunkın toplumları küresel elektronik bileşenlerle birbirine bağlanmıştır. İnsanlar arasındaki dil, cinsiyet, ırk veya kültürel farklılıklar teknoloji ile minimize edilmektedir. Bu toplumsal çeşitlilik, anlamı berrak olmayan yapay teknolojik kavramlar ile aktarılmaktadır. Yazarların yapay kavram kullanmasındaki amaç, teknolojinin hâkim olduğu bir dünyada her gün yeni bir şeylerin ortaya çıkacağını göstermek istemeleridir. Okuyuculara belirsiz gelen ve romanın dünyası içinde anlamlı olan kavramlar, teknoloji yüzünden azalan fark etme haline bir atıftır. Çünkü insan için farkındalığı git gide güçleştiren etken teknolojidir (Warren vd., 1998: 49). Sürekli olarak teknolojik bir akışa maruz kalan toplum ise teknolojik araçları lehine çeviremediği için marjinal bir eğilime yönelmektedir. Toplumların marjinal davranışlarının arkasında, sistemin işlemesine yön veren yapay zekâlar ve ulus-ötesi şirketler bulunmaktadır. Güç sahipleri teknolojiyi, toplumun bütünlük algısını bozmak ve yabancılaşmasını artırmak için kullanmaktadır (Warren vd., 1998: 50).

Siberpunkın distopik öngörüsünde teknoloji, '*bilgi çağı*'ndaki toplumların küresellik boyutuna en çok etki eden unsur durumundadır. Bu dünya için teknoloji, her şeye yön veren bilgi ve verileri elde etmek demektir (Warren vd., 1998: 50). Bu ise bir yozlaşmayı beraberinde getirmektedir. Siberpunkın küresel dünyasında teknolojik baskı ile yozlaşanlar, insan veya makine-insanlar (siborg) olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak teknoloji sayesinde vücut modifikasyonu yapmış insanlar bile zorlu hayat koşullarında yaşamak zorundadır. Bu sistemin sahibi teknolojik güçler ise, devasa yapılar içinde yüksek standartlarda yaşamaktadır (Warren vd., 1998: 56).

Siberpunkın küresel dünyası, toplum için konulan ve yönetim süreçlerini kolaylaştıracak bir sosyal sisteme sahip değildir. Toplumlar, geniş kapsamlı bürokratik ve hukuki sistemlerden yoksun bırakılmıştır. Teknolojik gücün ilgilendiği, sadece bilgi ve ekonomik denetimdir (Warren vb., 1998: 56). Bu durum, toplumların altkültür bir yaşam sürmesine neden olmaktadır.

3.4.4.2. Siberpunkın Altkültür Tematigi

Siberpunkın kentlerindeki sokak hayatı ve kendine has yaşam tarzı, altkültür tematigini oluşturmaktadır. Kentlerdeki altkültür yaşam, teknolojiye uyum sağlamış insanları ve bu uyumdan ortaya çıkan tekno-kültürel değişimleri içermektedir. Ancak bu değişimlerin içinde köksüzlük, kültürel altüst oluş ve yabancılaşma doruk noktadadır. Altkültür, teknolojik gelişmeyle yayılan kentsel bozuluşun insan yaşamına ve kültürel dokusuna verdiği zararlarla alakalıdır (Cavallaro, 2000: 24-25).

Siberpunktaki altkültür; ezici güç karşısında kendi ritüellerini oluşturan ve birçok dili, kültürü, hayat biçimini bir araya getiren toplulukları barındırır. Bu toplulukların yaşam yeri olan sokaklar ise herkesin ‘*bilgisayar kültürü*’nden ortak bir nokta bulabildiği, neon ışıltılı mekânlardır. Sokaklar, akış halindeki binlerce insan tarafından farklı kültürlerin temas halinde olduğu yerlerdir. Temasların çoğu, beden modifikasyonuna veya diğer teknolojik alışverişlere dayanmaktadır (Graham, 2005: 38).

Siberpunkta altkültür birlikteliği sosyal hayattaki teması artırsa da farklı kültürlerden insanların birbirine veya güç sahiplerine karşı ‘*katlanma alışkanlığı*’ geliştirdiği görülmektedir. Bu alışkanlık, kent merkezinde veya çeperlerinde gözetlenme korkusu yaşayan ve tehlikelerden arınma arzusuna sahip insanlardan kaynaklanmaktadır. Altkültüre mensup bireylerin gün boyunca süren tehlikeli teknolojik yaşamı, birçok siberpunk romanın içeriğinde kendine yer bulmaktadır. Örneğin William Gibson’un *Virtual Light* (1993) başta olmak üzere çoğu romanında bu durum görülmektedir. Ayrıca Bruce Sterling’in *The Hacker Crackdown* (1992) kitabında da karşımıza direkt bir altkültür anlatısı çıkmaktadır (Graham, 2005: 39). Eserler kentsel mekânların sürekli izlendiği ve seçkinlerin altkültürü ‘*vazgeçilebilir*’ olarak gördüğü bir dünyada geçmektedir. Eserlerde altkültürlerin seçkinlere karşı geliştirdiği ‘*katlanma alışkanlığı*’ teması da çok belirgindir. Yazarların sınıfsal çelişkiler ve uyumsuz altkültürler üzerine kurulu yapıtları, diğer siberpunk eserlere de ilham olmuştur. Bu noktada, Greg Egan’ın *Permutation City* (1994) ve Melissa Scott’un *Night Sky Mine* (1996) romanları anılmalıdır. Romanlar kentsel ve ekonomik eşitsizliği, altkültür teması üzerinden hem gerçek hem de sanal dünyada geçen hikâyelerle işlemektedir.

Siberpunk, bütün altkültür biçimlerinin birbiriyle mücadele ettiği ve güç elde etmenin kutsandığı bir elektronik çağı işaret etmektedir. Birçok siberpunk eserinde suça bulaşmış ve oldukça tehlikeli altkültür grupları vardır. Dünya, Rus mafyalarından yeni nesil yakuzalara kadar birçok örgütün gruplaştığı bir yere dönüşmüştür. Siberpunkın söz konusu çeteleri, kentin alt ve dış sokaklarında otorite sahibidir. Sokaklar altkültürün temsili olarak teknolojik mağazalara, gece kulüplerine veya paralı askerlerin gizli yerleri gibi marjinal ortamlara ev sahipliği yapmaktadır (Tandt, 2013: 102). Dolayısıyla altkültürlerin kentteki marjinal ortamları, her an değişebilecek güç dengelerinin bir alanı olarak vardır. Sokaklardaki tüm güç savaşları, üst akıl olarak görünen ulus-ötesi şirketlere ve yapay zekâlara uzanmaktadır. Çünkü sokaklardaki mücadelenin şekline ve seyrine etki eden asli güç bu yapılardır (Tandt, 2013: 102).

Siberpunkın altkültürünü kapsayan gruplar, ortak bir zihin ve hareket noktasından uzaktır.

Bu tür oluşumlar, birliktelik oluşturacak tüm sistemlerini yitirmiş gibidir. Siberpunkın alt metninde bulunan bu toplumsal dağılımı, mevcut sosyal ve kültürel sistemlere ve bu sistemlerin yarattığı tüm değerlere karşı bir başkaldırıdır. Siberpunk ortaya çıktığı dönemdeki altkültür dışlanmışlığına karşı duran edebi bir tür durumundadır (Heuser, 2003: 41).

Siberpunk dünyaların tehlike ve mücadele dolu yaşamı, rekabet ortamı oluşturacak bir yapıyla doludur. Bu yapılar teknolojik ilerlemenin imkân sağladığı buluşlar ve icatları kapsamaktadır. Siberpunkın altkültür tematiğinin sıkça bulunduğu toplumsal kurgusunda teknoloji, bütün mücadelelerin arka planında karşımıza çıkmaktadır. Bu mücadeleler, cinsiyet ayrımının ortadan kalktığı ve teknoloji sayesinde vücut modifikasyonu yapan kadınların paralı asker olabildiği ve teknoloji-insan sınırının git gide karmaşılaştığı dünyaları içermektedir. Siberpunkın teknoloji nedeniyle rekabet dolu olan dünyası, dijitalleşmenin getirdiği bazı sorgulamalara sahiptir. Bu bağlamda cinsiyet, siborg ve transhümanizm kavramları ön plana çıkmaktadır.

3.4.4.3. Cinsiyet, Siborg ve Transhümanizm Üzerine Bir Bakış

Siberpunkın yakın geleceğinde, cinsel kimliklerin ve cinsiyet rollerinin karmaşılaştığı bir düzen görülmektedir. Bu düzen temelinde özgürlüğü, sınırsızlık aramayı ve ataeril toplum yapısını ters yüz etme amacını barındırır. Siberpunkın çoklu cinsiyet karmaşasıyla ortaya koymaya çalıştığı imaj, teknoloji ile kolayca değiştirilebilen kimliklerden kaynaklanmaktadır. Kişi, istediği bedenden bir kablo yardımıyla kolayca sıyrılarak farklı bir bedene veya cinsel yönelime ulaşabilmektedir (Lee ve Lam, 1998: 973).

Siberpunkta herhangi bir cinsiyetin ön plana çıkmamasında, gelecekte erkek egemen toplum yapısının büyük bir değişime uğrayacağı yönündeki inanç bulunmaktadır. Bu inanç, üstün teknolojiler sayesinde üreme ve üretme gibi biyolojik fonksiyonların dijital ortamlarda gerçekleşebileceğine işaret etmektedir. Dolayısıyla, günümüz modern toplumlarındaki cinsiyet farklılığından kaynaklı egemenlik algısı siberpunk eserlerde teknolojik bir güce atfedilmiştir (Idier, 2000: 269).

Siberpunk, kentin karmaşık yaşamında hibrit kimlikleri ön plana çıkarmaktadır. Türün ortaya koyduğu toplumsal normları yıkıcı söylem, cinsiyet rollerinin geçişken ve soyutlanabilir olmasıyla yüceltilmektedir. Çoğu siberpunk romanı, punk müziğin popüler ‘do it yourself’ (kendin yap) sloganını bu noktada kullanmaktadır. Tür, otoriteye direnci ve özgün kıyafet yaratımını kapsayan ‘do it yourself’ sloganını kadın karakterler üzerinden kurgulamaktadır. Yani insanlar tıbbi teknolojinin sağladığı bedensel özgürlük imkânlarını

kullanarak yaşamaktadır (Harrison, 2010: 103-104).

1980’lerde feminist düşüncenin bilim, toplum ve cinsiyet üzerine merkezi bir düşünce sistemi oluşturmaya çalıştığı söylenebilir. Bu dönemde, modern toplumdaki tüm kadınların ilgili konularda fikir sahibi olması gerektiği vurgulanmaktadır. Siberpunkın bu feminist fikirlerle kesişimi, ünlü kadın yazar Pat Cadigan ile olacaktır. Cadigan, *Mindplayers* (1987), *Synners* (1991), *Fools* (1992), *Tea From a Empty Cup* (1998) ve *Dervish In Digital* (2000) romanlarında kahramanlarını güçlü kadın figürler ile oluşturmaktadır (Yazsek, 2020: 34). Cadigan’ın siberpunk anlatılarında kadınlar, dünyanın yozlaşan ve kontrolden çıkan sosyal veya politik sistemlerine karşı çaba gösteren kahramanlardır. Erkekler ise, kötü seçimleri neticesinde dünyayı kaosa ve yanılsa sürükleyen bireylerdir. Cadigan’ın dönemi için oldukça cesur karşılanan siberpunk dünyası, diğer kadın yazarları da etkilemiştir. Cadigan’ın, Candace Jane Dorsey’in (*Learning About*) *Machine Sex* (1988), Misha Nogha’nın *Red Spider White Web* (1990) ve Lisa Mason’un *Arachne* (1990) adlı siberpunk anlatılarındaki güçlü kadın imajlarına katkısı büyüktür (Yazsek, 2020: 35).

Siberpunk, cinsiyetler ve gerçekçilik üzerine sınırları zorlayıcı fikirler üretmektedir. Bu fikirler makine ile insanın, doğal ile yapayın, teknoloji ile biyolojinin, orijinal ile kopyanın arasındaki ayrımların bulanıklaştığı bir gelecek tasavvurunda gerçekleşmektedir. Bu gelecek, genellikle kadın karakterler üzerinden işlenen ve çağdaş kaygıları barındıran siborg kavramını içermektedir (Cavallaro, 2000: 44).

Siborg (sibernetik organizma) kavramı, 1960’lı yıllarda Amerika’da ortaya çıkmıştır. Kavram, organik-mekanik kaynaşmasının insan organizması için yararlı olacağını iddia eden ve kendi kendini düzenleyebilen makine-insan sistemini tanımlamaktadır. Kavramın ilk çıkış noktası, teknolojik olarak güçlendirilmiş ve gelişmiş ideal insan formları içindir (Cavallaro: 2000: 45).

Siborg, 1960’lardan itibaren sanattan politikaya³ kadar birçok alanda çeşitlenerek irdelenmektedir. Kavram, siberpunk ile 1980’lerden sonra edebiyatta işlenen bir tema haline gelmiştir. Siborg, siberpunk sayesinde derinlemesine işlenen bir konu olmuştur. Ancak siborg teriminin temsil etmeye çalıştığı iyimser tutum siberpunk eserlerde bulunmamaktadır. Çünkü siberpunkın siborg karakterleri, teknolojiyi rasyonel bir araç olarak kullanmayan ve doğal-yapay sınırını istikrarsız bir biçimde yıkmaya eğiliminde

³Siborg kavramının politikayla ilişkisine dair en etkileyici yapıt, Donna Haraway’in *Siborg Manifestosu* (1985) adlı eseridir. Haraway’in sosyalist-feminist görüşleri üzerinden biçimlenen siborg düşüncesi, kültür/doğa ve erkek/kadın karşıtlığının tamamen yıkılmasına dayanmaktadır. Ona göre, siborg üreyen ve üreten bir canlı olmadığı için geleneklerden ve nesne olma durumundan uzaklaşmıştır. Siborglar, var olan çoğu sınırı yıkan ve teolojiye-etiyolojiye atfedilen durumların geçersiz kılındığı değerli bir kavramdır (Cavallaro, 2000: 48-49).

bulunan kişilerdir (Cavallaro, 2000: 52). Teknolojik olarak dönüşen bedeni temsil eden ve toplumsal kabulleri reddeden asi siborglar birçok siberpunk metinde ön plana çıkmıştır.

William Gibson'un *Idoru* (1996) romanında oldukça güçlü olan kadın karakterler aynı zamanda siborg canlılardır. Yine Gibson'un *Sprawl Üçlemesi*'ndeki Molly, Angie ve Mona adlı kadınlar, teknoloji ile bedenleri güçlendirilen ve paralı askerlik yapan siborglar olarak karşımıza çıkmaktadır. Gibson'un distopik geleceğinde siborgları motive eden, bilgi ve güç elde etmenin verdiği arzudur. Dolayısıyla siborglar, küresel şirketlerin veya yapay zekâların güç savaşı verdiği dünyada özgür bir iradeye sahip olarak kurgulanmamıştır. Yarı insan yarı makine olan siborglar, güçlü tekellerin imkân verdiği teknoloji ve düşünce yapısıyla geliştirilmiştir. Çoğu siborg karakter, güç sahiplerinin istediği şeye ulaşabilmesi için aracı olarak kullanılmıştır (Idier, 2000: 271).

Siborglar, insan bedenine yapılan teknolojik müdahaleler sonucu oluştuğu için doğal olarak nitelendirilmeyen organizmalardır. Bu teknoloji yapaylığı kimlik, siyaset veya cinsiyet konularında farklı bakış açılarını beraberinde getirmiştir (Koba, 2010: 102). İnsan bedenine yönelik yüzyıllardır yapılan tartışmalar kültür, kimlik veya ırk kavramları üzerinden ilerlemiştir. 20. yüzyılın teknolojik gelişmeleriyle beraber, bedene yönelik tartışmalar ileri bir seviyeye taşınmıştır. Artık beden, farklı birçok disiplin tarafından sorgulayıcı bir tavırla incelenen genel bir başlığa dönüşmüştür. Bedene yönelik tavrın edebi yansıması olan siberpunk, transhümanizm tartışmalarının tam merkezinde siborgların konumlanmasını sağlamıştır (Koba, 2010: 102).

Teknolojik ilerlemeyi kendi çıkarları için kullanan ulus-ötesi şirketler ve yapay zekâlar, insanların teknolojik anlamda modifikasyonlar yapmasını ve dolayısıyla siborglaşmasını güç mücadelesi adına kullanmaya çalışmaktadır. Yapılan modifikasyonlar sayesinde insanların her ne kadar güçlenmiş olduğu görülse de, büyük tekellerin satın aldığı bu bireyler sömürülen yoksul sınıfın bir kesimini oluşturmaktadır. Siborgların çoğunluğu güç tekellerini koruyan ya da onların emri doğrultusunda suç işleyen bireylerdir. Dolayısıyla siberpunk, transhümanizmin teknolojik gelişme ile insanlığın iyi bir noktaya geleceğine dair inancına büyük bir şüpheyile bakmaktadır. Bu şüphe, ileri teknolojinin belirli bir sınıfın elinde tekelleştiği ve ilerleme kavramının ümitsizlikle dolduğu hikâyelerde oldukça belirgindir (Geraci, 2011: 148-149).

Gerçek insan bedeninin siborg bedenlerle yer değiştirdiği siberpunkta, en temel toplumsal kavramların yeniden yorumlanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Siborglar için yaşam, teknolojinin izin verdiği ölçüde ve herhangi bir kuruma veya toplumsal yapıya bağlı kalınmadan kurulmaktadır. Tüm sınırların bulanıklaştığı ve inanç, aile veya toplumsal

aidiyet duygusunun olmadığı siborg yaşam, insan benliğini tamamen yeni bir şeye dönüştürmüştür. Bu dönüşüm, ‘*makine gibi düşünmenin*’ vurgulandığı bir süreci içermektedir (Koba, 2010: 103). Dolayısıyla siberpunk, görünürde siborg bedenlerin özgürleştiği ve yaşamın çeşitlendiği bir dünya formuna sahiptir. Ancak bu bedenlerin teknolojik tahakküm içerisinde olduğu da tekrar tekrar vurgulanmaktadır. Yaşam, teknoloji sayesinde özgürlük ve neşe kaynağı iken birden ekonomik baskının, suçun veya korkunun gerçekliğiyle karşı karşıya kalabilmektedir. Siberpunkın bu distopik tutumunda, ileri teknolojiye sahip otoriter gücün sınıflar arasındaki uçurumu açma gayesi bulunmaktadır. Teknolojik güçteki hedef, insan bedeninin doğal veya yapay süreçlerini istikrarlı bir şekilde kullanabilmektedir. (Geraci, 2011: 148-149).

Siberpunkın teknoloji üzerine kurulu dünyasında güç mücadeleleri kimi zaman gerçeklikten kopuk bir halde sanal dünyalarda da var olmaya devam etmektedir. Siberpunk eserlerin siberuzay olarak nitelenen sanal dünyaları; bilgisayar korsanlarının, siborgların ya da yapay zekâların bilgi ve denetim mücadelesi verdiği yerler olarak karşımıza çıkmaktadır.

3.5. Siberuzay Kavramı

Siberuzay, insanların fiziksel olmayan ortamlarda etkileşim kurabildikleri ve dijital teknolojilerle yaratılan simüle evrenleri tasvir etmektedir (Featherstone ve Burrows, 1995: 5). Siberuzayın yaratıcısı olan William Gibson, bu kavramı ilk kez 1982 yılında yayımladığı *Burning Chrome* adlı öyküde kullanmıştır. Bu öyküde siberuzay, bilgisayar suçlularının ulus-ötesi şirketlerin kurumsal veri tabanlarına yasadışı bir şekilde girdiği sanal dünyalardır. Bu sanal dünya çok çeşitli yerler ve renklerden oluşan karmaşık bir yapı olarak kurgulanmıştır. Daha sonra siberpunkta salt bir temaya dönüşen siberuzay, William Gibson’un *Neuromancer* romanıyla birlikte bilimkurgu literatüründe özgün bir yer edinmiştir (Bould, 2005: 220).

Siberuzay bilimkurgu için günümüzün gelişen internet ve sanal gerçeklik alanını önceleyen bir yeniliktir. Bu yenilik, ortaya çıktığı 1980’ler için devrimsel bir niteliktedir. Çünkü, insanların bir bilgisayar yardımı veya sanal gerçeklik giysileri aracılığıyla girebildiği olası gelecek ihtimalleri çok şaşırtıcı bulunmuştur. Siberuzayın bilgisayar tarafından oluşturulan sanal ortamları, bilimkurgunun sınırlarını aşmıştır. Bu terimle birlikte, teknoloji ile ilişkili bütün alanlar sistematik bir sanal dünyanın⁴ olabilirliğini tartışmaya başlamıştır (Roberts,

⁴Bu tezin yazım aşamasında 2021 yılının en şaşırtıcı teknolojik olaylarından biri gerçekleşmiştir. Facebook’un kurucusu ve CEO’su Mark Zuckerberg, Metaverse adlı yeni projesini tanıtmıştır. Bu proje, siberpunk romanların işlediği siberuzay temasının günümüz teknolojileri ile mümkün hale getirilmesine

2000: 167).

Siberuzay terimindeki uzay, gerçek uzayın temsilinden ziyade sınırsızlığa yapılan bir göndermedir. Siber isminin teknolojiye yaptığı vurgunun üzerine uzay kavramının eklenmesi, sanal dünyayı genişlik veya sonsuzlukla ilişkilendirmek içindir. Birçok siberpunk romanında siberuzay; sürekli olarak gelişen, heyecan verici ve farklı olasılıkları barındıran bir alan olarak yaratılmıştır. Siberpunkın teknolojiyle en çok ilişki kuran çağdaş bilimkurgu modu olmasında siberuzayın katkısı oldukça fazladır (Roberts, 2000: 174).

William Gibson 1982 yılındaki ilk siberuzay prototipinde, sanal dünyayı en ufak ayrıntısına kadar kurgulamıştır. Bu sanal kurguda bilinç, kimlik ve toplumsal yapı gibi oldukça fazla unsur bulunmaktadır. Gibson'un detaycılığı, siberpunk romanlar için siberuzayın önemli ve detaylı bir alana dönüşmesine öncülük etmiştir (Roberts, 2000: 174). Siberpunkın siberuzayına insan beynine takılan kablolar veya farklı bilgisayar teknolojileri sayesinde girilmektedir. Bu sanal gerçeklik, teknoloji yardımıyla içine d alınabilen ve fiziki anlamda karşılığı olmayan bir dünyadır. Siberuzay, insan bedeni ile dijital teknolojiler arasındaki sınırın yıkıldığı ve gerçek dünyaya paralel bir yaşamın sunulduğu bir yerdir. Siberuzayın gerçek dünyaya paralel bir yaşam sunması, zaman veya mekândan bağımsız olarak var olmasıyla alakalıdır. Gerçek dünyanın 'yerleşme' zorunluluğundan arınan siberuzay, hayatın oldukça kolay kontrol edilebildiği ve sınırların minimuma indirgerdiği bir yaşam sunmaktadır (Ersümer, 2013: 57-59).

William Gibson'un internetin keşfinden önce ortaya attığı siberuzay, veri kaynaklarının ve bilgi akışının güç ile eşdeğer olduğu bir geleceğe ayna tutmaktadır. Bu güçlü tasvir, teknolojik bir gelecekte Tanrı olmaya çalışan güç odaklarının sanal dünya çekişmesinin karşılığıdır. Siberuzayın geleceğin dijital dünyası hakkındaki öngörülerini çifte sezgiye sahiptir. Bu çifte sezgi, "*her an muazzam bir şekilde güçlenebiliriz ama anında da güçsüz durumda kalabiliriz*" (James ve Mendlesohn, 2003: 71) vurgusunu içermektedir. Siberuzayın saniyeler içerisinde değişenlik gösteren tehlikeli dünyası, verilere ulaşan tuşların kimin elinde olduğuyla ilgilidir (James ve Mendlesohn, 2003: 72).

Siberuzay, birçok siberpunk eserinde farklı isimlerle yer almıştır. Genel olarak siberuzay denilen bu sanal dünyalar, Vernor Vinge'nin öncü *True Names* (1981) eserinde *Other Plane*; Neal Stephenson'un *Parazit* (1992) romanında *Metaverse*; Jeff Noon'un *Vurt* (1993) romanında *Vurt* ve Pat Cadigan'ın *Tea from an Empty Cup* (1999) romanında *Artificial Reality* (AR) ismiyle kullanılmıştır (Schmeink, 2014: 222). Gibson'un kablo

dayanmaktadır. Ayrıca projenin adı olan Metaverse, Neal Stephenson'un *Parazit* romanındaki siberuzayın özel ismidir.

yardımla girilen ‘*halüsinasyon*’ olarak tarif ettiği siberuzay, Vinge’nin *Other Plane*’inde güç odaklarından kaçışın tek yolu olarak kurgulanmıştır. Stephenson’un *Metaverse*’si ise salt gerçekçiliğe en yakın siberuzaydır. Diğer yandan siberuzay, Cadigan’ın *Artificial Reality*’sinde herkesin oyun oynamak için girdiği bir kask konseptindeyken, Noon’un *Vurt*’unda biyolojik temelli bir ilaca dayandırılır (Schmeink, 2014: 222).

Siberuzay hemen hemen tüm eserlerde bedenin uğradığı zihin karmaşasıyla eşdeğer tutulmaktadır. Çünkü siberuzayın içine giren insanlar birnevi ‘*bilinç hapishanesine*’ düşmektedir. Böylelikle siberuzay, insan iradesinin teknolojiye aktarıldığı bir metafor haline gelmektedir. Bu distopik teknoloji aynı zamanda gerçeklikten kaçma, bilgi aktarma veya zaman-mekân zorunluluğunu kırma gibi atanvajları da sağlamaktadır (Schmeink, 2014: 222). Siberpunkın gerçek yaşamını sanal bir dünyaya aktaran siberuzay, kendine has kentsel ve toplumsal yaşamı içeriğinde bulundurmaktadır.

3.5.1. Siberuzayın Siber Kentleri

Siberuzay kavramsallaşmaya başladığı 1980’lerden itibaren kentsel ve coğrafi konularda kapsamlı bir şekilde tartışılmaktadır. Siberuzayın iletişim, ulaşım ve coğrafya gibi alanlarda yarattığı çağdaş tartışmalar, kentsel ilişkileri radikal şekilde dönüştürme potansiyeline sahiptir. Bu potansiyelin varlığı, coğrafyanın yeniden yorumlanmasına gidecek kadar kuvvetlidir (Kitchin, 1998a: 386).

İletişim alanının artan verimliliği ve üretkenliği, günümüz internetinin öncülü olarak okunması gereken siberuzayı önemli bir noktaya getirmektedir. ‘*Dünyanın kabloyla sarılması*’ metaforuyla hayatımıza giren internet, siberuzayın işaret ettiği sanal dünyaların ilk adımı gibidir. Dolayısıyla siberuzayın yarattığı zaman ve mekândan bağımsız sosyal alanlar, günümüz iletişim sistemlerinin ‘*küresel bağ*’ hedefinin edebi bir yansımasıdır (Morley ve Robins 1995: 29). Ancak siberuzay insanları zaman-mekân sıkışmasından kurtarsa da sistem her zaman ulus-ötesi şirketlerin bilgisi ve denetimindedir. Bu bağlamda, günümüzdeki küresel şirketlerin coğrafi ve kültürel koşullara bakmaksızın genişleme arzusu, siberuzayın alt metnine denk düşmektedir (Morley ve Robins, 1995: 29).

Siberuzayın sanal dünyası, gerçek dünyadaki gökdenlerle dolu küresel kentlere benzemektedir. Bu sanal kentler, bir bilgi akışının coğrafi sınırlılıklarla kısıtlanmadığı teknolojik şirketlere işaretler. Siberuzayın prototip aşamasında, yani 1980’li yıllarda, dijital sermayeli şirketler kentsel planlamalarda söz sahibi olmuştur. Bu dönemde büyük kentler, küresel ekonominin kontrol ve komuta merkezi haline gelmeye başlamıştır. Büyük bir bilgi ve emek potansiyeli olan bu kentler, fiziksel ve sosyal coğrafyadan bağımsız olarak

birbirleriyle ilişkiler kurmuştur. Günümüzde sayısı gittikçe artan mega kentler, küresel ekonominin sistematikliğe ve sürekliliğe sahip elektronik altyapısının önemli bir alanı gibidir (Morley ve Robins, 1995: 111).

Siberuzayın mekânları, günümüz mega kentlerinin bir sonraki aşamasından izler barındırmaktadır. New York, Londra ve Tokyo gibi kentlerin sanal versiyonlarını içeren siberuzay, tüm dünyanın küresel kentlerde hapsedildiği bir geleceği yansıtmaktadır (Morley ve Robins, 1995: 111). Siberpunkın ulus-ötesi şirketleri, oluşturdukları bilgi ve ticaret ağıyla siberuzaya hâkimdir. Siberuzay bilgi ve ticaret ağının sanal bir şehir silüeti olmasının yanı sıra, gerçek dünyadaki yozlaşmış kentsel ortamın dijitalleşmiş bir temsilidir. William Gibson'un *Neuromancer* romanında *Matrix* olarak adlandırdığı siberuzay, ümitsiz dijital kent profillerine esin kaynağı olmuştur. Gibson'un siberuzay kenti, diğer birçok siberpunk yazarı tarafından kullanılmıştır (Latham ve Hicks, 2014: 172). Bu noktada, Richard Kadrey'in *Metrophage*'indeki (1988) neon ışıklar altında tehlikeli bir varoşa dönüşen Los Angeles'ı veya Pat Cadigan'ın *Tea From an Empty Cup*'indeki (1998) yapay gerçekliğe mahkum kalmış aşırı kalabalık Japon kentleri örnek verilebilir.

Siberpunk için siber kentler, küresel kentlerin sınırsızlık ve yayılmacılık hedeflerinin gerçekleştiği yeni bir dünya estetiğidir. Siberuzaydaki teknolojik genişleme, bilginin bir araç olarak kullanıldığı ve gerçek kimliğin hiçbir şey ifade etmediği sanal bir tüketim mekânını çağrıştırmaktadır. Siber kentler, kişiyi hipnotize eden bir karmaşıklığa sahip şekilde kurgulanmıştır. Bu kurgu, her şeyin potansiyel bir tehlike olduğu ancak kişiyi cezbeden birçok unsura sahip bir kent imajıyla yaratılmıştır (Elias, 2009: 43).

Siber kentler, gerçek dünyadaki beden ve kent üzerine çizilen muğlak anlatıların benzerlerini taşımaktadır: Gerçeklikteki istikrarsızlık ile düzensizlik birlikteliğini ve büyük sistemlerin güç ile bilgi savaşını sanal bir deneyimle yaşatmaktadır. Bu mekânlar da tıpkı gerçek kentler gibi çöküş, felaket, kaos veya kriz durumlarından payını aralıksız bir şekilde almaktadır (Cavallaro, 2000: 159). Yani siber kentler felaket dinamiklerini tetikleyen dönüşümler sahası gibidir. Bu sahalar, teknolojik güç mücadelesinin hiç bitmediği yerlerdir. Bilgi ve veri akışındaki hız, mücadelenin ana gövdesini oluşturmaktadır. Siber kentlerdeki mücadeleler, düzendeki denge ile kaosun ikircikli bir ilişki kurmasına neden olmuştur. Siber kentler, gerçek kentlerdeki istikrarlı kriz durumunun sanal versiyonlarında her zaman bulunmaktadır (Cavallaro, 2000: 159).

Siberpunkın kentsel alanlarla ilgili kaygısı, siber kentlerde de gözlenmektedir. Siber kentler, gerçek kentlerin bilgi, medya ve pazar gibi karmaşık ağlarını içinde

barındırmaktadır. Siber kentler, '*gerçek kentlerin bilgi düzeninde bir simülasyon*' gibidir. Çünkü gerçeklikteki sermaye ve bilgi akışının devamlılığına katkı sağlamaktadır. Hem gerçeklikteki hem de sanaldaki temel kentsel amaç, hiper-kapitalist sistemin her yere yayılma arzusunu içermektedir. Teknolojik gücü elinde bulunduran sermaye sahipleri için siber kentler, dijital bir pazardan farksızdır (Myers, 2001: 887-888).

Siberuzay, yakın geleceğin sorun olması muhtemel konularına işaret etmektedir. Teknolojinin git gide geliştiği dünyamızda, gerçek kentlerin simüle edilmiş sanal versiyonlarını görmek hiç de uzakta değildir. Siberpunk, yakın geleceğin dünyasında sanal kentlerin toplumu nasıl etkileyeceğini göstermeye çalışmıştır (Boyer, 1996: 11). Diğer taraftan siberpunkın vurguladığı teknolojik mekân, insanların gerçekliğe ve yaşama karşı bulanık bir tavır sergilemesini içermektedir. Üstelik siber kentlerde, toplumun gerçeklik deneyimine ve ayırım yapma kabiliyetine karşı manipüle edilme durumu bulunmaktadır. Bu durum, gerçeklikteki kabiliyetten daha az efor içeren siberuzayı insanlar açısından makul kılmaktadır. Siber kentler, toplumun sosyal, ekonomik ve çevresel sorunlar üzerindeki düşünce ve hareket kanallarını etkisiz bırakmaktadır. Bu kentler, tüm toplumsal koşulların göz ardı edildiği ve odağın sadece tüketimde olduğu yerlerdir (Boyer, 1996: 11).

3.5.2. Siberuzayda Toplumsal Yapı

Siberpunk yazarları, siberuzayın toplumsal kurgusunu oluştururken yakın geleceğe dair öngörülerden etkilenmiştir. Siberpunk eserlerde, geleceğin kentsel yaşamındaki dijital boyut ön planda tutulmuştur. Geleceğin çok kültürlü yaşamı ve iletişim sistemlerinin insan ilişkilerine etkisi gibi meraklar eserlere tazelik vermektedir. Siberuzayda detaylı işlenen sanal yaşam döngüsü, bugün ya da yarın gerçekleşebilecek bir teknolojik ilerlemeyi göstermektedir. Nitekim siberpunkın ortaya çıktığı 1980'lerden itibaren yaptığı şey, geleceğin çok yakında bir yerlerde olduğunu hissettirmesidir (Rojas, 2000: 9).

Bu bağlamda, siberpunk yazarların geçen yüzyılda yarattıkları sanal vizyonların günümüzdeki birçok teknolojik unsuru kapsadığı görülmektedir. Yazarlar kurguladıkları gelecekte, yakın bir dönemde yaşanması muhtemel yenilikleri öngörmeye çalışmıştır. Bu öngörülerin bazıları, örneğin yapay zekânın, internetin ve VR (sanal gerçeklik) teknolojisinin topluma dair etkileri 21. yüzyılın önemli tartışma konuları haline gelmiştir. Dolayısıyla, siberpunk yazarların gelecek tahayyüllerinde son derece başarılı olduğunu söylemek mümkündür (Rojas, 2000: 12).

Siberpunkın ileri teknolojiye sahip fakat düşük standartlı yaşamı, siberuzay evrenlerde de geçerlidir. Siberuzaydaki toplum, çok uluslu şirketlerin ve sermayenin müşterisi

konumundadır. Siberuzay, kişinin gerçek dünyadan dijital yollarla (kablo veya sanal gerçeklik gözlüğü) bağlandıktan sonra gerçeklik algısını ve duyularını bozmaya başlamaktadır. Bu sanal dünya, görüntü aldatmacaları ve somut gibi görünen dekorlarıyla insanları gerçeğe yakın bir simülasyona hapsetmektedir. Kanun ve hukuk gibi kavramlardan arındırılmış olan siberuzay, çok uluslu şirketler ile yasadışı çalışan hackerların mücadele alanı gibidir (Heuser, 2003: 18-19).

Siberuzay kurgularda gelişmiş iletişim ağları, yapay zekâ veya sanal gerçeklik sistemleri büyük önem taşımaktadır. Siberuzayın toplum yapısı, yakın gelecekte sıkça tartışılması beklenen sanal topluluklar ve dijital etkileşim gibi içerikleri barındırmaktadır. Dolayısıyla siberuzay, yakın gelecek toplumunda siyasetten ekonomiye kadar birçok alanda kitlesel sosyal değişimlerin olacağına vurgu yapmaktadır. Aynı zamanda siberuzayın toplumsal ve kentsel yaşamı kökten değiştireceği görüşünde de birleşilmektedir (Kitchin, 1998b: 8).

Siberuzayın sanal dünyası, siberpunkın toplumsal yaşamını üç farklı açıdan değiştirmektedir. Bunlar; yer-zaman sürekliliği olmaması, iletişim sistemlerinin somut bir mecburiyete dayanmaması ve gerçek-sanal ayrımının bulanıklaşması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda; siberpunkın toplumunda siberuzay, sonsuz etkileşime imkanı verdiği için çekici ve özgürleştirici olarak görünmektedir. İnsanlar sürekli olarak ‘şimdi ve burada’ olma zorunluluğundan sıyrılıp kısıtlamasız bir dünyaya geçiş yapmayı arzulamaktadır. Siberuzayın insanlara cazip gelen fikirler sağladığı düşünüldüğünde, sanal bir dünyanın getireceği toplumsal yaşamın sonuçları da önemlidir (Walmsley, 2000: 7). Siberuzay içine giren insanlara sosyal, ancak karmaşık ve çeşitlenmiş bir yaşam sunmaktadır. Siberuzay yaşam, gerçek şehirden ve fiziksel alemden bağımsız olmayı vaat etmektedir. Siberuzayın kişilere oturduğu yerden binlerce insanla ilişki kurmaya imkan vermesi, sanal bir toplumsal etkileşime de zemin hazırlamıştır. Siberuzayın sanal dünyasındaki etkileşim, simülasyonların bir kültür unsuru gibi hareket etmesine olanak vermektedir. Günümüzdeki yeni teknolojilerin ifadesi haline gelen, ‘dijital, dokunsal olanın yerini alıyor’ düşüncesi de bunu destekler niteliktedir (Bukatman, 1993: 107).

Siberuzay içindeki siber toplulukların her ne kadar özgür olduğu düşünülse de güç mücadeleleri burada da mevcuttur. Siberpunkın teknolojiye bulandırılmış sınıf mücadelesi olan siberuzayı Ersümer şu şekilde ifade etmektedir:

"Siberpunk bilimkurgularında, ardlarında siberuzay gibi yeni bir dünya oluştuğundan ve zihnin içine sığacak kadar küçüldüklerinden bu yana, bilgisayarlar, insanın yapıp edebileceklerinin sınırını genişleten fiyakalı bir araç konumuna gelmiştir. Yakın gelecekteki ileri teknoloji dünyasına karşılık, büyük kitlelerin sefil bir hayat sürdüğü bir ortamda, kanun dışı hackerler, yalnız

başlarına veya küçük gruplar halinde teknoloji kullanımındaki üst düzey yetenekleri aracılığıyla, gücü ellerinde bulunduran ağ sahiplerine karşı çoğunlukla başarısız oldukları anarşizm vurgulu mücadeleler verirler" (2013: 60).

Siberuzay, siberpunkın teknolojik temelli güç mücadelesinin sanal bir formda devam eden karşılığıdır. Siberuzayın içine girildikten sonra insanların arzu ettikleri şey, bilgi ve veri akışında söz sahibi olabilmektir. Siberpunk türüne ait tüm eserlerde göze çarpan bilgiye ulaşma fetişizmi, siberuzay için keskin bir sürekliliğe sahiptir. Çünkü siberuzay, ulus-ötesi şirketlerin bilgi ve veri akışı için oluşturulan ve bu işlemlerin hiç bitmediği sanal bir saha gibidir.

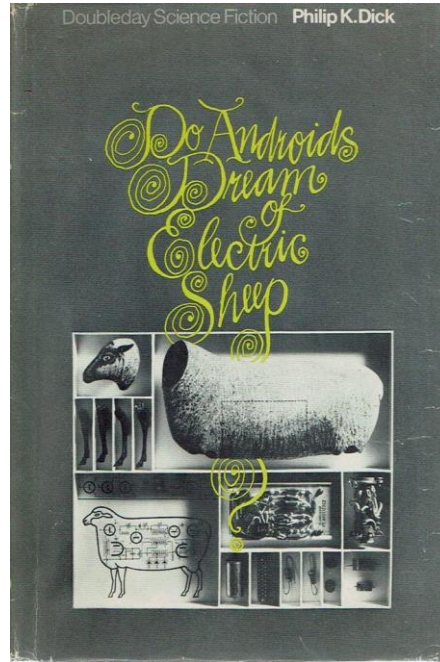
Siberpunk, kentsel ve toplumsal eşitsizliğin yansıması olarak bilgi ve veri akışına odaklanmaktadır. Bilginin güç sahibi olmakla eşdeğer olduğu bu dünyada hem gerçeklikte hem de sanal dünyada mücadeleler hiç bitmemektedir. Siberpunktaki kentsel ve toplumsal eşitsizliğin daha somut olarak görülebilmesi için türün üç önemli eserine bakmak yerinde olacaktır.

4. SİBERPUNK ROMAN ÖRNEKLERİ VE KENT ÇÖZÜMLEMELERİ

Siberpunk, 1980'lerden itibaren bilimkurgunun en çok ele alınan alt dallarından biri olsa da akımın öncüsü olan ve birçok temasına temel teşkil eden eser, 1968 tarihli Philip Kindred Dick imzalı *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* romanıdır. Roman içerdiği distopik ve teknolojik kent yapısıyla siberpunka önemli unsurlar bırakmıştır. Bu romandan 16 yıl sonra siberpunkın en önemli temsilcisi kabul edilen William Gibson'ın eseri *Neuromancer* yayımlanmıştır. Roman, bilimkurgudaki en önemli ödülleri toplamış ve siberpunk akımının kült eseri haline gelmiştir. Siberpunkın 1990'lı yıllarda etkisini yitirmeye başladığı bir dönemde yazılan ve büyük ses getiren bir diğer roman ise Neal Stephenson'un *Parazit* (1992) adlı eseridir. Siberpunk akımının üç farklı döneminin bu simge metinleri, kentsel ve toplumsal eşitsizliği çeşitli perspektiflerden de gözler önüne sermektedir. Bu nedenle üç siberpunk romanın kentlerdeki toplumsal eşitsizliği nasıl kurguladığına daha yakından bakmak gerekmektedir.

4.1. Philip Kindred Dick'in *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* Romanı

Siberpunk türüne birçok konuda öncülük eden *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* romanı, ilk kez 1968 yılında yayımlanmıştır. Eser, tüm zamanların en iyi bilimkurgu romanlarından biri olarak kabul edilmektedir. Roman sanal gerçeklik, android, sosyal entropi gibi kavramların sorgulanmasını sağlamış ve kendinden sonra ortaya çıkan bilimkurgu akımları (özellikle siberpunk) için model olarak kullanılmıştır.



Şekil 4.1: Kitabın ilk baskısının kapağı (Doubleday Publishing)

*Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?*⁵, büyük bir nükleer savaş sonrası yoğun bir radyasyona maruz kalan dünyada geçmektedir. Dünya, büyük savaştan sonra fiziksel ve sosyal entropinin hiç dinmediği bir yere dönüşmüştür. Toz bulutlarının ve radyasyonun verdiği zarar nedeniyle çoğu hayvan ve bitki türü yok olmuştur. Dünya'daki yaşam çok zorlaştığı için çoğu insan, Mars'a yerleşmeye başlamıştır. Mars, romanda temizliğin ve bolluğun simgesi gibidir.

Mars'a yerleşen insanlara, günlük işlerinde yardımcı olmaları için androidler (insansı robotlar) hediye edilmektedir. Androidler, Mars'taki insanlar tarafından zamanla ikinci sınıf vatandaş olarak görülmeye başlanmış ve git gide artan eziyetler nedeniyle Mars'ı terk etmeye karar vermişlerdir. Böylece kaçak yollarla Dünya'ya dönmeye başlamışlar, ancak dünyadaki kaotik ortam ve yetersizlik onları dünyada da rahat bırakmamıştır. Roman, böylesine apokaliptik bir dünyada android avcısı bir polis memurunun başından geçenlere odaklanmaktadır.

4.1.1. Romanın Toplumsal Yapısı

Ana karakter Rick Deckard, Dünya'ya geldiği tespit edilen altı androidi bulmakla görevli bir polis memurudur. Tek amacı, Dünya'nın git gide zorlaşan sosyal ve ekonomik durumuna ek yük getirecek olan androidleri emekli etmektir. Romanda öldürmek yerine emekli etmek ifadesi kullanılarak, alt katmanda görülen androidlere yönelik sınıfsal bir imada bulunulur. Çünkü androidlerin çalışma ömrü dört yıl ile sınırlıdır ve dört yıllık ömürlerinde insanlara hizmette bulunan androidler, görev sürelerini doldurduktan sonra işlevsizleşmektedir. Dolayısıyla hem Mars hem de Dünya için yük olarak görülmektedirler. İnsanlık bu yükten onları yok ederek, yani roman jargonuyla emekli ederek kurtulmaktadır. Rick Deckard, nükleer savaş sonrası çoğu hayvan türü yok olduğu için yapay bir koyun beslemektedir. Deckard'ın çevresindeki insanlardan saklama gereği duyduğu bu durum, gerçek hayvan beslemenin toplumsal bir statüye işaret etmesiyle alakalıdır. Deckard, gerçek hayvan sahibi olmanın çalışma motivasyonuna katkı sağlayacağını düşünmektedir. O, emekli ettiği her android için bağlı olduğu teşkilattan prim almaktadır. Son görevindeki altı androidi emekli edebilirse yüklü bir kazanç elde edecektir. Böylelikle, uzun zamandır hayalini kurduğu gerçek bir hayvana sahip olacaktır. Bu hayali ve içinde bulunduğu koşullar romanda şu sözlerle ifade edilmektedir.

⁵ Roman, yönetmen Ridley Scott tarafından 1982 yılında *Blade Runner* adıyla beyaz perdeye uyarlanmıştır. Romanın bazı kısımları filmde değiştirilmiştir. Romanda dini hicivlere karşılık gelen sahte din *Mercerizm* ve sanal gerçeklik öğeleri *empati kutusu* ile *duygu durum cihazı* filmde bulunmamaktadır. Ayrıca film kitaptan farklı olarak *Los Angeles*'ta geçmektedir.

" 'Tanrım' dedi Rick, nafile bir tavırla ellerini açarak. 'Ben bir hayvana sahip olmak istiyorum; bir hayvan satın almaya çalışıyorum. Ama benim maaşımla, şehirde çalışan birinin kazandığıyla...' " (Dick, 2019: 18).

Dünyaya sızan androidler, Voight-Kampff adı verilen ve empati duygusunu ölçen bir testle tespit edilmektedir. Bu test, kişinin karşılaştığı sorular karşısında gözbebeklerinde oluşan hareketleri ölçmektedir. Ki, androidler -insanlardan farklı olarak- empati duygusuna sahip değildirler. Ancak oldukça kalabalık ve devasa şirketlerin hüküm sürdüğü kentlerde dikkat çekmeden yaşamaya çalışmaktadırlar.

Romanda dünyadan göç etmeyen ve Amerika kıtasında kalan toplum, Kuzey Amerika'nın San Francisco ve Seattle gibi metropollerini içine alan geniş bir bölgesinde yaşamaktadır. Bu bölgenin oldukça temiz ve steril olan kent merkezleri, ulus-ötesi şirketlere aittir. Kentin çeperlerindeki sefalet ve hastalık dolu yerler ise toplumun yaşam alanlarıdır. Kent merkezlerindeki yapılar "...süslü ve pahalı..." (Dick, 2019: 109) ve "...modern ve şatafatlı..." (Dick, 2019: 123) iken, banliyöler hastalıkla, köhnelikle ve "...süprüntü..." denilen toz bulutlarıyla kaplıdır (Dick, 2019: 74).

Romanda, insanların korku veya heyecanını bastıran ve istenilen duygunun hissedilmesini sağlayan *duygu durum* adlı bir cihaz vardır. Siberpunk romanların siberuzay temasının öncülü olan bu cihaz, belirli kodlar girildikten sonra kişiyi sanal bir dünyaya taşımaktadır. Ancak romandaki cihaz, kendisinden sonraki siberpunk metinlerde işlenen siberuzayın mücadele dolu temasına karşıt bir biçimde, kişiyi dünyevi sıkıntılardan uzaklaştıran bir alet olarak kullanılmıştır.

Romanda toplumsal yapı içerisindeki çelişkiler hem Dünya'da hem de Mars'ta işlenmiştir. Dünya'daki zor yaşam tüm insanlığı etkilemiş gibi görünse de şirket sahipleri oldukça rahat ve güvenli bir yaşam sürmektedir. Diğer taraftan ekonomik özgürlüğe ve sağlık imkânlarına uzak kalan toplum, her türlü olumsuzlukla mücadele etmeye mecbur gibidir. Mars'taki 'sınıfsallık' ise androidler ve insanlar arasındadır. Mars'taki insanlar, yeni kurulan kusursuz kentlerde özgürlük içerisinde yaşarken, köle olarak görülen androidlerin hiçbir hakkı yoktur.

Romanın ilerleyen bölümlerinde ortaya çıkan John Isidore karakteri, radyoaktif sızıntıdan etkilenen ve zekâ geriliği yaşayan birisidir. Dünya'ya sızan son altı android, onun bulunduğu apartmana sığınmıştır. Isidore, toplum tarafından dışlanan birisi olduğu için androidlere karşı bir düşmanlık beslememektedir. Bu nedenle karakter, evine sığınan androidlere yardım etmeyi de kabul etmiştir. Karakterin yaşadığı yer, San Francisco'nun terkedilmiş banliyölerinde çok fazla insanın bulunmadığı bir bölgedir. Burası romanda

da ayrıntılı olarak betimlenmiştir.

"Burası San Francisco'nun tek raylı hızlı hatla kısa sürede ulaşılabilen banliyösüydü; bütün yarımada yaşamla, fikirlerle ve şikâyetlerle kuş dolu bir ağaç gibi cır cır ötmüştü ve şimdi bunların uyanık sahipleri ya ölmüş ya da bir koloni dünyasına göç etmişti" (Dick, 2019: 21).

Toplumsal yapı ile ilgili olarak üzerinde durulması gereken bir başka detay ise Isidore karakterinin de içinde olduğu alt sınıf toplumun kendi içindeki ayrımıdır. İnsanlar zekâ geriliği yaşayanlara 'özel', sorunu bulunmayanlara ise 'normal' diye hitap etmektedir. Alt sınıfın birbiri arasındaki farklılık, sağlık sorunları üzerine kuruludur. Isidore karakteri bu durumu şöyle açıklamaktadır.

"(...) binlerce insan dünyada kalmış ve bunların çoğu da birbirlerinin varlığından güç alabilecekleri şehirlerde toplanmışlardı. Bunlar nispeten akli başında görünenlerdi. Onlara belirsiz bir ilave olarak da neredeyse terk edilmiş banliyölerde kalan tek tük tuhaf kişilikler vardı, şaibeli bir şekilde diğerlerinden farklı tek tük varlıklar da neredeyse terk edilmiş varoşlarda kaldılar" (Dick, 2019: 23).

Isidore karakterinin belirttiği gibi, dünya çoğu kişi tarafından terk edilmiş durumdadır. Dünya'yı terk edenler çoğunlukla üst sınıftandır. Dünya'da kalan azınlık zengin sınıf ise toplumun ekonomik ve sosyal sistemini kontrolü altında tutmaktadır. Android üreticisi şirketler, gerçek hayvan satışı yapan mağazalar veya yapay hayvan tedarikçileri romanın zengin zümresini oluşturmaktadır. Romandaki gerçek hayvan satıcıları şöyle anlatılmaktadır.

"(...) Deckard o akşam işten çıktığında şehrin üstünden uçarak heyecan uyandıran tabelaları ve kocaman cam vitrinleriyle birkaç blok boyunca uzanan hayvan satıcılarının bulunduğu yere gitti" (Dick, 2019: 179).

Romandaki toplumsal kurgu, tamamıyla kentleşmiş bir Dünya'da geçmektedir. Kent dışındaki arazilerin yaşanılmaz halde olduğu romanda toplum, sınıfsal ayrımların oldukça keskin olduğu kentsel bir anlatı içerisinde. Teknolojik olarak gelişmiş olan kentler, toplumun ayrımlar ve çelişkiler içerisinde yaşamasına bir çözüm üretmekten çok uzaktadır.

4.1.2. Romanda Kentsel Görünümler

Roman, Amerika'nın radyasyon sızıntısı sonrasında kalan birkaç kentine odaklanmaktadır. Amerikan'ın çoğu bölgesinde yaşam izi kalmamıştır. İnsanlık, Batı kıyısında kalan büyük metropol alanlarında yaşamaya çalışmaktadır. Bu bölgeler çoğunlukla kuzey taraflarındadır.

Romandaki kentler; insanların, makinelerin ve kurumların karmaşıklaşan ilişkilerine mekân olmuştur. Kentlerdeki entropi doğal bir süreç gibidir. İnsanlar kentlerin çürüyüşüne

sessiz kalmakta ve yaşayış git gide zorlaşmaktadır. Romandaki deyimle *kipple*⁶ durumu çürüyüş gittikçe hızlanmaktadır (Best ve Kellner, 2003: 200).

Dick'in çoğu romanındaki fütürist kentsel çürüyüşün aşırı karamsar bir halini romanda görmek mümkündür. Kentler doğal ortamlardan tamamen kopmuş gibidir. İnsanların ve makinelerin yaşam süresini kısaltan bu durum, kentsel veya toplumsal eşitsizliklerin temelinde bulunmaktadır. Kentlerin yaşam için elverişli olmayan halleri, aşırı nüfusun zihnen ve bedenen gerilemesine neden olmaktadır (Best ve Kellner, 2003: 201).

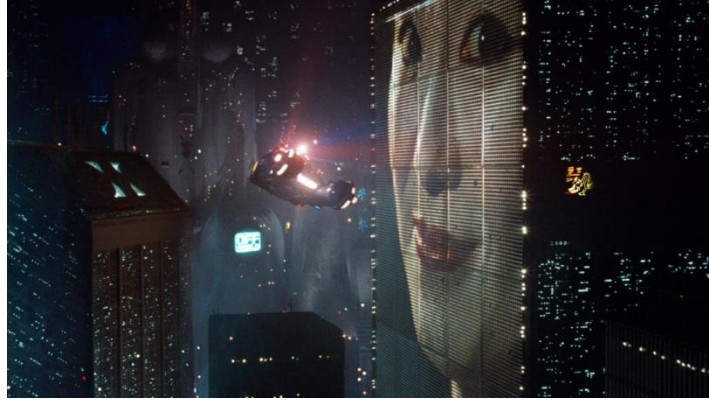
Romanın kurgusu, androidlerin yok edilmesi üzerine kurulu olsa da android üreticisi ulus-ötesi şirketler herhangi bir yaptırıma maruz kalmamaktadır. Romanda oldukça güçlü olarak gösterilen ve son sürüm androidler üreten Rosen Şirketi bunlardan biridir. Şirketler hem yüksek güvenliqli hem de bulunması zor gerçek hayvanlarla dolu binalarda varlığını devam ettirmektedir. Bu durum, Deckard'ın iç diyaloglarından da anlaşılmaktadır.

"Polis teşkilatına ait hava aracını Seattle'da Rosen Şirket Binasının çatısına indirdiği zaman onu genç bir kadının beklediğini gördü. Yeni çıkan kocaman toz-filtreleme gözlükleri takmış olan narin, siyah saçlı kadın elleri parlak çizgili uzun ceketinin ceplerinde, arabasına doğru yaklaştı. (...) Birden hayvanları görmüştü. Güçlü bir şirket elbette bunu başarabilir, diye düşündü" (Dick, 2019: 47-48).

Kentlerin merkezi konumlarında bulunan şirketler, diğer bölgelere nazaran oldukça sakin, temiz ve güvenilirli. Bu durum sadece android üreten şirketler için değil, yapay hayvan üreten veya gerçek hayvan satışı yapan şirketler için de geçerlidir.

Geriye kalan insanlar, dünyanın büyük bölümünde yerleşim yeri kalmadığından toplu halde kentlerde, zor şartlar altında yaşamaya çalışmaktadırlar. Dünyada kalan birkaç büyük kent, insanlık için çok fazla seçenek kalmadığı için çok kalabalıklaşmıştır. Kentler dışında seçeneği kalmayan alt kesim, mecburen kayıt dışı bir yaşama yönelmiştir. Birçok sosyal ve ekonomik haktan mahrum kalan insanlar, ayrıca kentlerin çarpık ve yoğun yapılaşmasının getirdiği çevresel bozulmalara da mahkûm olmuştur (Rojas, 2000: 70).

⁶Bu terim, Dick'in bu romanı başta olmak üzere, *Ubik*, *Mars'ta Zaman Kayması* ve *Çığrından Çıkış Zaman* romanlarında geçmektedir. Çürüme, denetimsizleşme, çöpleşme, parçalanma, düzensizliğe yönelme, bozulma gibi anlamlarda kullanılmıştır (Best ve Kellner, 2003: 200). Romanın Türkçe baskısında *süprüntü* olarak geçen *kipple* terimi, "...işe yaramaz şeylerdir. Kibrit kutuları veya kâğıt kutuları ya da diinkü otomatik gazete gibi işe yaramayan nesnelerdir. Etrafta kimsecikler olmadığı zaman süprüntü kendi kendine ürer ve sürekli çoğalır" (Dick, 2019: 74) şeklinde anılmıştır.



Şekil 4.2: Romanın tasvir ettiği kent merkezi (Blade Runner Filmi)

Androidler, kentin en kalabalık ticaret veya sanat merkezlerinin olduğu bölgelerde bulunmaktadır. Deckard'ın androidleri yakalamak için gittiği kent merkezleri,

"Rick Deckard çelik ve taştan yapılmış kubbeli, eski ve sağlam, devasa opera binasına girdiğinde içeride (...) gürültülü, duvarlarda yankılanan bir prova yapılıyordu" (Dick, 2019: 107).

sözlerinden de anlaşıldığı gibi çeperlerden oldukça farklıdır. Roman, distopik kentlerin anlatıldığı birçok betimlemeyle doludur. Bu bağlamda Rick Deckard savaş sonrasında dünyanın ve kentlerin çürümeye nasıl başladığından, boş kalan apartman dairelerinden, şehrin çeperlerindeki banliyölerde zorlukla yaşayan insanlardan bahsetmektedir. Üstelik dünyada yaşam hiç de sağlıklı değildir. Savaş sonrasında oluşan radyoaktif sızıntılar ve kirlilik, insanlık için büyük tehlikedir. Ki, savaşın yarattığı etki kimi insanların bazı fiziki fonksiyonlarını kaybetmesine, hatta beyinsel hasara neden olmuştur. Rick Deckard, bu durumun yarattığı korku nedeniyle sürekli olarak muayene olmaktadır. Söz konusu tahribat ve karşısında sunulan çözüm ise görsel duyurulara şu şekilde yansımıştır:

"Şimdiye kadar her ay yapılan tıbbi kontroller onun bir normal olduğunu doğruluyordu. (...) Her an her yerde bulunan bu toz yüzünden normaller özelliklere dönüşüyordu. Şimdilerde afişlerden, televizyon reklamlarından ve hükümet ilanlarından hiç eksik olmayan bir slogan vardı: 'ya göç et ya bozul! Seçim senin!'" (Dick, 2019: 13).

Roman, Rick Deckard'ın androidleri bulundukları banliyöde emekli etmesiyle son bulmaktadır. Karakter, bu görevin ardından kente dönerken bir kaplumbağa bulmuştur ve kaplumbağayı gerçek zannederek evine götürmüştür. Ancak hayvanı eve getirdiğinde yapay olduğunu fark etmiştir. Sonraları ise Deckard'taki gerçek hayvan sahibi olma arzusu yerini, emekli ettiği androidler yüzünden duyduğu pişmanlığa bırakmıştır.

Roman kentlerin çürüyen ve umutsuz halini, insanların yarattığı felaketlere bağlamakta, ileri kapitalist büyümenin yol açacağı insan yapımı hataların ve yenilgilerin başarısızlığını somutlaştırmaktadır. Çürüyen kentler, teknolojik ilerleme sonucu ortaya çıkmıştır. Bu

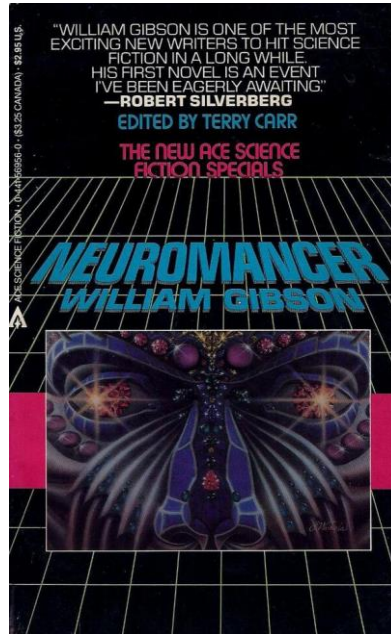
ilerleme arzusu, kentlerin yaşanamaz boyutta kirletilmesine neden olmuştur. Ancak zengin zümrenin temiz ve sağlıklı ortamlarda yaşam sürmesi, sınıfsal eşitsizliğin başarısızlıklar içinde bile ortaya çıkabileceğini okuyuculara göstermektedir (Savoye, 2011: 145).



Şekil 4.3: Romandaki terk edilmiş kentlerin dış çeperleri (Blade Runner 2049 Filmi)

4.2. William Gibson'un *Neuromancer* Romanı

William Gibson tarafından 1982'de fikri temelleri atılan roman, 1984'te yayımlanmıştır. Roman, siberpunk türünün en iyi ve ünlü eseri olmasının yanı sıra, yayımlandığı yıl büyük bilimkurgu ödüllerinin de sahibi olmuştur. Siberpunk akımının tek başına büyük bir örneği olarak görülen *Neuromancer*, birçok siberpunk hikâyeye ve filme esin kaynağı olmayı başarmıştır.



Şekil 4.4: Kitabın ilk baskısının kapağı (Ace Books)

Neuromancer romanı, çalıştığı şirketin verilerini çalan ve bu yüzden merkezi sinir sistemine hasar verilen Case adındaki bilgisayar korsanının başından geçenleri anlatmaktadır. Case, sinir sistemi bozulmadan önce tüm gününü siberuzayda (kitaptaki

diğer adı *matrix* 'tir) geçiren bir korsan iken, artık gerçek dünyada yaşamaya mahkûm biri haline gelmiştir. Karakter, siberuzaydan uzak kaldığı bir yılı, Tokyo kentinde geçirmiştir. Case, geçimini sağladığı siberuzay işlerinden ayrı kaldığı için borç batağına saplanmıştır. Ancak öldürülme korkusu yaşadığı günlerde bir iş teklifi almıştır. Bu iş, kendisinin sınır sistemi düzeltildikten sonra siberuzaydan büyük bir bilgiyi çalmasını içermektedir. Karakter hem borçlarını ödeyebileceği hem de siberuzaya tekrar girebileceği için teklifi hemen kabul etmiştir. Armigate adındaki eski bir askerin yönettiği bu operasyon, Case ve paralı bir siborg olan Molly tarafından uygulanacaktır. Case ve Molly, Tokyo'dan dünyanın farklı yerlerine giderek operasyonu gerçekleştirmeye çalışacaklardır.

4.2.1. Romanın Toplumsal Yapısı

Romanın başladığı Tokyo kenti; birçok teknoloji suçlusunun, kayıt dışı alışverişlerin ve alt kültürlerin yaşam alanı haline gelmiştir. Bu alanın adı, Tokyo körfezindeki Chiba bölgesidir. Chiba bölgesi, Ninsei Caddesi başta olmak üzere yabancı suçluların ve yasadışı teknolojinin merkezi durumundadır. Bölgedeki insanlar, çirkin ve yıpranmış eski binaların *coffin* (tabut) adı verilen tek kişinin sığabileceği otel odalarında (Gibson, 2003: 32) yaşamaktadır. Tokyo'nun çeperlerindeki banliyö bölgeleri ise, Japon mafyasının ve kültürünün hâkim olduğu yerler olarak kurgulanmıştır. Tokyo'nun çeperlerindeki bölgeler, Japonların *gaijin* dediği ve yabancılardan ayrı bir geleneksel kültürün temsilidir. Romandaki teknolojik altyapılı Tokyo kenti imajı, kente gelen yabancıların oluşturduğu çeşitlenmiş toplumsal yapılarla doğrudan ilişkilidir. Kent, teknolojik ürün alışverişinin hiç duraksamadığı ve bu durumun beraberinde getirdiği karmaşa ile ön plana çıkmaktadır.

"Ninsei'deki kalabalığı gaijinler oluşturuyordu. Limandan gelen denizci grupları, hiçbir rehberde belirtilmeyen zevklerin peşine düşmüş, endişeli ve yalnız turistler, doku nakli ve aşılama yöntemleriyle hava atan Sprawl zenginleri ve farklı türden düzinelerce üç kağıtçı, karmaşık bir istek ve ticaret dansı yaparak sokakları doldurmuşlardı" (Gibson, 2003: 21).

Chiba bölgesi, çok uluslu bir topluma mekân olduğu için, kültürel bir çeşitliliğe sahiptir. Dünyanın farklı yerlerinden gelen teknoloji kullanıcıları, alt kültür özgürlüğü ve yasadışının kolaylığı nedeniyle buradadır. Chiba bölgesini Night City olarak adlandıran tekno-bağımlılar, bu bölgedeki teknolojik ticareti '*yüce bir faaliyet*' olarak görmektedir. Night City'de ölüm, "*tembellik, dikkatsizlik, (...) ve çapraşık protokolün taleplerine önem vermekte gösterilen başarısızlık karşısında kabul edilen bir ceza*" (Gibson, 2003: 16) olarak nitelendirilmektedir. Buradaki toplumda, aşağıdaki gözlemlerden de anlaşılacağı üzere sürekli bir hareketlilik söz konusudur.

"Night City işaret parmağını sürekli ileri sarma düğmesinin üstünde tutan, canı sıkın bir araştırmacı tarafından tasarlanmış, deli saçması bir sosyal Darwinizm deneyi gibiydi. İnsan koşuşturmayı kestiği anda, geride hiç iz bırakmadan batıyor ama biraz hızlı hareket ettiğinde, karaborsanın hassas yüzey gerilimini kırıyordu" (Gibson, 2003: 16).



Şekil 4.5: Chiba Bölgesi'ni temsilen yapılan bir görsel (Andrew Porter)

Romanın toplumsal kurgusunda biyo-teknoloji önemli bir yer tutmaktadır. Bireylerin sosyal ve ekonomik yapılar içerisinde statü sahibi olması, vücutlarına yapılan cerrahi modifikasyonlarla mümkün hale gelmiştir. Dijital teknolojiler, elektronik aksesuarlar veya vücut modifikasyonları saygınlığın bir göstergesi gibidir (Cavallaro, 2000: 110).

Bireyler vücutlarındaki modifikasyonları bütün bir şekilde manipüle edebilecek teknolojiyi karaborsa olarak sokaklarda bulabilmektedir. Aksesuarlar küçültülüp geliştirilebilir veya başka birine aktarımı gerçekleştirilebilir biçimdedir. Toplumun "vücudu *et parçası*"ndan ibaret görmesi, onu cerrahi kontrollerle test edilen tuvale dönüştürmüştür" (Cavallaro, 2000: 111).

Romanın giriş kısmında Case'in vücut hakkındaki görüşü, statüye dair görüşünü de açıklamaktadır:

"Siberuzayın bedensiz zevki için yaşayan Case için bu bir çöküştü. Sıkı içen bir kovboy olarak çokça uğradığı barlardaki elit tavrı, bedene karşı bir çeşit küçümsemeye bakardı. Vücut et demektir. Case, kendi bedeninin hapisanesine düşmüştü" (Gibson, 2003: 14-15).

Vücut modifikasyonu veya bilgi hırsızlığı insanların toplumsal yaşayış biçimini şekillendirmektedir. Siberuzaya girişin yalnızca siber korsanlar ve zenginler tarafından yapıldığı bu toplumsallıkta, dijital ile gerçeğin bulanıklaşan ilişkisi statünün yarattığı ayrıcalıkla ilgilidir. Üst zümre insanlar, hem siberuzayda hem de dünyanın çeperine kurulmuş zengin kolonilerde gerçeklikten kopuk halde tatil yapma imkânına sahipken, toplumun alt kesimi yasadışı teknolojilerden elde ettikleriyle geçim mücadelesi vermektedir.

Romanın toplumsal kurgusunda dört yerin dikkat çekici olduđu vurgulanmalıdır. Tokyo kenti karaborsa ticaretten dolayı alt kültür temsilinin yeridir. Buradaki toplumsal ilişkiler yasadışı teknolojik ticaret üzerinden kurulmaktadır. Tokyo'nun üst kesiminin, yerli insanlardan veya ulus-ötesi şirket sahiplerinin kalabalıktan uzak, steril yerlerde bulunduđu söylenebilir. Diğer bölgeler Amerika'daki *Sprawl* bölgesi, romanın küçük bir kısmında geçen İstanbul kenti ve Freeside adlı dünya çeperindeki kolonidir. *Sprawl* bölgesi, Tokyo kadar küreselleşen ve karmaşıklaşan bir yapıya sahip olsa da çoğunlukla üst kesimin ve rahat yaşamın sembolü gibidir. Toplum için alışveriş, spor, sağlık gibi temel ihtiyaçlar oldukça kolaydır. Sahip olduđu teknolojik gelişmişlik düzeyi, yaşamı bu bölgede oldukça kolaylaştırmıştır. Romanda bir bölüm ayrılan İstanbul, toplumsal kurguda alt kesimin yaşam yeridir. Kent yaşlı durumdadır. Bunda, ticaretin ve ekonominin eski usullerle gerçekleşmesinin payı yüksektir. Ancak yine de İstanbul, çevresindeki tüm kültürel öğeleri kendine çeken ve bölge için önemli olan metropol bir kent konumundadır. Romandaki veri hırsızlığının gerçekleşeceği uzay kolonisi Freeside ise bütünüyle üst zümreye hitap etmekte olan, dünyadan kopuk bir tatil yöresidir. Dolayısıyla romanda geçen dört mekânın da farklı özellikleriyle farklı toplumsal kesimlere ev sahipliği yaptığı görülmektedir.

4.2.2. Romanda Kentsel Görünümler

Siberuzaydaki bilgi hırsızlığı, Case ve ekibinin ulus-ötesi şirket sahibi Tessier-Ashpool ailesinin verilerini çalmasına dayanmaktadır. Tessier-Ashpool ailesi, büyük güvenlik önlemleriyle sakladığı verilerini yapay zekâlara aktarmıştır. Ailenin ürettiği yapay zekâ olan Wintermute, Neuromancer adındaki diğer yapay zekâyla birleşerek süper bir güç haline dönüşmeyi arzulamaktadır. Wintermute, -görev verdiği Armigate'ten diğer birçok paralı askere kadar- yönlendirmeyi siberuzaydan insanların bilinçlerine bağlanarak yapmaktadır.

Case ve ekip arkadaşları, Tokyo'dan sonra Amerika'ya gitmişlerdir. Amerika'nın Doğu kıyıları, Boston-Atlanta Metropolitan Ekseni (BAMA) adı verilen devasa bir bölgeyle birleşmiştir. Bu bölge, bilgisayar korsanları tarafından *Sprawl* adıyla bilinmektedir. *Sprawl*, devasa alışveriş merkezlerine, endüstriyel parklara ve gelişmiş bir ulaşım ağına sahip olarak kurgulanmıştır (Gibson, 2003: 59-60). Yazarın Amerika'nın yoğun nüfuslu Doğu kentlerinin birleşiminden oluşturduğu *Sprawl* bölgesi, teknolojik ve ekonomik ticaretin merkezi durumuna gelmiştir. Bölge, yazarın tabiriyle –aşırı yükleme- yapılan bir bilgisayar programı gibidir. Yoğun nüfus, hiç durmayan teknolojik akış ve ekonomik anlamdaki güç savaşları bu bölgeyi tasvir eden detaylardır.

"Veri deęiřimi sıklıęını gsteren bir harita programlayın. ok geniř ekranda her bin megabaytı tek bir piksel gstersin. Manhattan ve Atlanta bembeyaz parlayacaktır. Ardından yanıp snmeye bařlarlar, yoęunluęun hızı simlasyonunuzu ařırı yklenmeyle tehdit etmeye bařlar. Haritanız patlamak zeredir. Onu sakinleřtirin. lnz bytn. Her bir piksel bir milyon megabayta geldięinde, Manhattan'ın ortasındaki beyaz blokları, Atlanta'nın eski merkezindeki yz yıllık endstriyel parkların hatlarını semeye bařlarsınız" (Gibson, 2003: 59).

Roman, Tokyo'nun kalbi Chiba blgesini kresel su eteleriyle ve teknolojik rnlerin satıldıęı karaborsa pazarlarla (Gibson, 2003: 20-21) betimler. *Sprawl*'in merkezini ise kalabalıkların gvenilir ve steril bir ortamda alıřveriř yapabildikleri yer olarak aktarır (Gibson, 2003: 63).



řekil 4.6: *Sprawl*'i temsilen yapılan bir grsel (Oliver Genpinan)

Gibson, ulus-tesi řirketleri dolayısıyla dnyaya yn veren gc, kresel kentler zerinden vurgulamaya alıřmaktadır. Kreselleřen bu kentler, teknolojik egemenlięin sembol gibidir. *Sprawl*'i iine alan Boston-Atlanta blgesi, Tokyo, Londra ve Paris, "*sermayenin birikim, daęıtım ve dolařım yerleri*" (Barker, 2005: 357) olarak anlatılmıřtır. Case ve Molly, veri hırsızlıęını gerekleřtirmek iin birok kente yolculuk yapmakta, paralı asker oldukları anlařılan farklı kiřilerle baęlantı kurmaya alıřmaktadır. Grevlerine yardımcı bulabilmek iin İstanbul, Paris, Amsterdam gibi dnyanın farklı řehirlerine gideceklerdir. Romandaki İstanbul blmnde, kent detaylıca anlatılmaktadır. Romanda İstanbul; ařırı kalabalıklařmıř, karmařık ve yorgun bir kent olarak betimlenmiřtir. İstanbul, tarihin ve kltrel dokuların kısmen korunduęu, teknolojik dnřmn belirli sınırlar ierisinde gerekleřtięi bir kettir. Ayrıca Topkapı Sarayı ve Kapalıarřı gibi yerler hakkında bilgiler verilerek, İstanbul'un gemiř dnemlerinden izler tařıyan meknlar biiminde betimlendikleri de grlmektedir. Beyoęlu blgesi ise, kozmopolit bir toplum yapısına sahip olarak kurgulanmıřtır. Bu blge, coęrafı olarak yakın toplumların dil, kltr ve etnik unsurlarının kaynařtıęı bir yerdir. İstanbul'un merkez blgeleri olarak vurgulanan bu

yerler, ticaret nedeniyle gün boyu kalabalıktır. Ancak banliyöler sessiz, plansız ve çarpık bir kentleşmeye sahiptir. İstanbul'un banliyöleri, "*viraneye dönmüş ahşap apartmanlar*", "*...binalara sığdırılmış insanlar*" ve "*...paslanmış demir duvarlarla çevrili...*" olarak aktarılmaktadır (Gibson, 2003: 109-110).

Romadaki ana karakterler Case ve Molly, dünyanın farklı yerlerindeki kentlere giderken bir yandan da siberuzaya bağlanmaktadır. Romanda sanal mücadelelerin yeri olan siberuzay,

"(...) her milletten milyarlarca yasal operatörün deneyimlediği, her gün yaşanan içgüdüsel ve tepkisel bir halüsinasyon... İnsan sistemindeki her bilgisayarın bankalarından çalınan verilerin grafiksel bir göstergesi" (Gibson, 2003: 69-70)

olarak tanımlanmaktadır.

Siberuzaydaki şirket verileri, ICE adı verilen ve sisteme yapılan yasadışı girişleri engelleyen bir yazılımla korunmaktadır. Case, Tessier-Ashpool ailesinin güvenlik sistemlerini aşarak Wintermute'a ulaşmaya çalışmaktadır.

Case ve ekibi, veri hırsızlığını kolaylaştırmak için Tessier-Ashpool ailesinin Freeside adlı kolonideki evlerine gitmişlerdir. Freeside sanal bankalara, eğlence merkezlerine ve serbest limanlara sahip olan uzay yörüngesindeki birkaç takımadadan oluşmaktadır. Romanda Freeside, "*Las Vegas'a*", "*Babil'in cennet bahçesine*" ve "*yörüngesel bir Cenevre'ye*" benzetilmektedir (Gibson, 2003: 127).

Freeside uzay kolonisi, dünyadaki zenginlerin sık sık ziyaret ettiği bir eğlence merkezi olarak kurgulanmıştır. Freeside'a girmek için gümrükten geçmek gerekmektedir. Bu uzay alanı, zenginlerin güvenilir bir şekilde ekonomik işlerini yürütebileceği bir yerdir. Güvenliğin üst düzey olduğu bu yer, Avrupa'nın klasik bulvarlarına benzer yollara, yapay ağaçlarla dolu bahçelere ve opera salonlarına sahip olarak tasvir edilmektedir. Freeside, kendi yaşam döngüsünü oluşturan ve bu bağlamda sosyal yaşamı, kendini has özelliklere sahip olan bir yerdir. Bu koloni bölgesi, insanların eğlence, ticaret ve iletişim gibi her ihtiyacına cevap verebilecek bir düzeni bulunmaktadır.

"Freeside. Freeside mekikleriyle kuyu boyunca bir aşağı bir yukarı gezinen turistlere tam olarak gerçek yüzünü belli etmeyen karmaşık bir yerdir. Freeside, bankacılık şebekesi, zevk kubbesi, serbest liman, sınır şehri ve kaplıcadır" (Gibson, 2003: 127).

Kendi ekosistemine sahip olan Freeside, yerçekiminin az olduğu bir bölgedir. Tessier-Ashpool ailesi, Freeside'in en uzak kısmında bulunan Villa Straylight'ta yaşamaktadır. Freeside'in zengin bölgelerinin dışında, Freeside'in yapımında katkısı olan ve dünyaya

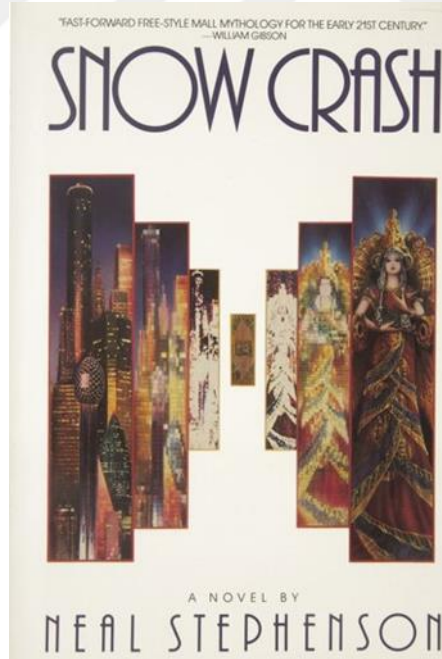
dönmeyi reddedenlerin kurduğu bir yer bulunmaktadır. Bu yer, alt kültürü temsilen bağımlıların yaşadığı ve harabelerden oluşan Zion'dur. Case, yapay zekâyı serbest bırakmak için Zionlu kişilerden yardım alacak ve Wintermute adlı yapay zekâ, Neuromancer ile birleşecektir.

Roman bir yandan yapay zekâların süper güç haline dönüşme amacını işlerken, diğer yandan teknoloji ile insan arasındaki artan uçuruma dikkat çekmektedir. Karakterler elde ettikleri tüm avantajları teknolojik güç sahipleri için harcamaktadır. İnsanlar, bilgi ve veri akışında aracı konumundadır.

Neuromancer'daki teknoloji ile insan arasındaki güç ayrımı, *Parazit* romanında daha karmaşık ve aktörleri artmış bir şekilde işlenmektedir. Devlet gücünün tamamıyla özelleştirildiği romanın dünyasında rekabet; ulus-ötesi şirketlerden medya patronlarına mafyadan bilgisayar korsanlarına kadar geniş bir alanda gerçekleşecektir.

4.3. Neal Stephenson'un *Parazit* Romanı

Neal Stephenson'un 1992 yılında yayımladığı *Parazit*, siberpunk türünün en önemli yapıtlarından biri olarak kabul edilmektedir. Roman, tarihten mitolojiye geniş bir konu yelpazesinden hareketle yazılmıştır.



Şekil 4.7: Kitabın ilk baskısının kapağı (Bantam Books)

Romanın ana karakteri Hiro Protagonist, *metaverse* adı verilen siberuzay dünyanın kurucusu olan birkaç hackerden biridir. Ancak Hiro, hackerlikten arta kalan zamanlarında İtalyan mafyasının yönettiği pizza sektöründe dağıtıcılık yapmaktadır. Romanın geçtiği Amerika'nın Los Angeles kenti, birçok sektörün mafyanın elinde olduğu distopik bir

yerdir. Hiro karakteri, pizza teslimatı yaparken geçirdiği bir kaza sonrasında kendisine yardım eden Y.T. ile tanışmış ve onunla ortaklık kurmaya karar vermiştir. Bu ortaklık, MİŞ adı verilen ve her türlü istihbarat bilgisinin yüklendiği sanal bir kütüphanede bilgi satışını içermektedir.

Hiro, kaza nedeniyle gerçek hayatta geçimini sağladığı pizza işinden ayrılmak zorunda kalmıştır. Bu nedenle zamanının çoğunu *metaverse* içinde hackerlik yaparak ve MİŞ kütüphanelerinde satılacak bilgi araştırarak geçirmeye başlamıştır. Hiro hem gerçek hem de sanal dünyayı ele geçirmeye başlayan bir virüsün etkilerini araştırdığı sırada meydana gelen olaylar romanın kurgusunu oluşturmaktadır.

4.3.1. Romanın Toplumsal Yapısı

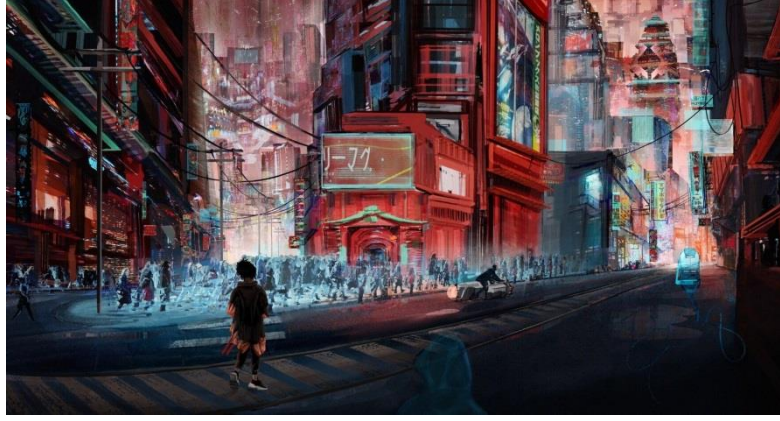
Romanın toplumsal yapısı, sadece üst sınıf-alt sınıf ilişkisine indirgenmemelidir. Etnik ve ideolojik bağlamda devam eden bir ayrım da söz konusudur. Çinliler, İtalyanlar ya da Kolombiyalılar kendi yaşam ve statü farklılıklarını korumaya çalışmaktadır (Rojas, 2000: 35).

Eğlence, merkezi bölgelerin temizliği ve güvenliği de dâhil, kamu hizmetlerinin tamamen özelleştirildiği bir roman dünyası söz konusudur. Söz konusu dünyada, kişisel rekabet ya da bazı grupların güç mücadeleleri dikkat çekmektedir. Otoyol, gıda sektörü, hava yolu gibi farklı alanlardaki şirketler rekabet içerisindedir. Dolayısıyla Los Angeles kentinde, ileri kapitalist bir zihniyetin toplumsal grupların çıkarlarına denk düşecek şekilde ilerlediği görülmektedir (Rojas, 2000: 36).

Toplumsal yapıdaki farklılıklar sanal dünyaya da sirayet etmiştir. Bu bağlamda *metaverse* kısmı ele alınmalıdır. *Metaverse*, gerçek insanların avatarlarını oluşturarak girdiği ve sürekli olarak genişleyen eş zamanlı bir sanal dünyadır. Gerçek dünya nüfusu 10 milyara yakın olmasına rağmen, aşağıdaki sözlerden de anlaşılabileceği üzere 120 milyon insanın girebildiği bir yerdir.

"Hiro aslında hiç burada değildi. Bilgisayarının, veri gözlüklerine çizdiği ve kulaklıklarına pompaladığı, bilgisayar ürünü bir evrendeydi. Alt dilde bu hayali yer, Metaevren olarak bilinirdi. Hiro, Metaevrende çok vakit geçiriyordu. U-stor-it'e bin basardı. (...) Hiro sokağa yaklaşıyordu. Burası, Metaevrenin Broadway'i, Şanzelize'siydi. Veri gözlüklerinin lenslerine yansıtılmış, minyatürleştirilmiş ve ters çevrilmiş, çok ışıklı bir bulvardı. Aslında yoktu. Ama şu anda, milyonlarca insan orada yürüyordu" (Stephenson, 2016: 26).

Gelişmiş bir teknoloji ve iletişim sistemi isteyen *metaverse*, çoğunlukla Amerika kıtasındakilerin girebildiği bir dünya gibidir. *Metaverse*, bilgisayar ile eşleştirilen gözlükler yardımıyla günün her anında dâhil olunabilen ve 24 saat yaşayan sanal bir dünyadır.



Şekil 4.8: *Metaverse*'nin betimlendiği bir görsel (Victor Gil)

Metaverse'te güçlü ve zenginlerin girebildiği sanal eğlence mekânları bulunmaktadır. Bunlardan biri de Black Sun'dır. Hiro, kurucu hacker olduğu için Black Sun'a giriş yapabilmektedir. Zamanın sürekli gece olduğu ve devasa bir kent formuna sahip olan *metaverse*'te, esrarengiz bir virüsle insanların etki altına alınmaya çalışıldığı fark edilmiştir. Hiro Protagonist, Black Sun'da kulaktan kulağa yayılan duyumlardan yola çıkarak *metaverse*'te geçirdiği tüm zamanını bu virüsü araştırmaya ayıracaktır.

Metaverse, içindeki avatar sahibi insanlar tarafından sürekli olarak genişletilmektedir. Ancak *metaverse*'nin kuralları küresel şirketler tarafından yapılmaktadır. Bir bina veya park inşa edecek olan avatar, bedelini küresel şirketlere ödemek zorundadır. *Metaverse*, tıpkı gerçeklikteki gibi özel mülkiyetinin olduğu bir dünyadır. Bu sanal dünya, insanlara gerçekliktekinden çok daha fazla özgürlük tanımaktadır. Ancak bu sanal özgürlük, bedeli çoğu insan tarafından karşılanamayacak kadar ileri teknolojidir (Stephenson, 2016: 27-28).

Metaverse'ye girebilecek kadar ileri teknolojiye sahip olmak çok yüklü bir parayı gerektirir. Çünkü güç, daha fazla kazanmak isteyen teknoloji tekellerindedir. Hackerler teknolojik güç sahiplerinin ulaşmaya çalıştığı ve beraber iş yapmak istediği insanlardır. Romadaki birçok teknolojik sistem hackerler tarafından oluşturulmuştur. *Earth* adı verilen ve dünyanın her yerini üç boyutlu şekilde uydudan gösteren sistem de bunlardan biridir. Bu sistem, dünyanın her yerini anlık olarak gösterebilmektedir.

Romanda 'kar çöküşü' olarak adlandırılan ve tüm insanlığı etkilemeye başlayan virüs, dünyanın iletişim ve medya sektörü lideri L. Bob Rife tarafından fonlanmaktadır. L. Bob Rife'in amacı, tüm insanlığı *glosolali* adını verdiği sahte dine üye yaparak kendini kurtarıcı kişi olarak sunmaktır. Rife'in *kar çöküşü* adlı virüsü, dünyanın farklı yerlerine kurdurduğu *Papaz Wayne'in Cennet Kapıları* adlı kiliselerinde aşı ve ilaç yoluyla bulaştırılmaktadır.

Rife, Kuzey Amerika dışında kalan dünyanın büyük siyasi ve ekonomik krizlerle

boğuşmasını fırsat bilerek bu coğrafyalarda virüsü aşı ve ilaç yoluyla hızlı bir şekilde yaymıştır. Rife'in nihai amacı, *Raft* adını verdiği gemilerle virüslü insanları Amerika Kıtası'na ulaştırarak tüm dünyayı kontrol altına almaktır. Özellikle Asya ve Afrika ülkelerinin hiperenflasyon durumunda olması, Rife'in işini kolaylaştırmaktadır. Buradaki insanlar daha iyi bir yaşam için Amerika'ya ulaşmayı istemektedir.

Hiro Protagonist, *kar çöküşü* virüsünü durdurmak için L. Bob Rife'in *metaverse*'teki verilerine ulaşmaya çalışmaktadır. Hiro'nun virüsü durdurma amacı Amerika'nın küresel güç odakları ve mafya grupları tarafından desteklenmektedir. Çinli sermaye sahiplerinin önde gelenlerinden Bay Lee ve İtalyan mafyası Enzo bunlardan birkaçıdır. Hiro'yu destekleyen sermaye sahipleri karakterin teknolojik uzmanlığını *metaverse*'te, kılıç dövüşçülüğünü ve ajanlığını ise gerçeklikte göstermesini isteyeceklerdir. Bu güç sahipleri, sektördeki güç kaybından korktukları için Hiro'ya destek vermektedir.

Romandaki toplumsal kurguda gerçek ve sanal dünya olarak iki boyut bulunsa da rekabetin çizdiği sınırlar ikisinde de aynıdır. Toplum; medya patronlarının, mafyanın ya da ulus-ötesi şirketlerin pazar haline getirdiği bir kentte geçim mücadelesi vermektedir. Romandaki Los Angeles kenti, yaşam zorluğunun yanında bir de büyük güç mücadelelerine sahne olacaktır.

4.3.2. Romanda Kentsel Görünümler

Roman büyük savaşlar ve ekonomik krizler geçirmiş bir dünyada, 21. yüzyıl Los Angeles'ında geçmektedir. Los Angeles, California Eyaleti'nin neredeyse tamamına yayılan bir megalopolise dönüşmüştür. Kent, Amerika'nın diğer mega kentleri gibi tüm sektörlerin küresel şirketlerin ya da mafyanın elinde olduğu distopik bir görünümde. Genel olarak Amerika ise şöyle tasvir edilmiştir:

"Burası Amerika'ydı. (...) Bu ülke dünyanın en kötü ekonomilerinden birine sahipti. Konu buraya gelmişken –ticari bilançosuna yani- bütün teknolojimizi beyin göçüyle diğer ülkelere verince ve her şey eşitlenince, artık Bolivya'da araba, Tacikistan'da mikrodalga fırın yapmaya ve onları burada satmaya başladılar. Doğal kaynaklardaki üstünlüğümüz, beş cent için Kuzey Dakota'dan Yeni Zelanda'ya sevkiyat yapabilen dev Hong Kong gemileri ve zeplinleri tarafından saf dışı bırakıldı" (Stephenson, 2016: 6).

Kent, Amerikan hükümetinin tüm kurum ve kuruluşları özelleştirerek girişimcilere devretmesi nedeniyle bağımsız bir hale gelmiştir. Kentin farklı noktalarında kendi sınırları, kanunu, parası ve güvenlik gücü olan kent devletleri (Stephenson, 2016: 9) ortaya çıkmıştır. Bu kent devletleri, küresel şirketlerin söz sahibi olduğu otoyollarla birbirine

bağlanmaktadır. Ülkedeki bütün ulusal yollar ve havalimanları özel şirketlere devredilmiştir. Ortaya çıkan ise,

"İnsan sayısına göre, yeteri kadar yol yoktu. Fairlanes A.Ş. sürekli yeni yollar yapıyordu. Bunu yapmak için bir sürü semti yıkmak gerekiyordu. (...) Kaldırım yok, okul yok, hiçbir şey yoktu. Kendi polis güçleri bile yoktu -göç kontrolü yoktu- istenmeyen kişiler, üzerleri aranmadan hatta rahatsız edilmeden yürüyüp gidebiliyordu. Fakat bir yerleşim bölgesi, gerçekten yaşanacak yerdi. Kendi anayasası, sınırları, kanunları, polisleri, her şeyi olan bir şehir devletiydi" (Stephenson, 2016: 9).

ifadeleri ortaya koymaktadır. Los Angeles'ın merkezindeki kent devletleri, küresel şirketlerin yönettiği temizliğin, refahın ve güvenliğin simgesiyken (Stephenson, 2016: 35), kent çeperlerindeki 'metruk bölge' olarak adlandırılan yerleşim yerleri ise kirliliğin, kargaşanın ve hastalığın yuvası gibidir (Stephenson, 2016: 211). Los Angeles'ın 'karanlık yüzü' detaylı olarak da betimlenmiştir:

"Semtler sonsuz, organik bir sisin altında yan yanaydı. Diğer şehirlerde, içinize endüstriyel atıklar çekerdiniz ama Los Angeles'ta içinize aminoasit çekiyordunuz. Sisli alan, tost makinesindeki kızgın teller gibi parlak çizgilerle sarmalanmış ve örülmüştü. Kanyonun çıkışında, ışıklar daha da keskinleşiyor, yıldızlara, kavislere ve parlak harflere bölünüyordu" (Stephenson, 2016: 172).

Kent merkezindeki özel mülk alanları olan *burbclave* bölgeleri, birbiriyle rekabet içerisinde olan küresel şirketlerin korunaklı yerleridir. Kent devletlerinin arasındaki yollar ise ticari bağlantıların metaforu gibidir. Bu yollarda taşımacılık yapan ana kahraman Hiro, toplumsal eşitsizliğin temsilcisidir (Rojas, 2000: 18). Karakter, özel mülk alanlarına ancak kurye kartıyla girebilmektedir. Yaşadığı bölge, kentin dışında kalan banliyölerdir. Bu banliyöler, *u-stor-it* adı verilen ve eskiden depo olarak kullanılan küçük evlerdir. Kent merkezinde nispeten iyi işlere sahip olanlar burada yaşamaktadır.



Şekil 4.9: *u-stor-it* temsili bir görsel (Ivona Denovic)

Los Angeles, dünyanın farklı yerlerinden gelen göçmenlerin en uğrak noktası

durumundadır. Kendini Amerikalı ve beyaz olarak niteleyen bazı zengin kesimler kent merkezine yakın ve birçok imkâna sahip *White Columns* adlı yökentte yaşamaktadır (Stephenson, 2016: 35). Amerikan vatandaşı olmayan üst sınıf Asyalılar ise *Bay Lee'nin Büyük Hong Kong'u* adlı ve kentin birçok yerine yayılmış yarı-ulusal bölgelerde yaşamaya devam etmektedir (Stephenson, 2016: 94). Kentin zengin bölgeleri, özel güvenlik güçleri ve robot köpeklerle korunmaktadır. Zengin bölgelere dair detayları ise,

"Daha önce buraya hiç gelmemişti. Atlantic City'de lüks, büyük bir kumarhanenin en üst katındaki, South Philly'den gelen, yarı geri zekâlı yetişkinleri büyük paralar kaybettikten sonra koydukları yere benziyordu. Beyinsiz, patolojik bir kumarbazın lüks diye tanımlayabileceği her şey vardı; altın kaplama eşyalar, enjeksiyon kalıbıyla yapılmış sahte mermerler, kadife perdeler ve bir uşak" (Stephenson, 2016: 169).

sözleri yansıtmaktadır.

Kentin merkezine hükmeden küresel şirketlerdir, ancak çeperleri etnik mafyaların himayesi altındadır. Kentte Kolombiyalı, İtalyan veya Çinli mafyaların yönettiği kent devletleri bulunmaktadır. Bu kent devletleri, ulaşımın ve yaşamın zor olduğu bölgelerdir. Kent banliyölerindeki rekabet, mafyanın sahip olduğu gıda, güvenlik veya uyuşturucu sektörü üzerinden yaşanmaktadır. Bu sektörlere *Norkolombiya*, *Nova Sicilya* gibi mafia örgütleri hâkimdir. Kentin farklı bölgeleri -özellikle de güney bölgesi- oldukça karmaşık olarak ele alınmaktadır. Bu bölge, suç örgütleri haricinde kimsenin yaşamadığı ve bakımsızlık nedeniyle oldukça sağlıklı bir ortama sahip olarak kurgulanmaktadır.

"(Kentin güneyi) Oldukça güneye. Compton'a. Bir savaş bölgesi, uzun süredir Narkolombiyalıların ve Rastafaryan silahlı soyguncuların kalesi" (Stephenson, 2016: 132).

Ayrıca Los Angeles'ın etrafındaki bütün kanyon ve vadiler mültecilerin yaşadığı alanlara dönüşmüştür. Kentin sunduğu hiçbir konfordan yararlanamayan bu bölgeler, başıboşluk içerisinde. Yaşam Amerika'nın fırsatlar sunmasını bekleyerek geçmektedir (Stephenson, 2016: 173).

Kentteki Amerikan hükümetini temsil eden tek yapı, içerisinde memurların olduğu ve dış dünya ile bağı oldukça az olan devlet binasıdır. Bu bina, tel örgülerle korunmakta ve içerisindeki memurlar bilgisayarlardan insanların hayatlarıyla ilgili bilgi toplamaktadır. Memurlar elde ettikleri bilgileri özel kuruluşlar ile paylaşmakta ve güvenlik gerekçesiyle bilgileri kayıt altına almaktadırlar (Stephenson, 2011: 251-252). Ancak, memurlar insanların hayatlarını kayıt altına alıyor olsa da herhangi bir karar alma veya uygulama yetkisine sahip değildir.

Parazit romanında düzensizlik ve kontrolsüzlük had safhadadır. Bu durum nedeniyle karmaşık bir kent büyümesi vardır. Stephenson'un birbirine benzer şekilde ve hızlıca büyüyen kent algısının altında modern Amerikan kent eleştirisini görmek mümkündür. Roman, özel yaşam alanları, güvenlik ve hızlı tüketim gibi tartışmaları oluşturduğu kent devletleri ile irdelemektedir. Romandaki bu kent devletleri mülkiyet değeri yüksek ve arzu edilirlilik seviyesi yüksek alanlardır. Dolayısıyla romanda, modern kentlerin oluşmaya başlayan alanlarına benzer bir durum işlenmektedir (Rojas, 2000: 18).

Romanın kentsel kurgusu rekabet ve aşırılık üzerine kuruludur. Romandaki rekabet özel teşebbüslerin daha fazla müşteriye ve dolayısıyla para kazanma arzusuna dayalıyken; aşırılık, sürekli olarak genişleyen ve nüfusu artan bir kentin vurgusunu taşımaktadır. Örneğin romanda sürekli olarak yeni yolların yapılmasından ve otoyol işletmelerinin rekabetlerinden söz edilmektedir. Hatta kent, yerleşim yerlerinin boşaltılarak otoyolların genişlemesinin sağlandığı bir duruma getirilmiştir. Romandaki kent, her bölgenin otoyol ağlarıyla birbirine bağlanması ve yeni yerleşim alanlarının da açılması sebebiyle sürekli olarak genişlemektedir.

Romanın sürekli olarak genişleyen kenti, refah arzusu ile düşük yaşam standartlarının çakışmasına sahne olmaktadır. Kent merkezindeki üst sınıf, kolay ulaşım ve iletişim sistemlerini arzulamaktadır. Ancak kentin dış çeperlerinde ve düşük yaşam standartlarında yaşayan alt sınıf ise, gelişmiş ulaşım ve iletişim sistemlerinden mahrumdur. Romanda otoyol örneği üzerinden vurgulanan bu durum, ulaşım ve iletişim olanaklarının eşitsizlikler barındırdığını göstermektedir. Kentin dışında yaşayan alt sınıf, ulaşım imkânlarının neredeyse yok denecek kadar az olmasıyla eşleştirilmiştir. Bu bölgedeki yollar, eski ve bakımsızdır. Kent merkezindeki yüksek standartlı otoyollar ise, oldukça yeni ve bakımlıdır.

SONUÇ

İnsanlık tarihi biraz da insanların hayal etme yeteneğini kullanarak gelecek hakkında fikir üretmesinin tarihidir. Bilim ve teknolojinin gün be gün gelişme kaydettiği dünyamızda, toplumların gelecekte neye dönüşeceğine dair yoğun olarak öngörüler yapılmaktadır. Bu noktada bilimkurgu, merak edilen geleceğin tasvirinde önemli bir işleve sahiptir. Bilimkurgu yazarlarının hayal ettiği dünyalar, içinde yaşanan zaman ve toplumdan izler taşımakta, aynı zamanda gelecekte şekillenmesi beklenene hazırlık yapmaktadır.

19. yüzyıldan itibaren bilim ve teknolojiye yaşanan gelişmeler toplumun şekillenmesinde önemli bir etki düzeyine sahip olmuştur. Bu yüzyılda ortaya çıkan bilimkurgu, ilk dönemlerinde bilim ve teknolojinin iyi bir gelecek yaratacağı öngörüsü ile hareket etmiştir. Yanı sıra 19. yüzyıl başlarında kentlerin ekonomik ve kültürel hayata katkısı, ilk dönem bilimkurgu eserlerindeki 'iyimser bir gelecek' öngörüsünü güçlendirmiştir. Ancak yüzyılın sonuna doğru kentlerdeki nüfusun hızla artması ve buraların toplumsal gerginliklerin ana mekânı haline gelmesi, bilimkurgu türünün kentlere bakışını tersi bir yönde değiştirmiştir. Nitekim bilimkurgunun karanlık yönü olan distopyalar bu dönemden itibaren belirginleşmiştir. Ardından 20. yüzyılın başlarında, türün bilim ve teknolojiye duyduğu hayranlık da yavaş yavaş azalmıştır. Çünkü bu yüzyıl beraberinde bilim ve teknolojinin beslediği dünya savaşlarını, askeri dozu yüksek yönetimleri ve nükleer savaş tehdidini getirmiştir. Dolayısıyla çapı gittikçe büyüyen toplumsal olumsuzluklar bilimkurgudaki gelecek anlatılarında karamsar bir havayı adeta kaçınılmazlaştırmıştır.

Bilimkurgunun aykırı özellikleriyle diğer distopik türlerinden ayrılan bir alt türü olarak siberpunk, 1980'li yıllarda ortaya çıkmıştır. Siberpunk, odak noktasına aldığı kentleri farklı dinamiklerle kurgulamıştır. Bu türe göre geleceğin kentleri savaşların veya hükümet baskılarının değil, teknolojik güç mücadelelerinin ve ulus-ötesi şirketlerin mekânı olacaktır. Bu vizyona bağlı olarak tür; kentlerde imajın, reklamın ve modanın hâkim olduğu bir gelecek yaratmış ve insanları eşitsizlikle dolu kent ortamlarında tüketim nesnesine dönüşecek karakterler olarak aktarmıştır. Siberpunk türünde bahsedilen gelecek, uzak bir gelecek de değildir. Diğer bilimkurgu türlerinden farklı olarak 21. yüzyılın ilk dönemleri anlatılmış, yani dünya metropollerinin 'kısa bir zaman sonra' dönüşmesi muhtemel halleri anlatılmıştır.

Türe dair sıralanan özellikleri daha yakından görmek açısından ele alınan üç romandan ilki olan *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* (1968), nükleer savaş sonrası bir dönemde, insanların gezegen dışına seyahat edebildiği bir dünyada geçmektedir. Ancak gezegende

kalanların çoğunluğu harap olmuş kent çeperlerinde yaşamaya çalışmaktadır. Söz konusu özellikleriyle bu mekânlar alt kesimlerin zorunlu ikametgâhı iken, dünyadan göç etmeyen zenginler ise çeperlerde yaşayanların tersine, radyasyonun ve kirliliğin olmadığı kent merkezlerinde yaşamaktadır. Dolayısıyla kentin çoğunluğu oluşturan ve toplum denilen alt kesime sundukları ile azınlığı oluşturan zenginlere sundukları birbirinden oldukça farklıdır. Alt kesimlerin dünyada yaşanan olumsuzlukları daha fazla hissettiği romanda, siberpunkın teknolojiye dayanan kent merkezi ile çeperleri arasındaki sınıfsal ayrım merkezdedir. Ancak söz konusu ayrıma doğa ve insan felaketleri de eklenerek kapsamlı bir distopya örneği sunulmaktadır. *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* romanı sonrasında yazılan ve siberpunkın en ünlü eseri kabul edilen *Neuromancer* (1984) ise, kentsel eşitsizliği salt teknolojiye indirgemektedir. Roman, gelişmiş bir teknolojinin var olduğu dünyanın birkaç büyük metropolündeki yaşama odaklanmaktadır. Romanın geçtiği dünyadaki kent merkezleri, tıpkı *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?*'de olduğu gibi, teknolojik ürünlerin satıldığı ve ulus-ötesi şirketlerin hâkim olduğu yerlerdir. Kentin yapısına ve görüntüsüne de yansıyan toplumsal eşitsizliğin temelinde, teknolojinin neden olduğu ayrımlar vardır. Romandaki toplum, şirketlerin sermaye artışına katkı sağlayan nesnelerden farksızdır. Hatta toplumsal eşitsizliği ortadan kaldırmak konusunda herhangi bir çabası bulunmayan karakterler, teknolojinin kölesi durumundadır. Teknolojinin sarıp sarmaladığı dünya, ulus-ötesi şirketlerin ve yapay zekâların bilgi ve veri akışında söz sahibi olmaya çalıştığı bir yere dönüşmüştür. Bu güç odaklarına hizmet eder pozisyonundaki toplum ise söz konusu mücadelelerin gölgesinde eşitsiz ve konforsuz koşullarda yaşamaya çalışmaktadır. Siberpunkın önemli örneklerinden kabul edilen *Parazit* (1992) romanı kentsel ve toplumsal eşitsizliğin temeline teknolojinin yanı sıra, özel sektör girişimcilerini ve mafyayı koymaktadır. Bu yönüyle *Neuromancer* romanından ayrılan *Parazit*, kentleri devletin kontrolünden çıkan ve tamamen özelleştirilmiş yerler olarak kurgulamıştır. Romandaki karakterler, teknolojinin avantajlarını kullanarak dünyaya hükmetmeye çalışan güç sahibine engel olma çabasındadırlar. Ancak karakterler bunu yapmaya çalışırken, içinde yaşadıkları ve eşitsizliklerle dolu topluma karşı kayıtsızdırlar. Çünkü kentlerdeki yaşam, mafyanın ve ulus-ötesi şirketlerin hâkimiyetindeyken sürdürülebilir kılınmıştır. Kent merkezleri teknolojik güç sahiplerinin olduğu korunaklı kent devletlerine bölünmüş ve toplum ise kent çeperlerindeki harap ortamlarda birçok olanaktan mahrum olarak yaşamlarını sürdürmektedir.

Her üç romanda da görüldüğü üzere, siberpunk yazında kentler teknolojiye bağımlı olarak kurgulanmakta ve kentin yaşanan bölgesine göre değişen koşullar ile eşitsizlik teknolojik

gelişmelere bağlanmaktadır. Türün kurgusunda çevresindeki tüm nüfusu kendine çeken mega kentler söz konusudur. Ancak bu kentler, tek başına cazibenin ve konforun hüküm sürdüğü yerleşim alanları değildir. Güç merkezlerinin toplumu kendisine bağımlı hale getirdiği siberpunk dünyada, doğada veya küçük yerleşim yerlerinde yaşamak olanaksızdır. Teknoloji, hayatın her noktasına sirayet ederek insanları kentsel yaşama mecbur bırakmakta, ancak çoğunluğu mutlu da etmemektedir. Siberpunkın mega kentlerinde teknolojinin ortaya çıkardığı yeni kentsel yaşam pratikleri, sosyal olanaklar yerine kaosu ve kargaşayı içermektedir. Ayrıca, teknolojinin gözetim ve denetim aracı olarak kullanılması bireysel ya da kolektif tüm davranış ve tutumların kontrol altında tutulmasına neden olmaktadır. Her ne kadar siberpunk eserlerin içeriğinde teknolojik tahakküme karşı direnen farklı alt-kültürler ve yaşam kodları bulunuyor olsa da, direnç göstermek beyhude bir çabadan öteye gitmemektedir. Dolayısıyla kentlerdeki teknoloji hem gücün sahibini belirlemesi hem de o güce denetim ve gözetim imkânı sunmasıyla eşitsizliği üreten temel unsur haline gelmektedir.

Siberpunk türünün yakın geleceğe yönelik birçok ufuk açıcı fikir sunduğu görülmektedir. Ancak tür, kente ve topluma odaklı anlatıları ile yakın geleceğin muhtemel sorunlarına uyarı mahiyetinde, ‘şimdiden’ bir çözüm üretilmesi gerektiğini vurgular gibidir. Teknolojinin hızla geliştiği dünyamızda, siberpunkın öncelediği teknolojik temelli sorunlar yaşamın her alanında hissedilmektedir. Dolayısıyla siberpunkın yakın geleceği, günümüzdeki kentsel ve toplumsal eşitsizlikleri anlama ve çözüme kavuşturma noktasında önemli bir edebi rehber olarak karşımıza çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abbott, C. (2007). Cyberpunk Cities: Science Fiction Meets Urban Theory. *Urban Studies and Planning Faculty Publications and Presentations*, 27: 122-131.
- Abbott, C. (2016). *Imagining Urban Futures*. Middletown CT: Wesleyan University Press.
- Akkoyun, T. (2016). *Ütopya/Distopya: Batı ve Türk Romanlarından Örneklerle Bir Karşılaştırmalı Edebiyat Çalışması*. Ankara: Kurgu Kültür Merkezi Yayınları.
- Aldiss, B. ve Wingrove, D. (1988). *Trillion Year Spree: History of Science Fiction*. New York: Avon.
- Axelrad, A. M. (1971). Ideology and Utopia in the Works of Ignatius Donnelly. *American Studies*, 12 (2): 47-65.
- Barker, C. (2005). *Cultural Studies – Theory and Practice*. London: Sage Publications.
- Baudou, J. (2005). *Bilim-Kurgu*. (İ. Bülbüloğlu, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Bayar, Z. (2001). *Bilimkurgu ve Gerçeklik*. İstanbul: Broy Yayınları.
- Beck, U. (2011). *Risk Toplumu Başka Bir Modernliğe Doğru*. (K. Özdoğan , & B. Doğan, Çev.) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Best, S. ve Kellner, D. (2003). The Apocalyptic Vision of Philip K. Dick. *Cultural Studies: Critical Methodologies*, 3 (2): 186-202.
- Bezel, N. (1984). *Yeryüzü Cennetlerinin Sonu (Ters Ütopyalar)*. İstanbul: Say Yayınları.
- Booker, M. K. ve Thomas, A. M. (2009). *The Science Fiction Handbook*. Chichester, UK; Malden, MA: Wiley-Blackwell Pub.
- Bould, M. (2005). Cyberpunk. *A Companion to Science Fiction*, Ed.; Seed, D; Blackwell Publishing, Oxford, pp. 217-231.
- Boyer, M. C. (1996). *Cyber Cities*. New York : Princeton Architectural Press.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. London: Duke University Press.
- Castells, M. (1977). *The Urban Question: A Marxist Approach*. Cambridge: MIT.
- Cavallaro, D. (2000). *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and The Work of William Gibson*. London & New Jersey: The Athlone Press.
- Collie, N. (2011). Cities of the Imagination: Science Fiction, Urban Space and Community Engagement in Urban Planning. *Futures*, 43 (4): 424-431.
- Connor, S. (2001). *Postmodernist Culture: An Introduction to Theories of the Contemporary*. Oxford: Blackwell Publishing.

- Dick, P. K. (1999). *The Collected Stories of Philip K. Dick*. London: Carol Publishing.
- Dick, P. K. (2019). *Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi?* (N. Yener, Çev.) İstanbul: Alfa Yayınları.
- Dima-Laza, S. R. (2017). Ütopya Distopyaya Karşı - Mükemmel Bir Varoluş İçin Mükemmel Bir Çevre. *Doğu Batı* (80): 255-263.
- Duggan, A., Haase, D. ve Callow, H. (2016). *Folktales and Fairy Tales: Traditions and Texts from around the World, 2nd Edition*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Edwards, C. (2019). *Utopia and the Contemporary British Novel*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Elias, H. (2009). *Cyberpunk 2.0 Fiction and Contemporary*. Lisbon: LabCom Books.
- Erol, V. (2013). Bilimkurgu Sinemasında Distopya ve Siberpunk Çerçevesinde Dönüşen Gelecek Tasvirleri. *Yüksek Lisans Tezi (yayınlanmamış), İÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı, İstanbul, 124 s.*
- Ersümer, O. (2013). *Bilimkurgu Sinemasında Cyberpunk*. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Evans, C. (1988). *Writing Science Fiction*. London: A&C Black Publishers.
- Featherstone, M. ve Burrows, R. (1995). *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*. London: Sage.
- Fishman, R. (1982). *Urban Utopias in the Twentieth Century*. Cambridge: MIT.
- Foucault, M. (2006). *Hapishanenin Doğuşu*. (M. Kılıçbay, Çev.) Ankara: İmge Yayınevi.
- Geraci, R. M. (2011). There and Back Again: Transhumanist Evangelism in Science Fiction and Popular Science. *Implicit Religion*, 14 (2): 141-172.
- Gernsback, H. (1926). A New Sort of Magazine. *Amazing Stories*, 1 (1): 3-5.
- Gibson, W. (2003). *Neuromancer*. (P. Demir, & İ. Demir, Çev.) İstanbul: Altın Kitaplar.
- Gomel, E. (2016). The Cyberworld is Flat: Cyberpunk and Globalization. *In The Cambridge History of Postmodern Literature*, Ed.; McHale B, Platt L; Cambridge University Press, Cambridge, pp. 353-368.
- Graham, S. (2005). Imagining The Real-Time City: Telecommunications, Urban Paradigms and The Future. *Imagining Cities: Scripts, Signs, Memory*, Ed.; Westwood S, Williams J; Routledge, New York and London, pp. 31-48.
- Graham, S. (2016). Vertical Noir. *City*, 20 (3): 389-406.

- Harrison, K. (2010). Gender Resistance: Interrogating the Punk in Cyberpunk. *Humanity in Cybernetic Environments*, Ed.; Riha D; Inter-Disciplinary Press, Oxford, pp. 103-111.
- Harvey, D. (2013). *Sosyal Adalet ve Şehir*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Heinlein, R. A. (1959). Science Fiction: Its Nature, Faults and Virtues. *The Science Fiction Novel: Imagination and Social Criticism*, Ed.; Davenport B, Heinlein R, Kornbluth C, Bester A, Block R; Advent Publishers, Chicago, pp. 14-48.
- Heuser, S. (2003). *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Leiden: Brill Publishing.
- Hoffbauer, C. ve Desrochers, P. (2009). The Post War Intellectual Roots of the Population Bomb. *The Electronic Journal of Sustainable Development*, 1 (3): 73-97.
- Hollinger, V. (2006). Stories About the Future: From Patterns of Expectation to Pattern Recognition. *Science Fiction Studies*, 33 (3): 452-471.
- Huntsinger, L. ve Starrs, P. (1995). The Matrix, Cyberpunk Literature, and The Apocalyptic Landscapes of Information Technology. *Information Technology and Libraries*, 14 (4): 251-256.
- Idier, D. (2000). Science Fiction and Technology Scenarios: Comparing Asimov's Robots and Gibson's Cyberspace. *Technology in Society*, 22 (2): 255-272.
- James, E. ve Mendlesohn, F. (2003). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Jameson, F. (1994). *The Seeds of Time*. New York: Columbia University Press.
- Jameson, F. (2009). *Ütopya Denen Arzu*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Jenkins, H. (1999). The Work of Theory in the Age of Digital Transformation. *A Companion to Film Theory*, Ed.; Miller T, Stam R; Blackwell Publishing, Oxford, pp 234-261.
- Kitchin, R. (1998a). Towards Geographies of Cyberspace. *Progress in Human Geography*, 22 (3): 385-406.
- Kitchin, R. (1998b). *Cyberspace: The World in the Wires*. Chichester: Wiley.
- Koba, R. (2010). The Cyborg Body Politics: Politics in the Post-Human Age. *Visions of the Human in Science Fiction and Cyberpunk*, Ed.; Leaning M, Pretzsch B; Inter-Disciplinary Press, Oxford, pp. 99-104.

- Kumar, K. (2006). *Modern Zamanlarda Ütopya ve Karşı Ütopya*. (A. Galip, Çev.) İstanbul: Kalkadeon Yayıncılık.
- Latham, R. (2014). *The Oxford Handbook of Science Fiction*. Oxford: Oxford University Press.
- Latham, R. (2020). Literary Precursors. *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Ed.; McFarlane A, Murphy G J, Schmeink L; Routledge, New York and London, pp. 7-14.
- Latham, R. ve Hicks, J. (2014). Urban Dystopias. *The Cambridge Companion to the City in Literature*, Ed.; McNamara K; Cambridge University Press, Cambridge, pp. 163-174.
- Lee, G. ve Lam, S. (1998). Wicked Cities: Cyberculture and The Reimagining of Identity in the Non-Western Metropolis. *Futures*, 30 (10): 967-979.
- Lefebvre, H. (2014). *Mekânın Üretimi*. (I. Ergüden, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Lieven, A. (2016). Cities Utopian, Dystopian, and Apocalyptic. *The Palgrave Handbook of Literature and the City*, Ed.; Tambling J; Palgrave Macmillan, London, pp. 785-800.
- McCaffery, L. (1991). An Interview with William Gibson. *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk & Postmodern Science Fiction*, Ed.; McCaffery L; Duke University Press Books, Durham, pp. 263-285.
- Mckay, G. (1999). 'I'm So Bored with the USA': The Punk in Cyberpunk. *Punk Rock: So What? - The Cultural Legacy of Punk*, Ed.; Sabin R; Routledge, New York and London, pp 49-67.
- Milner, A. (2010). *Tenses of Imagination: Raymond Williams on Science Fiction, Utopia and Dystopia*. Bern: Peter Lang.
- Milner, A. (2013). Ütopyayı ve Bilimkurguyu Yeniden Düşünmek. *Kızıl Dünyalar: Marksizm ve Bilimkurgu*, Ed.; Bould M, Mieville; Doruk Yayınları, İstanbul, pp. 251-271.
- Moody, N. (1998). Social and Temporal Geographies of the Near Future. *Futures*, 30 (10): 1003-1016.
- Morley, D. ve Robins, K. (1995). *Spaces of Identity: Global Media, Electronic Landscapes and Cultural Boundaries*. London: Routledge.
- Myers, T. (2001). The Postmodern Imaginary in William Gibson's Neuromancer. *Modern Fiction Studies*, 47 (4): 887-909.
- Nicholls, P. (1993). *Definitions of SF, Encyclopedia of Science Fiction*. Ed.; Stableford B, Clute J, Nicholls P; London: Orbit/Little, Brown and Company.

- Nicol, C. (2007). Brave New World at 75. *The New Atlantis* (16): 41-54.
- Poster, M. (1990). *The Mode of Information*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Pringle, D. (1985). *Science Fiction: The 100 Best Novels*. London: Xanadu.
- Prucher, J. (2009). *The Brave New Words: Oxford Dictionary of Science Fiction*. Oxford: Oxford University Press.
- Roberts, A. (2000). *Science Fiction*. London and New York : Routledge.
- Roberts, A. (2006). *The History of Science Fiction*. New York: Palgrave Macmillan.
- Rodriguez, A. G. (2014). Urban and Natural Spaces in Dystopian Literature Depicted as Opposed Scenarios. *Angulo Recto*, 6 (2): 85-100.
- Rojas, F. M. (2000). Cyberpunk Visions of the Future City. *Yüksek Lisans Tezi (yayımlanmamış)*, Massachusetts Teknoloji Enstitüsü Kent Araştırma ve Planlama Anabilim Dalı, Ann Arbor, 116 s.
- Ronay, I. (1988). Cyberpunk and Neuromanticism. *Mississippi Review*, 16 (2/3): 266-278.
- Roth, M. (2005). Trauma: A Dystopia of the Spirit. *Thinking Utopia: Steps into Other Worlds*, Ed.; Rüsen J, Fehr M, Rieger T; Berghahn Books, New York, pp. 230-246.
- Sassen, S. (2001). *The Global City: New York, London, Tokyo*. New Jersey: Princeton University Press.
- Savitch, H. V. (1988). *Post-Industrial Cities: Politics and Planning in New York, Paris, and London*. New Jersey: Princeton University Press.
- Savoye, D. F. (2011). Urban Spaces in Dystopian Science Fiction. *Angulo Recto*, 3 (2): 133-149.
- Schmeink, L. (2014). Cyberpunk and Dystopia: William Gibson's Neuromancer (1984). *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse: Classics – New Tendencies – Model Interpretations*, Ed.; Voigts-Virchow E, Boller A; WVT, Trier, pp. 221-236.
- Silver, C. (1982). *The Romance of William Morris*. Ohio: Ohio UP.
- Soja, E. (2005). Six Discourses on the Postmetropolis. *Imagining Cities: Scripts, Signs, Memory*, Ed.; Westwood S, Williams J; Routledge, New York and London, pp 19-30.
- Soy, Ö. Ş. (2012). Cyberpunk Fiction: The Works of William Gibson and Bruce Sterling As Examples of the Post-1980s Science Fiction Tradition. *Doktora Tezi (yayımlanmamış)* AÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri ve Edebiyatları Anabilim Dalı, Ankara, 85 s.

- Stableford, B. (2003). Science Fiction Before The Genre. *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Ed.; James E, Mendlesohn F; Cambridge University Press, Cambridge, pp. 15-31.
- Starrs, P. ve Huntsinger, L. (1995). The Matrix, Cyberpunk Literature and The Apocalyptic Landscapes of Information Technology. *Information Technology and Libraries*, 14 (4): 251.
- Stebble, J. (2011). New Wave Science Fiction and the Exhaustion of the Utopian/Dystopian Dialectic. *ELOPE: English Language Overseas Perspectives and Enquiries*, 8 (2): 89-103.
- Stephenson, N. (2016). *Parazit*. (S. Hacıoğlu, Çev.) İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Sterling, B. (1991). Cyberpunk in the Nineties. *Interzone* (48): 39-41.
- Suvin, D. (1979). *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press.
- Tandt, C. D. (2013). Cyberpunk as Naturalist Science Fiction. *Studies in American Naturalism*, 8 (1): 93-108.
- Walmsley, D. J. (2000). Community, Place and Cyberspace. *Australian Geographer*, 31 (1): 5-19.
- Warren, R., Warren, S., Nunn, S. ve Warren, C. (1998). The Future of the Future in Planning: Appropriating Cyberpunk Visions of the City. *Journal of Planning Education and Research*, 18 (1): 49-60.
- Williams, R. (1978). Utopia and Science Fiction. *Science Fiction Studies*, 5 (3): 203-214.
- Yaszek, L. (2020). Feminist Cyberpunk. *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, Ed.; McFarlane A, Murphy G J, Schmeink L; Routledge, New York and London, pp. 32-40.