

Fotokopi ve Sonsuz

Jean Baudrillard

1990

İnsanlar akıllı makineler yaratıyor ya da düşünüyorlarsa gizliden gizliye kendi akıllarından umut kestiklerinden ya da dehşet verici ve gereksiz bir aklın ağırlığı altında ezildiklerindendir: O zaman bu akılla oynayabilmek ve onunla eğlenabilmek için akli makinelere hapsederler. İktidarı politikacılara bırakmanın bize her tür iktidar isteğine gülme olanağı tanıması gibi bu akli makinelere emanet etmek de bizi her tür bilme iddiasından kurtarır.

İnsanlar özgün ve dahi makineler düşünüyorlarsa, kendi özgünlüklerinden umut kestikleri ya da bundan vazgeçip üçüncü şahıs olan makineler aracılığıyla bu özgünlükten yararlanmayı yeğledikleri içindir. Çünkü bu makinelerin sunduğu şey düşüncenin gösterisidir; insanlar da makineleri kullanarak kendilerini düşüncenin kendisinden çok düşüncenin gösterisine verirler.

Makinelere sanal denmesi boşuna değildir; düşünceyi eksiksiz bir bilginin ortaya çıkmasına bağlı belirsiz bir kararsızlık içinde tutarlar. Burada düşünce eylemi, sürekli olarak ertelenir. Hatta artık düşüncenin lafı bile geçmez; tıpkı gelecek nesiller için özgürlük lafının geçmeyeceği gibi: Bu nesiller, boşluktalarmış gibi kendilerini koltuklarına bağlayarak yaşayıp gideceklerdir. Aynı şekilde Yapay Akıl İnsanları da kendi zihin alanlarından, bilgisayar-

ları karşısında oturarak geçeceklerdir. Bilgisayarı önünde kımıldamadan duran Sanal İnsan, ekran aracılığıyla sevişir, derslerini de telekonferansla yapar. O bir hareket özürsü haline gelmiştir; kuşkusuz zihinsel olarak da özürsüdür. İnsanın işlemsel hale gelmesinin bedeli budur. Gözlüklerin ve kontakt lenslerin, görmeyen bir türün ayrılma protezine dönüşeceğini ileri sürebiliriz; tıpkı bunun gibi, yapay aklın ve bu aklın teknik dayanaklarının da artık düşünceye sahip olmayan bir türün protezi olmasından endişe duyabiliriz.

Yapay akıl akılsızdır, çünkü yapaylığı yoktur. Hakiki yapaylık tutkudaki acının, baştan çıkarmadaki göstergenin, jestlerdeki anlam belirsizliğinin, dil sürçmesinin, yüzdeki maskenin, anlamı başkalaştıran çizginin yapaylığıdır; böyle olması nedeniyle de bu yapaylığa zihin belirtisi denir. Bu akıllı makineler, en acınacak yapaylıktadır; dil, cinsellik ve bilgi işlemlerini en yalın öğelerine ayrıştırmak, modeller uyarınca yeni bir sentez haline getirmek için dijitalleştirmek zorunda olduklarından yapaydırlar. Bir programın ya da potansiyel bir nesnenin tüm olasılıklarını kuvve halinde üretebilirler. Oysa yapaylığın, gerçekliği üreten şeyle hiçbir ilgisi yoktur; gerçekliği başkalaştıran şeyle ilgisi vardır. Yapaylık, yanılmanın gücüdür. Bu makinelerde hesabın basitliği vardır ve sundukları oyunlar ise

yer deęiřtirme ve olasılıklar sunma oyunlarıdır yalnızca. Bu nedenle sanal (virtuel) olarak var olmakla kalmazlar, erdemlidirler (vertueux)de. ünkü kendi konuları bile onları yenemez, kendi bilgileri bile onları bařtan ıkaramaz. Erdemlerini meydana getiren řey, řeffaflıkları, iřlevsellikleri, tutku ve yapaylıktan yoksun olmalarıdır. Yapay akıl, bekar bir makinedir.

İnsanın iřleyiřini makinelerinkinden, en akıllı makinelerinkinden bile her zaman ayıracak olan-řey iř grme sarhořluęudur, zevktir. Zevk sahibi makineler retmek; neyse ki bu hala insan gcnn tesinde olan bir řey! Her tr protez insanın zevk almasına yardımcı olabilir; ama insan, kendi yerine zevk alacak bir protez icat edemez. İnsan kendinden daha iyi alıřan, "dřnen" ya da yer deęiřtiren protezler icat edebilse de insanın aldıęı zevkin, insan olma zevkinin teknik ya da medyatik bir protezi yoktur. Byle bir řeyin olması iin makinelerin insan hakkında bir fikirleri olması, insanı icat edebilmeleri gerekirdi; ama makinelerin artık yapabileceęi bir řey yok, onları icat eden insandır. Bu yzden, makineler makineliklerini hibir zaman ařamayacakken insan mevcut durumunu ařabilir. Makinelerin her zaman karanlık bir arzusu olduęunu dřndrtebilecek kaza ya da yok olma durumu hari, en akıllı makineler makineden bařka

bir şey değildir. İnsanları kendi tanımlarından uzaklaştırarak sonlarına yakınlaştıran zevki ya da acıyı meydana getiren işleyişteki o ironik fazlalık, o aşırı işleyiş makinelerde yoktur. Ne yazık ki bir makine asla kendi işlemini aşamaz; bilgisayarların derin hüznünü açıklayan budur belki ... Tüm makineler bekindir!

(Bununla birlikte bu yakınlarda görülen elektronik virüs akını dikkate değer bir anormallik arz ediyor: Makineler sapkın etkiler, ironik ve heyecan verici türden beklenmedik olaylar yaratmaktan muzip bir zevk alıyorlar sanki. Yapay akıl bu viral patoloji içinde kendisiyle dalga geçiyor ve böylece de bir tür hakiki aklın ilk adımını atıyor olabilir.)

Makinenin bekarlığı, Tele-kompüter İnsan'ın bekarlığını da beraberinde getirir. İnsanın, bilgisayarın ya da wordprocessor' ının önünde beyninin ve aklının gösterisini kendi kendine sunması gibi pembe Miniteli¹ önünde de kendine fantezilerinin ve potansiyel bir hazzın gösterisini sunar. Haz ya da akıl; her iki durumda da Tele-kompüter İnsan bunları makinesiyle arayüzeye kovar [exorciser: "Cinleri kovma" gibi]. Öteki, muhatap asla gerçekten hedeflenen şey değildir: Ekrandan geçiş aynadan

¹ Minitel: Fransa'da telefon şebekesi aracılığıyla evlere kadar uzanan mini bilgisayarlardan oluşan iletişim ağı.

geçişini anımsatır; hedeflenen şey, arayüzey olarak ekranın kendisidir. İnteraktif ekran ilişki sürecini aynı olanlar arasındaki yer değiştirme sürecine dönüştürür. Arayüzey'in sırrı Öteki 'nin potansiyel olarak aynı olmasıdır; ötekiliğe makine tarafından gizlice el konulmuştur. Böylelikle, gerçeğe en yakın iletişim senaryosu, Minitel kullanıcılarının ekran karşısından telefon konuşmasına geçmeleri ve sonra da yüz yüze gelmeleridir; peki sonra ne yapılır? Eh, "telefonlaşılır" tabii ve ardından tekrar Minitel'in başına geçilir; nihayetinde Minitel çok daha erotiktir, çünkü hem gizemli hem şeffaftır; yaşamın önünde duran ekranın ve elektronik bir metnin yakınlığı dışında başka bir yakınlık olmadığından katıksız bir iletişim biçimidir bu, tensel zevk gölgelerinin gezindiğini görebileceğimiz yeni Platon mağarasıdır. iletişim kurmak bu kadar kolayken biriyle konuşmak niye?

Eskiden aynanın, ikiye bölünmenin ve sahnenin, ötekiliğin ve yabancılaşmanın düşselliğinde yaşıyorduk. Bugün ekranın, arayüzeyin ve iki katına çıkmanın, benzerliğin ve bir iletişim ağı oluşturma'nın düşselliğinde yaşıyoruz. Tüm makinelerimiz ekran haline geldi ve insanların interaktivitesi de ekranların interaktivitesi haline geldi. Ekranda yazılan şeylerin hiçbirini derinlemesine çözülmek için değildir; anlam aniden tepki gösterdiğinde, temsil kutup-

ları kısa devre yaptığında, anında keşfedilmek içindir bunlar.

Bir ekranı okumak bakışla söz konusu olan şeyden tamamen farklıdır. Gözün bitmek bilmeyen bir kırık çizgi uyarınca dolaştığı dijital [dokunsal, sayısal] bir keşiftir bu. İletişimde muhatap olunan kişiyle, enformasyonda. bilgiyle kurulan ilişki aynı niteliktedir: Dokunsal (tactile) ve keşfettirici. Yeni bilgisayarlardaki ya da hatta telefondaki ses, dokunsal, boş ve işlevsel bir sestir. Bu tam olarak bir ses değildir artık; tıpkı ekran için bakışın söz konusu olmaması gibi. Tüm duyarlılık paradigması değişti. Bu dokunsallık, dokunmanın organik anlamı değildir; gözle görüntünün yüzeydeki bitişikliğini, bakıştaki estetik mesafenin sonunu belirtir yalnızca. Ekranın yüzeyine sonsuzca yaklaşıyoruz, gözlerimiz görüntülerin içine serpiştirilmiş gibi. Seyirciyle sahne arasında mesafe kalmadı, bütün teatral uzlaşmalar yok oldu. Bu düşsel ekran komasına böyle kolay giriyorsak eğer, ekran, doldurmamız istenen sürekli bir boşluk halinde belirdiğindendir: Görüntülerin yakınlığı, görüntülerin izdihamı, görüntülerin dokunsal pomografisi. Buna karşın bu görüntü hep ışıksız uzaktadır. Hep bir tele-görüntüdür. Çok özel bir mesafeye yerleştirilmiştir; bu yüzden bedenın aşamaya-cağı mesafe olarak tanımlanabilir ancak. Dilin, sahenin ve aynanın mesafesi beden tarafından aşılabi-

lir niteliktedir; böyle olduğundan bu mesafe insani kalır ve değişime [mübadeleye] olanak tanır. Ekran ise sanaldır; yani aşılamaz. Yalnızca bu soyut, kesinlikle soyut bir biçim olan iletişime olanak tanınmasının nedeni budur.

İletişim alanı içinde sözcükler, jestler ve bakışlar sürekli yan yana olmalarına karşın birbirlerine asla değmezler. Çünkü ne bu mesafe ne de bu yakınlık, bedenin etrafını çevreleyen şeye olan mesafe ve yakınlığın aynısıdır. Görüntülerimizin ekranı, interaktif ekran ve telematik ekran hem çok yakın hem çok uzaktır: Hakiki olmak için (bir sahnenin heyecan verici yoğunluğuna sahip olmak için) çok yakın, sahte olmak için (yapayın suç ortağı olacak bir mesafeye sahip olmak için) çok uzaktır. Bu ekranlar, bu biçimde, artık tam anlamıyla insani olmayan bir boyut, uzamın kutupsuzlaşmasına ve beden şekillerinin birbirinden farksızlaşmasına uygun düşen dış merkezli bir boyut yaratırlar.

Bilgisayarlarımızın ekranıyla beynimizin zihinsel ekranının iç içe geçtiği, yakınlıkla uzağın, içle dışın, nesneyle öznenin ayrı sarmal içindeki bu bitişikliğini belirtmek için Möbius topolojisinden daha iyisi yoktur. Enformasyon ve iletişim de enestvari bir halkalanma içinde; özneyle nesnenin, içle dışın, soruyla yanıtın, olayla görüntünün vb. yüzeysel ayrım-sızlığı içinde, bu Möbius modeline göre, birbirleri et-

rafında sürekli dönerler. Bu biçim, matematikteki sonsuz işaretinin döngüsel taklididir.

”Sanal” makinelerimizle ilişkimiz için de aynı şey geçerlidir. Nasıl ki aygıt Tele-kompüter İnsan’a tahsis edilmişse, insan da aygıtta tahsis edilmiştir; her ikisi de birbirine dolanır ve birbiri tarafından kırılmaya uğratılır. Makine, insan ne istiyorsa onu yapar; ama buna karşılık insan, makinenin yapmaya programlandığı şeyi gerçekleştirir yalnızca. İnsan sanallık işlemcisidir ve izlediği yol da görünürde bilgilendirme ya da iletmedir; nasıl ki oyuncu oyunun tüm imkanlarını tüketmeyi hedefler ise insan da gerçekte bir programın tüm imkanlarını araştırır. Örneğin fotoğraf makinesi kullanımında bu imkanlar, dünyayı kendi görüşüne göre ”düşünen” öznenin imkanları değil, objektifin imkanlarını kullanan nesnenin imkanlarıdır. Bu açıdan fotoğraf makinesi her isteği başkalaştıran, her niyeti silen ve yalnızca fotoğraf çekmeye ilişkin katıksız refleksin hafifçe belli olmasına olanak veren bir makinedir. Bakışın kendisi bile ortadan kaybolmuştur; çünkü nesnenin ve dolayısıyla görüşteki ani değişimin suç ortağı olan objektif, bakışın yerine geçmiştir. Büyülü olan şey, öznenin kara kutuya kapanması ve öznenin bakışının yerine makinenin kişisiz bakışının geçmesidir. Aynada kendi düşselliğiyle oynayan öznedir. Objektifte ve genel olarak ekranlarda ise tüm medyatik ve tele-kompüter tek-

niklerin lehine kendini "kuvve olarak" teslim eden şey nesnedir.

Günümüzde tüm görüntülerin olanaklı olmasının nedeni budur. Her bireyin genetik formülü uyarınca değişebilmesi gibi (tek hedef bu genetik kodun tüm sanallıklarının tüketilmesine yöneliktir; bu da yapay aklın temel özelliklerinden biri olacaktır) her şeyin bilgi-işlem haline getirilebilmesinin, dijital işlem içinde yer değiştirebilir olmasının nedeni budur. Daha somut olarak bu, bundan böyle teknik bir görüntü içinde ya da bir ekran üzerinde yansıyıp kırılmayan hiçbir eylem ve olay; fotoğraflanmış, filme alınmış, kaydedilmiş olmayı arzular olmayan, bu belikte toplanmayı ve burada sonsuza dek çoğaltılabilir olmayı istemeyen hiçbir eylem olmadığı anlamına gelir. Ölümünden sonraki kalıcı sonsuzlukta değil; yapay belleklerde dal budak salmanın geçici sonsuzluğunda, sanal bir sonsuzlukta kendini aşmayı istemeyen bir hareket yoktur artık. Sanal atılım, tüm ekranlarda ve tüm programların göbeğinde kuvve olarak var olma atılımıdır ve bu, büyüğü bir talebe dönüşmektedir... Kara kutu sarhoşluğu budur.

Tüm bunların içinde özgürlük nerede? Özgürlük hiçbir yerdedir. Seçim yok, nihai karar yok. Bilgisayar ağları, ekran, enformasyon ve iletişim alanındaki her karar seri, kısmi, parçalı ve fraktaldır. Fotoğrafçının, Tele-kompüter İnsan'ın ya da en sıradan tele-

vizyon seyirciliğimizin tarzını meydana getiren şey, yalnızca kısmi kararların art arda gelişi, kısmi nesnelerin ve sekanslarllı oluşturduğu mikroskobik seridir. Tüm bu davranışların yapısı nicelikseldir; tek tek kararlardan oluşan rastlantısal bir bütündür. Tüm bunların yarattığı hayranlık da o kara kutunun verdiği sarhoşluktan, özgürlüğümüze son veren o belirsizlikten gelir.

İnsan mıyım, makine mi? Bu antropolojik sorunun yanıtı yok artık. Bu bir anlamda, en yeni teknolojilerin ve makinelerin gizlice ele geçirdiği antropolojinin sonudur. Makine ağlarının kusursuzluğundan doğmuş olan belirsizlik; tıpkı cinsel belirsizliğin (Erkek miyim, kadın mı, cinsiyet ayrımı nerede?) bilinçdışı ve beden tekniklerinin çok karmaşıklaşmasından doğmuş olması gibi; tıpkı nesnenin durumu konusundaki bilimsel belirsizliğin, mikro-bilimlerdeki analizin çok karmaşıklaşmasından doğmuş olması gibi.

İnsan mıyım, makine mi? Geleneksel makinelerle ilişkide anlaşılmas bir şey yoktur. İşçi bir biçimde makineye hep yabancıdır, yani makine tarafından yabancılaştırılmıştır. Yabancılaşmış insan olmanın getirdiği önemli niteliğini korur. Oysa ki yeni teknolojiler, yeni makineler, yeni görüntüler, interaktif ekranlar beni hiç yabancılaştırmıyor. Bunlar benimle birlikte entegre bir devre oluşturuyor. Video, televizyon, kompüter, Minitel; bunlar kontakt lensler gibi,

bedene, adeta genetik parçası olacak kadar entegre olmuş şeffaf protezlerdir; P. K. Dick'in, bedene doğuştan yerleştirilen ve biyolojik alarm sinyali olarak işgören küçük bir reklam aleti olan ünlü "papula"sı ya da kalp pilleri gibidir bunlar. Bilgisayar ağı ve ekranlarla, gönüllü olsun olmasın, tüm ilişkilerimiz aynı niteliktedir: Köleleştirilmiş (yabancılaştırılmış değil) bir yapının, entegre bir devrenin ilişkisidir. Burada insan ya da makine olma niteliğine ilişkin karar verilemez.

Yapay aklın olağanüstü başarısı bizi gerçek akıldan kurtarıyor olmasından, düşüncenin işlemsel sürecini aşırı büyüterek bizi düşüncenin belirsizliğinden ve dünyayla arasındaki çözümsüz bilmecedan kurtarıyor olmasından gelmiyor mu? Tüm bu teknolojilerin başarısı, kurtarıcı işlevlerinden ve ezeli özgürlük sorununun artık ortaya bile atılamaz olmasından kaynaklanmıyor mu? Ne rahatlık! Sanal makineler geldi, sorun bitti! Artık siz ne öznesiniz ne nesne, ne özgürsünüz ne yabancılaşmış, ne o ne bu: Birbirinizin yerine geçmenin verdiği hayranlık içinde aynısınız. Ötekiliğin cehenneminden aynılığın esrikliğine, ötekiliğin arafından özdeşliğin yapay cennetine geçildi. Kimileri bunun daha beter bir kölelik olduğunu söyleyecek, ama Tele-kompüter İnsan kendi iradesi olmadığından köle olmayı bilmeyecek.

İnsanın insanı yabancılaştırması yok artık, insanın makine tarafından homeostazi² var bundan böyle.

² Homeostaz: Biyolojik sistemlerin, yaşam için en uygun koşullara uyum sağlarken dengelerini korumalarını sağlayan kendi kendini düzenleme süreci. (ç.n.)

Anarşist Kütüphane



Jean Baudrillard
Fotokopi ve Sonsuz
1990

Kötülüğün Şeffaflığı s.52-60, 02.05.2022 tarihinde
şuradan alındı: isyananarsi.blogspot.com
Çeviri: Emel Abora, Işık Ergüden
İngilizce Aslı: Xerox and Infinity

tr.anarchistlibraries.net