

Ludist Olmak Suç mu?

Thomas Pynchon

28.10.1984

1984 yılında olmamız yetmiyormuş gibi, C. P. Snow'un meşhur Rede Konferansı'nın da¹ [1959] 25. yıldönümündeyiz: Snow'un "İki Kültür" başlıklı konferansının en çok akıllarda kalan yanı, Batı'da entelektüel hayatın giderek kutuplaştığı; "edebî" ve "bilimsel" diye, birbirini anlamaktan da takdir etmekten de aciz iki hizbe ayrıldığı iddiasıydı. Konferansın asıl amacı, Sputnik çağında müfredat reformu ve kısa bir süre sonra Üçüncü Dünya olarak tanımlanacak ülkelerin kalkınmasında teknolojinin rolü gibi konuları ele almaktı. Ama insanların asıl ilgisini çeken, "iki kültür" tarifi oldu. Hatta bu tarif o dönem müthiş gürültü kopardı. Snow'un zaten basitleştirmiş olduğu birtakım hususlar daha da daraltılarak, çeşitli yorumları, yaftalamaları, hatta çok sert cevapları kışkırttı ve zamanla sönümlenmiş olmasına rağmen bu olay hayli tuhaf bir görünüm kazandı.

Bugün böyle bir ayırım koymak kimsenin yanına kalmaz. 1959'dan beri, dünyanın görmüş olduğu en devasa veri akışları arasında yaşamaktayız. Her şeyin üstündeki anlaşılmazlık örtüsü kaldırılıyor, tüm sırlar bir bir ifşa ediliyor, hatta iç içe geçiyor. Hâlâ bir uzmanlık jargonu arkasına saklanmaya çalışanlarda veya sıradan insanların erişiminin "ötesinde" birtakım veriler bulunduğunu öne sürenlerde kişisel bir güvensizlik seziyoruz. Gerekli zamanı olan, okuma yazma bilen ve erişim ücretini karşılayabilen herkes, ihtiyacı olan hemen her türlü uzmanlaşmış bilgi parçasına kavuşabiliyor. Dolayısıyla, "iki kültür" kavgası artık sürdürülemez. Herhangi bir kütüphaneye veya dergi rafına göz gezdirdiğinizde, artık ikiden çok daha fazla kültür olduğunu, öyle ki sorunun kendi uzmanlığımız dışında herhangi bir şeyi okuyacak vakti nasıl bulacağımızla ilgili olduğunu görürsünüz.

Geçen yirmi beş yılda değişmeyen bir şey varsa, o da insan unsuru. C. P. Snow sonuçta romancı refleksiyle düşünüyor ve yalnızca iki eğitim türü değil aynı zamanda iki kişilik türü tanımlamaya çalışıyordu. Geçmiş tartışmaların bölük pörçük izleri, yıllar öncesine ait sohbetlerdeki alınganlıklardan kalan kapanmamış yaralar, Snow'un tam da ölçsüz olduğu için tutulan şu iddiasının altmetnini şekillendirmiş olabilir: "Bilimsel kültürü bir kenara bırakırsak, geri kalan entelektüeller Sanayi Devrimi'ni ne anlamak istemiş, ne anlamaya çalışmış ne de anlamayı başarmıştır". Lord Snow'a kalırsa, çoğunlukla "edebî" cenahtan olan bu tür "entelektüeller", aynı zamanda "doğuştan Ludist"tirler.

Bugünlerde, belki Bilgin Şirin [*Brainy Smurf*] hariç, "edebî entelektüel" olarak adlandırılmayı isteyen pek kimse çıkmayacaktır – gerçi tanımı biraz genişletip, mesela "okuyan ve düşünen insanlar" dersiniz, kulağa o kadar nahoş gelmeyebilir. "Ludist" diye nitelenmek ise başka. Akla şöyle soruları getiriyor: Okumakta ve düşünmekte, insanı Ludistliğe sevk eden veya buna yatkın kılan bir şeyler mi var? Ludist olmak suç mu? Hem düşündüm de, Ludist nedir?

Tarihsel olarak, Ludistler 1811 civarı ile 1816 arasında Britanya'da boy göstermişlerdi. Örgütlü, maskeli, kimliği meçhul erkek gruplarından oluşuyorlardı ve amaçları çoğunlukla tekstil sanayiinde kullanılan makineleri tahrip etmekte. Şu veya bu Britanya Kralı'na değil, kendi seçtikleri Kral Ludd'a bağlıydılar. Dostları da düşmanları da onlara bu ismi takmıştı ama onlar kendilerine Ludist diyorlar mıydı, bilinmiyor. C. P. Snow'un "Ludist" kelimesini kullanması elbette ki polemik amaçlıydı, bilim ve teknolojiye yönelik akıldışı bir korku ve nefreti ima etmekte niyeti. Bu görüş çerçevesinde Ludistler, çağdaş muadillerinin "ne anlamak istemiş, ne anlamaya çalışmış ne de anlamayı başarmış" olduğu "Sanayi Devrimi'nin karşı-devrimcileriydi.

Gelgelelim, Sanayi Devrimi, aşağı yukarı aynı döneme rastlayan Amerikan ve Fransız devrimlerinin aksine, başı, ortası ve sonu olan şiddet dolu bir mücadele değildi. Uzun bir evrim sürecindeki hızlandırılmış bir aşama gibi, daha az çalkantılı, daha fark edilmezdi. "Sanayi Devrimi" ifadesine bundan 100 sene evvel ilk kez yaygınlık kazandıran, tarihçi Arnold Toynbee olmuştu; yakın bir zamanda, *Scientific American* dergisinin Haziran 1984 sayısında bu kavram da revizyonizmden payını aldı: Terry S. Reynolds, "Sanayi Devrimi'nin Ortaçağ'daki Kökleri" başlıklı yazısında, buhar makinesinin (1765) ilk dönemlerdeki rolünün abartılmış olabileceğini öne sürüyordu. Buharla çalıştırılmaya başlayan makinelerin büyük kısmı, devrim yaratmak şöyle dursun, zaten uzun zamandır mevcuttu, hatta Ortaçağ'dan

¹ "C. P. Snow'un 1959'da verdiği Rede Konferansı, edebî entelektüeller ile bilim adamları arasındaki kültür ve anlayış farkı konusunda, hâlâ devam eden önemli bir tartışma başlatmıştı. Tartışma giderek doğa bilimleri ile insan bilimleri alanında çalışanların birbirlerini anlamalarına engel olan iletişim kopukluğu üzerinde yoğunlaştı; bilim ile teknolojinin toplum için önemi ve eğitimin geleceği konusunda bir tartışmaya dönüştü": İki Kültür – ç.n.

beri su gücüyle çalıştırılıyorlardı. Yine de, Amerika ve Fransa'dakilerle aynı insanların zirveye çıktığı bir tekno-sosyal "devrim" fikri, yıllar içinde birçokları için kullanışlı oldu; "Ludist" kavramında, muarızlarını aynı anda hem siyaseten gerici hem de anti-kapitalist diye niteleme fırsatını bulan C. P. Snow gibi isimler de buna dahildi.

Fakat *Oxford Sözlüğü* bize ilginç bir hikâye anlatıyor. 1779'da, Leicestershire'da bir köyde, Ned Ludd diye bir adam bir eve girer ve "öfkeden kudurmuş bir halde", örgü için kullanılan iki makineyi kırar. Laf yayılır. Bir süre sonra, ne zaman kırılmış bir dokuma tezgâhı görülse –ki *Britannica* ansiklopedisine göre bu olaylar epeydir, 1710'dan beri devam etmektedir– bölge halkı herkesin dilindeki şu meşhur sözlerle tepki gösterir: "Ludd buradaymış". 1812'nin tezgâh kırıcıları Ludd ismini sahiplendiğinde, tarihsel bir kişi olarak Ned Ludd çoktan bir efsaneye, uzaklardan yankılanan bir kara mizah figürüne dönüşmüş ve "Kral (veya Komutan) Ludd" gibi yarı alaycı bir takma adla anılır olmuştur: aklını tek bir dümenle bozmuş, nerede bir dokuma tezgâhı görse kırmak için yanıp tutuşarak geceleri İngiltere'nin dokumacılık bölgelerinde dolanan insan ötesi bir varlık.

Fakat şunu da unutmamak lazım, daha 1779'daki ilk saldırıda bile asıl hedef, Sanayi Devrimi'nin pek çok makinesinde olduğu gibi, yeni bir teknoloji ürünü değildi. Dokuma tezgâhı 1589'dan beri kullanılmıyordu: Halk arasında yaygın hikâyeye göre, Rahip William Lee tarafından, tamamen art niyetten icat edilmişti. Anlaşılan o ki Lee, kendisine ilgi göstermektense örgüsüyle meşgul olmayı tercih eden genç bir kadına abayı yakmıştı. Ne zaman evine gitse, kadın "Kusura bakmayın Rahip, örgüm var," diyordu. Reddedilmekten usanan Lee'yi gözümüzde canlandıralım: Ned Ludd gibi "öfkeden kudurmuş halde" değil, bilakis gayet akli başında ve serinkanlı bir şekilde, el örgüsünü geçmişe gömecek bir makine icat etmeyi kafasına koyuyor. Başarıyor da. *Britannica*'ya göre, aşkına karşılık bulamayan rahibin tezgâhı "o kadar kusursuz tasarlanmıştır ki, tek mekanik örgü aleti olarak asırlar boyu dokumacılıkta kullanılmıştır".

İmdi, arada bu kadar uzun bir zaman dilimi olduğu göz önüne alınırsa, Ned Ludd'ın kafayı sıyrılmış bir teknoloji düşmanı olduğunu düşünmek zor. Şüphesiz insanların ona duyduğu hayranlığın, ismi etrafında yaratılan efsanenin sebebi, saldırısındaki tutku ve kararlılıktı. Ama "öfkeden kudurmuş" nitelemesi ilk elden tanıklığa dayanmıyordu ve gerçek hadiseyle arasında en az 68 sene vardı. Kaldı ki Ned Ludd'ın öfkesi doğrudan makineleri hedef almıyordu. Ben bunu daha çok, davasına adanmış Kötü Asi'nin [*Badass*], dövüş sanatlarına has kontrollü öfkesi gibi düşünüyorum.

Bu Kötü Asi figürünün halk arasında uzun bir tarihi vardır. Çoğunlukla erkektir; zaman zaman kadınların merakını celbederek hoşgörülerine mazhar olsa da, neredeyse her zaman erkeklerin hayranlığını toplar, bunun da iki sebebi vardır: Birincisi Kötü'dür, ikincisi İri'dir. Kötülük ile habis bir kişiliğe delalet etmez, daha ziyade büyük çaplı bir fesat çevirme maharetidir. Önemli olan, ölçeği büyütme, etkiyi artırmaktır.

İlk Ludist isyanları kışkırtan dokuma makineleri, aslında insanları iki yüz yıldan uzun süredir işlerinden etmekteydi. Olup biteni herkes görebiliyordu, makineler gündelik hayatın parçası olmuştur. İnsanların farkında olduğu başka bir gerçek daha vardı: Makineler giderek, yalnızca mülk sahibi olup insan çalıştıran, kendisi çalışmayan adamların mülkiyetine geçiyordu. Bu gidişatın ücret ve iş üzerinde ne gibi sonuçlar doğurduğunu göstermek için bir Alman filozofa ihtiyaç yoktu – o zaman da yoktu, ondan sonra da. Halkın makinelerle ilgili hissiyatı hiçbir zaman mantıksız bir korkudan ibaret olamazdı, muhtemelen daha karmaşık hisler söz konusuydu: insanlar ile makineler arasında –özellikle de makinelerin hayatlarına nispeten yeni girdiği durumlarda– gelişen aşk/nefret ilişkisi gibi bir şey. Tabii makinelerin, bu etkiyi artıran, haksız ve tehdit edici olarak görüldüğü için nefret uyandıran iki özelliğini de atlamamalı. Biri, her makinede cisimleşen sermaye yoğunlaşması; diğeri ise, her makinenin belli sayıda insanı işsiz bırakma gücüydü – makinenin, o kadar sayıda insanın gücüne "değer" olması. Kral Ludd'a o kendine mahsus Kötü Asi karizmasını veren, onu yerel bir kahramandan ülke çapında nam salmış bir toplum düşmanına dönüştüren şey, bu ölçeği büyümüş, çoğalmış, insandan öte düşmanlara kafa tutması ve galip gelmesiydi. Hayat büsbütün zorlaştığında, bizden bin kat güçlü olanların insafına kaldığımızı hissettiğimizde, güçleri eşitleyecek bir silah bulma arzusuyla, sırf hayalimizde de olsa, bizi ezecek şeye karşı koyacak bir Kötü Asi figüründen medet ummaz mıyız – Ecinni, Golem, Dev, süper kahraman...

Tabii gerçek dünyada tezgâhları kıranlar halktan insanlardı; gecenin karanlığından istifade eden, kendi aralarındaki birlik beraberlik ve disipline bel bağlamış, zamanlarının ilerisinde olan sendikacılar.

Gayet bilinçli bir sınıf savaşıydı bu. Hareketin Meclis içinde müttefikleri de vardı, Lord Byron da bunlardan biriydi: 1812'de Lordlar Kamarası'nda yaptığı ilk konuşmada, başka baskıcı önlemlerin yanı sıra tezgâh kırmayı idamla cezalandırılabilir bir suç haline getirecek yasa tasarısına karşı çıkmıştı. Thomas Moore'a Venedik'ten yazdığı mektupta şöyle diyordu: "Sen Ludistler'den yana değil misin? Tanrı'ya and olsun ki, bir kavga varsa sizlerle olacağım! Nasıl dayanacak dokumacılar – tezgâh kırıcılar – siyasetin Lutherçileri – reformcular?" Mektubun sonuna bir de "dostane şarkı" eklemişti; Ludistlere övgüyle dolu öyle kışkırtıcı bir şarkıydı ki bu, ancak Byron öldükten sonra yayınlanabilecekti. Mektubun tarihi Aralık 1816'ydı: Byron geçen yazı İsviçre'de geçirmiş, bir süre Villa Diodati'de Shelley'lerle kalmış, birbirlerine hayalet öyküleri anlatırken yağın yağmuru izlemişlerdi. Aralık ayında Mary Shelley de *Frankenstein ya da Modern Prometheus* romanının dördüncü bölümü üzerinde çalışmaktaydı.

Ludist roman diye bir tür olsa, Shelley'nin bu romanı, teknoloji –ve onunla deney yapanlar– yoldan çıktığında neler yaşanabileceği konusunda bir uyarı niteliği taşımasıyla, türün ilk ve en iyi örneklerinden olurdu. Victor Frankenstein'in yarattığı, şüphesiz, aynı zamanda edebiyatın en önemli Kötü Asi figürlerindendir. "Kararımı vermiştim," diye anlatır Victor, "yarattığı dev boyutta yapacaktım, boyu iki buçuk metre, eni de buna orantılı olacaktı". İri yarılık kısmı böyle halledilmiştir. Kötülük kısmına gelince, o da romanın özünü oluşturur: yarattığın en derinde saklı tabiatının açığa çıkması. Bu hikâyeyi yarattığın kendisi, ilk ağızdan Victor'a anlatır; sonra Victor'ın kendi anlatısına yedirilir; Victor'ın anlattıkları da kutup kâşifi Robert Walton'ın mektuplarında işlenir. *Frankenstein* uzun ömrünü, her ne kadar romanı filme uyarlayan unutulmuş dâhi James Whale'e borçlu olsa da, bugün romanı yeniden okumaya kesinlikle değer – bizi roman okumaya sevk eden tüm gerekçeleri barındırması bir yana, Ludist mesele açısından taşıdığı daha özel nitelik dolayısıyla da: yani, gecenin karanlığında, gizlilikle işleyen edebi araçlarla makineyi reddetme çabası dolayısıyla.

Victor'ın, yarattığının parçalarını birleştirip canlandırmasını düşünelim. Tabii roman çok ayrıntıya girmez; ama cerrahiye, elektriği (gerçi bu Whales'in filmindeki galvanik aşırılıkların yanından geçmez), kimyayı, hatta Paracelsus ve Albertus Magnus'la, o dönem daha yeni gözden düşmüş simya denen büyü türüyle ilgili muğlak imaları içeren bir işlem çıkar karşımıza. Fakat açık olan bir şey vardır: Yaratık her ne kadar sonradan çoğunlukla boynunda civatalarla tasvir edilmişse de, yaratılma işlemi de sonuçta ortaya çıkan yaratık da mekanik değildir.

Horace Walpole'un, Kötü ve İri figürünü işleyen daha eski hikâyelerden biri olan ve Gotik romanın ilk örneği kabul edilen *Otranto Şatosu* (1765) romanı ile *Frankenstein* arasındaki ilginç benzerliklerden biri de budur. Bir kere iki yazar da, kitaplarını umuma sunarken, kendilerine ait olmayan bir ses kullanmıştır. Mary Shelley'nin önsözünü, onun yerine geçen kocası Percy yazar. Mary, ancak on beş sene sonra, romana kendi namına bir sunuş yazacaktır. Walpole ise, kitabı için tamamen uydurma bir yayın süreci hikâyesi yazar, Ortaçağ İtalyancasından çevrildiğini öne sürer. Kitabın yazarı olduğunu ancak ikinci baskıya yazdığı önsözde itiraf eder.

Romanların bir diğer çarpıcı benzerliği, gecedeki kaynaklanmalarıdır: İkisi de açık rüya halinin ürünüdür. Mary Shelley, Cenevre'de hayalet hikâyeleriyle geçen yaz aylarında bir gece uyumaya çalışırken, birdenbire, hayat verilen o yarattığı görür; imgeler "rüyaların bildik sınırlarını kat kat aşan bir canlılıkla" zihninde belirir. Walpole da bir rüyadan uyanmıştır: "Tek hatırladığım, kadim bir şatoda olduğum [...] ve büyük bir merdivenin en üst trabzanında zırhla kaplı dev bir kol gördüğüm..."

Bu zırhlı el, Walpole'un romanında eski Ortanto Prensi İyi Yürekli Alfonso'nun eli olarak ortaya çıkar; lakabına rağmen Alfonso şatoda yaşayan Kötü Asi figürüdür. Frankenstein'in yarattığı gibi o da parçaların birleştirilmesiyle vücut bulmuştur – kuş tüylü miğfer, ayak, bacak, kılıç, hepsi, zırhlı el gibi fazlasıyla büyüktür ve ya gökten düşmüş ya da Freud'un ağır ağır geri dönen bastırılanları gibi inatla, şatonun etrafında peydahlanıvermiştir. Hayat veren araçlar, yine *Frankenstein*'de olduğu gibi, mekanik değildir. "Alfonso'nun devasa boyutlara ulaşan vücudu"nu birleştiren son hamle, doğaüstü güçlerce gerçekleştirilmiştir: bir aile laneti ve Ortanto'nun koruyucu azizinin mahareti.

Otranto Şatosu'ndan sonra başlayan Gotik hikâye çılgınlığı, bana kalırsa, Mucizeler Çağı denen o daha önceki mitsel zamana duyulan derin dinsel özlemlere dayanmaktaydı. 18. yüzyılda sıradan insanlar, artık mümkün görülmeyen birçok şeyin bir zamanlar var olduğuna gerçekten inanıyordu. Devler, ejderhalar, büyüler. Doğa yasaları henüz kesin surette ortaya konmamıştı. Vaktiyle gerçek anlamda iş gören sihir, Akıl Çağı'na gelindiğinde bozulmuş, salt bir düzeniğin işleyişine dönüşmüştü. William Blake'in "kara Şeytani değirmenleri",² tıpkı Şeytan gibi gözden düşmüş eski bir büyüyü temsil ediyordu. Din giderek dünyevileşip deizme ve inançsızlığa dönüşürken, insanın Tanrı'ya ve ölümden sonraki hayata, kurtuluşa, mümkünse dirilişe dair kanıtlar bulma yönündeki dinmeyen arzusu inatla varlığını koruyordu. Metodist hareket ve Büyük Uyanış, Akıl Çağı'na direnen geniş cephe içindeki iki kesimdi sadece; radikalizm ve farmasonluğun yanı sıra, Ludistler ve Gotik roman da bu cepheye dahildi. Her biri kendi meşrebince, inancın unsurlarının, yeni doğan ve ne yaptığını bilip bilmediği şüpheli olan tekno-sosyal düzene feda edilmesine karşı aynı derin direnci ifade ediyordu. "Gotik" kavramı "Ortaçağ"ın kodu haline geldi; Ortaçağ da, pre-Rafaelcilerden 19. yüzyıl sonu tarot kartlarına, ucuz dergi ve çizgi-romanlardaki uzay operalarından *Yıldız Savaşları*'na ve nihayet günümüzün sihirli ejderhalı fantastik hikâyelerine kadar, "doğüstü"ünün kodu olacaktı.

Doğüstünün varlığında ısrar etmek, makineye üzerimizde talep ettiği hakların en azından bir kısmını vermeye karşı koymak demektir; bu dünyadan olsun ya da olmasınlar, yaşayan varlıkların kimi zaman aşkın olaylarda rol oynayabilecek kadar Asi ve İri olabileceklerini kabul etmek demektir. Bu bakış açısından, sözgelimi King Kong (?-1933) tipik Ludist azizimiz olur. Hatırlayın, filmin son diyalogu şöyledir:

- *Ne fark eder, uçaklar onu öldürdü.*

- *Hayır, uçaklar değil... canavarı öldüren şey, güzelliği.*

Burada bir kez daha Snow'cu Ayrışma'yı görüyoruz, tek farkla ki bu kez ayırım, insani unsur ile teknolojik unsur arasında.

Fakat doğa yasalarının –mekânın, zamanın, termodinamiğin ve şu büyük ölümlülük yasasının– kurgusal ihlalinde diretirsek edebiyat ana-akımı tarafından yeterince ciddi olmamakla suçlanabiliriz. Bu konularda ciddi olmak, yetişkinlerin, baş etmek zorunda oldukları, ölümsüzlüklerinden emin çocuklardan kendilerini ayırmak için başvurdukları yollardan biridir. Mary Shelley, 19 yaşındayken yazdığı *Frankenstein*'a dönüp baktığında şöyle der: "[Bu romana] özel bir sevgim var, çünkü mutlu günlerimin, ölüm ile kederin yüreğimde karşılık bulmayan kelimelerden ibaret olduğu bir zamanın ürünüydü". Genel olarak Gotik tavır, ölüm ve hayalet imgelerini yalnızca heyecan ve etki yaratmak için, sorumsuzca kullandığından, yeterince ciddi olmamakla itham edildi ve kendine ait uzak bir yere hapsedildi. Büyük Edebiyat şehrinde tabiri caizse sınırları bu kadar titizlikle çizilen tek mahalle Gotik değildir. Western'lerde iyiler daima kazanır. Aşk romanlarında aşk galip gelir. Polisiye romanda doğrusunu biz biliriz. "Gerçek hayat böyle değil," deriz hep. Bu kurmaca türleri, olguya aykırılıklarında direktmekle, ciddi olmayı başaramaz ve "gerçeklerden kaçmaya yarayan eğlence" yaftası yer.

Hiroşima'dan sonraki onyılda edebi yeteneğin, hatta sık sık da dehanın tarihimizdeki en kayda değer örneklerini sergileyen bilim-kurgu alanında bu durum bilhassa üzücüdür. Bilim-kurgu, aşağı yukarı aynı sıralarda süren Beat hareketi kadar önemliydi; Soğuk Savaş'ın ve McCarthy döneminin siyasi koşullarında birkaç istisna sayılmazsa felç olmuş ana-akım edebiyattan daha önemli olduğuna kuşku yok. İki Kültür'ün neredeyse ideal sentezi olmasının yanında, bilim-kurgu, Ludist itikatten olanların da başat sığınağı olmuştu.

1945'e gelindiğinde, fabrika sistemi –Sanayi Devrimi'nin asıl büyük ürünü, herhangi bir makineden ziyade, bu sistemdi– Manhattan Projesi'ni, Alman uzun menzilli füze programını ve Auschwitz gibi ölüm kamplarını da kapsayacak şekilde genişlemişti. Bu üç gelişme eğrisinin pek de uzak olmayan bir gelecekte nasıl çakışacağını tahmin etmek için kâhin olmaya gerek yoktu. Hiroşima'dan beri nükleer silahların kontrolsüzce çoğalmasını, gönderme sistemlerine sınırsız menzil ve isabet kazandırılmasını

² *dark satanic mills*: "kara şeytani fabrikalar" olarak da çevrilebilir. William Blake'in "Yeryüzünde Cennet" (veya "Kudüs") şiirinde geçen ifadeler – ç.n.

izliyoruz. Özellikle 1980'den beri askerî politikalarımıza yön verenler arasında, milyonlarca kişinin öleceği bir katliam senaryosu soğukkanlılıkla, genelgeçer bilgi kabilinden dile getiriliyor.

1950'lerde bilim-kurgu romanı yazarlar için bunların hiçbiri şaşırtıcı değildi – gerçi modern Ludist tahayyüller, en sorumsuz kurgularında bile, bir nükleer savaş durumunda yaşanacaklara meydan okuyabilecek kadar Kötü ve İri bir yaratık çıkarmış değil. Dolayısıyla, Atom Çağı ve Soğuk Savaş dönemi bilim-kurgusunda, makineyi reddeden Ludist dürtünün farklı bir istikamete yöneldiğini gördük. İşin donanım boyutu, daha insancıl kayguların gölgesinde kalmıştı: egzotik kültürel evrimler ve toplumsal senaryolar, mekân-zaman paradoksları ve oyunları, tuhaf felsefi meseleler. Çoğunda, eleştirel edebiyatta epeyce tartışılan bir konu, bilhassa “makine”den ayrılan bir “insan” tanımı ortaya konuyordu. 20. yüzyıl Ludistleri de selefleri gibi başka bir çağı özlemle yad ediyordu – ilginçtir ki onlar, ilk Ludistleri Mucizeler Çağı'na yönelik nostaljiye sürükleyen Akıl Çağı'nın ta kendisini özlüyordu.

Fakat şimdi Bilgisayar Çağı'nda yaşadığımız söyleniyor. Bu çağ, Ludist duyarlılığa nasıl görünüyor? Merkezî işlemciler, vaktiyle dokuma tezgâhlarının uyandırdığı düşmanlığı kısıktacak mı? Hiç sanmıyorum. Her meşrepten yazar, kelime işlemci almak için kuyruğa girmiş durumda. Makineler şimdiden o kadar kullanışlı hale geldi ki, en sabit fikirli Ludist bile baştan çıkarak, emektar balyozunu bırakıp klavye tuşlarına basmayı tercih edebilir. Bundan öte, bilginin gerçek anlamda iktidar demek olduğu konusunda artan bir mutabakat var: Para ile enformasyonun doğrudan birbirine tahvil olduğu, lojistik kısmı bir şekilde halledildikten sonra mucizelerin mümkün olabileceği düşünülüyor. Hal böyleyse, Ludistler sonunda Snow'cu ayırımın diğer kutbundaki muarızlarıyla, sözümona “geleceği iliklerinde hissedeni” neşeli teknokratlar ordusuyla aynı zeminde buluşabilir. Makinelerle ilgili Ludist ikircikliğinin yeni bir biçiminden de ibaret olabilir bu; veya Ludizmin en derinlerine işlemiş mucize umudu, artık bilgisayarın, doğru verileri onlara en çok ihtiyaç duyanlara ulaştırma gücünde yeni meskenini bulmuş da olabilir. Paranın ve bilgisayarda harcanan vaktin doğru yere aktarılmasıyla, kanseri yenecek, nükleer yokoluştan kurtulacak, herkes için yiyecek üretecek, rayından çıkmış endüstriyel açgözlülüğün zehrinden arınacak, zamanımızda özlem duyulan tüm boş hayalleri gerçekleştireceğiz.

“Ludist” kelimesi hâlâ, nükleer teknoloji başta olmak üzere teknolojiye şüpheyile bakanları aşağılamak için kullanılıyor. Bugün Ludistler artık insan cinsinden fabrika sahipleriyle ve kolay kırılan makinelerle karşı karşıya değil. Tanınmış Başkan ve gayri ihtiyari Ludist D. D. Eisenhower'ın görevi bırakırken öngördüğü gibi, artık amirallerden, generallerden ve CEO'lardan oluşan daimi iktidar sınıfı karşısında biz gariban faniler tamamen alt edilmiş vaziyetteyiz – gerçi Ike [Eisenhower] tam böyle demiyordu. Hepimizden sakın durup işi akışına bırakmamız bekleniyor, her ne kadar veri devrimi yüzünden artık insanları kandırmak her geçen gün zorlaşsa da. Şayet dünyamız ayakta kalırsa, tetikte olmamız gereken bir sonraki tehdit –bunu ilk kez burada duyacaksınız– yapay zekâ, moleküler biyoloji ve robotik alanlarındaki araştırma ve geliştirme eğrileri çakıştığı zaman ortaya çıkacak. İşte o zaman vay halimize! Akıllara zarar, sonu bilinmez bir olay olacak bu ve en ağır toplar bile, dua edelim, hazırlıksız yakalanacak. Tüm gerçek Ludistlerin ipile çektiği bir şey bu, ona kuşku yok. O zamana dek biz Amerikalılar da, ilk Ludistler ile kendi devrimci soyumuz arasında, dönemin tüm tanıkları gibi açık bir özdeşleşme gören Lord Byron'ın mızır şarkısıyla züğürt tesellisi bulabiliriz. Şöyle başlar Byron'ın şarkısı:

Özgürlük sevdalıları, nasıl ki denizin ötesinde,
Ucuzundan aldılarsa hürriyetlerini, kelle fiyatına,
Biz de çocuklar, aynen biz de
Ya savaşarak öleceğiz ya da yaşayacağız özgürce
Ve elveda diyeceğiz bütün krallara, Kral Ludd dışında.³

³ Byron'ın “Song for the Luddites” şiirinden alıntıyı Türkçeye çeviren Levent Cinemre'ye teşekkürler. Orijinali: *As the Liberty lads o'er the sea / Bought their freedom, and cheaply, with blood, / So we, boys, we / Will die fighting, or live free, / And down with all kings but King Ludd!* – ç.n.

Anarşist Kütüphane



Thomas Pynchon
Ludist Olmak Suç mu?
28.10.1984

08.04.2023 tarihinde şuradan alındı: e-skop.com

Çeviri: Elçin Gen

İngilizce Aslı: Is It O.K. To Be A Luddite?

tr.anarchistlibraries.net