

## Bilimkurgu ve geleceğin düşünüp hissedebilen evleri

Ceren Boğaç, Yrd. Doç. Dr

Ceren.bogac@emu.edu.tr

DAÜ Mimarlık Fakültesi

Konut Araştırmaları Eğitim ve Danışmanlık Merkezi



Konut, tüm yapı sınıfları içinde, kullanıcılarının sosyal değerlerinin, yerel kültürünün ve çevreyle olan ilişkisinin en çok ön plana çıktığı türdür. Bu nedenledir ki onu salt bir fiziksel biçim olarak ele almamanın ve konut tasarımında insanların kendi isteğiyle anlamlandıracağı mekânlara imkan sunmanın gerekliliği uzun zamandır mimarlık tartışmalarının gündemindedir. Şüphesiz ki konut cep telefonu veya araba gibi değiştirilebilen bir mal değildir. Konut bir ailenin hikâyesini içinde barındırır ve tam da bu bağlamda sembolik yanı en güçlü fiziksel olgulardan biri olarak karşımıza çıkar. Bu nedenledir ki “geleceğin evleri nasıl olacak?” sorusu sadece mimari değil, hem ahlaki, hem felsefi, hem de teknolojik boyutlar içermektedir.

60'lı yıllar, İngiliz mimarlık topluluğu olan Archigram, onlara ilham kaynağı olan ‘mobil mimari’ kavramının öncüsü Yona Friedman, Japonya’nın Metabolist mimarlık akımı temsilcileri gibi, o devrin sorunlarına yanıt arayan geleceğin mekânsal manifestolarıyla oldukça zengin bir dönemdir. Bu dönemde yine MIT profesörü Nicholas Negroponte ve ekibinin geliştirdiği, ‘geleceğin evleri’ üzerine etkileyici öngörüler vardır. Ancak o yıllarda popüler medyada daha çok yer alan, 1957 yılında Disneyland’ın geliştirip California’da sergilediği, 50 yıl sonrası için ‘geleceğin evi’ projesidir. Projede, telsiz telefon, elektrikli diş fırçası, plastik sandalye ve mikrodalga fırın gibi, bugün hepsi gerçek olan yenilikler öngörülmüştür. Bugün ise Jonathan Cluts yönetiminde Microsoft’ta gelecek için anahtar yerine parmak izi veya göz retinası tarayıcısı, her odada tüm bilgi ve donanıma bizi ulaştıracak LCD ekranlar, bir tuşla değişen duvar kağıtları, hava durumuna göre sizi giydirecek gardroplar, buzdolabındaki malzemelere göre yemek tarifleri verecek akıllı fırınlar ve hastabakıcılık bile yapabilecek robot hizmetkarlardan oluşan, yapay zekaya sahip bir ‘geleceğin evi’ öngörülmektedir.

Fakat ne ilginçtir ki, ister bilimsel verilere sınımsız bağlı kalıp gelecek öngörülerini bunun üzerine inşa eden A. C. Clarke gibi, ister kurgularını sosyo-politik verilere göre ele alan Ursula K. LeGuin gibi, isterse de hikâyeyi 'distopik' bir gelecek kurgusu üzerinden şekillendiren George Orwell ve Aldoux Huxley gibi yazarlar olsun, bilimkurgu kitaplarında 'geleceğin evleri', çoğunlukla, temelde bugünün benzeri veya yüzyıllar öncesinden süregelen geleneksel şekli ile betimlenmektedir. Hatta belki de bu nedenledir ki dünyanın en ünlü bilimkurgu yapıtlarından biri olan George Lucas'ın Yıldız Savaşları (StarWars) filmi bile "Binlerce yıl önce uzak bir galakside" diye başlar ve tüm ev kurgusunu en bilindik hali ile izleyiciye sunar. Bunun nedeni içten içe yapay zekâ kazanan evlerden aslında korkuyor olmamız mı, veya bu düşünceye henüz hazır olmamız mı?

### **Geleceğin evleri yapay zekâya sahip olacak**

Bugün 'geleceğin evi' olarak tarif edilen şey, farklı firmalar tarafından birçok bileşenin çoktan hayata geçirildiği, içinde kullanılan teknolojinin insan kontrolünde bir otomasyon düzeneği ile çalışan, uzaktan kontrol ve akıllı cihazlarla donatılmış bir sistemler bütünüdür. Kısaca 'geleceğin evi' kavramı, insanlığın her ihtiyacını karşılayacak akıllı varlıklar üzerinden gelişmektedir. Gelecekteki bu evler bize tepki veren, alışkanlıklarımızın farkında olan, eğlence, sağlık ve hijyen konularında bizimle ilgilenebilen yeni bir yapay yaşam biçimidir!

Yapıtlarıyla olduğu kadar kuramsal yaklaşımlarıyla da 20.yy'ın ikinci yarısında mimari söylemi en çok etkilemiş mimarlardan biri olan Louis Kahn bir seferinde "Bu bina ne olmak ister?" diye sorar. Kahn'ın mimarlığa sezgisel yaklaşımı, bir yapının ihtiyaç duyulursa var olabileceği düşüncesini, yapı eleman ve gereçlerini kendi istemleri varmışçasına işlevleri doğrultusunda biçim alabilecekleri görüşünü benimser. Kahn'ın bu söylemi üzerinden yola çıkacak olursak, belki de geleceğin evleri düşünüp hissedebilen ve ne olacağına karar verme yetisine sahip yapay varlıklar olarak karşımıza çıkacaktır.

Siber punk kültürü, Bruce Bethke'nin ilk kez 1980 yılında yazdığı aynı isimli öyküsünden türeyen, hızla gelişen teknoloji ve buna paralel olarak insanlığın yaşadığı kültürel yozlaşma sonucu makinelerin özgür ve bireysel hakları için insanla girdikleri mücadele üzerine kurulu bir bilimkurgu alt türüdür. Siber punk hikâyeleri, geleneksel bilimkurgu unsurlarından farklı olarak teknolojiyi insanlık için yardımcı bir araç olarak değil, büyük bir sorun olarak karamsarlıkla ele alır. Benzer şekilde Ray Kurzweil, dünyada olay yaratan, bilim-kurgu olmayan "Ruhani Makineler Çağında" (1999) adlı kitabında, bilgisayarların gelecekte insan beyninin hafıza kapasitesini ve hesaplama hızını geçeceğinden bahseder. Peki ya gelecekteki evlerimiz? İleride bizimle benzer duygusal ve sosyal yetilere sahip olurlarsa, eşit haklar için bir mücadele içine girmeyecekler mi?



### **Yapay zekâya sahip fiziki çevre ve insan etkileşimi**

Her ne kadar bilimkurgu kitapları üzerinden ‘geleceğin evi’ kavramına dair belirgin öğelere rastlamak mümkün olmasa da, yapay zekâ veya özel yetilere sahip fiziki çevre üzerine kurgulanmış çeşitli hikayeler vardır. Örneğin ünlü bilimkurgu yazarı Stanislaw Lem’in 1961’de yayınlanan ‘Solaris’ adlı kitabında, kitapla aynı ismi taşıyan gezegen, dünyadan ulaşılabilecek yakınlıkta, çok büyük bir okyanusa sahip, gelişkin dev bir zekâ olarak anlatılmaktadır. Andrei Tarkovski tarafından 1972’de filme de çekilen bu hikâyede, insanın böylesi bir fiziki çevre ile etkileşim haline geldiği zaman başından neler geçeceği ürkütücü bir biçimde gözler önüne serilmektedir. Arkadi ve Boris Strugatski’nin 1972 yılında yayınlanmış ‘Roadside Picnic’ adlı kitabından uyarlanan ve yine Tarkovski tarafından sinemaya aktarılan Stalker – İz Sürücü (1979) filminin ilk repliği ise “Dünya çok sıkıcı bir yer oldu. Telepati yok. UFO yok. Orta Çağ daha ilginçti. Her evde ruh vardı, kilisede de tanrı.” olarak başlar. Hikâyede, düşen dev bir meteorun açıklanamaz olaylara sebep verdiği ‘Zone’ isimli bölgenin ortasında yer alan bir ‘oda’, insanın en derin tutku ve isteklerinin gerçek olduğu bir yer olarak anlatılmakta ve buraya ‘iz sürücü’ eşliğinde yapılan yolculuk üzerinden ilginç bir panorama çizilmektedir. Kısaca her iki hikaye de hiç bir şekilde ‘geleceğin evleri nasıl olacak’ sorunsalı üzerinde kurgulanmamış olsa da, insanın

dönüşme ve dönüştürme yetisine sahip akıllı bir çevre ile etkileşime girdiği zaman karşı karşıya kalabileceği ruhani ve ahlaki sorunsallar çarpıcı bakış açıları ile sunulmaktadır.

Bilim insanları ve mimarlar, 'geleceğin evlerini' her ne kadar otomasyon sistemleri ile bezeli mutfaklar, nano-teknoloji destekli banyolar, entegre güneş enerjisi sistemleri ve benzeri yenilikler ekseninde geliştirmeye çalışsa da, bilimkurgunun böylesi bir dönüşüm esnasında yapay zekaya sahip ev kavramından çoğunlukla uzak durmuş olması benim açımdan oldukça düşündürücüdür. Elbette, bu yazıda bahsi geçmeyen, ancak tüm kurgusunu yapay zekaya sahip bir evin kullanıcıları ile girdikleri mücadele eksenine oturtan kitaplar da vardır. Ne yazık ki bu yapıtların hemen hemen hepsinde, insanın kendi bilinci olan mekan ile girdiği etkileşim oldukça karamsar bir şekilde ele alınır ve iki taraftan birinin yok oluşuyla sonlanır.

Bilimkurgu aşığı bir mimar olarak 2012 yılında İdeal Kent Dergisi'nin 'Kent Ütopyaları' özel sayısında 'Nefes Alıp Veren Bir Kent Manifestosu' isimli bir yazı kaleme almıştım. Kentin yapay bir zeka ile gelişen siberetik bir organizmaya dönüşüp, insanlığın ona dayatılan buyurgan ve monoton yaşam tarzına karşı birlikte giriştikleri mücadeleyi anlatmaya çalıştığım bu kurgusal yazıda, düşünüp hissedebilen mekanların insanlık için bir sorun yerine, bir kurtuluş olabileceğini savunmuştum. Umarım bilimkurgunun bu bağlamda çizdiği kötümser senaryolar yerine, geleceğin akıllı evleri hayat hikayelerimizin bir kabuğu değil, nefes alıp veren bir parçası olur.

*"Dokunduğunuz duvar, üzerine bastığınız zemin kanla soluk almaya başlayınca, 'yaşamak istiyorum' cümlesini duyacaksınız, bu sizi ürpertecek. Girip çıktığınız her mekan sizin bir uzantınız olacak, uzandığınız her şey sizin bir parçanız. İsteddiği/niz zaman sizi içine alacak. Sahiplenmeyecek, sahiplenilmeyeceksiniz." Boğaç, 2012 - Nefes Alıp Veren Bir Kent Manifestosu*

## **Kaynaklar**

Bethke, B. (1980), "Cyberpunk", Science fiction Amazing Stories dergisi, Kasım 1983

Boğaç, C. (2012), "Nefes Alıp Veren Bir Kent Manifestosu", İdeal Kent Dergisi, Sayı: 5 Ocak 2012, ss. 220-225.

Kahn, L. (2014), Öğrencilerle Söyleşiler: Louis I. Kahn, YEM Yayınları, İstanbul.

Kurzweil, R. (1999), The Age of Spiritual Machines, Viking Press, New York.

Lem, S. (1961), Solaris, MON, Walker, US.

Negroponete, N. (1970), "The Architecture Machine / Toward A More Human Environment ", The MIT Press Cambridge, London.

Strugatski, A. & Strugatski, B. (1972), Roadside Picnic, Rusçadan İngilizceye çeviri Antonina W. Bouis, Macmillan, New York.