

## Yapay Edebiyat

Ethem Alpaydın

*Bilişim Dergisi, Mayıs 2010*

Kindle ve öteki elektronik okuyucular, hatta cep telefonları, kitabın yerini almaya başladı bile. Sırada Ipad ve nettabletler var. Yine de ekranında bir sayfanın görüntülenmesi bilgisayarın yeteneklerinin israfından başka ne ki? Yazı, ve sonra matbaa, sesleri harflerle gösteren alfabeyi kullanıyor, ama bilgisayar bundan çok daha fazlasını yapabilecekken durağan sayfa görüntülerini ekranda göstermeye kısıtlanması ne kadar anlamsız. Uçağı hiç havalanmadan otoyolda kullanmak gibi. Ama edebiyat paylaşımı yapılan web sitelerinde bile çoğu zaman gördüğümüz yazı yalnızca.

Yazar, zihninde bir dünya yaratıp onu sözcüklerle okuyucusunun zihninde tekrar oluşturmaya çalışır. Önce tiyatro, sonra sinemanın yaptığı duyulara daha etkin ulaşıp izleyicinin o sanal dünyaya kendisini daha iyi kaptırması değil mi? Bilgisayarla bunların ötesine gidebilmek olası. E-roman ve e-öyküde yazıdan çok daha fazlası olabilir; video, animasyon, grafik, harita, ses, hatta sentetik koku ve dokunma bile eklenebilir. E-edebiyatın kitaptan çok bir bilgisayar oyununa benzemesini, edilgen bir okuyucusu değil, olayların akışını etkileyebilecek bir "kullanıcısı" olmasını beklerim. E-yazarlık da programcılığa yaklaşacaktır.

Bilgisayarların edebiyata katkısı, yalnızca duyulara daha iyi ulaşabilecek, sanal gerçeklik yaratan okuyucu arayüzleriyle de sınırlı kalmayacaktır. Bilgisayarların zekileşmesiyle yaratıcı olacaklarını ve yapay zekâdaki gelişmelere koşut olarak, yapay satranç oyuncusu gibi yapay ressam, yapay besteci ve yapay yazarların programlanabileceğini tahmin ediyorum.

Burada bahsettiğim bir metnin özetlenmesi, diyalog oluşturma, ya da bir dilden öbürüne çeviri değil; bunun için yazılımlar zaten var. Amaç, "okunduğu" zaman insana zevk veren, edebi diye nitelendirebileceğimiz, ve Turing testini bu konuya uyarlırsak, insanın yazdığı edebi bir metinden ayırt edilemeyecek kurgu bir "metin" oluşturabilmek. Burada, okumak ve metin sözcüklerini tırnak içinde yazmamın nedeni böylesi kurgu anlatıların izlenilmesinin yukarıda bahsettiğim şekilde yazılı bir metnin okunmasıyla sınırlı olmayacağına bir kere daha dikkat çekmek.

Kurgu bir anlatı, içinde iki öge barındırır: Bir tanesi, hikâyesi, öteki de olay örgüsü, yani hikâyenin nasıl anlatıldığıdır. Örneğin hikâye ile de zaman sırasına göre anlatılmayabilir; hikaye, kronolojik olmasına rağmen, olay örgüsü içinde geçmişe dönüşler olabilir. Hikâye, daha genel, tepeden bakarken, olay örgüsü karakterlerin içinde olduğu sahneler şeklinde anlatılır. Olay örgüsünü oluşturan karakter ve sahnelerin betimlenmesinde metnin aktarılma şekli önem kazanır. Yazılı bir metinde cümleler ve diyaloglar kullanılır; tiyatrodan etten, kemikten karakterler bir sahne ve dekor önünde, uygun giysi ve ses tonlarıyla olayı canlandırır; sinemada kameranın yeri ve bakış açısı, tiyatrodan hep aynı koltukta oturan bir seyirciden farklı

olarak dikkatimizi yönlendirdiği ve odaklandırabildiği için önemli olur. Bu bağlamda baktığımızda, anlatının sesli, yazılı, teatral, sinematik, üç boyutlu, animasyon, ya da gelecekte başka arayüzler üzerinden olmasının hikâye ya da olay örgüsüne etkisi olmadığını görürüz; etkisi yalnızca sahnelerin "canlandırılması"ndadır.

Zeki bir bilgisayar programı tarafından "yazılacak" kurgu bir anlatıda, öncelikle merak uyandıracak bir hikâye oluşturabilmek gerekir. Başarılı film ve dizilerin, "sitcom"ların benzer çatıları olduğu söylenir. Denenmiş formülleri yinelemek yeğlenir; üstelik hep görüldüğü için aşına olunan hikâye ya da karakterler seyredenin empati kurmasını kolaylaştırır. Bir bilgisayar programı bu şekilde tanımlanmış şablonlardan birini alıp değiştirerek yeni olay örgüleri oluşturabilir.

Bazı yazarlar, yazarken konudan değil karakterlerden başladıklarını söylerler. Karakter, kendimizi yerine koyabileceğimiz kadar bize benzemeli, ama biraz da farklı olmalıdır. Karakterin bir derdi, ya da başını belâya sokacak bir kusuru olmalıdır: Othello'nun kıskançlığı, örneğin. Ya da hep bildiğinden farklı bir ortamda bulur kendini. Böyle bir karakter, kendi hâline bırakılınca başına anlatılmaya değer bir olay geleceği bellidir. Örneğin, Lost dizisindeki karakterlerin hiçbiri özellikle ilginç değildir; farklı ortam, "ada," onların hikâyesini ilginç yapar.

Yazar, karakterleri ve sahneyi tasarladıktan sonra onları serbest bırakır ve ne olduğunu kaydeder. Buna fen ve mühendislikte benzetim (*simulation*) deriz. Tasarlanan bir sistemin, örneğin, arabanın, uçağın, robotun bir modelini oluşturur ve çeşitli koşullarda nasıl davranacağına bakarız. Askeri manevralarda amaç, mavi kuvvetlerin kırmızı kuvvetlere karşı ne kadar güçlü olduğunu görebilmektir. Bu bağlamda kurgu, *protagonist* (kahraman: Jack) ile *antagonist* (canavar düşman: "black smoke") arasında bir tür savaştır. Birbirine zıt, çatışan karakterler tanımlanıp sonra serbest bırakıldıklarında çatışmalarından ve kendi huylarına, yeteneklerine, arzularına göre davranmalarından olay örgüsü doğal olarak çıkar. Bazı bilgisayar oyunlarında oyuna başlarken kendimize bir "karakter" seçeriz, ve yapabildiklerimiz seçtiğimiz role bağlıdır. Ama karakterler önceden tanımlıdır; daha ilginç olacak şey, karakterleri yaratmayı da bilgisayara bırakmak olacaktır. Dolayısıyla yapay hikâye yazmanın olası bir yolu da önce çatışan karakterler yaratıp sonra bir bilgisayar benzetimi şeklinde hikâyeyi ve olay örgüsünü oluşturmak olabilir.

Edebi bir metni okumanın bize verdiği iki tür zevk vardır. Bir tanesi, olay örgüsünün sonucu oraya çıkan aydınlanma, arınma, *catharsis*, hâlidir. Sonunda iyi kazanır, kötülük cezasını bulur. Dünyanın korktuğumuz gibi kaotik olmadığına, olayların rastsal değil bir neden-sonuç ilişkisiyle bağlandıklarına, insanların rastgele davranmadığına, dünyanın anlaşılabilir ve yaşanabilir bir yer olduğuna inancımız artar. Kahramanla birlikte bütün o badireleri sağ salim atlattıktan sonra biz de kazanmış gibi hissesederiz. Defineden bize de pay düşer; güzel kız bizi de sever; gökten üç elma düşer, bir tanesi bizedir.

Bu açıdan baktığımızda içinde bize benzer yaşayan ve kendimizle özdeşleştirebileceğimiz karakterlerin olduğu hikâyelerin anlatmak istediğimiz durumları kolayca aktarabilmemiz için bir araç olduğunu görürüz. Örneğin, bir ilkokul aritmetik sorusu şöyledir: "Ali'nin babası manavdan kilosunu 2 TL'den üç kilo elma aldı, 10 TL verdi, kaç TL geri alır?" Burada kısa bir hikâye oluşturulur ve üç

karakter, Ali, babası, ve manav, ve bir alışveriş sahnesi betimlenir. Çünkü beynimiz, dünyayı karakterler, onların etkileşimi ve çatışmaları cinsinden anlamlandırır. Cansız ya da soyut kavramları bile insanlaştırmak ve etkilerini insan davranışları gibi yorumlamaya eğilimliyizdir: "Telefon çaldı," deriz. "Yağmurun kayganlaştırdığı zeminde virajı alamayan kamyon yoldan çıktı," ya da, "Kuzey Afrika'daki yüksek basınç ile Hazar Denizi'ndeki alçak basıncın çatışmasıyla oluşan lodos, sıcak eser, iç kesimlere sokulurken soğur ve yağışa neden olur." Hikâyeleştirmek, ya da yapay hikâyeler oluşturmak, gelecekte daha da karmaşıklaşacak dünyamızı anlayabilmemiz için gerekli olacaktır.

Edebi bir metni okumanın bize verdiği öteki zevk de iyi yazılmış bir metni okurken hissettiğimiz estetik hoşluktur. Kanımca en zoru, bu estetik dili programlamak olacaktır. Bunun için istatistiksel bir veri madenciliği yapılabilir ve büyük miktarda örnek hikâye/romandan belirli cümle oluşturma kuralları çıkarılabilir. Hangi sahnelerin, ruh hâllerinin ya da eylemlerin hangi sözcüklerle, nasıl dile getirildiğiyle ilgili oluşturulacak bu kurallar daha sonra tasarlanmış olay örgüsünü anlatmak için kullanılabilir. Burada da rastsal kurallar çıkarılması hep aynı cümle kalıplarının yinelenmesini engelleyecektir.

Zeki bilgisayarların insanlar için yapay hikâyeler üretebilmesinden daha zoru ise bunun ötesine gidebilmeleri olacaktır. Bir bilgisayarın iyi satranç oynayabilmesinden çok daha zor olan, satranç benzeri ve satrançtan da zor yeni bir oyun üretebilmesidir. Bir bilgisayar, bilgisayarların oynamaktan zevk alacağı bir oyun tasarlayabilir mi? Bu bağlamda düşündüğümüzde bilgisayarların insanların hoşlanacağı metinler üretebilmesinden daha da ilginç, acaba bilgisayarların kendilerine ait bir edebiyatı olacak mı, sorusudur. Acaba zeki bilgisayarların, içlerinde buldukları dünyayı ve "bilgisayarlık hâlini" anlamak ve paylaşmak için hikâyeler uydurma ve bunları birbirlerine güzel bir dille anlatma gereksinimi olacak mı? Bilgisayar ya da robotlar, kendi ortaya çıkışlarıyla ilgili mitler uyduracaklar mı; sevecekler mi, kıskanacaklar mı, yoksa onların hikâyeleştirecek başka duyguları mı olacak?