DÜŞÜNEN BİR SAZLIK CRY OF FEAR

YAZAR : HASAN PARLATIR

TASARIMCI :EFE İRFAN

İnsan beyni sonsuzluğu hayal edebilecek kadar sınırsız, ama saniyeler içinde yok olabilecek kadar da fani. İnsanı yaşatan da öldüren de kafasının içinde kurduğu o düşünceler; eğer her şeyin negatif ve anlamsız olduğuna inanırsak, yaşamanın da bir anlamı kalmıyor. Tam bu noktada Pascal'ın "Düşünen Sazlık" metaforu devreye giriyor:

"İnsan doğadaki en zayıf şeydir, bir sazlıktır sadece; ama düşünen bir sazlıktır. Onu ezmek için tüm evrenin silahlanmasına gerek yoktur: Bir buhar, bir damla su bile onu öldürmeye yeter. Ama evren onu ezse bile, insan kendisini öldürenden daha yüce kalacaktır, çünkü öldüğünü ve evrenin kendisine karşı üstünlüğünü bilir. Evren ise bundan tamamen habersizdir "

İşte 2012 yılında Ücretsiz olarak yayınlanan **Cry Of Fear**, depresyonun insan zihni üzerindeki o dehşet verici etkilerini tam olarak bu felsefi ağırlıkla, metaforik bir dille anlatıyor.

Büyük hayalleri olan bir insanın, ufacık bir kaza sonucu hayatının nasıl altüst olabildiğini ve o enkazın altından kalkabilmek için psikolojisini ilaçlar ya da sigaralarla düzeltmeye çalışmasını izliyoruz. Oyun, bu geçici uyuşma yöntemlerinin kısa süreliğine işe yarasa bile günün sonunda insanı nasıl daha beter bir bataklığa sürüklediğini çok vurucu bir şekilde işliyor.

OYUN SILENT HILL SERISINDEN NE KADAR ILHAM ALDIĞINIZ SÖYLEMEYE BILE GEREK YOK ÇEVRE DIZAYNINDAN YARATIK TASARIMLARINA KADAR HER DETAY ANA KARAKTERIN IÇ DÜNYASINI TRAVMALARINI VE YAŞADIĞI ACILARI ANLATAN BIRER METAFOR

Evet, oyunda ucuz jumpscare'ler var; yapıma iyi yedirildiği için çok sırıtmıyor ama bence hiç gerek de yoktu. Çünkü oyunun atmosferi zaten tek başına o boğucu korkuyu vermeye yetiyor. Yaratıklar ise sıradan, üzerine sadece "korkunç" bir kaplama giydirilmiş basit modeller değil; her biri özel olarak dizayn edilmiş, çeşitli ve rahatsız edici bir anlama sahip. Oyunun hayatta kalma mekaniklerinde ise bariz bir Resident Evil esintisi var. Kaynak yönetimi çok kritik: Mermileri asla boşa harcamamanız gerekiyor. Özellikle şarjör değiştirdiğinizde içinde kalan mermilerin tamamen çöpe gitmesi gibi detaylar gerilimi harika tırmandırıyor. Ancak canımı sıkan çok ciddi bir eksi var: Envanterimizin sadece 5 slottan oluşması. Hem silahları hem de ilerlemek için gereken anahtar eşyaları bu daracık alana sığdırmak zorundayız. Yer kalmadığında elinizdeki silahı yere bırakmak zorunda kalmak, bir noktadan sonra korkutmaktan ziyade sinir bozucu bir hal alıyor.

Buna ek olarak, oyunda aşırı fazla backtracking (geri dönüş) var. Defalarca aynı yerlerden geçiyor, hatta oyunun sonunda kendimizi en baştaki mekânda buluyoruz. Level tasarımının boğucu ve klostrofobik hissettirmesi bu tarz bir psikolojik korku oyunu için harika bir artı; fakat mekânların görsel olarak birbirine fazlasıyla benzemesi, oyuncunun sürekli yönünü kaybedip kaybolmasına yol açıyor. Bunu net bir tasarım eksisi olarak yazabilirim.

Tüm bu saydığım eksilerin dışında, karşımızda efsanevi bir hikâye ve kemiklerinize kadar işleyen bir korku deneyimi var. Oyun bittiğinde kendimi zihnen yorulmuş ve tamamen tükenmiş hissettim. Bir psikolojik korku oyununun oyuncuya verebileceği en iyi, en gerçekçi his tam olarak budur ve bu oyun bunu kusursuzca başarıyor.

Arazilerin Rivayeti

Mister

Araziler vardır bu diyarda. Sınırları içinde yerin altında dışarı fışkırmayı bekleyen sular vardır hepsinin. Suyu gün yüzüne çıkartan kişi arazinin sahibi olur. Ama kolay değildir bu suları gün yüzüne çıkartmak. Özellikle çok verimli arazilerin altındaki su kaynağını bulmak her yiğidin harcı değildir. Fiziksel güç gerekir, bu suları çıkartmak için kaliteli ekipmanlar gerekir, bu ekipmanları satın almak için fazla altın gerekir. Rivayete göre bazı araziler belirli bir kişi gelince su fışkırtır.

Bir genç yaşar bu diyarda. Sağlıklıdır ama zayıftır, fiziksel gücü düşük seviyededir. Sahip olduğu ekipmanlar çok kaliteli değildir, fazla altın yoktur kesesinde. Bir arazi sahibi olmak ister bu genç. Ama kurallardan fazla haberi yoktur ilk başta.

Bir araziye girer içinde umut dolu bir şekilde. Suyu çıkartacağından emindir. 1.5 sene çalışır bu arazide. Ama o çalışırken başka bir genç suyu çıkartıp arazi sahibi olmuştur çoktan. Bunu hemen farketmez. Fark ettiğinde hüzün dolu bir şekilde terk eder.



2 sene sonra çok verimli bir arazi bulur genç. İçinde hiç umut yoktur başlangıçta. Ama suyu çıkartmaya çalışırken umut bir gelip bir gider. Ama en sonunda başaramaz ve hüzün dolu bir şekilde araziyi terk eder. Mâlum rivayet engellemiştir genci.

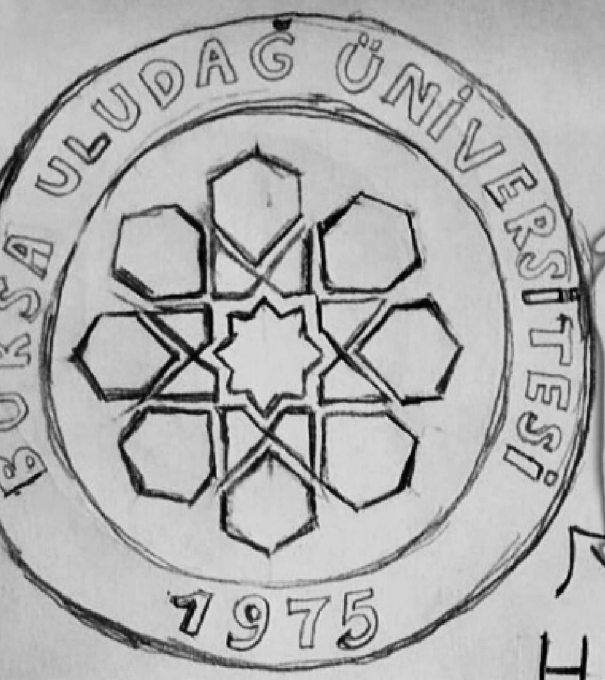
Hiç başaramamıştır bu genç. Artık bu işlerden elini çekmiştir ve diyarı terk etmiştir.



Kısa zaman sonra başka bir araziye girer genç. İlk başta içi umut doludur yine. Ama bu arazinin toprağı serttir ve iyi ekipmanlar gerekir. Gencin ekipmanları yetersizdir. Bunu farkettiğinde içindeki umut bir anda yok olur. Ama hemen terk etmez bu araziyi biraz daha çalışır. En sonunda başarısız olur ve terk eder araziyi.




Tasarımcı: efe irfan



"Eğitimde özgün, düşüncede özgür"

Logoru Tanı

Hey genç! Hiç merak ettin mi, benim üniversitem neden bu logoyu kullanıyor?

Üniversiteye geldiğimiz günden mezun olana kadar bu logoyu göreceğiz. Peki hiç hikayesini merak ettin mi?

Üniversite logomuzun içinde bulunduğu şehir yeşil Bursa'nın tarihini ve kültürünü yansıttığını biliyor muydun?

Evet, doğru.

Üniversite logomuzu oluşturan iki ana unsurdan birisi sekiz kollu yıldızdır.

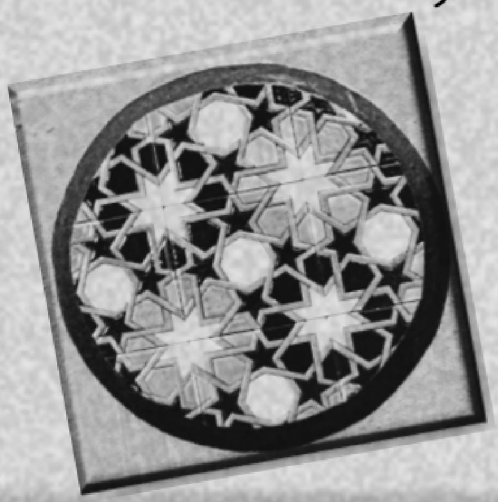
Peki neden?

Sekiz kollu yıldız, Üniversitemizin kurucu rektörü Profesör Doktor Ömer Fethi Tezok tarafından Bursa yeşil Cami Hünkar Mahfili korkuluklarındaki sekiz kollu yıldızlı geometrik desen örnek alınarak seçilmiş.





Logomuzu oluşturan diğer unsur ise rengidir. Logomuz rengini İstanbul'un arka bahçesi olarak bilinen İznik'in meşhur çinilerinden almıştır.





CANSU YÜKSEL

Oyun dünyasına ışınlanmak ister misin?|



Hiçbir oyunun dünyasına ışınlanmak istediğin oldu mu daha öncesinde? Sanırım zaten her birimiz bir oyun, bir simülasyon içindeyiz. Hayat bir matris. En ilginç kısmı ise bir değil, milyarlarca dünya oluşu. Her birimizin yalnızca bizlere ait devasa birer dünyası var. Kendi dünyalarımızın, kendi küçük oyunlarımızın ana karakteriyiz. Korkunç gelebilir başta, herkesin ama herkesin mesela otobüste yanımıza oturan bir yaşlı kadının veya ekmeği poşetlerken iyi akşamlar dilediğimiz bir genç oğlanın dahi hayatlarında rol oynadığımızı bilmek mesela. Ya da en basit haliyle öz bir şekilde iyi veya kötü olarak sınıflandırılamıyor oluşumuz. Birinin hayatının üçüncü sezonunda giren bir süper kahramanken, bir diğerininkinde bölüm sonu canavarıyız.



neo

Oynadığımız oyunlardaki karakterler gibi karar verme yetimiz tamamen bizi gözetleyen üçüncü bir şahıs tarafına mı ait, sanmam. Bir başkası hayatınızın her anına şahit olabilseydi sana neler söylemek isterdi sence? Hangi konuda kızar, hangi konuda takdir ederdi? Ya da yalnızca hayatın bir oyun olduğunu ve kazanmak ya da kaybetmek değil eğlenmek için olduğunu mu söylerdi? Her birimiz tek tipleşiyor ve özümüzden uzaklaşıyoruz. Bundan belki kendi içimizde kendimize hasret yaşayışımız. Kendisinden dahi memnun olmayan insanlar uğruna özümüzü baltalıyor ve bize telkin edilen insan oluyoruz. Aynaya baktığımızda gördüğümüz kişide kendimizi bulamayana dek. Rahat ol, geç kalmıyorsun. Bu senin oyunun zaten. Yaşa, dene, çabala ve en önemlisi zevk al. Oyunun amacı kazanmak değil ya da yarışmak. Tek tipleşmeyi bırak ve kendi Neo'na uyan.



Hayatınızda yapacağınız en büyük hata veya kişiliğinizi maksimum kaliteye çıkaracak garip ilişkiler vardır. Onu edinmek hem çok kolay hem oldukça zordur. Bu denli ikilemde bırakan sulu bir patlıcan yemeğinin rahatsız ediciliği var.

Doğru pişirilen lezzetli patlıcan ve yanlış pişirilen patlıcanı düşünün.



Düşünmekle yorulmak istemezsen eğer, okula gelmeyen "bestlerinle" çıkamadığın teneffüsler veya aniden iletişimi kesen "yakın arkadaşını" hatırla. Gelmediklerine şükredeceğin günler olacaktır. O güne kadar düşüncelerine sahip çıkmalısın.

HAYIR KÖTÜ BİRİ DEĞİLSİN!!!

Şok cihazıyla hayata döndürülmeye çalışan ölümlü insanların olduğu noktaya bir bak. Tek istekleri "o şoku yemek yerine huzurlu bir gidişi" tercih etmek olabilir veya ilk istekleri yeni bir hayata gitmek için başkasının enerjisine ihtiyacı yoktur belki de.

Daha ağır benzetmeler yapması mümkün olan insani ve insan dışı ilişkilerin adıdır arkadaşlık. İnsanların birbirlerini dönüştürdükleri bi şok ânıdır. Tüm zıtlıklara rağmen sürekli çalışan bir sistemdir. İçindeyken sarhoş eden dışarıdan bakınca asla içeride olmak istemediğim bir yerdir aslında. Keşke kalanlar en sevdiğimiz ücretsiz oyunlar olsa. Güvenlik duvarını kaldırmak zorunda olmadığımız oyunlar mesela. Duvarları aşılmadan basit bir eğlence olmalı ya her insan.





Esma Şahin HJB

KARINCA?



Daha önce hiç karınca kolonisi kurdunuz mu?

Öyle yoldan geçen rastgele bir karıncayı alıp kavanoza koymakla başlamıyor o işler.

Hobiciler uçuş zamanları yollara koyulup KRALİÇE AVI'na çıkar.

Peki... Nerede bu KRALİÇELER?

İlkbaharda
Yoğmur sonrası
Sıcak havalarda

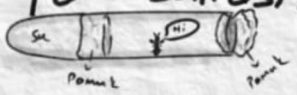
"Örneğin bu arkadaş

Camponotus Sanctus



sağda solda telaşla dolaşan bir karınca görürseniz onu hemen hazırladığımız deney tüpü içine almamız yeterli!

Peki sonrası:)



Kendime Düşünceler 1:

Başımızı bir duvarda sergileyemeyeceksek zihnimizi avlamamızın ne anlamı var?



Evet doğru okudunuz, zihnimizi sergilemekten utanırken avlarız. Ve yeterince düşündüğümüzü düşünürüz, aşırı düşündüğümüzü düşünürüz, ondan susmasını isteriz. Düşünüyoruz da düşünüyoruz…

Hadi konuyu açalım, sosyal medyada her gün "Zihnini nasıl susturursun?" içerikleri görüyoruz ve aşırı düşünmekten kaçınmak için zihnimizi susturmayı deniyoruz, beş saniye bile boş kalmamaya uğraşıyoruz. Ki yine düşünmeyelim yine kötü hissetmeyelim. İyi de bunu neden yapıyoruz; insan kendi düşüncesini ifade etmekten mi korkuyor, yoksa o düşünce yüzünden dışlanmaktan mı? Bunu ben de bilmiyorum. Belki kendimiz olursak toplulukların bizi kabul etmeyeceğini düşündüğümüz için yapıyoruzdur. Onlarla olabilmek için onlar gibi olmalıyız diye düşünüyoruz. Kendimizi yontuyor, toplumun mükemmel olarak tanımladığı bir yuvarlak olup dar "biz" adlı kutuya girebilmek için düşüncelerimizi susturuyoruz. Belki de sessiz bir zihne sahip olmak başkalarına uyum sağlamamızı kolaylaştırıyordur. Hepimiz dürüst olalım, en azından bir kere, başkalarının fikirlerini onaylayıp bir gruba dahil olmaya çalışmadık mı? Ayrıca önceki cümleyi kabul ettiyseniz yine yapmış oldunuz :) Merak etmeyin, ben de kendimi onaylayarak bu gruba dâhil oldum.

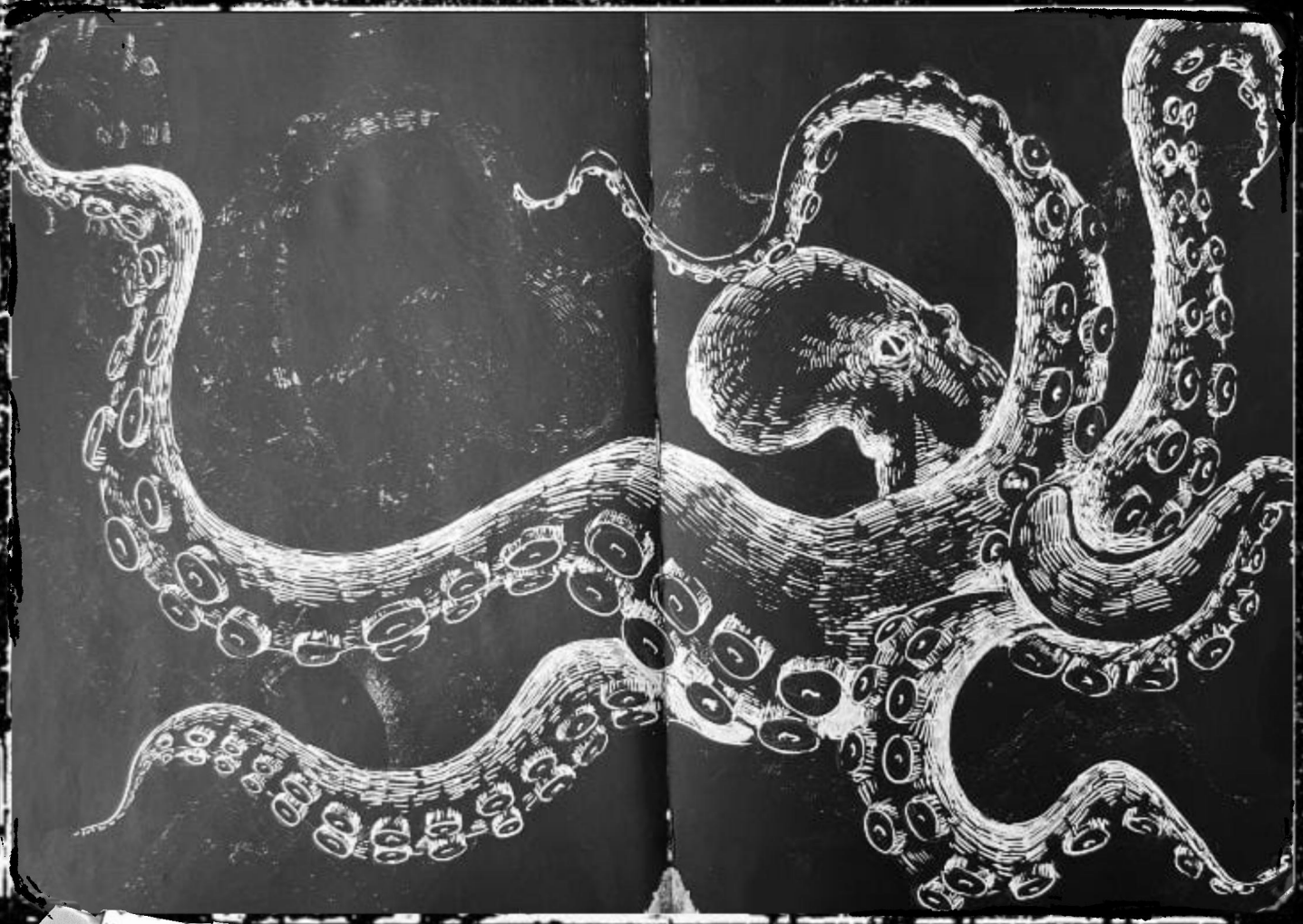


Son sözüm; insan yargılar, insan sınıflandırır ancak insan tek bir kutuya indirgenemez. Yeni yıkanmış beyaz bir çarşaf değildir, insan bir piknik örtüsüdür (detay için bkz. sonraki sayı) Ve insan kendi zihnini sergileyecek kadar gurur duymuyorsa dahi onu avlamamalıdır.



Suna AL









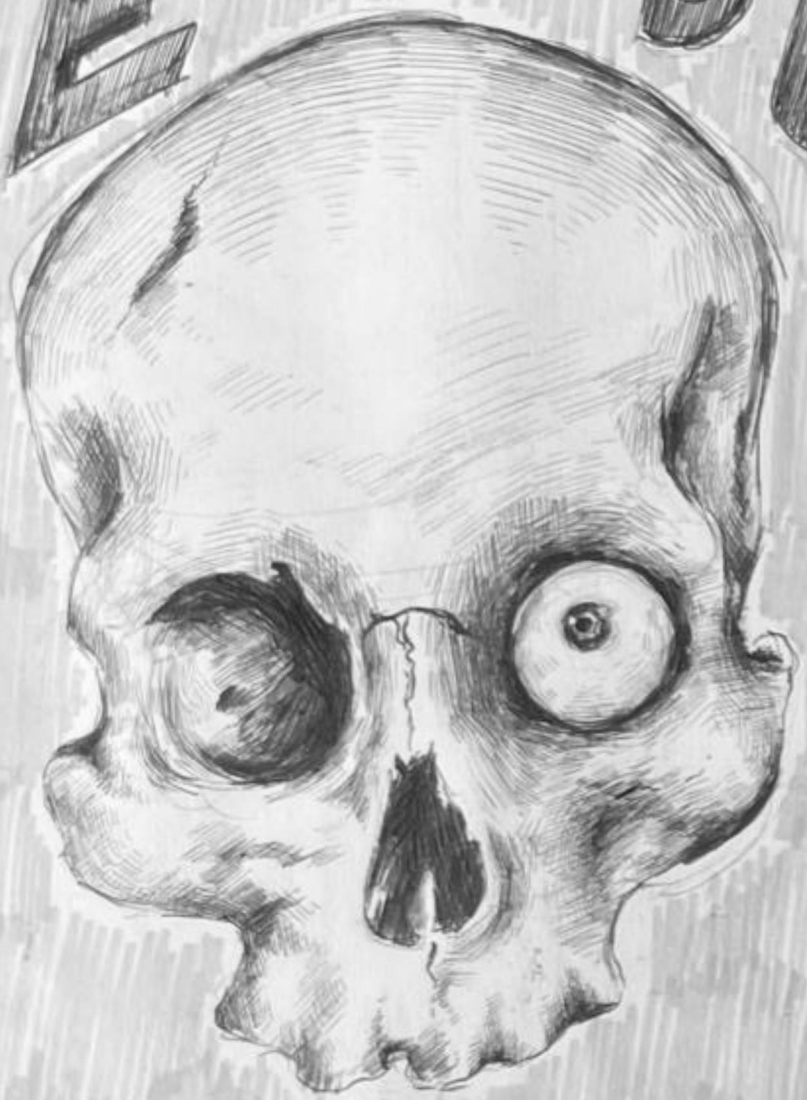
Çizer:
Fatma Gül Küçük



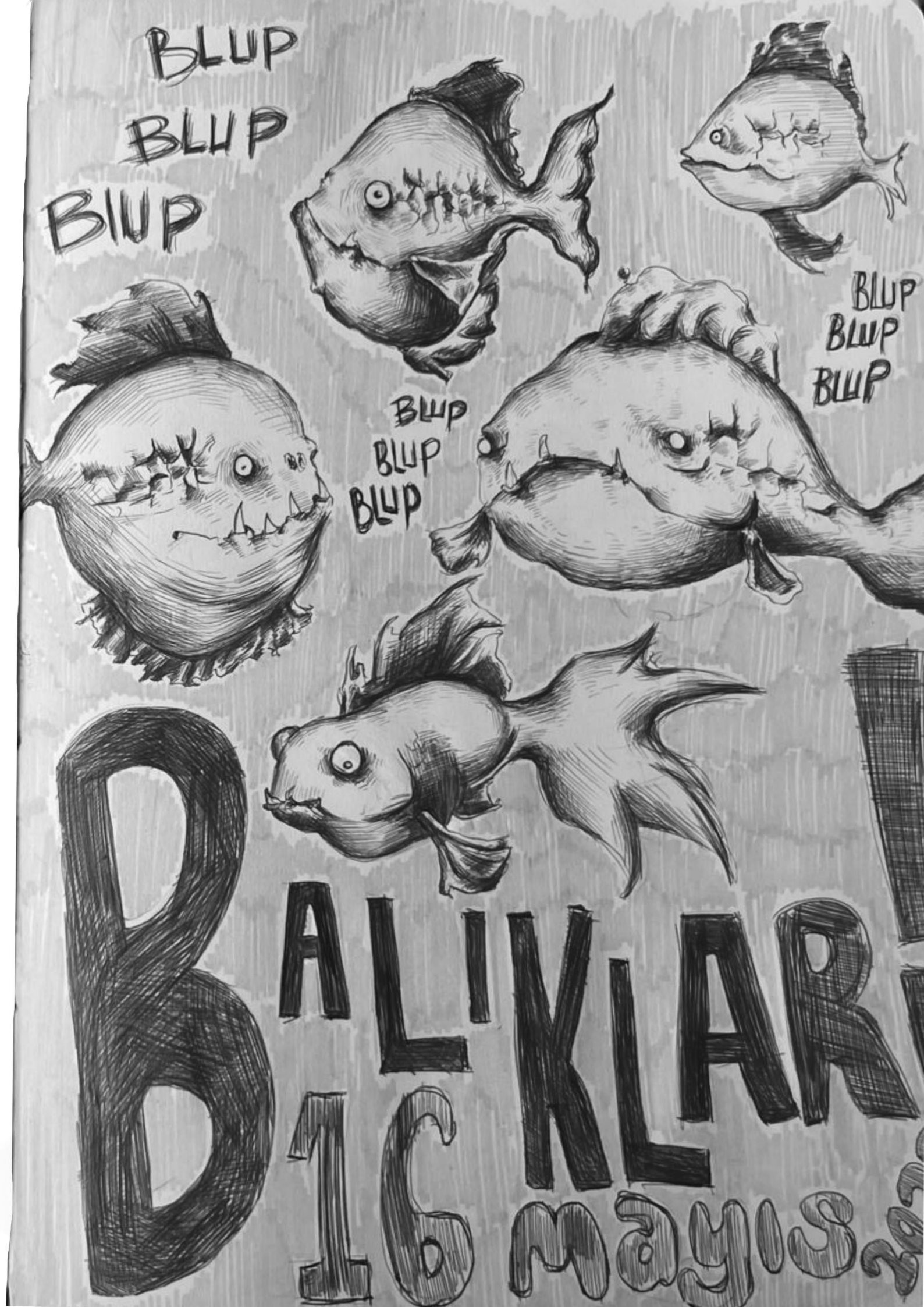
Çizer:
Fatma Gül Küçük

Pacha GOI KOÇOK

VE DEE



KAFATASİ

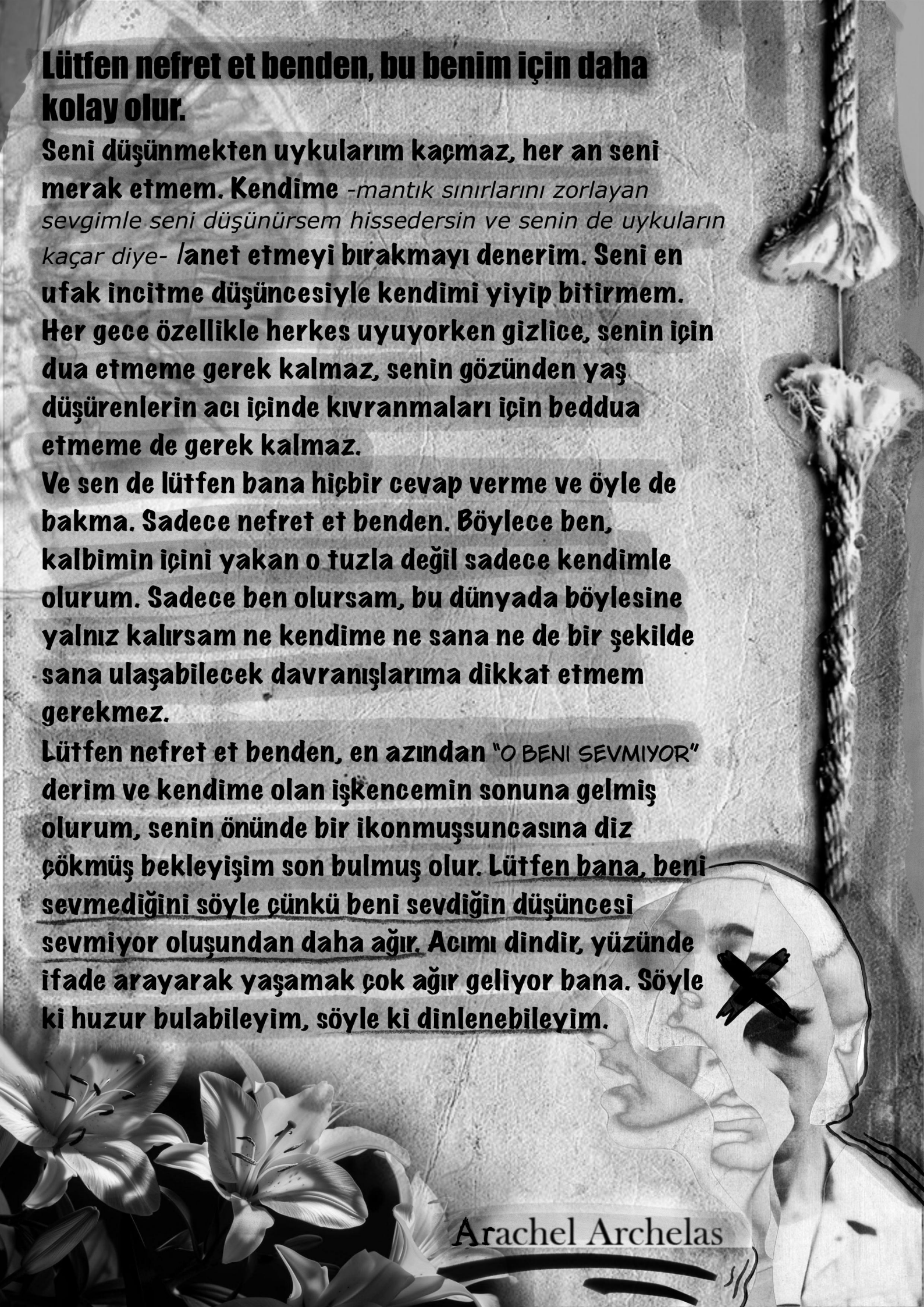

BLUP
BLUP
BLUP
BLUP
BLUP
BLUP
BLUP
BLUP
BLUP
BALIKLAR
16 mayıs

Lütfen nefret et benden, bu benim için daha kolay olur.

Seni düşünmekten uykularım kaçmaz, her an seni merak etmem. Kendime *-mantık sınırlarını zorlayan sevgimle seni düşünürsem hissedersin ve senin de uykuların kaçar diye-* **lanet etmeyi bırakmayı denerim. Seni en ufak incitme düşüncesiyle kendimi yiyip bitirmem. Her gece özellikle herkes uyuyorken gizlice, senin için dua etmeme gerek kalmaz, senin gözünden yaş düşürenlerin acı içinde kıvranmaları için beddua etmeme de gerek kalmaz.**

Ve sen de lütfen bana hiçbir cevap verme ve öyle de bakma. Sadece nefret et benden. Böylece ben, kalbimin içini yakan o tuzla değil sadece kendimle olurum. Sadece ben olursam, bu dünyada böylesine yalnız kalırsam ne kendime ne sana ne de bir şekilde sana ulaşabilecek davranışlarıma dikkat etmem gerekmez.

Lütfen nefret et benden, en azından "O BENI SEVMIYOR" derim ve kendime olan işkencemin sonuna gelmiş olurum, senin önünde bir ikonmuşsuncasına diz çökmüş bekleyişim son bulmuş olur. Lütfen bana, beni sevmediğini söyle çünkü beni sevdiğin düşüncesi sevmiyor oluşundan daha ağır. Acımı dindir, yüzünde ifade arayarak yaşamak çok ağır geliyor bana. Söyle ki huzur bulabileyim, söyle ki dinlenebileyim.



Arachel Archelas

Bir Yunan Mitolojisi
Ya da bir Nergis Hikayesi

Tüm her şey bir nehrin kıyısında başlar. Narkissus adı verilen genç nehir tanrısı Kephissos ve nehir perisi Liriope'un oğludur. Narkissus, daha bebekken bile herkesi aşık edecek kadar güzeldir. Fakat kahin Teireasias'a göre bu güzel bebeğin yaşamasının tek şartı kendini tanımaması yani görmemesidir.

Güzel bir çocuktur olmasına fakat gel gör ki kibri yüzünden kimse yanına yaklaşamaz.

Bir gün ormanda dolaşırken Echo adındaki bir dağ perisi Narkissus'u görür ve peşine takılır. Narkissus fark ettiğinde seslenir:

- Kimse var mı burada?

Echo ise daha öncesinden lanetlenmiştir ve sadece duyduğu seslerin son sözünü söyleyebiliyordur.

- Burada!

Bunu duyan Narkissus "Gel!" der. Echo tekrarlar, "...gel!" Narkissus "Burada buluşalım!" der. Echo tekrarlar "...buluşalım!"

Oysa kibirli Narkissus Echo'yu görür görmez "Sen gelmeden önce ölürüm daha iyi. Sana teslin olacağıma toprak olsun bedenim" diyerek bağırır. Echo ise mağaralar arasında kayboolur.

Utanç ve üzüntüyle günden güne erir. Kemikleri taşa dönüşür ve geriye yalnızca sesi kalır.

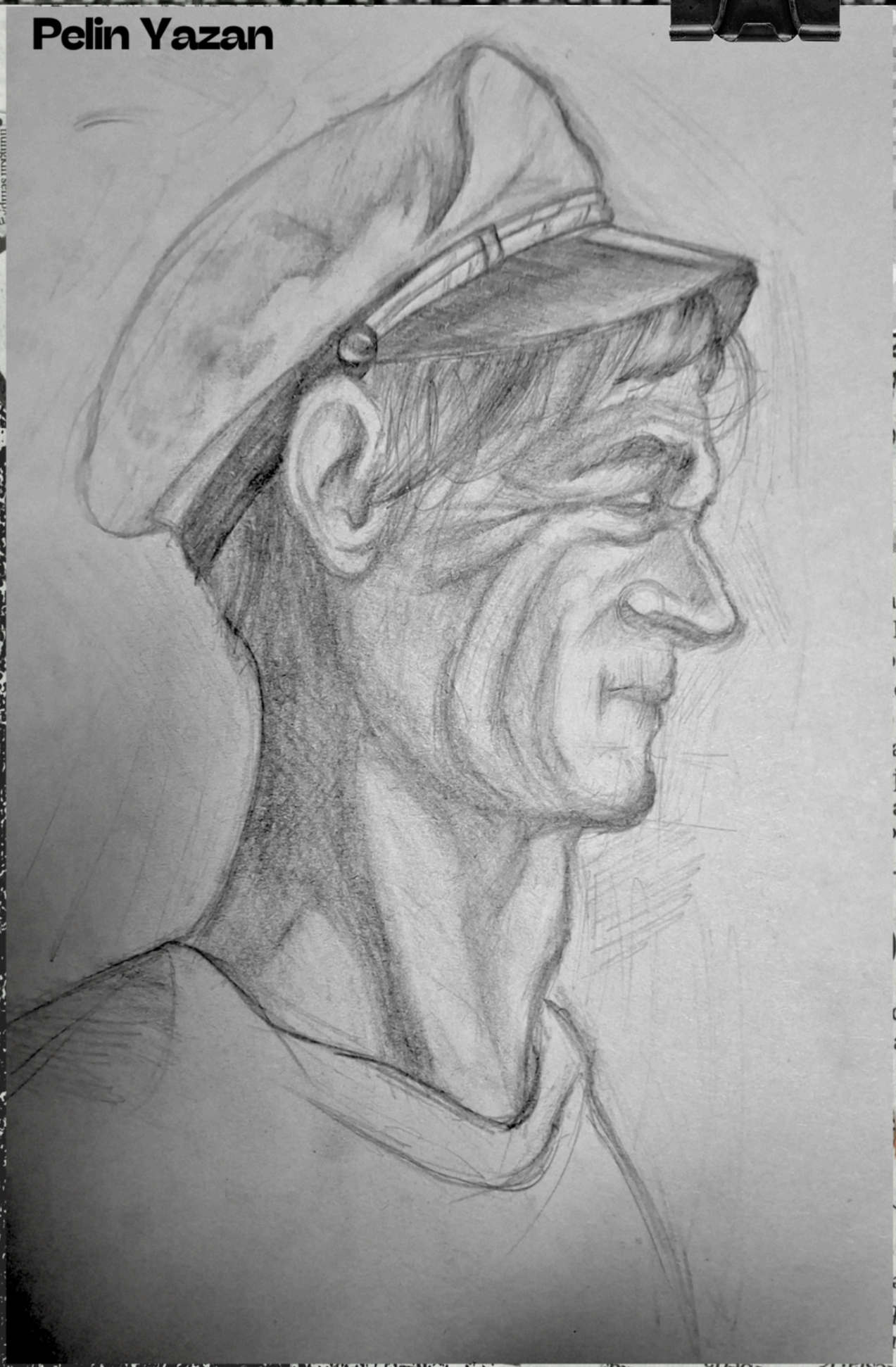
Narkissus'un ise kibri ile sonun getirir. "Dilerim bir gün o da birini sever ama kavuşamaz!" siteminin kurbanı olur. Rehamnusia (Nemesis) tarafından cezalandırılır. Bir gün göle su içmek için eğildiğinde suyun yüzeyindeki yansımaya aşık olur.

O yansımanın kendi olduğunu anlaması geç olur. Mitolojinin kaynağı ise bu durumu "su içmek isterken başka bir susuzluk doğar içinde. Gördüğü hayale vurulur." (Ovidius) olarak anlatır. Elbet sonunda bedeni toprak olur, toprağındaysa nehire bakan Nergisi...



Çizer:
Pelin Yazan

Pelin Yazan



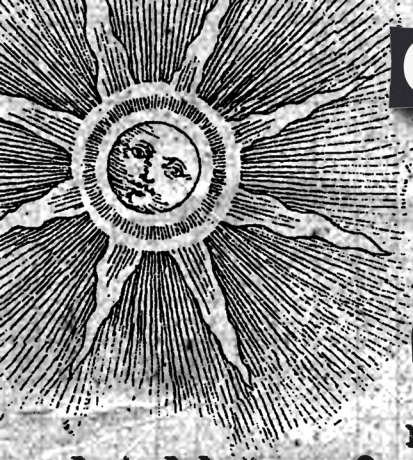


Pelin Yazan





Pelin Yazan



GÖRMENİN İMKANSIZLIĞI: KUYU, TEORİ VE İKTİDAR

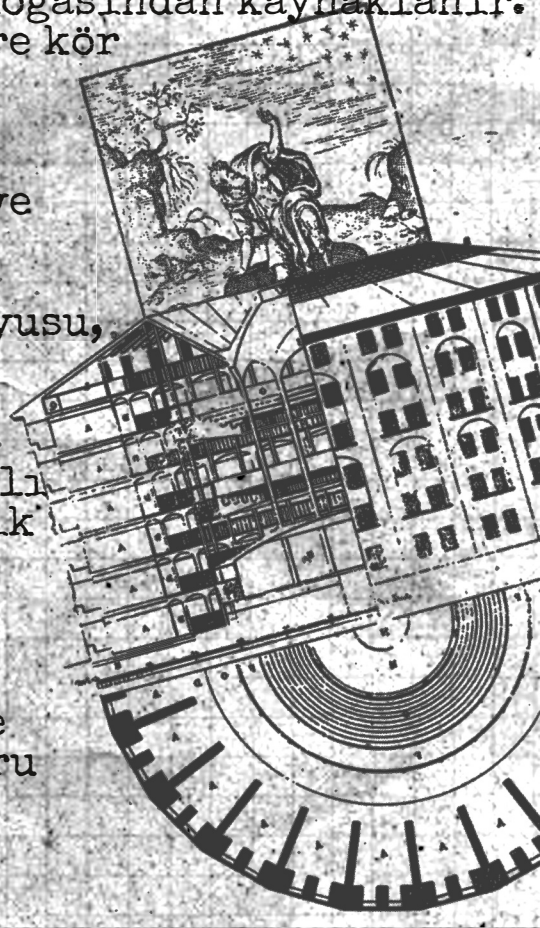
YAZAN: SERDAR URAL

Batı felsefesi tarihine baktığımızda, bilginin neredeyse her zaman "görme" metaforuyla anlatıldığını fark ederiz. "Aydınlanma", "bakış açısı", "görüngü" gibi kelimeler tesadüf değildir; hakikat orada duran ve görülmeyi bekleyen bir şey gibi düşünülür.

Platon'un mağarasından beri filozof, bakışını yukarıya, idea'lara ya da evrensel olana çeviren kişidir. Ancak bu "yukarı bakma" halinin, felsefenin kendi ayak bastığı zemini gözden kaçırmasına neden olup olmadığı tartışmalı bir konudur. Platon'un Theaitetos diyaloğunda geçen, gökyüzünü incelerken önündeki kuyuya düşen Thales hikayesi, genelde filozofun dalgınlığına yorulur. Oysa Derrida, Althusser ve Foucault gibi modern düşünürler üzerinden okuduğumuzda, bu hikaye basit bir sakarlıktan çok, felsefenin yapısal bir sorunu gibi duruyor.

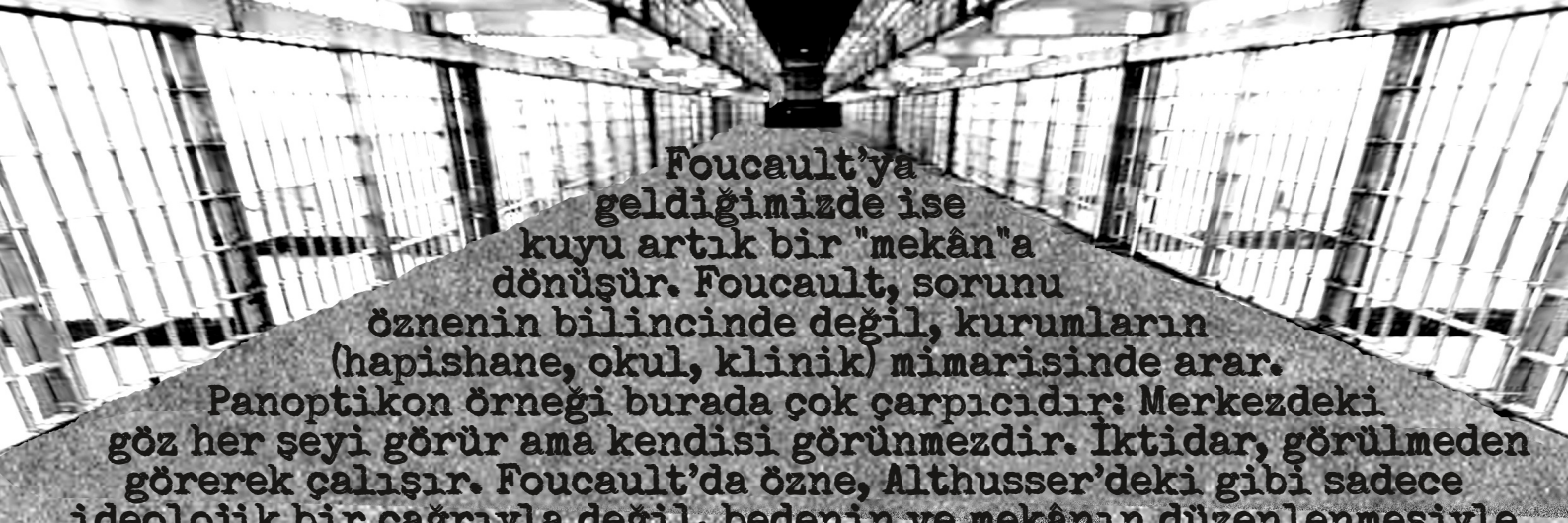
Derrida'ya göre görme eylemi sandığımız kadar masum değildir. O, "etrafındaki her şeyi görüyor ama tamamen kör" derken ilginç bir paradoksa işaret eder. Bir şeye odaklanmak, zorunlu olarak başka bir şeyi görüş alanından çıkarmak demektir. Derrida'nın çizdiği çerçevede filozof, metinleri ve kavramları okurken "görür"; ama kendi bakışını mümkün kılan koşulları, yani kendi kör noktasını göremez. Bu yüzden Thales'in kuyuya düşmesi, dikkatsizliğinden değil, bizzat yukarıya bakma eyleminin doğasından kaynaklanır.

Görmek için, bazı şeylere kör kalmak zorundadır.



Bu körlük meselesini Althusser, daha politik ve teorik bir düzleme taşır. Althusser için biz dünyayı çıplak gözle değil, ideolojinin ve teorilerin merceğinden görürüz. Thales'in kuyusu, Althusserci bir okumada "ideoloji" olabilir. İdeoloji, bize dünyayı belli bir şekilde gösterirken, bizi de belli bir özne konumuna yerleştirir. Ancak Althusser, Derrida'dan farklı olarak bir çıkış kapısı bırakır: "Epistemolojik kopuş". Ona göre bilim (ve Marksizm), bizi bu ideolojik kuyudan çıkarabilir.

Yani Althusser'e göre kuyu vardır ama doğru teorik araçlarla oradan çıkıp "gerçek" bilgiye ulaşmak mümkündür. Thales düşmüştür ama doğru yöntemle tırmanabilir.



Foucault'ya geldiğimizde ise kuyu artık bir "mekân"a dönüşür. Foucault, sorunu öznenin bilincinde değil, kurumların (hapishane, okul, klinik) mimarisinde arar. Panoptikon örneği burada çok çarpıcıdır: Merkezdeki göz her şeyi görür ama kendisi görünmezdir. İktidar, görülmeden görerek çalışır. Foucault'da özne, Althusser'deki gibi sadece ideolojik bir çağrıyla değil, bedenin ve mekânın düzenlenmesiyle kurulur. Thales'in kuyusu, Foucault için modern bireyin inşa edildiği o disiplin mekanlarına benzer. Birey kuyuya düşmemiştir, kuyu (disiplin toplumu) zaten bireyi içine alacak şekilde tasarlanmıştır.

Sonuç olarak bu üç düşünür, Platon'un kuyu alegorisini bambaşka bir yere taşır. Althusser, bilimin bizi kuyudan (ideolojiden) kurtaracağına inansa da, Derrida ve Foucault bu konuda daha karamsar ya da belki daha gerçekçidir. Onlara göre "tam ve şeffaf" bir görme anı yoktur. Filozofun sorunu kuyudan nasıl çıkacağı değil, kuyunun duvarlarının, yani kendi düşüncesini sınırlayan koşulların nasıl örüldüğünü anlamaktır. Belki de felsefe, her şeyi gören bir göz olma iddiasından vazgeçip, kendi kör noktalarıyla yüzleştiği zaman daha sahici bir hal alacaktır.

"Görmek, sandığımız kadar masum değildir; her bakış, zorunlu bir körlük yaratır."



RETRO-FÜTÜRİSM

GEÇMİŞİN GELECEĞİ

Muhtemelen değerli okurumuz, sen de, demişsindir ki "Abi eski zamanlar ne güzelmiş, 90'lar, köprüaltı kemancı, abi insanlar daha mutluymuş.". Sen geçmiş yılbaşı sepeti fiyatlarına bakadur bazı insanlar -belki de sen de- günümüzden sıkılınca geleceğe bakmaya tercih etmişlerdir. Belki de bu bir sıkıntıdan değil bir umuttandı. Teknolojinin hızla ivmelenişini gören insanoğlu geleceğe doğru umutlu bakmıştır. Yada daha realist olan bir takım insan da aynı şeyi görüp "Nereye gidiyoruz lan?" diye bir tepki vermiş de olabilirler.

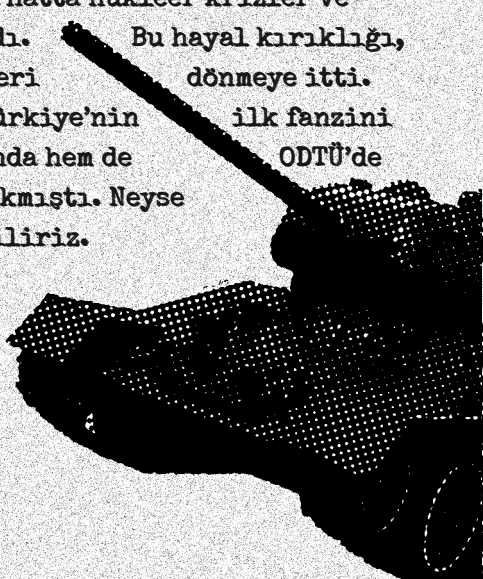
E tabi bunu yaparken de insan dürtülerinden kaçamamış, üretmişlerdir. Hikayeler, filmler, oyunlar yada endüstrinin yetişkinlerin parasını cukkalamak için plastikten seri üretilmiş maliyetinin on katı değerde oyuncaklar. Ama dert etme onlardan bi 10 tane daha alıp paketinden çıkarmadan vitrinlerini doldurursan koleksiyon değerine ulaşacak, güven bana. Ancak insan zihni, ne kadar uzağa kaçmaya çalışırsa çalışsın, içine doğduğu çağın sosyal gerçekliklerini ve sınırlarını hiçbir zaman tam anlamıyla aşamamıştır. Yarını düşlerken bile bugünün prangalarından kurtulamamıştır. İşte tam da bu yüzden, geçmişin fütüristleri ve dürüst olmak gerekirse bugünün de fütüristleri aslında farkında olmadan retro-fütürist eserler miras bırakmışlardır ve bırakmaktadırlar. Peki, zamanın çizgisel akışını [illegible] bu kavram tam olarak nedir?



Kavramın kendisi, hayattaki pek çok şey gibi içinde bir çelişki barındırır. Latince geriye, geçmişe ait olanı ifade eden "retro" kelimesi ile geleceği ve ilerlemeyi savunan "fütürizm" akımının birleşmesinden doğar. En basit tabiriyle retro-fütürizm; geçmişin, geleceği tasviridir. Dünün insanının yarına bakışını, onların umutlarını veya korkularını inceler.

Retro-fütürizm terimi ilk kez 1980'lerde, sanat dergilerinde ve alternatif kültür yayınlarında (özellikle Lloyd Dunn'ın Retrofuturism dergisinde) kullanılmaya başlandı. 1920'lerden 1960'lara kadar olan dönemde bilim kurgu yazarları uçan arabalar, devasa zeplinler, galaksiler arası yolculuklar ve pırıl pırıl ütopyalar hayal etmişti. Ancak 1980'lere gelindiğinde, komşumuz İran ve Irak birbirlerine kimyasal silahlarla saldırıyor, Sovyet askerleri Kandahar'da savaşa karşı şarkılar yazıyordu ve sen değerli okurumuzun da bildiği üzere yurdumuz da pek iyi zamanlardan geçmiyordu. Teknolojinin dünyayı kurtarmadığı, aksine savaşları durduramadığı, bir ütopya yaratamadığı ve hatta nükleer krizler ve ağır sanayi ile dünyayı daha da karmaşık bir yer haline getirdiği anlaşıldı. Bu hayal kırıklığı, sanatçıları ve yazarları geçmişin o naif, eski moda gelecek vizyonlarına geri dönmeye itti. Bu tarih boyunca hep gördüğümüz bir örüntünün tekerrür edişiydi. Zaten Türkiye'nin ilk fanzini Antares de 1971'de, tüm o politik gerilimin ve sokak çatışmalarının ortasında hem de ODTÜ'de bu boğucu atmosferden kaçıp kafalarında yeni bir dünya kurma hayaliyle çıkmıştı. Neyse konudan sapmayalım, saygı duruşumuzu [illegible] yaptığımıza göre devam edebiliriz.





CYBERPUNK



"Yüksek teknoloji, düşük yaşam" mottosuyla türün babasıdır. Otoritenin devletlerden çıkıp megakorporasyonların eline geçtiği, neon ışıklı, yapay zekalı ve insanların siber-implantlarla bedenlerini hacklediği yozlaşmış, yağmurlu ve yakın bir geleceği anlatır. Günümüzde de bu senaryoya doğru ilerlediğimize dair politik teoriler mevcuttur (bkz. Teknofeodalizm). Diyebilirsiniz ki "Hayır böyle bişey olmayacaktır, biz insanlar olarak makineye karşı isyan edebiliriz!". Yani tabi, isyan edebilirsiniz. Ama ertesi günü Times Square'deki billboardlarda Gemini konuşmalarınız ve ürettirdiğiniz görseller gösterilince kaç kişi arkanızda duracaktır kendinize sorun. Ben kendi adıma konuşuyorum, hoşgeldiniz yapay zeka/megakorporasyon overlordlarımız, hoşgeldiniz singularity, hoşgeldiniz AM, hoşgeldiniz Gravital, HAL 9000, Skynet, Matrix, Kumru yani artık hangisi başarılı olduysa.

Literatür: Neuromancer (William Gibson), Snow Crash (Neal Stephenson), Androidler Elektrikli Koyun Düşler mi? (Philip K. Dick), Altered Carbon (Richard K. Morgan)

Sinema: Blade Runner (1982 ve 2049), The Matrix, RoboCop, Tetsuo: The Iron Man

Oyun: Cyberpunk 2077, Deus Ex serisi, System Shock, Shadowrun, Ruiner

Anime / Manga: Ghost in the Shell, Akira, Cyberpunk: Edgerunners, Psycho-Pass, Ergo Proxy

Steampunk

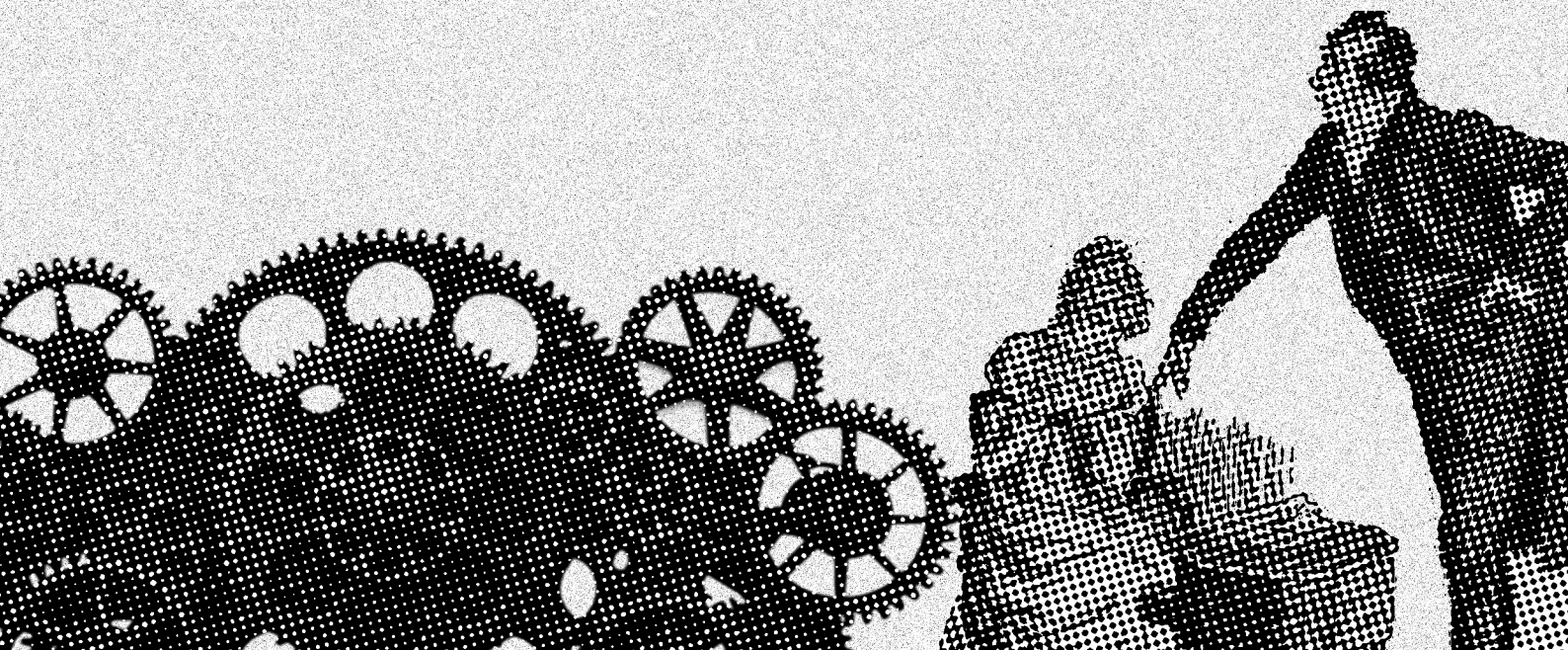
19. yüzyıl Viktorya Dönemi estetiğini temel alır. Mikroçipler veya petrol yerine buhar gücü, pirinç dişliler, devasa zeplinler ve kurmalı mekanizmalar hakimdir. Tüm bu güzel estetiklerin yanında endüstriyel devrimin sonucunda haftasonu tatilinin olmadığı, oldukça güvensiz çalışma ortamlarının olduğu, günlük çalışma 12 saati aşabildiği, sınıflar arası makasın gitgide açıldığı bir dünya çizer. Tüm bunları kapatmak için de insanlara Viktoryen ahlak dayatılır. Yaaanii... Bilemiyorum. Şuanda geçiş yapsak en azından ekstradan havalı aletlerimiz olur. Bronz gözlük ve silindir şapka kombini yapar sabah 5 servisine atlardım atmosfere kurşun ve cıva saçma fabrikasındaki vardiyama gitmek için. Servisin de elimizdeki en zararlı fosil yakıtla çalışması şartıyla.

Literatür: Fark Makinesi (William Gibson ve Bruce Sterling), The Anubis Gates (Tim Powers), Perdido Street Station (China Miéville), Denizler Altında Yirmi Bin Fersah (Jules Verne)

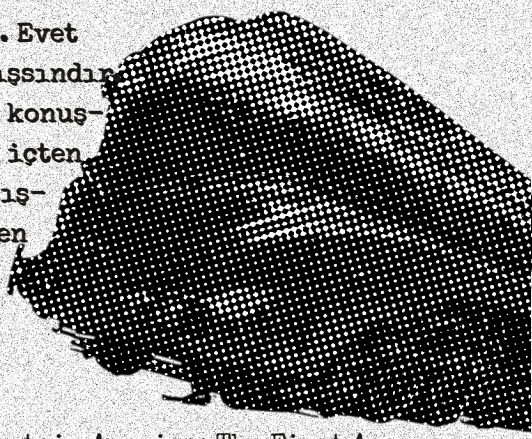
Sinema: Steamboy, Mortal Engines, The League of Extraordinary Gentlemen, The City of Lost Children (Kayıp Çocuklar Şehri)

Oyun: Dishonored serisi, BioShock Infinite, Frostpunk, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Anime / Manga: Steamboy, Laputa: Tenkuu no Shiro (Gökteki Kale), Last Exile, Princess Principal



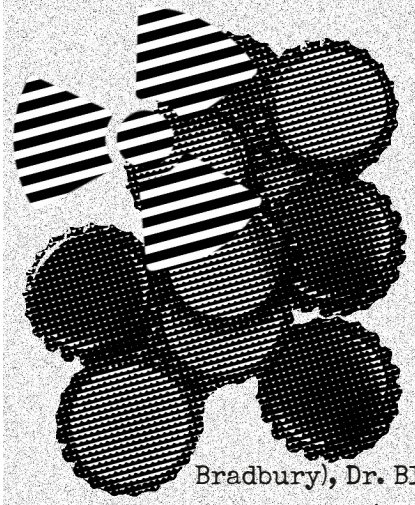
Dieselpunk



I. Dünya savaşı ile II. Dünya savaşı arasında zihnen sıkıştığını hayal et. Evet değerli okuyucu, HOI4'de 1200+ saatin olduğu için muhtemelen zorlanmamışsındır. Ama bu fanzini okuyabilmek için dışarı çıkman gerektiği için zaten sana konuşmuyorum. Neyse işte bu gürültü, kanlı ve metalik dünyada buharın yerini içten yanmalı motorlar, petrol ve çelik almıştır. Bir yanda Art Deco binaların ışıltılı vitrinleri, sinema noir estetiği ve duman altı caz kulüpleri varken bir diğer yanda kirli ağır sanayi, devasa hantal tanklar, militarizm, bürokrasi ve totaliter rejimlerin yarattığı gri bir distopya vardır.

Literatür: Leviathan serisi (Scott Westerfeld), The Man in the High Castle (Philip K. Dick), The Iron Dream (Norman Spinrad)
Sinema: Sky Captain and the World of Tomorrow, The Rocketeer, Iron Sky, Captain America: The First Avenger (Hydra teknolojisi)
Oyun: Iron Harvest, Wolfenstein serisi (The New Order ve devamı), Crimson Skies, BioShock serisi (Art Deco ve dizel estetiği)
Anime / Manga: Valkyria Chronicles, Metropolis (2001 anime filmi), The Cockpit (Leiji Matsumoto), Fullmetal

Atompunk



O eski güzel zamanlar. Herkesin aynı arabalarda aynı sokaklardan geçip birbirinin aynı evlerine gidip mutlu hanımlarına gittikleri o zamanlar. Mutlu değil mi? Önce kendisine biraz "Mother's Little Helper" veririz, hala "histerikse" tıbbın çözümleri tükenmez! Lobotomi mucizesi! Ah o güzel zamanlar... 1940-1960'ların Soğuk Savaş paranoyasını ve Uzay Yarışı dönemini temel alır. Gelecek, nükleer enerjinin her şeyi çözdüğü, süper güçlerin uzayda koloniler kurduğu, ışın kılıcıyla lobotomi yaptığımız, casusluğun ve komünizm/kapitalizm çatışmasının fütüristik bir tasviridir. Biz orta-üst sınıf beyaz erkekler daha ne isteyebiliriz ki?

Literatür: A Canticle for Leibowitz (Walter M. Miller Jr.), Mars Yıllıkları (Ray Bradbury), Dr. Bloodmoney (Philip K. Dick), The Penultimate Truth (Philip K. Dick)
Sinema: Dr. Strangelove (Stanley Kubrick), Forbidden Planet (1956), The Day the Earth Stood Still (1951), The Iron Giant (1999)
Oyun: Fallout serisi (nükleer kıyamet ve 1950'ler estetiğinin evliği), Atomic Heart, BioShock (Rapture'ın o atomik/art deco utopyası), We Happy Few
Anime / Manga: The Big O, Tetsujin 28-go (Gigantor), Neon Genesis Evangelion (vakum tüplü teknolojiler, N2 bombaları ve Cold War paranoyasıyla), Metropolis (Osamu Tezuka)

Oilpunk (Petrolpunk)



Arabası olmayan erkeği annesi sevsin. Her yere arabayla gittiğimiz, trafikten şehir merkezine inilemeyen, şehir merkezinden de çok uzakta yaşamak zorunda kaldığın için merkeze yürüyemediğin bir dünya hayal et. Bir şerit daha açmanın kesinlikle trafiği bu sefer çözeceği yüz şeritli otobanlar, siyah dumanlar püskürten dev motorlar... Dizelpunk 'ın aksine endüstriyel romantizm yerine bize akaryakıt baronlarının yarattığı kirliliği, çölleşen dünyamızı, çevre felaketlerini ve jeopolitik savaşları gösterir. Yine de metroya binmekten iyidir.

Literatür: The Windup Girl (Paolo Bacigalupi - enerji ve kalori kıtlığı üzerine), Mad Max romanlaştırmaları, kıyamet sonrası fosil yakıt savaşlarını işleyen post-apokaliptik yolculuk
Sinema: Mad Max serisi (özellikle Mad Max 2: The Road Warrior ve Fury Road), Waterworld, Death Race, Doomsday
Oyun: Mad Max (2015), Crossout, Rage serisi, Twisted Metal, Carmageddon
Anime / Manga: Fist of the North Star (Hokuto no Ken - benzinin su ve kandan daha değerli olduğu

Raypunk (Raygun Gothic)

Krom kaplı, uçları sivri -tam da General Aladeen'in seveceği türden- roketler, türün ismini aldığı ışın tabancaları ve başka gezegenlerdeki tuhaf yaratıklar. Atompunk'ın "üzerimize her an bir atom bombası düşebilir" endişesinden uzak bir versiyonudur denebilir. 19. yüzyıl sonu ve 20. yüzyıl başının naif ve masalsı geleceğe bakış açılarının ürünüdür (Jules Verne veya Flash Gordon gibi). Çocukken izlediğimiz Jetgiller bu türün en iyi örneklerinden biridir. GORA da bu türden unsurlar barındırmaktadır. Bu vesileyle 14 Temmuz 1789 Aksaray'da Komutan Kubar'ın başına gelen elim olayı anıyor ve dünyalılardan tiskiniyoruz.

Literatür: Lensman serisi (E.E. "Doc" Smith), Barsoom serisi (Edgar Rice Burroughs), Flash Gordon ve Buck Rogers (Pulp dergi öyküleri ve çizgi romanları)

Sinema: Forbidden Planet (1956), This Island Earth (1955), Flash Gordon (1980), Destination Moon (1950), Jetsons (1962)

Oyun: The Outer Worlds, Destroy All Humans!, Ratchet & Clank

Anime / Manga: Space Adventure Cobra, Space Dandy, Urusei Yatsura

Transistorpunk

Vakumlu tüpler devrinin kapandığı, yarı iletkenlerin ve transistörlerin dünyayı sardığı, çiplerin ve mikroişlemcilerin hiç üretilmediği bir evrendir. 1960'ların bilgisayar teknolojisinin hantal ama güçlü bir şekilde devleştiği retro bir dünyadır. Bir oda kaplayan devasa bilgisayarlar ve delikli kartlar. Bilginin ve teknolojinin devletlerde ve şirketlerde olduğu, insanların 1 ve 0'dan ibaret görüldüğü, gri takım elbiseli adamların devasa odalarda ışık görmeden çalıştıkları bir evren. Yani özetle CENG'in bitmediği evren. Nerden başvuruyoruz?

Literatür: Colossus (D.F. Jones – devlet kontrolündeki dev ana bilgisayar kabusu), The Adolescence of P-1 (Thomas J. Ryan), The Crying of Lot 49 (Thomas Pynchon – erken dönem veri ağları ve delikli kart bürokrasisi)

Sinema: Colossus: The Forbin Project (1970), Alphaville (1965 – diktatör ana bilgisayar Alpha 60 yönetimi), 2001: A Space Odyssey (1968 – HAL 9000, vakum tüp/transistör geçiş dönemi ve makaralı bant sistemleri)

Oyun: Control (Federal Bureau of Control'ün 1960-80'ler arası brutalist ofisleri, reel-to-reel ses bantları ve CRT terminalleri), Portal (Aperture Science'ın erken dönem transistörlü ve manyetik bantlı test altyapısı)

Anime / Manga: Steins;Gate (SERN komplosu, CERN paraleli ve efsanevi IBN 5100 minibilgisayarı), Royal Space Force: The Wings of Honnêamise (alternatif 50'ler/60'lar estetiği, analog kontrol odaları ve transistör devri teknolojileri)

Nanopunk

Cyberpunk'ın distopyasını nano ölçeğe getiren, gözle görülür siber-implantları, moleküler düzeydeki nanoteknolojilere dönüştüren türdür. Biyokapitalist megakorporasyonlara aylık DNA+ aboneliğini geciktirdiğin için gri bir balçığa (bkz. Grey Goo) dönüştürüldüğün bir dünya. Artık hükümet size yalnızca kuşlar aracılığıyla değil, seneler boyu yediğiniz bol soslu ultra mega zurna dürümün tıkadığı damarlarınıza verilmiş nanobotlarla da takip edebilecek.

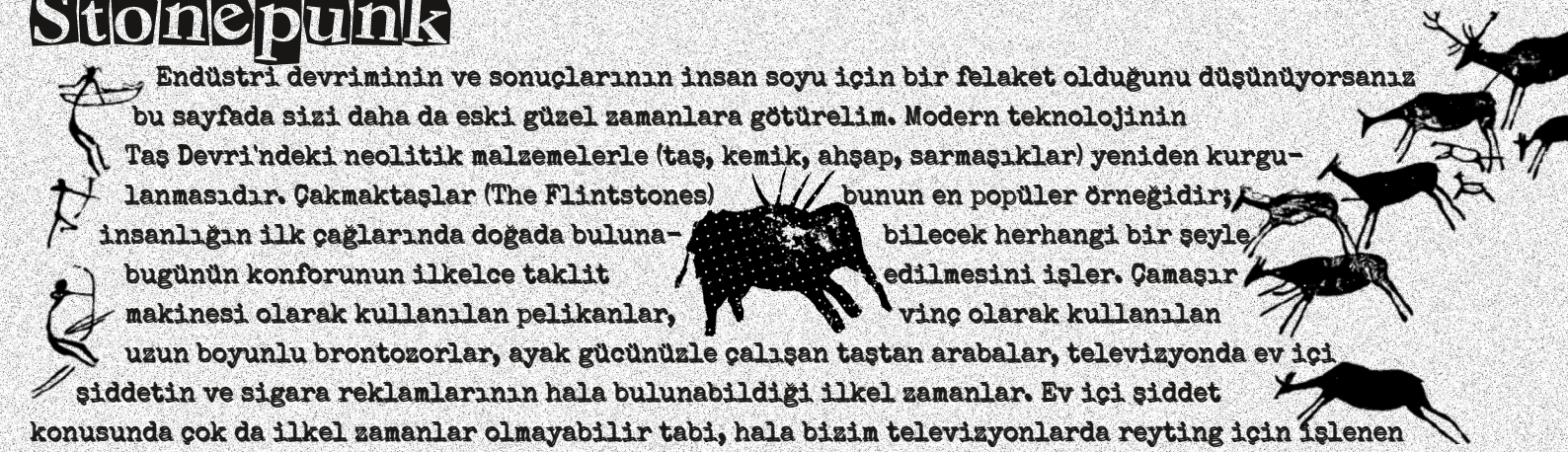
Literatür: The Diamond Age (Neal Stephenson), Blood Music (Greg Bear), Prey (Michael Crichton)

Sinema: Transcendence (2014), Bloodshot (2020), Elysium (2013), Gattaca (1997)

Oyun: Metal Gear Solid serisi, Crysis serisi, Deus Ex serisi

Anime / Manga: Blame! (Tsutomu Nihei), Terra Formars, Cyber City Oedo 808

Stonepunk



Endüstri devriminin ve sonuçlarının insan soyu için bir felaket olduğunu düşünüyorsanız bu sayfada sizi daha da eski güzel zamanlara götürelim. Modern teknolojinin Taş Devri'ndeki neolitik malzemelerle (taş, kemik, ahşap, sarmaşıklar) yeniden kurgulanmasıdır. Çakmaktaşlar (The Flintstones) bunun en popüler örneğidir; insanlığın ilk çağlarında doğada bulunabilecek herhangi bir şeyle bugünün konforunun ilkelce taklit edilmesini işler. Çamaşır makinesi olarak kullanılan pelikanlar, vinç olarak kullanılan uzun boyunlu brontozorlar, ayak gücünüzle çalışan taştan arabalar, televizyonda ev içi şiddetin ve sigara reklamlarının hala bulunabildiği ilkel zamanlar. Ev içi şiddet konusunda çok da ilkel zamanlar olmayabilir tabi, hala bizim televizyonlarda reyting için işlenen bir konsept olduğuna göre.

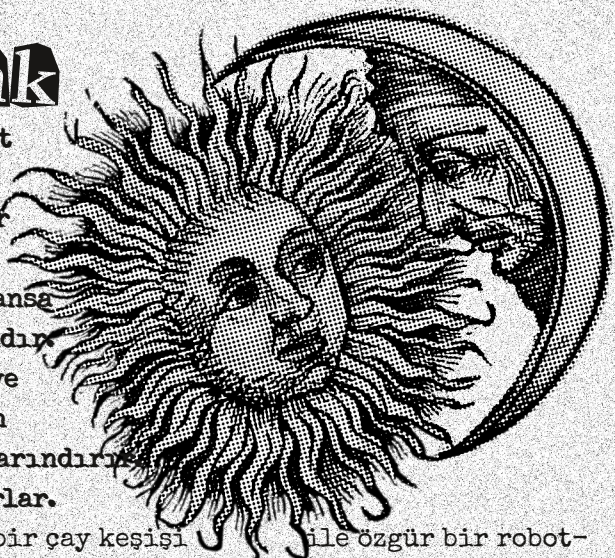
Literatür: The Clan of the Cave Bear (Jean M. Auel), The Inheritors (William Golding), Mezolith grafik roman serisi

Sinema: The Flintstones (Çakmaktaşlar), Quest for Fire, Alpha, 10,000 BC

Oyun: Far Cry Primal, ARK: Survival Evolved, Horizon serisi (Zero Dawn ve Forbidden West – ilkel kabile yapısı ile robotik teknolojilerin birleşimi), Ancestors: The Humankind Odyssey

Anime / Manga: Dr. STONE (bilimin Taş Devri imkanlarıyla sıfırdan inşa edilmesi üzerine), Genndy

Solarpunk & Lunarpunk



Diğer karamsar distopyaların aksine radikal bir iyimserlik ve umut barındırır. Kapitalizmin ve çevre kirliliğinin aşıldığı, ileri teknolojinin doğayla tam bir uyum içinde çalıştığı, sürdürülebilir ve yeşil bir geleceği tasvir eder. Solarpunk ile Lunarpunk isimlerinin ima ettiği zıtlığın aksine birbirlerinin zıttı olmaktansa birer kardeş gibidirler. Solarpunk bu kardeşlerin dışadönük olanıdır. Kolektif çalışma, topluluk bilinci, büyük ölçekli sosyal çözümler ve yüksek derecede şeffaflık barındırır. Lunarpunk ise bu kardeşlerin içedönük olanıdır. Bireysellik, maneviyat, gizlilik ve mistisizm barındırır. Yani sizin gündüzle geceyi ayırt edebileceğiniz derecede farklıdırlar.

Literatür: A Psalm for the Wild-Built (solarpunk örneğidir, içinde bir çay keşişi ile özgür bir robotun doğayla bütünleşmiş yeşil bir dünyadaki dostluğu ve topluluk bağları vardır), Bioluminescent: A Lunarpunk Anthology (lunarpunk örneğidir, içinde gece odaklı ekolojiler, parıldayan mantar ormanları altında geçen bireysel, mistik ve gizemli hayatta kalma hikayeleri vardır).

Sinema: Black Panther: Wakanda (solarpunk örneğidir, içinde ileri düzey teknolojinin, temiz enerjinin ve geleneğin doğayla iç içe geçtiği, güneşli ve umut dolu bir kentsel vizyon vardır), Avatar (lunarpunk örneğidir, içinde Pandora gezegeninin gece vakti parıldayan biyolüminesans ormanları, doğayla kurulan mistik ve ruhani bağlar vardır).

Oyun: Terra Nil (solarpunk örneğidir, içinde çorak toprakları temiz teknoloji ve rüzgar enerjisi kullanarak yemyeşil ekosistemlere dönüştürme ve geride hiç insan izi bırakmama amacı vardır), Ori and the Blind Forest (lunarpunk örneğidir, içinde karanlık ama sihirli bir ormanda, parıldayan ışık canlıları ve ruhani elementler eşliğinde yapılan bireysel bir doğayı kurtarma mücadelesi vardır).

Anime/Manga: Nausicaä of the Valley of the Wind (solarpunk örneğidir, içinde rüzgar enerjisiyle çalışan bir topluluğun zehirli doğayı anlamaya ve onunla barış içinde, iş birliğiyle yaşamaya çalışması vardır), Mushishi (lunarpunk örneğidir, içinde geceleri veya gölgelerde ortaya çıkan mistik doğa varlıklarını (mushi) anlamaya çalışan yalnız bir gezginin, içe dönük ve büyüleyici hikayeleri vardır).