

METE GÜNDOĞAN

# HOKKABAZ



DESTEK YAYINLARI: 1275

ARAŐTIRMA: 306

METE GÜNDOĐAN / HOKKABAZ

Her hakkı saklıdır. Bu eserin aynen ya da özet olarak hiçbir bölümü, yayınevinin yazılı izni alınmadan kullanılamaz.

*İmtiyaz Sahibi:* Yelda Cumalođlu  
*Genel Yayın Yönetmeni:* Ertürk Akşun  
*Yayın Koordinatörü:* Özlem Esmergöl  
*Editör:* Devrim Yalkut  
*Kapak Tasarım:* İlknur Muştu  
*Sayfa Düzeni:* Cansu Poroy  
*Sosyal Medya-Grafik:* Tuğçe Budak - Mesud Topal

Destek Yayınları: Mayıs 2020

3. Baskı: Temmuz 2020

Yayıncı Sertifika No. 13226

ISBN 978-605-311-836-7

© Destek Yayınları  
Abdi İpekçi Caddesi No. 31/5 Nişantaşı/İstanbul  
Tel. (0) 212 252 22 42  
Faks: (0) 212 252 22 43  
www.destekdukkani.com  
info@destekyayinlari.com  
facebook.com/DestekYayinevi  
twitter.com/destekyayinlari  
instagram.com/destekyayinlari  
www.destekmedyagrubu.com



Deniz Ofset – Nazlı Koçak  
Sertifika No. 40200  
Maltepe Mahallesi  
Hastane Yolu Sokak No. 1/6  
Zeytinburnu / İstanbul



METE GÜNDOĞAN

# HOKKABAZ

“Hokkabazlar dünyayı yönetiyor,  
bu yüzden hiçbir şey görüldüğü gibi değil...”



DESTEK  
yayımları



## İÇİNDEKİLER

Gösteri .....	7
Algı Oluşturmak .....	9
Artırılmış Aldatma .....	12
Kandırmacalar ve Aldatıcılar.....	21
Deccal veya Sahte İsa .....	24
Karar Ağacı.....	30
Gören Gözler Nerede?.....	32
Epistemoloji ve Ontoloji.....	35
Bir Algı Ürünü Olarak İtibari Para .....	38
Gerçek Başlangıç Noktası .....	41
Yaratılış Sahnesi .....	45
Şeytanın Bizimle Zoru Ne? .....	49
Davud'un Saltanatı.....	57
Cesetteki Sır .....	62
Son Dönem.....	67
Allah'ın Nefesini Arka Plana Atmak.....	76
Armagedon Dostluğu.....	81
Üç Kollu Bir Canavar!.....	93

Goodbye Amerika .....	100
Tek Gözle Kutsal Metinleri Okumak .....	105
Kutsal Metinlerde Kudüs .....	114
Hırslar Kutsal İşaretleri Perdeliyor .....	126
Yahudiler Yeniden Kudüs'te! .....	131
Deccal Yaşıyor ve Düzenini Kuruyor.....	144
Hokkabaza Karşı Zaferin Şifresi: Kehf Suresi.....	155
Yahudilerden Hz. Muhammed'e Üç Soru .....	157
Aniden Kaybolan Gençler.....	158
Zengin ve Yoksul.....	169
Büyük ve Güçlü Seyyah .....	176
Ruh Nedir? .....	186
Musa ile Hızır .....	188
Vakit Geldi Heyecan Dorukta! .....	204
Kapanış Sahnesi .....	213
Hokkabazın Sonu .....	221
Seçilmiş Kaynakça.....	229

## Gösteri

Salon hıncahınç dolu. Herkes nefesini tutmuş onu izliyor.

O mu?

O bir hokkabaz!

Loş bir şekilde aydınlatılmış geniş sahnenin ortasında büyük bir endüstriyel hızar bulunuyor. Hızarın görünümü bile insanı korkutmaya yetiyor. Yaklaşık beş metre yükseklikten yere doğru dikine dönen 120 cm çapında bir döner bıçak. Dairesel bıçağın dişleri, özel alaşımdan yapılmış testere uçları gibi. Yukarıdan aşağıya dönerek inerken, önüne konulacak her şeyi ikiye bölecek kudrette bir testere. Yanında, siyahlara bürünmüş ve yüzü siyah maskeli bir adam. Göz hizasındaki testereyi gösteriyor ve keskinliğini ima etmek için testerenin dişlerine elini değdirip hızla geri çekiyor. Kısa bir müddet sonra bir düğmeye basıyor ve bıçak uğultuyla dönmeye başlıyor. Sanayide bir hızarın uğultusunu duymuşsunuzdur. Bunun sesi ondan daha tiz. Sanki insanın içine işliyor. Bıçak, dönerek yukarı doğru çıkıyor. Kurulu mekanizmanın en yukarisına kadar çıkıp duruyor. İzleyiciler çok heyecanlı. Yukarı çıkan bu şeyin aşağıya ineceğini biliyorlar. İnerken de kesecek.

Ama neyi ve nasıl?

Derken, genç ve güzel dört asistan tekerlekli sehpa üzerinde duran bir sandukayı ağır ağır çekerek testerenin tam altına getiriyorlar. Testere, bırakın kesmeyi, o yükseklikten düşse bile sandukayı sehпасıyla birlikte iki eşit parçaya bölecekmiş gibi duruyor.

Acaba sandukada ne var? Ne işe yarıyor?

Hokkabaz, birkaç basamaklı tabure yardımı ile sehpanın üzerine çıkıyor ve sandukanın içine giriyor. Bu arada etrafındaki kızlar da sandukanın kapaklarını her iki yanından tamamen açıyorlar. Hokkabaz, yüzüstü yatmış pozisyonda. Baş kısmında bulunan iki gözlü bir çerçeveden ellerini uzatmış, aynı şekilde ayak kısmında bulunandan da iki ayađını bilekleri hizasında dışarı çıkarmış durumda. Beli de gümüş renkli genişçe bir bandaj ile sarılı. Bandajın ortasında, bıçađın tam geçeceđi yerde siyah renkli bir şerit var. Kızlardan biri, öndeki iki gözden çıkan elleri beyaz bir kelepçe ile kelepçeliyor. Ayaklar ise serbest. Ama eller kelepçeli olduktan sonra ne işe yarar? Kaçabileceđi hiçbir yer yok!

Bir anda, üzerindeki testere bıçađı, o haşın tizlemesi ile birlikte dönmeye başlıyor. Hokkabazın yapması gereken şey, otuz saniye içinde ellerindeki kelepçelerden kurtulup sehpadan inmek. Yoksa olacakları kimse hayal bile etmiyor.

Bıçak dönerek yaklaşırken, bütün gözler onun ellerindeki kelepçede. Kelepçelerden kurtulursa, ayaklarını çekip çıkarır ve sehpadan kaçarak iner. Salondaki bütün gözler aynı anda iki şeye odaklanmış durumda. Yavaş yavaş inen döner testereye ve hokkabazın elindeki kelepçelere. Herkesin, son anda bir şey olacak, ya testere duracak ya da kelepçeler çözülecek diye bir beklentisi var. Testere yaklaştıkça izleyicilerin kalp atışları da hızlanıyor.



Ancak o da ne?

Aman Allahım!

Her türlü kilidi açan ve düğümleri çözen hokkabaz, kelepçeleri çözmekte gecikiyor ve testere adamı ortadan ikiye kesiyor. O sırada kırmızı ışıklar yanıp sönüyor. Testere duruyor. Adam da hareketsiz bir biçimde elleri ayakları adeta düşmüş bir vaziyette öylece kalakalıyor. Testere durmasına duruyor ama adam da ortadan ikiye bölünmüş durumda. Salonunda birkaç çıđlık da duyuluyor ancak herkes nefessiz kalmış gibi gösterinin sonunu bekliyor.

Asistan kızlar endişeli bir ifade ile sandukanın sehpasını her iki taraftan da çekerek ayırıyorlar. Adam resmen iki parçaya ayrılmış görünüyor.

İnanılmaz bir manzara.

Kızlar sandukayı birleştirip kapakları kapatıyorlar ve sahneden ayrılırken ışıklar çok kısa bir müddet sönüyor. Sonra birden ışıklar yanıyor ve hop karşınızda hokkabaz, kanlı canlı bir şekilde hızarın yanında seyircileri selamlıyor. İkiye kesilmemiş, ölmemiş ve kelepçelerden kurtulup gelmiş.

Hayret ki ne hayret!

## **Algı Oluşturmak**

Peki şimdi burada ne oldu? Bu nasıl bir gösteri?

Olayı yeni baştan tek tek ele alalım.

Öncelikle bir gösteri salonu var ve her yer dolu. İnsanlar kendi özgür iradeleri ile bilet alıp bu salona geldiler. Bu gerçek. Gelen insanların beklentileri ne? Eğlenmek ve hoşça bir vakit

geçirmek. Bu da gerçek. Gelen insanlar bir sihirbazlık numarasının yapılacağıının da bilincindedeler.

Salonda hokkabazlık başlıyor. Ancak gösterilen her şey gerçek. Hızır gerçek. Sanduka, kelepçeler, dekor, asistanlar vs. vs. her şey gerçek. Kişinin ikiye kesilmesi işlevleri de gerçek. Önce kişinin iki parçaya ayrıldığını görüyoruz. Daha doğrusu bize gösterilen sahneden, hokkabazın ikiye ayrıldığını algılıyoruz. Algılıyoruz diyorum çünkü işlevlerin sonunda ışıklar sönüp tekrar yanıyor ve aslında hokkabazın ikiye ayrılmadığını görüyoruz.

Şimdi bütün bu işlevlerin sonucunda bizler ne görmüş oluyoruz?

En kısa ve net cevap şudur. Bir insanın ikiye ayrıldığını görmüş oluyoruz. Ama aslında ayrılmadı. Yapılan bütün işlevler bizde, bir müddet, bir insanın kesilerek ikiye ayrıldığı algısını oluşturmak için yapılmış oluyor. Algı oluşturuluyor. Bütün işlevler o algıyı oluşturmak için yapılıyor.

Neticede, biz öyle algıladık ve hokkabaz da bize öyle algılatığı için bizi yanıltmış oldu. Hokkabaz bizi yanıltmak için plan program yaptı. Biz de hoşça vakit geçirmek, oyun ve eğlence için yanıltılmayı kabul ettik.

Olayın özeti budur!

Peki, bu sahneyi daha da genişletip günümüz yaşam koşullarına taşırsak neler görebiliriz?

Birkaç örnek aktaralım.

Bir cumartesi sabahı, Ankara'da bir hipoterapi merkezindeyiz. Çocuklarla birlikte brunch yapıp atlara bineceğiz. Hipoterapi, Yunanca at vasıtasıyla iyileştirmek demek. At, binicisini de hareket ettirdiğinden dolayı normal koşullarda kolay ulaşamayan kas gruplarını çalıştırmaktadır. İç baldır, kalça, karın kasları, sırt kasları vb. gibi kaslardan bahsediyoruz.

Ata binme sırasındayız. Bizden önce başında binici kaskı, elinde bir kamçı ile altmışlı yaşlarda uzun boylu ve hafif göbekli bir adam bekliyor. Seyis atı getirdi. Adam gayet neşeli bir şekilde seyisin getirdiđi ata yine seyisin yardımı ile bindi. Seyis, atın yularını adamın eline verdi. Ancak atın çene altı kayışına bađlı uzunca bir ip daha vardı. Onu da seyis elinde tutarak uzaktan atı yürütmeye başladı. Bu arada adam karısına sürekli çek diye sesleniyordu. Çek, çek! Atın üzerinde beş on dakika kadar kaldı ve yine binerken olduđu gibi seyisin yardımı ile indi. Sonra aynı ata torununu bindirdi. Ben de sıradayım ve kızlarımı ata bindireceđim.

Adam gayet neşeli ve memnun bir şekilde hemen telefonu eline alıp resimlere bakmaya başladı. Bu olmamış, burada gözüm kapalı çıkmış, ooo bu çok güzel, bak burada at gezinirken gözüküyor çok güzel çok güzel ifadeleri ile birkaç resmi tespit etti. Tabii bu arada fırsat bulup kendisi ile tanıştık. Kamudan yeni emekli olmuş eski bir daire başkanı. Ankara'da birçok ortak tanıdığımız da çıktı. Sohbet ettik. Bilmediğim duymadığım birçok şeyi bu ayaküstü dedikodu seansında kendisinden duydum. Torununu getiriyormuş ama hayatında ilk defa kendisi de bugün ata binmiş. Karısının çektiđi resimlerini de çok beğenmiş. Torun, atla gezintisini tamamladıktan sonra mekândan ayrılıp gittiler.

Merak bu ya! O akşam adamın ismini Google'a sordum. Aynı isimde farklı bir kişiye bakmamak için öncelikle resimlere baktım.

O da ne?

Bizim adam at üstünde neşeli bir şekilde gezinti yapıyor. Karısının çektiđi kendi resimlerinin yanında birkaç güzel at resmi de var. Resimlerin altında neler yazıyor neler! Köy çocuđu olduğunu, atlarla iç içe olduğunu, atın ne mübarek bir hayvan

olduđunu, at gezintilerini ve dahi her Őeyi yazmıŐ. At biniciliđi ile ilgili minik dersler ve biniciliđin incelikleri de var! Sabah kendisi ile birlikte olmamıŐ olsam, Facebook sayfasından onun atlara meraklı ve iyi bir binici olduđunu zannederdim.

Peki, Őimdi bu ne?

Bu da algı yoneti mi. Hokkabazın, sizin paranızı almak iwin yaptığını bu adam dikkatinizi ve belki de g6nlunuzu almak iwin yapıyor. Sahne 6yle kurgulanmıŐ ki siz adamın iyi bir at binicisi olduđunu zannediyorsunuz. Ama geriwekte aldaniyorsunuz. Kimin umurunda!

S6z konusu sosyal medya olunca sanırım sizin bu konuda s6yleyecekleriniz benimkilerden daha az deđildir. Mutlu ve uyumlu eŐler fotođrafları, uzmanlık g6sterileri, d6nyanın bilmem neresindeki gezintiler, safariler, yemekler ve daha neler neler. Hepsi de algılara hitap ediyor. Geriweklikle aralarında b6y6k bir mesafe var.

### **ArtırılmıŐ Aldatma**

Bazen de geriwek iŐlere baŐlamadan geriwekliđe benzeterek iwiŐitli iwiŐmalar yapıyoruz. Bilgisayarda yani sanal bir ortamda, geriwekte yapılacak olan Őeylerin tıpkısının aynısını oluŐturuyoruz. Geriweye benzeŐtiriyoruz. Buna da sim6lasyon diyoruz.

Sim6lasyonlar yani benzeŐiŐimler hesaplamalarda, eđitimde ve testlerde oldukiwa iŐe yarıyor. 6rneđin, bir fabrikanın t6m tasarımını bilgisayara aktarıyorsunuz. Sonra, olabilecek veya olması gereken verilerle fabrikayı sim6lasyon 6zerinden iwiŐtiriyorsunuz. Nerelerde ne kadar iŐ y6k6 oluŐuyor, nerelerde darbođaz oluŐuyor, nereleri yeniden tasarlamak gerekiyor vb. gibi b6t6n konuları bu sim6lasyon 6zerinden g6r6yor ve yeniden

düzenliyorsunuz. Üretim planlaması, iş planlaması, işgücü planlaması, bakım onarım planlaması vs. vs. hepsini buradan yapılabiliyorsunuz. Bu durum, sizin kâğıt üzerinde yaptığınız tasarımı bilgisayara aktararak nitelikli sorgulama yapmanızı sağlar. Gerçeđini yapsanız ve bazı eksiklikleri görseniz, onları düzeltmek için belki de milyonlarca liralık çalışmalar yapmanız gerekecek. Diyelim ki bin metrekare olarak tasarladığınız bir atölye, yapmak istediklerinizi karşılamıyor. Bin üç yüz metrekare olması gerekiyor. İşte bunun için yüz binlerce liralık genişletme çalışmaları yapmanız gerekir. Tabii eđer yeriniz varsa. İş gecikmeleri de cabası. Ancak bilgisayardaki bir simülasyon üzerinden bütün bunları rahatlıkla keşfedip düzenleyebilirsiniz. Artık bir bilgisayar oyunu oynar gibi yapılacak işler bunlar.

Eđitimden de bir örnek verelim.

Pilot yetiştirmek istiyorsunuz. Teorik bilgileri aktardınız ve sıra pratik yapmaya geldi. Elli milyon dolarlık uçađı pilot adayının eline verip “*Haydi, şimdi öğrendiklerini bunun üzerinde uygula bakalım*” demezsiniz herhalde! Bunun yerine birkaç milyon dolara üreteceğiniz bir simülatör çok daha iyi sonuçlar verir.

Öyle bir pilot kabini yaparsınız ki gerçeđinin tıpkısının aynısidir. Pilot adayı, gerçekte yapması gerekenleri yapar ve gerçekte uçuyormuş gibi tepkiler alır. Simülatör kabininde gördüğü her şey ona gerçekte uçuyormuş gibi bir his verir. İniş kalkışlar, sarsıntılar, dönüşler, konuşmalar ve bir uçuşta olabilecek her şey bu simülatörde vardır. Pilot adayı bu simülatörde onlarca saat uçuş deneyimi kazanır. Her uçuşu hakkında da detaylı raporlar alabilir ve dolayısıyla kendisini iyice geliştirebilir. Yapacağı ölümcül hataların hiçbirini gerçekte ölümcül olmaz. Çünkü o bir simülatördür. Uçuş simülatörü yüzlerce pilotun iyi yetişmesine yardımcı olur.

Evet.

İşte bütün bunlar sizin önünüze bir bilgisayar programı olarak gelir. Oturduğunuz koltuktan, bastığınız zemine kadar her şey önceden kurgulanmış bir bilgisayar programı. Bu bileşkede, siz ayrısınız ortam ve bilgisayar programları ayrı. Siz, o bilgisayar programını çalıştıran veya kullanansınız. O kadar.

Peki, o bilgisayar programının içine girerseniz ne olur?

Yani o sanal dünyanın bir parçası olursanız ne olur? Bu zamana kadarki anlatımımız sizin, “önünüze gelen bir filmi seyrediyor” olmanıza dayalı idi. Peki şimdi filmin içine girip de filmdeki karakterlerden biri olmaya ne dersiniz?

Önce, olabilir mi böyle bir şey?

Evet, olur ve oldu da!

Buna da artırılmış gerçeklik diyoruz.

Ses, video grafik veya GPS bilgileri gibi bilgisayar tarafından üretilen verilerin duyuşal girdi ile artırılarak gerçek dünya ortamıyla birleştirilmesi sonucunda oluşturulan yeni bir algı şekli. Burada gerçek dünya ile sanal dünya bir araya getiriliyor. Gerçek dünyadan kopmadan sanal dünya ile etkileşiminiz sağlanıyor. Bu, hemen hemen her alanda kullanılabilir.

Diyelim ki bir fabrikada bir makineyi tamir etmek için görevlendirilen mühendissiniz. Artırılmış gerçeklik gözlüğünüzü taktınız. Artık hem makineyi hem de gözlüğün size vereceği sanal talimatları aynı anda görebilirsiniz. Makineyi nasıl açacağınız, nasıl parçalara ayıracağınız ve arızalı parçayı nasıl bulup değiştireceğiniz ve sonunda hepsini nasıl toplayacağınız hep gözlüğünüzün talimatları olarak gözünüzün önünde olacak. Siz işlendikçe yani bir işi yaptıkça, sonra yapmanız gerekenler sırayla gözünüzün önüne şekil olarak gelecek. Hiçbir şeyi atlamaz, unutmaz veya bilememeniz mümkün değil. Artırılmış

gerçeklik gözlüğü size her şeyi sırasıyla gerçek zamanlı ve gerçek nesnelerin üzerinde gösteriyor. Dolayısıyla az bir eğitim ile yapamayacağınız bir şey yok gibi.

Peki, sevdikleriniz ile birlikte bir kır gezisine ne dersiniz?

Artırılmış gerçeklik gözlüğünüzü ve kulaklığınızı taktınız. Bir doğa yürüyüşüne çıktınız. Yanınızda sizinle beraber kimlerin olmasını isterdiniz? Rahmetli dedenizi? Cumhurbaşkanı? Sevdiğiniz bir insanı? Bir dinozoru? Bir animasyon kahramanını?

Hepsi mümkün. Sadece istemeniz yeterli.

Gözlüğünüzde gömülü sistemler içerisinde hazır bekliyorlar. Size yürüyüşünüzde eşlik edecekler ve karşılıklı hoş sohbet edeceksiniz. Şakalar yapacaksınız. Birlikte eğleneceksiniz. Hem fiziksel gerçeklik hem de sanal gerçeklik bir arada! Dışarıdan bakan biri sadece sizi görecektir. Kendi kendine konuşan, gülen, kızan, belki de ağlayan biri olarak sadece sizi görecektir. Ancak siz, arkadaşlarınız ile bir doğa yürüyüşünde ve hoş bir sohbette olduğunuzu zannedeceksiniz. Artırılmış gerçeklik gözlükleri ile öyle algılayacaksınız.

Peki, bu işin sonu nereye kadar gidebilir?

İnsanların robotlaşması veya robotların insanlaşması? Meşhur ifadesi ile cyborglar. Yani sibernetik organizmalar. Biyolojik ve yapay kısımları olan varlıklar.

Neticede bu işin sonu yok gibi. Gittikçe gidiyor. Peki, aslında olan olay ne?

Aslında buna, sanal gelişmeler gerçek hayatımızı çalıyorlar diyebiliriz.

Büyük bir yazılım ordusu, adeta bütün insanlığın kaderini yeniden yazıyor gibi garip bir durum ortaya çıkıyor. Neler bilmemiz gerekiyor, neler hissedeceğiz, nasıl yaşayacağız hep bu

yazılım ordusu komutanlarının tasarım ve tasarrufunda. Adım adım bu ordunun esiri oluyoruz. Algılarımıza yenik düşüyoruz. Ortada aslında gerçek bir şey yok. Hepsi algı ve biz o algıları oluşturanların esiri oluyoruz. Bir bakıma aptallaştırılıyor. Evet, evet. Aptallaştırılıyor. Bilgi, beceri ve yetkinliklerimiz azalıyor. Bu yazılım ordusunun bize sunacağı bilgi kadar bilgimiz, beceri kadar becerimiz ve yetkinlik kadar yetkinliğimiz oluyor. O kadar. Normalde, bildiklerimizi unutuyoruz ve yeni bilgilere de aç değiliz. Sanal ortamlar bize istediğimiz her şeyi veriyor. Yeni şeyleri öğrenmeye ne gerek var? Öğrenmek sabır işi ve bizim sabretmeye tahammülümüz yok!

Şu anda bile toplumsal gelişim veya gidişimiz bu yönde. Örneğin, akıllı telefonlar çıkmadan önce ezberinde yüz telefon numarası bilen bir kişi bugün bir tane numarada bile tereddüt edebiliyor. Veya bir toplantıdasınız, katılımcılardan biri bir konuda beş altı cümle kuruyor. Muhteşem! Konunun can alıcı noktalarını bir çırpıda açıklamış oluyor. Ancak biraz detay sorgulama yaptığınızda anlıyorsunuz ki şahıs o sırada konuyla ilgili olarak bir sanal ortamdan edindiği o beş altı cümleyi aktarmış o kadar. Sorgulamazsanız bu durum ortaya çıkmıyor. Sorgularsanız karşınıza bir çeşit aldatıcı çıkıyor. O beş altı cümleye kanarak kendisine bir iş verirsiniz, yandınız. Aldatılmış olursunuz.

Sadece bu kadar mı?

Elbette hayır.

İşte size farklı bir örnek daha.

Seçimlere gidiyorsunuz ve ülkeyi beş yıl boyunca yönetecek birini seçeceksiniz. Peki, kimi seçeceğinizi biliyor musunuz? Kime oy vereceksiniz? Köyünüze muhtar seçmiyorsunuz ki adayların sülalesi ile birlikte her şeylerini bilesiniz!