

Düşünen Robotlar

Parmak iziniz gibidir satranç oynayışınız



Prof. Dr. Ergin Çiftçi

Sporcu
erginciftci@gmail.com

Mavikale'nin bu sayısında, satranç oynayan bir otomatın gizemine odaklanan bir filmi tanıtacağım: Düşünen Robotlar

Filmin Künyesi

Türkçe adı	Düşünen Robotlar
Orijinal adı	Le Collectionneur des Cerveaux
İngilizce adı	Thinking Robots
Yönetmen	Michel Subiela
Yapım yılı	1976
Yapımcı ülke	Fransa
Orijinal dil	Fransızca
Süresi	93 dakika
Eserin yazarı	George Langelaan
Oyuncular	Claude Jade, François Dunoyer, André Reybaz, Roger Crouzet, Thierry Murzeau, Gisèle Casadesus, Raoul Guillet, Jean-Pierre Hercé
IMDB Puanı	6.9

Genç, güzel ve yetenekli piyanist Penny Vanderwood bir gün esrarengiz bir adam tarafından ziyaret edilir.

Kendisini Kont Saint-Germain olarak tanıtan bu orta yaşlı adam Penny'nin bütün konserlerini izleme fırsatı bulmuş bir otomat üreticisidir. Hayranlık duyduğu Penny gibi piyano çalabilen bir otomat daha yapmak istemektedir.

Bu tuhaf teklifi düşünerken Penny, aynı akşam gazeteye göz gezdirirken kendi piyano resitalinin haber yapıldığını görür. Bu haberin hemen altında yer alan ilginç bir başlık daha dikkatini çeker: 2001 ya da Bir Satranç Macerası! Kont Saint-Germain tarafından geliştirilen gizemli bir satranç otomatı, kentin gözde mekânlarından Concorde'da, kabalık bir seyirci kitlesinin izlediği bir satranç gösterisine başlamıştır. Kentin usta oyuncularının hatasız oynadığını tespit ettikleri otomat bir hafta sürecek bu gösteride amatörden ustasına satranç meraklılarıyla buluşmayı beklemektedir.

Penny, ertesi gün bu gösteriyi izlemeye gider. Otomat, ilk bakışta kafası Doğulu bir prens geri kalan kısmı ise bir Avrupalı ortaçağ soylusu gibi gösterişli biçimde giyinmiş ve bağdaş kurarak oturmuş bir mankeni andırmaktadır: Ortasında incili mücevher takılı parlak şeritler işlenmiş beyaz bir başlık, işlemeli kırmızı bir elbise ve ondan daha açık kırmızı tonda kumaş bir kemer, beyaz bir fular, kolları dantelalı beyaz bir gömlek ve onunla aynı renk eldivenler, ifadesiz beyaz yüzüne birer kırmızı noktasal ışığın parladığı iki siyah göz... Otomat'ın hamle yapar-



Düşünen Robotlar filminin DVD kapağı

ken kısa kesintilere uğrayan mekanik hareketi ve buna eşlik eden mekanik sesi onun bütünüyle metalik bir içyapıdan oluştuğunu düşündürmektedir. Otomat, tedirgin olduğu ilk bakışta anlaşılabilir bir adamla oynarken Kont Saint-Germain de hemen yanlarında oturmuş oyuncuların her hamlesini yakından izlemektedir. Penny, Otomat'ın orta ve işaret parmaklarının kenarları ile beyaz bir kaleyi tutup kaldırışını görünce birden irkilir, hamlesini yapan Otomat da başını yine mekanik hareketlerle çevirerek Penny'ye bakar, gözlerindeki ışık daha kuvvetlice yanar: Sanki birbirlerini tanımışlardır!

Eve dönen Penny, kendi satranç takımındaki siyah şahı, tıpkı Otomat'ın son hamlesinde yaptığı gibi iki parmağının kenarlarıyla kavrar, ona derin derin bakar, sonra ani bir hareketle avucunun içine alır. Onu bu derin düşüncülere daldıran, satranç takımının yanı başında fotoğrafı duran Robert Tournon'dur. Bu adam, yakın zamana kadar Penny ile nişanlı olarak kalmıştır. Ünlü bir satranç ustası olan Robert, evlenmelerine kısa süre kala talihsiz bir kazada hayatını kaybetmiştir.

Penny, nişanlısının yakın arkadaşı Lewis Armeight'dan kendisine yardım etmesini ister: Satranç Otomatı'nı gördükten sonra Robert'in hala yaşadığına ikna olmuştur! Onun bu düşüncesini çılgınca bulsa da, Penny'ye karşı kendisi de derin bir sevgi duyan Lewis, yardım çağrısını kabul eder. Cenaze törenine katıldığı Robert'in cesedini göstermenin Penny'yi ikna edeceği aşikârdır. Ancak bir gece gizlice girdiği mezarlıkta, Robert'in tabutunun boş olduğunu görünce kendisi de kuşku duymaya başlar. Penny ve Lewis, satranç oynayışı Robert'in tarzını andıran bu gizemli Otomat'ın peşine düşerler.



Penny (Claude Jade) Otomat'ta eski nişanlısı Robert'i görüyor.

Robert'in akıbetini araştıran Lewis'in ilk durağı Paris'in satranç kulübü olur. Burada Karpov ile Petrosyan arasında oynanan bir maçın analizi yapılmaktadır (Diyagram 1). Lewis burada umduğundan fazlasını bulur: Robert'in kazandığı bir turnuvarın filmi kulübün arşivinde yer almaktadır. Her satranç oyuncusunun kendine

özgü bir oyun tarzı olduğundan hareket ederek Robert'in oyunları incelenir: Riskli, gambitleri kabul etmekten çekinmeyen, vezirini tehlikeye atan bir tarzı vardır Robert'in. Robert için, güvenliği sağlamaktan çok parlak bir oyun ortaya koymak her zaman daha



Otomat (Jean-Pierre Hercé), kendine özgü bir biçimde satranç taşını tutmak üzere hamle yapıyor.

Diyagram 1

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	♖					♜	♔		8
7		♙	♚	♙	♙	♙	♙	♙	7
6	♙		♙			♞			6
5		♙	♙		♙				5
4				♙	♙				4
3					♞	♞		♙	3
2	♙	♙	♙			♙	♙		2
1	♖		♙	♙	♙	♖	♔		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

wKg1,Od1,Nf3,Bc1,c2,Ra1,e1,Pa2,b2,c3,d4,e4,f2,g2,h3/bKg8,Oc7,Ne3,f6,Bd7,e7,Ra8,f8,Pa6,b5,c5,d6,e5,f7,g7,h7

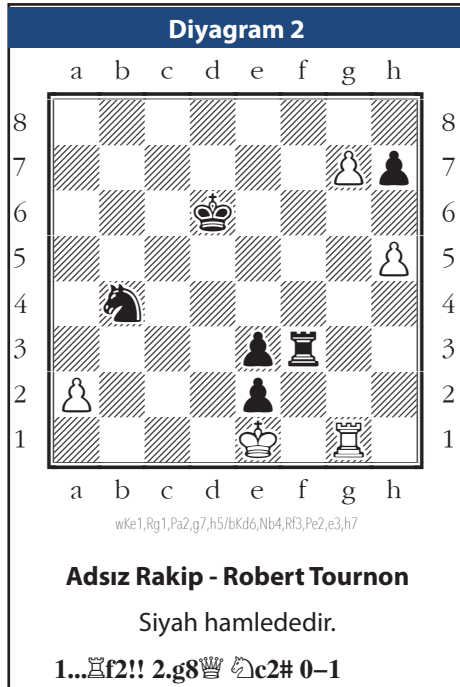
Anatoly Karpov - Tigran V Petrosian

Beyaz hamlededir.

1.♙x3 ♜fc8

önemli olmuştur. Bu nedenle, beklen-
diği gibi, çok da oyun kaybetmiştir.
Ancak işte; bu son turnuvayı, iki par-
mağının kenarlarıyla tutarak yaptığı bir
at hamlesiyle kazanmış ve şampiyonluk
kupasını kaldırmıştır (Diyagram 2).

Lewis, satranç kulübünün başka-
nına Robert'in satranç oynayan zeki
makinelere de söz ettiğini hatırladı-
ğını söyler. Başkan, bunun günümüzün
heyecan verici bir konusu olduğunu, si-
bernetik biliminin giderek geliştiğini ve
zeki makinelerin günün birinde insan
şampiyonlarımızı yenecek güce ulaş-
acaklarına inandığını söyler. Ancak, zeki
makinelere günümüzde yalnızca orta
düzeyde bir oyuncuyu yenebilecek güce
ulaşabildiğini, bunun hiç de küçüm-
senmeyecek bir derece olduğunu be-
lirtir. Lewis, bu durumda Kont Saint-
Germain'in Satranç Otomatı'nın nasıl
olup da en iyi oyuncuları yenebildiğini
sorar. Kulüp yöneticileri, Otomat'ın
başarısının altında toplumun ilgisini
çekmek için kurgulanmış basit bir şar-
latanlığın yattığına inanmaktadır. Bu
düzeyde bir başarıya gerçekten ulaş-
abilmek için, bir kukladan çok daha faz-
lasına, çok gelişmiş bir bilgisayar tek-



Düşünen Robotlar kitabının kapağı

nolojisine gereksinim olmalıdır.

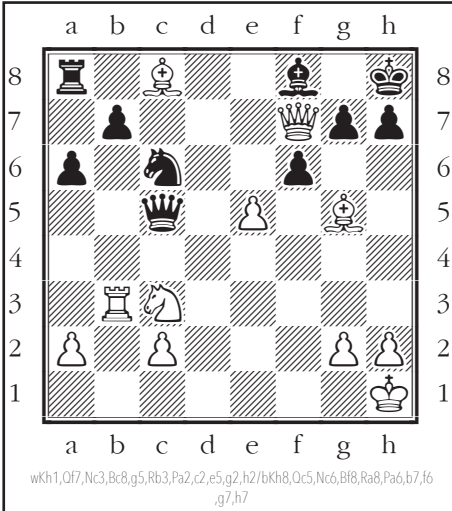
Penny, Robert'in Otomat'ın içinde
gizlenmiş olabileceğini öne sürünce
Lewis buna karşı çıkar. Robert'in böyle
bir şarlatanın komik oyununa katılacak
biri olmadığını söyler. Kont Saint-Ger-
main adı, zaten asılsız iddialar öne süren
tarihsel bir kişilik olarak tanınmaktadır.
Lewis, yine de Otomat'ı yakından in-
celeyerek içinde saklanan biri olup ol-
madığını anlamak için yeniden satranç
gösterisine gider. Kont Saint-Germain,
Lewis gibi bütün meraklıların aklında
beliren o soruyu kendisi yanıtlar: Evet
geçmişte satranç otomatlarının için-
de gizlenen oyuncular olmuştur, ama
hayır, Kempelen'in otomatı ve Edgar
Allen Poe'nun hikâyesinin tersine bu
makinenin içinde insan bulunmamak-
tadır! Kont bu açıdan kendisine o ka-
dar güvenmektedir ki iki gönüllünün
Otomat'ı daha yakından incelemesine
izin verir. Bu gönüllülerden biri olma-
yı başaran Lewis, arkasındaki açılan
kapağından içeri bir çubuk sokarak
Otomat'ı inceler. Yalnızca kablolar,
transistörler ve içinde yeşilimsi bir sıvı

akan şeffaf hortumlar içerdiğini görür:
Bu kesinlikle bir makinedir!

Robert'in yakınlarda bir yerden
Otomat'ı yönlendirmedeğini anla-
maları da uzun sürmez. Kont Saint-
Germain'in dehasını kabul etmekten
başka çareleri kalmamıştır. Penny, pi-
yano çalan otomat yapımına yardım-
cı olmak için Kont'un malikânesine
gider. Fişini takarak satranç oynayan
Otomat'ı çalıştırır, görkemli bir satranç
takımında piyonunu sürer, Otomat alı-
şılmış hareketlerle bir at hamlesi yapar.
Bu sırada ortaya çıkan Kont, Penny'den
yalnızca piyano çalmasını talep eder;
kendisi bir ressam ya da heykeltıraş
gibi onu gözleyecektir yalnızca...
Penny, piyano çalarken Otomat başını
kaldırır, gözlerindeki ışığı yakar, ham-
le yapmaya alışkın sağ elini Penny'ye
doğru uzatır ve dokunmadan satranç
tahtasının üstüne yığılır kalır.

Lewis, Kont Saint-Germain'i gi-
zemli malikânesinde ziyaret eder. Bir
hile yapmadığını kanıtlamak isteyen
Kont, kendisinin bizzat bulunmadığı
bir mekânda Otomat'ın çalıştırıl-
masını kabul eder. Böylece, Otomat'ı
yönlendirenin, onun hep yanı başında
duran, Kont olup olmadığı anlaşılabi-
lecektir. Bu kez Otomat'ın karşısına
Robert'in bütün oyunlarını inceleyen
satranç kulübü eğitmeni Valdieu çı-
kacaktır. Siyahlarla oynayan Otomat,
Sicilya savunması yapar ve Najdorf'un
zehirli piyon varyantına girer. Oyun
ilerledikçe Valdieu terlemeye başlar,
sonunda da beyaz şahını devirerek ye-
nilgiyi kabullenir (Diyagram 3). Ger-
çekten şaşıktır, iki yıl önce Robert ile
oynadıkları varyanta girmelerine rağmen
Otomat farklı bir yol seçerek oyu-
nu kazanmıştır. Lewis daha fazla daya-
namaz ve Otomat'ın nasıl olup da bir
arkadaşlarının tarzında satranç oyna-
yabildiğini sorar. Kont o zaman hiç de
zorlanmadan aslında Robert Tournon
ile tanıştığını ve Otomat'ını geliştirir-
ken kendisinden ilham aldığını söyler.

Diyagram 3



Valdieu (Kulüp Antrenörü) – Satranç Otomatı

Siyah hamleledir.

1...♖xe5 2.♗e6 ♜g4?? [2...♗xc8-+]

Beyazlar ♗xg4 mümkün olmasına rağmen şahını devirerek oyunu terk ediyor. 0-1

Penny ortadan kaybolunca, yanına güvendiği bir arkadaşını alan Lewis, gizlice Kont Saint-Germain'in malikânesine girer. Satranç Otomat'ını çalıştırır, ona kendisini tanıtır, Penny'nin nerede olduğunu sorar. Otomat mekanik hareketlerle yazmayı başarır, mahzeni işaret ettikten sonra dumanlar çıkartarak devre dışı kalır. Lewis, Otomat'tan aldığı bilgiyle Penny'yi kurtarmayı başarır. Kurtarma eylemi sırasında yaşanan kargaşada çıkan yangın, Kont'u koruma görevi üstlenmiş tuhaf otomatlarla birlikte malikâneyi de kavurur. Lewis sonunda otomatların sırrını keşfetmiştir. Robert'in ruhu huzura ermiş, Penny ile Lewis de birlikte mutlu bir yaşam kurmaya karar vermiştir. Perde iner.

Düşünen Robotlar, George Langelaan'ın aynı adlı kısa öyküsünden uyarlanmıştır. Fransız-İngiliz kökenli bir bilim kurgu yazarı olan George Langelaan'ın en bilinen öyküsü "Sinek" hem 1958 hem de 1986 yapımı film-

lerle sinemada önemli izler bırakmıştır. Yazar Düşünen Robotlar öyküsünü kurarken kuşkusuz satranç tarihinde önemli bir yeri olan "Türk" başta olmak üzere satranç otomatlarından ve onların Satranç Oyuncusu adıyla 1927 ile 1938 yapımı beyaz perdeye yansımalarından da faydalanmıştır. İnsanlığın satranç oyun gücü bakımından bilgisayarların ve yapay zekânın çok gerisinde kaldığı hatta kafa nakil ameliyatlarının planlandığı günümüzden bakınca öykü basit gibi görünse de George Langelaan'ın zamanının ötesinde bir iş çıkardığını söylemek yanlış olmaz. Beyin nakli Genç Frankenstein gibi çok sayıda filmde üstüne kafa yorulan bir konu olsa da böyle bir aktarımı satranç gibi yüksek beyin işlevi gerektiren bir tema ile ilişkilendirmek daha önce akıl edilmemiş bir fikir gibi görünüyor. Filmde, satranç ustasının yalnızca satranç oynayan, bunun dışında neredeyse hiçbir eylemde bulunmayan bir robota dönüşmesini, yaratıcısının, otomatın gereksiz gördüğü diğer yeteneklerini bilerek ortadan kaldırmasıyla açıklamak mümkündür.

Yönetmenlik kariyeri televizyon filmi ve dizileriyle sınırlı olan Michel Subiela'nın bu bilim kurgu öyküsünü başarıyla gerçekleştirdiği söylenebilir. Yönetmen, gazeteye attığı 2001 ya da Bir Satranç Macerası başlığı ile satranç tutkunu Stanley Kubrick'in satranca da yer veren ünlü bilim kurgu başyapıtı 2001: Uzak Yolu Macerası'na selam gönderiyor. Langelaan'ın öyküsü ile film arasında filmin özünü çok etkilemeyen bazı farklılıklar bulunur. Öykü, Lewis'in mezarlıkta Robert'in mezarını arayışı ile başlar. Yine öyküde, Penny aslında ünlü bir piyano sanatçısı değildir, geçmişte öğrenmiş olduğu piyano çalma bilgisini Kont Saint-Germain'e yaklaşmak için kullanır. Öyküde, Robert'in taşları kendine özgü tutuşu "baş ile işaret parmaklarının arasında döndürmek" biçiminde tanımlanır. Bu hareket filmde "orta ve işaret parmaklarının kenarları ile tutmak" biçimine dönüştürülmüştür. Yönetmen makas taklidine benzeyen, satranç oyuncuları için garipsenecek bu taş tutuş tekniği ile sıradan sinema izleyicisinin Robert ile Otomat arasında daha kolay ben-



Usta eğitmen Valdieu (Roger Crouzet), satranç kulübünde analiz yapıyor.



Chantal Chaude de Silans (Sağda), Paris Caïssa Satranç Kulübü'nde

zerlik kurmasını sağlamıştır. Öyküde, Otomat'ın yalnızca taşları tutuş şeklinin değil, yaptığı satranç açılışlarının da merhum Robert'inkilere benzediği belirtilir. Robert'in satrancıyla ilgili daha geniş bilgi veren öykü, onun en sevdiği açılışın Giuoco Piano olduğu, şartlar elverdiğinde bu açılışın Greco varyantına girmeyi tercih edeceği, Alekhine Savunmasına karşı oynamaya isteksiz olduğu ve rakibin kendisini bu açılışın beklenen devamı yoluna çekmesine asla izin vermediği, Şah Gambitinde feda edilen piyonu asla reddetmediği, çok saldırgan bir oyuncu olduğu ve inatçılığı nedeniyle kazanç konumdayken çok da oyun kaybetmiş olduğu bilgisini okuyucuya verir. Öyküde, beyazlarla oynayan Otomat'ın, Alekhine Savunması yapıldığında piyonu sürerek ata saldırmaktan kaçınması ve Giuoco Piano Açılışının Greco varyantına girilmesine izin verildiğinde hiç düşünmeden hızla oynayıp rakibini mat etmesi onun gerçekten de Robert gibi oynadığının kanıtı olarak gösterilir.

Düşünen Robotlar, satrançsever izleyiciye tatminkâr satranç konumları

göstermekte yetersiz kalıyor. Satranç kulübünde, usta eğitmen Valdieu duvar panosunda Karpov ile Petrosian arasında oynanan bir maçın analizini yaparken bile yalnızca alışılmış gelişim hamleleri oynanıyor ve izleyiciye parlak bir kombinezon gösterme fırsatı kaçırılıyor (Diyagram 1). Aynı usta eğitmen, otomata karşı oynadığı maçta boğmaca matına yönelen ♖g4 hamlesi oynanınca oyunu terk ediyor, oysa korunmayan atın beyaz vezir tarafından alınabileceği bu hamle yerine otomat ♜xc8 hamlesi ile gerçekten de kazanç bir konum elde ediyor (Diyagram 3). Filmin yazılarından satranç danışmanlığı konusunda Fransa Satranç Federasyonu'nun, Paris Caïssa Satranç Kulübü'nün ve Chaude de Silans'ın adı geçiyor. Chantal Chaude de Silans, kadın satrancının öncülerinden biri olarak kabul edilen ünlü bir kadın satranç oyuncusu. Kendisinin 1970 yılında Paris Caïssa Satranç Kulübü'nün başkanlığını üstlendiğini ve bu görevi otuz yıldan uzun süre yürüttüğünü öğreniyorum. Bu bilgilerden yola çıkarak, 1976 yapımı Düşünen Robotlar'da geçen satranç kulübü saheninin Chantal Chaude de Silans'ın

başkanlığını yürüttüğü Paris Caïssa Satranç Kulübü'nde geçtiği sonucuna ulaşmak mümkün. Chaude de Silans'ın Paris Caïssa Satranç Kulübü'nde çekilen bir fotoğrafı ile filmde kullanılan duvar panosunda aynı satranç figürlerinin kullanılıyor olması bu çıkarımı destekliyor. Filme doyurucu satranç konumları katmamış olan Chaude de Silans'ın, fırsat olduğu halde, kendisini de perdede görmemize olanak vermediği anlaşıyor.

Perde indiğinde içimde buruk bir tortu bırakan kuşkusuz Otomat ile bütünleşen Robert oluyor. Satranç oynamak için nasıl da dinmek bilmeyen bir tutkuyla yanıyordu! Karanlık ve tozlu o mahzende buluyorum onu. İlk piyonumu sürer sürmez harekete geçiyor, doğruluyor, bir volkan krateri gibi kıpkırmızı parlıyor gözleri, kendi piyonunu dikiveriyor benimkinin karşısına, ikinci piyonumu sürüyorum, sağ kolunu bir tırpan gibi savurarak biçiyor onu. Hep o kazansa da oynamaya doymuyor, taşlarını parmaklarının arasında çevirmenin keyfine varırken zamanın sonuna kadar oynasa bıkmayacak gibi görünüyor. Ve bir taraftan belki de anımsıyor, artık kurtulduğu bir yük gibi görünen bedenine yapılan o son teklifi: "Yalnızca satranç oynamanın hazzına ereceksin, ne giyecek derdin olacak bundan sonra ne de yiyecek!"

Kaynaklar

1. <https://www.imdb.com/title/tt0190718/> (Erişim tarihi: 21.04.2018)
2. <http://heritageechechsfra.free.fr/chaude.htm> (Erişim tarihi: 21.04.2018)