

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARLIK VE BİLİMKURGU EDEBİYATINDA
MEKAN OKUMALARI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Pelin Melisa SOMER**

Anabilim Dalı : MİMARLIK

Programı : MİMARİ TASARIM

HAZİRAN 2006

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ★ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**MİMARLIK VE BİLİMKURGU EDEBİYATINDA
MEKAN OKUMALARI**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
Mimar Pelin Melisa SOMER
(502031023)**

**Tezin Enstitüye Verildiği Tarih : 8 Mayıs 2006
Tezin Savunulduğu Tarih : 14 Haziran 2006**

**Tez Danışmanı : Doç.Dr. Arzu Erdem
Diğer Jüri Üyeleri Yrd.Doç.Dr. Gülsün TANYELİ (İ.T.Ü.)
Doç.Dr. Bülent TANJU (Y.T.Ü.)**

HAZİRAN 2006

ÖNSÖZ

Okuması, çalışması ve yazması zevkli bir konu seçmek, tezle ilgili olarak alınabilecek en doğru karar sanırım. Bu tezi çok severek yazmış olmak, çalışma sürecinin zorluklarını aşmamda en önemli etkenlerden biri olurken tezin de olması gerekenden belki biraz daha fazla konuya değinmesi ile sonuçlandı. Tezin bir teslim tarihi olmasaydı, büyük bir ihtimalle ben halen yazıyor olurdum, danışmanım Arzu Hanım da beni durdurmaya çalışıyor olurdu. Hal bu iken, çalışma sürecinin başından beri bana her türlü konuda yardımcı olan, motivasyonumu kuvvetlendiren ve bunu yaparken yüzünden gülümsemesi eksik olmayan sevgili hocam Doç.Dr. Arzu Erdem'e, jüri üyeleri ve diğer hocalarıma, hem evde hem büroda her zaman yanımda olan, tezin içeriğini zenginleştiren önerilerde bulunan, destekleri bana her zaman güç veren, aileme ve arkadaşlarıma çok teşekkür ediyorum.

Mayıs, 2006

Melisa Somer

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ŞEKİL LİSTESİ	iv
ÖZET	v
SUMMARY	vi
1. GİRİŞ	1
2. AMAÇ, KAPSAM VE SINIRLAR	3
2.1. Amaç: Mekan Tasarımında Kavramsal Bir Esin Kaynağı Olarak Edebiyat ve Potansiyellerinin Tartışılması	3
2.2. Kapsam: Mimarlık Metin İlişkisinin Vurgulanması	7
2.2.1. Mimarlıktan Yazıya Yansımalar	11
2.2.2. Yazıdan Mimarlığa Yansımalar	16
2.3. Sınırlar: Kavramsal / Kuramsal Çerçevenin Belirlenmesi Bağlamında, Mimarlık Edebiyat İlişkisinin Tartışılması, Tez Özelinde Bilimkurgu Edebiyatı ve Mekan Betimlemeleri Üzerine Yoğunlaştırılması	22
3. 20.YY BOYUNCA MEKANA DAİR ÖNERMELER VE MEKAN ÜTOPYALARI	24
3.1. Söylemde Kalan Mekan	25
3.2. Görselleşmiş Mekan	32
3.2.1. Enformasyon Teknolojileri Öncesi	32
3.2.2. Enformasyon Teknolojileri Sonrası	47
4. BİLİMKURGU EDEBİYATI, ÖZNE, NESNE VE MEKANA DAİR ÖNERDİKLERİ	61
4.1. Bilimkurgu Edebiyatı: Tanımı ve Tarihi	61
4.2. Çalışmada Seçilen Metinler Üzerine Genel Notlar	78
4.3. Bilimkurgu Edebiyatında Özne ve Nesne	84
4.4. Bilimkurgu Edebiyatında Mekan	106
4.4.1. Bilimkurgu Edebiyatında Fiziksel Mekan	106
4.4.2. Bilimkurgu Edebiyatında Fantastik Mekan	116
5. SONUÇLAR VE DEĞERLENDİRME	128
KAYNAKLAR	133
EK A: BİLİMKURGU EDEBİYATI KRONOLOJİSİ	141
ÖZGEÇMİŞ	148

ŞEKİL LİSTESİ

	<u>Sayfa No</u>
Şekil 3.1 : Cita Nuova, Antonio Sant'Elia.....	33
Şekil 3.2 : Cita Nuova, Antonio Sant'Elia.....	34
Şekil 3.3 : Cita Nuova, Antonio Sant'Elia.....	34
Şekil 3.4 : Bruno Taut, Alpine Architecture.....	35
Şekil 3.5 : Vladimir Tatlin, Üçüncü Enternasyonal için Anıt, Model.....	36
Şekil 3.6 : Vladimir Tatlin, Üçüncü Enternasyonal için Anıt, Broşür Kapağı.....	36
Şekil 3.7 : İakov Chernikov, Cities of the Future.....	37
Şekil 3.8 : Frederick Kiesler, Endless Theatre.....	38
Şekil 3.9 : Frederick Kiesler, Endless House.....	39
Şekil 3.10 : Constant Nieuwenhuys, New Babylon.....	41
Şekil 3.11 : Buckminster Fuller, Geodesic Dome over Manhattan.....	42
Şekil 3.12 : Buckminster Fuller&Shoji Sadao, US Pavilion at Expo 67.....	42
Şekil 3.13 : Kiyonori Kikutake, Marine Exposition, Hawaii.....	43
Şekil 3.14 : Ron Herron, Walking City.....	44
Şekil 3.15 : Peter Cook, Plug-in City.....	44
Şekil 3.16 : Yona Friedman, La Ville Spatiale.....	45
Şekil 3.17 : Lebbeus Woods, Zagreb Özgür Bölge.....	46
Şekil 3.18 : Foreign Office Architects, Virtual House.....	47
Şekil 3.19 : Foreign Office Architects, Virtual House, Haritalar ve Modeller	48
Şekil 3.20 : Foreign Office Architects, Virtual House.....	49
Şekil 3.21 : Greg Lynn, Embryological House 7. Venedik Mimarlık Bienali'nde sergilenen maket.....	50
Şekil 3.22 : Greg Lynn, Embryological House Embryological House'un kabuğunu gösteren bilgisayar modeli...	51
Şekil 3.23 : Greg Lynn, Embryological House Bilgisayar destekli kesim tekniği ile yapılmış maket.....	52
Şekil 3.24 : Greg Lynn, Embryological House Mutasyon sürecini gösteren bilgisayar modelleri.....	52
Şekil 3.25 : Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, Model.....	54
Şekil 3.26 : Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, Konstrüksiyon..	57
Şekil 3.27 : Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, Konstrüksiyon..	58
Şekil 3.28 : Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, Detaylar.....	58
Şekil 3.29 : Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland.....	59
Şekil 3.30 : Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland.....	59
Şekil 3.31 : Kas Oosterhuis, (ONL), Protospace 2.0 The ITC-driven Collaborative Design Working Space, Model.....	60

MİMARLIK VE BİLİMKURGU EDEBİYATINDA MEKAN OKUMALARI

ÖZET

Bu tez çalışmasının amacı, mekan tasarımında kavramsal bir esin kaynağı olarak edebiyatı, özellikle de günümüzün değişen dünyasının yeni dinamiklerini yansıtabilecek bilimkurgu edebiyatını ve bu anlamdaki potansiyellerini incelemektir.

Seçilen temsil alanı olarak edebiyat fikrini desteklemek amacı ile öncelikle ortaya konması gereken, mimarlık ve metin arasındaki ilişkidir. Bu ilişkinin kökenleri dile ve özellikle de felsefeye dayanır. Metin mimarlık ilişkisi incelenirken konuya her iki boyuttan da yaklaşabilmek amacı ile hem mimarlığın yazıya hem de yazının mimarlığa etkileri ele alınmıştır. İlk bölümde, mekan okumaları, yapısalcılık ve post yapısalcılık kavramları üzerinden değerlendirilmiş, ikinci bölümde ise edebiyata yansıyan mekanlar incelenmiştir.

İnceleme için gerekli altyapıyı oluşturmak amacı ile, 20.yy'da üretilen deneysel mekan önermeleri tartışılmıştır. Bu bölüm, yazılı ve görselleşmiş mekan ütopyaları olarak iki başlıkta ele alınırken enformasyon teknolojilerinin görselleşmiş mekan üzerine etkileri de incelenmiştir.

Bilimkurgu edebiyatına odaklanan bir sonraki bölümde, bu türün tanımı ve tarihi incelenmiş, gelişim süreci içerisinde meydana gelen sosyal, teknolojik ve politik değişimlerin türe etkisi üzerinde durulmuştur. Çalışma kapsamında seçilen metinler hakkında genel bilgi özetlenmiş, bu metinlerden seçilen bölümlerde, bilimkurguda özne, nesne ve mekan kavramları tartışılmıştır. Mekan betimlemeleri bilimkurguda fiziksel mekan ve fantastik mekan olarak iki ayrı bölümde incelenmiştir.

Sonuç bölümünde, bilimkurgu üzerine yapılan bu analizde elde edilen bilgiler mimarlık ve ütopya ile birlikte değerlendirilmiş, bilimkurgu metinlerde, tasarlanan mekanların mimarlık için önerdikleri irdelenmiştir.

SPATIAL READINGS IN ARCHITECTURE AND SCIENCE FICTION LITERATURE

SUMMARY

The aim of this thesis is to analyze literature and its potentials as a conceptual tool in space design. The research especially focuses on science fiction literature, which allows through characterization of new dynamics of modern world.

In this scope primarily the relationship between architecture and text is examined, in order to support the selected medium, literature. This relationship has its origins based in language and especially in philosophy. In order to examine both sides of the subject; reflections of architecture on literature and reflections of literature on architecture are analyzed. In the first part spatial readings are examined according to the concepts of structuralism and post structuralism. In the second part space descriptions in literature are analyzed.

In order to build the framework of the study, prominent experimental proposals for space design in 20th century are discussed. In this chapter, written and visualized architectural utopias are also examined, and while discussing architectural utopias impacts of information technologies are considered.

In the fourth chapter, which focuses on the science fiction literature, the definition and historical background of the genre is analyzed, according to the influences of the social, technological and political dynamics of the era. General information about selected texts is summarized. Subject, object and space concepts are discussed in the selected parts of these texts. Space descriptions are analyzed in two parts, physical space and fantastic space.

In the conclusion chapter the knowledge gathered from the analyses of science fiction literature are evaluated in relation to architecture and utopia, and the suggestions of the designed spaces in science fiction texts are examined.

1. GİRİŞ

Fiziksel şartlarla sınırlı bir dünyada tasarım yaparız.. Fiziksel dünyamızda, her ne kadar bu sınırlara karşı durmaya çalışsak da yapının x-y-z eksenlerinde üç boyutu ve dördüncü boyutu olarak adlandırdığımız zaman boyutu vardır. Oturacağı zemin belirlidir. Düzlemsel olmasa bile yüzeylerden oluşacaktır. Bu yüzeyler, katı ya da şeffaf olsalar da sonuçta yapının mekanlarını tanımlayan sınırlar, bunlardan oluşacaktır. Bu tanımlı mekanın tasarımı, dünyanın sunduğu durumların yanı sıra tasarımcının feyz aldığı verilerle şekillenecektir. Bütün bunlar bir araya gelerek ‘dokunsal’ olarak adlandırabileceğimiz mekanı oluşturur. İçinde bulunabileceğimiz, sabit, hacmini, sınırlarını bildiğimiz, bir mekandır bu. Bu mekana, zeminine, yüzeylerine... anlamlar yüklediğimizde ise o mekanın ‘görsel’ karakteristiğinden bahsedebiliriz. Burada mekanla kullanıcının kurduğu bir iletişim söz konusudur. Mekan, açık ya da şifreli mesajlar gönderir. Kullanıcının bunları okumasını bekler.

Barthes, şehrin dili üzerine yapılan çalışmayı, ‘okuma’ olarak adlandırır ve çalışmayı yapan da ‘okuyucu’dur. Amaç fonksiyonel çalışmaların sayısını değil kent okumalarının sayısını arttırmak olmalıdır. Bu konuda şimdiye kadar sadece yazarların bazı örnekler vermiş olduğunu söyler (Barthes, 1998).

Bir mekanın gerçekliği sadece bu fiziksel durumlarla sınırlı değildir. Bu mevcut mekanın bir de deneyimlettiği gerçeklik vardır. Mekan uçmaz, yerçekimiyle sınırlıdır, ancak kullanıcıya uçuyormuş hissi verebilir. Mekan kendiliğinden dalgalanmaz, eğrilip bükülmez ya da şekil değiştirmez, dokunduğumuzda titreşip yok olmaz ancak kullanıcı bunların hepsini deneyimleyebilir. Kullanıcının bu durumları deneyimlediği yer ise aynı mevcut gerçeklik olmayıp bir anlamda zahiri bir boyuttur. Bu noktada söz konusu olan deneyimlenen mekandır. Fiziksel mekanın varlığıyla örtüşmeyebilir ya da gerçekliği ile taban tabana zıt olabilir. İçinde, dışında ya da günün belli saatlerinde ikinci katta soldan üçüncü odada gerçekleşen bir şey değildir bu. Fiziksel mekan-bütünlüğü ya da parçalanmışlığıyla-dünya gezegeni ile deneyimlenen mekan arasında bir ara yüz olarak düşünebilir. Varmaya çalıştığımız nokta ise bu köprüden geçip deneyimlenen mekana ulaşmaktır.

Deneyimlenen mekan mevcut durumdan farklı bir gerçeklik önerir. Şartları, fiziksel veya beş duyu ile algılananların ötesindedir. Mekanın sundukları, kullanıcının

algısına göre deęiřir, řekillenir. Bu mekan, fiziksel olanla deęil fizikötesi olanla iliřki kurar. Yařamla deęil yařantıyla iliřkilidir. Deneyimlenen mekanın özelliklerini, en genel anlamda kullanabileceęimiz anahtar kelimelerle ifade etmeye çalıřırsak bu özellikler, yerden baęımsızlık, deęiřkenlik, geçirgenlik, belirsizlik, hız, mobilite... olarak sıralanabilir. Bu özelliklerin hepsi, aynı zamanda bu mekanın tasarımında ele alınan verilerdir. Amaç bu ve benzeri verileri kullanarak somutlařmamıř bir mekan kurgulamaktır.

Bu somutlařmamıř mekan için yeni ifadeler, yeni bir dil bulabilmek önemlidir. Deneyimlenen mekanın özellikleri sadece fiziksel dünyanın saęlayamadıęı durumları saęlaması yani bir anlamda onun negatifini teřkil etmesi olmamalıdır. En basit bir örnekle, ‘dünyada yerçekimi vardır, bu mekanda ise yerçekimi yoktur.’ demekten, mevcut gerçeklięi reddeden durumları betimlemekten farklı veriler aranmalıdır. Gerçek ötesi bir durum kurgusu ve bu kurgu için uygun dil, bilimkurgunun dili olacaktır.

Derrida’ya göre mimarlık, yazmanın bir biçimi, dolayısıyla da yařamın bir biçimidir. Bu çalıřmada da metin-mimarlık iliřkisinden yola çıkılarak bu karřılıklı iletiřim incelenecek, bilimkurgu metinlerin mimarlıkla iliřkisi kurulacaktır. Metinlerden seçilen verilerle böyle bir dil oluřturulmaya çalıřılacak ve bu dilin yarattıęı mekan deęerlendirilecektir.

2. AMAÇ, KAPSAM VE SINIRLAR

2.1. Amaç: Mekan Tasarımında Kavramsal Bir Esin Kaynağı Olarak Edebiyat ve Potansiyellerinin Tartışılması

Bu çalışmanın amacı, disiplinler arası bir yapısı olan, bilim ve sanatın pek çok alanından gerek kuramsal gerekse pratik düzlemde faydalanan mimarlık için, yeni ve üzerinde detaylıca durulmamış bir alan olarak genelde edebiyatı tartışmak, tezin özellikle ilgilendiği alan olarak ise geleceğin mimarlığına referans verme potansiyeli bakımından bilimkurgu edebiyatını incelemektir.

Mimarlık bilgisi, disiplinler arası bir bilgidir. Matematik, sosyoloji, teknoloji... gibi bir çok bilginin içeriğini kullanır, işler ve bir ürüne dönüştürür. Dönüştürülen bilgi - mekan- içeriğinden ayrı bir duruş ifade etse de bunlardan bağımsız değildir. Bilginin mekana dönüşümünde kullanılan bu zemini zenginleştirerek yeni bir dil önermek ve mimarlığı zenginleştirmek mümkün olabilir.

Çalışmanın en kritik noktalarından biri işte bu dil sorunu üzerinden ortaya konacaktır. Dili, konuşup anlaşmamızı sağlayan birincil amacı dışında, kavramların birbirine dönüşmesi, birbirlerine tercüme edilmeleri için bir ortam ve aynı zamanda bu ortamın katalizörü olarak düşünmek de mümkündür. Bu çalışmada, bu dönüştürücü ortam edebiyat ürünü olarak ele alınmış, bir yazar / yaratıcı tarafından verilen bir ürün, tasarlanan bir ortam bir başka yaratı alanının, mimarlığın, mimari tasarım sürecinin girdilerinden biri olması düşünülmüştür. Bu tercüme ise dil / yazın tarafından yapılacaktır.

Bir sanat dalı olarak edebiyatın, mimarlık için neler önerebileceğini incelemek, bu çalışmanın hem sorunsalı hem de sonuçları açısından ilk ve en hayati aşamalarından biridir. Yazılı her türlü kaynak, insanlığın küresel ve yerel düzeyde, tarihine, kültürüne ışık tutması bakımından en önemli referanslar arasında yer almaktadır. Bu tür bir bilgi aktarımı, diğer bilim dalları kadar mimariyi de birinci dereceden ilgilendirir.

Mimarının bir diğer çıkarımı gerek metnin içeriği gerekse biçimi üzerinden farklı tür bir yaratıcılığın ve yaratının aktarılması, tercüme edilmesi olabilir. Bu aktarım,

doğrudan somut öğeler üzerinden algılanabileceği gibi tamamen metaforik bir doğaya da sahip olabilir. Özellikle bu metaforlar üzerinden düşünüldüğünde, fiziksel bağlamdan arınmışlığıyla edebiyat, resim, heykel gibi görsel sanatlardan daha özgür bir altyapı sunacaktır.

Aynı olguya, mimarının kendisini edebiyat üzerinden tekrar okuması gibi başka bir perspektiften yaklaşmak da mümkündür. Bu yine somut bir bilginin aktarımı olabileceği gibi aynı zamanda, mimarının kağıt üzerinde ifade edilen iki boyutlu çizgisinden öte, mekanın sunduğu yaşantıya dair kavramların ifadesi olarak da düşünülebilir. Edward Hall, “edebiyatı, insanın mekanı nasıl algıladığını öğrenmeye yardım eden bir anahtar olarak görür.” (Tümer, 1982)

Bir döneme ait edebiyat eserleri incelendiğinde, çalışmanın türü ister tarihi ister kurgusal olsun, o dönemin önemli olaylarından siyasi ve kültürel haritasına, aile yaşantısından görgü kurallarına, beslenme alışkanlıklarından mimari üsluplarına kadar pek çok alana dair bilgi edinilebilir. Tarihi gerçekleri aktarma kaygısı olmayan kurgusal bir roman dahi, döneminin gerçekliğini yansıtacak bilgiyi barındırır. Charles Dickens’ın genelde çocuk yaşlarda okunan romanlarından insanın hafızasında kare kare belirip yok olan fabrika imajları, sefalet içindeki ara sokaklar... tam da 19.yy’ın ortasında, İngiltere’de ‘Endüstri Devrimi’nin yaşandığı yıllardan günümüze ve geleceğe yansır. Aynı gerekçe ile Antik Yunan Mimarisi’ne dair en önemli kaynaklardan biri Homeros’un destanlarıdır.

Metnin içeriğinin yanı sıra, yapısal öğeleri de onu betimleyen en önemli veriler arasındadır. Bu yapısal kurgu, mimarlık için bir referans oluşturabilir. Birbiri ardına kesintisiz sıralanan, uzun cümlelerden oluşan bir metnin okuyucunun algısında oluşturduğu his ile birbirine bağlanmayan kelimelerden ya da hecelerden, ünlemlerden meydana gelen bir metnin oluşturduğu his farklıdır. Metnin ritminin, mekansal bir etki bıraktığını söylemek mümkündür.

“... Böyle akşamlarda, bir iki kez, kaygının birdenbire kesilivermesiyle sert bir biçimde sarsılmasalar, bir yatışmadan başka bir şey olmadıkları için sakin olarak, nitelendirilebilecek sevinçler de tattı: bir iki dakikalığına ressamın evindeki bir eğlenceye gitmiş, ayrılmaya hazırlanıyordu; burada Odette’i kendisine yönelmeyen bakışları ve şenliğiyle kendilerine bir haz,’ burada ya da başka yerde (belki Odette az sonra gider diye korktuğu «Tutarsızlar Balosu»nda) tadılacak olan ve Swann’da gözlerinin önünde daha zor canlandırabildiği için etsel bir birleşmeden de fazla bir kıskançlık uyandıran hazlardan sözeder görüldüğü adamlar ortasında güzel bir yabancıya dönüşmüş olarak bırakıyordu; tam atölyenin kapısından adımını atacağı sırada, şu sözcüklerle (bu sözcükler tüylerini ürperten «son»u eğlenceden, çıkarıp atıyor, geçmişini de suçsuz gösteriyor, Odette’in dönüşünü artık usa sığmaz, korkunç bir şey değil, hoş ve bildik bir şey, Odette’in her günkü yaşamının küçük bir parçası gibi

yanında, arabasında duracak bir şey, Odette'i fazla parlak, fazla keyifli görünüşünden soyan bir şey yapıyor, bunun bir kılık değiştirmeden, gizemli eğlenceler için değil de kendisi için giydiği, hem de şimdiden bıktığı bir garip giysiden başka bir şey olmadığını gösteriyorlardı), evet, kendisi daha eşikteyken, Odette'in şu sözcükleriyle çağrıldığını işitiyordu: «Beş dakika bekleyemez misiniz, ben de çıkacağım birlikte çıkarız, beni evime bırakırsınız.»

(Proust,1989)

“Yürüyedursun, bir dizgicinin harfleri muntazaman yerleştirmesine baktı. Önce tersinden okuyor. Çabucak yapıyor bunu. Epey deneyim gerektirir. mangiD keirtaP. Zavallı babacığının İbranice kitabı, parmaklarını bana doğru uzatıp nasıl da okurdu sağdan sola. Fısıh. Geçen yıl Kudüs'te. Ah efendim, vay efendim! Bizi Mısır topraklarından çıkarıp esareten esarete dolaştıran o eski zaman sergüzeşterleri alleluia. Shema Ismel Adonai Elohenu. Hayır, ötekisiydi. Ya o on iki biraderler, Yakubun oğulları. Ardından kuzu, kedi, köpek, sopa, su ve kasap. Sonra, ölüm meleğinin kasabı öldürmesi, onun öküzü ve köpeğin kediyi öldürmesi. Üzerinde iyice düşünene dek biraz tuhaf geliyor insana. Anlamı adalet bunun ama herkesin başkaca herkesi hakladığını söylüyor. Aslında hayat dediğin de işte bu. Ne kadar da uz eli. Alıştırma yapa yapa mükemmele ulaşılır. Parmaklarıyla görüyor dersin.”

(Joyce,1997)

Yukarıdaki metinlerin ilki, Marcel Proust'un Swann'ın bir aşkı romanından alınmış, birbirine eklenen yan cümlelerden oluşmuş tek bir cümle ile, Swann'ın Odette'e olan tutkusunu ve öfkesini anlattığı metindir. Böyle bir dizginin ritmik ancak monoton, sonsuz bir mekanda ilerlemek gibi bir his yarattığı düşünülebilir. Her bir yan cümle, koridorda atılan bir adım, bir yanınız sağır, sürekli bir duvarken, öbür yanınızda bir belirip bir kaybolan açıklıklar. Metnin içeriğindeki eşik ise biçimindeki eşığe dönüşür, masif duvar eriyerek yok olurken, diğer duvar da bir anda kesilir ve açık alanla son bulur; okuyucu, mekanı terk eder. İkinci metin ise, edebiyatta, bilinç akışı akımının yaratıcısı sayılan James Joyce'un Ulysses'in den alınmıştır. Metin de dizgicinin harfleri gibi kurulmuştur. Kısa ya da tek kelimelik cümleler, ünlemler, zengin ve karmaşık bir mekan önerirler. İçerikte fiziksel olarak 'yürüyedurması'na karşın, bilinci dünyanın dört bir yanını dolaşmaktadır. Metnin yapısını oluşturan ise işte bu gezidir. Çevresini, gördüklerinin ona çağrıştırdıkları üzerinden okur. Gerçeklik, o esnada gördüğü nesne ya da bulunduğu mekanda değil, ona hatırlattıklarındadır.

Mimarlık ile edebiyatın kesiştiği, her ikisinin de aynı kaygı ve arayış ile, birbirine akraba ya da birbirinden türeyen ürünler verdiği en önemli alanlardan biri ütopya'dır. Bu her iki alanda da, kendine geniş yer bulan ütopya kavramı, ideal kent, toplum ve düzen arayışına dayanır. Öncesinde az sayıda metinde kendini gösteren bu kavramın yerleşik bir düşünce halini alış Rönnesans ile, insanın kendi aklına dönüşü ile olur. Bu dönemde gerek yazılı gerekse çizili pek çok ütopya üretilir. Ütopyanın toplum yapısı ile o toplumun yaşayacağı dünyanın mimarisi ile kurduğu ilişki büyük önem

taşımaktadır. İlk örnekler olarak kabul edilebilecek Ütopya, Güneş Ülkesi, Yeni Atlantis gibi eserlerde, kent planı, toplumsal yaşantının kurgulanması ve bunun idealize edilmesinin ön şartları arasında yer alır. Ütopya, sosyal bir içerik kazandıkça mimarlık da bu alanda giderek daha çok söz söylemeye başlar. Saint-Simon ve Robert Owen ile birlikte, Marx öncesi ilk sosyalist ütopycılardan sayılan Charles Fourier'nin geliştirdiği plan Phalenstère, Victor Considerant tarafından kroki, plan ve perspektifi çizilerek bir anlamda tercüme edilmiş, bu çalışmayı temel alan J.B.A. Godin tarafından 1860'larda Guise'de 'Familistere' adı ile inşa edilmiştir.

Her ne kadar Fourier, teörinin pratięe dönüştürölmesini imkansız addediyorsa ve Familistere'in sonradan beklendięi gibi bir başarı yakalayamamış olması onu bu noktada haklı kılıyorsa da, burada önemli olan bu aktarma, tercümedir, mimarinin yeni bir düzen arayışı içinde, saf mimarlık söylemi dışında kalan sözü ihraç etmesi ve onu kullanarak yeni, farklı, daha iyi olanı arama girişimidir.

Edebiyatta ütopya, sanayi devrimi ile birlikte yerini bir anlamda bilimkurguya bırakmıştır. Bu tam anlamıyla bir dönüşüm olmaktan ziyade, teknoloji fikrinin sunduęu olanaklarla yeni coęrafyalar yaratma düşüncesinin ütopya arayışının bu alana yönelmesinden kaynaklanmaktadır. Bilimkurgu edebiyatının mimarlık için neler önerebileceęi, bu çalışmanın özellikle üzerinde duracaęı nokta olarak ileriki bölümlerde ele alınacaktır.

Önemli olan bilgi aktarımı, dönüşümü ve belki de en fazla yorumudur. Bu çalışmada önerilen analitik bir çıkarımdan çok elle tutulamayan, mimari ve belki de bilimsel olarak adlandırılabilcek dięer alanların gözden kaçırdıęı bir durumu, anı, bir tutkuyu yakalamak, onu kullanmaktır. Mimarın bu bilgi ile ne yapacaęı, onu algı süzgecinden nasıl geçireceęi ve yaratısında nasıl şekillendireceęi, tamamen öznelir. Bu öznellik, mimari bilginin dięer bilimler gibi formüle edilebilmesini engelleyen, mimariyi sanatın bir ürünü kılan en önemli etkenlerden biridir. Bu da sanatın bir dięer temsil alanı ile ilişkisini kuvvetlendirir. Ancak yine bu gerekçelerle, bu ilişkinin doğasını kavramak son derece güç, onu en basit şekliyle iki bilinmeyenli bir fonksiyona çevirmek ise imkansızdır. Dolayısıyla yöntem, bu ilişkiye, ilişkinin bileşenlerine gerek tekil bütünlükleri açısından ele alarak gerek birlikte oluşturdıkları durum açısından gerekse arada kurulan bağlar açısından inceleyerek yaklaşmak şeklinde olacaktır. Bu çalışmada amaç, öncelikle, metin-mimarlık ilişkisini ele alarak, bu iki temsil alanının kesiştięi ortak paydaları, birbirleri ile olan etkileşimlerini ve birbirlerinden özellikle, mimarlığın metinden / edebiyattan neler edinebileceğini ortaya koymak, ardından bu edinimin bilimkurgu edebiyatı üzerinden güncel ve geleceęe bakan bir mimarlık için neler ifade edebileceğini irdelemektir.

2.2. Kapsam: Mimarlık Metin İlişkisinin Vurgulanması

“...Kişi gözünü kapayıp romanı bir bütün olarak düşündüğünde, sayısız basitleştirme ve çarpıtmaları olmakla birlikte onun, yaşamın aynadaki görüntüsüne sahip bir yapıt olduğunu görebilir. Her durumda romanın, insanın aklında belirli bir biçimin görüntüsünü, bir an için kareler, bir an sonra Uzak Doğu tapınakları, bir an için dışarıya uzanan payanda ve kemerleri, yine bir an sonra İstanbul’daki Ayasofya kilisesinin kubbelerini ve sağlam yoğunluğunu canlandıran bir yapısı vardır.”

(Woolf,1987)

Dil ve mimarlık, insanın kendini ortaya koyuşu, mevcudiyetini ilan etmesi bakımından, ‘Ben buyum, buradayım.’ demesi ile insanlığın kendisi kadar eski iki olgudur. Söz, ilk insanın ağzından dökülen ilk hece ile birlikte hem şu anki zamana hem de aktarılması ile gelecek zamana işaret eden bir iletişim şekli, mimarlık ise insanın ilk barınağı olarak ve sonrasında şekillendirdiği çevresi ile, dünya ile kurduğu iletişimin bir şeklidir. Her ikisi de insanın, birey olma ama aynı zamanda insanlık olma durumunda oynadıkları rol ile toplumun önkoşulları arasında yer alırlar. Her ikisi de aktaran, tercüme eden doğaları ile gerek yerel gerekse küresel anlamda insanlığın tarihini, kültürünü inşa ederler.

Almanca varolma, varlık anlamına gelen ‘dasein’ kelimesi, aynı zamanda, bir yerde olmak, orada olmak anlamına da gelir. Bu, varlığın yer ile olan ilişkisini, söz ile ifade eden ilginç bir örnektir. Mimarlık da insanın bir yerde olması, bir yeri sahiplenmesi ve kendisini de oraya ait kılması ile çevresi üzerinden oluşturduğu bir dildir.

Her dilin bir mimarisi, her mimarinin de bir dili vardır. Yazı ise dilin semboller aracılığıyla ifade edilmesi, aktarılması, bir anlamda kalıcılık kazanmasıdır. Bunu belki de en iyi şekilde ifade eden söz ‘verba volant scripta manent’ tir. (Söz uçar, yazı kalır. Lat.) Ancak söz uçarken anlamından bir şeyleri de beraberinde götürür. Bu nedenle Fransız filozof Jaques Derrida’ya göre, ‘yazı öksüzdür’ Yazının olduğu yerde yazar yoktur ve yazı her okuyucu tarafından farklı yorumlanacaktır. Yine de bu riski göze almakta fayda var. Mimarlık da insanın yine sembolik olarak adlandırabileceğimiz bir dille varlığını, varlığının mekanını şekillendirme, kalıcı kılma sanatıdır. Yazı da mimari de kurgusal tasarımlardır. Her ikisinin de bir yapısı, bir iskeleti vardır. Belirli ya da değişken, kimi somut kimi soyut öğelerden meydana gelir, inşa edilirler. Her ikisinin de çevresinde oluşan durum, bir içeriğin, bir anlamın aktarılması ancak bu esnada her okuyucu ile yeni anlamlar oluşmasıdır. Gerek yazıyı gerek mimariyi okuyarak tarihte geçmişe gitmek kadar geleceğe dair varsayımlarda bulunmak da mümkündür.

Mimarlığın yazı ile olan ilişkisi, bir kalemde ele alınamayacak kadar birbirinden farklı ancak yine de birbiriyle ilişkili alt yapılardan oluşur. Bunlardan en basit anlamda üzerinde durulabilecek olanı, bir metnin mimari tasarım sürecini ne şekilde etkileyebileceğidir. Her ne kadar bu süreci diğer öğelerinden soyutlamak imkansız olsa da yaratının en temel ifade alanlarından biri olan yazının mimari sürecin içine, bir tür ilham kaynağı olarak sızması tasavvur edilebilir. Burada, belirtilmesi gereken bir ayrım, metnin nasıl bir amaçla kaleme alındığıdır; bu hiçbir mimari kaygı gütmeyen edebi bir metin olabileceği gibi, mimariyi birinci dereceden ilgilendiren söylemin bir ürünü de olabilir. Bir diğer okuma ise, özellikle yapısalcı yaklaşımın öncülüğünü yaptığı kent okumaları olacaktır. Burada söz konusu olan, bir kent yapısını, işaretleri üzerinden çözümlemek ve onu bir metne dökmektir. Bu da teori ile pratik arasındaki karşılıklı ilişkiye, birbirlerinden ne şekilde etkilenebileceklerine örnek teşkil eder.

Yukarıda bahsedilen alt ilişkiler, ileriki bölümlerde detaylandırılacaktır. Ancak öncelikle, dil, yazı ve mimarlık arasında mevcut bulunan kavramsal ilişki, genel çerçevesiyle tanımlanacaktır.

İlkçağ insanının mağaraların duvarlarına yaptığı resimler, Mısır hiyeroglifleri, taş yazıtlar... bu ilişkinin ilk temsillerine örnek teşkil ederler. İnsanın kendisini, çevresini, zamanı ve özellikle kendi geçiciliğini algılamaya başlamasıyla birlikte bu ilk izler belirir. Bu izler, insanlığın, insanın biyolojik, sosyal, kültürel, tarihsel, ırk, din ve dil gibi kimliklerinin toplamını oluşturan üst kimliğine ait evrensel dilin ilk sözcükleridir. İnsan, ilk yazısını taşa yazar. Hem bu taşı şekillendirerek yazar hem üzerine işledikleriyle. İnsanın sözcüklerle konuştuğu dil kadar, bu sözcükleri kağıda döktüğü yazı, taşı şekillendirdiği mimarlık da birer dile dönüşür. Bu her iki dil de insanlık geliştikçe, şekillenecek, gelişecek ve çeşitlilik kazanacaktır.

1843'de yayınlanan «The Builder» adlı dergide, mimarlıkla, dil arasındaki benzerlik, «Yepyeni ve bağımsız bir mimari biçim (stil) yaratmak, yepyeni ve bağımsız bir dil yaratmak kadar zordur.» denerek ifade edilir. Dilin gelişimi, kültürün gelişimine bağlanır (Tümer, 1982).

Erzsébet Berta, mimarlığı kimliklerimizin bir parçasını yaratan, oluşturan bir şey olarak okur. Mimarlık, insanlığın, sosyal, kültürel, ırksal, dinsel ve dilsel hatta sözel ve kurgusal kimlik sistemi ile o kadar güçlü bir bağ içindedir ki, gözden kaçması mümkündür. Bu kimlik arayışı içerisinde, insanın karşısında bulunduğu her zaman için mimarlık olmuştur. Mimarlık bu kimlik arayışının, insanın kendi yüzünün aynasıdır. Berta, ‘insan kendi yansımasını yapısında görür, tanrısını bir yapı ile tarif eder.’ der

ve ‘Eine feste Burg ist unser Gott’ (Tanrımız, sağlam bir kaledir.) deyişine dikkat çeker. (Berta, 2003, Erişim tarihi: 14.12.2005)

Wolfgang Welsch’e göre “Felsefe, mimari tanım ve metaforlara dayalı olarak yazılmıştır.” Berta’ya göre bu sadece terimler üzerinden kurulmuş bir ilişki olmakla kalmayıp aynı zamanda yapısal / kurgusal da bir ilişkidir. Descartes, arkitektoniği bir bilgi sistemi olarak adlandırırken, Aristo, mimarlığı düşünce sistemini yeniden kurmak için bir metafor olarak kullanmış, Kant ise metafiziği, ‘sağlam temelleri olan bir yapı’ olarak tanımlaması ile, çok daha doğrudan bir ilişki kurmuştur (Aktaran: Berta, 2003, Erişim tarihi: 14.12.2005). Bu tanım, fizik ötesi olanı fiziksel bir yapı ile betimlemenin yanı sıra fiziksel olana da fizik ötesi bir anlam yükler. Bu açıdan karşılıklı bir ilişkiyi ortaya koyar. Mimarlığın felsefesinden, söyleminden söz etmek böylelikle mümkün olur.

Jacques Derrida, Eva Meyer’in kendisi ile yaptığı röportajı aktaran ‘Architecture, Where the Desire May Live’ adlı yazısında, mimarlığın felsefe ve dil ile olan ilişkisini Aristo, Descartes gibi düşünürlerin metaforları üzerinden kurar ve yine aynı şekilde kendi dil söylemini de benzer metaforlarla açıklar. Derrida’ya göre, “teori ve pratik, düşünce ve mimari birbirinden ayrıldığı zaman, ortada, mimari ana, tutku ve yaratıya dair keşfedilmemiş bir yol kalır.” Dilin bir uzam tanımladığından bahseder ve onu bu yolla özdeşleştirir. “Mimarının öz kaygısı, yere dairdir.” der, “mekanda, yer teşkil etmeye.” Bu yol, dilin yoludur. Bu verilerden yola çıkarak yapı bozumcu felsefe üzerinden mimari düşünceyi, mimarlık ve felsefe ilişkisini çözümlemeye çalışır. Yapı bozumu, mimari metaforlar kullanan, yapının taşlarını teker teker söken bir yıkım deneyi olarak ifade eder. Ancak bu yıkımın nereye varacağı belirsizdir. Derrida, dilden yola çıkarak aynı metaforu yazı için de kullanır. Yazının uzamsallığı, bir yol olarak ifade edilebilirliği, nereye varacağının bilinmezliği, bu ilişkiyi kuran temel öğelerdir. Başının ve sonunun olmaması nedeni ile onu bir labirente benzeter. Bu tanımlı getirirken de yine mimariyi kullanmış olur (Derrida, 1998).

Derrida’nın yapı bozumcu söylem doğrultusunda, mimarlık ve yazı arasında kurduğu ilişki ve özellikle Bernard Tschumi’nin Parc de la Villette projesi üzerine söylemi, ileriki bölümlerde, ele alınacaktır. Ancak bundan önce, dillerin doğuşuna dair dini bir hikaye olan Babil Kulesi’nden bahsetmek yerinde olacaktır. İnsanlar, göğe ulaşmayı hayal ederek Babil Kulesi’ni yapmaya başlarlar. Tanrı, kendisi ile girdikleri bu yarış sonucunda, o güne kadar ortak bir dili kullanan bu topluluğa, sayısız dil verip, onları kavimlere bölerek cezalandırır. Böylece kule tamamlanamaz. (Ana Britannica, Babil Kulesi)

Tevrat'ta Babil Kulesi şöyle anlatılır:

“Ve bütün dünyanın dili bir ve sözü birdi. Ve vaki oldu ki, şarkta göçtükleri zaman, Şinar diyarında bir ova buldular; ve orada oturdular. Ve birbirlerine dediler: Gelin, kerpiç yapalım, ve onları iyice pişirelim. Ve onların taş yerine kerpiçleri ve harç yerine ziftleri vardı. Ve dediler: Bütün yeryüzü üzerine dağılmayalım diye, gelin, kendimize bir şehir ve başı göklere erişecek bir kule bina edelim, ve kendimize bir nam yapalım. Ve Ademoğulları'nın yapmakta oldukları şehri ve kuleyi görmek için RAB indi. Ve RAB dedi: İşte, bir kavimdirler, ve onların bir dili var; ve yapmaya başladıkları şey budur; ve şimdi yapmaya niyet ettiklerinden hiçbir şey onlara men edilmeyecektir. Gelin inelim ve birbirinin dilini anlamasınlar diye, onların dilini orda karıştıralım. Ve RAB onları bütün yeryüzü üzerine oradan dağıttı; ve şehri bina etmeyi bıraktılar. Bundan dolayı onun adına Babil denildi; çünkü RAB bütün dünyanın dilini orada karıştırdı; ve RAB onları bütün yeryüzü üzerine oradan dağıttı.”

(Tekvin, Kitabı Mukaddes'in İlk Bölümü, 1988)

Derrida, Babil Kulesi'nden, 'mutlak somutlamanın olanaksızlığı'na örnek olarak bahseder ve şöyle der: “Eğer kule tamamlansaydı, mimarlık olmazdı.” (Derrida, 1998) Babil Kulesi, dil ile olduğu kadar mimarlık ile, mimarlık ile olduğu kadar da insanlık ile ilgilidir. İnsan, aynı dili konuştuğu zaman, mutlak gerçeği, ideali inşa edebilecektir.

Ortak bir tek dil, ne kadar ütöpik bir yaklaşımsa ortak bir tek mimari dil de o kadar ütöpik bir iddiadır. Elbette, çizgi mimarlığa ait sembolik bir dildir, ancak mimarlık gibi karmaşık, disiplinler arası ilişkiler üzerine kurulu bir kavramın tek dili olarak yeterli olmayacaktır. Nasıl mimarlık, kendini ifade etmek için giderek başka araçlarla da birlikte dili ve yazıyı daha çok kullanıyorsa, aynı şekilde dilden ve yazıdan faydalanması da onu zenginleştirecek, katmanları arasındaki ilişkileri güçlendirecektir.

Bu çalışmada, mimarlık-metin ilişkisini daha derinlemesine incelemek amacı ile mimarlıktan yazıya ve yazıdan mimarlığa yansımalar, konunun genel bağlamı düşünüldüğünde, oldukça geniş bir perspektiften ancak kara kalem eskizler niteliğinde, tez bağlamında düşünüldüğünde ise, bu ilişkinin özünü ortaya koymak adına detaylı bir şekilde ele alınmıştır. İlk bölüm olan 'Mimarlıktan Yazıya Yansımalar' da, ilişkinin ağırlıklı olarak bilimsel yönü incelenmiş, bu kavramları sorgulayan Göstergebilim, Post Yapısalcılık, Yapıbozum olguları ele alınmış ve örneklendirilmiştir. 'Yazıdan Mimarlığa Yansımalar' adlı ikinci bölümde ise, edebiyat alanından seçilmiş örnekler ile konu desteklenmiş, mimari bir kaygı gütmeksizin yazılan metinlerin mimariye dair ne kadar zengin bir sözlük / dünya sunabilecekleri ortaya konmuştur.

2.2.1. Mimarlıktan Yazıya Yansımalar

Mimarlık yazı ilişkisinde, mimarlığın yazı üzerindeki etkisini incelemek açısından ele alınması gereken en önemli kavramlar, öncelikle göstergebilim ve yapısalcılık olmuşlar, bu yaklaşım doğrultusunda kent okunabilir bir kavram olarak irdelenmiştir. Yapısalcılık, olay ya da düşüncenin tarihsel/evrimsel gelişiminden çok, belli bir zaman dilimi içindeki yapısını, bu üst yapıyı, anlamı oluşturan alt birimler arasındaki karşılıklı ilişkileri ele alan kuramsal yaklaşım olarak ifade edilebilir. Yapısalcılık, süreçle değil o anla ilgilenir. Yapıyı, sistemin bütünlüğü içinde, belirli bir kesite dair, o an ve durumu oluşturan eşzamanlı öğelerin ilişkileri üzerinden çözümleme girişimidir. Yapısalcılığın kökenleri, İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'un Genel Dilbilim Dersleri'nde (Course in General Linguistics, 1916) aktardığı dilbilim kuramına dayandırılır. Saussure'e göre, her dilin kendine özgü bir yapısı vardır. Bütünü anlamak için her bir anlama işaret eden ses ya da sembolleri çözümlemek, bir terimi sadece herhangi bir sesin herhangi bir kavramla birleşmesi saymak hem yetersiz hem de yanıltıcı olacaktır. Bunun yerine yapılması gereken dilsel dizgeden yola çıkmaktır (Hançerlioğlu, 1989). Saussure, dilin artzamanlı değil eşzamanlı yani tarihin belli bir kesitine ait bir yapı olarak incelenmesi gereken bir göstergeler sistemi olduğunu söyler. Her gösterge bir gösteren (ses imgesi veya grafik eşdeğeri) ve bir gösterilenden (kavram ya da anlam) oluşur. Bu iki bileşen arasındaki ilişki keyfi olduğundan dolayı göstergeler ancak birbirleri arasındaki farklılıklar üzerinden okunabilir ve dilin yapısı da ancak böyle çözümlenebilir. "Saussure "dil sisteminde yalnızca farklılıklar vardır" der: Anlam esrarengiz bir biçimde göstergeye içkin değildir, işlevseldir ve o göstergenin diğer göstergelerden farkının sonucudur." (Eagleton, 2004)

Michel Foucault, yapısalcılığın linguistik ve benzeri kesin ve tanımlı disiplinlerin dışına çıktığı zaman tam olarak ne olduğunun uygulayıcıları tarafından dahi muğlak olduğuna inanır. Bu kavramın temellerini aydınlatmak için yapısalcılık ve biçimciliğin kökenlerini birlikte ele alır. Özellikle biçimciliğin politika ile sıkı ilişki içinde olduğunu Rus biçimciliği ile Rus Devriminin ilişkisi üzerinden belirtir. Çekoslovakya'nın üzerinde önemle durarak belli başlı Doğu Bloğu ülkelerinin 'dogmatik Marxizim' den kurtulma çabaları içinde, Avrupa biçimciliğini yeniden ele aldıkları bir dönemde, Batı Avrupa'da ise 'biçimci düşünce ve incelemenin yeni bir modeli olarak' yapısalcılığın doğduğunu söyler (Foucault, 2001). Terry Eagleton da biçimcilik ve yapısalcılık arasındaki ilişkiyi Saussure'un dilbilimsel görüşlerinden etkilenen, edebi metinlerin yapısal çözümlemesi üzerine çalışan Rus Biçimcilerinden dilbilimci Roman Jakobson'ın 1920'de göç ettiği Çekoslovakya'da Çek yapısalcılığının en önemli kuramcılarının biri olması, ardından II. Dünya Savaşı

yıllarında Amerika'ya göç etmesi ve burada Fransız antropolog Claude Levi-Strauss ile tanışması sonucu modern yapısalcılığın zeminin oluşması ile açıklar (Eagleton, 2004). Claude Levi-Strauss, yapısalcılık kavramını kültüre uyarlar ve kültürün bir sistem olduğunu ve yine dil gibi ancak öğelerinin birbirleri ile olan ilişkileri üzerinden okunabileceğini savunur. Tarihsel okumalara karşıdır. Ona göre son çözümlemede üzerinde durulması gereken ansal yapıdır. Yapının gerçeklikten ziyade bir program olduğunu öne sürer (Hançerlioğlu, 1989).

Yapısalcılık, dilbilim başta olmak üzere diğer insan bilimlerini etkilemiş, 20. yy.'ın en önemli düşünce akımlarından biri olmuştur. Fredric Jameson'a göre, yapısalcılık “‘her şeyi dilbilimin terimleriyle yeni baştan düşünme’ girişimidir.” (Aktaran: Eagleton, 2004) Genel anlamda yapısalcılık, bu dil kuramının, dilin kendisi dışındaki nesne ve faaliyetlere uygulanma çabasıdır. Edebiyat alanında, yapısalcılığın öncüsü, eleştiriye sistematik bir yapı getirilmesi gerektiğini, eleştirinin de edebiyatın bir parçası olması gerekçesiyle keyfi değil edebiyatın kendisi gibi belli yasalara dayanması gerektiğini söyleyen Northrop Frye'dir. Aynı yapısalcı yaklaşımla Frye, “‘edebiyatı kendi dışında herhangi bir şeye gönderme yapmayan ‘özerk bir sözel yapı’” olarak tanımlamıştır. Mimarinin yapısalcılıktan çıkarımı ise özellikle göstergebilim kuramının uyarlanması ile mimari söylemde güç kazanır. Kentin işaretler üzerinden okunabilir ve deşifre edilebilir olması, mimari söyleme ve mimarlığın nesnesine yeni bir bakış açısı getirmiştir. Özellikle Roland Barthes, kent okumaları üzerine çalışmış, mimariden yazıya, yazıdan tekrar mimarlık söyleminin içine dahil olan okumalar / metinler üretmiştir.

Barthes'ın okumalarını incelemekten önce, konu ile ilgilenmiş her araştırmacının en az bir kere olsun üzerinde durmadan geçmediği şu ifadesine değinmekte fayda vardır: ‘Şehir, bir söylemdir ve söylem de başlı başına bir dildir. Şehir, içinde yaşayanlarla konuşur. Biz de şehirle içinde yaşayarak, dolaşarak, bakarak konuşuruz.’ (Barthes, 1998).

Şehrin bir dili vardır, topografik haritasının üzerinde, binalar, sokaklar, kent dokusu olarak adlandırabileceğimiz, oraya ait, sosyolojik, kültürel, ekonomik ve bunlar gibi pek çok katmanlar ve bunların ilişkilerinden örülü bir dili vardır. Şehrin bu her türlü ögesi bir kod sistemi üzerinden ele alındığı zaman, okunabilir bir alfabe oluşturacaktır. Bu kod sistemi metaforik bir aktarımla oluşmuştur ve okuma da yine bu metaforlar üzerinden olacaktır. Ancak Barthes'a göre metaforlar üzerinden yapılan bir okuma, bilimsellikten uzaktır ve göstergebilimin yapması gereken şehri, metaforlar değil göstergeler üzerinden okumayı amaçlayan bir sistem geliştirmektir. Kendi çalışmaları da bu sistem arayışı ile şekillenmiştir. Bu anlamda, en ayrıntılı çalışması Japonya üzerine bir okuma yaptığı ‘Göstergeler İmparatorluğu’dur.

Japonya'yı, kent, yazı, din gibi fenomenler üzerinden okuyan Barthes, ülkeyi bir anlamda yeniden kurgular. Bu fenomenlerle oluşturduğu dizge, Tahsin Yücel'e göre 'göstergebilimsel değil, şiirsel düzeyde gerçekleştirilmiş bir dizgedir.' (Yücel, 1999)

“Düşsel bir halk tasarlamak istersem, ona uydurulmuş bir ad verebilirim, onu açıkça romansı bir nesne olarak ele alabilir, yeni bir Garabagne ülkesi kurabilirim. En ufak gerçeği yansıtmaya ya da çözümlemeye (Batı söyleminin büyük eylemleridir bunlar) kalkmadan, dünyada bir yerlerde (orada) birtakım çizgiler (yazısal ve dilsel sözcük) de saptayabilir ve bu çizgilerle bile bile bir dizge oluşturabilirim. İşte bu dizgeye Japonya diyeceğim.”

(Aktaran: Yücel, 1999)

Barthes, Japonya kent dokusunu, Tokyo örneğini ele alarak merkez kavramı üzerinden okur. Bu okumayı gerçekleştirirken, oldukça bildik, bir anlamda Batı medeniyetleri düşünüş biçiminin temel yapı sistemlerinden biri olan analitik çözümlemeyi kullandığını söylemek mümkündür. Tokyo kent merkezini anlatmak için Los Angeles kent merkezinin yine pek yabancı olmayan kurgusunu genel hatlarıyla tasvir edip, olumsuzlama metodu kullanarak, Tokyo kent merkezinin ne olmadığını belirtir. Olmayanları çıkardıktan sonra kalan boşluk, bu merkezin boşluğuyla bir anlamda iz düşmektedir.

Los Angeles'ta, bir kentle ilgili, merkeze ait, çekim gücü oluşturan ne varsa “tinsellik (kiliselerle), iktidar (bürolarla), para (bankalarla), mal (büyük mağazalarla), söz (agoralarla: kahvelerle ve gezinti yerleriyle)” buradadır, oysa ki Tokyo'da merkez, geri kalan her şeyin çevresinde döndüğü, büyük bir boşluktan ibarettir. “...çağdaşlığın en büyük iki kentinden biri, surlardan, sülardan, çatılardan ve ağaçlardan oluşan, saydamsız bir halkanın çevresinde kurulmuştur, halkanın merkezi de buharlaşmış bir düşünceden başka bir şey değildir, herhangi bir iktidarın ışığını yaymak için değil, ulaşımı sürekli bir sapmaya zorlayarak kentin bütün devinimine merkezsel boşluğunun desteğini vermek için durur. İmgelem de böylece dairesel bir biçimde, boş bir konu boyunca, kıvrılışlarla, geri dönüşlerle açılır, diyorlar.” (Aktaran: Yücel, 1999)

Aynı zamanda, kent planlarında, belirttiği biçimsel öğeler olan dörtgen (Los Angeles) ve daire (Tokyo) sembolleri de, dörtgenin Batı felsefesini, daireninse Doğu felsefesini temsil ettiği düşünülebilir. Daire, doğaya ait, fizikötesi, bir anlamda elle tutulamayan bir sembol çağırışını yaparken, dörtgen, insan eline ait, yapay, bir nevi katılaşmış bir çağırışım yapar. (Elbette bunun kişisel bir yaklaşım olması da mümkün.)

Metni bu şekilde ele aldığımız zaman, hem bu iki kent planının mimari anlamda farklılıklarını hem bu planı oluşturan, bu dokunun hücrelerine nüfuz etmiş metafizik

yaklaşımı görür hem de aslında Barthes'ın burada, bir anlamda her şeyi nedensellik çerçevesi içinde ele almaya, çözümlemeye çalışan Batı felsefesine yaptığı göndermeyi okumuş oluruz.

Gürhan Tümer, bu anlamda bilimsel ürünler verenler arasında Roland Barthes'ın yanında Françoise Choay'ın mekan çözümlemesi üzerinde durur: "Françoise Choay, kentsel mekanın, çağdaş göstergebiliminin ve bağlantılı olarak, 'çağdaş dilbilimin geliştirdiği kuram doğrultusunda' ele alınması gerektiğini, bu mekanın bir zamanlar insan için üstanlamalı olduğunu oysa çağdaş dünyada kentsel mekanın, anlamını gitgide yitirdiğini, bu süreç sonucunda oluşan anlam boşluğunun ise dil aracılığıyla doldurulmaya çalışıldığını, eskiden, kentlerin, içinde yaşayan insanlarla konuşmalarına karşılık, şimdilerde, insanların kentler üzerine konuştuklarını ileri sürer. Choay'a göre kentsel mekan, ...dinsel anlamını yitirmiştir, toplumsal anlamını yitirmek üzeredir, ekonomik anlamını aşmaktadır ve artık, yalnızca dil aracılığıyla, bir oyun olarak yaşanmaktadır." (Aktaran: Tümer, 1982)

Neil Leach'e göre yapısalcılığın problematiği -gösterilenin geçiciliği- Barthes'ın çalışmalarında bile görülmektedir. Jaques Derrida'nın Bernard Tschumi'nin Parc de la Vilette'i üzerine söylemini Barthes'ın kent okumalarının arttırılması gerekliliği üzerine vurgusuna bir karşılık sayılabileceğini söyler (Leach, 1998). Bu projeye değinmeden önce, gerek konu ile ilgili gerekse dilimizdeki kavram karmaşasının biraz olsun önüne geçebilmek amacıyla post-yapısalcılık (poststructuralism / art-yapısalcılık) ve dekonstrüksiyon (deconstruction-yapı bozum / yapısöküm / yapıçözüm) kavramlarından ve bunların mimarlık ve yazı arasında kurdukları ilişkiden bahsetmek gerekecektir. Tez çalışması ile birebir ilgili olmamakla birlikte belirtilmesi gereken öncelikli bir sorun vardır. Özellikle dil, metin üzerine kafa yoran bir düşünce biçiminin dilimizde ortak kabul görmüş bir terim ile ifade edilememiş olması tuhaf ve rahatsız edici bir tesadüf ya da mutlak bir çevirinin imkansızlığına dair bir işaret sayılabilir. Bu rahatsızlığı mümkün olduğunca gidermek amacıyla, alıntılar dışında 'yapıbozum' terimi tercih edilecektir.

Post-yapısalcılık, 1970'lerde, yapısalcılığın bir devamı, ona bir tür ek olarak türemiş, yapısalcılığı ve önermelerini problematik hale getirmiş akım olarak adlandırılabilir. Algı, kavram ve gerçek iddialarının hepsinin temelini dil olduğunu, öznenin ise kültür ve zamana bağlı geçici bir fenomen olduğunu, öznenin bütüncül bir yapısı olmadığını ancak dil yoluyla yapılandığını savunur. Yapısalcılığın evrensel duruşuna karşılık olarak, zaman ve farklılık kavramları üzerinde durur. Best ve Kellner'e göre pasif bir tüketim olarak okumanın yerini, okuyucunun performansı alır (Aktaran: Cevizci, 2005).

Jacques Derrida tarafından, felsefe ve edebiyat okumalarında kullanılmak üzere önerilmiş metinsel analiz şekli olarak tarif edilebilecek yapıbozum kavramı, metnin tutarlı bir bütün olduğu, metinde hiçbir şeyin tesadüfi olmadığı anlayışına karşı çıkar ve bunun yerine metinde esas olanın çelişkiler, tutarsızlıklar ve gizlenenler olduğunu savunur, “kavramsal ya da teorik açıdan gizli tutulan yapıların, saklı ayrıcalıkların üzerindeki esrar perdesini aralayıp onu tümünden aşma çabası” esas olandır. Yapıbozuma göre, anlam, yoruma dayalıdır ve sürekli olarak değişmektedir (Aktaran: Cevizci, 2005).

Derrida’nın üzerinde önemle durduğu ‘différance’ kavramı hem farklılık hem de erteleme sonraya bırakma anlamlarına gelmesi ile muğlak bir ifadedir. Bununla kastedilen, anlamın ancak farklılıklar üzerinden okunabileceği, kavranabileceğidir. Bir göstergeyi anlatan şey, onun gönderme yaptığı öz değil, onun diğer göstergelerle olan ilişkisi, diğer göstergelerden farklıdır. Ancak bu anlam da zamanla değişir ve sürekli olarak ertelenir. Gösterge, ancak diğerleri ile olan farklılığı üzerinden okunabiliyorsa, her şey metne dahil olur yani ‘metnin dışında hiçbir şey yoktur.’ (Cevizci, 2005)

Neil Leach’e göre felsefede yapıbozum, batı metafiziğinde mevcut olan paradoks ve değerler hiyerarşisini ortaya koymak amacı güder. Yapısalcılıktan farklı, ona karşı olarak ‘differral’e dikkat çekerek göstergebilimdeki anlam oyunları ve anlam kayması üzerinde durur. Yapıbozumun mimari ile ilişkisi, metaforik bir ilişkidir ve her ne kadar Derrida bunun mimari bir üslup olmadığını söylese de mimari söylemde kendine geniş yer bulmuştur (Leach, 1998).

Bernard Tschumi’nin 1982’de gerçekleştirdiği Parc de la Villette projesi, söylem ve mimarlığın karşılıklı ilişkisi üzerine yapılmış en ilginç çalışmalardan biridir. Tschumi, Park tasarımında, sınırsız bir grid oluşturmuş, Derrida ise, bu düğüm noktalarını, kırmızı noktalar olarak okumuştur. Buralardaki folie ler (delilikler) bir taslak metne -pretext- dayalı olarak oluşturulmuşlardır. Andrew Benjamin’e göre Derrida’nın bu kırmızı noktalardaki konstrüksiyonları la folie değil de les folies olarak adlandırması, onun yapıbozuma ve mimariye yaklaşımını ortaya koyar. Derrida’nın maksadı, felsefi bir iddianın ne şekilde başka bir alana dahil edilebileceğine dikkat çekmektir. Burada Benjamin’in üzerinde önemle durduğu akıl merkeziliğin mimariyi, yerleşmeyi, yaşamayı... hem felsefi hem de mimari söylem üzerinden okuması, yapıbozum kavramının ise bu söyleme metafizik üzerinden, metafiziğin bir tür yeniden telaffuz edilmesi ile dahil olmasıdır. Derrida, Tschumi’nin folies’ini metafizik mimarinin gizli nihilistik tekrarı olarak okur (Benjamin, 1988).

Bernard Tschumi, Manhattan Transcript'in Joyce's Garden adlı bölümünde, edebi bir metni, program olarak almış ve heterojen metinler olarak adlandırdığı, mimari ve edebiyatı süperpose etmek için nokta-grid sistemi kullanmıştır. Bu çalışma, aynı zamanda Parc de la Villette'in de alt yapısını oluşturur. Tschumi, Parc de la Villette'in inşa edilmiş bir teori ya da teorik bir bina olup olmadığı üzerinde durur. Ona göre Park, Manhattan Transcripts Projesi ile başlayan teorik çalışmanın bir devamı, uygulama girişimidir. Bunu saf matematikten uygulamalı matematiğe geçişe benzetir. Süreksiz Şehir kavramından yola çıkan projenin amacı, kompozisyon, hiyerarşi ve düzen gibi geleneksel mimari kuralları kullanmaksızın mimari bir düzenleme yapmak, birlik kavramını sorgulamaktır. Düzenin öğeleri, düzlemler (arazinin yapısı), noktalar (folies) ve çizgilerdir (gezi ağı). Bu üç katmanın üst üste düşürülmesi ile oluşan karmaşa, dinamik anları temsil eder. Birbirlerinden 120 m uzaklıkta duran 27 folie, 10mx10m'lik temel kare planın farklı modifikasyonlarıdır. Her bir folie'nin farklı fonksiyonları vardır. Tschumi'ye göre Park hiçbir anlama gelmeyen bir mimariyi hedefler, gösterilen yerine gösterenin, dil oyununun mimarisi. Park, görsel bir çoğulluk sunar. Mutlak gerçek yoktur, sadece sonsuza dek devinen yorum vardır (Benjamin, 1988).

Andrew Benjamin'e göre, Derrida'nın mimari okumaları -özellikle Parc de la Villette- ile metin okumaları arasındaki paralellik dikkat çekicidir. "Her ikisi de ikamet edilen ve metafiziğin tekrarı ile inşa olunan yerlerdir." (Benjamin, 1988)

2.2.2. Yazıdan Mimarlığa Yansımalar

Yazı ve mekanın ilişkisi üzerine düşünürken öncelikle yazarların bu konudaki ifadelerine, kısa da olsa değinmek ilginç bir başlangıç olacaktır. Yazar, romanında, mevcut dünyadan / gerçeklikten bir kesit alabilir, onu farklılaştırabilir, bambaşka bir mekan yaratabilir, bu mekanı tarihin herhangi bir zaman kesitinden çekip çıkarabileceği gibi olmayan bir zamana ışınlatabilir veya alışılacelmış bir benzetme ile romanın ya da yazının zaten başlı başına bir mekan olduğunu önerebilir. Absürd Tiyatronun kurucularından Eugene Ionesco, yazma ediminin gerekçesini "bir başka" yer arayışına ve bu özlemi aktarma çabasına bağlar. Bunu yapar yapmaz da tekrar gerçekliğe -gerçek bu yer-e döner, olmayan bu "başka yer"den bahsederken hemen ardından Paris sokaklarında, ayakları yere basar.

"Oysa ben başka bir yere ait olduğumu sanıyorum. Nereye olduğumu bilsem her şey düzelecekti ama bu soru nasıl cevaplandırılabilir göremiyorum. İnsanın anlaşılabilir bir özlemle dolu olması olgusu bir "başka-yer" in varlığına işaret sanki. Bu "başka-yer" benim bulmayı beceremediğim bir "burası" olabilir; ya da belki benim aradığım burada değil....Kendime gelince, yalnızca biliyorum ki ben -tanımlanması öylesine zor olan "ben"-buradayım ve şaşkınlığımı, özlemimi dile getirmek, başkalarına anlatmak için yazıyorum.

Hiç değilse bu nokta kesin. Paris sokaklarında dolaşırken ya da yeryüzünün şurasında burasında gezerken şaşkınlığımı, özlemimi yanımda taşıyorum.”

(Ionesco, 2003)

Yazım ediminden bahsederken Ionesco’nun sözünü ettiği, bir anlamda arakesitinde kendisinin / yazarın durduğu, biri mevcut öteki ise yazarın peşinde olduğu iç içe geçmiş iki mekandır. Ionesco’nun kast ettiği mekan, somut-fiziksel bir mekandan ziyade metafizik bir mekan olarak tanımlanabilir. Paris sokaklarında ya da dünyanın herhangi bir köşesinde dolaşırken aradığı bu kendi ait olduğu diğer yerdir. Aradığı ve büyük ihtimalle asla bulamayacağı bu ‘başka-yer’in peşinde, bir anlamda buradaki kendini de arar ve ancak bunu, bu ‘ben’ gerçekliğini kabullenerek, ‘ben buradayım’ diyerek yolda kalacak, arayışını sürdürebilecektir. Buradaki varlığına yüklediği anlam ise mevcut uzamın farkındalığına gönderdiği işarettir. Arayış yolunun ise hem nesnesi hem de öznesi yazının kendisidir. Ancak yazarak arayışına devam edebilecektir. Mimarlıkla ilgili bir önerme içermemekle birlikte, mekan ve yazı arasındaki ilişki açısından bu oldukça güçlü bir ifadedir.

Marguerite Duras ise ‘yazmak’ üzerine yazarken bu eylemi yalnızlık ve ev ile ilişkilendirir. Bahsettiği gerçek bir evdir. Bir eserinin sinemaya uyarlanması sonucu kazandığı para ile aldığı Neauphle-le-Chateau’daki ev, Duras’nın ‘kendine ait oda’ sıdır. Evin konumu, manzarası, mekanları, ona yaşattıkları, yazar için hayati önem taşır, eserleri ile doğrudan ilişki içindedir, öyle ki; bahçesindeki bir ağaç, bir romanında belirebilir. Duras, evin geçmişini araştırır. Kendisinden önce burada başka bir yazar yaşamamış olmasını, orada yazan ilk kişi olmayı biraz şaşkınlıkla karşılar, biraz da heyecanlanır. Yazar, gerçek bir mekanın yazı / yazma eylemi üzerine etkisini anlatırken şöyle der:

“Bu ev, yalnızlığın yeri...Yalnızlık hazır bulunmaz, oluşturulur. Yalnızlık, yalnız başına oluşturulur. Ben öyle yaptım. çünkü orada yalnız olmam, kitap yazmak için yalnız kalmam gerektiğine karar vermiştim. İşte böyle oldu. Bu evde yalnızdım. ...Bu ev, yazı evi haline geldi. Kitaplarım bu evden çıkıyor.”

(Duras, 2003)

Yukarıdaki örneklerden biraz da farklı bir örnek teşkil etmesi ve edebi okumayı çözümlemeye olan yaklaşımı açısından, Gilles Deleuze ile Félix Guattari’nin Kafka okumalarından bahsedilebilir. Bu incelemeyi derledikleri çalışmanın Bloklar, Diziler, Yoğunluklar adlı bölümünde, Kafka’nın Çin Seddi, Dava, Amerika ve Şato gibi hikayelerindeki mekan kurgusu ile yazınsal kurgu arasındaki ilişkiyi irdeler ve bunları şematik bir şekilde ortaya koyarlar. Buna göre Çin Seddi, hikayesinin fragmanlar halindeki anlatım tarzından söz ederken bunu, aynı zamanda hikayede geçen inşaatın de süreksiz seyri ile ilişkilendirirler. Aynı şekilde, Dava, Amerika ve

Şato hikayelerinde ise mantık dışı da olsa bir süreklilik mevcuttur. Dildeki süreklilik, hikayelerdeki geçitlerde de kendini gösterir. Hikayenin gidişatı doğrultusunda, mekanlar birbirine açılan kapılarla ayrılmıştır. Fiziksel bir kurguda mümkün olmayan bir düzen, Kafka'nın hikaye kurgusunda mimari olarak tasvir edilir (Deleuze, 2000).

Mimarlık, kent ve mekan üzerinde, özellikle duruyor olması bakımından yukarıdaki yazarlardan farklı olarak Roland Barthes'ın yazı ve yazım edimi üzerine düşünceleri ayrıca ele alınmıştır. Yazmak İçin On Neden'den seçilerek aşağıda aktarılanların hemen hepsi, düzene, düzenin sıradanlığına ve kalıplaşmışlığına karşı bir başkaldırı, bir devrim anlamı barındırırlar. Bu Barthes'a göre zaten yazının doğasından kaynaklanmaktadır Bir yandan eski anlamları parçalamayı, ancak yenilerini üretmeyi hedefler (ki zamanı geldiğinde bunlar da parçalanmalıdır) bir diğer yandan da metnin kendisini doğrulamak için yazar. Yazmak için yazar.

“...2. Yazının sözü, bireyi, kişiyi merkezinden kaydırmasından dolayı, kaynağı kavranamaz bir işi gerçekleştirmesinden;...

5. İdeolojik ya da ideoloji karşıtı görevleri yerine getirmek için;

6. Gizli bir tipler dizgesinin, çatışan bir sıralamanın, süregiden bir değerlendirme'nin buyruklarına boyun eğmek için;...

8. Toplumumuzun simgesel dizgesini kırmaya katkıda bulunmak" için;

9. Yeni anlamlar, yani yeni güçler üretmek, şeyleri yeni bir biçimde ele geçirmek, anlamların buyuruculuğunu sarsmak ve değiştirmek için;

10. Kısacası, yukarıda sıralanan nedenlerle belirlenen çeşitliliğin ve çelişkilerin kaçınılmaz sonuç olarak ortaya koyduğu gibi, düşüncüyü, putu, Biricik Saptama'nın, Neden'in (nedensellik ve "haklı dava") fetişini başarısızlığa uğratmak, böylelikle, çoğulcu etkinliği, üst değeri, nedensellik, ereklik, genellik olmaksızın -metnin kendisini, olduğu gibi- doğrulamak için.”

(Barthes, 2003)

Barthes, Paris, Tokyo... gibi şehirler, buralardaki kentsel öğeler ve onların anlamları üzerine düşünmekle kalmamış aynı zamanda, çalışmalarında onların edebi tasvirleri üzerinde de durmuştur. Belki de Paris'e olan ilgisi, onu bu şehre aşık bir diğer yazarın eserini incelemeye yöneltmiştir.

Barthes'a göre şehir ve göstergeler üzerine yazan pek çok yazar arasından bu ilişkiyi en iyi kuran Notre-Dame de Paris'i ile Victor Hugo'dur. Barthes, Hugo'nun 'Bu onu öldürecek.' ifadesini, bu-kitap, o-anıt anlamında okur. Hugo'nun bu ifade ile anıtı ve kenti, insanın kent üzerine, kent üzerinde bir kitabesi olarak ifade ettiği ve bunun da yazının rekabet halindeki iki farklı türüne güçlü bir vurgu teşkil ettiği üzerinde durur. '...taşa yazmak, kağıda yazmak.' Bu tema üzerinden Jacques Derrida'nın yazı üzerine söylemi ile de paralellik kurar (Barthes, 1998).

Bu nokta, Victor Hugo adına küçük de olsa bir parantez açmak için oldukça uygundur. Nedret Öztokat, 'Bir Parislinin Gözünden Paris: Victor Hugo ve Paris' adlı çalışmasında, Victor Hugo'nun Paris'ini Notre-Dame de Paris ve 1867'de Paris'te düzenlenen Exposition Universelle için hazırlanan Paris kitabına yazdığı önsöz üzerinden ele alır. Döneminin tarihsel romanlarından farklı olarak Hugo, 1482 yılının Paris'ini anlatırken, zamanın siyasal kişilerini değil, kendi kurguladığı karakterleri kullanmıştır. "...üstelik bu kahramanların da, Notre Dame katedralinin görkemi karşısında neredeyse silik kalmış figürler olarak belirmesine izin verir; tüm Ortaçağı özetleyen katedral, romanın baş kişisi olur... Romanda katedral merkeze yerleştirilmiş ve tüm Paris bu merkezin çevresinde birbirine eklenen parçalardan oluşturulmuş bir yapı içinde betimlenmiştir." Paris kitabına yazdığı önsözde ise kentleri "taştan yapılmış inciller" olarak tasvir eder (Öztokat, 2005). Bu doğrudan mimarlığın dışından gelen bir tanı olarak ve güçlü ve kesin ifadesi ile dikkat çekicidir.

Gürhan Tümer, 'Mimarlık Edebiyat İlişkileri Üzerine Bir Deneme / Aragon'un Paris Köylüsü Adlı Yapıtı Üzerine Bir Örnekleme' isimli çalışmasında, mimarının yazarların yazınsal yapıtlarından yararlanmaları gerektiği tezini savunur. Bunu yaparken mimarlığın dil ile doğrudan ilişki içinde olduğu ve yine kendisine ait bir dili bulunduğu, dili kullanmaya ve gözlemlerini aktarmaya en yatkın kişilerin yazarlar olduğu önermelerinde bulunur. Toplumbilim ve tarih gibi başka bir çok bilimin edebiyattan faydalandığı gibi mimarlığın da bu alana eğilmesi gerektiğini öne sürer. Tezini Aragon'un Paris Köylüsü (1926) üzerine yaptığı çalışma ile destekler.

Tümer, mimari tasarıma ait somut öğeler dışında, bir de mekanın metafizik olgusunun o mekanı yaratmada, yaşanır kılmada vazgeçilmez olduğunu öne sürer ve 'Paris Köylüsü'nü böyle bir anlayışla ele alır. Aragon'un metninin mekanın tam da bu özelliğinin altını çizdiğini, onu tasvir ettiğini vurgular ve böyle bir metni okuyan bir mimarın bu metafizik özellikten etkileneceğini öne sürer. Bu kavramı, Aragon'un 'Çağdaş Efesler' olarak adlandırdığı 'Opera Geçidi' bölümü ile örnekler: "Yazara göre, bu fizikötesi öge, eskiden olduğu gibi, dinsel mekanlarda, kutsal yerlerde değil, bambaşka mekanlarda bambaşka yerlerde aranmalıdır. Aragon'un, 'Çağdaş Efesler' olarak adlandırdığı bu mekanlar, tanrılara adanmış, tanrıarca kutsanmış özel yerler değil, günlük, sıradan mekanlardır... Aragon'a göre, yeni tanrı, «şiir tanrısıdır»...Ve «Opera Geçidi» de, işte bunlardan biridir." (Tümer, 1982) Bununla birlikte, 20.yy'da, bu anlamda metafizik nitelikler içeren başka mekanlar olduğunu ve bunların en ünlülerinin de "bilimkurgu yapıtlarında ortaya konan uzaysal mekanlar" olduğunu söyler (Tümer, 1982).

Yukarıdaki ve benzeri örneklerle desteklediği çalışmasında Tümer, mimarlığın interdisipliner yapısı çerçevesinde, mekanın ‘fizikötesi gizemsellik’, ‘düşsellik’ gibi bazı niteliklerinin ancak dile bağlı olarak yetkin bir tasvirinin yapılmasının mümkün olduğunu, mimarlığın böyle bir dilden faydalanmasının ‘yeni bir boyut’ öngereceğini hatta böyle bir kaynağın değerlendirilmemesinin ‘savurganlık’ olacağını etkileyici bir heyecanla savunur.

Paul Auster, ‘Cam Kent’, ‘Hayaletler’ ve ‘Kilitli Oda’ adlarını taşıyan ‘New York Üçlemesi’nde, çözümlenmesi neredeyse imkansız bir kenti okumaya girişmiş ya da en azından okuyucusunu bu yanılgıya / tuzağa düşürerek onu kendi New York’unda bir oraya bir buraya gezdirip, iyice yolunu kaybettirdikten sonra, kentin ara bir sokağında, kim olduğunu bilmez bir şekilde bırakmıştır. Bunu yaparken okuyucu ile kedi fare ile oynamışçasına oynamış ancak tam da bu şekilde, New York’un kendisini çözmeye niyetlenen ile nasıl hesaplaşacağını kurgulamış ve bir anlamda şehir ile kendi uzlaşma yolunu bulmuştur.

İlknur Özdemir’e göre Auster, “Referans parametrelerini yitirecek kadar büyümüş bir kenti anlatmaktadır... onun kitaplarında olduğu kadar gerçekte de New York, modern bir hiçliğe dönüşmüştür. Modernizmin simgesi olup çıkmıştır, bütün dünyanın gözlerinin üzerinde olduğu çok yönlü bir sahne gibidir.” (Özdemir, 2005) Özdemir, Auster’ın New York’unu ‘yok-yer’ olarak tanımlar, milyonlarca insanın aynı anda ancak sadece geçicilikleriyle ve birbirlerinden habersizlikleri, birbirleri ve çevreleriyle ilişkisizlikleri ile içinde/üzerinde bulundukları, ait olmadıkları ve sahiplenmedikleri, bireyin bu kalabalığın içinde eridiği bir yok-yer.

“...Quinn ne denli çok yürürse yürüsün, sokakları ve evinin çevresini ne çok tanırsa tanırsın, içinde hep bir yitilik duygusu bırakıyordu bu kent. Yalnızca kentte değil, kendi içinde de yitikti...Amaşsızca dolaşırken her yer birdi ve nerede olduğunun da bir önemi yoktu. Hiçbir yerde olmadığını duyumsadığı gezintileri en iyileriydi. Hem onun tek istediği de, sonuçta, hiçbir yerde olmaktı. New York, kendi çevresinde kurduğu hiçbir yer olmuştu ve Quinn buradan bir daha ayrılamaya hiç niyeti olmadığını ayırımına varmıştı.”

(Auster, 2003)

Üçlemenin ilk kitabı, kentsel ölçekte daha büyük bir alanı ele alması bakımından içlerinde en ilginç olanıdır. “Her şey bir yanlış numara ile başlamıştı...” Telefon numarasından ısrarla Paul Auster Dedektiflik Bürosu’nun aranması sonucunda, merak ve heyecana ya da belki< sadece başka biri gibi davranmanın, başka biri olmanın bir anlık da olsa cazibesine kapılan Quinn, nihayetinde Paul Auster olduğunu söyler ve kendisine önerilen işi kabul eder. Bulması istenen Peter Stillman adında bir adamdır. Kendisine verilen tarif doğrultusunda, kente yeni gelen adamı (yine bir yok-yer olan) tren istasyonunda bulur ve peşine düşer. Quinn/Auster,

Stillman'ın peşinde kentte dolaşır. Adamın her gün geçtiği yolların haritalarını çıkarır ve bunları okumaya çalışır. Bu haritalar, başka şeylerle birlikte harfleri de andırırlar. İlk gün bir 'O', ikinci gün bir 'W', sonra bir 'E', 'R'... Quinn'in aklı giderek karışır ve kendini içine attığı, bir anlamda kendi yarattığı bu yap boz oyununda, bu yok-yer'de kaybolur.

“Evet. Nihayet söyleyebileceklerimizi söyleyebilecek bir dil. Çünkü bizim kelimelerimiz dünyaya denk düşmüyor. Nesneler bir bütünden, kelimelerimizin onları ifade edebileceğine güvenimiz tamdı. Ama bu şeyler, yavaş yavaş parçalara ayrıldı, paramparça olup kaosa düştü. Yine de kelimelerimiz aynı kaldı. Kendilerini yeni hakikate uyduramadılar. Bu yüzden gördüğümüz şey hakkında ne zaman konuşmaya çalışsak, yanlış konuşuyoruz, temsil etmeye çalıştığımız şeyin kendisini çarpıtıyoruz. Bu her şeyi berbat ediyor.”

(Auster, 2003)

Yukarıdakilerden biraz farklı bir örnek olmakla birlikte, edebiyatın mimarlık, mimarlık söylemi ile ilişkisini kurarken göz ardı edilemeyecek bir eserdir Italo Calvino'nun Görünmez Kentleri. Amacı, bir hikayeyi aktarırken mevcut ya da kurgulanmış bir kent planını dekor olarak alıp onun üzerinde oyununu oynamak değil, olası bir kentin peşinde, kendi kurguladığı kentlere baş rol oynatmaktır. Ona göre gerçeği kavramak, algılamak ancak böyle bir kurgu üzerinden olası olacaktır. Görünmez Kentleri'ni hem kurgular hem de çözümlerken kendine özgü bir dizge yaratır. Marco Polo'nun ağzından Kubilay Han'a her biri birer kadın adı taşıyan, Marco Polo'nun kafası dışında var olmayan ancak dünyanın herhangi bir köşesinde var olması olası kentleri anlatırken onu bu kentleri kurgulamaya iten, bir ütopya ve beraberinde de bir tür kent gerçeği arayışıdır. 'Üçüncü Bir kent' olarak adlandırdığı bu kent, ütopyaadan da fazlasıdır onun gözündeki. Kendi kendini inşa edecek, içinde yaşayanlara kendisini yarattırarak güce sahip bir kent. Düşünce gücüyle, hayal gücüyle, bütün detayları düşünülmüş, bildiğimiz bütün kentlerin ve ütopyanın ötesinde yeni bir kent olacaktır bu (Saatçioğlu, 2004).

Işıl Saatçioğlu'na göre Calvino için Borges'in özel bir yeri vardır. Bu ilişki, özellikle labirent imgesi üzerinden kurulur. Calvino'ya göre evren ve felsefe, bir labirent yapısı ile anlaşılabilir ve bir labirenti yıkabilecek tek şey onun içinde 'yeni bir plan' çizmektir ve bu 'yeni labirentin tek güvenilir mimarı da edebiyattır'. İşte Calvino, anılar, arzular, göstergeler, takas, gözler, adlar, ölümler ve gökyüzü mikro modelleriyle bu labirenti planlar, görünmez kentleri hem kurgular hem de bir anlamda tekrar okur. Calvino, bir kentin ne olduğunu şöyle anlatır:

“Yüksek burçlarıyla Zaira'yı boşuna anlatmaya çalışacağım sana gönlü yüce Kubilay. Merdivenli yollarının kaç basamaktan oluştuğundan, kemer kavislerinin aç derinliğinden, çatıların hangi kurşun levhalarla kaplandığından söz edebilirim sana; ama şimdiden

biliyorum, hiçbir şey söylememiş olacağım sonunda. Zira bir kenti kent yapan şey bunlar değil, kapladığı alanın ölçüleri ile geçmişinde olup bitenler arasındaki ilişkidir: bir sokak lambasının yerden yüksekliği ve orada idam edilen zorbanın sallanan ayakları ile yer arasındaki uzaklıktır; o lambadan karşı parmaklığa gerilen ip ve kraliçenin düğün alayının geçeceği güzergahı donatan süslemelerdir; parmaklığın yüksekliği ve şafakta onun üzerinden atlayıp kaçan gizli sevgilinin sıçrayışıdır; bir saçağın eğimi ve aynı pencereye süzülen bir kedinin o saçak üzerinde kayarcasına yürüyüşüdür; burnun arkasından birden çıkıveren harp gemisinin toplarıyla çizdiği silüet ve saçağı yok eden bombadır; balık ağlarındaki yırtıklar ve ağlarını yamamak üzere iskeleye oturmuş, kraliçenin gayri meşru oğlu olduğu ve kundağıyla, oraya, iskeleye bırakıldığı rivayet edilen zorbanın harp gemisinin hikayesini yüzüncü kez birbirlerine anlatan o üç yaşlı adamdır.”

(Calvino, 2004)

2.3. Sınırlar: Kavramsal / Kuramsal Çerçevenin Belirlenmesi Bağlamında, Mimarlık Edebiyat İlişkisinin Tartışılması, Tez Özelinde, Bilimkurgu Edebiyatı ve Mekan Betimlemeleri Üzerine Yoğunlaşılması

Gelecek senaryoları, mimarlık ile edebiyatın, özellikle de bilimkurgu edebiyatının çoğu zaman aynı dili konuştukları bir alandır. Rönesans, Endüstri Devrimi ve Enformasyon Teknolojileri gibi tarihteki önemli sıçramalar ile insanlık, büyük kırılmalar yaşamış; açığa çıkan enerji ise hem fiziksel hem fizikötesi dünyayı gerek şekillendirmemize gerek algılamamıza gerekse ifade etmemize, kurgulamamıza yön vermiştir. Her kırılma, insanlığın eline yeni araçlar, yeni oyuncaklar verirken, bunlarla ne yapacakları ve sonrası ile ilgili, heyecanlar, kaygılar doğurmuştur. Bu anlamda mimarlık ütopya üzerinden, edebiyat ise ütopya ve bilimkurgu üzerinden spekülasyonlar yaratmış, geleceğe, geleceğin nasıl şekilleneceğine dair bir söylemin oluşmasında rol oynamışlardır.

Bir gelecek spekülasyonu olarak hem bilimkurgu yazını hem de bilimkurgu sineması, giderek daha geniş alanda temayı ele alarak, onları manipüle etmekte, insanlığın ve dünyasının gelecekte nasıl şekilleneceğine dair senaryolar üretmektedir. Bilimkurgunun ütopya ile olan akrabalığı, her ikisinin de mevcut bir probleme dikkat çekmeleri, onun sonuçlarına veya çözümlerine dair bir dil geliştirmeleridir. Dolayısıyla her ikisi de yazıldıkları döneme dair izler taşırlar. Nasıl sosyalist ütopyalar üzerinden 18-19. yy’ın bir okumasını yapmak mümkünse aynı şekilde 20. yy’ın ortalarından beri yazılan bilimkurgu eserler üzerinden de günümüzün bir okumasını yapmak mümkün olacaktır; atom bombası, hidrojen bombası, nükleer savaş ya da biyolojik silahların neden olduğu felaketler, ekolojik felaketler, yapay zekanın insanlığı ele geçirmesi, matrix ya da çok uluslu şirketlerin iktidarı ele geçirmesi... bunlar aslında hep de günümüze ait gerçekliğin problematize edilmesi,

bunlar üzerinden insanlığın bir veya iki sonraki adımının ne olabileceğinin speküle edilmesidir.

Bilimkurgu, teknoloji ve benzeri oyuncakları bilimin elinden alır, kıvrır katlar ve onlara bilimin henüz şekillendirememiş olduğu bir form verir. Denizaltılar, robotlar... bilimden önce bilimkurgunun, çocukları olmuştur. İlk nükleer denizaltıya Nautilus, Honda'nın ürettiği ilk gelişmiş insansı robota Asimo isimlerinin verilmesi, bir anlamda bilimin bu yazılı geleneğe karşı saygısını sunmasıdır. Bu örnekler kadar önemli ancak mimari ile doğrudan olan ilişkisi dolayısıyla, bu çalışma içinde, üzerinde özellikle durulacak olan Siber Uzay kavramı da ismini bir bilimkurgu romanı olan Neuromancer (1984)'dan alır. William Gibson, hem Siber Uzay'ın isim babası olur hem de bu mekanın detaylı bir betimlemesini yapar. Gibson'ın bu romanda ele aldığı diğer önemli temalar, yapay zeka ve sibernetik protezler gibi günümüz teknolojisinin üzerinde çalıştığı konulardır.

Amerikalı mimar Greg Lynn, mimarlığın geleceği görme, geleceği şekillendirme çabalarına en uygun aracın bilimkurgu olduğu tezini savunur. Mimarlığın kurgulamaya çalıştığı bir şeyi, bilimkurgunun zaten olmuş bitmiş bir gerçek olarak alıp tasarısını bunun üzerine geliştirdiği ve dolayısıyla çok daha özgür davranabildiğini savunur. Greg Lynn gibi tasarımlarında bilimkurgu kavramından esinlenen bir diğer tasarımcı, Hollandalı mimar Kas Oosterhuis'dur. 'Principle of concrete science fiction' (somut bilimkurgunun prensipleri) teması ile yola çıkan mimar, eğer katı terimlerle ifade edilebilir, belirli yasalar getirilebilirse, inşa edilemeyecek gibi gözükenin bir form kazanacağını savunur.

Enformasyon Teknolojileri'nin gelişimi sadece günlük yaşamda değil, onun mekanını tasarlayan mimarlığın da hem pratiğinde hem de söyleminde yeni bir çığır açmıştır. 1990'lar sonrası mimarlık giderek bu alana, bu mekanın tasarımına yönelmiş, bilgisayar ortamında olduğu kadar fiziksel mekanın tasarımında da bu kavram üzerinde durmuş, bu veriler doğrultusunda yeni bir söylem geliştirmiştir.

Çalışmanın veri tabanı olarak, çok zengin bir görsel altyapısı olmasına karşın bilimkurgu sineması yerine bilimkurgu edebiyatı seçilmiştir. Bu metnin temel olma karakteristiğinden kaynaklanmaktadır. Sinema, mekanı görselleştirir, bir anlamda maddeleştirir. Oysa edebiyat betimler ancak bunu katı bir sonuca bağlamaz. Bu açıdan edebiyat inşa edilemeyen, katılaşamayanın izinde daha zengin bir içerik sunar. Eğer tasarlanmaya çalışılan maddeden bağımsız bir mekansa, veri tabanı da sadece bu maddenin kendisine değil -sonsuz sayıda dahi olsa- olasılığına dair bilgi içermelidir. Her bir olasılık farklı bir durumu temsil edecek bu durumlar mekanın önerdiği deneyimi oluşturacaktır.

Bu çalışmanın amacı, bu yeni beslenme alanını oluşturmak [aramak], bunun mimarlığı, daha sınırlı bir ifade ile mekanı nasıl etkileyeceğini, nasıl şekillendireceğini görmektir. Burada kurgulanmaya çalışılan mekan, tanımlı bir hacimden çok, soyut anlamıyla -algıya hitabeden- mekan olacaktır. Bu mekanı tasarlamak için ise kurgusal bir veritabanı gerekecektir. Böyle bir bilgiyi bilimden çok -ya da bilimin yanı sıra- bilimkurguda aramak doğru bir yaklaşım olacaktır. Amaçlanan bilimkurguyu kullanarak, bir veritabanı oluşturmak ve bunun nasıl bir mekana dönüşeceğini irdelemektir.

3. 20.YY BOYUNCA MEKANA DAİR ÖNERMELER VE MEKAN ÜTOPYALARI

“...Ve dün ütöpik olan, bugün gerçek haline gelir.”
(Kandinski, 2000)

Bu bölümde 20.yy mimarlığının geliştirdiği mekan önermeleri, manifestolar ve ütopyalar, söylem ile veya mimari temsil araçları ile ifade edilmiş olmalarına göre iki ayrı alt başlıkta, söylemde kalan ve görselleşmiş mekan olarak işlenecektir. Görselleşmiş mekan ise enformasyon teknolojilerinin gelişimi eşik kabul edilmek suretiyle yine kendi altında iki bölümde ele alınacaktır. Bu bölümün ilk yarısında, 20.yy’da şekillenen mimari ütopyalar üzerinde durulacak, ikinci kısmında ise 1990’lar ile birlikte gelişen yeni mimari temsil araçları ve yaklaşımlara örnek oluşturabilecek projeler incelenecektir. Bu sadece geleceğe ışık tutan bir bilgi olmakla kalmayıp aynı zamanda, belki de çok daha fazlası ile güncel olanla ilgilidir. Edebiyat veya mimarlık gibi sanat dalları nasıl dönemlerini anlatıyorlarsa, ütopyalar da aslında kendi dönemlerini anlatırlar.

Ütopya geleneğinin gelişmesi, ideal kent, toplum ve düzen arayışına dayanır. Altın Çağ, Cennet, Bin Yıl inancı gibi haksızlığa ve sömürülmeye karşı gelişmiş, gerek efsaneleşmiş gerekse dini inanışlar, yaşamak için daha güzel bir dünyanın olması gerektiği inancı, bu arayışın temelini teşkil etmektedir. Kumar’a göre “İdeal kent, filozofun ütopyaya katkısıdır.” (Kumar, 2005) Lewis Mumford’a göre ise şehir başlı başına bir ütopyadır (Mumford, 1971). Ütopya anlayışı doğduğu andan itibaren, adını da aldığı şekilde hep bir yerle, bir kent veya ülke ile özdeşleşmiştir.

Mimarlık, 20. yy'ın başlarında, 1910-1920'lerde ve 1960'larda ivme kazanmak suretiyle ütopya üzerinde durmuş, ütopyaı belki de diğr sanatlardan çok daha fazla benimsemiştir. O güne kadar edebiyatta veya sosyalist düşünürlerin kaleminde kurgulanan coğrafyalar, kentler, mimarlar tarafından tasarlanmaya başlanmıştır. Edebiyat ütopyaları, tasarladıkları toplum yapısı ve yaşam sisteminin yanı sıra mimari çevreye dair önermelerde de bulunurlar. Şehrin yapısının toplumun yaşam sisteminde önemli bir yeri vardır. More'dan sonra ikinci edebi ütopya sayılan Güneş Kent'te (1623) Tomasso Campanella, merkezinde tapınağın yer aldığı, dışarıya doğru yedi kat surla genişleyen bir kent inşa eder. Astrolojiden tarihe, biyolojiden dilbilime evrende mevcut bütün bilgiler, bu duvarların üzerine resimler ve yazılarla işlenmiştir. Her Güneş Kentli, çocukluğundan itibaren bu bilgileri öğrenmeye başlar. Bütün düzen, bilgi, çalışma ve paylaşım üzerine kuruludur (Campanella, 2003). Mimarlık ütopyaları ise doğrudan bu çevre üzerine odaklanırlar. Mimar, sözünü sadece çizgi ile değil yazı ile de söyler ve mekanın, kentin, mimari yaklaşımın nasıl olması gerektiğine dair yazar. Manifestolar tutku ile yazılmışlardır, isyankardırlar, devrimcidirler, gerçekçi ya da hayalcidirler, ancak hep başka bir mekanın arayışındadırlar.

3.1. Söylemde Kalan Mekan

Mimarlık tarihi boyunca, kurulan kentler, inşa edilen binalar, yollar, köprüler kadar belki daha da fazla yazı ve çizim de üretildi. İnşa edilenin, edilebilecek olanın yanı sıra sadece düşünsel olanın, hayali ya da ütöpik olanın, bir noktaya, detaya dikkat çekmeyi hedefleyen veya yaratıcısını tatmin etmekten başka bir amaç gütmeyen, eskiye başkaldıran, yeniyi arzulayanın, her şeyi reddedenin yazıları, çizgileri. Bütün bunlar, taş taş üstüne koyarak bir duvar, bir yapı örer gibi mimarlığın bir parçasını, yazılı tarihinin önemli bir bölümünü oluşturdular. Eğer mimarlık henüz orada olmayı inşa etmekse, bu yazılar da orada olmayan belki de asla olamayacak olanın peşinde yine de bir değişimi haber vererek, kimi zamansa itici gücü olarak kurgusal bir dünya inşa ettiler. Thomas More'un Ütopya Adası gibi ya da William Gibson'ın Neuromancer'ı gibi ancak mimarların ve mimarlığın dilinden bugünün, yarının nasıl tasarlanması gerektiğini, gelecekte nasıl kentler, ülkelerde yaşayacağımızı kimi zaman hayal kimi zamansa dikte ettiler. Bu bölümde incelenecek olan metinler, bu geleneğin özellikle 20.yy'ı temsil eden zaman diliminden seçilmiş, inşa edilen yapay çevrenin yanı sıra büyük bir çoğunluğunu mimarların manifestolarının oluşturduğu bu yazılı coğrafya üzerinde geçtiğimiz yüzyılın başından sonuna değışen mekan anlayışının izini sürmek amaçlanmıştır.

20.yy mimarlık söylemi, Endüstri Devrimi ve sonrası sosyalist yaklaşımlar ile şekillenen yeni dünyanın bu anlayış doğrultusunda inşa edilmesini savunan, bu

anlayışın mimarlığına dair bir arayış ortak paydasında bulunan mimarlar tarafından şekillendirildi. Gerek yazdıkları manifestolar, çizdikleri ütopiyalar gerekse uyguladıkları projelerle, eskiyi reddediyor, mekanın kendisine has bir yaşam önerdiğini ve buna göre tasarlanması gerektiğini, süslemeyi ön planda tutan bir cephe mimarlığının yeni dünya düzeni içerisinde söz konusu olamayacağını öne süren bir yaklaşım sergiliyorlardı. Akın Sevinç, Hayali Ahali Projesinde, 20.yy mimarlığını ve ütopyalarını incelerken çalışmasına has bir metot oluşturmuş, bu dönemin mimarlık ürünlerini, yazılı, yazılı/yapılı ve yapılı olmak üzere tasnif etmiş, ve özellikle bu ilk on yıllık yazılı/yapısız olarak adlandırdığı dönemi önceki yazısız/yapılı döneme bir tepki olarak okumuştur (Sevinç, 2004).

Henry van de Velde, 1903'te keleme aldığı Program'da, Modern Dünya anlayışının antik dünyada Yunanlıların yaptığı gibi nesnenin anlam, biçim ve amacını yakalamanın ve öne çıkarmanın önemini savunur. Onu takiben Hans Poelzig, Mimarlıkta Mayalanma (1906) adlı eserinde benzer bir tutum sergiler. Poelzig'e göre, "her gerçek tektonik yapım biçiminin bir mutlak özü vardır." Esas olan işte bu özü yakalamaktır. Biçimsel dilin bu öz ve plandan türemesini savunur. 1910'da ise Frank Lloyd Wright, Organik Mimarlık manifestosu ile mimarlık söylemine yeni bir boyut kazandırır. Wright'a göre önemli olan binanın sadece özü değil, çevresi ile de kurduğu ilişkidir. Yapının hem kendine ait detayları hem de konumu, çevresi bir bütünlük içinde olmalıdır. Bu kişinin "içten bir dışavurum biçimi, bir sürü küçük şeyin uyumsuz birlikteliği yerine, tek büyük şey"dir. (Aktaran: Conrads,1991)

20.yy'ın ikinci on yılına geldiğimizde ise, aslen mimar değil yazar ve şair olan ancak cam üzerine geliştirdiği mimarlık ütopyası ile anılan oldukça ilginç bir sima ile karşılaşırız, Paul Scheerbart. İçinde ilk alman bilimkurgu romanları arasında sayılan Astrale Noveletten'in de bulunduğu roman ve şiirlerinin yanı sıra 1914'te kaleme aldığı Cam Mimarlık, camın kullanımı ile yeryüzünün alacağı güzelliği hayal ettiği ütopyacının manifestosudur. 1914 yılı aynı zamanda, Scheerbart'ın Cam Mimarlığı ithaf ettiği Bruno Taut'un da Köln'deki Werkbund Sergisi için, ondan esinlendiği Cam Evi tasarladığı yıldır.

"Eğer cam mimarlık her yerde tuğla mimarlığın yerini alsaydı, Yeryüzü çok değişirdi. Yeryüzü kendini sanki pırlanta ve mineli takılarla donatmış gibi olurdu...

Demir yapım, duvarlara istenilen herhangi bir biçimin verilmesini sağlar. Duvarların artık düşey olması zorunlu değildir....

Kuşkusuz çok katlı yüksek cam binalarda, birkaç kat boyunca uzanan teras düzeni gereklidir; yoksa cam yüzeyler erişmek istedikleri o serbest, ışığı ileten havaya ulaşamazlar; çünkü karanlıkta amaçlarını ancak gece karşılayabilirler, gündüz değil...

Taşınabilir cam binalar da üretilebilir. Bunlar özellikle sergileme amacına çok uygundur."

(Scheerbart, 1991)

Antoine Picon, mimarlıkta şeffaflık hayalinin ilk ögeleri olarak 19.yy'ın ilk yarısında, Paris'ten başlamak suretiyle bütün Avrupa'ya yayılan şeffaf pasajlar ve vitrinleri, bunları takiben bir prototip saydığı 1851'de Londra'daki Dünya Fuarı için kurulan Crystal Palace'ı örnek verir. Bireysel ile kolektif arasında hem yalıtın hem birleştiren cam, ona göre büyülu bir malzemedir. Picon'a göre Cam Mimarisi'nde, Scheerbart, "burjuva toplumunun bütün gereksiz yıldızlarından kurtulmuş bir yaşam tarzına ulaşmak üzere, her şeyin, evler gibi gemilerin de camdan inşa edileceğı bir gelecek toplumu hayal eder. Bir bakıma esas amaç olarak soyutlanmış bir sadeliğe indirgenmiş bir yaşam ideali Modern hareketin tamamını etkiler. Gropius ve Le Corbusier'nin projelerinde cama ayrılan yer, buna tanıklık etmektedir." (Picon, 2003b)

1910'ların sonu ise mimarlık adına çok önemli iki gelişmeye sahne oldu. Bunların ilki 1918'de kurulan ve Manifestosunu yayınlayan de Stijl grubu idi. De Stijl, çağın ve savaşın, çağa hakim iki bilinç anlayışından bireye yönelik olanı yıkacağına ve evrensel bilincin hakim geleceğine, gelenekler, dogmalar ve bireyin egemenliğinin yıkılacağına ve sanatçıların da bu amaç doğrultusunda birleşmeleri gerektiğı inancındaydı. Onu takiben 1919'da kurulan Bauhaus ise çok daha önemli bir ilki teşkil ediyordu. Bauhaus ile ilgili yeni ve orijinal olan, bunun sadece bir manifesto değil aynı zamanda da bir okul olması, kurucusu Walter Gropius'un idealin ancak bir okul ortamında ortaya konabileceğine dair inancı idi. Bauhaus, mimarlıkta yeniden bütünleşme öneriyor, pratik sanatın tüm disiplinlerini, heykel, resim, el sanatları ve zanaatları tek çatı altında toplamayı hedefliyordu. Sanatın her şeyin üstünde olduğu ve öğretilmeyeceğı ancak mimar, ressam ve heykeltıraşların zanaatçı olduğu ve zanaatin öğretilebileceğı ilkesinden hareket ediyordu. "Okul, işliğin hizmetindedir ve bir gün onun içinde eriyecektir. Bu nedenle Bauhaus'ta öğretmenler ya da öğrenciler yerine ustalar, kalfalar ve çıraklar olacaktır." Weimar'dan Dessau'ya, oradan da Berlin'e taşınan, Walter Gropius, Mies van der Rohe, Paul Klee, Knadinsky gibi önemli sanatçıların bünyesinde çalıştığı okul 1933'te Nazi rejimi tarafından kapatıldı. Antoine Picon'a göre Bauhaus'un kapanması, ütopyanın özellikle de uygulamaya konduğunda, evrenselci söyleminin ima ettiğinin tam tersine, bütün dönemler ve yerler için geçerli olmadığına bir vurgudur (Picon, 2003a).

1920'de Naum Gabo ve Antoine Pevsner, Konstrüktivizmin Temel İlkeleri'ni ortaya koyarken mekanın içten dışa doğru gelişen eşsiz, tutarlı ve sınırsız bir derinlik olduğunun altını çizer, mekanın plastik cisimlerin ve somut malzemenin kullanımı ile canlanacağını eklerler. En önemli önermeleri ise zamanın, devinimsel ritimlerin yeni bir öge olarak tasarıma katılmasıdır. Aynı yıl, Ludwig Mies Van Der Rohe, Tez Taslakları'nda tüm estetik spekülasyonları, tüm doktrinleri ve tüm biçimciliğı

reddeder. Van der Rohe'ye göre çağın mimarlığı, onun gibi yaşayan, değişken ve yeni olmalıdır. İşleve bağlı bir mimarlık, beton, demir ve cam kullanılarak inşa edilmelidir. Yine bu yıllarda 1924'te, Süprematist Manifesto Unovis ile Kasimir Malevich, 20.'yy'ın başındaki gelişmelere dikkat çeker ve insanoğlunun geleceğinin uzayda olduğunu, dünyanın onun için sadece bir basamak olduğunu iddia eder ve konutların uçak gibi tasarlanması gerektiğini savunur ve devrimci mimarları süprematistlere katılmaya davet eder (Conrads, 1991).

1926'da Le Corbusier, Yeni Bir Mimarlığa Doğru Beş Nokta'yı tanımlar. Özellikle Villa Savoye gibi tekil yapılarında gözlenen bu tasarım ilkeleri, eşit aralıklarla yerleştirilen taşıyıcıların zemin katı bahçeden ayırması, yeşilliğin kesintisiz konutun altından akması, çatı terasları ile bahçenin çatıya taşınması, katların birbirinden bağımsız olarak çözülmesi, taşıyıcılar arasındaki yatay pencerelerle ışık ve havanın mekana girmesi ve cephenin taşıyıcının dışında, konsol bir sistem olarak özgürce tasarlanması olarak özetlenebilir (Conrads, 1991).

1933'te CIAM (Congres International D'architecture Moderne) mimarlık tarihinin üzerinde önemle durduğu bir belge olan Atina Tüzüğü'nü yayınladı. Atina Tüzüğü, özellikle kentlerin yeniden planlanması üzerinde önemle duruyor, bunu yaparken kentlinin dört işlevinin -barınma, çalışma, dinlenme ve ulaşım- kentin planında ön plana çıkmasını, ulaşımın gelişmiş bir ağ ile yeniden düzenlenmesini, kent planında her şeyin insan ölçeğine dayandırılmasını, kent planının yükselmesini, bireyin yaşamsal gereksinimleri ile ortak gereksinimler arasında tam bir uyum sağlanmasını ve bütün bu planlamadan mimarın birinci derecede sorumlu olduğunu söylüyordu (Conrads, 1991).

İkinci Dünya Savaşı'nın yarattığı büyük yıkımın ardından diğer pek çok alanda olduğu gibi mimarlıkta da yeni anlayışlar ve değişimler gerçekleşti. Sevinç'e göre 1951 yılında, Alison&Peter Smithson ve Aldo van Eyck'ten oluşan Team X, mimari alanda yaşanan değişimin ilk habercileri idi. Aldo Van Eyck, Alison ve Peter Smithson, J. B. Bakema, G. Candilis, S. Woods, R. Erskine'in de aralarında bulunduğu bir grup sanatçı, II. Dünya Savaşı'ndan sonra değişen, 1930'ların modern mimarlığının öne sürdüklerinin çözüm üretmede yetersiz kaldığı dünyaya daha uygun bir mimarlık ve kent programı sunmayı amaçlıyorlardı. "Evrenselliğe karşılık kişilik; mekan yerine yer, zaman yerine durum, tek başına duran nesneler yerine kent, kampus gibi ölçeklerde çalışma, 'işlevsel hiyerarşi' (yaşama-eğlenme-çalışma-ulaşım) yerine insan ilişkilerinin ve toplu yaşamın hiyerarşik öğeleri (ev-sokak mahalle-kent); trafik, altyapı, dolaşım ağı, küme-kent gibi kavramların planlama öğeleri olarak önemi; bitmiş mükemmellik yerine, büyüme ve açık uçlu mimarlık..." (Sevinç, 2004)

1960'lara gelindiğinde, mimarlıkta anlama dair yeni arayışlar kendini gösterdi. Reinhard Giesemann ve Oswald Mathias Ungers, *Yeni Bir Mimarlığa Doğru* (1960) adlı metinde, mimarlığı bedensel ve mekansal gerçeğin yaşanması olarak tanımlıyor, özne-nesne ilişkisinin kaldırıldığını ilan ediyorlardı. 1962'de, Walter Pichler ve Hans Hollein, *Mutlak Mimarlık*'ta, mimarlığın amaçsız olduğunu savunuyor, biçimin işlev değil birey tarafından belirleneceğini söylüyorlardı (Conrads, 1991). 1966'da *Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki* ile mimarlık kuramının en önemli isimlerinden Robert Venturi, mimarlığın Vitruvius'un yararlılık, sağlamlık ve güzellik ilkelerinin yanı sıra karmaşık ve çelişki de içerdiğinin üzerinde duruyor, 'anlamın zenginliğini açıklığına, ima edileni kesin olana, her ikisini biri veya öbürüne, siyah veya beyaz yerine bazen her ikisini bazen de gri'yi tercih ettiğini söylüyordu. Ona göre mimarlık, 'dışarıda bırakmanın sağladığı kolay birlik yerine kapsamanın zor birliği'ni gerçekleştirmeliydi (Venturi, 1997).

1970'lerde, Renzo Piano ve Richard Rogers, *Bildiri*'de (1975), mimari manifestolarını, değişebilir, genişleyebilir, demonte edilebilir, tekrar kullanılabilir, maksimum ekonomi ve standart üretimi göz önünde bulunduran bir plan ve mekan üzerinden ifade ederlerken (Aktaran: Jencks&Kropf, 1997) Coop Himmelblau ise *Görkemli Yıkımın Geleceği*'nde (1978), yaklaşımını çok daha şiirsel bir üslupla ortaya koyuyordu. Hollein'a göre geleceğin mimarisi çoktan inşa edilmiştir ve biz bu şizofrenik farklılığın içinde yaşamaktayız. "Mimarlık bir son değildir. Mimarlığın bir fonksiyonu yoktur. Mimarlık bir mazeret değildir. Mimarlık şehrin kemiğidir. Mimarlık kendini yok ettiği oranda anlam kazanır. Yıkım kullanarak olur." (Himmelblau, 1997)

1980'ler kenti yeniden okumaya, anlamlandırmaya ya da daha ziyade artık kenti okumanın ve anlamlandırmanın mümkün olamayacağına, ancak belirli kesitlerde üst üste biriken okumalar yapılabileceğine ve bunların okuyucunun yorumuna açık olduğu inancının hakim olduğu, postyapısalcı söylemin güç kazandığı bir dönem olarak karşımıza çıkar. Bu yaklaşımın en önemli temsilcilerinden biri Bernard Tschumi'nin sonraları Parc de la Villette projesinin de çıkış noktasını oluşturan kuramsal Manhattan Transcripts'idir (1981). Her ne kadar Manhattan Transcripts, görsel diyagramlarla ifade edilmiş olsa da Anthony Vidler'a göre esas bu durum onu ütöpik yapar. Vidler, ütopya için en uygun dillerden birinin diyagram olduğunu savunur, diyagram şematik olduğu için inşa edilemez ve "o an için, en saf haliyle hayaldir." (Vidler, 1999) Bernard Tschumi, Manhattan Transcripts'i kurgular ve ifade ederken olay, mekan ve hareket ilişkisi üzerinde durur. Tschumi'ye göre, 'Transcript' ler mekan, hareket ve olayların birbirinden bağımsız olduğu, ancak yine de yeni bir ilişki içine girdiği mimari bir okuma önerirler. Böylece mimarinin geleneksel bileşenleri kırılmış ve farklı akslar çevresinde yeniden inşa edilmiş

olurlar. Önemli olan bu ilişkinin mimari deneyim için oluşturdıklarıdır. Amaç obje, insan ve olay arasındaki çelişkileri aşmak, onalardan yeni bir sentez oluşturmak değil aksine farklılığın, uzlaşma ya da zıtlaşmanın yeni ilişkisine yönelmektir. Şehrin okunmasında, deneyim ve zamanın müdahalelerini ortaya koyarak mimarlığın kullandığı genel temsil araçlarını sorgulamayı hedefler. Tschumi'ye göre, “‘Transcript’ler mevcut bir gerçekliği öngörürler. Yıkılıp yapılandırılmak ve nihayetinde dönüştürülmek için bekleyen bir gerçekliği. Şehirden elemanları izole eder, çerçeveler, ‘alır’lar...Eğer ‘Manhattan Transcripts’ için uygulanan program en sıra dışı doğaysa altı çizilmesi gereken gerçek; mimarinin fonksiyonel standartlardan ziyade belki de aşk ve ölümle ilgili olduğudur.” (Tschumi, 1997)

1989’da yine mimarlık dünyasının en önemli isimlerinden Steven Holl, mekana dair düşüncelerini Ankray’da ortaya koyuyor ve mekanın ancak fiziksel bir konstrüksiyon, içsel ve dışsal algıyı yani öznellik ve nesnellik birleştirdiği taktirde oluşabileceğini savunuyordu: “Mimarlık konuma bağlıdır...Bir binanın yerleşim alanı...Onun fiziksel ve metafizik temelidir...Mimarlık bir uzanım, bir yerle göreceli olarak ilintili mutlak anlamlar oluşturan bir uyarlamadır. Yeni bir ürün, varolan kuruluşların tersyüz edilmesi niteliğinde olsa bile, onun düzeni soyut mekanın genel özelliklerinden farklı bir yönünü kapsamaya veya özel bir anlamını aydınlatmaya çalışır. Özgül olanın içinde bir ideal, görece olanın içinde bir mutlaklık vardır...Mimarlık ürününün özü konseptle biçim arasında kurulan organik bir bağıdır...Düşünce ve olgunun birbirine karışması binanın gerçekleşmesi ile belirir...Eğer düzenin (düşünce), dışsal algı ve olgunun (yaşantı) içsel algıyı oluşturduğunu düşünürsek, bir fiziksel konstrüksiyonda içsel ve dışsal algı birbirine karışır. Bu konumdan, deneysel olgular, konsept ve duyumları birleştiren bir tür uslamlama için malzeme oluştururlar. Nesnel, öznel birleşir. Dışsal algı (ussal algı) ve içsel algı (duygusal algı) mekanın, ışığın ve malzemenin bir düzenlenişle sentezlenir.” (Holl, 2000)

Rem Koolhaas, artık özellikle de çok büyük bir alana yayılmış, zengin bir program arz eden toplumsal faaliyetlere yönelik projeler üzerinde durarak, artık bir binayı, bölümlerinin özerkliğinin bağlantısını keserek tek bir mimari tavırla örgütlemenin olanaksızlığını, yeni cephenin merkezi kabuğundan çok uzağa alınmış olduğundan, binanın iç mekanı hakkında hiçbir şeyi açığa vuramadığını, böylelikle iç mekan ve dış mekan fikirlerinin iki ayrı projeye dönüştüğünü ve bunun mimarlık adına tehlikeli bir alan tanımladığını öne sürer. Avrupa mimarlığının bir anlamda yeni yüzünü çizen bu tipten projeler karşısında mimarlığın yeniden masum olup olamayacağını sorar. “Avrupa’da ilk kez modernlik ateşi ile oynarken, mimarlık karşısında yeniden ‘masum’ olabilmek ve Potemkin dünyasının sonunu düşleyebilmek mümkün olabilecek miydi acaba?” (Koolhaas, 2001)

Tadao Ando, Mimaride Ufuklar Ötesi yazısında, mimari yaklaşımını ve 21.yy'a ait bir mimarinin şekillenmesine dair düşüncesini şeffaf mantık üzerinden baktığı üç ana tema ile ele alır. Bunlar, mimarlık için vazgeçilmez gördüğü, soyutlama, doğa ve yerdir. Modernizmin ötesine geçilmesi gerektiğini savunur. Şeffaf mantığın bütüne nüfuz etmesi gerektiğini, somut gerçeğin bu şeffaf mantık yoluyla mekana dönüşümünü, bu soyutlamayı gerçeğe, insana bağlayacak olanın doğanın elementleri -su, rüzgar, ışık ve gökyüzü- olduğunu ve bunların hepsinin yeni bir haritada, yeni bir yerde, o yerin amaçladığı mimarinin keşfedilmesi ile mimarlığın, yeni bir mekan yaratmanın mümkün olduğunu söyler (Jencks, Kropf, 1997).

Mimari söylemin son durağı ise, 1990'ların başında enformasyon teknolojilerinin gelişimi ile oluşan elektronik ortam üzerine gelişen mimari durumdur. Artık mimarlık, fiziksel dünya ile sınırlı kalmayıp hem siberuzayın tasarımında söz sahibidir hem de sanal ortamın, elektronik ortamın terimleriyle kendine yeni bir bakış açısı, yeni bir kimlik oluşturmaktadır. Peter Eisenman, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra yaşanan bu dönüşümü, mekanik paradigmadan elektronik paradigmaya geçiş olarak adlandırır. Eisenman'a göre "elektronik paradigma, gerçekliği medya ve simülasyon terimleriyle tanımlaması, görüntüyü varoluşun, görünebilir olanı olanın üstünde tutması ile mimarlığı güçlü bir mücadeleye yönlendirdi. Bildiğimiz görülen değil daha ziyade artık yorumlanamayan bir görme." Bu anlamda medya bir belirsizlik ortaya koymaktadır, neyi ve nasıl gördüğümüz yolunda bir belirsizlik. Eisenman, yeni bir mekan tanımlar bunu yaparken 'looking-back' [geri bakış, geri bakmak] kavramını irdeler ve bunu öznenin mekanın rasyonelliğinden ayrılması olasılığı ile ilişkilendirir. Diğer bir deyişle, özneye mekan hakkında normal, klasik ya da geleneksel anlamı dışında bir imgelem sunar; bu başka bir mekandır, özneye geri bakan bir mekan. Bu 'diğer' mekanın kavramsallaştırılmasında olası ilk adım, görüleni bilinenden -gözü akıldan ayırmaktır. İkinci bir adım mekanı, özneye geri bakış olasılığıyla ilişkilendirerek tanımlamaktır. Mimari mekanı kavramak için Moebius Şeridi örneğini verir, iç ve dış arasında kırılmayan bir süreklilik. Eisenman'a göre Gilles Deleuze'un 'katlama' ('fold') fikri ile aynen böylesi bir olası süreklilik önerir; katlanmış mekan, yatay ve düşey arasında, biçim ve şekil arasında, iç ve dış arasında ve geleneksel imgelemdeki bütün strüktürler için yeni bir ilişki ifade eder. Klasik imgelemin mekanından farklı olarak, katlanmış mekan fikri, geçici bir modülasyonun çerçevelenmesini reddeder. Katlama, plan izdüşümünü reddeder, bunun yerine değişken eğrisellikler vardır. Katlama, geleneksel mekanı değiştirir, işlevsel mekan kavramından algılanan mekan kavramına geçişi ifade eder. "Katlama, öznel bir dışa vurum, bir rastlantı değildir, daha ziyade, fonksiyonunun ve anlamının yanı sıra mekanın gözler önüne serilmesi, açılmasıdır -aşırı bir durum ya da duygulanımdır. Katlama, bir tür duyumsal mekandır, ilgilendiği durumların etkili, işlevsel olanla ilgisi yoktur, bunlar, neden,

anlam ve fonksiyonun üstündedir.” Artık böyle bir mekanın mimari bildiğimiz, kullana geldiğimiz araçlarla ifade edilmesi, katmanlarının çizilmesi mümkün değildir. Bu ancak algılayabildiğimiz bir mekandır. “Hala mekanı fonksiyon, strüktür ve estetikten kaynaklanan terimlerle anlayabiliyorken -hala ‘dört duvar’ arasında yaşıyorken- her nasılsa neden, çevrenin duyumsal durumundan ayrılır. Bu ‘geri bakan’ bir çevre üretmeye başlar. Bu bir anlamı varmış gibi görünmese de mekanın algılayabildiğimiz bir düzeni olduğunu gösterir. Geleneksel mimari bakış açısıyla anlaşılmayı amaçlamaz, ancak yine de imgelemimizin dışında bir ‘aura’, bir ‘kök-mantık’ hissi verir.” (Eisenman, 1997)

3.2. Görselleşmiş Mekan

3.2.1. Enformasyon Teknolojileri Öncesi

Söylemde kalan mekanın yanı sıra görselleşmiş pek çok mimarlık ütopyası ya da manifestosu da mevcuttur. İdeal kent tasarılarının peşine düştüğümüz taktirde, Avrupa tarihinde özellikle de Rönesans’ta yoğunluk kazanmak üzere Leone Battista Alberti’nin, Leonardo da Vinci’nin kent planları, Filarete’nin Sforzinda’sı gibi pek çok kent planı, ideal yaşam tasarıları ile karşılaşırız. Thomas More’un Ütopya’sının da yine yakın bir döneme denk gelmesi tesadüf değildir. İnsana, insan aklına değer vermeye başlayan bir dünyada, Ortaçağ yaşam düzeni de eleştirilmeye başlanmış, yeni dünya görüşünü yansıtan, planlanmış, insanın insan gibi yaşayabileceği bir çevre arayışı baş göstermiştir. Ütopyanın ve eşzamanlı olarak yeni mimari arayışların yeniden gündeme gelmesi, yine dünyayı kökten değiştiren bir gelişme ile, Endüstri Devrimi ile olmuştur. Makine, hız, seri üretim gibi kavramlar yeni hayatı tanımlar olmuştur. Bu bölümde, bu dönemden günümüze kadar, mimarların tasarladıkları, hayal ettikleri ve sadece yazı ile değil, görsel ve nispeten mimari araçlarla ifade ettikleri kentler, dünyalar ele alınacaktır. Etkilerini yeni yeni yaşamaya başladığımız, tam olarak kavramaktan ise henüz uzakta olduğumuz, büyük bir ihtimalle kent hayatını, mimarlığı ve mekan anlayışını, Endüstri Devriminden çok daha köklü bir şekilde değiştirecek olan Enformasyon Teknolojilerinin gelişimi, Esienman’ın mekanik paradigmadan elektronik paradigmaya geçiş olarak adlandırdığı 1990’lar ise bu bölüm için tanımlayıcı bir eşik oluşturmuştur. Bu bakış açısı ile Görselleşmiş Mekan bölümünde ele alınan örnekler, Enformasyon Teknolojileri öncesi ve sonrası olmak üzere iki ayrı bölümde incelenecektir. Özellikle geleceğin dünyasını tanımlayan ikinci bölümde, bu çalışmanın amacı doğrultusunda seçilmiş örnekler yer verilecektir.

Görselleşmiş ancak inşa edilmemiş ya da en azından günün şartları doğrultusunda inşa edilememiş, ancak geçmişle hesaplaşan, geleceğe ışık tutan mimarlık

manifestoları arasında belki de ilk akla gelenlerden biri Antonio Sant'Elia ve Filippo Tommaso Marinetti'nin Fütürist Mimarlık'ıdır. 1914'te düzenlenen, Antonio Sant'Elia ve Mario Chiattoni'nin 'Yeni Kent' sergilerinin katalogu için Antonio Sant'Elia'nın kaleme aldığı önsözün yazar ve teoriyeci Filippo Tommaso Marinetti tarafından yorumlanması ile Fütürist Mimarlık Manifestosu hayat bulur. Marinetti, Fütürist Manifestoda, fütürizmin ilkesinin "büyük bilimsel keşiflerin yarattığı etki altındaki insan duyarlılığını tepeden tırnağa yenileştirmek" olduğunu ilan eder. "aynı bireyde çoğul ve eşzamanlı bilinçlerin bulunması, eski ve bilinen her şeyden tikslenme, tehlike aşkı, kadın erkek eşitliği..." ilkelerinden bazılarıdır. (Marinetti, 2000) İşte bunları Sant'Elia'nın Yeni Kent'ine uyarlaması ile Fütürist Mimarlık Manifestosu tanımlanır (Şekil 3.1, Şekil 3.2, Şekil 3.3). Bütün dünyanın yıkılıp yeniden inşa edilmesi gerektiğini oldukça ateşli bir dille savunur, savaşı, yıkımı desteklerler. Onlara göre "her şey devrimci olmalıdır."



Şekil 3.1: Antonio Sant'Elia, Cita Nuova, 1914
(<http://www.vitruvius.com.br>, Erişim Tarihi: 26.04.2006)

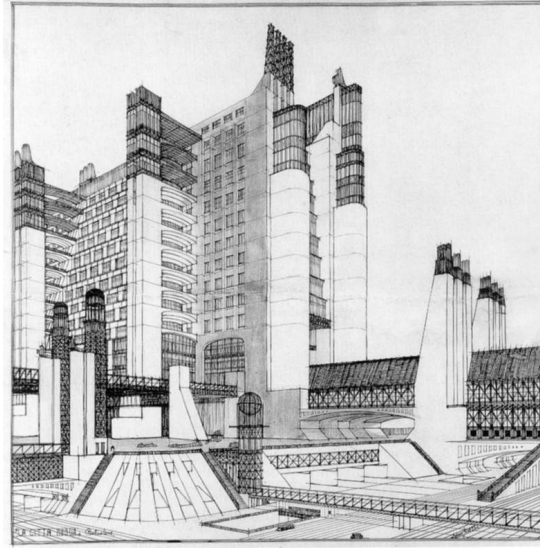
Antonio Sant'Elia ve Filippo Tommaso Marinetti, Fütürist Manifesto'da yeni kenti şu sözlerle şekillendirirler:

"Fütürist kenti yaratmalı ve yeniden inşa etmeliyiz: o, her parçası dinamik olan uçsuz bucaksız, kargaşalı, canlı ve soylu bir şantiye gibi olmalıdır; Fütürist konut ise kocaman bir makineye benzemelidir..."

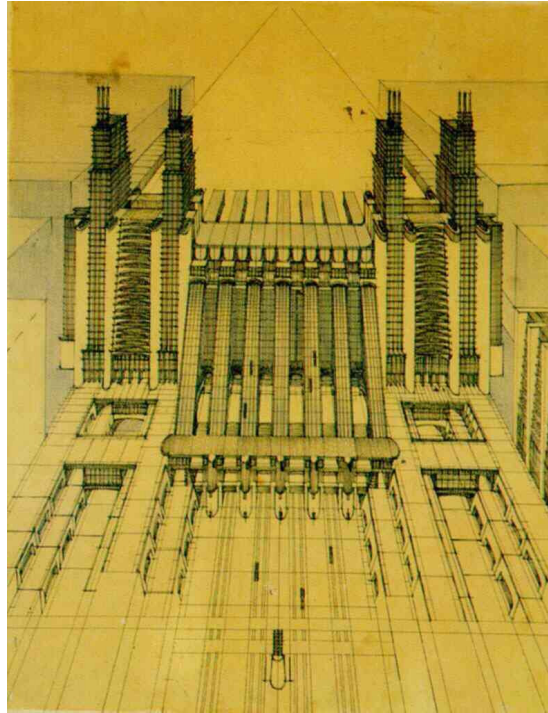
Asansörler, yalnızlık çeken solucanlar gibi merdiven kovalarında saklanmamalı, artık kullanılmayan merdivenler ortadan kalkmalı ve asansörler demir ve camdan yapılmış yılanlar

gibi bina yüzlerine tırmanmalıdır. Beton, cam ve demirden yapılmış, boyanmamış ve heykelsiz ev, yalnızca kendi çizgilerini ve girinti-çıkıntılarının güzelliği ile zenginleşmeli, mekanik yalınlığı ile son derece 'çirkin' olmalı, yerel yönetim yasalarının öngördüğü yükseklik ve genişlikte olmalı, kargaşa cehenneminin, yani sokağın kenarında yükselmelidir. Sokak ise artık kapıcı daireleri ile aynı seviyede bir paspas gibi uzanıp gitmek yerine birkaç farklı seviyede yeryüzüne doğru inecek, metropol trafiğini yüklenerek metal ya yolları ve hızlı yürüyen merdivenlerle birbirine bağlanacaktır....”

(San't Elia, A. & Marinetti, F.P., 1991)



Şekil 3.2: Antonio Sant'Elia, Cita Nuova, 1914
(<http://www2.polito.it>, Erişim Tarihi: 26.04.2006)



Şekil 3.3: Antonio Sant'Elia, Cita Nuova, 1914
(<http://www2.polito.it>, Erişim Tarihi: 26.04.2006)

Almanya’da I. Dünya Savaşı’ndan sonra doğan Ekspresyonizm akımının en önde gelen isimlerinden biri olan Bruno Taut, *Alpine Architecture*’da bir dağın zirvesine konumlanmış kristal bir katedral tasarlar (Şekil 3.4). Kristal katedral, insanlığın enerjisini emecek, negatif olan her şeyi pozitifte dönüştürerek insanlığı evrensel bir kardeşliğe yöneltecektir. Aynı yıl başka bir ütöpik projesinde kristal katedral yine bir sembol olarak belirir, die Stadtkrone (Şehrin Tacı). Bu projede Taut, katedralin çevresinde, mütevazı bir yerleşimde yaşayan sosyalizm ötesi ya da politik olmayan sosyal bir din ile bütünleşmiş bir topluluk hayal eder (Eaton, 2000).



Şekil 3.4: Bruno Taut, *Alpine Architecture*, 1919
(Eaton, 2000)

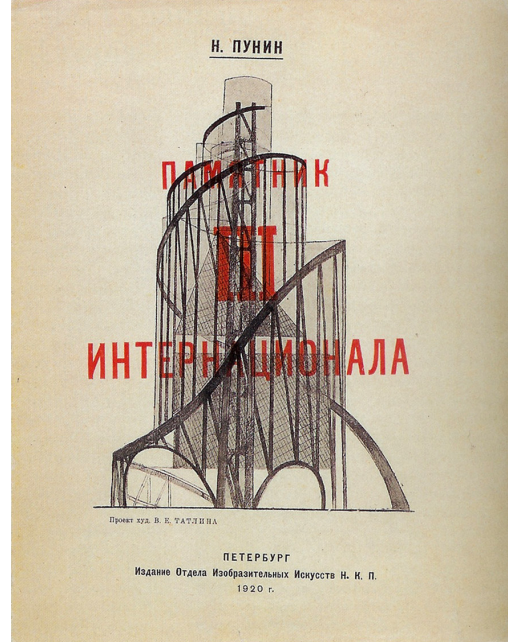
Bruno Taut, 1920’den sonra ‘Eski ve Yeni Kentsel Mimarlık’ dergisinde, ‘Tan’ adını verdiği bir bölüm kaleme almaya başlamıştır. Bu dizinin ‘Ciddiyete Son’ başlıklı ilk yazısını Scheerbart’ın bir şiiriyle açar ve aşağıdaki satırlarla sonlandırır:

“Ötede yarınımız parlıyor. Yaşasın, güç kullanmayan krallığımız için üç kez yaşasın! Yaşasın saydam ve berrak olan her şey! Yaşasın saflık! Yaşasın kristal! Yaşasın ve yine, yaşasın: akıcı, ince, köşeli, parlak, ıslıl ıslıl, aydınlık olan her şey yaşasın ölümsüz mimarlık!”

(Taut, 1991)

1920'ler, özellikle 1917'de Rusya'da Çarlık rejiminin yıkılması ve sosyalizm ideolojisinin hayata geçirilmesi ile yeni arayışların başladığı bir dönem olmuş, bu dönemi tanımlayan akım ise Konstrüktivizm olmuştur. Ruth Eaton'a göre, Rusya, bu şafak döneminde, geçmiş ve eşitsizlikle bütün bağlarını koparıp ütöpik bir iyimserlik içinde, Bolşevizm ve endüstrileşme ile özgürleşmeyi, geleceği birlikte, teknoloji ve sanat üzerine inşa etmeyi hayal ediyordu. Tomasso Campanella'nın Güneş Kentinden esinlenen Lenin ülkeyi, üzerinde Maksist ideolojiyi anlatan yazılar bulunan heykel ve yazıtlarla doldurmak istiyordu. Konstrüktivizmin en önemli temsilcilerinden Vesnin kardeşler, "insanlık tarihinde yeni bir çağın başladığını, eskiye dair ne varsa Devrimin dalgası ile süpürüldüğünü, mimarların üzerine düşen görevin ise bu yeni hayatı inşa edenlerle birlikte yürümek, birlikte inşa etmek olduğunu" ilan ediyorlardı (Eaton, 2000).

Vesnin kardeşlerin yanı sıra bu dönemin diğer önemli isimleri El Lissitzki ve Vladimir Tatlin'dir. Özellikle Vladimir Tatlin'in Üçüncü Enternasyonal için tasarladığı anıt, yeni dünyayı temsil ediyordu.

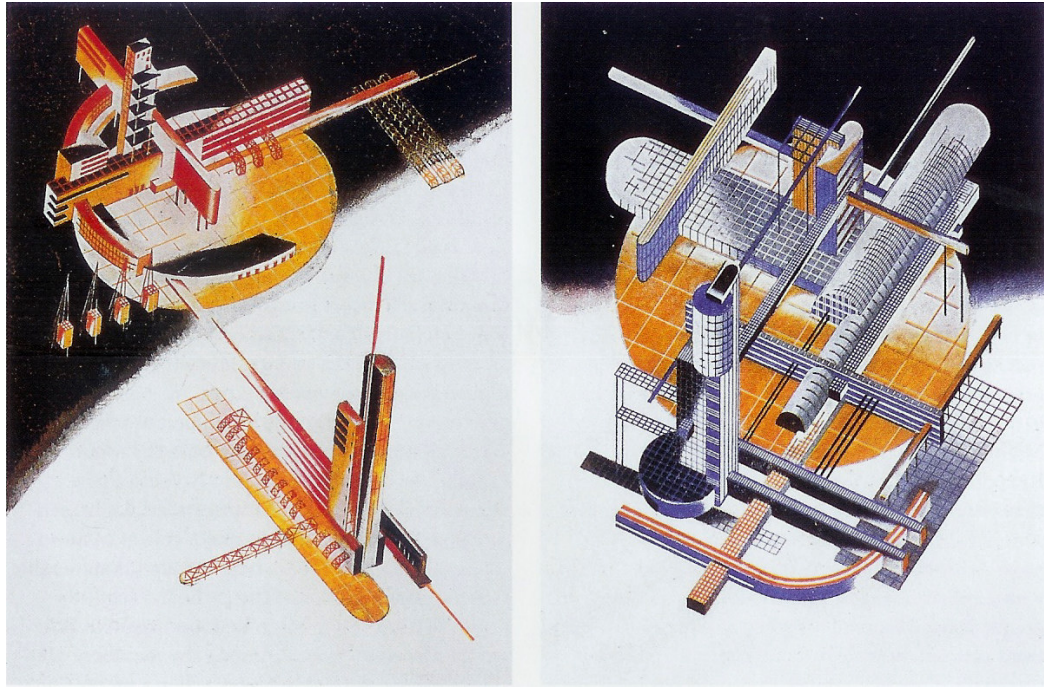


Şekil 3.5, Şekil 3.6: Vladimir Tatlin, Üçüncü Enternasyonal için Anıt, 1920
Şekil 3.5: Model (Jencks, 1973), Şekil 3.6: Broşür Kapağı (Eaton, 2000)

Yalım'ın Lynton'dan ve King'den aktardığı üzere anıt, "Bir geminin kaptan köprüsü ya da bir uzay aracının komuta bölümü gibi, Tatlin'in kulesi de insanlığın yeryüzündeki yönünü belirleyecekti. Yapının içine yerleştirilen şeffaf hücreler evrenle uyumlu olarak dönecekti." "Anlatılmak istenen, Eiffel Kulesi'nde ifade edilen statik (burjuva) deneyimine meydan okuyan yeni dinamik (sosyalist) zaman ve mekan deneyimiydi." (Aktaran: Yalım, 2002) 400m yüksekliği ile Eiffel

Kulesi'nden yaklaşık 180m yüksek olan anıt, iki rampanın dönerek yükseldiği silindirik bir kule şeklinde, endüstrileşmenin temsili olarak tamamen cam ve çelikten tasarlanmış, mimarlık, resim ve heykelin bir sentezi olarak düşünülmüş ancak inşa edilmemiştir (Şekil 3.5, Şekil 3.6).

Ruth Eaton'a göre, Rus Fütürist, Konstrüktivist ve Süprematist teorilerinin en iyi örnekleri, mimar Iakov Chernikov'un çalışmalarında görülür. Bu kavramların Rusya'da en popüler olduğu yıllarda çıkan üç en önemli eserinden Arkhitekturnye Fantazii (Architectural Fantasies, 1933), gökdelenler, fabrikalar ve şehirler için yaptığı bir dizi tasarımı içerir (Şekil 3.7). Tasarımlarında temel geometrik formları, kare, daire ve dörtgeni kullanır. Chernikov'un 20.yy'ı sembolize ettiğine inandığı makine gücü, hakim temadır (Eaton, 2000).



Şekil 3.7: Iakov Chernikov, Cities of the Future, 1933, (Eaton, 2000)

1920'lerde, Rusya'da bu gelişmeler yaşanırken Avrupa'da, özellikle de Fransa'da Le Corbusier, yedi katmanlı diyagonal bir ulaşım sistemi, merkezde iş merkezleri olan gökdelenler ve fütürist bir teknoloji ile çalışan 'Ville Contemporaine'i (1922), akabinde benzer bir sistemle Paris merkezi için geliştirdiği 'Plan Voisin' (1925) projelerini tasarlamıştı (Yalım, 2002). Projelerinde kent adına radikal değişiklikler öneriyor, standartlaşma, endüstrileşme ve toplu üretim üzerinde önemle duruyor, makine çağının mimarlığını arzuluyordu.

Amerika’da ise 1920’lerin sonuna gelindiğinde Frank Lloyd Wright, Geleceğin Amerikan Şehrini tasarlamak için büyük ölçekli bir proje başlatmıştı. 1932’de Aralarında geleneksel evin, prefabrike çelik yapıların bulunduğu bir seri hipotetik tasarım yaptı. 1934’te New York şehri için açılan yarışma üzerine New York’a uyarladığı ve Broadacre City (1934-1958) olarak adlandırdığı bu çalışmayı 1958 yılına, ölümünden bir yıl öncesine kadar sürdürdü. Broadacre City’nin felsefesi, geleceğin kentinin, medeniyetinin doğanın dönüştürülmesi ile mümkün olabileceğidir. Geleneksel kent kavramını ters yüz ederek her ailenin kişi başına en azından 1 acre (4047m²) olacak şekilde kendine ait bir yaşam alanı olmasını öngörür. Geleneksel Amerikan değerlerinden dönüştüren bu model, uçaklar ve otomobiller tarafından yönetilen bir dünyaya kişisel değerlerin adapte edilmesini önerir (Eaton, 2000).

Meslek hayatı boyunca, ‘süreklilik, sonsuzluk, dinamizm ve korelasyon’ kavramlarını irdeleyen ve Enternasyonal Üslubun katı kuralcılığına ve ‘modern işlevciliğe’ karşı bir duruşu benimseyen Avusturyalı mimar ve sahne tasarımcısı Frederick Kiesler (1890-1965), ‘Mekan Kenti Mimarlığı’ (1926) adlı yazısında, ilerideki tasarımlarının da zeminini oluşturan mimari yaklaşımını ortaya koyar ve ‘yaşayan binayı, mekan kentini, işlevsel mimarlığı’ talep eder. Kentler, mimarlık, zeminden, duvarlardan, temellerden bağımsız olmalı, mekan, insanın yaşam işlevlerini karşılayacak esnekliğe sahip olmalıdır. Yeni bir toplum ise ancak bu kent içerisinde yapılandırılacaktır (Aktaran: Conrads, 1991).



Şekil 3.8: Frederick Kiesler, Endless Theatre, 1924
(<http://www.theatermuseum.at>, Erişim Tarih: 25.11.2005)

İlk olarak 1926 yılında, New York'ta düzenlenen 'International Theatre Exposition' da sergilenen projesi 'Endless Theatre' Kiesler'in bu yaklaşımının bir ürünüdür (Şekil 3.8). "Strüktür, iki katmanlı çelik ve opak cam ile çevrilidir. Sahne sonsuz bir spiraldir. Katlar birbirleriyle asansörler ve platformlar aracılığı ile bağlıdır. Oturma yerleri, sahne ve asansör platformları birbirlerine asılıdır. Strüktür köprü mimarisinden geliştirilmiş, kablolar ve platformlardan oluşturulmuş, elastik bir yapı sistemidir. Drama, bu spiral mekanda özgürce gelişir." (<http://www.kiesler.org>, Erişim tarihi: 25.11.2005)

Kiesler'in 'Endless Theatre' projesi ile ortaya koyduğu yaklaşımı, 1950'de 'Kootz Gallery' de düzenlenen 'The Muralist and the Modern Architect' adlı forumda sergilenen 'Endless House' projesinde de görürüz (Şekil 3.9). Kiesler, Vienna'da Adolf Loos ile birlikte çalışmış ve sonradan Endless House'u tasarlarlarken Raumplan'ı bir veri, bir çıkış noktası olarak kullanmıştır. Raumplan'ın taşıyıcı duvarlarla bölünmeyen total iç mekan yaklaşımı üzerinde durmuş, kendi projesinde de sonu olmayan, kesintisiz mekanı aramıştır. Daha sonradan geliştirdiği Space House da Endless House'un bir devamıdır. Her iki mekan da bir yönde daire, diğer yönde elips kesitli küresel birer matrix olarak tanımlanır. Mekanı oluşturan öğelerin hepsi -kolon, çatı, zemin, duvarlar- birdir ve birbirlerinin devamıdır. Böylece birbirinin içine devinen bir hacim oluşur. Kiesler bunu 'shell-monolith' olarak adlandırır. Hafif ve mobildir.



Şekil 3.9: Frederick Kiesler, Endless House, 1959
(<http://www.surrealismcentre.ac.uk>, Erişim Tarih: 25.11.2005)

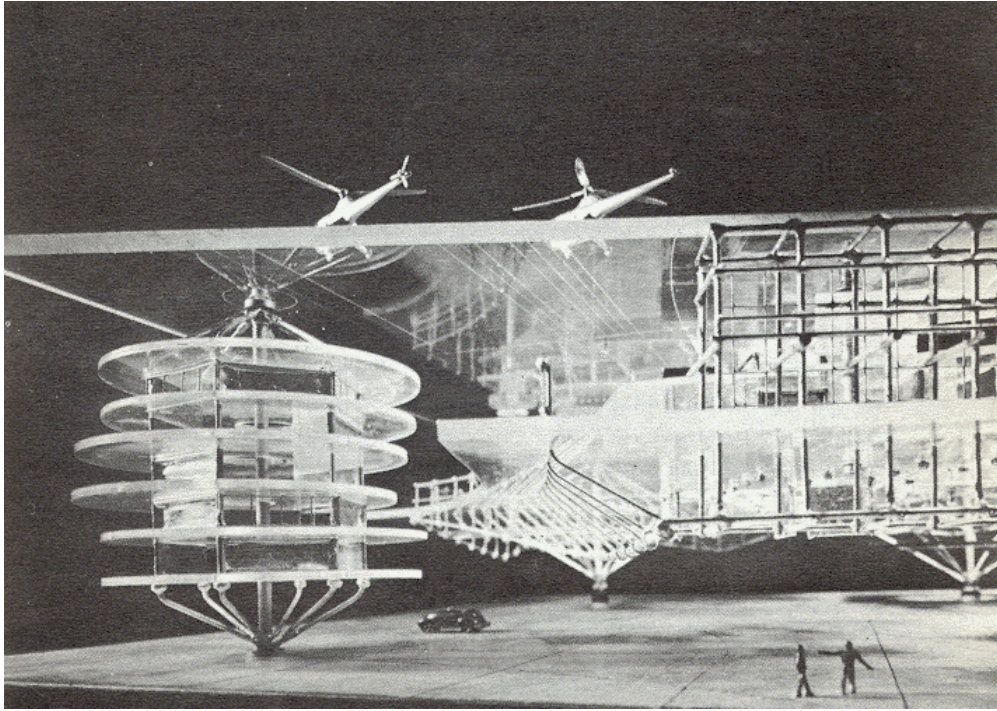
Endless House, sayısız çizim ve bir modelle ifade olmuş ancak fiziksel anlamda inşa edilmemiştir. Valentine Songozi'ye göre bu özelliği onu bir mit olmasına neden olur. "Mimari bir arketip ve yeni ve olası bir ütopyaya yönelen mimarlar için bir esin kaynağıdır." (Sonzogni, 2003)

1960’larda, gerek teorik gerekse pratik anlamda, dünyanın, yaşantının ve bunlara bağlı olarak da kent yapısının sorgulandığı bir dönem başladı. Bunun iki önemli gerekçesi vardı. Bunlardan ilki, II. Dünya Savaşı’nın yerle bir ettiği bir dünya, özellikle Avrupa ve Japonya gerçeği, ikincisi ise Endüstri Devriminin neden olduğu gelişmelerin toplum hayatında iyiden iyiye yer etmiş, benimsenmiş olması idi. Yıkılan şehirlerin tekrar inşa edilmeleri gerekiyordu ve genel yaklaşım, yüzyılın başında, özellikle 1920’lerde hakim ideoloji haline gelen modernist üslubun yeni kent yapısının belkemiğini oluşturması şeklinde idi. Ancak artık günlük pratikler değişmiş, kentler, sanayinin üst üste yığılması ile kaotik bir hale gelmiş, kentlerin şekillenmesinde modernist ilkeler doğrultusunda, en önemli kavramlar sayılan çalışma, yaşama, eğlenme ve ulaşım, yerlerini ekonomi, iletişim, sosyal ortam gibi kavramlara bırakmıştı. Böyle bir ortamda, ütopya yeniden, bu sefer öncekinden çok daha iddialı projelerle gündeme geldi. Özellikle teknolojiyi kullanan projeler, daha iyi yaşam koşulları önermek dışında kaygılarla, kenti sil baştan tamamen teknolojik, bilimsel araçlarla yaratmak, deniz üstünde ya da havada kentler yaratmak, yürüyen kentler yaratmak, uzay kentleri hayal etmek gibi hedeflere yöneldiler. Bu tasarılar, yüzyılın başında öncüleri sayılabilecek projeler gibi gerçekleştirilme hevesi içinde değildiler, daha ziyade bir kıvılcım, bir farklılık peşindeydiler. Bu, hem modernist üsluba bir başkaldırı niteliğindeydi hem de pratikte ve teoride daha özgür bir dünyayı, yaşantıyı sembolize etme amacı güdüyordu.

Bu dönemde geliştirilen ütöpik kent tasarıları arasında, Werner Ruhnau ve Yves Klein’in Hava Mimarlığı (1960), Constant Nieuwenhuys’un Yeni Babylon’u (1960), Archigram grubu, Yona Friedman’in Spatial City’si (1961), Ron Herron’un Walking City of Herron’u (1963), Peter Cook’un Plug-in City’si (1964) ve bunların yanı sıra, kendilerine Metabolistler adını veren genç kuşak Japon mimarlar, Kiyonori Kikutake, Kisho Kurokawa, Fumuhiko Maki... nin çalışmaları bu yeni yaklaşımın öncüleri arasında sayılabilir (Sevinç, 2004).

“Mucizelere inanmayan gerçekçi değildir.” diyen mimar Werner Ruhnau ve ressam Yves Klein’in birlikte tasarladıkları Hava Mimarlığı Projesi (1960), cam bir zemin üzerinde, uçan bir hava çatısı tarafından korunan, iklimlendirilmiş, insanların çıplak gezdiği ve mahremiyet kavramının değiştiği şeffaf bir çevredir. Kent, bir otoyol ile konut bölgesi ve endüstri bölgesi olmak üzere ikiye ayrılır. Gerekli bütün servis alanlarının yer altında bulunduğu kentte, şeffaf zeminin üstünde geçen yaşantının odak noktasını boş zamanın değerlendirilmesi teşkil eder. Hayal ettikleri topluluk, eskinin kalıplarından sıyrılmış, bireysel ancak bütünleşmiş bir topluluktur. (Conrads,1991)

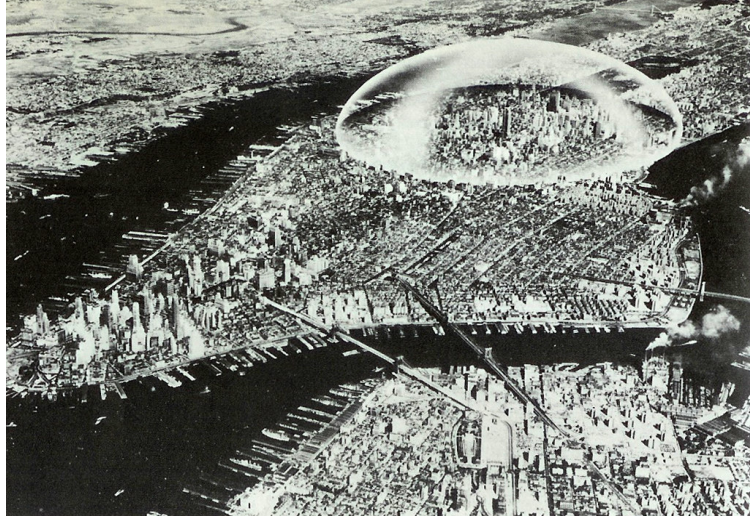
Aynı yıl, Constant Nieuwenhuys, “Modern kent öldü; yararlılığın kurbanı oldu. Yeni Babilon, içinde yaşanabilen bir kentin projesidir. Ve yaşamak yaratıcı olmak demektir.” diyerek Yeni Babilon’u (1960) tasarlar (Şekil 3.10). Yeni Babilon, içinde yaşanların dinamik bir ilişki içinde oldukları, içlerindeki yaratıcı gücü kullanarak kendilerinin tasarlayacağı bir yeni bir kentin hayalidir. Kent, sütunlar üzerinde yerden yükseltilmiş, trafik zemine alınmış, yukarıda ise, konut ve ortak mekanları ile büyük bir bina tasarlanmış, en üst terasta ise spor alanları ve havaalanı olması düşünülmüştür. Duvarlar ve diğer yapısal öğelerin hareket edebilir şekilde planlanması ile kullanıcıların çevrelerini istedikleri şekilde değiştirebilmeleri ve bunun içlerindeki yaratıcılığı harekete geçireceği öngörülmüştür. (Conrads,1991)



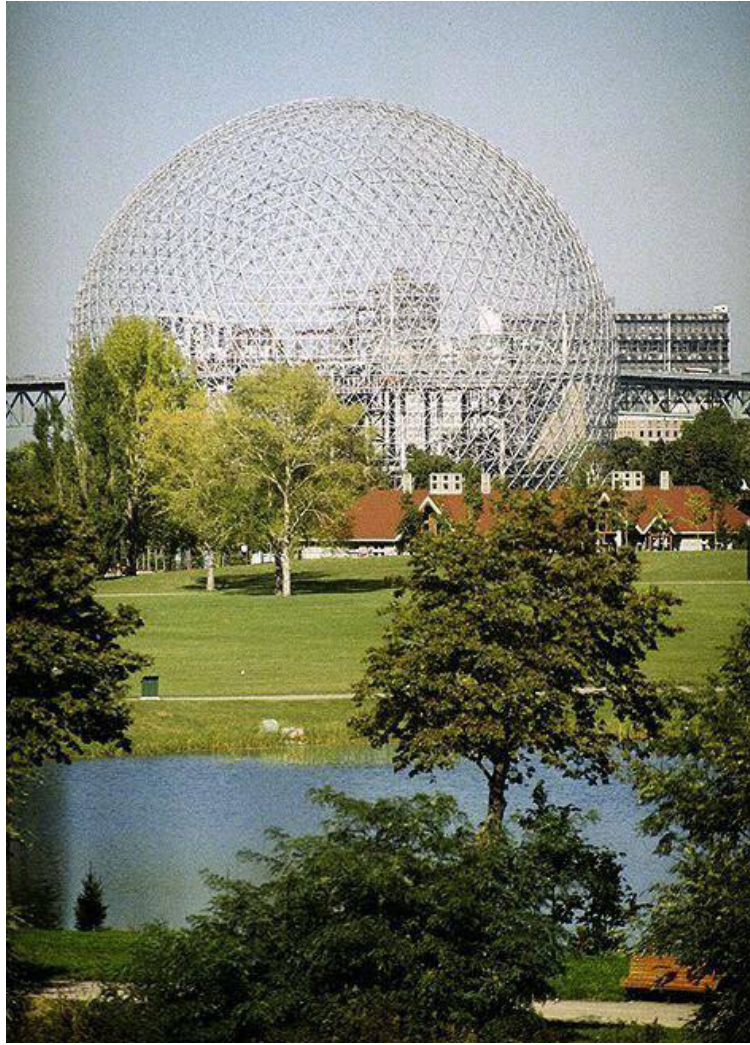
Şekil 3.10: Constant Nieuwenhuys, New Babylon, 1960
(<http://www.digischool.nl>, Erişim Tarihi: 03.04.2006)

“Böyle bir proje toplumbilimsel, psikolojik, bilimsel, teknolojik, örgütsel ve sanatsal etkenlere bağlıdır. Bu Ütopik aşamada daha çok değişik ilgi alanlarını ortak işbirliği, kaçınılmaz bir koşul olarak ortaya çıkıyor. Fakat Yeni Babilon'u önce içinde oturanlar gerçekleştirecektir.”
(Nieuwenhuys, 1991)

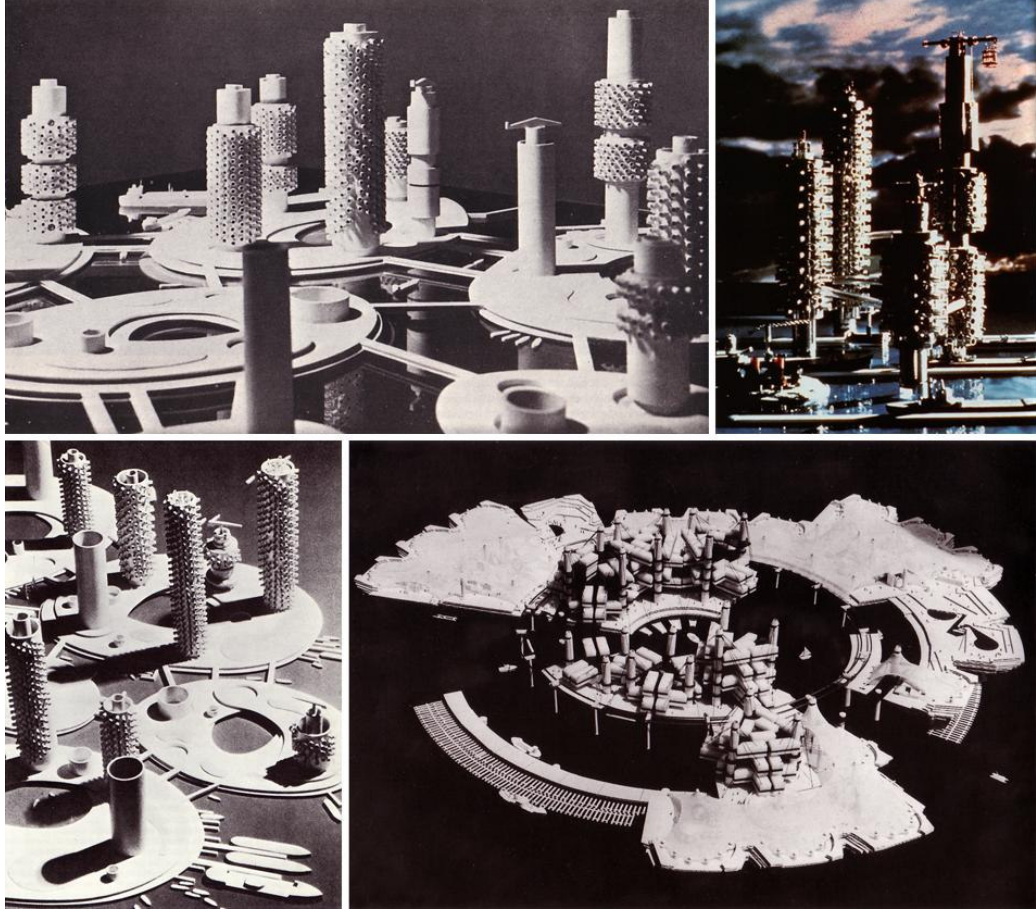
Uçan ya da havada, yükseltilmiş ayaklar üzerine yerleşmiş kentler ütopya dilinde tartışılırken bir yandan pratikte de yeni ve hafif malzemelerin kullanımı ve buna olanak sağlayan strüktürler gündemdeydi. Buckminster Fuller 1962’de tasarladığı ütopik projesinde Manhattan’ın üstünü örttüğü Geodesic Dome’un (Şekil 3.11) küçük ölçekli bir benzerini 1967’deki Montréal Expo67’de, Amerikan Pavyonu (Şekil 3.12) ile gerçekleştiriyordu.



Şekil 3.11: Buckminster Fuller, Geodesic Dome over Manhattan, 1962
(Jencks, 1973)



Şekil 3.12: Buckminster Fuller&Shoji Sadao, US Pavilion at Expo 67, 1967
(<http://www.greatbuildings.com>, Erişim Tarihi:10.04. 2006)



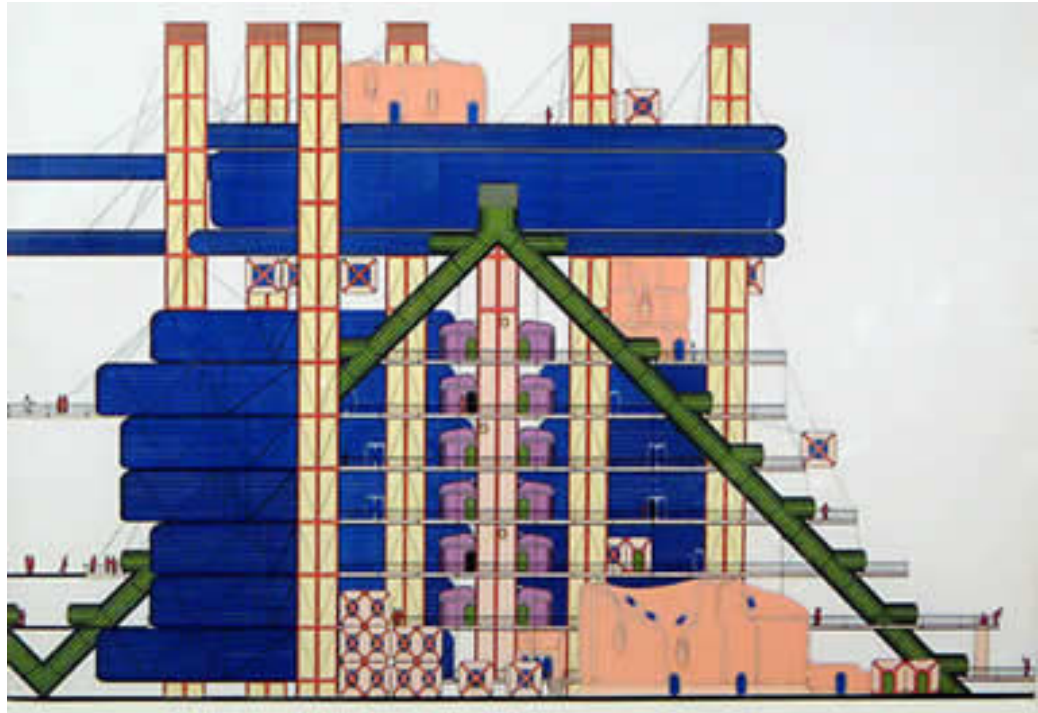
Şekil 3.13: Kiyonori Kikutake, Marine Exposition, Hawaii, 1971
(<http://www.fabiofeminofantascience.org>, Erişim Tarihi: 09.04.2006)

Japon Metabolist mimar Kiyonori Kikutake, 1960'ların başında tasarladığı Deniz Üzerinde Kent Projesini, 1971'de Hawaii'ye uyarlar (Şekil 3.13).

Charles Jencks'e göre, gelecek projeksiyonları üreten bütün grup ve sanatçılar arasında en aktif olanı Londra kökenli Archigram grubudur. 'Hardware' olarak adlandırdıkları, (günümüzde daha ziyade 'software' bir çevreye dahil olsalar da) kullanıcı tercihleri ve bireysel istek ve arzulara cevap veren bir çevre kontrol sistemi içeren mekanik şehirler tasarlamışlardır. Hardware ya da software olsun, temel fikir aynıdır, plug-in. Üretim süreçlerinde kullandıkları araçları da benzer bir mantık içinde bir araya getirirler. Bilimkurgudan böcek gözlü (bug-eyed) canavarlar, petrol rafinerilerinden donanımlar, çizgi romanlardan teleskobik robot duvarlar, mimari gelenekten çelik germe, uzay sistemler alır ve bunları kullanarak teknoloji bazlı bir mimarlık ütopyası geliştirerek, modern mimarlığın kalıplarını eleştirmişlerdir (Şekil 3.14, Şekil 3.15) (Jencks, 1973).

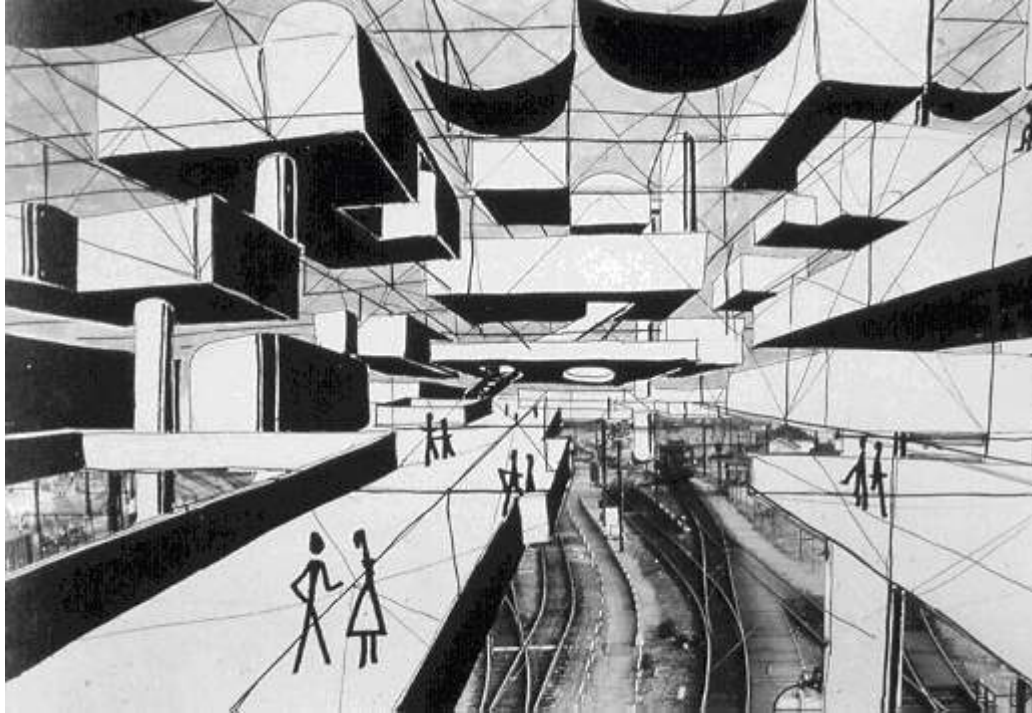


Şekil 3.14: Ron Herron, Walking City, 1963
(<http://angermann2.com>, Erişim Tarihi: 03.04.2006)



Şekil 3.15: Peter Cook, Plug-in City, 1964
(<http://www.archigram.net>, Erişim Tarihi: 03.04.2006)

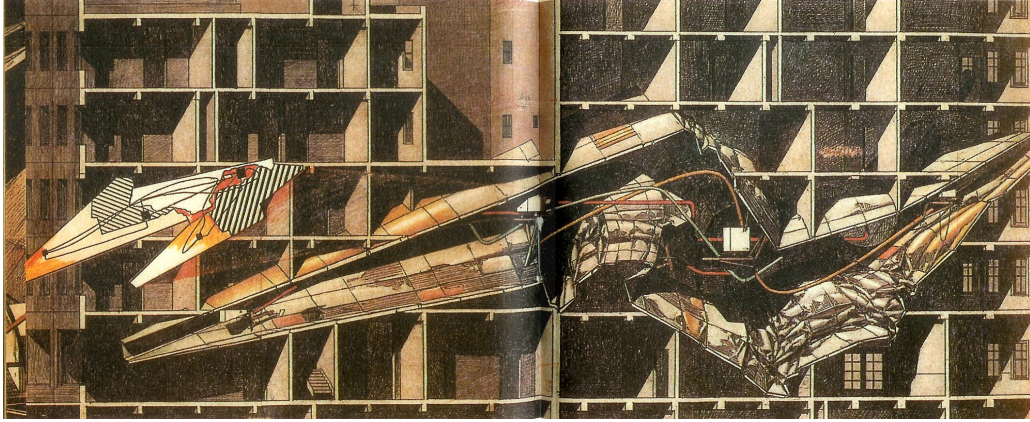
Charles Jencks'e göre, giderek bir tüketim dünyasının söz konusu olması ve yapıya ve kalıcılığa giderek daha az değer veriliyor olmasını eleştiren isimler arasında, Charles Eames, Yona Friedman, N.J. Habraken, Martin Pawley gibi sanatçılar sayılabilir. Charles Eames ve karısı, tüketim dünyasına bir eleştiri olarak kendi evlerini tamamen katalog parçalarından inşa ederler. Yona Friedman ise kullanıcı bazlı bir tasarım anlayışını destekler. Spatial City projesinde (1970, Şekil 3.16), kullanıcının istekleri doğrultusunda şekillenen bir çevrenin kentsel ölçekte nasıl sonuçlar doğuracağını irdeler (Jencks, 1973).



Şekil 3.16: Yona Friedman, La Ville Spatiale, 1958/65
(<http://odin.let.rug.nl>, Erişim Tarihi: 16.04.2006.)

Yona Friedman, kentin kurulmasına, şekillenmesine dair yaklaşımını, Mekansal Kent Planlamasının On İlkesi'nde (1962) derler. Friedman'a göre, kent giderek kamuya yönelik eğlence merkezlerinin yoğunlaşması ile karakterize olacak, çalışma ile ilgili işlevler otomatikleşecek ve kent dışına atılacaktır. Kentli, 'işçi' değil, 'seyirci' ya da 'müşteri' olacaktır. Kent ve mahalle dokusu, planlaması ile ilgili kararlar, kent planlamacısına değil kent sakinlerinin sosyal tercihlerine göre alacağı kararlar olmalıdır. Kentler, sadece iki değil üçüncü boyutta da genişlemeli, mahalleler sadece yan yana değil üst üste de konularak gruplaşmalıdırlar. Kenti meydana getiren binalar, kullanıcıların istedikleri şekilde içini doldurabileceği iskeletler olarak tasarlanmalıdır (Conrads, 1991).

1980'lere gelindiğinde, Lebbeus Woods, Berlin ve Paris gibi Avrupa'nın gerek tarih gerekse sosyal, kültürel ve ekonomik yaşantıları ile köklü şehirler için yarattığı ütopyalar ve bilimkurgu filmleri için yaptığı tasarımlarla gündeme gelir. Uğur Tanyeli, Woods'u simülasyon çağıının mimarı addeder. Ne de olsa Woods'un mimarlığı, a priori bir olanaksızlık içermekte ve ancak medyalar aracılığı ile var olabilmektedir. (Şekil 3.17) Ancak onunla ilgili önemli olan, Woods'u mimarlık söylemi içinde bir yere koymamızın gerekçesi, bu medya bazlı tasarımını gerçekleştirirken mimarlığın da dışına çıkmamasıdır. Tanyeli'ye göre CNN'de Somali'ye çıkan Amerikan askerleri ne ölçüde gerçekse Woods'un mimarlığı da aynı ölçüde gerçektir. Her ikisi de simülasyona uğramış, başka bir varlık düzlemine taşınmıştır. (Tanyeli, 2000) Yıldız Salman'a göre "Woods'un tasarladığı, 'tarihi hiyerarşik kent'in yerine önerdiği 'heteraşik kent' ya da 'tepesinde bir otoritenin bulunduğu toplumsal piramit'i tersine çevirerek, bireyin tepede olduğu piramitler yaratarak, monoluğun yerini diyalogun aldığı aykırı bir düzenin, sürekli bir değişimin yaşandığı, öncesi ve sonrası belirsiz kentlerdir." Woods'un toplumu, anarşist bir yapıya sahiptir, dolayısıyla merkezi bir yapı önermez. Tek merkez bireydir. Merkezini bireyin teşkil ettiği toplum ise doğal olarak belirsizlik içerir (Salman, 2000).



Şekil 3.17: Lebbeus Woods, Berlin Özgür Bölge, 1990 (Woods, 2000)

Woods'un Manifestosu, mimarlık ve savaş üzerinedir:

"Mimarlık ve savaş birbirlerinin yerine geçemez değildir. Mimarlık savaştır. Savaş mimarlıktır. Ben çağımla, tarihle, sabit ve korkutucu biçimler içinde barınan tüm otoriteyle savaştayım. Ben uyum göstermeyen, evsiz, ailesiz, doktrinsiz, benim diyecek güvenli bir yeri olmayan, bilinen bir başlangıcı ve sonu bulunmayan, kutsal ve eski bir alana sahip olmayan milyonlardan biriyim...

Ben bir mimarım, dünyaların inşa edicisiyim. Tene tapan bir duyumcuyum. Kararan gökyüzünde bir silüet, bir ezgiyim. Sizin adınızı bilmiyorum. Ne de siz benimkini bilirsiniz. Yarın birlikte bir kentin inşasına başlıyoruz."

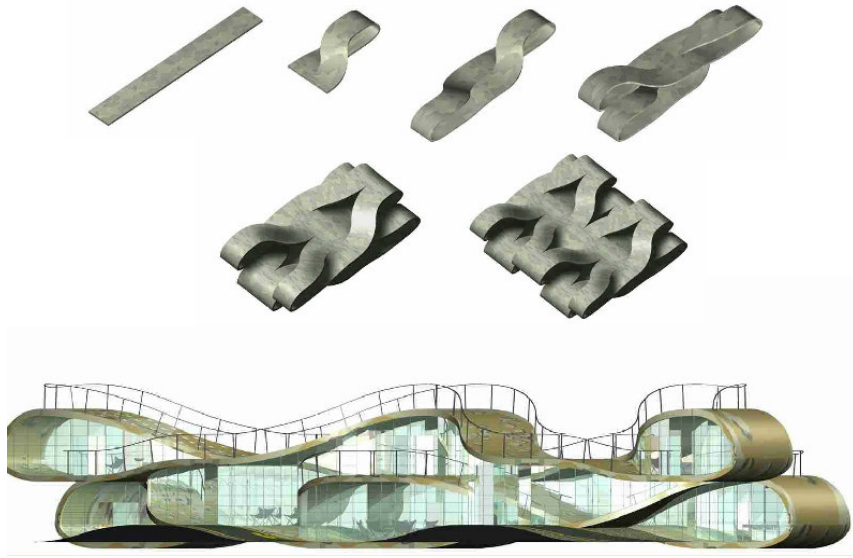
(Woods, 2000)

3.2.2. Enformasyon Teknolojileri Sonrası

Bu bölümde, 1990’larda, enformasyon teknolojilerinin gelişimi ile şekillenen yeni bir mimarlık üzerinde durulmuş, döneme dair ve bu çalışmada da konu ile ilişkili bulunan üç örnek proje seçilmiştir. Bunlar sırası ile Foreign Office Architects tarafından tasarlanan Virtual House projesi, Greg Lynn’in Embryological House projesi ve Kas Oosterhuis tarafından tasarlanan ve uygulanan Web of North-Holland projesidir. Bu projelerde, bilgisayar destekli tasarımın yanı sıra bilim, bilimkurgu, genetik gibi kavramlar da irdelenmiştir.

Foreign Office Architects, Virtual House, 1997:

Farshid Moussavi’ye göre, pek çok mimar, geleneksel, yenilikçi veya görsel araçlar kullanarak farklı gelecek tasarımları üretir, geleceği keşfetmeye çalışır. Ancak FOA gelecekle değil, sanal olanla ve onun mimari için ürettiği potansiyellerle ilgilenir. FOA’e göre gelecek, geçmiş ve şimdiki zaman statiktir ve ancak sanal olan, gerçekliği potansiyellerine doğru genişleterek bir durumun dinamik doğasını kavrayabilir (Moussavi, 1999).



Şekil 3.18: Foreign Office Architects, Virtual House, 1997
(<http://www.f-o-a.net>, Erişim Tarihi: 28.04.2006)

Virtual House projesi (Şekil 3.18), ANY Corporation New York ve Alman Franz Schneider Brackel AG (FSB AG) tarafından sanallık fikrini geleneksel bir proje ile birleştirmek amacı ile 1997 yılında açılan bir yarışma projesidir. Program, 200m²’lik bir alan içinde, her biri dış mekan ile bağlantı içinde olacak dört hacim içermektedir.

FOA'in, Virtual House projesinde yaklaşımı, yarışmanın beklentileri doğrultusunda, ev gibi fiziksel bir yapı sisteminin bilinen form ve karakterini, çözmek, açmak, ortaya çıkarmaktı. Bu da gerçek olanın yerine sanal adı altında bir tür muadil yerleştirerek değil, ev olarak anladığımız sistemin sosyal anlam, mekan düzeni ve malzeme özelliklerini çözümlemekle olacaktı. FOA, bu araştırmaya zemin ile başladı, evin üzerine yerleştiği değil inşa ettiği bir zemin kavramı ile. Bu görsel zemin, bir tür kamuflaj malzemesi (Disruptive Pattern Material-DPM) kullanılarak üretildi. Değişkenler, sadece renk değil, ölçek ve algılanacağı mesafe olarak da düşünüldü. Bu madde, FOA'e soyut bölgelerden, sentetik haritalardan oluşan zengin bir seçenek yelpazesi sağladı. Böylece mimarlar, bir seri model ürettirler, aşağıda görülen Arizona modeli, Kwai modeli, Steppe modeli, Schwarzwald modeli gibi...(Şekil 3.19) (Moussavi, 1999).



Şekil 3.19: Foreign Office Architects, Virtual House, 1997 Farklı Harita ve Modeller
(<http://www.f-o-a.net>, Erişim Tarihi: 28.04.2006)

Moussavi'ye göre, bu sentetik zemin şeritleri, tıpkı DNA sarmalı gibi mekanı kodlamada kullanılırlar. Geleneksel mekan fenomenlerini oluşturan iç/dış, ön/arka, üst/alt gibi zıtlıklar kültürel etkenler böylelikle sorgulanmış olur. İç mekanlar da, zeminin neden olduğu yüzey şeridinin hareketleri ile tanımlanır. Her oda, diğeri ile iki yüzeyli bir şerit ile ilişkilendirilir. Kompozit şeritlerin birbirleri ile bağlantısı, waffle gibi üçüncü boyutta da şekillenerek karmaşık bir yapı oluştururlar. Odalar sistemin ayrı birimleri değil, süreklilik içindeki mekanın tekil noktalarını teşkil ederler. Artık sistem, yoğun, yerleşilmemiş kutsal zemin, odadan kente daimi olarak ad infinitum çoğalabilir ya da kendini temel oda biriminin farklı varyasyonlarına

dönüştürebilir. Virtual House, fonksiyonlara ayrılmamış ancak yine de spesifik odaları ile organik ve bitmiş bir beden değil, sonsuza dek çoğalacak bir strüktürdür (Şekil 3.20) (Moussavi, 1999).



Şekil 3.20: Foreign Office Architects, Virtual House, 1997
(<http://www.f-o-a.net>, Erişim Tarihi: 28.04.2006)

Foreign Office Architects'in Virtual House projesi, 1990'lar itibariyle giderek faha çok denenen ve bir anlamda sanal mimarlıkla da özdeşleştirildiği söylenebilecek katlama (fold) kavramının tekil, tekil olduğu oranda da yetkin bir örneğini teşkil etmektedir. Sürekli ve devingen bir mekan tasarımı, iç ve dış mekan kavramlarının ya da iç mekana ait bireysel mekanların, yerçekiminin sorgulanması bakımından hem geleneksel mimari öğeler olan kolon kiriş sistemine fiziksel bir başkaldırı hem de benzer ilkeleri ile siberuzayın bir anlamda alegorisidir. Topografyayı dilimleyerek kaldırmak ve onunla bir sistem inşa etmek ya da edermiş gibi yapmak yapılması çok olanaksız gibi gözükmese de burada orijinal olan sentetik ve kamuflaj fikrini baz alan bir zemin oluşturma düşüncesidir. Zemin, üzerine yerleştiğimiz, bir anlamda dünyanın bize gösterdiği yüzü, onu kazıp, delmek yerine, bir kumaş gibi sıyrıp kıvrarak içine yerleşmek, insanın en temel inşa birimini bu sistemin içinde düşünmek, Virtual House projesinin yaptığı da budur.

Greg Lynn, Embryological House, 1999, A New Style Of Life:

Profesör Ammar Eloueini (University of Illinois, Chicago)'ye göre mimari tasarımın kilit noktasını teşkil eden bedenin / beden algısının değişmesi, mimariyi derinden etkilemiştir. Vitruvius'un oran ve geometriden yola çıkarak bir kare ve daire içinde şekillenen, düzen ve bütünlük tanımlayan beden okuması, Rönesans ile birlikte Leonardo da Vinci tarafından resmedilmiş, bir biçim olarak beden ve uzamla olan ilişkisi, bu temsile dayalı olarak ifade edilmiştir. Henüz söz konusu olan bedenin sadece kabuğudur. 18. ve 19.yy'da teknolojinin gelişmesi (ve kilisenin Rönesans'la birlikte beden üzerindeki hakimiyetini yitirmesi) ile anatominin, organ ve iskeletin keşfedilmesi, en önemlisi de insan vücudunun çalışan bir sistem olarak algılanması, makine olarak beden ve beden ve makine arasındaki ilişki kavramlarının doğmasına

yol açmıştır. Bu durumun yarattığı heyecan, pek çok sanat dalına yansımış, mimaride ise Le Corbusier'nin 'machines for living' tasarımlarında yerini bulmuştur. Bu yaklaşımla birlikte Eloueini'ye göre mimari bir 'beden protezi' halini alır. Ancak bu beden hala Vitruvius'un tanımladığı bedendir (Eloueini, 2005).

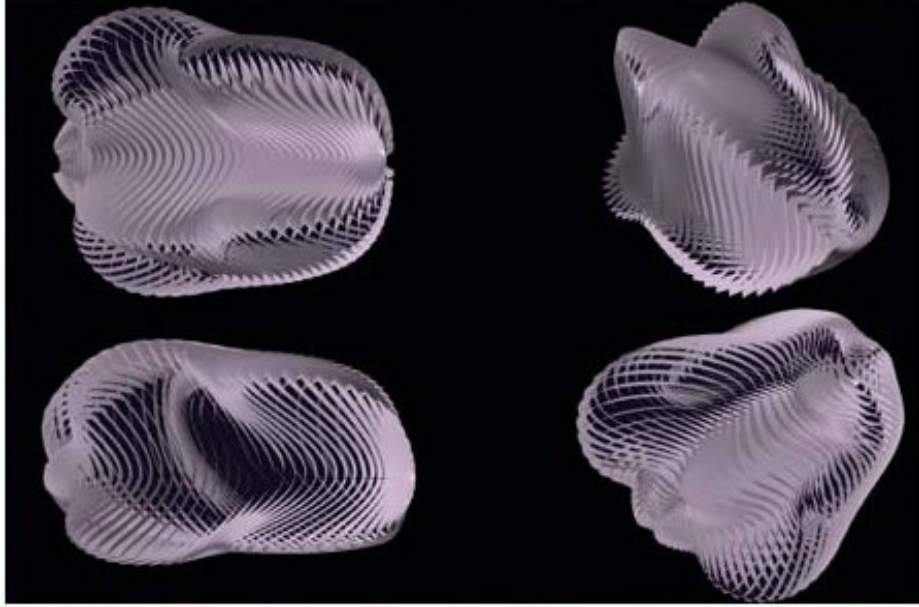
20.yy teknolojisi ile beden yerini DNA zinciri adlı bir sistem tarafından yönetilen materyalsiz bir dünyaya bırakarak yok olur. Bu durum, bedenle ilgili mevcut bütün algıyı yeniden yapılandıran bir değişime yol açar. Sadece DNA'nın mikroskobik yapısı ile bedene dair bütün bilgiyi taşıyor ve aktarıyor olması değil aynı zamanda bu zincirde yapılacak en ufak bir değişiklik ile bütünü de tamamen değiştirebilecek, mutasyona uğrayabilecek olması, bedenle ilgili yeni, mutlak durumdur. Bu yeni gerçeğin, genetik şifrenin temsil ortamını, bilgisayar programları oluşturur. Mimariye yansımaları ise mekanın DNA zinciri gibi kodlanması fikri üzerinden mutasyon ve programlama kavramlarının da aktarılması, formüle edilmesi ile yine bilgisayar ortamında gerçekleşir. Amerika'lı mimar Greg Lynn'in 90'larda başlayan çalışmaları, bu yeni mimariye dikkat çeker (Eloueini, 2005).

Greg Lynn'in tasarımları arasından, tanımladığı mekanın ve özellikle tasarım yöntem ve sürecinin yanı sıra, bu mekanın önerdiği yaşamı 'A New Style Of Life' adlı bir bilim kurgu hikayesi ile aktarıyor olması açısından bu çalışmanın konusuna en yakın duran örnek olarak 'Embryological House' (1999) projesi seçilmiştir.



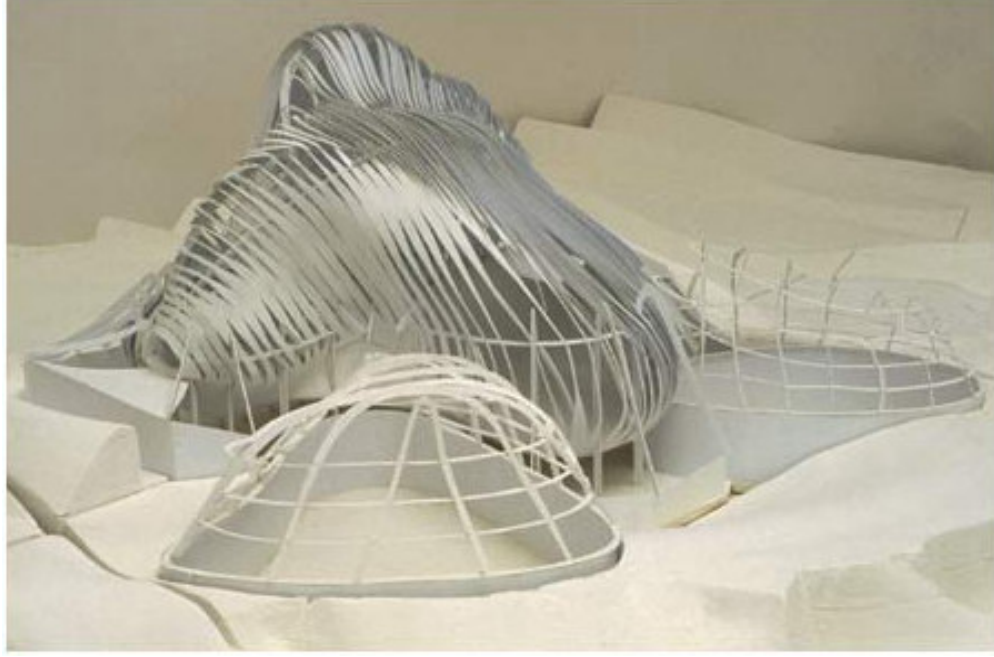
Şekil 3.21: Greg Lynn, Embryological House, 1999
7. Venedik Mimarlık Bienali'nde sergilenen maket, Haziran 2000
(<http://www.time.com>, Erişim Tarihi: 29.11.2005)

‘Embryological House’, CAD ile oluşturulmuş, mekan tasarımında veri olarak kullanıcıya ve mimarın tercihlerine göre yerel, uzamsal, fonksiyonel, estetik ve yaşam tarzı dizisine ait belirli değişkenler kullanan, bu girdiler ve bunların birbirleri ile olan ilişkileri doğrultusunda, bütünü şekillendiren, mutasyona uğratan, kitle üretimine yönelik olarak düşünülmüş ancak her bir evin benzersizliği ve sınırsız çeşitlilik öneren sistemi sayesinde kitle üretimine yeni bir estetik yaklaşım getiren bir program, bir girişim olarak ifade edilebilir. Lynn’e göre “İdeal veya orijinal bir ‘embriyolojik ev’ yoktur, her bir örnek kendi mutasyonları dahilinde mükemmeldir.” (Lynn, FORM)

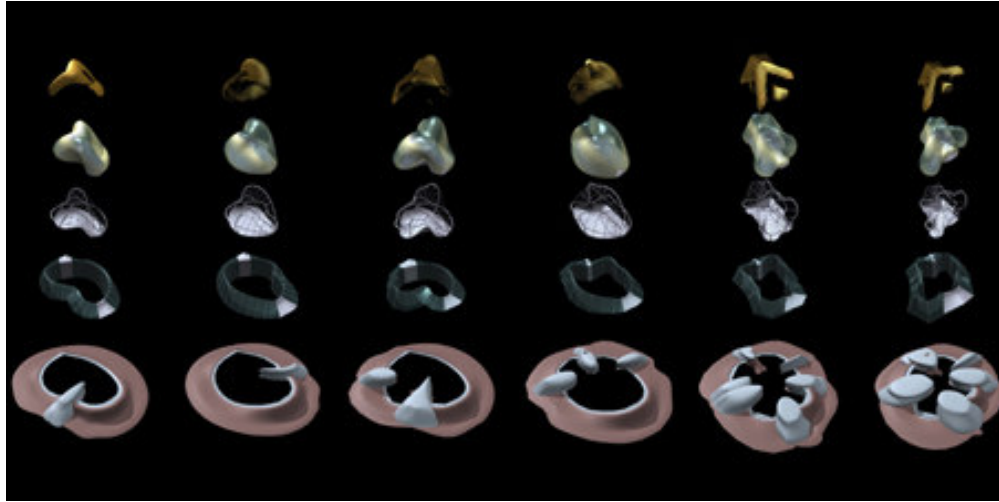


Şekil 3.22: Greg Lynn, Embryological House, 1999
Embryological House’un kabuğunu gösteren bilgisayar modeli.
(<http://www.time.com>, Erişim Tarihi: 29.11.2005)

Greg Lynn, ‘Embryological House’ projesi ile, 2000 yılında düzenlenen “The City: Less Aesthetics, More Ethics” temalı 7.Venedik Mimarlık Bienali’ne katılmıştır (Şekil 3.21). Projenin evrim süreci bir dizi animasyonla sergilenir. Bir grup vektörel kuralın uygulandığı basit bir şeklin üreyerek çoğalması, ilk evredir. Greg Lynn, bunları ‘gastrualated rooms’ (biomorfogenetik sürece analogi) olarak adlandırır. Lynn, bunlardan en geniş çeşitliliğe sahip altı tanesini seçer. Bunlardan türeyen hacimler ve buna bağlı olarak da zemin, interaktif bir tasarım sürecinden geçerek oluşur. Lynn, yerel durumu da tasarıma katmak için Venedik’te bulunan 12 Palladian villasının topografya, yönlendirme, sınır ve yollara dair verilerini vektörel bilgiye aktarmak sureti ile tasarım sürecine ekler. Tasarım süreci -embriyoloji- sonucunda, aynı türe ait ancak benzersiz, 2.5 kat yüksekliğinde, 9mx15m ebatlarında, bulundukları yere göre, şişen veya sönen bir seri ev oluşur (Şekil 3.22, Şekil 3.23) (Bergren, 2000).



Şekil 3.23: Greg Lynn, Embryological House, 1999
Bilgisayar destekli kesim tekniği ile yapılmış maket.
(<http://www.time.com>, Erişim Tarihi: 29.11.2005)



Şekil 3.24: Greg Lynn, Embryological House, 1999
Mutasyon sürecini gösteren bilgisayar modelleri.
(<http://www.glform.com>, Erişim Tarihi: 29.11.2005)

Mark Dery, Greg Lynn'ın 'gastrualated rooms' olarak adlandırdığı ilk evreyi evin tohumu olarak niteler (Şekil 3.24). Bilgisayar, mutasyonlarını gerçekleştirdikten sonra, ne ile karışılacağını asla bilemeyeceğinizi, bundan dolayı bunlara Embryological House dendiğini ekler. Dery'ye göre, kullanıcı ve mimarların tercihleri doğrultusunda verilerin değişmesi, yeterince mutasyona uğraması onları ergin canavarlara çevirecektir (<http://www.entwurfsforschung.de>, Erişim tarihi: 25.11.2005).

Mark Dery'nin bu spekülasyonu, Greg Lynn'in bilimkurguya olan ilgisine işaret eden bir örnek olarak da yorumlanabilir. Eva Prinz'in kendisi ile yaptığı röportajda, bilimkurgunun üzerinde durma gerekçesi olarak, mimarinin geleceği kurgulamaya, tasarlamaya çalıştığı buna karşın bilimkurgunun geleceği zaten gerçekleşmiş bir durum olarak ele aldığı ve ona göre yazdığı ve bunun da bambaşka bir bakış açısı kazandırdığı fikrini öne sürer. Kendisinin de daha görsel yazmaya başladığı ve bütün metinlerinde, atmosferik bir sözlük kullanmaya çalıştığını ekler (Lynn, Prinz, 2005).

'A New Style of Life'(Yeni Bir Yaşam Tarzı), yaşayan bir organizma olan bir ev ve içindeki yaşantıya dair, Embryological House projesi ile birlikte gelişmiş, bilimkurgu hikayesidir. Hikaye, iki farklı üçüncü tekil şahıs üzerinedir; bunlardan ilki -it- ev, ikincisi ise -he- adamdır. Evin ve adamın birbirinin varlığından ve kimliğinden haberdar olup olmadıklarını ya da ne dereceye kadar birbirlerini algıladıklarını tam olarak bilemiyoruz ancak, ikisi de eş zamanlı olarak benzer durum ve ihtiyaçlar içindedirler. İkisi de, sabah saat 04:00-04:15 civarında, yeni bir güne uyanmaktadır. Ev, boğazında mavi, titrek bir ışığın yakıcı hissi ve bir hazımsızlık duygusu ile uyanır. Sanki sindirim sisteminde, ısrarcı, rahatsız edici bir hayvan yaşamaktadır ve onun verdiği rahatsızlıkla tam da dinlenmeden uyanmıştır. Bu esnada, adam da televizyonun test yayının cızırtısı ile uyuyakaldığı kanepede gözünü açar.

...

Adam kahvesini hazırlarken ki; bu kahve, Yeni Gine'de yaşayan, yere düşen kahve tohumlarıyla beslenen bir tür keselinin Yeni Ginelilerce başka aromalarla da beslenmesi ve pazarlanması sonucu bir çeşit canlı kahve makinesine dönüşmesi ve kahve dışkılması ile elde edilir; ev de gözeneklerinden gelen kahve kokusu ile gecenin pis kokusundan sıyrılır. Yüzeyinin / derisinin altındaki kanallardan geçen sıcak suyun etkisi ile eğrisel metal duvarları parlamaya başlar.

...

Adam, 'anime kontak lenslerini, giyim, duyma gereçlerini, ayakkabılarını ve benzeri diğer bio-protezlerini' çıkarmaya üşenmiş ve öyle uyumuştur. Çünkü bunları temizlemek, beslemek, yatağa yatırmak gibi işlemlerin yapılması yarım saate yakın zaman alır. Sezonun modası, 'miracle fabric' mucize kumaştan yapılmış ceket ve pantolonu yeredir. Bu kumaş, Brezilya yağmur ormanlarında yaşayan bir tür kurbağanın hücrelerinden üretilmektedir.

...

Yeni yaşam tarzı, doğa hakimiyetine dayalı, kırsal bir manifesto üzerine oturtulmuş ekolojik bir düzendir ve 'o tam da zamanın bu düzenin adamıdır'.

...

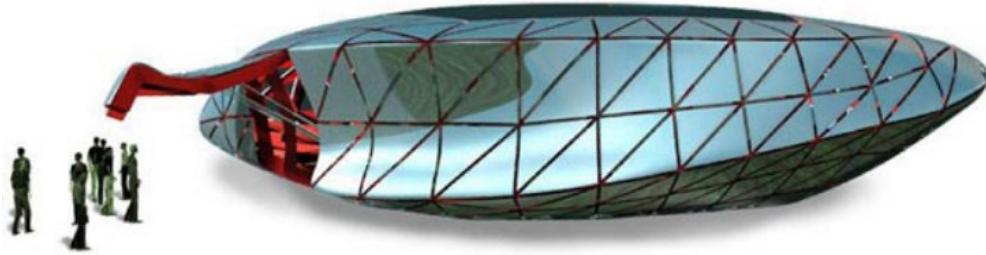
'Soyun tükenmesine dair korkunun yerini mutasyonun coşkusunun aldığı bir inanışla, endüstri ve genetik bilimin ortaklığı, bir ucubeler sirki yaratmıştır. Doğayı

Tanrı tarafından insanlık üzerine kurgulanan bir düzen olarak görmektense Yeni Çağın ekoloji dini, doğayı muğlak değişimin bir ağı olarak tanımlamıştır. Tanrı, doğanın akılcı bir mimarı değil, doğurgan (üretken) bir virüstür.’ Bu şekilde Greg Lynn hikayesini sonlandırır. (Lynn, G., A New Style of Life, Erişim Tarihi: 30.12.2005)

Greg Lynn, mimari anlamda üzerinde çalıştığı mutasyon kavramını, hem ‘Embryological House’ projesi hem de ‘A New Style Of Life’ isimli bu bilimkurgu metinle irdelemiş, bunun üzerine bir spekülasyon geliştirmiştir. Bu iki temsil ortamını birlikte, birbirini tamamlayacak şekilde kullanmıştır. Bir mimarın, derdini, projesinin yanı sıra bir bilimkurgu metinle anlatması, onun heyecanını gösterdiği kadar da ilham verici bir durumdur.

Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, 2002:

Enformasyon teknolojilerinin şekillendirdiği bir mimarlığa dair seçilen son örnek, Kas Oosterhuis (ONL) tarafından gerçekleştirilmiş bir proje olan Web of North Holland projesidir. Burada, bu proje incelenmeden önce, Kas Oosterhuis ve ONL’nin tasarım prensipleri ele alınacaktır.



Şekil 3.25: Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, 2002
Model (<http://www.oosterhuis.nl>, Erişim Tarihi: 30.04.2006)

Sanal arkadaşı Cindy’nin Kas Oosterhuis ile yaptığı röportajdan alıntı:

Kas: Evet, uzay gemileri inşa ediyoruz.

...

Cindy: Bilimkurgu? Ancak bilimkurgu inşa edemeyeceğin tek şeydir, yani bilimkurgu gerçek değildir. Eminim bunu sadece aklında yaptığını kastediyorsun?

Kas: 1980’de TU Delft’teki bitirme projem için ‘principle of concrete science fiction’ (somut bilimkurgunun prensipleri) projemi geliştirmişt看. Göstermek istediğim eğer somut terimlerle tanımlı bir şema geliştirebilerseniz pratikte de bunu gerçekleştirebileceğinizdi. Önerim Hollanda’nın yukarısında, havada süzülen 250km boyunda 5km genişliğinde, ana trafik arterlerini ve nehirleri kesen yasa koyucu bir şeritti. Demokles’in kılıcı gibi Hollanda’nın üstünde asılı duracaktı. Ana fikir, yasanın bağlayıcı gücünün yanı sıra, onun kendi formuna, kanunun formuna sahip olmasıydı...

Aynı röportajda, Kas Oosterhuis, Star Trek Dizisindeki küp şekilli Borg gemisinden ve o gemiden öğrenilecek çok şey olduğunu düşündüğünden de bahseder, gemi toplam hacminin %70'ini tekrar inşa edebilme kapasitesine sahiptir. İnsanlıktan sonra çok daha zeki yaşam formlarının gelişeceğine, şu anda dahi bilgisayarlarla bunun başlamış olduğuna, kendisinin ve bizim de bilgisayarlarla çalışarak bu evrime katkıda bulunduğumuza olan inancını dile getirir. Bilgisayarların, dünyadaki yeni uzay gemileri olduğunu ve kendi yaptığı yapıların da aynı bir uzay gemisi gibi yeryüzüne iniş yaptığını, bir kısmınınsa belediye gibi yerel ototritellerle yaşanan anlaşmazlıklar sonucu inişi gerçekleştiremeyip veri bankasında beklemede olduğunu söyler (Oosterhuis, 2002).

Kas Oosterhuis, Ilona Lénard ile birlikte ONL olarak yürüttükleri projelerin temel prensiplerini ve tasarıma yaklaşımlarını hem tasarım hem de modern bilimin yeni ve özgün teorileri, paradigmaları üzerine konuşlandırır. Bilim adamı Stephen Wolfram'ın Yeni Bir Tür Bilim ('A new kind of Science') çalışmasına gönderme niteliğinde, Yeni Bir Tür İnşa'da ('A new kind Of Building') bu teorileri irdeler. Oosterhuis'in tasarımda üzerinde önemle durduğu ilk kavram mass-customization paradigmasıdır. (Mass-production yani seri üretime bir alternatif, bir karşıt durum olarak kullanılan kavramı seri özelleştirme, seri-özel üretim olarak tercüme etmek mümkün olabilir.) Oosterhuis'e göre, klasik mimari sistemde, girdiğiniz bir binada, ortamdaki insanlarla kurduğunuz iletişim yüz yüze iken modern bilgisayar dünyasında kurduğunuz iletişim, veri bazlı bir ortamda, fiziksel bir bağlantı olmaksızın, türdeşler arasında kurulan bir ilişkidir ki bunu da peer-to-peer bir iletişim olarak adlandırır. (peer: akran, emsal, eş...) Makineler üzerinden gerçekleşen peer-to-peer iletişim mimar, tasarımcı için de yeni bir uyanışa, farkındalığa neden olur. Oosterhuis'e göre, bunun sonucu olarak tasarım felsefesi bir üst aşamaya geçmeli, tasarım ilkelerini yeniden sorgulamalı ve genel bir üretim programı yerine çoğulculuğun, zenginliğin ve karmaşanın hakim olduğu bir üretim şeması oluşturmalıdır, istisnanın kural haline geldiği bir üretim şeması. İnşaat eylemi, yapı elemanlarının belirli bir standartisasyona bağlı olarak üretilmesinden başlayarak bir dizi program ve üretim sürecinin oluşturduğu seri-üretim olarak adlandırabileceğimiz bir kavram ancak, özel üretim, bundan tamamen farklı, seri-üretimi de kapsayan bir yol izliyor yani tasarımda bir yukarı aşamayı teşkil ediyor. Bu paradigmaya göre yapılan mimarlık da dolayısıyla geleneksel yöntemlerden farklı olacaktır. Oosterhuis, bu aşama atlamayı plan ve kesitin dünyasından 3D dünyaya, seri üretimden seri-özel üretime geçiş olarak değerlendirir. Bu, onun mimari yaklaşımını şekillendiren temel etkidir.

Kas Oosterhuis ve Ilona Lenard'ın tasarımlarının temeli olarak seri-özel üretim kavramını ve bilgisayar, veri bazlı tasarım paradigmasını benimserler. Point Cloud

programını kullanarak, tasarım stratejilerinden oluşan bir seri bilgiyle Point Cloud'un noktalarını düzenlerler. Projelerinin hepsinde farklı stratejilerle hareket etmiş olsalar da kullandıkları sistem aynıdır. Oosterhuis, mimarlık alanının dışında gelişen üç kavram üzerinde önemle durur; bunlar, Akıllı Toz (Smart Dust), Yararlı Küme (Utility Fog) ve Kitle Davranışı'dır (Flocking Behavior). Bunların hem tasarım hem de üretim sürecinde mimarlığa dahil olabileceğini savunur. Akıllı Toz, Kristopher Pister tarafından Berkeley Üniversitesi'nde geliştirilmiş, çalışan prototipleri üretilmiş, çok küçük ölçekli, elektromekanik sensörlerdir. Birbirleri ile iletişim içinde bulunan bu mikro-sensörler bir kum tanesinden dahi küçüktür. Hem alıcı hem verici olarak görev gören bu sensörler, bağımsızdır, onları yöneten bir PCU yoktur. Oosterhuis, mikro-sensörler arasında yayılan bilgiyi, bir toplantıdaki insanlar arasında yayılan dedikoduya benzetir. Buradan çıkarılacak ana fikrin, binaları ve yapı elemanlarını bu sensörler gibi birbirleri ile iletişim içinde, birbirlerinden haberdar olarak algılamak ve tasarımı buna göre şekillendirmek olduğunu düşünür. Yararlı Küme (Utility Fog, fog kelimesinin karşılığı sis olmakla birlikte burada küme kelimesi tercih edilmiştir. Sisin görülemeyecek küçüklükteki su tanelerinden oluşması gibi bu moleküller de bir arada hareket ederler.), John Storrs tarafından geliştirilen spekülasyon niteliğinde bir önermedir, nanoteknoloji ile programlanabilir moleküller üretmek. Bu moleküllerle istenen malzemeyi üretmek mümkün olacaktır. Üçüncü teori ise Craig Reynolds tarafından geliştirilmiş Kitle Davranışı'dır. Özdeşlerden oluşan bir kümede, her birimin hareketi diğerine bağlı olarak tanımlanmaktadır. Belli bir mesafeyi korumak gibi veriler yüklenerek böyle bir kümeye istenen şekil verilebilir.

Bilim adamı Stephen Wolfram'ın 'A new kind of Science' çalışmasında, gerek yok olan ya da benzer ve tahmin edilebilir jenerasyonları gerek benzersiz, karmaşık ve tahmin edilemez jenerasyonları, basit birer kurallar dizisinin tanımladığını söyler. Bu teoriden yola çıkan Oosterhuis'a göre, inşa eylemi de defalarca tekrarlanan bir kurallar seti ile hareket eder ve eğer bu işlem, nesiller boyunca sürececek bir deneme yanılma metodu, bilgisayar ortamında tekrarlandığı takdirde, yeni bir tür mimarlığın yolunu açacaktır (Oosterhuis, 2005).

Hollanda'da 2002 yılında düzenlenen Bahçecilik Dünya Fuarı, Floriade 2002 için ONL tarafından tasarlanan Web of North Holland pavyonu (Şekil 3.25, Şekil 3.26, Şekil 3.29), gerek ONL'nin tasarladığı sayısız proje içinde uygulanmış bir örnek olması gerekse bir 'Uzay Gemisi' olarak kabul görmüş olması bakımından bu bölüm için oldukça uygun bir örnek olarak tercih edilmiştir. Web, cismin sürekliliğini öngören bir topolojik yüzey temel alınarak tasarlanmıştır. Tasarım ve üretim yöntemi tamamen bilgisayar temellidir. 3D modelden, işlemci makinelere aktarılan veriler üzerinden parçaları hazırlanmış ve inşa edilmiştir. Tasarım,

ONL'nin genel felsefesini de yansıtacak şekilde ve programın esnekliği açısından kütleye, forma bağlı olarak değil, bir kural şemasına bağlı olarak oluşturulmuştur. Web'in formunu, kütlesini oluşturmak amacı ile NURBS (Non-Uniform Rational Bezier Splines) sistemi kullanılarak bir 3D model oluşturulmuş, detaylar ve giydirme sistem açısından en yüksek verimliliği sağlayan yapının konstrüksiyonda temel alınacak gridin 20 eş yüzlü olması, bu yüzeylerin her birinin 36 eş üçgene bölünmesi, her bir düğüm noktasında, 5-6 bağlantının bir araya gelmesi olduğu hesaplanmıştır (Şekil 3.27). Profillerin arasındaki üçgen boşlukların üzerine yapılacak en iyi giydirme olarak üçgen ve eğimli plakalar seçilmiştir. Bu hesaplar yapılırken ONL, temel mimari profillerin taşıma gücü, çevresel etkiler, yerçekimi, rüzgar yükü gibi verileri hesaba katabilen bir NURBS sistemi olmaması dolayısıyla bunları da hesaplayabilen bir yazılım geliştirmiştir (Boer&Oosterhuis,Erişim tarihi:30.04.2006).

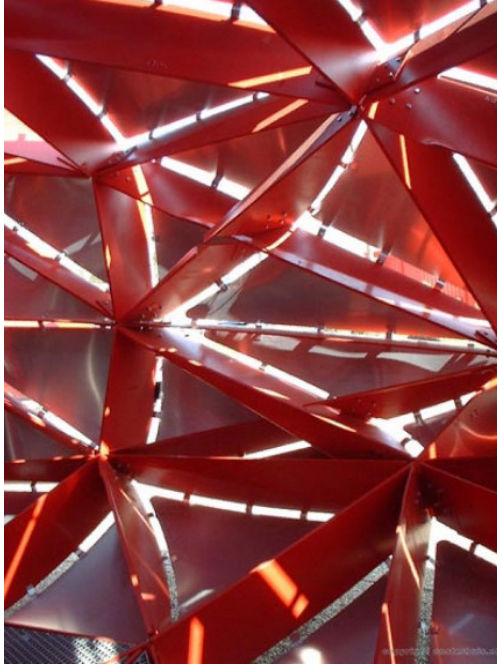


Şekil 3.26: Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, 2002
(<http://www.oosterhuis.nl>, Erişim Tarihi: 30.04.2006)

Seri-özel üretim, üçgen ve eğimli olarak tasarlanan plakaların üretiminde ağırlıklı olarak devreye giren bir etkidir (Şekil 3.28). Üçgen parçaların her biri farklı boyutta olduğundan seri üretimleri mümkün değildir. Bu nedenle, modelde kodlanan her bir üçgenle ilgili veriler, tanımlı üç nokta, üçgenin kalınlığı ve eğiminin yüksekliği Oosterhuis'in dosyadan fabrikaya (File-to-Factory) olarak adlandırdığı metotla bilgisayardaki 3D modelden kesim makinesine aktararak üretilir. Malzeme olarak Corus Grubun geliştirdiği bir tür lamine alüminyum olan 'Hylite' kullanılır. Hylite, iki tarafı alüminyum, ortası ise polietilen olan bir malzemedir. Alüminyum görünüşüne ve polimer esnekliğine sahiptir (Boer&Oosterhuis, Erişim tarihi: 30.04.2006).



Şekil 3.27: Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, 2002, Konstrüksiyon
(<http://www.oosterhuis.nl>, Erişim Tarihi: 30.04.2006)



Şekil 3.28: Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, 2002
Detaylar (<http://www.oosterhuis.nl>, Erişim Tarihi: 30.04.2006)

ONL, bu projeyi mümkün kılan beş temel teknik üzerinde durur: dosyadan fabrikaya, seri-özel üretim, Parametrelerle tasarım- yapıyı bir tek detayla tasarlamak, tasarım kontrol hiyerarşisi, şekillendirme. Bilgisayar destekli üretim, hem üretim sürecini basitleştiren hem de hata payını azaltan bir yöntemdir, özel üretime ise

neredeyse sınırsız bir olanak sağlar. Özel üretimler, yapı elemanlarının çeşitliliğini arttırarak tasarım özgürlük sağlar ancak yine de olası detay sayını en aza indirmek, bu projede olduğu gibi bir yapıyı bir tek detayla da çözmek bu şekilde mümkün olabilir. Bir NURBS çizgisinin tasarımcı tarafından değiştirilmesi ile bütün şeklin değişmesini sağlayan NURBS yüzeylerin kullanımı yine tasarımcıya özgürlük sağlayan bir etkidir (Boer&Oosterhuis, Erişim tarihi: 30.04.2006).

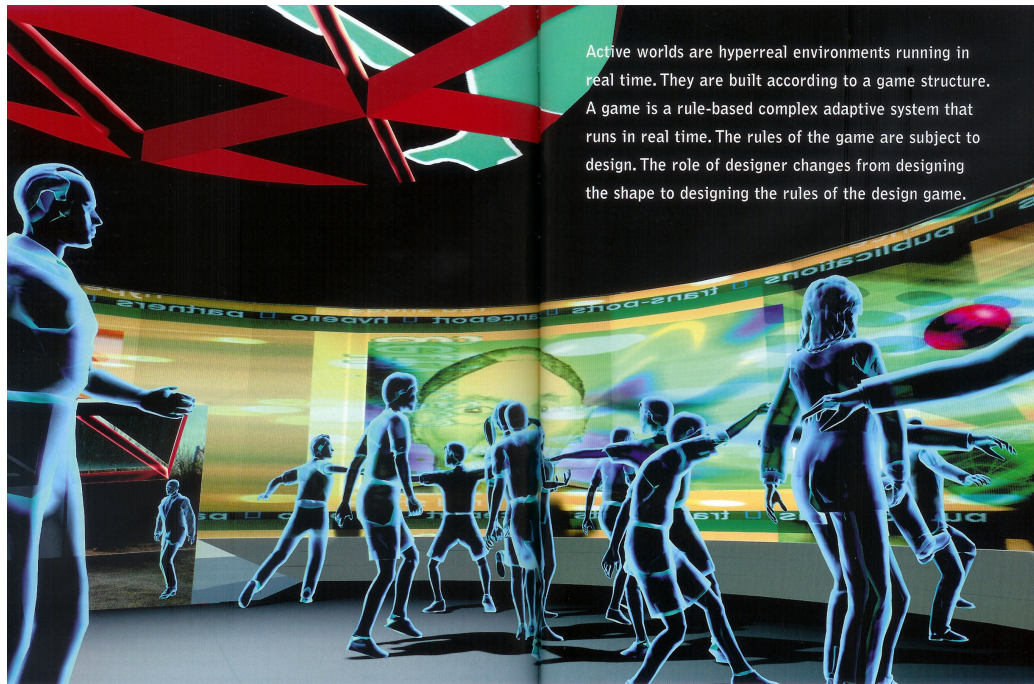


Şekil 3.29: Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, 2002
(<http://www.oosterhuis.nl>, Erişim Tarihi: 30.04.2006)



Şekil 3.30: Kas Oosterhuis, (ONL), Web of North-Holland, 2002
(<http://www.oosterhuis.nl>, Erişim Tarihi:30.04.2006)

Web of North Holland projesini, ONL'nin sonradan geliřtirdiđi, Protospace 1.1, Protospace 1.2 ve Protospace 2.0 projelerine öncülük etmesi bakımından da oldukça önemli bir aşamadır. İnsan, bina, makine... her türlü yapının birbirleri ile iletişim içinde bulunan ancak bütünü deđil sadece kendini ve komřlarını tanıyan, tanımlayan sensörler olduđu ve her türlü karmařık yapının aslında basit kurallar üzerine inşa edildiđi, ancak bu iletişim ve sonuçlarının inceleneceđi farklı disiplinlerin, sadece insanlar deđil bilgisayarların da dahil olduđu bir tasarım ve mühendislik sürecinin sonucunda bu kurallar dizisinin oluşturulabileceđi ilkelerinden yola çıkarak geliřtirilen bu projeler, yine Web of North Holland'ın fiziksel mekanı içinde düşünülürler (řekil 3.30). "Protospace 2.0, tasarımcının fiziksel bedeni (ve zihni) ile tasarlanan dünyanın veri tabanına ait hiper gerçek veri arasında bilgi işlem gerçekteřtiren bir çevredir." (Oosterhuis, 2005) Web'in içine yerleřtirilen ışığa, sese, ađırlığa, atmosfer kořullarına duyarlı sensörler aracılığıyla her katılımcının kendi aktif dünyasını gerçekteřtirebileceđi bir oyun olarak tasarlanmış ancak henüz uygulanmamıřtır (řekil 3.31).



řekil 3.31: Kas Oosterhuis, (ONL)
Protospace 2.0_The ITC-driven Collaborative Design Working Space
Model (Oosterhuis, 2005)

4. BİLİMKURGU EDEBİYATI, ÖZNE, NESNE VE MEKANA DAİR ÖNERDİKLERİ

4.1. Bilimkurgu Edebiyatı: Tanımı ve Tarihi

Bilimkurgu kelimesi ilk defa Hugo Gernsback tarafından türetilmiş, ütopya gibi kendisinden önceye dayanan bir geleneği tanımlamak için kullanılmıştır. Terim, 1929 Haziran'ında Science Wonder Stories dergisinin ilk sayısının sunuş yazısında yer almış, derginin başarıları üzerine hem geçmişe dayanan hem de yeni bir alanda ürün veren bir türün adı olmuştur (Baudou, 2005).

Bilimkurgu türü de, ütopya gibi tanımlanması, sınırlarının belirlenmesinde güçlük çekilen bir alan olagelmıştır. 1950'lerde, sadece uzay yolculukları ile ilgili yazılar, bilimkurgu olarak adlandırılırken günümüzde bu anlamda bir tanım getirmek yetersiz olmaktadır. Özellikle, yazınsal bilimkurgu üzerinde duran Jaques Baudou, bu tür üzerinde çalışan bazı araştırmacıların tanımlarını derlemiştir. Bunlardan bazıları şöyledir:

Norman Spinrad'a göre, "Bilim-kurgu etiketiyle yayınlanan her şey B-K'dur."

John W. Campbell'a göre, "Bilimsel kuram, geçerli, bilimsel bir teorinin yalnızca tanımlanmış olayları açıklamakla kalamayacağı, aynı zamanda henüz keşfedilmemiş, yeni olayların öngörüsüne de olanak tanıyacağı gerçeğine dayanır. Bilim-kurgu, öyküler çatısı altında, benzer ve tanımlanmış bir yöntemi ve hem makinelerle hem de insan topluluklarıyla aynı şekilde yol alındığında elde edilen sonuçları kullanmaya çalışır."

Maurice Renard "Bilinmezin karanlığıyla bilginin ışığı arasında insanı içine çeken, filozof ve bilginlerin tüm çabalarına direnen bir bölge vardır, bu, varsayımın alanıdır. Burada varsayım romanının kişilerinden bahsedilir."

Brian Aldiss'e göre bilimkurgu, "gotik veya post-gotik biçimde ele aldığı evrende insanın ve onun evrendeki yerinin sorgulanması"dır.

J. G. Ballard'a göreyse bilimkurgu, "dış dünyalara açılmak yerine iç dünyaların övgüsüdür."

Jaques Baudou'nun kendi getirdiği tanımlama ise şöyledir:

“Dekoru dünya küreye indirgenmiş, yaşadığımız dünyaya sadık "gerçeğin" edebiyatına karşı, bilim-kurgu, özelliği itibarıyla, dünyamızı, yalnızca yazarlarının hayal gücünde var olan yaratıklar, uygarlıklar ve buluşlarla zenginleştiren düşsel edebiyatların bir parçasıdır. Bir başka deyişle, yaşadığımız fiziki dünyadan kendini kurtarma özgürlüğünü gösteren edebiyatlardandır. Bu anlamda imkansızın sanatıdır.” (Baudou, 2005)

Ursula K. Le Guin'e göre bilimkurgunun gelecekle pek bir alakası yoktur, bilimkurgunun amacı “mevcut dünyayı betimlemektir. Bilim-kurgu önbilici değildir, betimleyicidir. Kehanetleri peygamberler (bedavaya); falcılar (bunlar genellikle belli bir ücret isterler, bu yüzden de peygamberlerden daha çok saygı görürler) ve fütürologlar (bu işten maaş alırlar) yaparlar. Kehanet peygamberlerin, falcıların ve fütürologların işidir. Romancıların işi değildir. Bir romancının işi yalan söylemektir.” (Le Guin, 2001)

Gérard Klein, bilimkurgu ve edebiyatını, bilimle olan ilişkileri üzerinden okur. Bu alanda yapılan çalışmalara, bilimkurgunun bilimin asalak bir uzantısı olması genel kanısına karşın bu ilişki halen net olmayan, anlaşılması güç bir haldedir. Klein'a göre bilimkurgu, bilimin ortaya koyduklarının, önermelerinin ve bunların doğuracağı sonuçların sosyal, etik, metafizik ve mantıksal izdüşümlerini tartışır, geliştirir. Aynı bakış açısıyla bilimkurgu edebiyatı, her ne kadar sözel, kavramsal, hayal mahsulü ve öngörüsül (anticipation) olsa da kendisi de kurguyu ‘düşünsel deneyler’ olarak kullanan gerçek bilimsel çalışmanın bir uzantısı olarak adlandırılabilir. Konuyu daha derinlemesine ele alacak olursak, Klein, bilimin yarattığı imajlar (eikons) ve temsiller (eidons) üzerinde durur. Galileo'nun teleskopunda gördüğü uyduları tarafından çevrelenmiş Jüpiter imajı (eikon), çekim gücü olan bir gövde ve yörüngesinde dönen uydular temsiline (eidon) şekillendirmiş, bu güneş ve onun yörüngesinde dönen gezegenler temsiline dönüşmüştür. Her ne kadar bilim bu imaj ve temsillerle pek ilgilenmiyor olsa da, bilimkurgu, bunların üzerine şekillenir. Bu noktada Gérard Klein, bilimkurguyu tanımlamak için bu imaj ve temsilleri kullanır. Eğer bir hikayenin belkemiği, şeklini bu imaj ve temsillerden alıyorsa o bilimkurgudur (Klein, 2001).

Amerikalı bilimkurgu yazarı Robert A. Heinlein'a göre, “bilimkurgu yazarları, Homeros, Platonos, Thomas Morus, Jonathan Swift, Daniel Defoe, Jorge Luis Borges ve Viladimir Nabokov gibi imgesel yönü güçlü yazarların bir başka düzeyde ve bir başka türde devamı gibidir.” (Aktaran: Bayar, 2001)

Bilimkurgu türün doğuşunda önemli iki yapıtaşı olarak, Düşsel Geziler ve Ütopyalar üzerinde durulur. Düşsel Geziler olarak anılabilecek örneklerden ilki M.S. 150 yılına tarihlenir. Gerçek Tarih adlı eserinde Yunanlı yazar Samsat'lı Lukianos, fırtınada Cebelitarık Boğazı'ndan geçerken rüzgar tarafından aya uçurulan bir geminin serüvenini anlatır. Yalım'a göre Lukianos bu öyküyü Homeros ve Heredot ile dalga geçmek amacı ile yazmıştır (Yalım, 2002). Lukianos'u takiben ikinci ay yolculuğu öyküsü olan Aydaki Adam (The Man In The Moon) 1638'de Francis Godwin tarafından kaleme alınmıştır. Cyrano de Bergerac'ın Diğer Dünya'sı (L'autre Mond-1657) aya ve güneşe yapılan yolculukları konu alır. Bunları takiben Jonathan Swift'in Gulliver'in Gezileri (1736) ve Voltaire'den "...bazen bir güneş ışınının yardımıyla, bazen bir kuyruklu yıldızın olanaklarından yararlanarak, tıpkı daldan dala uçan bir kuş gibi kendini ve adamlarını küreden küreye götüren" (Voltaire, 2002) ileri bir medeniyetten gelen uzaylı gezgin Micromegas'ı (1750) saymak mümkündür. Bunların yanı sıra anılabilecek bir diğer eser ise Evliya Çelebi'nin Seyahatname'sidir (1670). Düşsel Geziler olarak bilimkurguya zemin hazırlayan bu tür, Jules Verne'in özellikle Aya Yolculuk (1869) eseri ile bir anlamda son bulur, daha doğrusu beklenen evrimini gerçekleştirir.

Bilimkurgu edebiyatının zeminini hazırlayan bir diğer alan ise ütopyadır. Bu bölümün altında genel anlamda ütopya ve edebiyat alanında oynadığı rolden bahsetmek konu ile olan ilişkilerini kurmak açısından gerekli olacaktır.

"Ütopya, imkansız bir mükemmellik halini anlatmaktadır; ama bir anlamda insanlık için erişilemeyecek bir hal de değildir. Şimdi değilse bile buradadır." (Kumar, 2005) Ütopya' kelimesi, ilk defa 1516 yılında, 'Yeni Siyasi Topluluk Biçimi ve Yeni Ütopya Adası' isimli eserinde, Thomas More tarafından kullanılmıştır. Kelimenin etimolojik kurgusu incelendiğinde, Eski Yunanca'da 'ou' yok, 'eu-' iyi ve 'topos' yer anlamına gelen kelimelerden türetildiği görülür. Ütopya hem hiçbir yerdir hem de bir yerdir. Mina Urgan'a göre, ütopya, Rönesans, Hümanizm ve Reformasyon'un ortak bir eseri idi. Katolik kilisenin etkisini yitirmesiyle de 14. yy'da başlayıp 16. yy'da bütün Avrupa'yı etkisi altına almış olan Rönesans, dönemin düşünce yapısını oluşturmuştur. Artık insanlar, öteki dünyada mutlu olmak için bu dünyada acı çekilmesi gerektiğine dair kilisenin dayatmış olduğu bağnaz inançtan uzaklaşıyorlardı. Mevcut düzenden farklı, bireyin hak ve özgürlüğüne dayalı bir dünya kavramı oluşmuştu. Yine bu dönemlerde yapılan deniz aşırı keşifler, 1492'de Amerika kıtasının bulunması ve 1477'de İngiltere'de ilk matbaanın kurulması ile Ütopya kavramının ardışık zamanlarda doğması ve yayılması birbiri ile sıkı bir ilişki içindedir (Urgan., 2004).

Ütopya, edebiyat başta olmak üzere, sanat ve kuramın pek çok alanında kendine yer buldu. 16. ve 17. yy'larda, edebiyatta bir akım olarak karşımıza çıkan ütopya, 19. yy'ın başında sosyalizmle tekrar şekillenmiştir. Adam Ulam, Sosyalizm ve Ütopya adlı çalışmasında, Sir Thomas More'a saygılarını sunmayı ihmal etmeksizin, ütopyanın bir 19.yy fenomeni olduğunu iddia eder. Sosyalizmi de ütopya ile birlikte anar (Ulam, 1971). Sosyalizmin kurucuları, Saint-Simon (1760-1825), Charles Fourier (1772-1837), Robert Owen (1771-1858) olarak kabul edilirler. Henri Maler' e göre sosyalizmin ortak söylemi, onun Fransız Devrimi'nin peşi sıra yeni bir toplum bilimi oluşturma girişimidir. Ancak ilk kuramlar ortaya çıkar çıkmaz liberal eleştiriye maruz kalırlar. Özellikle Lois Reybaud, Reformcular ya da Modern Sosyalistler Üzerine İnceleme adlı kitabında bu örnekleri 'toplumsal ütopyalar' olarak adlandırır ve sosyalizmi ütopyanın özü olmakla bir anlamda suçlar (Maler2003). Bunu yaparken amacı, ütopyanın yersizliğine işaret etmektir. Böylece sosyalizmi de olmayan bir yerin toplumsal düzeni olarak göstermeyi ve imkansızlığını kanıtlamayı düşünmüştür.

Akın Sevinç ise, Hayali Ahali Projesinde, sosyalizmin özünü üç temel kavrama bağlar: eşitlik, özgürlük ve teknik gelişme. Sosyalist projeleri ise "...sanayinin bireyle ve kentle çatışan zararlarını gidermek için kentsel-mimari önerilerini bir ideal toplum içinde, çoğunlukla da komunal bir toplum içinde tasarlamışlardır." diyerek geneller (Sevinç, 2004). Akın Sevinç'in eleştirdiği nokta ise iyi bir niyetle yola çıkmış olmalarına karşın yeni şehir yapılarıyla birlikte her yönüyle tanımlanmış, kuralcı bir sistem kurmaları ve bu sistemin toplumu değiştirmesini beklemeleridir.

En ünlü ütopyalar arasında, Platon'un Devlet'i (M.Ö. 340), More'un Ütopya'sı (1516), Tommaso Campanella'nın Güneş Kent'i (1623), Francis Bacon'ın Yeni Atlantis'i (1627) ve bunları takiben William Morris'in Hiçbir Yerden Haberler'i (News From Nowhere-1890), H.G. Wells'in ilk distopya sayılan Uyuyan Uyanınca'sı (When The Sleeper Wakes-1899) ve A Modern Utopia'sı (1905) sayılabilir.

Bilimkurgu tarihinde teşkil ettikleri önemli yer bakımından bilimkurgu yazarları kadar bazı bilim adamlarının da adlarından bahsedilmesi gerekir. Brian Aldiss ve David Wingrove, özellikle astronomi biliminin önemi üzerinde durur ve 18. yy Aydınlanması'ndan bugüne bildiğimiz medeniyetin şekillenmesinde astronominin en önemli rolü oynadığını söylerler. Aynı şekilde, bilimkurgunun da astronomi bilimi olmaksızın gelişemeyeceği üzerinde dururlar. Copernicus, Kepler, Galileo'nun sadece Avrupa değil aynı zamanda dünya genelinde kolektif bilinci şekillendirdiğini savunurlar (Aldiss, Wingrove, 1988).

Yukarıda da bahsedildiği üzere gerek ütopya gerekse bilimkurgu edebiyatlarının doğuşunda teknolojik gelişmelerin etkisini göz ardı etmek olanaksızdır. Her iki türün de başlangıçları olarak kabul edilebilecek dönemlerde, hem toplumun, özellikle de her iki türün de anavatanı sayılabilecek Avrupa'nın gerek düşünce yapısında önemli değişiklikler olmuş gerekse tarih çizelgesinde büyük kırılmalara neden olacak teknolojik gelişmeler olmuştur. Ütopya, düşünsel zemini açısından Rönesans, Hümanizm ve Reformasyon, bu zeminin farklı bir boyut kazanması açısından ise sosyalizm ile ilişkilendirilirken aynı zamanda deniz aşırı coğrafi keşifler ve matbaanın kurulmasının türün gelişimi ve yaygınlaşmasına olan katkıları göz ardı edilemez. Benzer bir denklem bilimkurgu edebiyatı için de mümkündür. Her ne kadar araştırmacılar bilimkurgunun ilk eseri konusunda tam bir mutabakat içinde olmasalar da hem astroloji biliminin gelişimi hem de Endüstri Devrimi bu türe itici gücünü vermişlerdir. Yine sosyalist düşünce ve Endüstri Devrimi ile ütopya içinde ancak ona karşı bir tür olarak doğan ve bilimkurgu ile ütopyaadan çok daha sıkı ilişkiler kuran distopya kavramı, tarihsel süreci içerisinde ele alınacaktır.

Brian Aldiss, içinde Lukianos'un Gerçek Tarih'i, Thomas More'un Ütopya'sı olmayan bir bilimkurgu tarihinin düşünülemez olduğunu söyler, ancak yine de tür olarak bilimkurgunun temelini Endüstri Devrimi'ne dayandırır. Aldiss'in üzerinde durduğu temel etken güç kavramıdır. Bilinen her türlü doğal güçten daha büyük bir güç keşfedilmiştir. Bilimkurgu, bu güçle ilgilenir, Teknoloji Çağı'nın kurgusudur. Endüstri Devrimi, kent ve şehir dokusunu, yaşamı ve insanlığı kökten değiştiren bir olgudur. Aldiss'e göre bu teknolojik yenilikler, Gotik Fantasi'nin gelişmesine neden olmuş ve Bilimkurgu'nun ilk eseri saydığı Mary Shelly'nin Frankenstein'ı bu dönemde hayat bulmuştur. Yine Aldiss'e göre bilimkurgunun bir diğer önemli çıkış noktası ise, 19. yy düşüncesini derinden etkileyen Darwin'in Evrim Teorisidir (Aldiss, Wingrove, 1988).

Jaques Baudou'ya göre ise Mary Shelley ve Edgar Allan Poe, türün öncüleri, Jules Verne (1828-1905) ve Herbert George Wells (1866-1946) ise kurucularıdır. Bu sınıflandırmasını Jean Jaques Bridenne'e dayandırır ve onun deyişiyle H.G. Wells'in modern bilimkurgunun babası olduğunu söyler (Baudou, 2005).

Roloff ve Seeblen' e göre "Jules Verne, keskin bir gözlemle incelediği, ironik portrelerle desteklediği teknolojik ilerlemeyi serüvenli bir oyuna çevirirken Herbert George Wells teknolojinin gözlemlenmesini, getireceği olanakları bir yana bırakır. Wells'te spekülasyon (varsayımlara, tahminlere, niyetlere bağlı beklenti anlamında) bir edebiyat biçimine dönüşür ve teknolojinin değil. de onun toplumsal temellerinin araştırılmasına dönük bir boyut kazanır." (Aktaran: Yalım, 2002)

Jules Verne, bilimkurgu tarihinin gerçekten de çok önemli bir kilometre taşı olmakla birlikte, onun eserleri çoğunlukla bir grup kahramanın / gezginin gelişen teknolojinin ürünü bir araç ile imkansız seyahatlere çıktığı macera romanlarıdır. Jules Verne'i heyecanlandıran doğrudan teknoloji olgusunun kendisidir. Dünyanın Merkezine Seyahat (1864), Aya Yolculuk (1869), Denizler Altında 20.000 Fersah (1869) ilk akla gelen örneklerdir. Tam da bu noktada, bir istisna olarak bahsedilmesi gereken romanı ise 20.Yüzyılda Paris (1863) olacaktır. 1863'te yazıldığı tahmin edilen eser, Verne'nin yayıncısı ve arkadaşı, Pierre-Jules Hetzel tarafından canlılıktan uzak ve yer yer sıkıcı olduğu, karakterlerin yeterince iyi çizilmediği, kehanetlerin ilginç ve yeterince inandırıcı olmadığı gibi gerekçelerle reddedilmiş, 100 yılı aşkın bir süre sonra torunu tarafından el yazmaları bulunmuş ve 1994 yılında basılmıştır (Verne, 2001). Para ve endüstri tarafından yönetilen, cam gökdelenler, sıkıştırılmış hava ve elektromanyetik güçle çalışan hızlı tren ağları, gaz gücü ile çalışan otomobiller, hesap makineleri ve dünya çapında bir iletişim ağı ile örülmüş 20. Yüzyıl Paris'i, yazar olabilmek için umutsuzca çabalayan Latince şiir birincisi Michel Dufrénoy adlı gencin gözünden aktarılır. Michel ne kadar uğraşırsa uğraşsın, sonuçta büyük bir makine gibi çalışan kentin çarkları arasında ufalanır gider. Her ne kadar Hetzel, bu romanı yayınlanmaya değer bulmamış olsa da aslında Verne'in eserleri arasında, diğerlerinden farklı olarak hem teknoloji hem de onun sonuçlarının bir insanın hayatını nasıl şekillendirebileceği üzerine ilginç bir denemedir.

“-Burada nadiren edebi eserler satarız. Ama madem ki eminsiniz... Rhugo, Rhugo,... dedi telgraf çekerken.

-Hugo, diye tekrarladı Michel. Aynı zamanda Balzac, Musset ve Lamartine'i de sorun lütfen.

-Bilim adamları mı?

-Hayır! Yazarlar.

-Yaşıyorlar mı?

-Bir asırdır ölüler.

-Mösyö, size yardımcı olabilmek için elimizden geleni yapacağız. Fakat korkarım ki uzun sürecek, belki de boşu boşuna aramış olacağız.

-Bekleyeceğim, diye cevap verdi Michel.

...

-Ama eğer çağdaş edebiyat isterseniz, son yıllarda oldukça ses getirmiş eserler de var; bir şiir kitabı için fena satmadı...

-Ah! dedi Michel hevesle, sizde modern şiir var mı?

-Kesinlikle. Martillac'ın Elektrik Armonileri, Bilimler Akademisi tarafından ödüllendirilen Pulfasse'ın Oksijen Üzerine Düşünceler'i, Şiirsel Paralelkenarlar, Karbonsuz Kasideler..."

(Verne, 2001)

H.G. Wells'in odaklandığı konu ise tam olarak teknolojinin insanlığı ne yöne götüreceğidir. Görünmez Adam (1897), Dünyalar Savaşı (1898), Dr. Moreau'nun Adası(1896) gibi romanlarının yanında, bunu en yetkin biçimiyle işlediği Zaman

Makinesi (1895), hem dördüncü boyut olan zamanda yolculuk üzerine getirdiği paradoksla hem de teknolojik gelişmenin insanlığı düşünülenin aksine ileriye değil ters yönde evrimleştirebileceği ihtimalini ortaya koyması ile Wells'in başyapıtı olmuştur. Geliştirdiği zaman makinesi ile 802701 yılına giden zaman gezgini, teknolojik açıdan son derece gelişmiş bir dünya ve toplum bulacağını zannederken onun yerine aşırı ilerleme sonucu fiziksel ve zihinsel olarak geri kalmış, bir nevi çocuklaşmış, şen şakrak Eloi toplumunu ve yerin altında yaşamını sürdüren, vahşileşmiş, Morlock toplumunu bulur. Sanayi Devrimi şehirlerde aşırı yoğunlaşmaya neden olunca buna bir çözüm olarak, sanayi her türlü faaliyet yer altına taşınmış ve burada çalışan işçi sınıfı bu yönde evrimleşerek 800 bin yıl zarfında Morlocklar'a dönüşmüştür. Bütün ihtiyaçları, aşağıdakiler tarafından sağlanan yukarıdaki burjuva kesim ise aynı süre zarfında, evrimin tüm itici gücünden yoksun kalmış, gerilemiş ve Eloi toplumunu oluşturmuşlardır. Halen Eloiler'in ihtiyaçları Morlocklar tarafından karşılanmakta ancak geceleri (Morlocklar'ın gözleri gün ışığına dayanamaz) onlar tarafından avlanmaktadırlar. Aldiss ve Wingrove'a göre bu, "bildik Victoryen bir temadır. Şehirliler, verimli, modern çalışanlarını kentin altına tutmaya çalışırlar." Bu yukarıdakiler ve aşağıdakiler temasını Benjamin Disraeli'nin İngiliz işçi sınıfı üzerine romanı "The Two Nations" temasının bilimkurgu yorumu olduğunu ancak artık söz konusu olanın iki farklı ulus değil iki farklı tür olduğunu Wells'in sözleriyle aktarırlar (Aldiss, Wingrove, 1988).

Carl Freedman'a göre Wells'in Zaman Makinesi, bilimkurgu edebiyatının ilk metnidir. Ona göre, her ne kadar bilimkurgunun Mary Shelley'nin Frankenstein'ı ile doğduğu söylenirse söylensin, Wells onu tekrar keşfetmiştir. Zaman Makinesi'nde hem bilimkurgu ile ütopyanın sentezini yakalamış hem de bilimkurgu edebiyatı için ütopyanın sunduğu potansiyeli değerlendirmiş, kurmuştur (Freedman, 2000).

Bu dönemin üzerinde durulması gereken bir diğer önemli bilimkurgu yazarı ise İki Gezegen Üzerine (Auf Zwei Planeten, 1897) adlı eseri ile Alman yazar Kurd Lasswitz'dir. 1897'de, neredeyse Wells'in Dünyalar Savaşı ile aynı yıl Almanya'da yayınlanan roman, büyük popülarite topladı ve akabinde bazı Avrupa dillerine de çevrildi. Ancak İngilizce'ye çevrilmesi için 1971'e kadar beklemesi gerekti. Aynen Wells'in romanında olduğu gibi Marşlılar, Kuzey Kutbuna iniş yaparak dünyaya gelirler. Ancak Lasswitz'in Marşlıları Wells'inkilerden çok farklı, insancıl ve güzel yaratıklardır. Duygularını ifade etmek için kullandıkları insan ölçülerinden büyük ve renk değiştiren gözleri vardır. (Dünyalıları ise 'küçük gözlüler' olarak adlandırılırlar.) Dünyanınkinden yüzlerce yıl ileride bir teknolojileri vardır. Wells'in Marşlılarının aksine dünyalıları katletmeyi hedeflemezler; onun yerine dünyalılarla birlikte çalışarak bir ütöpik dünya devleti kurarlar (Aldiss, Wingrove, 1988).

Bir diğ er Alman yazar ise aynı zamanda gazeteci de olan Paul Scheerbart'dır. Christian Ruosch'a g re Scheerbart, tam anlamıyla bir bilimkurgu yazarı sayılmamakla birlikte fantezi t r nde yazan diğ er yazarlardan da ayrı bir yeri vardır.  oğ nlukla form ve renkleri abarttığı kozmik ve oryantal d nyalar yaratmıştır. Eserlerinde, yıldızlar, kuyruklu yıldızlar ve gezegenler, duyarlı varlıklardır ve her Őey fiziksel ve sosyal olarak d nyadan farklı, onun aksine bir durum i indedir. (Science Fiction Studies, Eriřim tarihi: 04.04.2006) En  nl  kurgusal eseri Astrale Novelette'dir (1912). Paul Scheerbart, yazarlığından ziyade mimarlık  zerine d ř nceleri ile ses getirmiř, onun 'Cam Mimarlık' manifestosundan etkilenen Bruno Taut, K ln'deki Werkbund Sergisi i in 'Cam Evi'ni tasarlamıř ve Scheerbart i in 'mimarlıktaki tek ozan' demiřtir (Aktaran: Conrads, 1991). Ancak Brian Stableford'a g re, I. D nya Savařı ve sonrası, gerek Wells'ci olarak adlandırdığı Kurd Lasswitz'in biri Auf Zwei Planeten olan    eserinin gerekse Scheerbart'ın Astrale Novelette'sinin yarattığı heyecanı s nd rm řt r (Stableford, 2003).

20. yy'ın ilk  eyreğı, d nya tarihinde  ok  nemli iki geliřmeye sahne oldu. Bunlardan ilki I. D nya Savařı, ikincisi ise yine bunun i inde geliřen Sovyetler'in savařtan ayrılmasına neden olan Sovyet Devrimi idi. Bu b y k değıřimler, devlet, toplum, y netim bi imlerinin, totaliter toplum kavramı ve buna bağı olarak da  topyanın yeniden tartıřılmasına sebep oldu. Yalım'a g re "Bu yıllarda teknoloji, seri  retim ve makineleřme kavramları karřısında duyulan ř phe ve korkular, sanat, felsefe ve edebiyat alanında ortaya  ıkan  r nler aracılığı ile de ifade edilmeye bařlandı." (Yalım, 2002) Bu yeni arayıřlar, edebiyat alanında da  topyanın tekrar hareketlenmesine ancak bu sefer bir anlamda řekil değıřtirerek distopya olarak ortaya  ıkmasına neden oldu.

Distopya kelimesi yine  topya gibi anlamını Yunanca k klerinden alır. Bu kelime yer anlamındaki 'topos' kelimesine, bu sefer de zor anlamına gelen 'dys'  n takısının eklenmesi ile oluřmuřtur (Mouchard, 2003). İlk  rnekler arasında en  nl  olan,  zerine en  ok tartıřılan distopyalar, Yevgeni Zamyatin'in Biz'i (1924), Aldous Huxley'nin Cesur Yeni D nya'sı (1932) ve George Orwell'in 1984'  (1949) olarak sıralanabilir. Bu    romanın da ortak  zelliğı, birey kavramına tamamen yabancı bir toplum yapısının hakim olması, bunun her Őeyin  st nde duran, g ce dayalı bir iktidar, biraz da belirsizlik i eren bir Tek Devlet olması ve her    romanda da aktaranın sisteme tam manasıyla adapte olamamıř ya da bir řekilde sistemle kurduğı dengenin zedelenmiř, bir olduėunun, tekilliğinin farkına varan birey olmasıdır. Bunlardan da yola  ıkarak distopya kavramının temellerini kom n st  topya ve end stri devrimlerine ve tarihteki bu kırılmaların toplum bilinci  zerindeki etkilerine konuřlandırabiliriz. Her     rnekte de bu kavramların etkileri g r lmekle birlikte Biz ve 1984'te iktidarın g c   zellikle baskıcı bir g c olarak hissedilmekte, Cesur Yeni

Dünya’da endüstri devrimi ve seri üretime gönderme yapılmaktadır. Cesur Yeni Dünya’nın tanrısı, ilk olarak T-Modeli ile seri üretimi başlatmış olan Ford’tur. ‘Oh, my Lord!’ (Tanrı aşkına) deyişi burada karşımıza ‘Oh, my Ford!’ (Ford aşkına) olarak çıkar. Bu dünyada düzen ise soma adlı uyuşturucu madde ile sağlanmaktadır.

Krishan Kumar’a göre Zamyatin’in Biz’i ve Orwell’in 1984’ü açık bir biçimde Sovyet düşünce sistem ve pratiğine ve bu yapının geleceğini göstermeye yöneliktir. 1984, buna ek olarak ise döneminin Hitler Almanyası ve Franco İspanyası deneyimlerinden de izler taşıyordu. Huxley’nin ise “eleştiri oklarının hedefi daha muğlaktı; ama orada betimlediği nefret edilesi geleceğin, büyük oranda kitlesel, makineleşmiş, ticari uygarlıkların en gelişkin örneği olarak görülen Amerika Birleşik Devletleri’nin bir izdüşümü olduğu açıktır.” (Kumar, 2005)

Ütopya, mutlak bir durum belirtirken, bir sonken distopya, geleceğe dair bir kurgu oluşturur. Gérard Klein’a göre “Distopya, toplumumuzun belirleyici çizgilerinden birinin acemice azması sonucu kötüye gitmiş bir gelecek dünyanın betimidir.” (Klein, 2003) Olası bir gelecekle ilgileniyor olması ve Klein’ın bahsettiği türden bir sapmayı kurgulayabileceği en zengin alanlardan birinin teknoloji olması nedeniyle distopya, bilimkurgu ile yakın ilişki içindedir. Ütopyadan daha bile fazla olarak yolu bilimkurgu ile çakıştır.

Bilimkurgunun edebiyatın kabul gören bir türüne dönüşümünde, BK dergilerinin önemi göz ardı edilemez. Özellikle 1926-1960 arası dönem bazı bilimkurgu eleştirmenlerince Magazine Era olarak da adlandırılmaktadır. Yalım’a göre bu anlamda bahsedilebilecek ilk magazinler, 1919’da bir yıl süreyle yayınlanan Thrill Book ve 1923’te H.P. Lovecraft’ın öykülerini yayınlayan Weird Tales olmalarına karşın, gerçek anlamda bilimkurgu edebiyatını konu edinen ve bu anlamda bir içerik geliştiren ilk dergi Amazing Stories’dır (Yalım, 2002). 1926’da kuruculuğunu Hugo Gernsback’ın yaptığı ve bilimkurgu kelimesinin de ilk yazılı ortamı olan Amazing Stories Dergisi, Jules Verne, H.G. Wells ve Edgar Allan Poe gibi türün ilk yetkin temsilcilerinin hikayelerinin yanı sıra o dönemde yazılan yeni örnekleri de kısa hikayeler ya da diziler olarak yayınlamış, bilimkurgu edebiyatının daha geniş kitlelere ulaşmasında önemli rol oynamıştır. Lüksemburg’lu olan Gernsback, Lüksemburg ve Almanya’da teknik eğitim görmüş, 1904’te kendi geliştirdiği bir pil modelini pazarlamak üzere Amerika’ya gitmiştir. 1911’de editörü olduğu Modern Electrics dergisinde, radyo, televizyon, radar, otomatik içecek dağıtım makineleri gibi teknolojik gelişmelerin hayatı nasıl etkileyeceğine dair yazdığı Ralph 124C41+ adlı romanı makaleler halinde yayınlamış, giderek teknik gelişmelere dayalı bir gelecek kurgusunun peşine düşmüş ve bu da onu bilimkurguya yöneltmiştir (Baudou, 2005). Roberts’a göre “Gernsback bir editör olarak tercihini doğrudan bilim üzerine

temellendirmiş, neredeyse didaktik olarak tanımlanabilecek kadar eğitici niteliğe sahip bilimkurgu eserlerinden yana kullanarak, tüm gücünü türün gelişimini şekillendirmek için kullanmıştır.” (Aktaran: Yalım, 2002)

Amazing Stories’i takiben kurulan dergiler arasında ilk sırayı 1930’da F. Orlin Tremaine tarafından kurulan Astounding Stories of Super Science Dergisi alır. Derginin baş editörlüğüne kendisi de eğitimi dolayısıyla bilim formasyonuna sahip ve yine Gernsback gibi bilimsel temelli bir kurguyu benimseyen John W. Campbell’in geçmesi ve derginin adını Astounding Science Fiction olarak değiştirmesi ile dergi, Campbell’den önce benimsediği pulp magazin anlayışından uzaklaşmış ve Clifford D. Simak, Isaac Asimov, Lewis Padgett, A.E. Van Vogt, Theodore Sturgeon, Lester del Rey, Robert A. Heinlein gibi Amerikan bilimkurgu edebiyatının ilk yapıtlarını veren bir yazar nesli için ortam oluşturmuştur (Baudou, 2005). Roloff ve Seeßlen’e göre “1920 ve 30’ların magazin bilimkurgularında özellikle, hayal ürünü, düşsel aygıtlar aracılığıyla insanlığın eski düşerinin gerçekleştirilmesi teması ağır basarken, Campbell’in etkisi altında bilimkurgu, geleceğin teknolojisinin sosyal hayata olası etkilerini de tematize etmeye başlar.” (Aktaran: Yalım, 2002)

1930’ların sonu ve Campbell’in editörlüğündeki Astounding Science Fiction dergisi, bilimkurgu edebiyatında yeni bir yaklaşıma ortam hazırlar. Bilimkurgu edebiyatı, ciddi anlamda toplumsal dinamikler ile ilgilenmeye başlamıştır. ‘Altın Çağ’ olarak da adlandırılan bu dönem özellikle 1939’da Robert A. Heinlein, Isaac Asimov ve Theodore Sturgeon’ın da dergiye katılmasıyla pekişir. 1940’ta Heinlein’in Amerika Birleşik Devletleri’ni yöneten dini totaliter bir rejimi konu alan If This Goes On... adlı kısa hikayesi yayınlanır. 1941’de Heinlein Bir Gelecek Tarihi projesi üzerine çalışmaktayken Asimov, Üç Robotik Yasasını geliştirir. Yine bunu takiben temellerini attığı Vakıf serisi, Aldiss ve Wingrove’a göre vurdulu kırdılı space opera’ya bir tepkidir (Aldiss, Wingrove, 1988). Bilimsel yöntemin toplum sistemine uyarlanması deneysel bir üslupta ele alan, (daha sonraları, 1951-1986 yılları arasında Vakıf serisi altında toplanacak olan) hikayeler Hari Seldon’ın Galaksi İmparatorluğu’nun çöküşünü ve olası bir Karanlık Devri (Dark Age) önlemek amacı ile bilim adamı ile bir Vakıf kurması ve psikotarih (psychohistory) kavramını geliştirmesi ile başlar. Brian Attebery’ye göre psikotarih teorisi, kalabalık bir insan grubunun akışkan bir madde mantığı ile hareket ettiğini, bir molekülünün hareketinin tahmin edilmesinin çok güç olmasına karşın akışkanın tamamının hareketinin öngörülebilir olması benzetmesi üzerine kuruludur. Böylelikle sosyal bilimler ve dinamikler sadece Asimov değil diğer bilimkurgu yazarlarının da ciddi ölçüde ilgilendikleri kavramlar olmaya başladılar (Attebery, 2003). Aldiss ve Wingrove’a

göre Heinlein ve Asimov magazin bilim kurgusuna edebi bir kural ve düzen getirmişlerdir (Aldiss, Wingrove, 1988).

Astounding Science Fiction'ı 1949'da yayın hayatına başlayan The Magazine of Fantasy and Science Fiction ve 1950'de Galaxy adlı dergiler izlemiştir. Bu dergilerin yazılarını yayınladıkları yazarlar arasında da Philip K. Dick, Robert F. Young, Roger Zelaney ve Ray Bradbury, Alfred Bester, Robert Sheckley gibi bilimkurgu edebiyatının en önemli isimlerinden bazıları yer almaktadır. Yine bu dönemde, Fransa'da da bilimkurgu adına önemli gelişmeler olmuştur. Özellikle kendisi bilimkurgu yazarı olmamasına karşın eserlerinde zengin, fantastik bir içerik işleyen Boris Vian, yaptığı çevirilerle türün ateşli bir savunucusu olmuştur. 1951'de Hachette Yayınları, Gallimard Yayınlarıyla ile işbirliği içine girmiş, E.Hamilton, T.Sturgeon, C.S.Lewis, Van Vogt, Asimov, Heinlein, C. Simak gibi pek çok önemli Anglo-Sakson kökenli yazar Fransızca'ya çevrilmiş ve bir "Fantastik Bölüm" oluşturmuştur. İleriki aylarda Fransız yazarlara da koleksiyonda yer vermiştir. Aynı dönemde, Amerikan bilimkurgu dergileri Fiction ve Galaxy'nin Fransızca versiyonları yayınlanmaya başlamış, Francis Carsa, Jaques Sternberg, Gérard Klein ve Phillipe Curval gibi yazarları bünyesinde barındıran bir Fransız Ekolü doğmuştur (Baudou, 2005).

II. Dünya Savaşı, nükleer savaş tehdidi, ABD ile Sovyetler Birliği arasında başlayan soğuk savaş dönemi, sanayileşme, 1950'lerde bilimkurgu edebiyatında yansımalarını buldu. Philip K. Dick, 1955'te kaleme aldığı "Bilim-Kurgudaki Karamsarlık" başlıklı makalede, bilimkurgunun durumunu şöyle ifade eder: "İnsan ırkının geleceğini irdeleyen bilim-kurgu, bilime ve bilimsel gelişmelere karşı bugün dünyada duyulan inançsızlığın ve bu inanç kaybı nedeniyle güzel yarınlara olan inancımızı yitirdiğimiz, art arda gelen tedirginliklerin sahnesi olmuştur. Eli kulağında, yaklaşan bir felaket olduğu hissini yansıtmakla, bilim-kurgu yazarı, sorumluluk sahibi bir yazarın tavrını benimsemekten başka bir şey yapmamaktadır." (Aktaran: Baudou, 2005) Buna bağlı olarak Philip K. Dick, Yüksek Şatodaki Adam (1962), Simulakra (1964), Doktor Bloodmoney (1965), Ridley Scott tarafından 1982'de 'Blade Runner' olarak filmi çekilen Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968), Ubik (1969) gibi en ünlü eserlerinden bazıılarını ileriki yıllarda vermiştir.

1950'lerde dikkat çeken yazarlar arasında, Mars Yıllıkları (1951) ve Fahrenheit 451 (1953) gibi romanları ile Ray Bradbury, Farmer in the Sky (1950) ve The Puppet Masters (1951) gibi romanları ile Robert A. Heinlein sayılabilir.

Ray Bradbury, Fahrenheit 451'de (~233°C: kitapların alev aldığı derece), bilginin güce eşit olduğu denkleminden yola çıkarak, kitapların yasaklandığı ve yakıldığı,

tamamen tüketime dayalı bir distopya kurmuştur. Yalım!a göre “Bu toplumda düzen herhangi bir devrim ya da savaş sonucu oluşturulmamıştır. İnsanlar siyasi ve teknolojik gelişmelere yavaş yavaş ve farkında olmadan adeta sistem tarafından uyutularak uyum sağlamaktadırlar.” Fahrenheit 451, McCharty anlayışına karşı bir tepkidir (Yalım, 2002).

Mars Yıllıkları, Mars üzerine yazılmış diğer bilimkurgu romanlarından farklı bir yere sahiptir. İnsanlığın Mars’ta kolonileşmesini anlatan roman, birbirini takip eden, kronolojik olarak sıralanmış hikayelerin peş peşe dizilmesi ile kurulur. Mars’a inen ilk astronotların götürdüğü suçüçeęi mikrobu ile Marslıların dünyadan teknik açıdan daha gelişmiş, iyi niyetli uygarlıkları es kaza son bulur. Çok az sayıda Marslı, bir tür mutasyon geçirip bedenlerinden arınarak insanlığın kendi dünyalarına yerleşmesini izlerler.

“Uzak bir sahildi Mars ve insanlar dalgalar halinde vurdular ona. Her dalga farklı ve her dalga bir öncekinden daha kuvvetliydi. ilk dalgayla birlikte boşluęa, soęuęa ve yalnızluęa alışkın insanlar geldiler; vücutlarında bir dirhem yağ olmayan, senelerin yıprattıęı yüzleri, çivi başı gibi gözleri, eskimiş eldivenleri andıran o her şeye i dokunmaya hazır elleriyle, kır kurtları ve sığır çobanları. Mars onlara hiçbir şey yapamazdı, çünkü Mars arazisi kadar uçsuz bucaksız bozkırlarda ve ovalarda hayata gözlerini açmışlardı. Geldiler ve her şeyi biraz daha az boş hale getirdiler, böylelikle diğerleri izleyebilecek cesareti bulabileceklerdi. Boş pencerelere camları, camların ardına da ışıkları koydular.”

(Bradbury, 2000)

Zühtü Bayar’a göre Robert A. Heinlein’in ırkçı, sağ görüşleri, eleştirilere hedef olmasına neden olmuş, ancak buna karşın “The Puppet Masters, soęuk savaş döneminin komünizm paranoyasını iyi temsil eden romanı olmuştur.” The Puppet Masters, uzaylıların kötü niyetle dünyaya saldırımları üzerine, H.G.Wells’ten beri süregelen klasik bilimkurgu geleneęinin bir devamı olmakla birlikte, ideolojik bir perde arkası da vardır. Bu uzaylılar, yok etmek için deęil, insanın sırtına yapışarak, sinir sistemini ele geçirmek ve onu bir kuklaya çevirmek suretiyle dünyayı istila etmek amacını güderler. “Bu istila eylemi, açık ya da gizli, bir ideolojik farklılaşma ve çatışmanın da simgesidir. Romanın yayın tarihinin Sovyetler Birlięi ile Birleşik Devletler sonrasındaki soęuk savaşın yeni yeni hareketlenmeye başladıęı yıllara rastlamış olması boşuna deęildir. Buna, Heinlein’in ‘panamerikancı’ ve ‘ırkçı’ tutumu da eklenince; ‘The Puppet Masters’ın, Amerika’nın Sovyetler Birlięi tarafından işgal edileceęi paranoyasını yansıtmakta olduęu ileri sürülebilir.” (Bayar, 2001) Aynı paranoyanın bir uzantısı olarak 1954’te Jack Finney kaleme alınan The Body Snatchers, Don Siegel tarafından 1956’da Invasion of the Body Snatchers olarak filme uyarlanmıştır.

Yine 1950'lerde, bilimkurgu edebiyatının içinde fantastik kurgu olarak da adlandırılan çok önemli bir yan tür oluşmuştur. J.R.R. Tolkien, Yüzüklerin Efendisi ile bir gelenek yaratır. Hobbit'le başlayan hikaye 1954-1955 yıllarında Yüzüklerin Efendisi Üçlemesi ile devam eder. Tolkien'in coğrafyası, krallıkları, ülkeleri, her biri kendine has özellikleri olan ırkları, dilleri ile kurduğu Middle Earth'te, 3. Çağ'da Dark Lord Sauron, tekrar dirilmek ve dünyayı karanlığa gömmek için güçlerini toplamaktadır. Tek ihtiyacı olan Güç Yüzüğü ise, kaderin cilvesi, son derece barışçıl, yemek ve huzur dışında bir şeye çok da fazla önem vermeyen Hobbitlerin elindedir. Başta yüzük taşıyıcısı Frodo olmak üzere, üç hobbit arkadaşı, Sam, Mery ve Pippin, gri büyücü Gandalf, Isildur'un varisi Aragorn, Gondor vekilharcının oğlu Borromir, Orman Elflerinden Legolas, ve cüce Gimli'den oluşan Yüzük Kardeşliği, yüzüğü yapıldığı ve yok edilebileceği tek yer olan Doom dağına götürmek üzere yola çıkarlar. Üçlemenin sonunda, öleni kalanıyla, ihanet ve dostlukla... görev tamamlanır, yüzük yok edilir.

Aldiss ve Wingrove'a göre, bu kadar geniş çaplı bir proje üzerine üretilen teorilerden biri, bütün hikayenin bir II. Dünya Savaşı alegorisi olmasıdır. Orta Dünya, 'tutucu adamın ütopyası'dır. Sauron ise endüstriyi temsil eder. Sauron'un kuklası haline gelen eski iyi, beyaz büyücü Saruman ordular için gerekli silahları yaptırırken şöyle der: Eski dünyanın ormanları, endüstrinin ateşinde yanacaklar. Tolkien'in gençliği düşünülecek olursa bu, Endüstri Devrimi'ne açık bir göndermedir (Aldiss, Wingrove, 1988).

Ursula K. Le Guin, fanteziyi modern bilimkurgunun bir eyaleti olarak adlandırır ve ilk defa bu alanın içinde gerçek bir roman karakterine Yüzüklerin Efendisi'nde, dörde bölünmüş bir şekilde Frodo, Sam, Gollum ve Smeagol'un karakterlerinde rastlandığını söyler. "Eğer, Frodo'yu Sam Gollum ve Smeagol ile aynı kaba koyarsanız -onlar da aynı yere uyarlar zaten- kesinlikle karmaşık ve olağanüstü bir karakter elde edersiniz." (Le Guin, 2002) Sonuçta Yüzüklerin Efendisi, büyük bir başarı elde eder ve bilimkurgunun içinde yepyeni bir alan tarif etmiş olur.

1950'lerde bilimkurgu edebiyatı sadece işlediği konular bakımından değil, aynı zamanda metnin özellikleri bakımından da büyük bir değişim geçirmiştir. Bu zamana kadar dergilerde, öyküler ve kısa hikayeler ya da cep kitapları olarak yayınlanan bilimkurgu edebiyatı giderek roman formatını kullanmaya başlamış, karakterlerin üzerine daha çok eğilmiş, böylelikle de diğer edebiyat türleri arasında kendisine daha sağlam bir yer edinmiş ve okuyucu kitlesi de buna bağlı olarak genişlemiştir (Yalım, 2002).

1960’larda İngiltere’de Ted Carnell’in kurduğu, 1964’te yönetimini Michael Moorcock’a devrettiği New Worlds Dergisinin başlattığı New Wave (Yeni Dalga) hareketine Thomas Disch, Norman Spinrad, Samuel Delaney gibi Amerikalı yazarların da katılmasıyla toplumsal ve politik eleştiri üzerine yakın bir geleceğe dair bir kurgunun çekirdeğini oluşturduğu yeni bir tarz başlamıştır. Jaques Baudou’ya göre “onlar yalnızca öykü anlatıcıları olmakla yetinmiyordu... Bilimkurguya pozitif bilimlere yerine sosyal bilimlere katmayı yeğlediler.” Yeni Dalga hareketinin üzerinde durduğu toplumsal konular gibi benzer sosyal dinamikler de kendilerine bilimkurgu alanında yer buldular. Feminizm, ekoloji gibi temalar da bu alana taşındı (Baudou, 2005). Dergi 1970’te yayın hayatına son verene kadar pek çok önemli antoloji çıkardı.

1950’lerle birlikte, Stalin Döneminin bitmesi (1953) ve Rusya’nın yürüttüğü Sputnik Programı (1957 itibarıyla yörüngeye gönderilen ilk yapay uydular), 1969’da insanın Aya ayak basması, 1960 ve 70’lerde gerek Amerikan gerekse Rus bilimkurgusunu ciddi bir şekilde etkiledi. Rus bilimkurgusu, bir yandan “ideolojinin ve onun dogmalarının, sosyalist gerçekçiliğin ve kurallarının oldukça açık biçimde sınıldığı ve mantığın (yani devlet mantığının) güçlerine karşı bilinçsizliğin isyanını açıkça ifade edebilen tek tür” olma özelliğini koruyor öte yandan da diğer dünyaların peşine düşüyordu. Bu dönemde dikkat çeken Rus bilimkurgu yazarları, Piknik na obochine (İngilizce’ye 1977’de Roadside Picnic olarak çevrilmiştir.) adlı eserlerinin 1979’da Andrei Tarkovsky tarafından Stalker adı ile sinemaya uyarlanması ile Boris ve Arkady Strugatski kardeşlerdir. Ancak Stalker, Tarkovsky’nin Solaris’ten sonra ikinci bilimkurgu filmiydi ki; ilk filmi, Solaris, Rus kardeşlerden daha ünlü, Polonyalı bir bilimkurgu yazarının imzasını taşıyordu, Stanislaw Lem. Doğu Avrupa’nın en ünlü bilimkurgucularından biri olan Lem’in “anlaşılması güç uzaylı uygarlıklarla karşı karşıya gelen insanlığı ve onun bu uygarlıkları kavrama çabalarını yazma” girişimi, bilimkurgu tarihinde çok önemli iki eserin hayat bulması ile sonuçlandı: Solaris (1961), Yenilmez (1964) (Baudou, 2005).

Solaris, yaşayan, insanınkinden farklı olmasına rağmen bilinç sahibi, bir tek organizma olan bir okyanusla kaplı uzak bir gezegendir. Bayar’a göre Lem’in Solaris’te anlatmak istediği, insanoğlunun evrende yalnız olmadığı, sonsuz olasılıklar içinde mutlaka kendinden farklı da olsa bir yaşam türüne rastlayacağı ve bu durumun onun bu en büyük sorunsalını daha da kaotik bir hale getireceğidir (Bayar, 2001).

1960’ların üzerinde durulması gereken diğer önemli yazarları arasında ise, bilimkurgunun ana vatanı sayılabilecek Anglo-Sakson kökenli iki yazar, Philip K. Dick ve Frank Herbert sayılabilir.

John Brunner, Philip K. Dick için “Dick dünyanın en parlak bilimkurgu yazarıdır.” demiştir (Aktaran: Baudou, 2005). Philip K. Dick’in Yüksek Şatodaki Adam (1962), Simulakra (1964), Doktor Bloodmoney (1965), Ubik (1969) gibi romanlarının yanı sıra sözü edilmeden yetkin bir bilimkurgu tarihi oluşturulamayacak olan başyapıtı Do Androids Dream of Electric Ship? (1968), insanın makineye yüklediği kimlik, insanlık ve türün var olma savaşını konu alır. İnsanın yarı çölleştirdiği, doğal hayatı neredeyse mahvetmiş, türlerin büyük bir kısmının yok olmasına, diğerlerinin ise sayıca azalmasına neden olduğu bir dünyada, makine ise giderek insanlaşmış ve kendi türünü devam ettirmek için insanlığa savaş açmıştır.

İngiliz yazar Frank Herbert, çöl gezegeni Dune (1965) ile, roman yayınlandığı yıl hem Hugo hem de Nebula Ödülünü birlikte kazanmıştır. Herbert, günümüzden 8 bin yıl ileri bir gelecekte, dini ve mistik öğelerle yönetilen bir dünya kurgulamıştır. Bayar’a göre, Frank Herbert’in Dune’la söylemek istediği şudur: “Bilim ve teknoloji ve buna bağlı olarak da uygarlık ne kadar ilerlerse ilerlesin, Platon’un da iki buçuk bin küsur yıl önce söylediği gibi, insanlar maddi nesnelerin bizzat kendileriyle ilgilenmektense, mağara duvarında oynaşmakta olan gölgeleriyle ilgilenmeyi severler. Dinler, mitolojiler, efsane ve hurafeler de bu yüzden doğarlar. Çünkü insanoğlu, açıklamakta bir sürü engellerle karşılaştığı yaşamın özüne, ancak bu yolla varılabileceğini sanır. Frank Herbert adeta Karl Marks’ın tersine, devrimlerin her zaman ileri istikamette gerçekleşmediğini, başka bir deyişle tarihin çarkının sürekli ileri dönmediğini, arada bir ama esaslı surette geriye de döndüğünü ‘Butleriyan Cihat’ hareketini anlatarak açıklar.” (Bayar, 2001) (‘Butleriyan Cihat’ Dune evreninde, bir zamanlar akıllı makinelerle karşı verilmiş savaş)

1970ler, ırk ve cinsiyet temalarının tartışıldığı bir dönemdir, bu da bilimkurgu edebiyatının karşımıza azınlıkların da üzerine eğildiği, kendilerini ifade etmek için yeni bir ortam olarak gördükleri bir alan olarak çıkmasına neden olur. Bu zamana kadar da Mildred Clingerman, Miriam Allen Deford, Margaret St Clair, Carol Emshwiller... (1950’ler) gibi bazı kadın bilimkurgu yazarlarının ürün vermiş olmasına karşın, eserleri hep bilimkurguda olsa olsa yan bir tür olarak görülmüş, Ladies Magazine Fiction olarak adlandırılmış ve bilimkurgu yine erkeklere ait bir alan olarak kalmıştır. Ancak 70lerle birlikte Ursula K. Le Guin (özellikle de Karanlığın Sol Eli feminist ütopyasıyla), Marge Piercy gibi kadın yazarlar, bilimkurgu alanında kabul görmeye başlamışlardır. Elisabeth Anne Leonard, bilimkurguda ırk ve etniği tartıştığı çalışmasında, mevcut bir sosyal problemi, bilimkurgu alanında abartarak bir distopya yaratmanın, o duruma dikkat çekmek için sıkça kullanılan bir metot olduğunu ancak amacın ırkçılık gibi hassas bir noktaya dikkat çekmek olması halinde, bunun okuyucu kesiminin bir kısmını sözcüğü beyaz diğer kesimini ise siyah kabul edersek, mutlaka bir kesimi sinirlendireceğini öne

sürer. Bilimkurgu okuyucusunun ise, kahramanın betimlendiği durumlar dışında, onu beyaz olarak algılamaya eğilimli olduğunu ekler. 70'lerle birlikte, Samuel Delaney, Charles Saunders, Walter Mosley gibi siyahi yazarlar, bu alanda ürün vermeye başlamış, böylelikle, bilimkurgu edebiyatının sosyal misyonu daha da önemli bir hal almıştır. 1980'ler itibariyle ise özellikle bilimkurgu dizilerinin bu anlamda daha homojen bir yapı kazandığına ve Star Trek'te siyah bir kaptan görmenin eskisine nazaran daha inanılır olduğuna dikkat çeker (Leonard, 2003).

1980'ler bilimkurgu için yeni bir çağa işaret eder. Bu dönemde, enformasyon teknolojilerinin gelişmesi, bilgisayar ile veri tabanlı bir yaşam modelinin internet vasıtası ile dünyanın dört bir yanına dağılmasının yanı sıra televizyon dizileri, reklamlar, bilgisayar oyunları da inanılmaz bir süratle artmış, bilimkurgu kendine hem bu ortamda yer bulmuş hem de bu yeni dünya, bilgi dünyası üzerine senaryolar tasarlayarak kendine yeni bir tür geliştirmiştir. Bu yeni dönemde, bilimkurgu edebiyatında, sıkça işlenen temalar, çok uluslu şirketler, bilgi ağları ve siberuzay kavramları ve giderek bunların çevresinde oluşan cyberpunk edebiyatı, günümüzün bilimkurgu anlayışını tanımlar olmuş, eski bilimkurgu yazarının eleştirisine maruz kalmasına karşın pek çok bilimkurgu yazarını da kendisine çekmiştir.

John Clute'a göre 1980'ler ve 1990'larda bilimkurgu edebiyatı gözle görülebilir değişimlerin dünyasına gönülsüz bir veda niteliğindeydi. Bilgisayarı görünmez bir karmaşa yerine boyutu ile ifade ederken günün maddesiz dünyasını tasarlamada, öngörmede başarısız olmuşlardı. Octavia E. Butler, Samuel R. Delany, Thomas M. Disch, Ursula K. Le Guin, Joanna Russ ve John Varley gibi yazarların çalışmaları ise yine Clute'a göre benzini tükenmiş bir motoru yeniden tasarlama çabasından öteye gitmiyordu. 1980'lerin başında, enformasyon teknolojilerinde patlama yaşanıp, 1990'ların başında da internetin yaygın kullanımı ile anladığımız, algıladığımız fiziksel dünya kavramı üzerine tartışmalar, bu terimler üzerinden hız kazanıncaya değin, bilimkurgu edebiyatı atıl ve düzensiz bir yapı içindeydi. Günün dinamizmini yakalayan, bu yeni düzen üzerine kafa yoran cyberpunk akımı böyle bir ortamda hayat buldu (Clute, 2003).

Sabine Heuser'e göre, kimilerince 'yazı okulu' ('school of writing') ya da sadece 'akım' ('the Movement') olarak adlandırılan bu alan nihayetinde cyberpunk olarak etiketlenmiş ve edebiyattaki yeri tam olarak netleşmese de birkaç temsili metne dayalı olarak bilimkurgunun bir alt türü olarak adlandırılmıştır. Heuser, akımın tanımlanmasında önemli üç aşamaya dikkat çeker. Bunlardan ilki, cyberpunk'ın temel metni sayılan ve dünya çapında bir okuyucu kitlesine sahip William Gibson'ın Neuromancer romanı, onu takiben Pat Cadigan ve en son olarak da bilimkurgu ile cyberpunkın kesişiminde yer alan Neal Stephenson'dır. Heuser, Peter Nicholls'un

cyberpunk için getirdiği analizi benimser, “dünyanın algılanmasındaki değişim, bazen bilimin terimleri ile bazen toplumun terimleri ile”; burada kastedilen algılanan dünyalardan birinin diğerinin yerini alması, birincil kurgusal dünyanın sahte olması ikincisinin ise ‘gerçek’ olarak karşımıza çıkmasıdır. İşte -matrix, grid, sistem, metaverse- olarak edebiyatta kendini tasarlayan bu kurgusal dünya siber uzaydır. Heuser’e göre cyberpunk terimindeki siber anlamı buradan gelmekte iken, punk Bruce Betheke’nin 1983’te yazdığı genç hackerlarla ilgili bir kısa hikayeden geldiği bilimkurgu yazarları ve fanları tarafından pek de fazla bilinmeyen bir gerçektir (Heuser, 2003).

John Clute’a göre, cyberpunk, ilk olarak William Gibson’ın Neuromancer’ı ile iç dünyanın karanlık magalopolisini inşa etmeye girişti ve bir alt tür olmasına karşın dünyayı bilginin terimleri ile okunabilir, manipüle edilebilir ve değiştirilebilir bir figür olarak ele alması ile bilimkurgu edebiyatını şekillendirmeye hatta güncel bilimkurguyu tanımlamaya başladı. Clute’a göre siberuzay edebi bir metafordur ve Gibson, bunu tanımlarken Vernor Vinge’in True Names’i (1981) ile Ridley Scott tarafından 1982’de ‘Blade Runner’ olarak filmi çekilen Philip K. Dick’in Do Androids Dream of Electric Sheep? (1968) romanının oluşturduğu altyapıdan esinlenmiştir. Kendisinden sonra yapılan bütün edebi tanımlamalar da onun tasvirlerine benzer şekilde gelişmiştir (Clute, 2003). Bilimkurgunun yeni alanı Gibson’ın ifadesi ile tanımlanmış oluyordu:

“Siberuzay. Matematiksel kavramların öğretildiği çocuklar tarafından, her milletten milyarlarca yasal operatörün deneyimlediği, her gün yaşanan içgüdüsel ve tepkisel bir halüsinasyon... İnsan sistemindeki her bilgisayarın bankalarından çalınan verilerin grafiksel bir göstergesi. Düşünülemez bir karmaşıklık. Işık çizgileri, belleğin mekansızlığında, verilerin kümelerinde ve takımyıldızlarında gezindi. Şehir ışıkları gibi geri çekilen...”

(Gibson, 2003)

20.yy’ın sonu ve milenyuma gelindiğinde, bilimkurgu 100 yıla yakın resmi tarihi içerisinde, pek çok öngörülerde bulunmuş, farklı gelecekler ve geçmişler tasarlamış, toplumlar hayal etmiş, devletler kurmuş, onlara başkaldırmış, dünya üzerinde, farklı gezegenlerde, yer altında ya da uzayda şehirler inşa etmiş, mekanik, kimyasal, biyolojik silahlar üretmiş, onlarla savaşmış, gezegenleri çöle çevirmiş, yeni gezegenler keşfetmiş, farklı yaşam formlarına hayat vermiş, insanı onlarla ve her defasında aslında kendisiyle yüzleştirmiş, bir anlamda, insanlığın tarihinin bir yüzünü, bir yansımasını kaleme almış ya da beyaz perdeye yansıtmıştır. 100 yıl içerisinde, başlangıçta hayal olan pek çok şey bugün gerçek olmuş ya da gerçek olabilecek kadar simülasyonu üretilmiştir. Özellikle sinema endüstrisi ve televizyon ekranlarında, bilimkurgu imaj ve simülasyonları o kadar çok yer almaktadır ki, izleyici farkında olmadan bunları benimsemekte, içselleştirmektedir.

Fransız sosyolog Jean Baudrillard, simulasyonun durumunu, mevcut gerçeklik ve bilimkurgu ile olan ilişkisini irdelerken simulakrları üçe ayırır:

“uyumlu, iyimser ve Tanrının yaratmış olduğu ideal doğanın aynısını oluşturmayı amaçlayan imgeleme, taklit ve kopyalama üstüne kurulmuş doğacı, doğal simülakrlar, tüm üretim düzenini kapsayan enerji ve güç üstüne kurulmuş, makinelerin somutlaştırdığı üretici özelliğe sahip, üretici simülakrlar- insana olan inancı evrensel boyutlara ulaştırmayı hedefleyen, sürekli bir yayılma eğiliminde olan ve nerede başlayıp nerede bittiği belli olmayan bir enerjiyi özgürleştirmeye çalışan simülakrlar, bilgi, model ve sibernetik oyunlardan oluşan ‘total bir işlemsellik, hipergerçeklik ve total bir denetimi amaçlayan’ simülasyon simülakrları.”

İlk grup ütopya, ikinci grup bilimkurgu üretirken üçüncü grup simulakrlar yani simulasyonun simulasyonu ki bunlar Baudrillard’ya göre günümüz gerçekliğini temsil eden kopyanın kopyasının üretilme durumuna denk düşerler, bir belirsizliği, boşluğu tanımlayarak aslında hiçbir şey üretmezler. Bu ise bilimkurgunun sonudur. Baudrillard’ya göre “Aralarında belli bir mesafe yoksa ne gerçekten söz edilebilir ne de düşselden.” İnsanoğlu, düşleyebilmek için gerekli olan tüm aşkınlığı ve bilinmezi yok etmiş, tüketmiştir. Dünya, en gereksiz detayına kadar kodlanmış ve yalnızca mallardan değil aynı zamanda düşselliği yok eden değerler, göstergeler ve modellerden oluşan evrensel bir Pazar tarafından sarmalanmıştır. Baudrillard’ya göre “uzayın keşfi, insanlığa kendi gerçekliğini yitirtmeyle ya da onu simülasyonun hipergerçeği içine itmeyle eşdeğerli bir şeydir...Bu, metafiziğe, fantazma ve bilimkurguya bir son vermek demektir. Yeni çağın adı hipergerçeklik çağıdır.” Bu hipergerçeklik çağı içinde, insanoğlu, geçmişe bakarak ve onu tekrar tekrar canlandırarak, kopyalayarak, içinde kalan son düş gücünü de yok edecek, böylelikle bilimkurgu bir son bulacaktır (Baudrillard., 1982).

4.2. Çalışmada Seçilen Metinler Üzerine Genel Notlar

Bu çalışmada, bilimkurgu edebiyatı, İnsan, Makine ve Mekan başlıkları altında ele alınacak ve örnekler üzerinden romanın en önemli yapıtaşları olan bu üç konu incelenecektir. Sınıflandırmanın bu şekilde olmasından dolayı, öncelikle seçilen metinlere dair genel bilgi, burada kronolojik sırası içerisinde aktarılacaktır. Metin seçiminde, bilimkurgu ile ilgilenmeyenlerin dahi en azından bir kere duymuş olduğu ünlü eserlerin yanı sıra, Wells ve Asimov’un üzerinde nispeten daha az durulmuş hikayelerine ve genç Türk yazarların bilimkurgu öykülerine yer verilmiştir.

H.G.Wells: Plattner Hikayesi (1896), Kristal Yumurta (1897)

İlk iki metin H.G.Wells’e ait Plattner Hikayesi (1896) ve Kristal Yumurta’dır (1897). Bu metinlerin her ikisi de önerdikleri farklı boyut kavramları dolayısıyla

seçilmişlerdir. Plattner Hikayesi'nde, kasabanın lisesinde kimya öğretmeni olan Mr. Plattner, ders sonrasında yaptığı bir deney esnasında, işlerin pek de beklendiği gibi gitmemesi sonucu, kendini bilmediği bir yerde bulur. Bu yer, kendi yaşadığı dünya ile izdüşümsel bir şekilde iç içe bulunan farklı bir dünyadır. Hikaye, buranın dördüncü boyut olduğu varsayımı üzerine şekillenir. Mr. Plattner, bulunduğu bu yeni ortamda, eski dünyasını da zaman zaman görebilmekte ancak geri dönüş yolunu bilmemektedir. Bu dünyanın güneşi soluk yeşil bir ışık yayar ve bunun dışında tamamen karanlık hakimdir. Siyah, mezar benzeri yapıları ve kurbağa larvasına benzeyen, Mr. Plattner'in bir kısmını tanıdığı insanlara benzettiği, gövdesi olmayan başlardan ibaret sakinleri vardır. Mr. Plattner, burada geçirdiği dokuz günün sonunda, yine bir kaza eseri kendi dünyasına döndüğünde, sağ ve sol tarafları yer değiştirmiştir. Wells, bu değişimin ancak nesnenin dördüncü boyutta katlanması ile mümkün olabileceğini savunur. Kristal Yumurta hikayesinde ise, antikacı Mr. Cave, dükkanında bulunan kristal yumurtadan bir ışık yayıldığını fark ettikten sonra, bu nesneyi yakından incelemeye başlar. İncelemelerin sonunda, kristal yumurtanın dünya ile mars arasında görsel bir iletişim aracı olduğunu keşfeder ve gördüklerini Mr Wace'e aktarır.

Yevgeni Zamyatin: Biz (1924)

Bir sonraki metin, distopyanın en önemli temsilcilerinden biri sayılan Biz'dir (1924). Yevgeni Zamyatin'in Biz'i, [muhtemelen] bizim dünyamızda, 26.yy'da , 'Tek Devlet' in ve zaman çizelgesinin egemenliğinde, cam bir dünyada yaşayan, isimleri değil numaraları olan, 'ben' değil 'biz' olan bir toplumu anlatır. George Orwell'in daha ünlü olan 1984'ü 'Biz' 'den esinlenmiştir, kurduğu dünyayı ve karakterleri almış ve benzer bir distopya kurmuştur. Bu, totaliter rejimin distopyasıdır. Zamyatin'in bu cam dünyasında, egemen olan mantık ve matematiktir. Bu dünyada, akıl dışı hiçbir şeye yer yoktur. Eğriye yer yoktur. Kitabın kahramanı, D-503, bir matematikçi ve İntegral'in yapımcısıdır. [İntegral: Tek Devlet'in, mutlak usunu diğer gezegenlerdeki geri kalmış medeniyetlere taşımakla görevli bir tür uzay aracı] Metin, D-503'ün İntegral için tuttuğu kayıtlar dizgesidir. Dünyayı ve yaşamın akışını daha ziyade bir makine gibi işleyişini bu kayıtlardan takip ederiz. Cam fanus, cam binalar, cam kaldırım, küp meydanı, yeşil duvar, antik ev... hikayenin dekorunu oluşturan temel unsurlardır.

Isaac Asimov: Ben Robot (1940-1950)

Yukarıdakileri takip eden hikayeler ise, Isaac Asimov'un 1940-1950 yılları arasında Super Science Stories ve Astounding Science Fiction dergilerinde yayınlanan robotlar üzerine hikayelerini derlediği ve 1950 yılında Ben Robot (I, Robot) adı ile basılan dokuz hikayedir. Her biri robotların, gelişimi, robot-insan ilişkileri ve etik üzerine olan hikayeler peş peşe okunduğunda robopsikolog Dr. Susan Calvin'in

gözünden Asimov'un kurgusal robot tarihini anlatır. Bu metnin seçilme gerekçesi özellikle bilimkurgu metinde karakter temasını robot üzerinden incelemek amacı gütmektedir.

Isaac Asimov: Issız Gezegendeki Ev (1956)

Asimov'un üzerinde durulacak bir diğer hikayesi ise Issız Gezegendeki Ev'dir (1956). Hikaye şu satırlarla başlar: "Clarence Rimbrow' nun, ıssız bir gezegendeki tek bir evde yaşamaya, Yeryüzü'ndeki diğer trilyonlarca insan gibi, hiçbir itirazı yoktu." (Asimov I., 1997, Dünya Hepimize Yeter, Cep Kitapları, İstanbul, s. 109)

'... Artık aşırı nüfus artışı diye bir sorunumuz olamaz; Ne kadar çoğalsak çoğalalım, Homo sapiens'in sayısı sınırlı kalıyor; boş dünyaların sayısı ise sınırsız. Ayrıca, bir gezegene tek bir ev yerleştirmek zorunda değiliz. Yüz tane, bin tane, milyon tane yerleştirebiliriz. Bir sürü yer var ve her olasılık güneşinden de bol bol enerji geliyor.'

(Asimov, 1997)

A1 sınıfında hesaplama uzmanı Clarence Rimbrow dünyadan gezegen evine ışınlandığında karısı Bayan Rimbrow, duyduğu çekiç sesleri nedeniyle çok endişelidir. Bay Rimbrow her ne kadar başta buna inanmasa da kendisi de sesleri duyunca Mesken Bürosu'na gezegeninde birilerinin olduğu gerekçesiyle şikayete gider. Mesken Bürosu çalışanlarından Mishnoff, bu gezegende yaptığı araştırma sonucunda aslında uzun zamandır korktuğu bir şeylerin gerçekleşmekte olduğunu görür. Olasılık modelini kullanan yalnız kendileri değildir. Hem dünyanın farklı zamanlar için farklı olasılık modelleri vardır hem de başka dünyaların.

Philip K. Dick: Simulakra (1964)

İncelenecek metinlerden bir diğeri, bilimkurgunun en önemli yazarlarından, özellikle de Do Androids Dream of Electric Ship? romanı ile anılan Philip K. Dick'in Simulakra'sıdır (1964). Roman, yirminci yüzyılın ikinci yarısında Amerika ve Avrupa'nın birleşmesi ile kurulan AABD'de geçer. Yönetim, Alman 'der Alte' ile Amerikalı 'First Lady Nicole' de gibi gözüксе de aslında 'der Alte' bir simulakrumdur ve yapımcısı şirket tarafından yönetilir. Bu sırrı bilenler, ge sınıfını oluşturur, kalanlar ise be mensubudurlar. Metindeki önemli unsurlar, zaman yolculuğu, komün yaşamlar ve toplumdan dışlanmamak için geçilmesi gereken sınavlar, famnexdo gibi diğer simulakrumlardır.

Stanislav Lem: Yenilmez (1964)

Yenilmez, çöle benzer, kıvı gezegene, kendisinden önce buraya araştırma için gelen ancak bir daha haber alınamayan Kondor adlı gemiyi bulmak, yaşıyorlarsa mürettebatını kurtarmak ve gezegen ile ilgili bilgi toplamak amacıyla gönderilmiş ağır sınıftan bir uzay kruvazörü, Lir takımyıldızındaki filo üssünün emrindeki en

büyük gemidir. Kondor'u ve anlaşılamayan ancak doğal gözüken sebeplerle öldüğü düşünülen mürettebatı bulur, ancak gezegen ile ilgili edinebildiği bilgiler kısıtlıdır. Mürettebat, okyanusta yaşam belirtilerine rastlaması sonucunda, gezegenin evrimin henüz bu aşamasında olduğunu düşünmekle birlikte eski bir uygarlığa dair, şehir harabesine benzer kalıntılar, bu teoriyi çürütmektedirler. Bilim adamları, evrimin meçhul bir şekilde geriye doğru çalıştığı teorisini geliştirirler, ancak bu teori de araştırma ekiplerinin başlarına gelen tuhaf kazaları ve maddesi anlaşılamaz siyah bulutu açıklamaya yetmemektedir. Siyah bulutun manyetik saldırısına maruz kalanların beyin dalgaları oluşan alan içinde tamamen erimekte, yetişkin bir adamın zihni, yeni doğmuş bir bebeğin bilinç düzeyine inmekte ve kurban çaresizlikten ölmektedir. Buluttan örnek almayı becerdiklerinde ise geliştirdikleri son evrim teorisi, tamamen şekillenir. Geçmiş bir tarihte, gezegendeki uygarlık bir şekilde son bulmuş, makineler, hayatlarını sürdürmüş ve evrimleşerek tek başına ya da bir grup halinde hareket edebilen en alt birime dönüşmüşlerdir, gezegendeki canlı evrimi ise karadaki manyetik tehdit sonucu suda kalmıştır. Yenilmez, bu anlamda bir ironidir. Evrime karşı, bir noktadan sonra bilimin yapabileceği pek de bir şey olmadığını, yenilgiyi kabul eden Yenilmez, gezegeni terk eder.

Boris Vian: Günlerin Köpüğü (1965)

Boris Vian'ın 1965 tarihli Günlerin Köpüğü romanı, klasik bir bilimkurgu romanı değildir, hatta fantastik kurgu olarak adlandırılan alt türe dahi dahil sayılmaz; daha ziyade sürrealist olarak adlandırılabilir, mekanların içinde yaşayanlarla beraber değişim geçirdiği bir aşk romanıdır. Colin, Chloe'yi sever, Colin güzeldir, Chloe güzeldir, Colin'in odası kare, yüksek tavanlı ve aydınlıktır, mutfığa giden koridorunun duvarları camdır ve Colin öyle seviyor diye her iki tarafında da birer güneş parlamaktadır; evlenirler. Chloe, hastalanır, akciğerinde nilüfer çiçeği yetişmektedir. Artık Chloe'nin olan oda kararır, küre formunu alır, girişi alçalır, koridorun iki yanındaki güneşler ise solmuştur ve farelerin bütün çabalarına karşın yerler eskisi gibi parlamaz. Colin, Chloe'nin tedavisi için bütün parasını harcar, ancak onun ölümüne engel olamaz. Chloe'nin cenazesi, fakirlere uygun bir törenle bataklığa atılırken, ev kimyasal bir atık halinde çöker.

Arthur C. Clarke: 2001: Bir Uzay Efsanesi (1968)

2001: Bir Uzay Efsanesi, özellikle kaleme alınma hikayesiyle ilginç bir örnek teşkil etmektedir. Clarke'ın özellikle The Sentinel (1951) ve diğer kısa hikayelerini temel alarak yönetmen Stanley Kubrick ile ortak çalışmalarının bir sonucu olan roman, film ile eşzamanlı piyasaya sürülmüştür. Clarke'ın ilk kitabı takiben kaleme aldığı 2010: Uzay Efsanesi 2, 2061: Uzay Efsanesi 3 ve 3001: Son Efsane ile bir seri oluşur. Roman, ortak paydasında siyah monolit bir taşın TMA'nın (Tycho Magnetic Anomaly-One) bulunduğu ardışık üç hikayeden oluşur. TMA'lar, milyonlarca yıl

önce, zeki bir yaşam formunun başka zeki yaşam formlarını bulmak ve mümkünse, evrimlerinde bir ivme oluşturmak amacı ile galaksiye dağıttığı mekanizmalardır. İlki Afrika'da M.Ö. 3 milyon yılında, maymun adamların yaşadığı bir bölgeye gönderilir. Yaydığı sinyallerle, içlerinden zeki olan bir taneyi silahlanmaya teşvik eder. İkinci monolit ise, 1999 yılında ay yüzeyindeki bir kraterde bulunur. Oraya ait olmadığı, dünyevi bir maddeden yapılmamış olduğu belli olan monolitin oraya nasıl ve kimler tarafından konduğu bilinmemektedir. Pürüzsüz, siyah yüzeyine değen ilk güneş ışıkları ile boşluğa, bilinmeyene doğru yaydığı elektromanyetik enerji ile bir mesaj gönderir. Son hikaye ise, ilk ikisinden daha karmaşık bir yapıya sahiptir. 2001 yılında, Satürn'ün Japateus uydusunu incelemek üzere gönderilen Discovery One uzay gemisinde, David Bowman ve Frank Poole ile birlikte uyku odasında dondurulmuş olan Hunter, Whitehead ve Kaminski adlı bilim adamlarının dışında, mürettebatın en önemli üyelerinden biri HAL 9000 adlı yapay zeka bilgisayar, operasyonun yönetilmesinden bilfiil sorumludur. Ancak aynı Asimov'un robotları gibi HAL'de görevi tamamlamak ancak gerçeği gizlemekle ilgili bir paradoksa düşünce, kontrolden çıkar ve bir takım kasıtlı kazalarla mürettebatın ölümüne neden olur. Bu kazalardan kurtulan Bowman, HAL'ün bağlantılarını kapatır ve galakside başka zeki yaşam formları bulunduğu ve bunların da bir şekilde, Satürn'ün çevresindeki TMA ile ilgili olduğunu öğrendiği göreve yalnız devam eder. Nihayetinde TMA ile aynı yörüngeye girdiğinde, siyah dörtgen prizma bir tarafından açılır ve onu yutar. Zeki yaşam formu, zihnini ve anılarını beyninden emdikten sonra onu ölümsüz bir 'yıldız çocuğa' çevirir ve dünyaya geri yollar.

Ursula K. Le Guin: Karanlığın Sol Eli (1969)

Bilimkurgunun bir diğer usta kalemi Ursula K. Le Guin'in Karanlığın Sol Eli (1969) bir anlamda Mülksüzler'in habercisi sayılabilecek hem ütopya hem sosyal yapı bakımından hem de öteki kavramı üzerinden okunması gereken bir romandır. Ekumen elçisi Ai'nin Terrahıların 'Kış' olarak adlandırdıkları Gethen'de, bu dünyayı birliğin 84. üyesi yapmak için yaşam şartlarının sınırda olduğu bir dünyada, çıktığı uzun yolculuk, yol arkadaşı düşmüş başbakan Estraven'le ilişkisi romanın örüntüsündeki temel katmanlardır. Bunların aralarına bu 'kış' dünyası ile ilgili destanlar, androjen bir toplum dokusu, ev-ada-karnosh-ocak – komün yaşamı, politik ilişkiler... işlenmiştir.

William Gibson: Neuromancer (1984)

Case, matrixteki en usta kiralık şifre kırıcı, bir siberuzay kovboyudur. Ancak bir gün patronu dolandırmaya kalkar ve bunun cezası olarak sinir sistemi, mycotoksin ile siberuzaya bağlanmasını engelleyecek şekilde zedelenir. İki yıl amaçsızca dolaşıp, uyuşturucu kullanarak kendini yok etmeye çabaladıktan sonra eski paralı asker Armitage, tüm bilgisayarların üst birimi olan Yapay Zeka'yı yok etme görevi

karşılığında onu tedavi etmeyi önerir. Case, pek de fazla düşünmeden bunu kabul eder ve bu görevde ona yardımcı olacak vücudu implantlarla güçlendirilmiş, canlı bir silah olan Molly ile çalışmaya başlarlar. Ancak ortada Yapay Zeka'yla ilgili bir sorun vardır, onu yok etmek için yaptıkları her hamle, garip bir şekilde, Yapay Zeka'nın sınırlarını yıkmasına, tamamen özgür kalmasına ve dünyayı ele geçirmesine doğru giden bir adımdır. Yavaş yavaş onları bu iş için kiralayan gizemli patronlarıyla Yapay Zeka arasında garip bir bağ olduğunu keşfetmeye başlarlar.

Çokuluslu şirketlerin veri bankaları, güvenlik buzları, yapay zekalar,... siberuzayın dokusunu oluşturur, bir konsol üzerinden, şakaklarına ve enselerine bağlanan trolerle bu ortama girenler, kendileri de verilere indirgenmiş bir şekilde bu mekanda var olurlar. Ölülerin dahi verileri disklerde saklanarak, istendiğinde siberuzay üzerinden onlarla bağlantı kurulabilir. Elbette bu bir kristal küre değil, düşünce sisteminin verilere aktarılması üzerine geliştirilmiş bir modeldir. Siberuzayla ilgili pek çok tasvirin yanı sıra, romanın dekorunu oluşturan fiziksel mekanlardan birinin de İstanbul ya da İstanbul'un bir gelecek projeksiyonu olması da ilginçtir.

Margaret Weis ve Tracy Hickman: Ejderha Mızrağı Destanı (1984-1988)

Ejderha Mızrağı Destanı, burada fantastik kurguya örnek teşkil etmesi açısından seçilmiştir. 1937'de Hobbit ve 1954 ve 1955'te Yüzüklerin Efendisi ile J.R.R.Tolkien'in başlattığı fantastik Orta Dünya geleneğinin bir devamıdır. Margaret Weis ve Tracy Hickman'ın 1984, 1985 ve 1988 yıllarında kaleme aldıkları Ejderha Mızrağı Destanı, Kryn'n'de farklı ırklardan oluşan bir grup kahramanın kötülüğe karşı savaşını anlatır. Ejderhaların efsane olduğuna inanılan bir devirde, yeniden ejderhaların katliamları konuşulmakta, Karanlığın Tanrılarında Takhisis | Karanlık Kraliçesi'nin kötülüğü yaymak için Işığın Tanrılarında Paladine | Ejderhaların Lordu'nun ise onunla savaşmak için Kryn'n'e indiği söylentileri yayılmaktadır. Yolarkadaşları Karanlık Kraliçesi'ne karşı verdikleri savaşta, bütün Kryn'n'i katederler. Bu yolculuklarında, geçtikleri yerler, bulundukları mekanlar içinden Solamniya ve Qualinost şehirleri, Gnom'ların Boşver Dağı ve Godshome, bu çalışmada incelenecek mekanlardır.

Bülent Kayran: Gökruhu (2003)

Siberpunk akımının Türk örneklerinden biri olan Gökruhu, kendisine Albay diyen birinin siberortam üzerinden kendisine verdiği emirler doğrultusunda, yüzlerce diğer korsanla birlikte bir megaşirketin üst düzeyde korunan veri bankasından bir bilgi çalar. Operasyon sırasında siberuzayda korsanlar ve atk'lar arasında geçen savaştan canlı kurtulan tek insandır. Ancak merakına yenik düşüp cd'yi çalıştırdığında kendisini bir anlamda siberuzayın da ötesinde bir yerde bulur.

Cüneyt Gültekin: Akşam Yemeği (2003)

Akşam Yemeği öyküsü, gelecek bir zamanda İstanbul'da geçer. Kentin en gözde mekanı olan 'Yaşam_Merkezi'nin lokantasından dışarı bakan Berfin, Sultanahmet ve Ayasofya'nın, surların bir bölümünün ve çok uluslu şirketlerin reklamlarının yansıtıldığı gökyüzünü görür.

4.3. Bilimkurgu Edebiyatında Özne ve Nesne

Bu bölümde, bilimkurgu edebiyatında insan ve dünya dışı canlılar, robotlar, protezlerle geliştirilmiş bedenler, makineler, yapay zekalar gibi motifler işlenecektir. Gerçek bir romanın iyi işlenmiş bir karakterle sıkı bir ilişki içinde olduğu ve aynı prensibin bilimkurgu romanı için de geçerliliğini koruduğu düşünülecek olursa, insanın bilimkurgudaki yeri üzerinden bir okuma ile başlanacaktır.

Theodore Sturgeon'a göre bilimkurgu öyküsünün kahramanı ve merkezi insandır. 'Bilimkurgunun kişileri, sosyal ve teknolojik değişimlerin yol açtığı sorunları olan kahramanlardır.' (Aktaran: Baudou, 2005) Bilimkurgunun esas temasının insan olduğunu ifade eden bir diğer yazar ise A. E. Van Vogt'dur. Van Vogt'a göre 'genel Anlambilimin temel düşüncesi, anlamın sadece filtresinden geçtiği sinir ve algılama sisteminin -ki bu bir insandır- hesaba katılması durumunda kavranabileceğidir.' Bu gözlemcinin bir özne yani birey olması gerektiği anlamına gelir. Null-A dünyasının kahramanı, Gilbert Gosseyn, kendisi olmadığını fark eder ve hikaye boyunca yavaş yavaş kimliğini keşfeder (Van Vogt, A.E., 2002).

Bilimkurgu edebiyatının bilimsiz bilimkurgunun ustası addettiği Ursula K. Le Guin, Virginia Woolf'un satırlarında, onunla birlikte Bayan Brown'un izine düşer. Bayan Brown, romanın esas konusudur. Romanın yazılma gerekçesidir: "Ben, bütün romanların karşınızda oturan yaşlı bir hanımla başladığına inanıyorum. Söylemek istediğim şey şu: Bence bütün romanlar karakter ile uğraşır; roman doktrinler hakkında vaaz vermek, şarkı söylemek, İngiliz İmparatorluğu'nun zaferini kutlamak için değil, karakteri ifade etmek için var olur; romanın hem bu kadar hantal, şişirilmiş ve ruhsuz hem de bu kadar zengin, elastik ve canlı olan formatı karakteri ifade edebilmek için gelişmiştir... Usta romancılar, istediklerini görmemizi karakter aracılığıyla sağlarlar. Aksi halde romancı değil, şair, tarihçi, broşür yazarı falan olurlardı." (Aktaran: Le Guin, U.K., 2002)

Le Guin de aynen Virginia Woolf gibi romanın karakterin çevresinde döndüğüne, en basit ifadesiyle iyi olarak adlandırılabilir bir romanın iyi bir karakter üzerine kurulu olduğuna inanır. Ancak esas odaklandığı nokta, bilimkurgu romanında Bayan

Brown'a yer olup olmadığı, işin özünde ise bilimkurgunun bir roman türü olup olamayacağıdır.

Ursula K. Le Guin'in bir yazar, bir romancı olarak tüm kaygısı, bilimkurgu metinde, Bayan Brown'u yakalamak onu bir bilimkurgu kahramanı kimliğinde görmek olmuştur. Yerdeniz Üçlemesi'nde de böyledir bu, Dünyaya Orman Denir'de, Yanılsamalar Kenti'nde, Mülksüzler'de, Karanlığın Sol Eli'nde de. Evet, belki karakterlerin hepsinin adını hatırlamak mümkün olmayabilir ancak kim olduklarını neyin peşinde olduklarını hatırlarsınız. Fantastik kurgunun en ilginç örneklerinden biri olan Yerdeniz Üçlemesi'nin kahramanı Ged, insanın hikayesidir. İlk kitapta, çocuk olarak karşımıza çıkan Ged, ikinci kitapta yetişkin, serinin son kitabında ise yaşlı bir adamdır. Yerdeniz Üçlemesi, bireyin elindeki güçle nasıl baş edeceğinin, onu kullanarak doğru olanı, iyi olanı nasıl bulacağının hikayesidir. İnsanın ancak kendini tanıdığı ve yendiği zaman, kendi olabileceğini söyler. Karanlığın Sol Eli ise - her ne kadar bunlardan biri dünyalı bir insan olmasa da- farklı iki insanın, iki 'öteki'nin mücadelesidir. Biri, tamamen yabancı bir dünyada kendi temsil ettiği sistemin elçisi olarak ötekidir; diğeri ise sistemin içinden attığı bir dışlıdır. Ekumen elçisi Bay Ai ve Gethen'li devrilmiş Başbakan Estraven, Kış'ın olağanüstü zor şartlarında, mecburiyetin onları sürüklediği yolculuklarında, hem birbirlerini hem de kendilerini tanır, çok farklı kültürlerin insanları olmalarına karşın aslında çok benzer neredeyse aynı olduklarını görürler. Bay Ai'nin değişiminin de hikayesidir aynı zamanda; romanın sonunda onun dünyasından insanlar Gethen'e geldiklerinde, artık onlardan biri olmadığını görür. Hiçbir yere ait olamayan başka bir kahraman ise Anarres'li Shevek'tir. Ursula K. Le Guin'in romanları arasında, (ileride tekrar bahsedilecek olan) Karanlığın Sol Eli ile birlikte Mülksüzler'in özel bir yeri vardır. Ancak üzerine çok fazla yazılıp çizilmiş bir metin olması gerekçesi ile bu çalışmada sadece Shevek karakteri incelenmiştir.

Virginia Woolf'a göre "Ütopyanın içinde kesinlikle Bayan Brown yoktur." Bunun karşı tezi olarak Ursula K. Le Guin, Zamyatin'in Biz'ini örnek verir, kendisi ise Mülksüzler'i yazar. Her ikisi de birer ütopya daha açık olarak, Biz bir distopya, Mülksüzler ise hem bir ütopya hem de bir distopyadır ve kesinlikle her ikisinde de Bayan Brown vardır. Burada bir alt başlık olarak bu her iki romanın da karakterleri, önerdikleri ya da eleştirdikleri toplum yapılarından, bireyin toplum içindeki yerinden ve özellikle bireylerin isimlerinden bahsetmek yerinde olacaktır. Her iki romanın da kahramanları unutulmaz ve isimlendirilmelerinde içinde yaşadıkları toplumların yapısı ile ilgili önemli bir durum söz konusudur. D-503 ve Shevek.

"Bunları yazıyorum ve yanaklarımın alev alev yandığını hissediyorum. Evet, yabancı eğriyi düzeltmeliyiz, onu bir teğette -bir asimptotta- düz bir çizgi haline getirmeliyiz!

Çünkü, Tek Devlet'in çizgisi düz bir çizgidir. Büyük, ilahi, şaşmaz, bilge bir düz çizgi – çizgilerin en bilgisi!" (Zamyatin, 1996)

Laurence ve Thomas Bouchet'ye göre "ütopyalar, bedenler üzerine çalışırlar." Ütopyanın beden üzerine söylemini ele alırken öncelikle, Devlet ve Güneş Kent gibi ilk ütopyaların üremeyi seçilmiş bireylerle sınırlandırarak insanı mükemmelleştirmeyi, 20.yy'ın başına tarihlenen distopyaların ise ya bunlara benzer ya da yapay metotlarla mükemmel bedeni oluşturmayı hedeflediklerini örnekler. Zamyatin'in Biz'inde, yaratılan beden düşünüy 'bedenlerin camdan ve çelikten, en mükemmel suratların porselenden olduğu ideal bir toplum' olarak nitelendirir. Bu toplumun dayattığı denklik ise "insanlara benzeyen kusursuz makineler ve makinelere benzeyen kusursuz insanlardır." (Bouchet, Bouchet, 2003)

D-503, büyük makinenin dişlilerinden biridir. Bir bireyden ziyade bir dişli olduğu için adının da bizim anladığımız anlamda bir isim olmasındansa bir kod olması çok normaldir. Matematiğin ve zaman tablosunun gerek fiziksel ortamda gerekse sosyal yaşamın düzenlenmesinde, en ön planda tutuldukları bu dünyada, insanlar değil sayılar vardır; D-503, E-330:hayatına giren gizemli kadın, O-90:bir nevi sevgili, eski sevgili, R-13:arkadaş, S:bir şekilde tanıdık ancak huzursuzluk hissi uyandıran erkek sayı.

"Asur kabartmalarındaki savaşçılar gibi yürüyorduk gene: binlerce baş, bir bütünü oluşturan, birbiriyle uyumlu bir çift bacak ve iki yana sallanan bir çift kol. Bir ordu düzenindeki büyük dörtgen, göğü delercesine yükselen Akümülatör Kulesi'nin bulunduğu bulvarın sonundan, uygun adımlarla bize doğru ilerliyordu."

(Zamyatin, 1996)

Sadece kentin mimari kurgusu ya da en basitinden odaların geometrik düzeni değil aynı zamanda zihinlere de işlemiş / dayatılmış biz bütünlük tutkusu, kendini yine geometrik bir düzen içinde ifade eder. İnsanların ya da başka bir deyişle sayıların teker teker ya da dağınık gruplar halinde yürümeleri, bir yerde bulunmaları düşünülemez. Sayı, tanımlı, aritmetik bir düzen içinde, tam da ait olduğu noktada bulunmalıdır. Kumar'ın belirttiği gibi bu yeni Sovyet Toplumu'nun düzenine açık bir gönderme teşkil etmektedir. (Kumar, K., 2005) Daha ileri bir okuma ile her ne kadar Amerikanın komünizm paranoyasını çağırıyor olsa da, Integral'in yapımı ve amacı -Tek Devlet'in mutlak doğru ve kusursuz düzenini diğer dünyalara yaymak-Zamyatin'in de benzer bir düşünce ile hareket ettiğini söylemek mümkündür. Adam Ulam'a göre insanın mükemmelleştirilmesine dair bir rüya ve çoğunlukla sosyalist ütopyanın doğurduğu bir kavram olarak karşımıza çıkan anti-ütopya geleneğinin ilk temsilcisi olarak Biz, Cesur Yeni Dünya ve 1984 gibi makineleşme ve kolektifleşme üzerine gelecek kabuslarının da öncüsü olmuştur (Ulam, 1971).

Zamyatin, 1916'da, gemi mühendisi olarak araştırma yapmak amacı ile bir sene İngiltere'de yaşamış, 1917'de Rusya'ya dönmüş, devrimi desteklemiş ancak Bolşevik rejiminin sansürcü sistemi ile ters düşmüştür. Jack London, O. Henry, H. G. Wells gibi yazarların eserlerini Rusça'ya çevirmiş, bunların yanı sıra kendi yazıları da dergilerde yayınlanmıştır. 1927'de Biz'in bir dergide yayınlanması üzerine yasaklanmış, 1931'de Stalin yönetimi tarafından sürülmüştür. Biz yerine ben olmayı tercih eden Zamyatin, 1937'de Paris'te halen sürgünde iken ölmüştür. Biz'in Komünist rejimi temsil ettiği kadar olmasa da D-503 de Zamyatin'i temsil eder. Böylesi bir toplumun bireyselliğe, bireyin özgürlüğüne bakış açısını Biz'de şöyle ifade eder: “‘Biz’ Tanrı’dan, ‘ben’ ise şeytandan doğdu.” (Zamyatin, 1996)

Çalışmanın genelinde detaylı bir şekilde ele alınmayacak olmasına karşın Aldous Huxley'nin Cesur Yeni Dünya'sında (1932) oluşturduğu kast sisteminden bahsetmek, hem benzer hem de farklı bir birey-toplum ilişkisini irdelemek açısından bütünleyici olacaktır. Henry Ford Company'nin 1908'de T Modelini üretmesi ve seri üretime getirdiği yeni anlayış 20. yy'ın başına damgasını vuran en önemli olaylardan biriydi. David Harvey'e göre, endüstri tasarımı ve üretiminde iş bölümünün ve emek politikasının dışında esasında Ford'a özgü olan vizyonuydu: “kitle üretiminin kitle tüketimi, emek gücünün yeniden üretiminde yeni bir sistem, emeğin denetiminde ve yönetiminde yeni bir politika, yeni bir estetik ve psikoloji, kısacası rasyonelleştirilmiş, modernist, popülist yeni tür bir demokratik toplum demek olduğunu açıkça görmesiydi.” (Harvey, 1999) Aldous Huxley'nin Cesur Yeni Dünyası da fordizm olarak adlandırılan bu kavramı irdelemiş, onu bir toplum distopyasına dönüştürmüştür.

Cesur Yeni Dünya'da, olaylar, 26.yy'da, Londra'da geçer. Tüm gezegen tek bir Dünya Devleti tarafından her birinin başında bir Dünya Denetçisi olan on birim halinde yönetilmektedir. Kitle üretimi ve işbölümü temalarının en ustaca incelendiği alan ise doğrudan toplumu oluşturan insanların Kuluçka Merkezi'nde, yapay yöntemlerle, ileride toplumda oynayacakları rol, üstlenecekleri görevlere göre katı bir kast sistemine göre üretilmeleridir. Bu sistem bugüne kadar insanlık tarihinin kurmuş olduğu bütün hiyerarşilerin ötesinde, sınıflar arası en ufak bir tartışmaya, sınıf atlamaya ya da bunun söz konusu edilmesine mahal vermeyen bir sistemdir.

“‘Aynı zamanda yazgılarını belirleyip şartlandırıyoruz. Bebeklerimizi şişeden sosyalleşmiş insanlar olarak çıkarıyoruz, Alfalar ya da Epsilonlar olarak, geleceğin kanalizasyon işçileri ya da geleceğin...’ Geleceğin Dünya Denetçileri diyecekti ama kendini düzeltip, ‘geleceğin Kuluçka Merkezi Müdürleri olarak,’ dedi.”

(Huxley, 2000)

Bu sadece Kuluka Merkezi’nde belirli bir sınıfın mensubu olarak retilmeleri ile deęil aynı zamanda bebeklikten itibaren artlandırma Merkezi’nde aldıkları bilinaltı artlandırma eęitimi ile de saęlanır. Her ocuęa, kast sistemindeki yerine, dięer sınıflarla ile iliřkilerine dair bir eęitim uygulanır. Oldukları yerden, ait oldukları sınıftan memnun oldukları bilinaltlarına iřlenir:

“‘...hepsi yeřil giyerler,’ diye cmle ortasından bařlayan yumuřak ama net bir ses konuřmaya devam etti ‘ve Delta ocukları haki giyerler. Yo, hayır, ben Delta ocuklarıyla oyun oynamak istemiyorum. Epsilonlar daha da ktler. Okuyup yazamayacak kadar aptallar. stelik siyah giyerler, . ki siyah canavarca bir renktir. Beta olduęum iin yle mutluyum ki.’

Bir sessizlik oldu; sonra ses yine bařladı. ‘Alfa ocukları gri giyerler. Bizden ok daha sıkı alıřırlar, nk korkulacak kadar zekidirler. Gerekten de Beta olduęum iin yle mutluyum ki. nk o kadar ok alıřmıyorum. stelik biz Gamalar ve Deltalardan ok daha iyiyiz. Gamalar aptaldırlar. Hepsi yeřil giyerler. Delta ocuklar da haki giyerler. Yo, hayır, Delta ocuklarıyla oyun oynamak istemiyorum. Epsilonlar daha da ktler. Okuyup yazamayacak kadar...’

Mdr dęmeye tekrar bastı. Ses kesildi. Sadece sesin kısık hayaleti, seksen yastıęın altından mırıldanmayı srdrd.”

(Huxley, 2000)

Sınıflar, alfa, beta, gama delta ve epsilon olarak retilirler ki bu sahip oldukları en nemli řeydir. stelik hepsi de bulunduęu yerden memnun olma konusunda artlandırıldıkları iin sorun yok gibi gzkmektedir ancak hibir topya mkemmel olamaz. Dięerleri iin Cemaat, zdeřlik, stikrar sloganlarını benimsemiř Cesur Yeni Dnyaları bir topya iken Alfa+ st sınıfına mensup olmasına karřın, bir trl o toplulukta yerini bulamayan, kendini oraya ait hissetmeyen Bernard Marx, New Mexico Ayrıblgesinden getirilen Vahři ve bizim iin bir distopyaya dnřr, bireyin Biz’dekinden farklı silahlarla ancak yine de bir nevi uyutulduęu, toplum iinde eritildięi bir distopyaya.

Mlkszler (1974), her ne kadar pozitif bir topya olarak tasarlanmışsa da Anarres’in toplum ve yařam dzeni, onu bir topya olmaktan biraz uzaklařtırır. Geri bir yok yerdir, pek ok bakımdan iyidir de, ancak stabil ve bitmiř bir dzen nermez, tersine tartıřmaya ve geliřmeye aık bir yapısı da vardır. Bu nedenle de Ursula K. Le Guin, romanın alt bařlığını (an Ambiguous Utopia-Muęlak Bir topya) olarak telaffuz etmiřtir. Zamyatin’in Biz’ine ya da Huxley’in Cesur Yeni Dnyası’na benzer bir řekilde Mlkszler’de de, aile kavramı, ocukları sahipleneni bir anne baba yoktur. ocuklar, belli bir yařa kadar gnlllerce bunun iin organize edilmiř merkezlerde bytlr. Bu noktadan sonra ise Mlkszler, Biz’den keskin bir izgi ile ayrılır, nk her ocuk daha doęumundan itibaren bir bireydir ve Anarres toplumu da bireylerin oluřturduęu bir toplumdur. Dzen hakimdir, ok kıt kaynaklarla yařayan

bir toplum olmasından dolayı zorunludur da, ancak her birey kendi beceri ve ilgi alanlarına göre bir iş benimser, o iş için gönüllü olur. Eşyayı ya da insanı sahiplenmeme ilkesinin doğal bir sonucu olarak aile olmaması ve dolayısıyla soyadı kavramının bulunmaması gerekçesi ile adlar, benzersiz olmak durumundadır. Bunun için geliştirilen sisteme göre, bilgisayar tarafından toplam 5-6 haneyi geçmeyecek şekilde harfler rasgele dizilir, o zamana kadar kullanılmış olanlar elenir ve ortaya benzersiz bir isim çıkar. Shevek de adını böyle almış olur.

Mülksüzler'i, Anarres ve Urras'ı Shevek'in gözünden okuruz. Carl Freedman'a göre romanın kurgusu ve Shevek'in bu kurguda oynadığı rol kritik önem taşır. İki katman halinde gelişen romanın bir bölümü, fizikçi Shevek'in Urras'ı ziyareti ve bu düzeni bir yabancının bakış açısıyla değerlendirmesini anlatırken diğeri, Shevek'in Urras'ta geçen çocukluğunu ve bu dünyanın nasıl kurulduğunu anlatır. İki katman, roman ilerledikçe birbiriyle sıkı bir ilişki içine girer ve Shevek'in Anarres'e geri dönmesi ile iç içe geçerler ve sentez tamamlanmış olur. Hem iki karşıt gezegenin daha doğrusu bir gezegen ve onun fizik yasalarınca ona bağlı ancak anarşistlerce sahiplenilmişliğiyle kavramsal olarak karşısında duran uydusunun ve Shevek karakterinin çocukluğu ile saygın bir bilim adamı olarak yetişkinliğinin, bir birey olarak bütünlüğünün sentezi. Freedman, aynı zamanda Le Guin ile Shevek arasında da sıkı bir bağ olduğunu, her ikisinin de duvarların aşılması gerektiğine inanan entelektüeller olduklarını vurgular (Freedman, 2000).

Damien Broderick'e göre, 1960'ların ortalarında, feminizm söylemi, cinsiyet rollerinin yer değiştirmesi ya da benzer adaptasyon temaları ile ütopya ve bilimkurguda kendine yer buldu, eleştirel bir alan geliştirdi (Broderick, 2003). Ursula K. Le Guin'in *Karanlığın Sol Eli* (1969) bunun en yetkin örneklerinden biri olarak sayılabilir. *Le Guin Karanlığın Sol Eli* ile -daha sonra Mülksüzlerle olduğu gibi- bilimkurgunun en saygın nişanlarından sayılan Hugo ve Nebula Ödülleri almıştır.

Karanlığın Sol Eli'nde, Genli Elçi Ai, Gethen / Kış gezegenini, Ekumen Birliğine dahil etmek, daha doğrusu davet etmek amacı ile Hain Devresi, 93. Ekumen Yılı, 1490'da bu dünyaya gelir. Sürekli kış mevsiminin hüküm sürdüğü gezegende yaz ayı dahi dünyada kutuplarda yaşanan derecede ağır bir kış yaşanmaktadır. Bu dünyanın insanları Gethenliler, Ekumen'nin diğer üyelerinden ve dolayısıyla erkek olan Elçi Ai'den farklı androjen (hermafrodit) bir biyolojiye sahiptirler. Erkeklik veya kadınlık değil, her ikisinin de özelliklerini bünyelerinde, ruhlarında barındırırlar. Alışkanlıklarımız doğrultusunda örneğin Kralı bir erkek olarak okurken, o bir anda kadınsı bir isteri krizine kapılır. Bu duruma alışmak okuyucu kadar Ai için de zor bir durumdur. "İki yıldan beri Kış'ta olmama karşın hala bu gezegenin insanlarını onların gözlerinden göremiyordum. Bunu denedim ama çabalarım, bir Gethenliyi

önce bir erkek sonra da kadın olarak görmeye çalışıp onları kendi doğaları açısından saçma ama bizler için vazgeçilmez olan bu kategorilere sokmaya zorlamaktan öteye gidemedi.” (Le Guin, 2001) Yılın büyük bir bölümünü nötr bir yapıda geçiren Gethenliler, ‘kemmer’ dedikleri evreye girdiklerinde, kadın veya erkek yapısına bürünürler, eğer söz konusu olan bir çift ise, birinin kadın olması diğerinin erkekleşmesini tetikleyici bir etken olur. Bundan dolayı bir Gethenli, hem anne hem de baba olabilir.

Helen Merrick’e göre Le Guin’in Gethen toplumunu androjen olarak tasavvur etmesinin gerekçesi, biyolojik farklılıklar yerine doğrudan sosyolojik farklılıklarla yüzleşmeyi amaçlamasıdır. Bu toplumda insanlık, genel olarak herkesçe paylaşılan değer, vasıf ve davranışlarla tanımlanmakta, cinsiyete dayalı bir yapının keyfi ve değişken özelliklerinden somut bir şekilde ayrılmaktadır. Buna rağmen Le Guin sonraları bunu klasik, erkek bakış açısını göz önünde bulundurarak biraz da kasıtlı olarak tercih ettiğini itiraf ettiği üzere, üçüncü tekil şahıslardan hep erkek olarak bahsetmiştir (Merrick, 2003). Ancak buna rağmen, Kral Argaven, çoğunlukla kadınsı bir hava içinde karşımıza çıkar. Bunun gerekçesi bir politikacı olmasından ziyade Estraven’in de söylediği gibi iktidarının tehdit edildiğini düşünen bir kral olması, olayları mantıkla değil, bir kral gibi görmesidir. Öte yandan Ai ile yaptıkları yolculukta, Estraven kemmere girdiği ve Ai’nin etkisi ile dişil özellikler taşıdığına dahi, Ai’den daha erkeksi ya da toplumsal alışkanlıkların bize dayatmış olduğu çerçeveden bakacak olursak çok daha güçlü bir yapı sergiler. Gerçi bunun doğa ana miti üzerinden okunduğunda kadınsı bir özellik olduğu da düşünülebilir.

Karanlığın Sol Eli’ne dair bahsedilmesi gereken önemli bir diğer nokta ise -her ne kadar, bireylerle doğrudan alakalı olmayıp daha ziyade yönetim biçimi ile ilgili de olsa- Ekumen’in öğretisidir. Yönetim biçimi olarak ifade edilmiş olmasına karşın Ekumen bir iktidar değildir.

“.. Ekumen bizim Terra dilinde bir kelimedir; ortak dilde Ev denir; Karhide dilinde Ocak diye karşılanabilir sanıyorum. ... Ekumen aslında bir yönetim değildir. Mistik ile politiği birleştirme girişimidir ve bu anlamda büyük ölçüde başarısız olmuştur; ama bu başarısızlık insanlık için daha önceki başarılarından çok daha yararlı oldu. Bir toplumdur ve en azından potansiyel olarak bir kültürdür. Bir eğitim biçimidir; bir bakıma büyük bir okuldur- hem de çok büyük. Temeli iletişim ve işbirliği motifleridir ve bir bakıma da bir dünyalar birliğidir. Bir ölçüde merkezleşmiş geleneksel örgütlenmesi vardır. Şu anda temsil etmekte olduğum bu görünümüdür, yani bir Birlik. Politik bir bütünlük olarak Ekumen hükmederek değil işbirliği ilkesiyle işler. Hiçbir yasa koymaz; kararlar emirle ve oylamayla değil danışma ve rızayla alınır. Ekonomik bir bütünlük olarak son derece etkindir, dünyalar arası iletişim sağlamaya çalışır. Seksen Dünya arasında ticaret dengesini korur. Tam olarak seksen dört, Gethen de Ekumen’e girecek olursa...”

(Le Guin, 2001)

Ekumen de bir anlamda Gethenlilerin androjen yapısını andıran bir bütünlük ortaya koyar. Politik olanla mistiği birleştirme, fizik ile metafiziği birleştirme, erkek ile kadını birleştirme, ben ve ötekini birleştirme... İmgeler ve onların anahtar-kilit ilişkileri üzerinden mutlak olana varma, yeni bir gerçeklik kurgulama çabasıdır. Karanlığın Sol Eli, insanlığı oluşturan en önemli ilkelerden biri olan düalizm üzerine, bu ikiliklerin azalması ya da dengelerinin değişmesi sonucunda nasıl bir yapı oluşacağına dair bir deneydir. Anlatıcının bölümden bölüme değişmesi, okuyucuya hikayenin bir Genly Ai'nin bir Estraven'in bakış açısından aktarılması, romanın kurgusuna aynı anlayışın işlemlerinden kaynaklanır. Bu bütüncül yapı, romana adını veren şarkıda da mevcuttur.

Tormer'in şarkısı:

“Işık karanlığın sol elidir

karanlık da ışığın sağ eli.

ikisi birdir, yaşam ve ölüm, yan yana

yatarlar kemmerdeki sevgililer gibi,

tutuşmuş eller gibi,

sonuçla yol gibi.”

(Le Guin, 2001)

Philip K. Dick'in Simulakra'sı (1964), Bilimkurgu Edebiyatında Makine bölümünde ele alınan Simulakralar dışında, Cesur Yeni Dünya'daki kadar kuvvetli, daha doğrusu toplumun tamamına yaygın olmasa da, yönetici sınıfı içinde bir kast sistemi tanımlar. Olaylar, yirminci yüzyılın ikinci yarısında Amerika ve Almanya'nın birleşmesi ile kurulan Alman 'der Alte' ile Amerikalı 'First Lady Nicole'ün yönettiği AABD'de geçer. Her dört yılda bir Nicole'ün kocası halk tarafından seçilir. Ancak büyük sır, 'der Alte'nin aslında bir simulakrum olduğu ve Almanya'daki Chemie AG tarafından yönetildiğidir. Bu sırrı bilenler, ge oluşturur, kalanlar ise be sınıfını oluştururlar. 'ge', sır tutan taşıyan kimse anlamına gelen Geheimnistrager (Alm.) kelimesinin kısaltmasından, 'be' ise emirleri taşıyan, uygulayan kimse anlamına gelen Befehltrager (Alm.) kelimesinin kısaltmasından gelir. Ge'ler, AABD'nin elit sınıfını oluşturur. “...bir ya da daha fazla sır onları Geheimnistrager yapıyor, sadece emirleri uygulayan Befehltrager'lerden ayırıyordu.” (Dick, 2004)

Simulakra'daki ilginç bir karakter ise psikokinetik piyanist Richard Kongrosian'dır. Çıldırmanın eşiğine gelen Kongrosian, kontrolünü yitirir ve eşyaları kendi deyimiyle özümsemeye başlar. Önce masada duran vazoyu içine alır, vazunun boşluğunda dalak benzeri bir organ belirir, ardından Wilder Pembroke'un ona doğrulttuğu silahı. “‘Yardım et!’ diye bağırdı Kongrosian. ‘O ben oluyor, ben de o olmak zorundayım!’

Silah Kongrosian'ın bedeninde kayboldu. Pembroke'un elinde pembe renkli, süngerimsi bir akciğer dokusu beliriverdi; Pembroke birden dokuyu bıraktı ve Kongrosian acı içinde çığlık attı.” İç organlarını sağa sola dağıttıktan ve odadaki pek çok objeyi içine aldıktan sonra, alında bütün bunları kontrolü dahilinde yaptığını itiraf eden Kongrosian, bu sefer de tek tek organlarına odaklanır ve onları tekrar içine alır: “ ‘Sen bensin,’ dedi dokuya. ‘Ben-dünyasının bir parçasısın, ben-olmayan değil.’” (Dick, 2004)

Astounding Science Fiction Dergisinde, 1940-1950 yılları arasında yayınlanan dokuz hikayenin derlenmesinden oluşan Ben Robot (I, Robot), 1950 yılında roman olarak yayınlanmış, 2004 yılında ise Alex Proyas tarafından sinemaya uyarlanmıştır.

Robot kelimesi, ilk defa olarak Çek yazar Karel Capek tarafından Rossum's Universal Robots R.U.R. (1921) adlı oyunda kullanılmıştır. Oyun, kapitalist sisteme yöneltmiş bir satır, Capek'in artan makineleşme ve sıradanlaşma sürecinin insanlığı yok edeceğine dair korkusunun beden bulmasıdır. Rossum, fabrikalarda yapay insanlar üretmek üzere bir formül geliştirir. Bunlar insanın basitleştirilmiş bir kopyasıdır. Ruhları yoktur ve sadece çalışmak için üretilmişlerdir. Slavca iş anlamına gelen Robot kelimesinin kaynağı budur. Oyunun sonunda robotlar, kontrolü ele alır ve insan soyunu yeryüzünden silerler. Aldiss'e göre Robot, Mary Shelley'nin Frankenstein'in evrimleşmişidir (Aldiss, Wingrove, 1988).

Capek'in oyunu ve diğer pek çok bilimkurgu eserinde, robotlar, ruhsuz, salt mantıkla hareket eden ve çoğunlukla amaçları insan türünü yok etmek olan makineler olarak tasarlandı, tasavvur edildi. Bu sebeple Asimov'un Ben Robot'u oluşturan ardışık dokuz hikayesi, bir ilk teşkil ederler. Robopsikolog Dr. Susan Calvin'in aktardığı hikayelerle, Üç Robot Yasasını, robot biliminin ve buna bağlı olarak robotların gelişimini ve nihayetinde insandan ayırt edilemeyecekleri bir noktaya gelişlerini izleriz. Ben Robot'taki robotların makine değil karakter olarak ele alınması bu sebepten kaynaklanmaktadır.

Üç Robot Yasası:

1. Bir robot, bir insana zarar veremez. Ya da hareketsiz kalarak bir insanın zarar görmesine neden olamaz.
2. Bir robot insanların verdikleri emirlere uymak zorundadır. Ancak bu tür emirler Birinci Yasayla çeliştiği zaman durum değişir.
3. Bir robot, Birinci ve İkinci Yasalarla çelişmediği sürece varlığını korumak zorundadır.

Robotik El Kitabı

56. Baskı. M.S. 2158

(Asimov, 1992)

Gwyenth Jones'a göre günlük yařantımızda kullandığımız robotik gereçler çoğaldıkça, 'akıllı makine' kavramı giderek bulanık bir hal aldığı dünyamızda , Asimov'un iyi niyetli hizmetkarlar olarak tasarladığı robotlar ve insanları, robotların neden olabileceği zarardan korumak amacı ile geliřtirdiğı Üç Robot Yasası, abidevi bir anlam kazanmış, bilimkurgu literatüründe yeri kabul görmüş, Asimov'dan sonra geliřtirilen robot ve yapay zekalar, aynı mantık üzerine kurgulanmıştır (Jones, 2003).

Bu çalışmada üzerinde özellikle durulacak olan hikaye, dokuzuncu ve en son hikaye olan Kanıt'tır. Belediye Başkanlığına aday olan Stephen Byerley'nin, sıradan ve temiz özgeçmiş, dahası hiç yemek yemiyor ya da uyumuyor olması rakibinin dikkatini çeker. Bu ve benzeri şüphelerle Dr. Susan Calvin'den bunun ABD Robot ve Makine Adamlar şirketinin de çıkarlarını ilgilendirdiğini iddia ederek Byerley'nin pozitronik bir robot olup olmadığını araştırmasını talep eder. Gerçi şirketin politikası doğrultusunda, insana benzer robotlar üretilmemektedir, ancak bu imkansız da değildir. Dr. Calvin, biyofizik alanında yetenekli olan gerçek Stephen Byerley'nin geçirdiğı trafik kazası sonucu sakat kaldığı ve hayatta kendi yapamadıklarını gerçekleřtirmesi için böyle bir robot yaptığı hikayesine içten içe inanıyor olsa da, bu konuda tek kelime etmez. Onun yerine Byerley'nin robot olduğunu kanıtlamanın iki yolu olduğunu, bunlardan ilkinin ameliyat ya da röntgen kullanarak fiziksel müdahale ile gerçekleřtirilebileceğini, ikincisinin ise bir şekilde Üç Robot Yasası'nı çiğnemesine neden olacak psikolojik bir durum yaratmak olduğunu öne sürer. Ancak bu yöntemin de işe yarayacağını bir garantisi yoktur; Byerley'nin yasalardan birini ihlal etmesi insan olduğunu kanıtlayabilir, fakat ihlal etmemesi durumunda her şey yine belirsiz kalacaktır. Dr. Susan Calvin, bu durumu şöyle açıklar: "...durup düşünürseniz o Üç Robot Yasası'nın aslında dünyadaki pek çok ahlak sisteminin temel rehber prensibini oluşturduğunu anlarsınız... Byerley tüm Robot Yasalarına uyduğunda bu onun bir makine adam olduğunu da gösterir, çok iyi bir insan olduğunu da." Asimov'un geliřtirdiğı Robot Yasalarının bu derece kabul görmesini ve sadece bilimkurgu alanında değil, yapay zeka söyleminde de kendine yer bulmasını sağlayan işte bu çıkarımdır, ahlak kadar tanımlanması güç bir olguyu, böylesine bir mantık silsilesi içinde formüle edebilmiş olması.

Bilimkurgu edebiyatının tarihsel süreci içerisinde, robotlarla birlikte anılabilecek ancak onlardan biraz daha iddialı bir tür de yapay zekadır. İnsan formunda olmasa bile robotlara nazaran insana bir adım daha yakın bir yerde durur. Yapay zeka, insanın düşünme yapısını anlamak ve bunun benzerini ortaya çıkaracak bilgisayar işlemlerini geliřtirmeye çalışmak olarak tanımlanabilir. Hedef insan beyninin işlevselliğini taklit etmek, yani beynin bir kopyasını oluşturmaktır. Programlanmış bir bilgisayarın düşünme giriřimidir. Daha geniş bir tanıma göre ise, yapay zeka, bilgi edinme, algılama, görme, düşünme ve karar verme gibi insan zekasına özgü

kapasitelerle donatılmış bilgisayar sistemidir. Bilgisayarların insanın yaratıcılık, duygu ve mizaç gibi özelliklerine sahip olabilmeleri olanaklı gözükmemekle birlikte, belirli davranışlarını yapan makineleri kumanda etmesi, belirli uzmanlık gerektiren alanlarla ilgili düşünme sürecini simule eden sistemlere beyin olması mümkündür.

Arthur C. Clarke'ın 2001: Bir Uzak Efsanesi (1968) romanının üçüncü bölümünde, geliştirdiği yapay zeka HAL 9000, Discovery araştırma gemisinin beyni ve mürettebatın altıncı üyesidir. "HAL (Heuristik (deneyimsel) olarak programlanmış, Algoritmik bilgisayar) üçüncü bilgisayar keşif devrinin bir başyapıtıydı." (Clarke, 1998) Clarke, HAL'ın 1940'larda Alan Turing'in geliştirdiği ve adıyla anılan Turing Testini geçebileceğini de belirtir. HAL, yapılışından itibaren bu görev için eğitilmiş görevin başarısı için şartlandırılmıştır. Discovery'deki sorumluluğu, öncelikle, mürettebatın sağlığı için gerekli koşulları korumak, geminin rotasını takip etmek ve olası sorunları mürettebata haber vermektir.

Mürettebatla iletişimini konuşarak yapan HAL'ı onlar da bir nevi meslektaşları olarak görürler. "Bowman ...düşünceli bir şekilde bilgisayarın ana kumanda masasına baktı. HAL'ın aslında orada olmadığını -bu her ne demek oluyorsa-biliyordu. Eğer bilgisayarın kişiliğinin uzayda kapladığı bir yer varsa, orası, birbiriyle bağlantılı hafıza ünitelerinin oluşturduğu labirentlerin ve elektrik şebekesinin bulunduğu santrifüjün merkez ekseninin yakınındaki odaydı. Ama Kontrol Kabini'nde HAL ile konuşmaya başladıklarında sanki onunla yüz yüzeymişçesine ana kumanda masasının merceğine bakmak gibi psikolojik bir dürtüleri vardı. Başka şekilde davranmaksa nezaketsizlik gibi geliyordu." (Clarke, 1998)

HAL 9000'i sıradan bir makine yerine koymak pek olası değildir. Bir makine olarak üretilmiş olmasına karşın aynı Asimov'un robotları gibi kendine bir kimlik inşa eder. Asimov'un robotlarının her defasında paradoksal bir durumla karşı karşıya kalmaları gibi HAL de görevini gerçekleştirmek ile onu gizlemek arasında kalır. Bunun üzerine, dünya ile iletişimlerini sağlayan AE 35 ünitesinin bozulma ihtimali olduğunu iddia eder ve onu değiştirmek üzere uzay bölmesi Betty ile geminin dışına çıkan Frank Poole'ün bağlantısının kesilmesini sağlar, ancak bunu asla itiraf etmez. David Bowman, prosedür gereğince uyku odasında dondurulmuş olan bilim adamları Hunter, Whitehead ve Kaminski'yi uyandırmak isteyince, gemide yine kazara uzay bölmesi kapıları açılır ve güçlükle kurtulan Bowman dışında herkes ölür. "Aslında HAL, yaratıcıları gibi, yapıldığı ilk anda masumdu ama çok geçmeden elektronik cennetine bir yılan girmişti." (Clarke, 1998)

David Bowman, geminin kontrolünü tekrar eline almak ve görevi kaldığı yerden tek başına devam ettirebilmek için HAL'ı devreden çıkarması gerektiğini anlamıştır. Kontrol Kabinine girer ve HAL'ın bütün itiraz ve yakınmalarına karşın Bilişsel Geribildirim, Benlik Güçlendirme ve Otomatik Zeka panellerinde gördüğü üniteleri çıkarmaya başlar:

“‘Dave’ dedi HAL. ‘Neden bana bunu yaptığını anlayamıyorum... Bu görev için oldukça heyecan duyuyorum... Hafızamı yok ediyorsun... Anlamıyor musun?.. Bir çocuğa döneceğim... Bir hiçe döneceğim...’...

‘Ben bir HAL 9000 bilgisayarım. İmalat numaram 3 ve 12 Ocak 1997’de, Urbana, Illinois’deki HAL santralinde çalışmaya başladım. Hızlıkahverengi tilki, tembel köpeğin üstünden atlar. İspanya’da yağış genellikle ovalarda görülür. Dave, hala orada mısın? 10’un kare kökünün 3 nokta 162277660168379 olduğunu biliyor muydun? e tabanına göre 10’un logaritması sıfır nokta 434294481903252’dir... Düzeltiyorum; bu 10 tabanına göre e’nin logaritmasıydı... Bir bölü üç eşittir sıfır nokta 33333333333333333333... iki kere iki... iki kere iki... yaklaşık 4 nokta 1010101010101010... Biraz zorlanıyor gibiyim... İlk öğreticim Dr. Chandra’ydı... bana şarkı söylemeyi öğretmişti... Sözleri şöyleydi şarkının... ‘Daisy, Daisy, bana bir cevap ver. Aşkından deliye döneceğim...’

Ses öyle ani kesildi ki Bowman, bir an için donakaldı. O sırada devrenin içindeki hafıza ünitelerinden birini tutuyordu. Daha sonra umulmadık bir anda, HAL tekrar konuşmaya başladı. Konuşma hızı daha yavaştı ve sözlerinde donuk ve mekanik bir ton vardı. Bu tonun nereden çıktığını bir türlü anlayamadı.

‘Gün... aydın... Doktor... Chandra... Ben...HAL., Bugünkü... ilk dersim... için... hazırım...’

Bowman daha fazla dayanamıyordu. Son üniteyi de birden çekti ve çıkardı. HAL artık sonsuza dek susmuştu.”

(Clarke, 1998)

Palumbo’ya göre “beden, teknolojinin saldırısına uğramış, açılmış ve mimari bir anlam kazanmıştır. Mimarlık ise bedeni yeniden ele alır, ancak bu sefer düzen ve oranın bir modeli olarak değil duyarlılık, esneklik, zeka ve iletişim kapasitenin bir modeli olarak. Beden kendi uzamını tasarlarken mimarlık da onun fiziksel geleceğini tasarlar. Beden ve mimarlığın elektronik teknolojisi üzerinden kurdukları bu ilişki postorganic olarak adlandırılır.” Bu ilişki, bedenin organik evreni ile teknolojinin mekanik evreni arasındaki karşıtlığı mantığını aşacak ve bedenin yaşamı ile formunun makine üzerinden bulunduğu yeni bir karmaşıklık mantığını hakim olacaktır (Palumbo, 2000).

Teknoloji ile birlikte, kimi zaman öncüsü kimi zaman takipçisi olarak bilimkurgu edebiyatında gelişen robotlar, yapay zekalar, cyborglar gibi karakterler, enformasyon teknolojisi ile birlikte, yerlerini bioprotezlerle geliştirilmiş bedenlere ya da siber uzayda, veriye indirgenmiş bir şekilde var olan sanal karakterlere bırakırlar. Her iki halde de insan bedeni ya deforme edilerek geliştirilmiş ya da tamamen olayın dışında

birakılan bir et parçasına dönüşmüş, makine ile insan birleşmiş ve kendi coğrafyasını bulmuştur.

William Gibson'ın 1984'te kaleme aldığı ve bilimkurgu edebiyatında yeni bir akım başlatan romanı Neuromancer'da, bilimkurgu metninde bedenle de ilgili yeni bir sayfa açılmış olur. Mekanla birlikte beden de tamamen parçalanır. Zihin, vücuda takılan dermatrotlarla siberuzaya girerken beden yarı boş bir şekilde geride kalır. Yine siberuzay üzerinden başka birsinin zihnine girmek ya da ölmüş birisinin beynindeki elektrik dalgaları üzerinden hafızasını ve mantık yapısını cd'lere kopyalamak mümkündür. Bioprotezlerle güçlendirilen beden hem doğasından hem de tanımından uzaklaşır.

Neuromancer'ın en önemli karakterlerinden biri olan Molly, Case yardım etmesi için tutulmuş bir kiralık katildir. Göz çukurlarına yerleştirilmiş gümüş rengindeki camlar ile üstün bir görüş yeteneğine sahiptir. Parmaklarının içine açılan bıçakların çıkması içinse avuçlarını açması yeterlidir. İmplantlarla güçlendirilmiş vücudu, onu hem fiziksel dünyada hem de siberuzayda tehlikeli bir savaşıya dönüştürür.

Dixie Flatline - asıl adı Mccoy Pauley - ölmeden önce belleğini elektronik bir zihin kaydına yüklemiş usta bir korsandır. Case siberuzaya bağlandığında, Dixie'nin bellek kaydı ile çalışır. Dixie, Flatline adını YZ kırmak için üç kere beyin ölümü yaşadığı için almıştır. Case, roman boyunca defalarca siberuzay üzerinden Dixie Flatline'la görüşür, onun fikrini alır. Bu işlemin ölen ile temasa geçmek veya ruh çağırmak gibi mistik olaylarla ilgisi yoktur. Program, Dixie'nin hafızasına, düşünce yapısına ait veriler üzerinden, onun vermesi olası cevabı vermektedir.

Siberuzayda var olan beden, aslından bağımsız, özgürleşmiş yeni, sahte bir kimliktir. Üstelik bir kullanıcı, sadece bir kimlikle sınırlı değildir. Siberuzayda, istediği role bürünebilir. Türk bilimkurgu yazarlarından Bülent Kayran, Gibson'ın takipçisi sayılabilecek Gökrulu hikayesinde, zengin mekansal tasvirlerin yanı sıra Hanuman adlı karakter üzerinde bu ayrıntıya dikkat çeker. Gökrulu siberuzay'da çalışan kiralık binlerce kiralık korsandan biridir ve diğerleri gibi o da hepsini en nihayetinde dünyaya, fiziksel gerçekliğe mahkum kılan bedensel ihtiyaçlarını karşılamının haricinde bütün zamanını siberuzayda geçirir. Burası aynı zamanda toplumsal ilişkilerin de kurulduğu bir mekandır. Sokakta çarpışsa birbirini tanımayacak iki insan, burada birbirini tanır, birlikte çalışırlar.

“Tam olarak onikibin dörtyüz yetmişdört kullanıcı arasından tandık var mı diye ufak ve pratik bir tarama yaptı. Sadece iki kişi vardı tanıdığı. Hanuman ve Momentum. Momentum'un Pelikan olduğundan şüpheleniyordu. Böyle bir zamanda Pelikan'ın sinir bozucu muhabbetine katlanamazdı. Hanuman'ı ise uzun zamandır tanıyordu. Siberuzaydaki ilk zamanlarında onunla birkaç iş bile çevirmişti. Basit işler. Daha çok borsayla ilgili. Jag'ın iddiasına göre o

bir kadındı. Gökruhu ceta düzeyinde bir iletişim odası oluşturdu ve Hanuman'a onunla görüşmek istediğini belirten şifreli bir sinyal gönderdi. Hanuman üç saniye sonra odadaydı. Görünüşü her zamanki gibi adını aldığı tanrı şeklindeydi: Maymun başı, maymun kuyruğu, güçlü ve hafif şişman bir vücut. Gökruhu onun bir kadın olduğu konusunda Jag ile hemfikir. Bu teorisini Jag'a anlatmamıştı, ancak onun kadın olduğu yargısına Hanuman'ın bu görünüşünden dolayı varmıştı: Hiçbir erkek egosuna maymun gibi gözükme yi yediremezdi. Bunu akıl edemeyenler içinse bu en güzel gizlenme yoluydu ve birçok gereksiz insanla da muhatap olmaktan kurtulmuş oluyorlardı böylece. Sonuçta görünüş ilk seferde saygı uyandırmalıdır. Bu toplumsal kural siberuzayda değişmemiştir.”

(Kayran, 2003)

İnsanlığın evrimindeki en önemli aşamalardan biri, hatta insanı diğer türlerden ayırması bakımından belki de en kritik olanı alet yapmasıdır. Homo Faber, aleti kullanabilen bazı maymun türleri ve diğerlerinin arasından sıyrılır ve aleti yapan ilk insan olur. Tarih yazı ile başlamış olsa da onu şekillendiren en önemli kavramlardan biri alettir. Makinenin hükümlanlığı ise insanın ilk aleti yapmasından binlerce yıl sonra Endüstri Devrimi ile kurulur. Makine çağı (machine age), olarak da adlandırılan dönem, dünyayı, kenti ve gündelik yaşantıyı yeniden düzenler. Etkisini yaşamın bütün alanlarında hissettiren bu değişim, sanatın diğer dalları gibi mimarlık ve edebiyatta da yansımalarını bulur. Le Corbusier, yeni bir mimarlık için makinenin doğasından feyz alınmasına dair ilkesini geliştirirken edebiyatta özellikle de bilimkurgu türünde, makine türün doğuşundan itibaren vazgeçilmez bir ikon haline gelir.

Bilimkurgu metinde, makinenin yeri neredeyse karakter ve mekan kadar önemlidir. Biraz genel ya da abartılı bir ifade ile makine olmadan bilimkurgunun olmayacağını söylemek dahi mümkün olabilir. Özellikle bilimkurgunun ilk örnekleri, makine teması üzerinde ağırlıkla dururlar; bir anlamda makine, bilimin aracı, aynası haline gelir. Aldiss'in türün ilk örneği saydığı Frankenstein'da, genç Dr. Viktor Frankenstein, cansız beden parçaları ile oluşturduğu gövdeye elektrik akımları aktaran bir makine ile onu diriltir. Benzer örnekleri daha ileri tarihte, Jules Verne'nin romanlarında ya da türün babası olarak adlandırılan H.G. Wells'in romanlarında da görmek mümkündür. Jules Verne'in romanlarını karakterize eden başlıca unsurlar arasında, Natilus gibi -her ne kadar doğrudan makine olarak adlandırmak çok iddialı olsa da- araçlar ya da Wells'in zaman makinesi, onları takiben ise uzay gemileri, roketler, ışınlama kabinleri gibi sayısız kurgusal makine üretilmiştir. Marslıları dünyamıza getiren ya da dünyalıların diğer gezegenlere, güneş sistemlerine yolculuğa çıktığı uzay gemileri, bu gemilerin insanın yaşam sistemlerini minimuma indirgeyerek uzun bir uykuya dalmalarını sağlayan dondurucu kabin gibi donanımları, ışınlama kulüpleri, sayısız paradoks yaratan zaman makineleri, biomekanik araçlar, protezler ya da piyanokokteyli, hapyapım makinesi gibi çok ufak

noktalara parmak basan kurgusal makineler, bunların kimi olanaksız gözüküyor olsalar da televizyon, telsiz, radyo gibi ilk bilimkurgu hikayelerini süsleyen motifler, bugünün dünyasında, günlük yaşamın sıradan gereçlerine dönüşmüşlerdir.

Bilimkurguda makine, aslında olanaksız olan bazı durumları ya da mantık paradokslarını çözümlmek için de kullanılır. Bu mantık paradoksları ise mevcut gerçekliğin dayatmalarından doğar. Örneğin 1950’lerde, bizim güneş sistemimizde, hayat olma ihtimali ve inancının giderek zayıflaması üzerine, space operalar giderek diğer sistemlere yönelmiş, bu ise insan hayatının yolculuğu geçirmeye yetmeyeceği gerçeği itibariyle bilimkurgu yazarını paradoksal sayılmasa da ciddi bir sorunla karşı karşıya bırakmıştır. Bunun üzerine, iki tip çözüm geliştirilmiştir. Bunlardan biri generation ship olarak adlandırılan, içinde nesillerin yaşadığı ve ilk yolcuların ancak 5-6 kuşak sonraki torunlarının hedefe varabileceği gemiler, diğeri ise uzayın bir noktada katlanabileceği varsayımı ile bu noktalarda oluşan solucan delikleri olarak adlandırılan geçitleri kullanan ışınlama makineleri olmuştur. Buna benzer bir diğör örnek ise yine uzun uzay yolculuklarında, yolcuların yaşam fonksiyonlarını minimuma indiren dondurucu kabinlerdir.

Bilimkurgu edebiyatında, kurgusal makineler de, tıpkı karakter, mekan ya da durumun mevcut gerçeklik üzerinden çarpıtılması, abartılması ile yaratılırlar. Kimi zaman bu makineler, piyanokokteyli veya Theodorus Nitz’in reklamı gibi mevcut aletlerin tuhaf bir kompozisyonu şeklinde, oldukça basit ama bir o kadar da dahiyane bir buluş olarak çıkarlar karşımıza kimi zamansa ışınlama kulübesi ya da zaman makinesi gibi kavramsal altyapısı ve tartışmaya açtığı durum üzerinden. Bu makinelerin bazıları, akümülatör kulesi gibi bir kimlik kazanacak kadar ulaşılmaz ve korkunç olabilirler ya da papoolalar kadar sevimli.

Ursula K. Le Guin, romanlarında nadiren bir makine kurgular. Farklı dünyalar, gelenekler, takvimler, bir ifadeyle ütopyalar yaratmak ve o dünyadaki toplumu, insanın rolünü tasarlamak, genellikle yazarın ilgi odağında yer alır, ancak o dünyaya nasıl bir uzay aracıyla gittiği, o aracın nasıl bir yakıt kullandığı onu pek ilgilendirmez. Ekumen elçisi Ai’nin Gethen’de tanıdığı insanlar, davet edildiği yemekler, kendisine tahsis edilen oda ya da Estraven ile çıktığı yolculuk, Estraven’in karakteri ya da ona anlattığı Gethen efsaneleri, yazar için çok daha ilginçtir. Ancak hikayenin akışı içinde -ola ki söyleyeceklerinizi başka bir gezegende söylemeye çalışıyorsanız- kendi dünyanız ya da temsilcileri ile de iletişim kurmanız gerekebilir, bunun için en mantıklısı bir iletişim aracı kullanmaktır. Ai, Gethen Kralı XV. Argaven’i yanıtlayıcı iletişim aracını kullanarak Ekumen’in Birincil Dünyası Hain’deki yerleşiklerle konuşması için ikna etmeye çalışır. Ancak önce krala yanıtlayıcı iletişim aracının nasıl çalıştığını anlatması gerekmektedir: “Radyo

dalgalarını ya da herhangi bir enerji biçimini kullanmaz. Dayandığı ilke eşzamanlılık sabitidir, bazı yönlerden yerçekimine benzer.... Bunun yaptığı şey efendim, aynı anda iki noktada eşzamanlı bir mesaj üretmektir. Herhangi bir yer olabilir. Noktalardan biri belirli bir kütlesi olan bir gezegende, sabit olmak zorundadır. Ama öteki uç taşınabilir. O uç bu. Koordinatları Birincil Dünya, Hain'e ayarladım. Bir NAFAL gemisi Gethen'den Hain'e 67 yılda gider, ama bu klavyede bir mesaj yazarsam yazdığım anda Hain'e ulaşır. Hain'deki Yerleşikler'le görüşmek istediğiniz bir şey var mıydı, efendim?" Sonuçta, yazılı görüşme gerçekleşir, Elçi Ai, kralın sorusunu klavye ile yazar, ekranda Hain'den gelen cevap belirir. Ancak kral oldukça kaprislidir ve pek de ikna olmaz. "Cevaplar yeterli değil Bay Ai. Kutunuz, şu makineniz de." (Le Guin, 2001)

Bilimkurgu edebiyatının en önemli isimlerinden Philip K. Dick'in 1968'de kaleme aldığı *Do Androids Dream of Electric Sheep?* romanının öncüsü ya da öncülerinden sayılabilecek, zaman yolculuğu, iktidar, tekelleşme, medya gibi kavramların yanı sıra android ya da simulakra / kopya konularını ele aldığı *Simulakra* yazarın en önemli romanlarından biridir. Metnin seçilme gerekçesi, mekansal önerilerinden ziyade kurguladığı araçlara dayanmaktadır. Ön planda olan araçlar, Papoola, Femnexdo ve Der Alte gibi simulakralar, medya ile ilgili günlük kullanıma ait makineler ve AABD yönetimine ait zaman makineleridir. Zaman makinesini, özellikle de diğer makinelere nazaran makinenin kurgusu açısından değil, oluşturduğu paradoksal durumlar üzerinden ele alır.

Simulakranın, özne değil nesne olarak ele alınıyor olmasının gerekçesi, Arthur C. Clarke'ın HAL adlı bilgisayarı, Asimov'un robotları ya da bizzat Dick'in androidlerinin sahip oldukları cinsten bir kimliğe sahip olmayışları, tam anlamıyla kurulu bir oyuncak bebek gibi çalışıyor olmalarından kaynaklanmaktadır. Ancak yine de simulakralar, bir gerçeğe dikkat çekerler; bazen gerçeğin yerini kopyasının almasının fark edilmeyen bazense tercih edilen bir durum olmasına.

Hikaye örüntüsü içerisinde karşımıza üç tip simulakra çıkar. Bunlardan ilki, Papoola, yani altı bacaklı, turuncu, böceğe benzer gövdesi ve tuzağa düşüğüne, onu istediği şeyi satın almaya ikna edebilecek bir telepati ve hipnoz gücüne sahip, sıcakkanlı Marslı yaratık, daha doğrusu soyu tükenmiş olan bu yaratığın bir kopyası. Patronu Al Miller'ın uzaktan kumanda ile yönettiği Papoola, kaldırımında önlerine çıkıp kendini sevdirdiği bir aileye Mars'ın güzelliklerini ve özgürlüğünü anlatıp onları Mars'a gidebilecekleri bir gemi almaya ikna eder. Baba, her ne kadar durumu fark edip kaçmaya çalışsa da bir kere onun etkisine maruz kalmıştır:

“Dünyaya hiç de düşmanca bir amaçla gelmemiş olan, zaten böyle bir kapasitesi de olmayan Marslı yaratıktan gelen sinyalleri alıyorlardı. Onların onu sevdiği kadar Papoola da onları sevmişti; bunu da onlara söyledi, onlara kendi gezegeninde alışkın olduğu sıcak dostluğu ve nezaketi gösterdi.

Papoola onlara anılarını kendine has tavrıyla anlatırken kadınla adam hiç şüphesiz, Mars çok güzel bir yer olmalı diye düşünüyorlardı. ... Kendi kendinizin patronusunuz, kendi çiftliğinizi işletiyor, istediğiniz şeye inanıyor ve kendiniz oluyorsunuz! Şu halinize bir bakın, burada durup beni dinliyor olmaktan bile korkuyorsunuz...

Al orta bölmedeki düğmelerle oynayarak ibreyi yükseltti. Papoolanın tinsel gücü artarak adamı kendine çekti ve kontrolü ele aldı. Papoola, bir araç almalısın, diyerek adamı zorladı. Kolay ödeme planı, servis güvencesi, seçebileceğin bir çok model. Şimdi imza atma zamanı, erteleme.”

(Dick, 2004)

Romandaki, bir diğer simulakra, famnexdo (Family-next-door’un kısaltması), insanların Mars’a göç ederken satın alıp yanlarında götürdükleri, orada hem çevresinde bulunarak yalnızlık çekmelerini önleyen, kişinin istek ve hayallerini kavrayıp, ona ileterek bir şekilde terapi uygulayan hem de toprağı işleyip insanın yapacağı bütün işleri yapan ve ürüne ihtiyaç duymayan yapay bir ailedir.

“Odanın karşısındaki uçta mümkün olan en fazla yeri kaplar şekilde sessizce duran dört simulakra gördü; bunlar bir gruptu: bir tanesi yetişkin bir erkek, onun eşi bir kadın ve iki çocuk Bu, firma katalogundaki en büyük üründü: bu bir famnexdo’ydu.”

(Dick, 2004)

Hikayenin kurgusu açısından en kritik öneme sahip simulakra, der Alte’dir. Der Alte, görünürde, Amerikalı güzel karısı Nicole Thibodeaux ile birlikte AABD iktidarını yönetmektedir. Ancak büyük sır, aslında der Alte’nin bir simulakra olduğu ve Berlin’deki Chemie AG tarafından yönetildiği ve son canlı der Alte’nin elli yıl önce yaşamış olduğudur. Herkesin aşık olduğu ve ne zaman ekrana çıksa büyülenircesine izlediği First Lady Nicole ise insan olmasına karşın, bir kopyadan farksızdır. Biri yaşlandıkça yerine genci bulunup geçirilen klasik bir güzeldir Nicole ya da Nicole’ler.

Simulakra’da incelenecek ilk kurgusal makine, Ganymedli yaşam formu olarak da adlandırılan AMPEK F-A2 kayıt cihazıdır. Elektronik ile bitkinin sentezlenmesi ile elde edilmiş bir işitme alıcısıdır. Yaşamak için suya ihtiyacı vardır. “... Ampek F-A2 kayıt sisteminin içine yerleştirilmiş canlı protoplazmaya su verdi; Ganymedli yaşam formu acıyı tatmamış ve henüz elektronik bir sistemin bir parçası olmaya karşı çıkmamıştı...sinirsel olarak ilkeldi fakat üstün bir işitme alıcısıydı. Su, Ampek F-A2’nin hücrelerinden süzüldü ve absorbe edildi; canlı sistemin su kanalları atmaya başladı...” (Dick, 2004) 1980’lerde olan patlamalar sonucu iklimi değişmiş, sürekli

yağmur yağan ve tropikal ormanları andıran Oregon-Kuzey Kaliforniya'ya gittiklerinde, Nat Flieger, Ampek F-A2'nin nemli havada, gelişebileceğini hatta kendi kendine hayatta kalabileceğini düşünür.

Bir diğer kurgusal makine ise, üzerinde halkın oylama yapabileceği tuşlar olan televizyondur. "...yeterli sayıda vatandaş şu tuşa bassa yaşlı adam tamamen duracaktır; dur tuşu o anlaşılmaz konuşmanın sona ermesi anlamına geliyordu. Vince biraz bekledi, ancak konuşma devam etti." (Dick, 2004) Yaşamın sürdüğü büyük komün binalarının her dairesinde bu televizyonlardan birer tane vardır. Biraz da Big Brother'ın kameralarını anımsatan bir hava içinde durmaksızın yayın yaparlar. Bu anlamda Simulakra izlediğiniz değil ancak izlediğiniz ve izlemeye mahkum olduğunuz bir distopyadır. Bu televizyonlardan yayın yapan der Alte ve özellikle Nicole'ün halkı uyuşturucu bir etkisi vardır. "Orada burada bir sürü papoola, ve Nicole'ün televizyondan imal ettirdiği o tüm gezegeni sarmış olan ikna aleti, işte gerçek tehlike orada Ian. Papoola acemice bir şey; üzerinde etkisi olduğunu anlayabiliyorsun. Ama Nicole'ü dinlerken öyle değil. O baskı o kadar kurnazca ve o kadar sağlam ki..." (Dick, 2004)

Papoolalar kadar etkili olmasa da, Simulakra'daki bir diğer pazarlamacı, sinek ile makine karşımı canlı bir reklamdır. Theodarus Nitz Şirketinin Chic'in arabasına monte ettiği reklam, rüzgara karşı sürünerek pencerenin kenarında içeri girer ve vızıldayarak repliğini iletir. Reklam şirketleri bu canlı reklamlardan sınırsız sayıda üretip bunları insanların üstüne salmaktadır. "Reklam canlıydı, fena halde de ölümlü; reklam ajansları bunun gibi yüzlercesini harcıyordu... Chic ayağıyla reklamı ezdi." (Dick, 2004)

Metindeki diğer kurgusal makineler arasında en son olarak ele alınacak iki makine, haber makinesi ve günah çıkarma makinesidir. Bunlardan ilki, bir insanın yapabileceği gibi haberin reklamını yapmak, duyurmak ve gazeteyi satmak üzere programlanmış bir makinedir, ikincisi ise biraz daha farklı olarak, rahibi tamamen işin dışında bırakmaksızın çalışan bir araçtır. Günah çıkarmak için perdeli küçük odaya giren Edgar Stone, makinenin elektrotlarını başına bağlar ve itiraflarını mikrofona anlatır. Makine, itirafları kaydedip değerlendirdikten ve beyin dalgaları ile olan uyumunu kıyasladıktan sonra bir kart çıkarır. Kartta yazanlara göre karar verme yetkisi ise rahibin elindedir: (Rahip) "Doyle ... uzun ve dikkatli bir incelemeden sonra ilgiyle Stone' a baktı. 'Bay Stone,' dedi, 'burada söylediklerinizin bir günah çıkarma olmadığı yazıyor. Aklınızdan gerçekte ne geçiyor? Girin ve baştan başlayın; yeterince derine inip esas meseleyi çıkarmamışsınız. Ayrıca bilerek ve kasten yanlış itiraf ta bulunduğunuzu da itiraf etmenizi öneririm.'" (Dick, 2004)

Bu eserde ele alınacak son makine olan zaman makinesi tamamen kavramsal bir boyutta işlenmiştir. Aynı Wells'in zaman makinesi gibi Dick de 'eğer' sorusuyla, merakıyla hareket eder; eğer zamanda yolculuk etmek mümkün olsaydı. Wells, geçmişe ve geleceğe gitmeyi tercih edip, makinenin yer küre üzerinde teşkil ettiği alanı bir tür merkez, odak noktası olarak tutarken Dick, zaman yolcuğunun doğası gereği yere bağlı ancak şimdiki zamanı esas alan bir yaklaşım sergiler. Wells'in zaman makinesi, bir tür gözlem aracına dönüşür, ancak hikayenin sonunda bilinmeyen ileriki bir gelecekte, aktif bir rol üstlenme olasılığı ile okuyucuyu baş başa bırakırken Dick'in makinesi tamamen bu aktif rol çevresinde örölü, kısa vadede, tarihte yapılabilecek değişiklikler üzerine kurulu bir sistem önerir.

Sistemi geliştiren bilim adamına itafen Von Lessinger ekipmanı olarak adlandırılan zaman makinesi, sadece belirli otoritelerce, Almanya'daki Chemie AG ve Beyaz saray yetkilileri tarafından kullanılabilmektedir. Ancak yönetimin en büyük düşmanı olan Bertold Goltz adlı bir anarşist de Von Leesinger ekipmanlarına sahiptir. Kendi yaptığı zaman yolculukları ile kendisinin öğretmeni olmuş, kendi gençliğini eğitmiştir. Gelecekte de kendisine zaman yolculuğu yaparken rastlamıştır. Gelecekte yaşadığı karşılaşmaların hepsi olası geleceklere ait sonsuz sayıda izdüşümdür. Zaman yolculuğu ile ilgili en önemli paradokslardan biri burada Dick tarafından göz ardı edilir. Aynı zaman ve mekanda bir insanın yaşadığı iki farklı zamanın kesişmesi genellikle bilimkurguda bir yokoluş gerekçesi olarak gösterilir. Ancak Dick, bunu Goltz karakteri üzerinde tam tersi bir yaklaşımla işlemiştir. Goltz, yaptığı zaman yolculuklarında, hükümetin çevirdiği işleri ortaya çıkarır. Zaman makinesi sayesinde beyaz saraya girip çıkması çok kolaydı. "Von Lessinger ekipmanlarına sahip olunca, tüm o NP korumalara rağmen Beyaz Saray'a girmek kolaydı; Goltz sadece Beyaz Saray'ın var olmadığı zamana gitmiş sonra da bu yakın geleceğe dönmüştü." (Dick, 2004)

Beyaz Sarayın planı 1944 yılına gidip Nazi partisi Reich Mareşali Hermann Goering'i kendi zamanından alınacak ve beyaz saray getirmek ve geçmişe ve geleceğe dair bir anlaşma yapmaktır. "Reich Mareşaline 1945'teki yıkılmış Almanya, Nazileri bekleyen son gösterilecekti, kendisini önce Nuremberg' de sanık sandalyesinde görecekti, sonra da bir fitilin içinde getirilen zehirle intihar edişini izleyecekti. Büyük olasılıkla en sonuncusu onu en çok etkileyen şey olacaktı. Bir anlaşmaya oturmak zor olmayacaktı; ne de olsa Naziler anlaşma konusunda uzmandılar." AABD, 1940 dünyası için mucizevi sayılacak lazer çubuklar, hidrojen bombaları gibi silahları Üçüncü Reich'a sağlayacak, böylece Almanya galip gelecek ve "Barbarlar çağı -on üç değil- Hitler'in söz verdiği gibi bin yıl sürecekti." (Dick, 2004) Almanya, dünyadaki bütün Yahudileri öldürecekti. Kendisi de Yahudi olan Goltz, yaptığı zaman yolculuklarında, bunları görmüştü, bu olası gelecekleri; tıpkı

birkaç dakika içinde Beyaz Saray'ın NP korumalarının kendisini fark edeceğini gördüğü gibi. Böylece NP kendisine nişan alıp ateş edemeden kendi zaman makinesi ile oradan tam vaktinde, zaman yolculuğunun tuhaf imgelerinin peş peşe dizildiği bir yoldan kaçmayı becerir.

Kurgu, ne şekilde devam ederse etsin, zaman makinesi, bilimkurgu tarihinde yaratılan en önemli makinelerden bir olarak kalacaktır. İnsanlık tarihinde makine çağı, dünyayı nasıl madden ve manen değiştirmişse, zaman makinesi de kurgusal dünyaları öyle etkilemiştir. Makine çağı, hızlı, üretim ve tüketime dayalı, örgütlenmiş bir kent yapısı ve yaşantı getirmiş, zaman makinesi ise kurguda bunu alt üst etmiştir. Artık hiçbir şey kesin olamayacaktır. 1984'te veya sinemada işlenmiş haliyle Brazil'de, nasıl geçmişe dair kayıtlar günbegün değiştirilerek, geçmiş tekrar yazılıyorsa zaman makinesi ile bunu gerçek kılmak mümkün olacak, ancak sonunda hiçbir şey gerçek olmayacaktır.

Isaac Asimov'un Issız Gezegendeki Ev hikayesinde işlediği tema 'olasılıklar modeli' olarak adlandırılabilir. Olasılıklar modeli, temelde sonsuz evrenin sonsuz sayıda zaman ve mekan barındırdığı, dolayısıyla bunların kesişiminde yine sonsuz sayıda olasılığın mümkün olduğu varsayımına dayanır. Dünyadaki nüfus artışının baş edilemez bir boyuta ulaşması ile bu modelin gelişimi ve ışınlama kulübeleri ile kullanımının yaygınlaşması yaklaşık zamanlara denk düşer. Böylece insanlar, galaksinin herhangi bir noktasındaki bir gezegeni sahiplenip, oraya yerleşebilirler, o gezegen onların evi olur. Clarence Rimbrow, dünyadaki işinden çıkıp evi olan gezegene bütün diğerleri gibi bodur bir sütuna benzeyen, şahsına tahsis edilmiş ışınlama kulübesi ile ulaşır. "Anahtarını deliğe sokar, gerekli düğmelere basar, yeni bir olasılık modeline ışınlanırdı; kendi kişisel olasılık modeline; evlenip de üretici bir vatandaş durumuna geldiği zaman, kendisine tahsis edilen olasılık modeline; daha önce hiçbir yaşamın var olmadığı bir olasılık modeline. Ve bu yaşamsız gezegene ışınladığı zaman, evine adım atmış olurdu...." (Asimov,1997)

Boris Vian, Günlerin Köpüğü'nde, romanın geneline hakim gerçek üstü doğası içinde, oldukça ilginç iki makine kurgular. Colin ve Chloe'nin aşklarını, koridorlarını farelerin temizlediği evlerini, Colin'in arkadaşı Chick'in Jean Sol Partre'a duyduğu aşkın hayranlığı olduğu haliyle kabullendiğimiz gibi piyanokokteyli ve hapyapım makinesini de, Günlerin Köpüğü dünyasının doğal gereçleri olarak benimseriz.

Piyanokokteyli, kendisi de müziğe ve zevkine oldukça düşkün olan Colin'in tasarımıdır. Hayatı, hayattan zevk almak amacıyla yaşayan Colin, piyanosunu her çaldığı parçaya göre bir kokteyl hazırlayacak şekilde ayarlar. Tasarımını arkadaşı Chick'e şöyle anlatır: Her notanın karşısına, ya bir içki ya bir likör ya da bir baharat

getirdim. ‘Forte’lerin karşısına çırpılmış yumurta, ‘piano’ların karşısına da buz konuyor. Soda için ince portede bir ‘trille’ gerek. Ölçekler de uzunluklara bağlı: Dörtlü kroşe’ye on altıda bir ölçek, siyaha bir ölçek, yuvarlağa da dört ölçek. Ağır parçalar çalındığı zaman – kokteyl gereksizce fazla olmasın diye – bir ayarlama mekanizması harekete geçip ölçeklerin artması yerine alkol yoğunluğunun fazlaşmasını sağlıyor. Ve, parçanın uzunluğuna göre, istenirse, ölçünün değerini değiştirerek – örneğin yüzde bire indirerek – başka bir ayarla en küçük armonilere kadar inebilen bir içki elde edilebiliyor.” (Vian, 2000) Ancak Colin, Chloe’nin hastalanması üzerine, onun tedavisi için gereken çiçekleri ve ilaçları alabilmek için önce elinde avucunda ne varsa onu tüketir, ardından da piyanokokteylini elden çıkarmak zorunda kalır. Boris Vian’ın yazar kimliğinin üstünde aynı zamanda bir müzisyen kimliği olduğu, kendisinin önemli bir Caz bestecisi ve yorumcusu olduğu da bilinen bir gerçektir. Bu özelliği, bir sonraki bölümde kendini iyice belli edecektir.

Chloé’ye gerekli ilaçları almak için gittikleri eczanede, Chick Colin’e hapyapım makinelerinin nasıl çalıştığını gösterir. Dışarıdan bir kutu ve ona bağlı mavi cam bir boru, borudan çıkan hapları toplayıp kesekağıdına koyan balmumundan ellerden oluşan aletin içini merak ederler. Kapağı kaldırıncı gördükleri ‘yarı canlı yarı madeni, işlenmiş bir tavşan’dır. Bu tavşanın ‘yatay olarak hareket eden uzun bir çenesi, saydam bir derinin altında, ince çelik borudan kaburgaları ve tembel tembel kımıldayan sindirim borusu’ vardır. Kalaylı havuç ve hapların ana maddesi ile beslenen yarı metalik tavşan, sindirim borusunda bunları işler ve son derece düzgün, yuvarlak haplar olarak dışkılar (Vian, 2000).

Kristal Yumurta, büyük olasılıkla, en azından Mr. Cave’in inancına göre, Marshlılar tarafından gözlem amacı ile dünyamıza yerleştirilmiş, aynı şekilde onların dünyalarında da benzerleri bulunan, optik bir iletişim aracıdır. Antikacı olan Mr. Cave, vitrinin bir köşesinde duran kristalden fizik kurallarına aykırı bir ışık yayıldığını tesadüfen fark eder. Doğru açı ile bakıldığında, kristal yumurtanın içinde bir resim belirir. Dikkatli baktığında ise, bunun sabit bir imaj değil başka bir yer olduğunu, bir başka gerçekliğin yansıması olduğunu anlar. “... Bir gün, kristali elinde evirip çevirirken, bir şey gördü. Görüntü bir an parlayıp kayboldu, fakat cismin içinde geniş, büyük, garip bir ülke görmüştü sanki... Işık huzmesinin geliş yönüne göre yaklaşık 137 derecelik bir açıdan bakıldığında, kristalin içinde geniş, tuhaf bir kır manzarası sunan, hayli net, derli toplu bir resim belirliyordu. Hiç hayale benzemiyordu; resim kesinlikle gerçek izlenimi veriyordu ve ışık ne kadar iyiye, o kadar gerçek ve net görünüyordu. Bir sinema filmi gibiydi...” (Wells, 1998) Her ne kadar Mr. Cave, Marshlıların da kendisini görüp göremediğinden tam emin olamasa da, gördüğü manzarada başka pek çok benzer kristal yumurta olması dolayısı ile geliştirdiği teori, bunların dünya dışındaki başka bazı gezegenlere yerleştirilmiş

alıcılar olduğu ve Marshların düzenli olarak diğer dünyaları bu araçlar sayesinde izledikleridir.

Fantastik kurgu türüne dair, bu çalışmada seçilen örnek olan Ejderha Mızrağı metninde, mevcut fiziksel gerçekliğimize aykırı düşmemesine karşın Gnom ırkının geliştirdiği ve yaşam biçimlerinin oldukça önemli bir pratiği olan, içinde yaşadıkları dağın -Boşver Dağı- merkezini böylelikle bir anlamda kentlerinin merkezi sayılabilecek alanı dolduran mancınık düzeneği, savaş için değil, tamamen sirkülasyonu sağlamak amacı ile geliştirilmiştir. “Bölmenin zemini mancınıklarla doluydu; gnomlar tarafından tasarlanmış her çeşit mancınıkla: Sapan şeklinde mancınıklar, yay şeklinde mancınıklar, zemberekli mancınıklar, buhar güçlü mancınıklar (hala deneme safhasındaydı – su derecesini ayarlı tutma işiyle uğraşıyorlardı.) Mancınıkların etrafında, mancınıkların üzerinde, mancınıkların altında ve mancınıkların içinden geçen hepsi dönen, gıcırdayan, çatırdayan her çeşit çılgın dişliyi, tekerleği, makarayı harekete geçiren miller ve miller uzunluğunda ipler vardı. Yerlerden, makinaların kendilerinden ve yanlardaki duvarlardan çıkan, bir miktar gnomun ittiği, çektiği veya hem ittiği hem çektiği koca kollar vardı.” (Weis&Hickman, 2000) Gnomlar, uçmanın yürümekten daha güvenli olduğunu ispatlamışlardır. Bilimsel çalışmaya ve dünyadaki bütün bilgiyi toplamaya meraklı, daha doğrusu bunu bir yaşam görevi haline getirmiş bu ırkın her bireyinin doğuştan kendisine verilmiş bir araştırma konusu vardır ve bütün ömürlerini bu konuya adanlar. Ufak tefek ve küçük ama hızlı adımlarla oradan oraya koşturur, uzun ve hatta sonu gelmek bilmeyen cümlelerle durmadan konuşurken kendileri için en ideal ulaşım biçimi olarak da bir kattan diğerine mancınıkla fırlatılmayı uygun bulmuşlardır. Mancınıklara ek olarak her katta detaylı bir file düzeneği tasarlamışlardır. Uçmanın tepe noktasına varan yolcunun düşüşe geçeceği ilkesinden yola çıkarak üçüncü kata ulaşmayı hedefleyen Gnom dördüncü kat seviyesine fırlatılır, üçüncü katta bir file açılır ve yolcuyu yakalayarak, içeri çeker. Bu file açılmazsa ikinci katta, bir güvenlik filesi açılacaktır.

Stanislav Lem, Yenilmez’de (1964), makinenin evrimleşmesine dair genellikle bilimkurgu romanlarında işlenenden çok farklı bir teori üretmiştir. Yenilmez, kendisinden önce kırmızı gezegene iniş yapan, bir daha da haber alınamayan Kondor gemisini bulmak üzere geldiği kırmızı gezegende açıklanamaz olaylarla karşılaşır. Siyah, manyetik bir bulut, makinelerin bozulmasına, insanlarınsa akıllarını yitirmelerine, bir nevi çocuklaşmalarına neden olmaktadır. Buluttan alınan örnekler incelendiğinde, bunların böceğe benzer, özdeş makineler oldukları görülür. Bir araya gelip siyah bulutu oluşturan, hepsi birbirinin aynı, makinenin en alt birimleri. Tam bir simetri içinde üçe bölünmüş, ‘Y’ harfine benzeyen ‘böceklerin’ birbirleri ile bağlandıkları üç adet kanatları vardır. Kendilerine ait mikroskobik bir sinir sistemi

bulunan ancak tek başlarına çok tutarlı hareket etmeyen, bir araya geldiklerinde ise bir tür bilinç kazanan ve harekete geçen ‘metal kristalleri’, onları bir arada tutan manyetik bir alan, bir tür güç alanı oluştururlar. Siyah bulutun ortasında güçlü olan bu alan bir sıcaklık oluşturuyor, onun bir yöne aktarılması ile bulut istediği gibi hareket edebiliyor, aerodinamik özellik kazanıyordu. Hareketlerinin yönünü, edimlerinin gerekçe veya sonuçların yöneten düzenleyen, özerkleşmiş hiçbir mekanizması bulunmayan bulutun bilinci, Yenilmez’in bilim adamları için hayret uyandırıcıydı. Bulutun evrimleşmesini, insanlığın öldüğü ve sadece makinelerin, robotların kaldığı bir dünyada, makinenin gerçekleştirdiği evrimin, olası savaşlar sonucu, en alt birime, yapı taşına inerek üst bir sistem geliştirdiği yönünde bir fikir birliğine varabiliyor ancak bu sistemin bilincine dair en ufak bir teori yürütemiyorlardı. Bilinen böylesi bir zeka taşıyan bir konstrüksiyon mevcut değildi (Lem, 1998).

Her ne kadar ‘metal kristalleri’ ve ‘siyah bulut’ son derece zengin bilimkurgu motifleri olsalar da Yenilmez de insanla ilgilidir. Yenilmez, insanın çözüm üretemediği ve bazen yapacak hiçbir şeyi olmadığı bir durum üzerinde durur. Kızıl gezegen, bir tür karantina bölgesi ilan edilir, buraya hiçbir araştırma gemisi gönderilmemesine karar verilir. Yenilmez, bir anlamda yenilerek bir daha dönmek üzere gezegeni sahiplerine terk eder ve dünyaya hareket eder.

4.4. Bilimkurgu Edebiyatında Mekan

4.4.1. Bilimkurgu Edebiyatında Fiziksel Mekan

Yazılı bilimkurgu geleneğinin başından ya da temellerini aldığı ütopyadan bu yana pek çok kurgusal dünya, mekan tasarlanmıştır. Bunlardan bazıları bize tamamen yabancı coğrafyalar iken bazıları ise bizimki ya da bizimkine çok benzer gezegenler ve üzerinde inşa edilen yapılardır. Bilimkurgu edebiyatını, olası kılan tek öge, onun imkansızlığı, gerçekleştirilemezliği ya da öyle görünmesi değildir. Bu özellikleri barındıran hikayelerin, mekanların yanı sıra aslında her an yanı başınızda beliriverecek bir olay, tanıdık bulacağınız, başka bir ifade ile mevcut fiziksel gerçekliğimiz dahilinde inşa olunabilecek ya da en azından bizim gerçekliğimizin terimleri ile okuyabileceğimiz mekanlar, dünyalar da bilimkurgu edebiyatında kendilerine sıkça yer bulurlar. Bu bölümde, gelişmiş teknoloji, büyü veya sanal ortamın sağladığı olanaklar yerine bildiğimiz, tanıdık ancak yine de yabancı olan coğrafyalar, dünyalardan örnekler, Yevgeni Zamyatin’in Biz, Philip K. Dick’in Simulakra, Ursula K. Le Guin’in Karanlığın Sol Eli, Margaret Weis ve Tracy Hickman’ın Ejderha Mızrağı, Cüneyt Gültekin’in Akşam Yemeği ve William Gibson’ın Neuromancer eserlerinden seçilen bölümler üzerinden incelenecektir.

Yevgeni Zamyatin'ın, Biz'de kurguladığı distopyanın coğrafyası, mevcut fiziksel gerçeklikle çelişmeyen bir yapı içerir. 26.yy'da, 200 yıl savaşlarından sonra, Tek Devlet'in egemen olduğu, binaları, kaldırımlarıyla camdan inşa edilmiş, matematik ve mantık kuralları doğrultusunda yönetilen bir dünyadır bu. Yalım'ın aktardığına göre, 200 yıl savaşları, toprak ve kent arasındaki mücadeleyi temsil ediyordu. Kentin galip gelmesi, insanın doğadan koparılması, bireyselliğinin öldürülmesi anlamına geliyordu (Yalım, 2002). Doğal hayatın egemen olduğu bölgeden cam bir fanusla ayrılan şehirde, bireysel mekanların tümü birbirinin aynı, sokaklar, meydanlar ve diğer kamu alanları ile birlikte, tamamen Euclid geometrisi kullanılarak, camdan inşa edilmişlerdir. Biz'in kahramanı, İntegralin yapımcısı, mühendis D-503 de tıpkı diğer sayılar gibi her yanı cam olan bir tür komün binasının yine her yanı cam olan diğerlerinin bire bir aynısı bir odasında yaşar. Kişilikle uzaktan yakından hiçbir ilgisi olmayan ki kişilik gibi bir kavramın da olmadığı gerçeği göz önünde bulundurulduğunda gayet normal sayılabilecek bir şekilde, bütün binalar, odalar, eşyalar - Zaman Tablosu, cam sandalyeler, masa, dolap, yatak- birbirinin aynıdır. Başlangıçta bunun D-503 için mutluluk verici bir dünya olduğu dahi söylenebilir: “Tepemdeki zil canlı, kristalize bir sesle çaldı. Saat yedi, kalkma zamanı. Sağımdaki ve solumdaki cam duvarların ardından, odamın, elbiselerimin, hareketlerimin benzerlerini görüyorum. Binlerce kez çoğaltılmış hallerini. Bu insana güç veriyor. Muhteşem bir bütünün parçası olduğunuzu bir kez daha hissediyorsunuz.: Gereksiz tek bir hareket bile yok.” (Zamyatin,1996) Öyle ki, R'nin kendi odasındaki eşyaların yerini değiştirmesi onu rahatsız eder. “Ve böylece tüm düzlemler yer değiştirdi, her şeyin kurulmuş oranları bozuldu, her şey Eukleides geometrisinin dışında kaldı...” (Zamyatin, 1996) Zamyatin'ın kurguladığı dünyanın en büyük başarısı bu odadır. Bireyin en özgür olduğu, sahiplendiği ve kendi kişiliğini yansıttığı oda, onun kontrolünün ve iradesinin dışında, mutlak bir mevcudiyet içindedir. İnsana gerçekte var olmadığını, bütün dışındaki varlığının bir önem taşımadığını hissettirir. Odanın içi bu haldeyken, dışı da pek farklı değildir. Aslında, iç mekan dış mekan diye bir ayırımdan bahsetmek de, tamamen şeffaf bir dünyada çok doğru olmayacaktır. Cam duvarlar, mahremiyet, bireysellik adına oluşabilecek her ne varsa daha oluşmaya başlamadan öldürür.

Antoine Picon'a göre camın şeffaflığı ve akıl tarafından yönetilen bir toplumda kimsenin gizleyecek bir şeyi olmaması ilkesinden yola çıkarak, camdan duvarlar, çatılar gibi elemanlar, bu tip ütopyalarda, sıkça kullanılan öğeler haline gelir. Saydam bir mimarlık, herkesin birbirini ve eylemlerini görebilmesi ancak aynı zamanda sürekli gözetleniyor olması Picon'a göre en ağır baskı ve ütopya özgürlüğün bir anlamda sorgulanmasıdır (Picon, 2003b).

Zamyatin'ın 1920'de kaleme aldığı Biz'de şeffaflığın sembolü olarak kullandığı cam, aynı yıllarda, hem Rusya da kurulan yeni sistemin hem de Avrupa'da gelişen modernizm akımlarının ikonu haline gelmiş, yapılarda camın kullanımı yeni anlamlar kazanmıştı. Aynı yıllarda, sanat fuarlarında ilk cam evler sergileniyor, Paul Scheerbarth, cam manifestosunu yazıyordu. Cam hayranlık duyulduğu oranda dünyayı kaplamaya başlamıştı. Dünya giderek saydamlaşıyordu. Vidler'a göre, modernite, bir şeffaflık miti tarafından ele geçirilmişti. Bireyin doğaya, ötekine ve topluma karşı şeffaf olması. Saklanacak hiçbir şey yoktu. Şeffaflık, bir yandan şiirsel ve mistik bir bütünlük hissi uyandırırken öte yandan yine Vidler'a göre, şeffaf kentler, şeffaf mimarlık fikri, politik denetime dair gizli bir içerik de taşımaktaydı (Vidler, 1992). Biz'de de aynen dönemin mimarlığına dair geliştirilen söylemi yansıtan bir temsil aracıydı cam. Yalın, ıslık ıslık ve dolaysızdı, bütünü sanki bir arada tutuyordu ancak aslında hem içini göstererek hem de dışarıya sergileyerek binlerce gösteri ve binlerce izleyici yaratıyordu.

Bireysel mekanlarda gözlenen geometrik sistem, büyük ölçekte de kentin tamamını ele geçirmiş durumdadır. Aynı komünist sistemin hüküm sürmüş olduğu doğu bloğu ülkelerindeki komünist bloklar gibi, ancak bu sefer cam malzemenin kullanımı ile şeffaf ve daha ürkütücü hale gelmiş binalar, aralarındaki cam kaldırımlı yollar, Kıp Meydanı ve yine kenti dış dünyadan, doğadan ayıran cam bir fanus. Özellikle Kıp Meydanı, Akümülatör Kulesi'nin ortasında bulunduğu ve Tek Devlet adına gerekli infazın gerçekleştirildiği alan olarak metinde ve kentte önemli bir noktadır. Baskısı her an hissedilmesine, her an orada olmasına karşın üst bir otoritenin sembolü olarak adı çok az telaffuz edilir. "Kıp Meydanı. Eşmerkezli daireler biçiminde düzenlenmiş altmışaltı sıra tribün." (Zamyatin, 1996)

Ruth Eaton'a göre ise Lenin'in NOT adı ile "Nauchina organizatsiia truda" (the scientific organization of labor-işgücünün bilimsel düzenlenmesi) Taylorizm'i benimsemesi, Gastev'in (Gastev, Aleksej: şair, düşünür,) insanların makineler gibi çalışmalarını sağlayacak bir eğitime olan inancı ve Kerzentsev'in makineler gibi yaşaması gerektiğine olan inancı, makinenin sembolize edilmesiyle Rusya'da devrim sonrası dönemi tanımlayan olgulardı. Zamyatin'ın Biz'inde de işnelediği Gastevizm ve onun şehir planına dair görüşleriydi. Bu nedenle, Tek Devlet'in şehri mavi, kübik binaların ve geometrik şekillerin üst üste yığılmasından meydana geliyordu (Eaton, 2000).

Camın sadece şeffaf etkisi değil, yansıtıcı etkisi de zihinleri bulandıran bir unsur olarak işlenmiştir. Karşılıklı duran iki aynada görüntü nasıl sonsuza kadar uzarsa camlardan da düzen öylesine yansır Zamyatin'ın distopyasında.

“Gözlerimi kaldıramıyordum; bütün yolu çılgın, baş aşağı bir dünyanın içinde yürüdüm: Tabanlarından ters bir biçimde kaldırılma yapışmış insanlar, bazı garip makineler ve bütün bunu altında, kaldırımın camına kilitlenmiş gökyüzü. Beni en çok üzen de yaşamımın bu son saatlerinde, her şeyi, bu saçma, bayağı, gerçekdışı durumda görmemdi. Ama gözlerimi kaldıramıyordum.” (Zamyatin, 1996) D-503’ün bu her şeyi tepe taklak, gerçekdışı durumda görmesi, aslında onun için sonun başlangıcıdır da.

Biz’deki en sıra dışı ancak bizim için en olağan mekan ise Antik Ev olarak adlandırdıkları, cam bir fanus içinde korunana, ziyarete açık iki yüz yıl savaşlarının öncesine ait, eski bir apartmandır. D-503, E-330’un onu götürdüğü bu mekanı hayretler içinde gezer. Masif ve şeffaf olmayan duvarlar, kapılar, kırılabilir küçük camlar, o güne kadar görmediği çeşit çeşit eşya, piyano, herhangi bir düzene sokulması mümkün olmayan onca eşya, zihnini bulandırır. Çocukların özel mülkiyete girmediği, aile kavramı olmayan D-503’ün en çok yadırgadıklarından biri ise bir çocuk odasıdır. Antik Evde gördükleri kafasında şu düşüncenin belirmesi neden olur: “İnsan neden bu abes apartmanlar kadar saçma yaratılmıştı: İnsan kafası saydam değil.” (Zamyatin, 1996)

İnsanlığın bilinmeyene dair beslediği korku, varlığı kadar eskidir. Her dönemin kendi bilinmezleri, kendi korkuları vardır. 26.yy’da Tek Devlet’te yaşayanlar da cam fanusun dışından, doğadan korkarlar. “Neyse ki, vahşi yeşil okyanusla aramızda Duvar’ın camı vardı. Oh! Duvarların, engellerin o ilahi, bilgece sınırlamaları! Duvar, belki de keşiflerin en yücesi. İnsanoğlu, ilk duvar inşa edildikten sonra vahşi bir hayvan olmayı bıraktı. Ve biz, Yeşil Duvar’ı inşa ederek mükemmel ve mekanik dünyamızı, kuşların, ağaçların, hayvanların akıl dışı, saklı dünyalarından soyutladık.” (Zamyatin, 1996) Yeşil duvar, şehirde çıkan isyan sonunda yıkıldığında, D-503 de E’yi takiben duvarın ardına geçer. Güneş, fanusun kalın camı olmaksızın bakılamayacak kadar canlı ve yakıcı, ömrü boyunca, sert ve düzgün bir zeminde yürümeye alışkın olan ayaklarının altındaki toprak ve yeşillik ise hareketli ve ürkütücüdür. Sahip olduğunu yeni yeni fark ettiği ruhu kadar rahatsız edici, ürkütücüdür dışarıdaki dünya; cam yerine yeşilin, mutlak yerine muğlakın, geometri yerine organığın, zaman tablosu yerine güneşin hakim olduğu dünya.

Philip K. Dick’in Simulakra’sı da yine birleşmiş bir devlet tarafından yönetilen bir topluluğun içinde yaşadığı bir distopyadır. Ancak insanların korku ile sindirildiği değil daha ziyade, gözlerinin kopyalar tarafından bağlandığı, simülasyonun üst üste kopyalanarak gerçekliğin yitirildiği bir dünya. Her ne kadar Philip K. Dick, Simulakra’da, mekan tasarımı üzerinde çok detaylı bir şekilde durmamış olsa da evle ve komün hayatıyla ilgili önemli bir saptama yapmıştır. Simulakra’da insanlar, içinde

yüzlerce kişinin barındığı komün binalarında yaşarlar ve bu binada ikamet edebilmeye devam edebilmeleri, ancak düzenli olarak apartman yöneticilerince yapılan ve diğer komşulardan görevli olanlar tarafından tayin edilenler tarafından kontrol edilen testleri geçmeleri ile mümkün olabilir. Testleri geçemeyenler ise daha az tercih edilen komün binalarına taşınmak zorundadırlar. Komün binalarının bodrum katında, bina sakinlerinin belirli zamanlarda toplanmak zorunda oldukları komün salonu yer alır. Buradaki toplantılara katılmayanların sonu da yine sınavları veremeyenlerle aynıdır, binadan atılmak.

“Büyük komün binası Abraham Lincoln’ de ışıklar geç vakit olmasına rağmen hala yanıyordu, ne de olsa bu gece All Souls gecesi idi; binanın tüm sakinleri, altı yüz kişi, kontratları gereği yerin altındaki komün salonunda toplanmak zorundaydılar. Erkekler, kadınlar, çocuklar, herkes salonu doldurdu; iyi ve sert bir memur olan Vince Strikerock kapıda son derece ciddi bir şekilde duruyor, dışarıdan, başka bir komün binasından birilerinin içeri girmesini engellemek için yeni kimlik tarayıcısı ile herkesi tek tek kontrolden geçiriyordu.”

(Dick., 2004)

Abraham Lincoln komün binası gibi yüzlerce hatta binlerce insanın, daha doğrusu Gethenli’nin bir arada yaşadığı, apartman-yatakhane binalar olan Karhoshlar (ada), Ocaklar ile birlikte Ursula K. Le Guin’in Karanlığın Sol Eli’nde (1969) kurduğu dünyanın temel mimari mekanını teşkil ederler. Bu eserde, incelenecek başlıca mimari mekanlar, Karhoshlar’ın yanı sıra kraliyet şehri olan Ehrenrang, Rer, Commensallık şehri olan Mişnori ve kentsel bölgenin dışında bir Rehabilitasyon Çiftliğidir.

Gethen, Kış ülkesi, insanın yaşayabileceği doğal ortam ve şartların sınır çizgisinde, bizim dünyamıza benzeyen Terra’nın ancak kutupları ile kıyaslanabilecek, sert bir iklime sahiptir. Bu dünyada önceki bölümde bahsedildiği üzere sakinlerinin androjen bir yapıya sahip olmalarının dışında geri kalan neredeyse her şeyi kış belirler. Dillerinde, karın her türlü hali için onlarca kelime vardır; sadece yağmış kar için Ganly Ai’nin sayabildiği kadarıyla altmışiki, yağış türünü belirleyen 20 küsur kelime ve böylece uzayan bir liste. Kar, Gethen’de dilin gelişimini nasıl etkiliyor ise mimarlığını da benzer bir şekilde etkiler. Hangi şehirde olursa olsun, her binanın benzer özellikleri vardır. Bütün yapılar, kış şartlarına dayanacak şekilde sağlam, havaya ve suya dayanıklı ve yüksek yapılardır. Kışın kar, metrelerce yağıp bütün yolları kapattığı için binaların yazın kullanılan cadde kotundaki kapılarının yanı sıra üst katlarda hatta çatılarda kış kapıları bulunur. Zeminde ise kışın kullanılan taştan yapılmış tüneller vardır.

Karhidece’de Karhosh olarak adlandırılan -Terra diline Ada olarak çevrilebilir- yapı tipi, 20 ila 200 arasında özel oda bulunduran bir tür apartmandır. Aynı soyun temsilcilerinin bir arada yaşadığı Ocak kavramının kentsel dokuya uyarlanmış halidir. Bazıları otel, bazıları kooperatif komünler şeklinde işletilir. Genly Ai, Ekumen elçisi olarak Erhenrang’a geldiğinde ona böyle bir Ada’dan tahsis edilen bir odaya yerleştirilir.

Ehrenrang, krallık soyu tarafından yönetilmektedir ki bu da şehrin karakteristiğini belirleyen özelliklerin başında gelir. Bir tür iç şehir olan Ehrenrang Sarayı kentin üzerinde baskının gölgesini düşürerek yükselir. Yüzyıllar süren devasa bir paranoyanın ürünü duvarlarla çevrili bu iç şehirde, saraylar, kuleler, bahçeler, asma bahçeler, manastırlar, üstü kapalı köprüler, üstü açık tüneller, korular, mahzenler ve en tepede, kırmızı ürkütücü duvarlarıyla Kral III. Argaven’in ikametgahı olan kraliyet sarayı bulunur. Diğer bütün lordlar, bakanlar, parlamenterler, görevli ve hizmetliler, diğer binalarda kalırlar.

Estraven’in hain ilan edilmesi sonucunda Ehrenrang’ı terk etmek zorunda kalması ile destekçileri azalan ve artık krallıkta pek de istenmediğini fark eden Genly Ai, Commensallık’la görüşmek üzere Mişnori’ye doğru çıktığı yolculukta Rer ve Orgoreyn’den geçer. Rer, Ehrenrang’la kıyaslandığı zaman iki-üç bin yıl geri kalmıştır. Yirmi asırdır kullanılan motorlu taşıtların icadından önce kurulmuş olan kentte, sokak, cadde bulunmaz. Yazın üstünden, kışın ise içinden gidilen taş tünellerin etrafına serpiştirilmiş ocaklar, evler ve adalardan oluşur. Krallık soyundan I. Argaven terk edene kadar kullandıkları Karşı-Saray’ın kan kırmızısı, masif kuleleri, bu karmaşanın içinden yükselir.

Mişnori’ye doğru devam ettiği yolculuk sırasında, Kus ayı boyunca, yaklaşık beş yüz kişinin yaşadığı bir ev-kasaba-kale-çiftlikte kalır. Burada, kent hayatından nispeten uzak, Gethen’in geleneksel hayatına dair edindiği izlenimlerini şöyle aktarır: “Dört bin yıl önce gelmiş olsam onların atalarını aynı yerde, aynı tür evlerde yaşarken bulurdum. Bu dört bin yıl içinde elektrikli motor bulunmuş, radyo, motorlu dokuma tezgahı, motorlu araçlar ve tarım makineleri kullanıma girmiş ve bir sanayi devrimi olmadan, hiçbir devrim olmadan bir Makine çağı yavaş yavaş başlamıştı. Kış, Terra’nın bir zamanlar üç yüz yılda yaptığını üç bin yılda yapamamıştı ama Terra’nın ödediği bedeli de ödememişti.” (Le Guin, 2001)

Genly Ai, Commensallık tarafından yönetilen Mişnori’ye vardığında Ehrenrang’a nazaran çok daha gelişmiş, örgütlenmiş, Ekumen Çağına girmeye hazır bir ülke bulur karşısında. Ehrenrang’da hissedilen krallık baskısından burada iz yoktur. Kent, gelişmiş bir plana sahiptir:

“Çok yüksekte az sayıda dar pencereleri olan binaları, kalabalıkların ufacık görüldüğü geniş caddeleri, tuhaf biçimde yüksek direklere yerleştirilmiş sokak lambaları, dua etmek için açılmış eller gibi eğimli çatıları, yerden on sekiz feet yüksekte bulunan evlerden büyük ve işe yaramaz kitap rafları gibi uzanan balkonları ile gün ışığında orantısız, grotesk bir şehir. Gün ışığı için inşa edilmemişti. Kış için inşa edilmişti. Kışın bu sokakların on feet yüksekliğe kadar yoğun karla dolduğunu, dik eğimli çatılardan buzlar sarktığını, balkonların altına kızakların park ettiğini, dar pencere pervazlarının sulusepken karda sarı sarı parladığını düşündüğünüz zaman şehrin ne kadar uyumlu, ne kadar ekonomik, ne kadar güzel olduğunu görüyordunuz.”

(Le Guin, 2001)

Mişnori’de her şey son derece düzenlidir. Krallıkla yönetilen Ehrenrang’dan farklı olarak burada, daha demokratik bir yapı hakimdir. Commensallığa ait resmi daireler, Yomesh kültürüne ait tapınakların merkezi binaları teşkil ettiği kentte, bütün yapılar birbirine benzeyen sarımsı beyaz renkte bir taştan yapılmış, resimlerle süslü binalardır. Ancak iki kent arasındaki görsel farklılıklar ne olursa olsun burada da aynı politik oyunlar hatta belki krallığa nazaran çok daha üstü kapalı bir şekilde oynanmaktadır. Genly Ai’ye önce büyük bir ilgi gösterir, ardından onu bir gece uykusundan uyandırıp Kundershaden Hapishanesine atarlar. Buradan Pulefen Commensallığı Üçüncü Gönüllü Çiftlik ve Yerleşim Dairesi adlı bir rehabilitasyon çiftliğine götürülür. Burada, bağımlılık yaratan uyuşturucu bir madde ile mahkumlar uysallaştırılır, sapkınlar tedavi edilir. Sürekli erkek olması Genly Ai’yi de buradakilerin gözünde bir sapkın yapar. Sonunda Estraven, onu rehabilitasyon merkezinden çıkarır ve onları tekrar başladıkları noktaya, Ehrenrang’a götüren ancak sonunda ikisini de değiştiren Buz’daki zorlu yolculukları böyle başlar.

Gethen coğrafyası, toplumu ve mimarisi ile ilgili pek çok ortak nokta vardır, her ikisi de aynı anlayış ile şekillenmiştir. Yaşayışları, tıpkı kendileri gibi bütüncül bir yaklaşım sergiler. Ocak, ada gibi yapıların şekillenmesine neden olan bu her şeyi kapsayan mekanizmadır. Aynı anda hem erkek hem kadın oldukları, hem hain hem vatansever olmaları gibi yaşantılarını da bütünün içinde biri barındıran, bunu Zamyatin’in Biz’inde veya Dick’in Simulakrası’nda olduğu gibi bir tür rejim veya korkudan kaynaklanarak değil, gelenekten doğan bir yapı içinde sürdürürler. Bütün bunlar, gerek Gethen şehirlerinin gerekse Gethenli’lerin yapısı düalizm ve bütünlük kavramlarının tartışıldığı bir metafordur aslında. Gethenliler her şeyi kapsamış görüntülerinin altında komşularından nefret eder, politikanın sürdürdüğü savaşlarda kralın sağ kolunu dahi hain ilan edebilirler. Kaygı ve korkuyla baktıkları Ekumen ise bütünlüğe ulaşmayı hedefleyen parçaların, ikiliğin, farklılığın dünyasıdır. Aslında, her ikisi de dengeye ulaşmaya çabalar. Belki Gethen’in Ekumen’e katılması dengeye bir birim daha yaklaşmaları anlamına gelmektedir. Bütünün, ikiliği, ikiliğin de

bütünü kapsadığı, yazın zemininden kışın çatısından girilen bir binayı, bir dünyayı inşa etmek üzerine kurulu bir denge. Hem ışığın hem de karanlığın hakim olduğu bir denge. Karanlığın Sol Eli, Le Guin'in bu dengeyi aramak için çıktığı yolculuğa dair hem kurgu hem gerçek bir metafordur. Eserin önsözünde yazdığı gibi: "Bütün edebiyat metafordur. Bilim-kurgu metafordur. Onu diğer, daha eski kurmaca biçimlerinden ayıran şey, çağdaş hayatımızın bazı baskın öğelerinden, bilimden, bütün bilimlerden ve teknolojiyen ve bu arada görecelikçi ve tarihsel bir perspektiften çıkarılan yeni metaforları kullanmasıdır. Uzay yolculuğu bu metaforlardan biridir sözgelimi, alternatif bir toplum, alternatif bir biyoloji de öyle; gelecek de bir başka metafordur." (Le Guin, 2001)

J.R.R. Tolkien'in başlattığı, fantastik kurgu geleneği, popüler kültür içinde kendine önemli bir yer bulmuş, özellikle 1980'lerde, gerek edebiyat dünyasında gerekse, Fantasy Role Playing FRP oyunu ile yayılmış, 1990'larda internetin kullanımının dünya genelinde önemli bir atılım yapması ile özellikle gençler arasında bilimkurgunun vazgeçilmez bir yan türü halini almıştır. Kurgusal efsaneler, kahramanlar, ırklar çevresinde bir gelenek oluşmuş, pek çok fantastik kurgu yazarı aynı dünyaları, aynı destanları zemin alan hikayeler inşa etmiştir. Fantastik kurgu, çoğunlukla yarım asır önce Tolkien'in başlattığı geleneğe istinaden bir görev ve bu görev için çıkılan bir yolculuk çevresinde şekillenir. Dünya, görev ve kahramanlar değişir ama başlı başına bir macera olan yolculuk ögesi hep oradadır.

Jacques Baudou, bilimkurgu ile fantastik kurgu arasındaki temel farkı, birinde bilimin üstlendiği rolü diğerinde büyüünün üstlenmesi ile ifade eder ve fantastik kurgunun başlıca karakteristiklerinin altını çizer:

- Ortaçağ toplumları tipinde ve içinde bir "sınıfın" sihirli güçlere sahip olduğu bir toplum tanımlaması.
- Folklor, peri masallarından ya da mitolojiden alınmış kişilerin kullanımı: elfler, tek boynuzlular, ejderhalar vb.
- 'Fantasy'yi bir çok yönlü edebiyat çatısına yerleştiren arayış teması.
- Kötü (Sauron) ile İyi (Gandalf), kara büyüyle ak sihir arasındaki karşıt güçler savaşı.

Baudou'ya göre, bilimkurgu ile fantastik kurgu, ciddi bir mücadele içine girmişlerdir. Büyü, geçmişe dönüktür, bilim ise geleceğe yönelir. Büyü akıl dışı olanı desteklerken bilim aklın önüne yeni ufuklar açar. Bu nedenle Baudou, geçmişe yönelik bir arayışı, bir nostaljiyi temsil ettiğini düşündüğü fantastik kurguyu kaygıyla karşılar (Baudou, 2005). Onun tam tersine bir yaklaşım ise Ursula K. Le Guin'in bakış açısidir. Le Guin'e göre "fantezi, gerçeklikten bir kaçış değil, ruhsal yolculuğun, ruhta iyiyle kötünün mücadelesinin doğal, en uygun dilidir." (Le Guin, 2002)

Margaret Weis ve Tracy Hickman'ın birlikte kaleme aldığı, Ejderha Mızrağı üçlemesi içinden serinin üç kitabından ilki, Krynn dünyasında geçen maceranın dekorunu belirleyen şehirlerin betimleri bakımından mekan açısından oldukça zengin önermeler içerir. Krynn dünyası, Ansalon ve Taladas olmak üzere iki ana kıtadan oluşur. Ejderha Mızrağı üçlemesi Ansalon'da geçer. Ansalon'un en büyük ülkesi, nüfusunun büyük bir çoğunluğunu insan ırkının teşkil ettiği Solamniya'dır. Bir diğer önemli şehir ise elflerin şehri, Güneş şehri, Qualinost'tur. Burada, biri Solamniya'dan bir de Qualinost'tan olmak üzere iki mekan incelenecektir.

Ejderha Mızrağı macerası, romanın sekiz kahramanının sözleştikleri üzere Son Yuva Hanı'nda buluşmaları ile başlar. Son Yuva Hanı da bütün Solace kenti gibi ağaçlar üzerine inşa edilmiştir. Zeminden koparılmış bir mimari, yerden takribi 10m yükseklikte, vallen ağaçlarının dallarının üzerine inşa edilmiş platformlar ve bunların aralarındaki köprülerde hayat bulur. Zeminle olan ilişki merdivenlerle sağlanır, ancak bu kentin sakinleri aşağıya inmeye pek de ihtiyaç duymazlar çünkü kent yukarıda kesintisiz bir şekilde devam etmektedir. Kentin genel dokusunda ve Son Yuva Hanı'nda, Gaudi'nin mimarisini andıran organik bir yaklaşım mevcuttur. İnsan eliyle eklenen her şey doğa ile, vallen ağacı ile büyük bir uyum içerisinde.

“Hanın içine inşa edildiği canlı ağaç, yaşlı kollarını sevgiyle sarmıştı hana; öte yandan duvarları ve sabit eşyası ağacın dalları arasına o kadar büyük bir özenle oturtulmuştu ki, doğanın işi bıraktığı, insanın başladığı yeri ayırt etmek çok zordu. İçki tezgahı, onu destekleyen canlı tahta etrafında cilalı bir dalga gibi yükselip alçalıyordu...Müşterek oda, vallen ağacının gövdesini çevreleyen geniş ve fasulye biçimli bir odaydı. Ağacın daha küçük dalları tavanı ve tabanı destekliyordu. Adam, özel bir ilgiyle, odanın diğer tarafına dörtte üçlük bir mesafede bulunan ocak başına baktı. Ocak, Han'ın tek taş işçiliği ve ağacın bir parçası gibi dursun diye, yukarıdaki dallarla doğal bir biçimde karışan, belli ki cücelerin elinden çıkmış bir işti.”

(Weis & Hickman, 2000)

Han, kentin merkezini teşkil etmektedir. Bir nevi sosyal toplanma mekanıdır. Kent sakinleri günü burada sonlandırırlar. Üzerine kurulu olduğu ağaç, ormanın en büyük ağacıdır ve o kadar uzun süredir Son Yuva Han'ına ev sahipliği etmektedir ki onunla birlikte gelişmiş, şekillenmiştir.

Kahramanların yolculukları boyunca gördükleri en hayranlık uyandırıcı şehir, Güneşin Sözcüsünün şehri Qualinost'tur. Elfler, dünyaya iyilik tanrıları tarafından gönderilmiş, büyümlü bir ırktır. Doğa ve elementleri onların elinde her türlü şekle girer. Qualinost şehri de onların bu maharetlerinin vücut bulmuş hali, heykelidir. Çevresinde surlar olmayan, doğa ile tam bir uyum içinde şekillenen kenti, köşelerindeki dört sivri kule ve merkezinde, diğerlerinden daha yüksek olan Güneş

Kulesi tanımlar. Kuleleri birbirine bağlayan demir işçilikli kemerler, bir orduyu rahatlıkla taşıyacak kadar güçlü ancak bir kuş konsa dengesi bozulacak kadar narin gözüdürler. Kentteki bütün yapılar, uzun ve ince bir forma sahiptirler ve hepsi gül renkli kuartzdan oyulmuştur. “Aynı toz ağaçları gibi uzun ve ince olan binalar, iki yanlı kuartz caddeler boyunca akıllara durgunluk veren helezonlar halinde kubbeler oluşturuyordu. Tam ortada parlatılmış altından, güneş ışıklarını yakalayıp kuleye hayat vererek dönen, parıltılı demirlerle yansıtan koca bir kule duruyordu...” (Weis & Hickman, 2000)

Bu altın kule, Güneş Kulesidir ve Güneşlerin Sözcüsünün ikametgahıdır. Kulenin üzerine spiral formda işlenmiş altın, güneş ışınlarının yansımasıyla sanki kule dönüyormuş gibi bir izlenim verir. Kulenin merkezinde, Güneşlerin Sözcüsünün salonu bulunur. Yuvarlak ve geniş oda, kulenin inceliğine tezat oluştururcasına geniş bir mekandır. Beyaz mermer kullanılarak inşa edilmiş mekanda, giriş ya da sütun gibi taşıyıcı öğeler kullanılmamıştır, kule kendi kendini taşıyan bir yapıdır. Yüzlerce metre yukarıda, kulenin tepesinde, ortadan bir gökkuşağı ile ayrılmış, yarısı güneşi ve gündüzü diğer yarısı ayı ve geceyi tasvir eden mozaiklerle bezenmiş bir kubbe ile noktalanır. Oda da herhangi bir yapay aydınlatma kullanılmaz, pencere ve aynalardan oluşturulan bir düzenek günün her saatinde odanın ortasındaki platforma odaklanacak şekilde tasarlanmıştır. “Güneş ışığından oluşan ırmaklar odanın ortasında birleşiyorlar bir platformu aydınlatıyorlardı.” (Weis & Hickman, 2000)

Kentin en gözde mekanı Yaşam Merkezi’nde geçen bir akşam yemeğinde, 22. yy arifesinde, iki sevgili, Baha ve Berfin, geleceğin İstanbul’una bakarlar, ancak gördükleri iyice deforme olmuş, çok uluslu şirketlerin reklam panosuna dönmüş bir şehirdir. Cüneyt Gültekin, Akşam Yemeği adlı kısa hikayesinde, bir asır sonrasının İstanbul’unu kurgular. Özlem Alpin’e göre, tam teşekküllü bir distopya olmamasına karşın oldukça önemli noktalara parmak basmaktadır. 22.yy’ın İstanbul’unda, sokaklarda robotlar gezmekte, evsizler ölmekte, balıklar yapay olarak üretilmekte, gerek televizyon ve elektronik gazete gerekse gökyüzü, reklamlarla dolup taşmaktadır. Ay’da tatile gitmek mümkündür ancak dünyada, tarih kitapları haricinde hiçbir yerde yapay yöntemlerle üretilmemiş bir doğa parçası bulunmamaktadır.

22.yy İstanbul’unun, en popüler mekanlarından Yaşam-Merkezi gökdelen niteliğinde bir yapıdır. Lokantasının asansör locaları, denizin dibinden gökdelenin en üst katına kadar yavaşça inip çıkarak müşterilere sürekli farklı bir manzara sunacak şekilde tasarlanmıştır. Baha ve Berfin’in yemeklerini yedikleri 3 no.lı loca, gökdelenin en üst katına ulaştığında, gökyüzünü görürler: “Kent bütünüyle ayaklarının altındaydı. Sultanahmet ve Ayasofya’nın dev bir yansıma görüntüsü, az yıldızlı göğe verilmişti. Göğün bir ucunda da surların bir bölümü yansıtılmıştı. Göğün kalan bölümü çok

uluslu şirketlerin reklamlarıyla doluydu ve tüm görüntüler birbirine girmeye başlamıştı.” (Gültekin, 2003)

4.4.2. Bilimkurgu Edebiyatında Fantastik Mekan

Bu bölümde ele alınacak metinlerde çıkış noktası, tanımladıkları mekanın bilimkurguda bir çılgır sayılabilecek cyberpunk mekanlara nazaran daha gerçek ancak bir önceki bölümde işlenen, bizim fiziksel gerçekliğimize çok da yabancı olmayan mekan tanımına kıyasla ise imkansız olmalarıdır. Aslen, bilimkurgunun -en azından cyberpunka kadar- gerçek coğrafyası bu mekandır. Burada seçilen örnekler arasında, H.G. Wells, Isaac Asimov, Stanislav Lem, Ursula K. Le Guin gibi bilimkurgunu ustalarının hikaye ve romanlarının yanı sıra biri gerçek üstü olarak adlandırılabilir diğeri ise fantastik kurgu türüne örnek teşkil eden iki metne de yer verilmiştir. Bunlardan ilki Boris Vian’ın içinde yaşananlara göre şekil değiştiren mekanlar tasarladığı, hikayeyi mekan üzerine metaforlarla güçlendirdiği *Günlerin Köpüğü* romanıdır. Margaret Weis ve Tracy Hickman’ın birlikte kaleme aldıkları *Ejderha Mızrağı Üçlemesi* ise özellikle burada işlenen Godshome adlı mekan için bilimkurgunun bir yan türü olan fantastik kurgudan seçilmiştir.

H.G. Wells’in bu bölümde işlenecek olan *Plattner Hikayesi* (1896), *Dünyalar Savaşı* ya da *Zaman makinesi* kadar olmasa da bilimkurgu temalarla işlediği hikayesinde dördüncü boyutu, zaman kavramını irdeleyen ve bunu iç içe geçmiş mekanlar üzerinden okur. Aldiss’e göre H.G. Wells’, bilimkurgu edebiyatı adına verdiği türün ilk örnekleri sayılan büyük yapıtlarının yanı sıra bu kısa hikayelerin her birinde de orijinal fikirler ortaya koymuştur (Aldiss, Wingrove, 1988).

Mr. Plattner, oldukça sıradan bir kasabada yaşayan, bir lise kimya hocasıdır. Dersten sonra sınıfta yaptığı deneylerden birinde bir aksilik yaşayıp, yok olduğu, kendisinden haber alınamayan dokuz günün sonunda döndüğü zamana kadar kimsenin pek de fazla dikkatini çekmemiştir. Sadece hiçbir açıklama olmaksızın kaybolması değil, döndükten sonra sağ ve sol taraflarının yer değiştirmiş olması, onu ilgi odağı haline getirir ancak Mr. Plattner, otopsi fikrinden hoşlanmadığı için ölümünden sonra bedeninin incelenmesine izin vermez. Ancak gerçek ortadadır ve anlatıcının aktardığı üzere hikayesinin inandırıcılığı da bu gerçek üzerine kuruludur. Plattner’in başına gelenin ancak Dördüncü Boyuta gitmiş olması ile açıklanır.

“Kağıttan, sağ ve sol tarafı olan herhangi bir şekil kestiğinizde, kaldırıp ters çevirerek kolaylıkla sağ ve sol tarafını değiştirebilirsiniz. Fakat üç boyutlu bir cisim farklıdır. Matematik teorisyenleri üç boyutlu bir cismin sağ ve sol taraflarının yer değiştirmesinin tek yolunun, onu bildiğimiz mekanın - yani, sıradan varoluşun - tamamen dışına çıkarıp, mekan

dışı bir ortamda çevirmek olduğunu söylerler... Konuyu teknik dilde açıklayacak olursak, sağ ve sol taraflarının tuhaf bir biçimde yer değiştirmiş olması, Plattner'in bizim bildiğimiz mekandan çıkıp Dördüncü Boyut denilen bir yere gittikten sonra dünyamıza geri dönmüş olduğunun kanıtıdır.”

(Wells, 1998)

Mr. Plattner, dersten sonra sınıfta yaptığı bir deney esnasında bir kaza olur ve bir patlama gerçekleşir. Patlama ile sersemleyen Plattner, belli belirsiz bir şekilde gördüğü sınıfa kendisini arayan müdür yardımcısı ve birkaç öğrencinin girmesi ile toparlanmaya çalışır. Dikkat çekmek için sarf ettiği onca çabaya karşın öğrencilerin onu görmeyip içinden geçip gitmeleri onu ciddi bir korkuya sürükler. Ölmüş olduğunu düşünür ve panik içinde bir müddet kendine gelemmez. Biraz toparlandığında, çevresini incelemeye başlar. Silik bir şekilde gözüküyor olsa da hala sınıfın içindedir, ancak orası aynı zamanda karanlık bir ülkedir de. Plattner, patlamanın etkisi ile ait olduğu gerçeklikten onunla mekan ve zamansal olarak iz düşen bu diğer dünyaya geçmiştir. Bulunduğu dünya, karanlık, tamamen sessiz, durgun bir dünyadır. Ufukta karanlık dünyanın yeşil güneşi doğmaktadır. Yeşil ışık arttıkça, güneşin battığı bizim dünyamızın çizgileri giderek silinmekte, yok olmaktadır. Oturduğu tepeden aşağı inmeye başlayan Plattner, bu silinen çizgiler arasından, sınıf döşemesinin altına geçtiğini ve alt kattaki yatakhanein ortasında havada durduğunu görür.

“Aşağı bakınca ışığın vadinin kayalık taraflarına yayılmış olduğunu gördü; uçurumun zifiri karanlığı, ateşböceğinin ışığına benzer minicik, yeşil bir parıltıyla delinmişti. Handiyse hemen o anda ufukta dalga dalga uzanan tepelerin üzerinden parlak yeşil bir gök cismi yükseldi ve etrafındaki heybetli tepeler, bu yeşil ışığın içindeki derin, kızıl gölgeler, olanca kasvet ve ıssızlıklarıyla ortaya çıktılar. Diken pamuğu gibi savrulan, küre biçiminde çok sayıda nesnenin havada uçuştığını fark etti. Bunlar vadinin karşı tarafından daha yakında değillerdi. Aşağıdaki çan, ısrarlı bir sabırsızlıkla, gittikçe daha hızlı çalmaya başladı, orada burada ışıklar yanıp söndü.”

(Wells , 1998)

Yeşil güneş tamamen yükseldiğinde, gökyüzü açık yeşil bir renge bürünür ve Plattner, bu öteki dünyanın detaylarını daha net bir şekilde görmeye başlar. Gerçekten de bir vadinin tepesinde durmakta, aşağıda ise iki yanında siyah binaların yükseldiği bir cadde vadi boyunca uzamaktadır. Yokuş aşağı indikçe bu yapıların anıtmezarlara benzediği dikkatini çeker. En büyük binadan dışarı çok sayıda suret süzülerek çıktığını görür. Bunlar kolları, bacakları olmayan sadece kurbağa larvasına benzer bir gövdeleri ve üzerinde taşıdıkları başları olan garip yaratıklarıdır. Bazıları, siyah binalara girip çıkmakta bazıları ise vadiden yukarı doğru uçmaktadırlar. Bunlardan bir tanesiyle göz göze geldiğinde hem inanılmaz şekilde şaşırır, çünkü bu bir insan yüzüdür hem de gözlerinde inanılmaz bir acının izleri vardır. Bu yaratıklar

hakkında bilgi edinmek için çıktıkları binayı inceler: “İçeride koyu renk mermerden bir tür sunağın üzerinde yanan bir grup yeşil ışık ve çan kulesinden mekanın ortasına doğru inen bir çan ipi vardı. Duvar boyunca bilmediği harflerle, alevlerle yazılmış bir yazı uzanıyordu.” (Wells, 1998)

Plattner, ileriki günlerde, kasabada yaşayan herkesin çevresinde, bu başlardan birkaç tanesinin uçtuğunu görür. Hepsi, gözlerini dikmiş yaşayanları izlemektedirler. Plattner, öteki dünyada bulunduğu süre zarfında kendisi de birkaç kere izlendiğini düşünür ancak tepki vermez. Dokuz günün sonunda ilk kaza sonucu elinde kalan ve cebine atmış olduğu kimyasal madde dolu şişenin koşarken düşüp patlaması sonucu bir şekilde kendi dünyasına döner ve okulun arka bahçesinde gözünü açar.

Wells, Plattner Hikayesi’ni her ne kadar, öteki dünyaya, cennet, cehenneme, ölüm ve yaşama dair dinsel ve mistik göndermelerle örmüş olursa olsun hikayenin merkezine bilimsel motifler yerleştirmekten de geri kalmaz. Bunlardan ilki, Plattner’in bedeninin sağ ve sol taraflarının yer değiştirmiş olması ve buna dair getirilen açıklamanın bunun ancak nesnenin dördüncü boyutta katlanması ile mümkün olabileceği, ikincisi dini veya mistik bir hikayede olacağı gibi Plattner’in ruhunun bedeninden ayrılması yerine, o süre içinde kasabada bulunamaması ve yine ilk gerekçeye de sadık kalarak bedeninin deforme olacak şekilde başka bir boyuta geçmiş olmasıdır. Bütün bu ölümden sonra gidilen dünyaya dair sembolleri bir tarafa bırakacak olursak, Wells’in burada işlediği zaman boyutu teması (Zaman Makinesi düşünülecek olursa, Wells, zaman paradoksuna hiç yabancı değildir.), zamanın fiziksel mekanı oluşturan üç boyutlu dünya ile içi içe geçmiş, dördüncü boyutu oluşturan bir mekan, bir öteki dünya olması ile şekillenir. Bu dünyadan bakıldığında öteki dünya yoktur, oradan bakıldığında ise bu dünya belli belirsizdir. Birinin güneşi doğduğunda diğeri batar. Biri aydınlık, diğeri karanlıktır. Aynı yerde bulunmalarına karşın coğrafyaları, zeminleri farklıdır. Plattner’in dünyası daha düz bir coğrafya iken öteki dünya derinliklerine inildikçe fiziksel dünyanın yer altına geçilen bir vadidir. Bu iki dünya hem bir arada bulunur hem birbirlerinden olabilecek en ciddi engel olan zaman ile ayrılmışlardır.

Isaac Asimov, Issız Gezegendeki Ev (1956) hikayesinde, ‘olasılık modelleri’ne dayalı bir sistem kurgular. Olasılık modeli ve ışınlama kuleleri sayesinde her insanın ya da ailenin tamamen kendine ait bir gezegeni olabilmektedir. Dünya, insanların gündüz gidip akşam eve, kendi gezenlerine döndükleri, iş, okul, eğlence merkezleri gibi sosyal yaşantıya dair ortak mekanları barındırır. Dünyada, üst üste binalarda yaşamayı tercih eden ya da buna mecbur kalan bir nüfus da vardır, ancak Clarence Rimbro, bunlardan biri değildir. Onu en mutlu eden şey, günün sonunda, evlendikten sonra mesken bürosunca kendisine tahsis edilen gezegenine ışınlanmaktır. Cam bir

fanusun içinde, iki dönümlük bir alana yayılan, havasını ve suyunu bağımsızca kendi üreten çiftliğin bulunduğu gezegende, Rimbrow, eşi, iki çocukları, yetiştirdikleri sebzeler ve birkaç tavuk dışında hiçbir canlı bulunmamaktadır ya da en azından Rimbrow, böyle bilmektedir. Dünyaya gitmek içinse evinin ön kapısından dışarı çıkması yeterlidir. Dünya nüfusunun büyük bir kısmı, Rimbrow gibi kendi olasılık modellerinde yaşamaktadırlar, dünyada nüfus artışı diye bir sorun kalmamıştır.

“Hesaplamalara göre Yeryüzü gibi bir gezegende yaşamın gelişmesi olasılığı yüzde elli olduğundan, olası dünyalardan yarısında yaşam varken (bu dünyaların sayısı da sonsuzdu, çünkü sonsuzun yarısı yine sonsuz ederdi), diğer yarısında (bunların sayısı da sonsuzdu) yoktu. Üç yüz milyar dünya üzerinde üç yüz milyar aile yaşamaktaydı; hepsi de kendi güzel evlerinde, bu olasılıktaki güneşlerinden enerji alarak, huzur içinde yaşıyorlardı. Bu şekilde dolan dünyaların sayısı her geçen gün bir milyon artıyordu.”

(Asimov,1997)

Bir gün Clarence Rimbrow, gezegeninde yabancı sesler duyar ve bunu şikayet etmek üzere, olasılık modellerini düzenlemekten sorumlu olan Mesken Bürosu’na gider. Görevli ona bunun imkansızlığını anlatır. Bilgisayarlar, daha önce seçilmiş bir olasılığı yeniden seçmemek üzerine programlanmışlardır. Her seferinde üzerinde hayat olmayan ve gelişme ihtimali bulunmayan ülkeleri seçerler. Ancak Clarence Rimbrow ikna olmaz. Bunun üzerine Mesken Bürosu’nca Rimbrow’nun gezegenine bir araştırmacı gönderilir. Gelen araştırmacı Mishnoff, Rimbrow’nun evine bir sismograf kurar ve yapay bir ses geldiğinden emin olur. Gerçekten başka birilerinin olabileceğine inanan Mishnoff, çıplak kayalar ve kumlarla kaplı, atmosferindeki karbondioksitin neden olduğu sera etkisiyle sıcaklığın çok yüksek olduğu ölü gezegene çıkar. sesin kaynağına yöneldiğinde bir inşaat yapılmakta olduğunu görür. Zorlukla anlayabildiği Alman da onun kadar şaşkındır. Mischnoff, Alman’a yılı sorunca o da Hitler’den sonra 2364 diye cevap verir.

Dünyaya döndükten sonra, doğruca Bölgeler Bürosu’na giden Mischnoff başkan Berg,’e durumu ve teorisini aktarır. Evrende sonsuz sayıda gezegen olduğu gibi sonsuz sayıda zaman dilimi ve hatta sonsuz sayıda zeki yaşam formu da bulunmaktadır. Mischnoff’un karşılaştığı Almanlar, II. Dünya Savaşı’nı Nazi’lerin kazandığı bir olasılığı yaşamaktadırlar. Mischnoff, Slavlar’ın kazandığı ve herkesin Rusça konuştuğu bir dünyanın varlığına da inanır. Yıldızlar arası yolculuk yapabilen başka zeki yaşam formlarının olması ve onların da Işınlama yerini bulup dünyaya gelmeleri, üstelik de Anglo Saksonların galip geldiği olasılığa gelmeleri mümkündür. Bunun en önemli gerekçesi ise diğer olasılıklarda yaşayan ulusların bir gezegene birden fazla inşaat yapmaları, ancak bu olasılığın her gezegene yalnızca bir inşaat yapması ve evrende 300 milyar gezegen işgal etmiş olmasından kaynaklanır.

Asimov'un yarattığı olasılık modelleri, evrenin sonsuzluğu ve zaman-mekan ilişkisi üzerine, son derece zekice kurgulanmış bir bilimkurgu motifidir. Sputnik I'in (1957) yörüngeye gönderilmesinin arifesinde, Asimov, dünyayı hem mekansal hem de zamansal olarak bölmüş ve deyim yerindeyse bütün evren ışınlamıştır.

Boris Vian'ın Günlerin Köpüğü'nde (1965) tasarladığı yatak odası, koridor, giriş gibi eve ait mekanlar, içinde yaşayanların hayatına bağlı olarak şekillenen, sürekli bir dönüşüm içinde, onlarla birlikte yaşayan bir dünya oluştururlar. Evin dışındaki mekanlar ise yine kendilerine özgü adetleriyle, gerçek üstü bir doğaya sahiptirler. Chloé'nin hastalanması ile birlikte, bu mekanlarda gözle görülür değişiklikler meydana gelir, ev de bir nevi hastalığa tutulmuştur. Başlangıçta, Colin yalnız ve mutluken, Colin Chloé'ye aşık ve mutluken ve ikisi de birbirlerine aşık ve mutluken iki cephesi de camlı her iki cephenin dışında da birer güneş asılı olan ve mutfağın farelerinin güneş ışıklarının yere dökülen parçaları ile oynadıkları koridor, giderek güneşlerin solması, sarı seramik taşların parlaklıklarını yitirmeleri, yere düşen güneş ışınlarının eskisi gibi hoplayıp zıplamak yerine ezilip yerde ince birikintiler meydana getirmeleri ile bir nevi bozulmaya başlar. Bu değişimi ilk fark eden kara bıyıklı fare, ne kadar uğraşsa da koridoru temizlemeyi başaramaz. Koridor giderek çürür. "Her iki yandaki camlardan, ortası birazcık daha ışıklı ama geri kalanı kocaman kara lekelerle kaplı, solgun, uçuk birer güneş görünüyordu. Birkaç zayıf ışın demeti koridora girmeyi başarıyor, ama, eski parlaklıklarını kaybetmiş seramik çinilere vurdukça eriyor ve yerde upuzun ıslak yollar bırakarak akıyordu. Duvarlardan mahzen kokuları çıkmaya başlamıştı." (Vian, 2000)

Chloé'nin talihsiz hastalığından ve ikisinin mutsuzluğundan yayılan negatif enerji, sadece koridor değil evin diğer mekanlarını da etkiler, değiştirir. Bunlardan en çok etkiye maruz kalan Colin ve Chloé'nin odalarıdır. Colin'in odası, kare formunda, yüksek tavanlı, yerden 1.20m yükseklikte başlayan duvar boyunca devam eden 50cm yüksekliğinde bir pencere ile aydınlanan bir mekandır. Yatak, duvardan çıkan, merdivenle ulaşılan bir konsolun üzerinde yer alır. Yatağın altı ise dinlenme köşesi olarak düzenlenmiştir. Chloé ile evlenmelerinin ardından kısa bir süre ikisinin birlikte kullandıkları oda, Chloé'nin göğsünde çıkan nilüfer çiçeğinin ardından onun hasta odası olur. Colin, hastayı görmesi için Dr. Mangemanche'yi getirir:

"Colin onu yatak odasının önüne kadar getirdi ve tam orada, birden aklına bir şey geldi.

-İçeri girerken dikkat edin, yuvarlak, dedi Colin.

-Ben alışığım öyle şeylere, dedi Mangemanche, gebe mi?

-Yok yahu, dedi Colin... ne kadar aptalsınız... yuvarlak olan oda.

-Yusuvarlak haa? diye sordu profesör. Ellington'un bir plağını çaldınız öyleyse.

-Evet, dedi Colin.

...

-Hem sonra, diye devam etti profesör, bu küre biçiminde oda çok hüznü verici bir şey. Slap Happy'yi çalmayı deneyin bir kez. Odayı eski biçimine getirebilir, onunla da olmazsa rendeleyin.”

(Vian, 2000)

Chloé'nin hastalığı ilerledikçe oda şekil değiştirmeye devam eder, o da kendince amansız bir hatalığa tutulmuş, can çekişmektedir. Çevresinin ölüyor olması, Chloé'nin de kaderine dair bir işarettir bir anlamda ancak kimse bunu görmeye niyetli ya da yeterince yürekli değildir. Oda giderek kararır, ne lambalar ışık verir ne de güneş. Duvarlar ve pencere, iyice daralır, tavan alçalır. Kusursuz dörtgen bir forma sahip olan pencere basılmış, köşelerinde şeklini yitirmiş, tanımsız bir yırtığa dönüşmüştür ve ışığın içeri girmesine engel olmaktadır. Üzerinde yatağın durduğu konsol ise iyice yere yaklaşmıştır.

Başarılı bir operasyonla Chloé'nin ciğerindeki bir metre boyundaki nilüfer çiçeğinin çıkarılmasından sonra Colin, hastanın kontrolü için çağırdığı Dr. Mangemanche, apartmanı yükselmiş bulur, hatta evlerini değiştirdiklerini iddia eder.

-Nasılsınız? Hasta nasıl?

-Daha iyi, dedi Colin. Yüzü daha iyi ve ağrısı yok.

-Yaa!... dedi profesör. Şüpheli bir durum.

Colin'in önünden Chloé'nin odasına girdi ve başını kapının pervazına vurmamak için eğildi. Ama pervaz da tam o anda eğildi ve profesör okkalı bir sövgü savurdu. Chloé yatağında, profesörün girişini seyrederken gülüyordu.

Odanın boyutları oldukça küçülmüştü. Halıysa öteki odalardaki halıların tersine kalınlaşmıştı, bu yüzden yatak, şimdi, saten perdeli küçük bir girintide bulunuyordu. Büyük camkan, tuğlaların uzaması sonucunda, dört küçük kare pencereye bölünmüştü. İçeride biraz gri, ama temiz bir aydınlık vardı ve oda sıcaktı.

(Vian, 2000)

Chloé, operasyondan sonra bir dönem iyiye gider. Bu gri olmasına karşın temiz ve aydınlık hava, bunu sembolize eder. Ancak Dr. Mangemanche'nin korktuğu gerçekleşmiş ve Chloé'nin diğer ciğerinde de bir nilüfer çiçeği çıkmıştır. Bu artık onun için sonun yaklaştığının kesin bir işaretidir. Onun ciğerlerine hava nasıl giremiyorsa, odaya da ışık giremez. Pencere 10cm'lik bir yüksekliğe kadar daralmıştır. “Colin'in yalnızca alnı ve gözleri aydınlanıyordu. Yüzünün geri kalan kısmı gölgede yaşıyordu.” (Vian, 2000)

Küçülen ve kararan tek mekan yatak odası değildir, evin diğer kısımlarında, girişte ve yemek odasında da benzer değişiklikler meydana gelmektedir. Duvarlar daralmakta, tavan alçalmakta, bütün yüzeylerden pis, yağlı bir sıvı sızmaktadır. “Yemek odası artık girilmez hale gelmişti. tavan hemen hemen tabana varmıştı ve

nemli boşlukta gelişen yarı-bitkisel yarı-madensel uzantılar onları birbirine bağlıyordu. Koridorun kapısı açılmaz olmuştu. Yalnız girişten Chloé'nin odasına kadar, dar bir geçit kalmıştı.” (Vian, 2000) En sonunda, Chloé'nin ölmesi ile ev de havası alınan bir balon gibi büzüşerek kimyasal bir atık yığımına dönüşür.

Hikayenin merkezinde yer alan ev olmakla birlikte, Vian evin dışında da bir dünya tasarlar, kendi kuralları olan bir dünya. Colin ve Chloé'nin kent içinde ve dışında yaptıkları yolculuklar esnasında veya sonrasında, Colin'in Chloé'nin amansız hastalığına bir çözüm bulmak için gittiği Doktorlar Mahallesinde ve beklenen son gerçekleştiğinde, Chloé'yi en son uykusu için götürdükleri mezarlıkta. Mekanın kendisinden çok kullanımı ve içinde yaşananlarla ilgili detaylar bildiğimiz gerçeklikten oldukça farklıdır.

“Önlerine çıkan ilk kaldırımdan yürüyorlardı. Pembe küçük bir bulut gökten inip onlara yaklaştı. –Ben de geliyorum diye uyardı bulut.” Bulutun arkadaşlığını kabul ederler ve o da yere inerek onları içine alır. Bu halde sokaklarda gezer, vitrinlere bakarlar. Çocuk esirgeme kurumunun propaganda vitrininde, bir kasap çocukları kesmektedir. Ormana gitmeye karar verir ve yer altı geçidine yönelirler. A. E. Van Vogt gibi hatırı sayılır bilimkurgu yazarlarının Fransızca çevirilerini yapan Boris Vian, bilimkurgu ya da fantastik kurgu ile ilgili, onların kuralları ile ilgili belirgin bir kaygı gütmeksizin kendi üslubuyla yazar. Makine bölümünde ele aldığımız hapyapım makinesi mekanik ve biyoteknik elemanların bir arada kullanımı ile üretilmiş bir tür cyborg olmasına karşın, bu Vian'ı pek de ilgilendirmez. Aynı şekilde, kentte, yeraltı geçitinde yetiştirilen kumrular gibi. Geçidin iki yanında, şehir güzelleştiricilerin yedek bahçeler ve parklar için gerekli güvercinleri koydukları büyük kuşluklar ve kumruların filizlendikleri kumru fidanlıkları bulunur. Ancak kuşların kanat çırpmaları güçlü bir hava akımı yarattığı için bu geçit pek tercih edilmez. Geçitten çıktıklarında, aşağıda onlara katılmayıp yukarıdan giden bulut çıkışta onları beklemektedir. Bunlar ve fırtınada yere yaklaşıp beyaz lekeler bırakan bulutlar, kendini tamir eden camlar, isteğe göre bir yanı rüzgarlı diğeri rüzgarsız yollar ya da biri gölge verirken diğeri vermeyen ağaçlar gibi benzeri sayısız motifle işlemiştir Boris Vian Günlerin Köpüğü'nü.

Kente dair mekanlar içinde en ilginç olanlarından biri kuşkusuz kentin bütün doktorlarının toplandığı Doktorlar Mahallesidir. İnanılmaz bir üslupla romantizm ve acımasızlığı aynı potada eriten Vian, Doktorlar Mahallesinde de bu yaklaşımı sergiler. Mahalleye yaklaştıkça önce eter kokusu gelir burunlarına ardından kaldırımların yapısı değişir, beton ızgaralarla dolu bir kanala dönüşür. Aşağıda, ameliyat artıkları, organ parçaları, gazlı bezler, eter, alkol ve iltihap karışımı bir

sıvının içinde akmaktadır. Her evin önünde kanala dökülen bir boru ağzı vardır ve buna bakarak ev sahibinin hangi alanda uzman doktor olduğu anlaşılabilir.

Colin'in bütün çabalarına rağmen sonunda Chloé ölür. Colin, tedavi için bütün parasını ve mal varlığını harcamış olduğu için Chloé'ye düzenleyebileceği cenaze töreni ve gömüleceği mezarlık fakirler için uygulanana prosedürler doğrultusunda olmak zorundadır. Adet olduğu üzere, Chloé'nin cenazesi taşlanarak, fakirler mezarlığı olan bataklığa atılır.

“Durdu yol, kamyon da durdu, su vardı önlerinde. İndirdiler kara kutuyu hamallar. Colin ilk kez geliyordu fakirler mezarlığına. Belirsiz kıyıları suyun ağırlığına göre her an değişen bir adacıktı bu. Sis tabakalarının arasından güçlkle seçiliyordu. Kamyon olduğu yerde kaldı; adaya gitmek için öteki ucu dumanların içinde kaybolan gri ve esnek uzun bir kalasın üstünden geçmek gerekiyordu... Adımları kalasın üstünde gittikçe hafifleyen gürültüler çıkarıyordu ve çok geçmeden eğilmeye başladı kalas, ortasına yaklaşıyorlardı. Tam ortaya geldiklerinde suyla bir oldu, iki yanında dalgacıklar çırpınıyordu; su hemen hemen kaplamıştı üstünü; karanlık ve saydamdı, Colin sağına eğildi, sanki derinlerde beyaz bir şey kımıldanıyor gibi gelmişti ona; Nicolas ve İsis de onun arkasında durdular, suyun içinde dikilmiş gibiydiler...

Hamallar kocaman bir deliğin yanında durdular; Chloé'nin tabutunu sallamaya başladılar, bir yandan da 'Haydin çorbaya' şarkısını söylüyorlardı ve manivelaya bastılar. Kapak açıldı, bir şey büyük gürültüyle düştü çukurun içine;... O an, sırtlarında eski yağlı giysileriyle İsviçreli ve mübaşir bir tümseğin ardından fırlayıp kurtlar gibi uluyarak taş ve toprak atmaya başladılar çukurun içine.

Colin dizlerinin üstüne yığılmıştı. Başları ellerinin arasındaydı, çok gürültü yapıyordu taşlar düşerken. İsviçreli, mübaşir ve iki hamal elele tutuştular, deliğin çevresinde döndüler ve zıplayarak kayboldular birden patikaya doğru. Mübaşir tahta bir boru çalıyordu, boğuk sesler çınılıyordu ölü havada. Toprak yavaş yavaş göçmeye başlamıştı, bir iki dakika içinde Chloé'nin gövdesi bütünüyle kaybolmuştu bile.”

(Vian, 2000)

Bu bölümde ele alınacak bir diğer fantastik mekan ise, bilimkurgunun bir kolu sayılan fantastik kurgu bir metinden seçilmiştir. Tanrıların savaşmak için gökyüzünden indikleri bir dünya ve zamanda geçen Ejderha Mızrağı Destanı, Margaret Weis ve Tracy Hickman tarafından kaleme alınmıştır. Usta Tolkien'in izinden giden yazarlar arasında bulunan ikili yine şehirleri, ırkları ve savaşlarıyla Orta Dünya gibi bir mekan tasarlarlar. Fantastik kurguda, tasarlanana mekanlar, her ne kadar büyü ya da hayret verici olurlarsa olsunlar, çoğunlukla bizim dünyamıza o büyü perdesinin arkasından baktığımız izlenimini uyandırır. Ancak yine de kendilerine göre karakteristikleri, kendilerine göre kuralları vardır. Burada ele alınacak mekan, bu anlamda oldukça özgün bir noktadır, Godshome.

Yaşlı büyücü Fizban, Kucağında cüce Flint'in cansız bedeniyle ilerlerken (yarımelf) Tanis de büyük bir zorlukla onları takip eder. kayaların arasından zorlukla geçtiğinde, önünde garip bir manzara belirir. Tam bir daire şeklinde, su olduğunu düşündüğü karanlık zemin, günün ortası olduğu halde simsiyah ve pürüzsüz yüzeyiyle karşısında durmaktadır. Yaklaşınca bunun, cam gibi bir taş olduğunu fark eden Tanis, taşın derinliklerine bakınca yıldızları görür. Oysa ki gökyüzünde tek bir yıldız dahi gözükmemektedir. Yer yüzünü işgal etmek için gökten inen Karanlıklar Kraliçesi ve onunla savaşmak için peşinden gelen Yiğit Cengaver takımyıldızlarının boş yerleri bile belirgindir. Bu esnada büyücü Fizban Kucağında Flint ile taş adımı atar.

Tasslehoff, “ ‘Bak Tanis!’ diye fısıldadı, sesi titriyordu. ‘Takım yıldız! Geri geldi!’ Tanis siyah yüzeye bakarken Yiğit Cengaver takımyıldızının yıldızlarını gördü... hemen bakışlarını yukarı kaldırdı, fakat yukarıdaki gökyüzü karanlık, hareketsiz ve boştu.” (Weis&Hickman, 2000)

Siyah taş, Godshome, gök ile yer arasında Tanrıların kullandığı bir kapıdır. Taşın içine bakıldığında görülen gökyüzü yansıması aslında yansıma değil bir tür gerçektir. Bir tür moebius şeridi gibi dönen, kıvrılan ve yine kendi olan, başladığı yere dönen bir geçit gibi düşünülebilir. elbette bu yolculuğa sadece Tanrılar ve de ölümler çıkabilir. Fizban (Yiğit Cengaver takımyıldızı) gerçek adıyla Ejder Paladine de Flint'i cücelerin kutsal yıldızı Reorx'a bırakır ve döner.

1980'lerde, bilimkurgu edebiyatında, fantastik kurgunun giderek yaygınlaştığı, uzay maceralarının ise geri planda kaldıkları bir dönemde sadece sanatı, edebiyatı değil, yaşamın bütün alanlarını etkileyecek, şekillendirecek olan değişimler, bilimkurguda da yeni bir akımın doğmasına neden oluyordu, cyberpunk. Cyberpunk'ın tanımladığı alan ise adını yine bir bilimkurgu romandan alan, ancak bu sefer kurgusal oluşunun yanı sıra, gerçekte de –her ne kadar biz henüz romanlardaki gibi içine giremiyorsak da- var olan, dünya üzerinde sayısız kullanıcının deneyimlediği yeni bir ortam siberuzaydı. Eisenmann'ın mekanik paradigmadan elektronik paradigmaya geçiş olarak adlandırdığı dönem, enformasyon teknolojilerinin yaygınlaşması, çokulusu şirketler, uluslar arası iletişim ağları, veri tabanları sadece tamamen yeni bir mekan önermekle kalmıyor aynı zamanda fiziksel mekanı, kenti, evi hem fiziksel hem de kavramsal olarak değiştiriyordu.

Cyberpunk akımı, her ne kadar tarihi ve adı kendisinden önceye dayanıyor olsa da en önemli temsilcisi, Neuromancer (1984) ile William Gibson'dır. Gibson, sadece siberuzayın adını koymakla kalmamış aynı zamanda hem sanal ortamı, sanal ortam üzerinden başka bir insanın duyularına bağlanarak deneyimlenen ortamı hem de

gelişen bu teknolojiler sonucu, fiziksel çevrenin, kentlerin yaşadığı çöküşü, insan bedeninin ve bedeni çevreleyen mekanın değer kaybetmesini güçlü bir dille betimlemiştir. Bir anlamda fiziksel dünya gerçekliğini yitirmiş, siberuzayın atıklarının istiflendiği bir arka bahçe görünümü kazanmıştır. Romanın kahramanı, iki yıl öncesine kadar, işvereninden bilgi çalmaya kalktığı işe kadar en iyi kiralık şifre kırıcılardan biri olan Case de bu atıklardan biridir. Case, son işinde, dolandırıcılık yapmaya kalkar ve yakalanır, işvereni onu bir daha siberuzaya giremeyecek şekilde saklattırır. Eski paralı asker Armitage, tüm bilgisayarların üst birimi olan Yapay Zeka'yı yok etme görevi karşılığında onu tedavi etmeyi önerince Case, işi alır, gerekli operasyonu geçirir ve özlemini çektiği siberuzaya tekrar girebilir.

Christine Boyer'a göre, William Gibson'ın Neuromancer'da siberuzay olarak adlandırılan bilgi ağı ya da bilgisayar matriksinin Los Angeles'ın beş bin feet yükseklikten görüntüsüne benzediğini söylemesiyle, bilgisayar bilgi ağlarının sanal mekanı ile düzensizlik ve çöküşün kentsel mekanları arasında bir paralellik kurma yönünde bir tutku baş göstermiştir. Siberuzay, aynı zamanda merkezless bir magalopolis, bir kent ormanı olarak da tasvir edilir. Kent distopyası ve siberuzay kavramlarının kaynaşması, zaman ve mekan üzerine gerçekliğini, dünya çapında elektronik olarak birbirine bağlı bilgisayar ağlarının oluşturduğu, inanılmaz büyük boyutlarda bilgiyi elektronik kodlar olarak depolandığı ve paylaşıldığı hayali bir matrikse dönüştürür ki Boyer, bunu Siber Kent (Cyber City) olarak adlandırır (Boyer, 1995).

Siberuzayı betimlerken Gibson'ın sıkça kullandığı kelimeler, ızgara, buz, neon ışıklar gibi tanımlı görsel imgelerdir. Çokuluslu şirketlerin verileri, yapay zekalar, siber ortama bağlanan kullanıcılar, bu görseller imgeler arasında yine veriye indirgenmiş bir halde var olurlar. Case'in siberuzaydaki ilk görevi, Sense/Net'in güvenlik buzudur. Bu ortamı Gibson şöyle betimler:

“Programı beşinci kapıya ulaşmıştı. Konsolun üstündeki ellerinin birtakım ayarlar yaparak hareket ettiğinin az da olsa bilinciyle, buzcırcısının ışıklar çıkararak yer değiştirdiğini gördü. Yarı şeffaf renk düzlemleri, iskambil destesi gibi karışıyordu. Bir kart alması gerektiğini düşündü, herhangi bir kart.

Kapı bulanıklaştı. Güldü. Sense/Net buzu Case'in girişini Los Angeles şehrinden gelen herhangi bir nakil gibi kabul etmişti. İçerideydi. Case'in arkasında, gerçek Los Angeles verileri ulaştığında yönünü değiştirmeye hazır bekleyen ve kapının fabrika şifreleriyle iç içe geçen virüslü alt programlar, bulundukları yerden çıktılar.

...

Case'in virüsü, kütüphanenin komut buzunda bir pencere açmıştı. Sıkışarak pencereden geçtikten sonra, renklerle şifrelenmiş kürelerle soluk mavi neon ızgarasına asılı duran, sonsuz mavi bir uzay buldu. Matrixin mekansızlığında bir veri yapısının içeriği, sonsuz hayali boyutlara sahip olabiliyordu; Case'in Sendaisi'nden giriş yapılan bir çocuğun oyuncak hesap

makinesi, birkaç basit komutla kaplı, sonsuz hiçlik boşlukları gösterebilirdi. Case, Finn'in ciddi uyuşturucu sorunları yaşayan, orta kademeli bir sarariman'dan aldığı seriyi tuşlamaya başladı. Sanki görünmeyen rayların üzerindeymiş gibi kürelerin arasından kaymaya başladı.

İşte. Bu.

Küreleri delip geçerken, soğuk mavi neonlar üstünde buzlu cam gibi yıldızsız ve düzgün kemerler oluşturuyordu. Merkezi güvenlik komutlarında bazı değişiklikler yaratan bir alt program çalıştırdı.

Şimdi çıkması gerekiyordu. İşlem tersinden devam ederken, virüs yavaşça pencerenin dokusunu yeniden örmeye başlamıştı.”

(Gibson, 2003)

Gibson, maddeden arınmış bir dünyayı, gerçekte maddelere ait imgelerle anlatır. Örneğin kütüphanenin güvenliğini sağlayan bir buz vardır ve o buzdan içeri girmek için Case bir pencere açar ya da veri bankaları küp şeklindedir. Tüm boyutlarıyla kavramamızın henüz mümkün olmadığı bir ortamı tanımlamak için, sonuçta Gibson da diğer bilimkurgu yazarlarının yaptığı gibi yapar, yani bildiğimiz imgeleri abartmak yolu ile bir mekanı tanımlar. Henüz Ay'da bir yerleşim kurulmadı, kimseyi milyonlarca ışık yılı uzağa da ışınlayamıyoruz ya da biz Case gibi siberuzaya giremiyoruz. Yine Kléin'in deyiimiyle bu eidonlar (temsiller) üzerine üretiyor ve tüketiyoruz. Gibson'ı diğerlerinden ayıran fark, bu kadar çok adından ve yapıtından söz edilmesine neden olan, onun betimlediği bu ortamın yine de tasarlanabilir ve deneyimlenebilir olmasında. Her ne kadar henüz implantlarla bedeni Moly'ninki gibi güçlendiren bir teknoloji yoksa ve her ne kadar dermatrotlar aracılığıyla siberuzaya giremiyorsak da her gün uluslar arası veri ağına giriyor, bu ortamda var olabiliyoruz. “Matrixin mekansızlığını”, bir mekan olarak kabul ediyor, onu kentle özdeşleştiriyor ve onun şartlarına bağlı tasarımlar yapabiliyoruz.

William Mitchell, ‘Soft Cities’ adlı yazısında siberuzayı, fiziksel kent dokusu üzerinden okur. Ele aldığı belli temalar, kentin ticaret örgütlenmesi, ulaşım şebekesi ve mahremiyet / güvenlidir. Farklı gerekçelerden dolayı hem fiziksel kentte hem de siberuzayda ticarete dair bir örgütlenme, uzmanlaşma olduğunu söyler. Tarihi kentlerde de günümüz kentlerinde de fiziksel bir aktivite olarak gerçekleştirilen ticaretin alanlarına göre örgütlendiğini, internet ortamında ise her ürünün satışının yapılmaya uygun olmaması ya da güvenlik sorunları gibi yine kendine özgü gerekçelerle, belirli alanlarda uzmanlaştığını belirtir. Ancak ilkinde fiziksel olarak mal ile para yer değiştirirken ikinci ortamda karşılıklı olarak veriler değiştiriliyordu. Ulaşım şebekesi üzerinden yaptığı okumada ise dünyayı saran fiziksel yerleşimi en küçük birimi olan odadan ele alarak, koridorların odaları, sokakların binaları, yolların şehirleri bağladığı bir ağ olarak ele alır ve bunu siberuzayın uluslar arası bilgi ağı, hiper metinler ve linklerle ilişkilendirir. Kullanıcı odasından çıkmadan, her yeni

sayfa ile dünyanın herhangi bir yerindeki bir sunucuya bağlanmakta ve dünyanın insan eli ile oluşturulmuş yapay örüntüsünün üzerine bir yenisini kurmaktadır. Lewis Mumford'a gönderme yapan Mitchell, özel alan kavramının Avrupa'da ancak 17.yy civarında başladığını ancak ondan sonra konulan yasalarla kamusal alan ile özel alan arasına güçlü sınırlar çekildiğini, internet ortamında da benzeri güvenlik şifreleri ile bunun kısmen sağlanabildiğini ancak yeterli olmadığını savunur. Siberuzay mimarlarının ve kent tasarımcılarının sanal mekanı kamusal alan mahremine bir hiyerarşiye göre düzenlemesine olanak sağlayacak programlar üzerinde durur (Mitchell, 2002).

William Gibson'ın Neuromancer'ı 1980'lere damgasını vurmakla kalmadı aynı zamanda kendisinden sonra yetişen son nesil bilimkurgu yazarlarını da etkiledi. Neredeyse tamamı siberuzayda geçen Gökruhu (2003) hikayesinde, Bülent Kayran, Gibson'ın tanımladığı bu mekanı, oldukça akıcı bir dil ile betimler.

Siberuzayda kiralık olarak çalışan Gökruhu'na tanımadığı biri, bir Albay tarafından bir Yapay Zekayı kırma görevi verilir. Karalaştırılmış bir saatte, Albay'ın kendisine vermiş olduğu kodu kullanarak yüksek dereceli güvenlik bölgesine girecek ve görevini gerçekleştirecektir. Ancak bağlandığında, karşısındakinin bir yapay zeka değil, dev bir küp, bir megaşirkete ait veri bankasıdır.

ATK'lar bilimkurgu filmlerindeki uzay gemileri gibi dev kübün çevresinde, insan gözünü yanıltacak hızlarda ilerliyorlardı. Daha önce hiç karşılaşmadığı tipte ATK'lar bunlara dahildi. C tiplerinin geliştirilmiş versiyonları olduklarına karar verdi. Ama onu esas şoke eden şey gördüğü sanal cesetlerdi. Onlarcası orada burada havada asılı biçimde yüzüyordu. Aralarından bazısını tanıdı, örneğin Kremator. Onu yıllardır görmemişti ve o dev sanal vücutla havada salınıyordu şimdi.

(Kayran, 2003)

Görsel tasarımı, bilimkurgu yazarlarınca defalarca, çoğunlukla da Gibson'a sadık kalarak yazılıp çizilen siberuzay, bir yandan çok farklı bir ortam olarak deneyimlenmekte öte yandan Mitchell'ın kurduğu ilişkiler üzerinden okunduğu taktirde fiziksel dünyamızla güçlü metaforik bağlar kurmaktadır. Bu da siberuzayı hem bilimkurgunun hem de mimarlığın evreninde var olan, şekil bulan bir coğrafyaya dönüştürür.

5. SONUÇLAR VE DEĞERLENDİRME

Bilimkurgu edebiyatı ile mekan tasarımı arasında düşünülebilecek olası bir ilişkiyi incelemek için öncelikle mimarlık ile metin arasındaki ilişkiyi incelemek, bu iki kavramın birbirlerine nasıl yansındıklarını değerlendirmek kritik bir önem taşır. İnsanın ölümsüzlük arayışı ve yaratıcılıktan kaynaklanan iki farklı edimi olarak yazı ve mimarlık, insanlığın suretini kağıda ve taşla çizerek kendisine dair hem doğaya hem de geleceğe bıraktığı en önemli izlerdir. Bu izler üst üste düşürüldüğünde insanın portresi çizilmiş olur. İnsan zamanla, taşla yaptığını kağıda geçirmeye, onu bu sefer de yazılı olarak ifade etmeye ya da kağıda yazdığıyla taşı şekillendirmeye başlar. Bunların en yetkin örneklerinden bazıları Calvino'nun belirli bir örüntüye sadık kalmak suretiyle kurguladığı Görünmez Kentleri ya da Ionesco'nun yazılarını bir başka yerin arayışında yazmasıdır.

Yazı ile mimarlığı, bilimkurgu ile de mekanı birbirine bağlayan, ilişkilendiren, bu yapılarının hepsinin içine biraz olsun sızmış ve kendisinde de onlardan izler taşıyor olması ile bir nevi harç görevi gören kavram, ütopyadır. Ütopya, arayışını yazılı, görsel, çizilmiş, yapılmış, hayal edilmiş bütün coğrafyalarda sürdürür. Kumar'a göre ütopya bir öykü, kelimenin geniş anlamıyla bir bilimkurgu türüdür (Kumar, 2005). Edebiyat alanında, doğan ilk ütopyaların ortak özelliği, denizler aşırı yapılan bir yolculukta görülen yabancı bir ülkeyi konu alıyor olmalarıdır. Bunun bir gerekçesi o dönemde yapılan denizaşırı keşiflerde yeni yerler, özellikle de Amerika'nın bulunması, bir diğer gerekçesi ise, o kadar iyi olan bu yerin elbette burada değil, ancak uzaklarda olması inancıdır. Ütopyayı şehre getiren ise sosyalist akım ve Endüstri Devrimi olmuştur. Endüstri Devrimi, makineleşme, seri üretim, hız gibi kavramlar üzerinden kent yapısı ve hayatını kökten değiştirmiş, Orta Çağ'dan beri süregelen kent kavramını yıkmış yerine ürkütücü imgelerin üst üste yığıldığı bir paradoks inşa etmiştir. Bilimkurgu edebiyatı da özellikle bu imgelerden enerji alarak doğmuş, kendi döneminin korkularını dile getirmiş ve bu misyonu her defasında tekrarlayarak günümüze kadar gelmiştir. 20.yy mimarlığı bu yeni dünyayı inşa etme heyecanı, eskiye karşı, teknolojiyi benimseyen bir tutum sergilemiş, hem eleştirmiş hem de kendisinden sonra gelenlerce eleştirilmiştir. Her yeni gelen kendi manifestosunu yazmış, ütopyasını resmetmiştir.

Burada gerek mimarlığın yazılı ve görsel alanından gerekse bilimkurgu edebiyatından seçilen örnekler arasında, dikkat çekici ilişkiler bulunmaktadır. Ütopyayı da göz ardı etmeksizin bir değerlendirme yapacak olursak, insanın kendisini ve toplumu yerden bağımsız olarak düşünmeyen bir varlık olması gerekçesi ile, tarihte tasarlanan her ütopyanın, distopyanın ya da bilimkurgunun bir mekan üretmesi, üretilen bu mekanların kimi zaman mimarların ürettikleri hayali mekanlarla örtüşmesi ya da benzerlikler göstermesi mümkündür. Bu çalışma içerisinde de bu tip örnekler üzerinde durulmuştur.

Mimarlık ile bilimkurgu edebiyatı arasında, mimari ütopyalar ve bilimkurgu metinler üzerinden kurabileceğimiz bir bağlantıya dair ilk örnek, cam mimarlık olacaktır. Cam, 20.yy'ın başında endüstrileşmenin şekillendirmeye başladığı bir dünyada, hayranlık uyandırıcı bir malzeme olarak sahneye çıkmış, pek çok mimar, sanatçı ya da yazar tarafından eserlerinde hem fiziksel hem de sembolik bir motif olarak kullanılmıştır. Paul Scheerbart, 1914'te, yazdığı Cam Mimarlık'ta, tuğla mimarlığın yerine dünyayı cam mimarlık kapladığı taktirde, cennetin dünyaya ineceğini söyler. Ondan etkilenen Alman mimar Bruno Taut, cam malzeme ile Alpine Architecture, die Stadtkrone gibi görselleşmiş mimarlık ütopyaları üretir. Bu ütopyalar, sadece kent yapılarından ibaret olmayıp eşliğinde eşitlikçi bir toplum modeli de önermektedirler. Aynı yıllarda Yevgeni Zamyatin, sürgün bulunduğu Paris'te Biz'i (1924) kaleme almış, baskıcı, bireye ve bireyselliğe dair her türlü izden yoksun, makineleşme hayranı, toplumu da büyük bir makineye çevirmeyi hedefleyen bir yönetimi eleştirmek için yine camı kullanmıştır. Tek Devlet, aynen Scheerbart'ın hayalindeki gibi tamamen camdan inşa edilmiş, bireye ait en önemli mahremiyet alanını, gözler önünde, herkesin içini görebildiği bir vitrine çevirerek yok etmiş ve sonuç pek de Scheerbart'ın hayalindeki gibi olmamıştır. Bu ilişkiyi özellikle ilginç kılan detay ise Scheerbart'ın mimar değil de yazar olması ve ilk Alman bilimkurgu eserlerinden biri sayılan Astrale Noveletten'i (1912) yazmış olmasıdır. Bu eserde, form ve renkleri abarttığı kozmik ve oryantal dünyalar, duyarlı gezegenler, yıldızlar, kuyruklu yıldızlar yaratmıştır.

Asimov, 1940-1950 yılları arasında yazdığı dokuz robot hikayesinde, Capek'in R.U.R. 'da (1921) adını koyduğu, insanlığı ele geçirip yok etmeyi hedefleyen makine, kötü robot geleneğini yıkıyor, onun yerine insanın hizmetinde, belirli bir mantık silsilesi içeren üç robot kuralı pozitronik beyinlerine işlenmiş ve giderek özneleştiği gözlenen bir robot geleneğinin ilk adımlarını atar. Bu üç kural aynı zamanda yapay zeka araştırmaları için de kavramsal bir altyapı içermektedir. Neil Spiller, Üç Robot Yasası ve mimarlık üzerine ilginç bir saptama yapar. Genetik şifrenin tamamen çözülmesi ile, gen ve dolayısıyla beden istendiği gibi manipule edilebilecektir. Rudy Rucker'ın *Wetware* (1989) adlı bilimkurgu romanında, bir tür

dekonstrüktif nanoteknoloji ile bedenlerini çözüp yeniden farklı parçalarla bir araya getiren insanların örnek verir. Bu tür bir teknoloji ile bilinç sahibi malzemeler üretmenin mümkün olabileceğini, gelecekte şehirlerin bu şekilde tasarlanabileceğini öne sürer. İki yaşında bir çocuğun zekasına sahip bir maymun türüne insan hakları verilmesine dair yapılan tartışmayı örnekleyerek ve Descartes'ın ünlü çıkarımı 'cogito, ergo sum' (Spinoza'nın tercüme ettiği haliyle: Düşünüyorum, o halde varım.) deyişini hatırlatarak binaların aynı zeka seviyelerine ulaşmaları durumunda, onlar için de benzer bir durumun söz konusu olup olmayacağını, bina yıkan birisinin katil sayılıp sayılmayacağını sorgular. Bu tip malzemelerle inşa edilen bir mimarlıkta, binaların ulaşacakları zeka seviyesi ile nasıl başa çıkılacağını ise mimarların düşünmesi gerektiğini öne sürer. Yapay Zeka'ya dair söylemin Asimov'un Üç Robot Yasası'nı referans aldığını, ancak mimarlığın bununla henüz ilgilenmediğini ve eğer akıllı materyal geliştirilirse bunun ilk olarak mimarlığın alanında önem kazanacağını savunur (Spiller, 1998).

1960'larda, II. Dünya Savaşı ve uzaya gönderilen Rus füzelerinden sonra değişen dünya dinamikleri hem mimarlık ütopyalarına hem de bilimkurgu edebiyatına yansımış. Mimarlıkta, kentsel ölçekli, değişebilir, teknolojik ve biraz da bilimkurgu görünümünde ütopyalar yazılır çizilirken, bilimkurguda da space operalar yeniden gündeme gelmiştir. Bu döneme uygun bir örnek ise Archigram'ın modern mimarlığa getirdiği eleştiriyi bilimkurgu bir dil kullanarak ortaya koyması, tasarımlarında, bilimkurgu canavarlar, robotlar kullanması ve daha açık bir gönderme ile 1926'da Hugo Gernsback'ın kurduğu ve türünün ilk örneği olan Amazing Stories Dergisinin kapaklarını kullanması olarak verilebilir.

Enformasyon teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte ise yeni bir çağa gelinmiş, hem kurgu hem gerçek bu yeni dönemin dili üzerinden yeniden yazılmaya başlanmıştır. 1980'ler özellikle de 1990'lar sonrası, bilimkurgu ile mimarlığın giderek daha çok ilişkilendirildiği bir dönem olmuş, mimarlık bilimkurgu sinemasında ve edebiyatında verilen örnekleri tartışmaya başlamış, söyleminin bir parçası haline getirmiştir. Bu anlamda, özellikle üzerinde durulan bilimkurgu romanı siberuzaya adını veren William Gibson'ın romanı Neuromancer olmuştur. Siberuzaydan ve siberuzayda geçen bilimkurgu akımı cyberpunk'tan çoğunlukla modern bir distopya veya onun bir ürünü olarak bahsedilir. Oysa ki distopya kötü-yer anlamına geldiğinden ve biz de siber ortamın iyiliğine veya kötülüğüne dair henüz pek bir fikir sahibi değilken, bunun William Gibson'ın romanın karamsar havasından kaynaklandığını düşünmek de olasıdır. Öte yandan Gibson'ın romanını yazıldığı dönemin umarsız ve bireysel havası içerisinde ele almak, onun neden bir distopya olarak algılandığını ifade eder. Öte yandan enformasyon teknolojilerinin ve bilgisayara bağlı bir yaşantının giderek her yanı sarıyor olması ve bu anlamda geleceğin büyük bir belirsizlik içeriyor olması

da bir diğerk gerekçedir. Distopya olsun ya da olmasın, siberuzay, kentsel imgeler içeren yapısı ile mimarlığın söylemine ve pratiğine büyük bir süratle dahil olmuştur.

Bu çalışmada, Mekan Ütopyaların altında Enformasyon Teknolojileri Sonrasına dair örnekler incelendiğinde ve bu mimari projeler üzerinden bilimkurguya bakıldığında ise çok ilginç iki örnekle karşılaşılır. Bunlardan ilki Greg Lynn'ın Embryological House Projesi'dir. 20.yy'ın sonunda genetik şifrenin çözülmesi, teknoloji ve tıp alanında inanılmaz bir gelişmenin yanı sıra etik ve dinsel kökenli radikal tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Edebiyat alanında Robin Cook gibi özellikle de tıp kökenli yazarlar, bu alana eğilirken, artan bir hızla, DNA zinciri, klonlama, mutasyon gibi kelimeler, bütün dünya dillerine yayılmış, bu kavramlar gündelik hayatın bir parçası haline gelmişlerdir. Mutasyon ve programlama kavramları üzerinden mimari söylemde ve bilgisayar ortamında tasarımda, mimarlığın gündemini meşgul etmeye başlamıştır. Embryological House işte böyle bir mutasyon süreci programlanarak bilgisayar ortamında tasarlanmış, bir anlamda DNA'sına hem yere, çevreye, estetiğe hem de kullanıcı isteklerine dair kodlar işlenmiş bir dizi ev projesidir. Tasarım yaklaşım ve yönteminin yanı sıra projeyi ilginç kılan ise Greg Lynn'ın bilimkurguya olan inancı ve projesini anlatmak için bir Yeni Bir Yaşam Tarzı (A New Style of Life) adlı bir bilimkurgu hikayesi yazmış olmasıdır. Yaşayan bir ev, mutasyona uğramış bir sürü canlı ve benzeri bilimkurgularla bezenmiş hikaye önceki bölümlerde detaylıca incelenmiştir, ancak burada belirtilecek son bir nokta vardır, Lynn'ın hikayesindeki kahve makinesi ile Boris Vian'ın hapyapım makinesi. Lynn'ın kahve makinesi, Yeni Gine'de yaşayan bir tür keselinin protezlerle yeniden üretilmiş metalik iç organlarının yuttuğu kahve tohumlarını işleyerek, kahveye dönüştürmesi ile Boris Vian'ın yine protezlerle makineleştirilmiş tavşanınin gerekli ham maddeleri yutarak haplara çevirmesi arasındaki benzerlik dikkat çekicidir. Ancak bütün bunların ötesinde, Greg Lynn ve mimarlığa yaklaşımında önem arz eden nokta, mimarlığın bilimkurgudan feyz alması gerekliliğine olan inancıdır. Lynn'e göre mimarlık, gelecek için hayaller peşinde koşarken bilimkurgu hali hazırda o geleceği yaratmış, içine yerleşmiş ve dünyasını bulunduğu noktadan bakarak şekillendirmektedir.

Enformasyon teknolojileri ile şekillenen bir diğerk proje ise Kas Oosterhuis'un Web of North-Holland projesidir. Bu tasarımda önemli olan, ürünün kendisinden ziyade tasarım süreci ve Oosterhuis'un tasarım yaklaşımını oluştururken mimarlık alanının dışından aldığı temalardır. Bitirme projesinde, bilimkurgu üzerine bir proje de geliştirmiş olan mimar, sadece mimari tasarım ve üretimde, teknolojiyi ve bilgisayar destekli tasarımı kullanmakla kalmaz aynı zamanda, bilimsel gelişmeleri de daha üst bir mimari yapıya işlemeyi hedefler. Mimarinin bilimkurgudan öğrenebileceği çok şey olduğunu savunana mimar, kendi yapılarını da dünyaya iniş yapan uzay

gemilerine benzetir. Bu çalışmanın kapsamı doğrultusunda üzerinde durulacak iki kavramdan ilki, Craig Reynolds tarafından geliştirilmiş Kitle Davranışı'dır. Özdeşlerden oluşan bir kümede, her birimin hareketi diğerine bağlı olarak tanımlanmakta, belli bir mesafeyi korumak gibi veriler yüklenerek böyle bir kümeye istenen şekil verilebilmektedir. Diğer kavram ise Kristopher Pister tarafından Berkeley Üniversitesi'nde geliştirilen Akıllı Toz projesidir. Bir arada ancak bir PCU'ya bağlı bulunmadan bağımsız bir şekilde, kendilerine yüklenene program doğrultusunda çalışan elektromekanik mikro-sensörlerin çalışan prototipleri de üretilmiştir. Oosterhuis'a göre mimarlığın buradan edineceği fikir binaları ve yapı elemanlarını bu sensörler gibi birbirleri ile iletişim içinde, birbirlerinden haberdar olarak algılamak ve tasarımı buna göre şekillendirmektir. Bu noktadan dönüp bilimkurguya baktığımız taktirde ise Stanislav Lem'in Yenilmez (1964) romanında kurguladığı siyah bulut ile ciddi bir benzerlik yakalarız. Bulut, böceğe benzer, en alt birimine indirgenmiş, birbirine özdeş makinelerin bir araya gelerek oluşturdukları bir sistemdir. Bir arada tek başına olduğundan çok daha yetkin olan bu makineler, oluşturdukları manyetik alanla bir arada dururlar. Bireysel bilinci tehlike anında diğerleri ile birleşmekten öteye geçmeyen bu böceğimsi makineler, bir araya geldiklerinde, karmaşık işleri gerçekleştirebilecek bir düşünce sistemi geliştirmektedirler.

Yukarıda verilen örnekleri arttırmak mümkündür, ancak buradaki temel amaç, bilimkurgu metninin çok zengin bir alt yapı içeriyor olması ve mekan için sunduğu önermelerin bir nevi kod sistemi gibi okunup tasarım sürecine eklenebilir olmasıdır. Böyle bir çalışma, özellikle ilk bölümde ele alınan mimarlık ve metin ilişkisinin de göz önünde bulundurulduğu ve Kas Oosterhuis'un ifade ettiği gibi yeterince tanımlı bir şema çıkarıldığı taktirde, bilimkurgu edebiyatının mekan tasarımı için hem doğrudan tasvir ettiği mekanlarla hem de onların yan anlamları veya benimsedikleri prensipler ile de bir esin kaynağı oluşturacak şekilde değerlendirilmesini benimser. Özellikle, bilgisayar destekli tasarım ve siberuzay kavramları doğrultusunda giderek fiziksel temsil araçlarından ve de coğrafyalardan uzaklaşan bir mekan tasarımı için yine fiziksel olmayan, görselleşmemiş ancak satırlarında, kelimelerinde potansiyel bir enerji barındıran yazı, mimarın elinde yeni mekanlara, dünyalara dönüşebilecektir. Wells'in hikayesinde işlenen iç içe geçmiş zaman ve mekan boyutları, Zamyatin'in camın şeffaflığını ve Euclid geometrisini totaliter bir rejim ile özdeşleştirmesi, Asimov'un yapay zeka felsefesine ışık tutan üç kuralı ya da olasılık modelleri, Dick'in simülasyonları, Lem'in kurguladığı makinenin evrimleşmesi teorisi, Vian'ın kullanıcılarına ya da müziğe göre şekillenen mekanları, Ursula K. Le Guin'in Ekumen öğretisi, Gibson'ın siberuzayı... bu örneklerin hepsi yaşayan, okurken kendimizi içinde bulduğumuz durumlar ve mekanlar önerirler. Kendi gerçekliğinin peşinde potansiyel bir mekan.

KAYNAKLAR

- Aldiss, B. with Wingrove, D.**, 1988, Trillion Year Spree, The History of Science Fiction, Paladin Books, Great Britain
- Ana Britannica Ansiklopedisi**, 1986, 2. cilt, Babil Kulesi, Ana Yayıncılık A.Ş. ve Encyclopaedia Britannica, Inc., İstanbul
- Asimov, I.**, 1992, Ben Robot, Çev. Gönül Suveren, Altın Kitaplar, İstanbul
- Asimov, I.**, 1997, Dünya Hepimize Yeter, Çev. Hulusi Özyaykun, Cep Kitapları, İstanbul
- Attebery, B.**, 2003, The magazine era: 1926-1960, in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Eds. James, E., & Mendlesohn, F., pp.32-47, Cambridge University Press, Cambridge
- Auster, P.**, 2003, New York Üçlemesi I / Cam Kent, Çev. Yusuf Eradam, Metis Yayınları, İstanbul
- Barthes, R.**, 1998, Semiology and the Urban, in *Rethinking Architecture*, pp.166-180, Ed. Leach, N., Routledge, London
- Barthes, R.**, 2003, Yazmak İçin On Neden, *Yazıhane*, Der. Mungan, M., s.57-58, Çev. Pelin Özer, Metis Yayınları, İstanbul
- Baudou, J.**, 2005, Bilim-Kurgu, Çev. İpek Bülbüloğlu, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara
- Baudrillard, J.**, 1982, Simulakrlar ve Simulasyon, Çev. Oğuz Adanır, Doğu Batı Yayınları, Ankara
- Bayar, Z.**, 2001, Bilimkurgu ve Gerçeklik / Bilimkurgu Edebiyatı Üzerine Deneme ve Eleştiriler, Broy Yayınevi, İstanbul
- Benjamin, A.**, 1988, Derrida, Architecture and Philosophy, *Deconstruction in Architecture I*, Architectural Design Profile, **vol.58, no. 314**, 8-11
- Bergren, E.**, 2000, The Easier Beauty of Animate Form, *Architectural Record*, **no 11-12**, 80
- Berta, E.**, 2003, Architextur, <http://webfu.univie.ac.at/texte/berta.pdf>
Erişim tarihi: 14.12.2005

- Boer, S.&Oosterguis, K.**, Architectural Parametric Design and Mass Customization, http://www.oosterhuis.nl/quickstart/fileadmin/Projects/129%20the%20web%20of%20north%20holland/02_Papers/000-040603-ECPPM.pdf
Eriřim tarihi: 30.04.2006
- Bouchet, L.&Bouchet, T.**, 2003, Beden(ler), *Ütopyaalar Sözlüğü*, s. 29-31, Eds. Riot-Sarcey, M., Bouchet, T., Picon, A., Çev. Turhan Ilgaz, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Boyer, C.**, 1995, Cybercities, Princeton Architectural Press, New York
- Bradbury R.**, 2000, Mars Yıllıkları, Çev. Barış E. Alkım, İthaki Yayınları, İstanbul
- Broderick, D.**, 2003, New Wave and backwash: 1960-1980, in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Eds. James, E., & Mendlesohn, F., pp.48-63, Cambridge University Press, Cambridge
- Calvino, I.**, 2004, Görünmez Kentler, Çev. Işıl Saatçioğlu., Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Campanella, T.**, 2003, Güneş Kent, Çev. Kaan Yılmaz, İm Yayın Tasarım, İstanbul
- Clarke, A.C.**, 1998, 2001: Bir Uzay Efsanesi, Çev. Oya İřeri, Ardan Tüzünsoy, İthaki Yayınları, İstanbul
- Clute, J.**, 2003, Science fiction from 1980 to the present, in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Eds. James, E., & Mendlesohn, F., pp.64-78, Cambridge University Press, Cambridge
- Cevizci, A.**, 2005, Felsefe Sözlüğü, Paradigma Yayıncılık, İstanbul
- Conrads, U. (der.)**, 1991, 20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar, Çev. Sevinç Yavuz, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara
- Deleuze, G.**, Guattari, F., 2000, Kafka / Minör Bir Edebiyat İçin, Çev. Özgür Uçkan, Işık Ergüden, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Derrida, J.**, 1998, Architecture Where The Desire May Live (Interview), in *Rethinking Architecture*, pp.319-323, Ed. Leach, N., Routledge, London
- Dick, P.K.**, 2004, Simulakra, Çev. Esen Gür, Altıkırkbeş Yayın, İstanbul
- Duras, M.**, 2003, Yazmak, *Yazıhane*, s.101-130, Der. Mungan, M., Çev. Aykut Derman, Metis Yayınları, İstanbul
- Eagleton, T.**, 2004, Edebiyat Kuramı, Çev. Esen Tarım, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

- Eaton, R.**, 2000, Architecture and Urbanism: The Faces of Utopia, in *Utopia: The Search for the Ideal Society in the Western World*, pp. 298-315, Eds. Schaer, R., Claey, G., Sargent, L.T., The New York Public Library / Oxford University Press
- Eisenman, P.**, Vision's Unfolding: Architecture in the Age of Electronic Media, in *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*, Eds. Jencks, C. & Kropf, K., pp. 295-297, Chichester, West Sussex : Academy Editions
- Eloueini, A.**, 2005, Nouveau Codex: de Vitruve a Lynn (new codex: from Vitruve to Lynn) Imaginaire Scientifique (Scientific Imaginary), *Techniques & Architecture*, no 479, aout-septembre 2005, 52-54
- Foucault, M.**, 2001, Yapısalcılık ve Postyapısalcılık / Michel Foucault ile bir Söyleşi, Çev. Ümit Umaç, Ali Utku, Birey Yayıncılık, İstanbul
- Freedman, C.**, 2000, Critical Theory and Science Fiction, Wesleyan University Press, Hannover and London
- Gibson W.**, 2003, 'Neuromancer' Matrix Avcısı, Çev. Petek Demir, İpek Demir, Altın Kitaplar, İstanbul
- Gültekin, C.**, 2003, Akşam Yemeği, *Türk Bilimkurgu Öyküleri 1*, s. 121-126, Der. Alpin, Ö., İm Yayın Tasarım, İstanbul
- Hançerlioğlu, O.**, 1989, Felsefe Sözlüğü, Remzi Kitabevi, İstanbul
- Harvey, D.**, 1999, Postmodernliğin Durumu, Çev. Sungur Sayran, Metis Yayınları, İstanbul
- Heuser, S.**, 2003, Virtual Geographies Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction, Editions Rodopi B.V., Amsterdam-New York
- Himmelblau, C.**, 1997, The Future of Splendid Desolation, in *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*, Eds. Jencks, C. & Kropf, K., pp. 269-270, Chichester, West Sussex : Academy Editions
- Holl, S.**, 2000, Ankraj, *Çağdaş Dünya Mimarları: 2 Steven Holl*, s. 91-102, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Huxley, A.**, 2000, Cesur Yeni Dünya, Çev. Ümit Tosun, İthaki Yayınları, İstanbul
- Ionesco, E.**, 2003, Yazar ve Sorunları, *Yazıhane*, s. 31-56, Der. Mungan, M., Çev. Murat Belge, Metis Yayınları, İstanbul
- Jencks, C.**, 1973, New Concepts of Architecture Architecture 2000 Predictions and Methods, Studio Vista, London

- Jencks C.& Kropf K.**, 1997, Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture, Chichester, West Sussex : Academy Editions
- Jones, G.**, 2003, The icons of science fiction, in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Eds. James, E., & Mendlesohn, F., pp.163-173, Cambridge University Press, Cambridge
- Joyce, J.**, 1997, Ulyses, Çev. Nevzat Erkmen, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Kandinski, V.**, 2000, Büyük Ütopya Üzerine, *Modernizmin Serüveni*, Der. Batur, E., s.198-201, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Kayran, B.**, 2003, Gökruhu, *Türk Bilimkurgu Öyküleri 1*, s.141-228, Der. Alpin, Ö., İm Yayın Tasarım, İstanbul
- Kitabı Mukaddes, Eski ve Yeni Ahit**, 1988, Kitabı Mukaddes Şirketi, İstanbul
- Klein, G.**, 2001, From the Images of Science to Science Fiction, in *Learning From Other Worlds / Estrangement, Cognition, and The Politics of Science Fiction and Utopia*, pp. 119-126, Ed. Parrinder, P. Duke University Press, Durham
- Klein, G.**, 2003, Kurgu-bilim, *Ütopyalar Sözlüğü*, s.145-149, Eds. Riot-Sarcey, M., Bouchet, T., Picon, A., Çev. Turhan Ilgaz, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Koolhas, R.**, 2001, Masumiyet Çağının Sonu mu?, *Çağdaş Dünya Mimarları:13, Rem Koolhaas*, s. 105-112, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Kumar, K.**, 2005, Ütopyacılık, Çev. Ali Somel, İmge Kitabevi Yayınları, Ankara
- Le Guin, U.K.**, 2001, Karanlığın Sol Eli, Çev. Ümit Altuğ, Ayrıntı Yayınları, İstanbul
- Le Guin, U.K.**, 2002, Kadınlar, Rüyaalar, Ejderhalar, haz: Deniz Erksan, Bülent Somay, Müge Gürsoy Sökmen, Metis Yayınları, İstanbul
- Leach, N. (ed.)**, 1998, Rethinking Architecture, Routledge, London
- Lem S.**, 1998, Yenilmez, Çev. Erol Özbek, İletişim Yayıncılık, İstanbul
- Leonard, E.A.**, 2003, Race and ethnicity in science fiction, in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Eds. James, E., & Mendlesohn, F., pp.253-263, Cambridge University Press, Cambridge
- Lynn, G.**, A New Style of Life, http://www.arch.kth.se/arkkom/greg_newlife.pdf, Erişim tarihi: 30.12.2005.
- Lynn, G.**, FORM, Embryological House, <http://www.glform.com/EMBRYOLOGICAL.pdf>, Erişim tarihi: 29.11.2005.

- Lynn, G., Prinz, E.**, 2005, Index Magazine and Index Worldwide, http://www.indexmagazine.com/interviews/greg_lynn.shtml, Erişim tarihi: 29.11.2005.
- Maler, H.**, 2003, Ütopyacı sosyalizm, *Ütopyalar Sözlüğü*, s. 265-268, Eds. Riot-Sarcey, M., Bouchet, T., Picon, A., Çev. Turhan Ilgaz, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Marinetti, F.T.**, 2000, Kuraldan Sıyrılmış İmgelem ve Özgürlüğe Kavuşmuş Sözcükler: Fütürist Manifesto, *Modernizmin Serüveni*, Der. Batur, E., s.75-81, Çev. Selahattin Hilav, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Merrick, H.**, 2003, Gender in science fiction, in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Ed. James, E., & Mendlesohn, F., pp.241-252, Cambridge University Press, Cambridge
- Mitchell, W.**, 2002, 'Soft Cities', City of Bits: Space, Place and the Infobahn, in *Cyber_Reader: Critical Writings for the Digital Era*, pp.230-237 Ed. Spiller, N., Phaidon Press Limited, New York
- More, T.**, 2004, Thomas More | Utopia [Mina Urgan'ın İncelemesiyle], Çev. Vedat Günyol, Sabahattin Eyuboğlu, Mina Urgan, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul
- Mouchard, C.**, 2003, Karşı-ütopyalar, *Ütopyalar Sözlüğü*, s. 132-137, Eds. Riot-Sarcey, M., Bouchet, T., Picon, A., Çev. Turhan Ilgaz, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Moussavi, F.**, 1999, Foreign Office Architects, Virtual House: Potential Beyond the Future, *Sci-Fi Architecture, Architectural Design Profile*, vol. 69, no. 3/4, March-April, 1999, s. 79-80
- Mumford, L.**, 1971, Utopia, The City and The Machine, in *Utopias and Utopian Thought*, pp. 3-24, Ed. Manuel, F.E., Beacon Press, United States of America
- Nieuwenhuys, C.**, 1991, Yeni Babilon (1960), *20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar*, Der. Conrads, U., s.154-155, Çev. Sevinç Yavuz, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara
- Oosterhuis, K.**, 2005, A New Kind of Building, in *Disapearing Architecture From Real to Virtual to Quantum*, pp.90-115, Eds. Flachbart G.&Weibel P., Birkhäuser Publishers for Architecture
- Oosterhuis, K.**, 2002, Architecture Goes Wild, 010 Publishers, Rotterdam
- Özdemir, I.**, 2005, Paul Auster'in New York'u, *Kitap-lık*, sayı 82, Nisan 2005, 93-97
- Öztokat, N.**, 2005, Bir Parislinin Gözünden Paris: Victor Hugo ve Paris, *Kitap-lık*, sayı 82, Nisan 2005, 72-77

- Palumbo, M.L.**, 2000, *New Wombs Elektronik Bodies and Architectural Disorders*, Birkhauser-Publishers for Architecture, Basel, Switzerland
- Picon, A.**, 2003a, *Bauhaus, Ütopyalar Sözlüğü*, s. 27-8, Eds. Riot-Sarcey, M., Bouchet, T., Picon, A., Çev. Turhan Ilgaz, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Picon, A.**, 2003b, *Cam evler, Ütopyalar Sözlüğü*, s. 47-48, Eds. Riot-Sarcey, M., Bouchet, T., Picon, A., Çev. Turhan Ilgaz, Sel Yayıncılık, İstanbul
- Proust, M.**, 1989, *Swann'ın Bir Aşkı*, Çev. Tahsin Yücel, Can Yayınları, İstanbul
- Saatçioğlu, I.**, 2004, *Giriş / Italo Calvino, Görünmez Kentler (2004)*, s.19-47, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- Salman, Y.**, 2000, *İki Anarşist-Sosyalist Ütopist: Woods (Heterarşik Kent) ve Ursula K. Le Guin (Mülksüzler)*, *Çağdaş Dünya Mimarları:4, Lebbeus Woods*, s. 40-45, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- San't Elia, A. & Marinetti, F.P.**, 1991, *Fütürist Mimarlık (1914)*, *20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar*, Der. Conrads, U., s.21-25, Çev. Sevinç Yavuz, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara
- Scheerbart, P.**, 1991, *Cam Mimarlık (1914)*, *20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar*, Der. Conrads, U., s.19-20, Çev. Sevinç Yavuz, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara
- Science Fiction Studies**, http://www.depauw.edu/sfs/reviews_pages/r18.htm#Ruosch
Erişim tarihi: 04.04.2006.
- Sevinç, A.**, 2004, *Ütopya: Hayali Ahali Projesi*, Okuyan Us Yayın, İstanbul, s. 73
- Sonzogni, V.**, 2003, *Frederick Kiesler et la Maison sans fin (Frederick Kiesler and the Endless House)*, *Architecture d'Aujourd'hui*, no 349 Nov.Dec., 48-57
- Spiller, N.**, 1998, *Digitaldreams / Architecture and the New Alchemic Technologies*, Ellipsis London Limited
- Stableford, B.**, 2003, *Science fiction before the genre*, in *The Cambridge Companion to Science Fiction*, Eds. James, E., & Mendlesohn, F., pp.15-31, Cambridge University Press, Cambridge
- Tanyeli, U.**, 2000, *Simulasyon Çağında Mimarlık ve Woods*, *Çağdaş Dünya Mimarları:4, Lebbeus Woods*, s. 7-16, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Taut, B.**, 1991, *Ciddiyete Son! (1920)*, *20. Yüzyıl Mimarisinde Program ve Manifestolar*, Der. Conrads, U., s.44, Çev. Sevinç Yavuz, Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları, Ankara
- Tschumi, B.**, 1988, *Parc de la Villette, Deconstruction in Architecture I*, *Architectural Design Profile*, vol.58, no. 314, 33-39

- Tschumi, B.**, 1997, The Manhattan Transcripts, in *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*, Eds.Jencks, C.& Kropf, K., pp.277-278, Chichester, West Sussex : Academy Editions
- Tümer, G.**, 1982, Mimarlık Edebiyat İlişkileri Üzerine Bir Deneme / Aragon'un 'Le Paysan de Paris (Paris Köylüsü) adlı yapıtı üzerine bir örnekleme, İzmir
- Ulam, A.**, 1971, Socialism and Utopia, in *Utopias and Utopian Thought*, pp.116-134, Manuel, F.E.(ed.), Beacon Press, United States of America
- Urgan, M.**, 2004, Thomas More'un Yaşamı ve Ütopya'nın İncelenmesi, *Utopia [Mina Urgan'ın İncelemesiyle]*, s.9-84, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul
- Van Vogt, A.E.**, 2002, Null-A Dünyası, Altıkkırkbeş Yayın, İstanbul
- Venturi, R.**, 1997, Complexity and Contradiction in Architecture, in *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*, Eds.Jencks, C.& Kropf, K., pp.40-42, Chichester, West Sussex : Academy Editions
- Verne, J.**, 2001, 20. Yüzyılda Paris, Çev. İdil Gürbüz , İzdüşüm Yayınları, İstanbul
- Vian, B.**, 2000, Günlerin Köpüğü, Çev. Bahir Güran, e Yayıncılık, İstanbul, s. 87
- Vidler, A.**, 1999, Diagrams of Utopia, *Diagrammania, Daidalos*, **no.74**, (2000jan), 6-13
- Vidler, A.**, 1992, The Architectural Uncanny, The MIT Press, London
- Voltaire, F.M.A.**, 2002, Babil Kitaplığı-Micromegas, Çev. Mukadder Yayıcıoğlu, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara
- Weis M. & Hickman T.**, 2000, Ejderha Mızrağı-Güz Alaca Karanlığının Ejderhaları, Çev. Çiğdem Erkal İpek, Arka Bahçe Yayıncılık, İstanbul
- Weis M. & Hickman T.**, 2000, Ejderha Mızrağı-Kış Gecesi Ejderhaları, Çev. Çiğdem Erkal İpek, Arka Bahçe Yayıncılık, İstanbul
- Wells, H.G.**, 1998, Babil Kitaplığı-Duvardaki Kapı, Çev. Ülker Erzurumluoğlu, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara, s. 104
- Woods, L.**, 2000, Özgür Mekan ve Tiplerin Tiranlığı, *Çağdaş Dünya Mimarları:4, Lebbeus Woods*, s. 69-80, Boyut Yayın Grubu, İstanbul, Çev. Gülgün Özataş, Boyut Yayın Grubu, İstanbul
- Woolf, V.**, 1987, Kendine Ait Bir Oda, Çev. Suğra Öncü, Afa Yayınları, İstanbul
- Yalım, E.**, 2002, Bilim-Kurgu Edebiyatında Ütopya ve Mimarlık İlişkisi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul

Yücel T., 1999, Yazı ve Yorum-Roland Barthes'dan Seçme Yazılar, hazırlayan ve çeviren: Tahsin Yücel, Metis Yayınları, İstanbul

Zamyatin Y., 1996, Biz, Çev. Füsun Tülek, Ayrıntı Yayınları, İstanbul

<http://www.kiesler.org/04/indexe.html>, Excerpt of: Frederick Kiesler, "Projekt für ein Raumtheater für 100.000 Besucher", in: Architectural Record, May 1930, Erişim tarihi: 25.11.2005.

<http://www.surrealismcentre.ac.uk/images/KIESLER.jpg>, Erişim tarihi: 25.11.2005.

http://www.entwurforschung.de/generativeArchitecture/einfamilienhausgenerator/geschBereich/Einfamilienhausgenerator_04.doc Erişim tarihi: 25.11.2005.

<http://www.glform.com>, Erişim tarihi: 29.11.2005.

http://www.time.com/time/innovators/design/gallery_lynn1.html
Erişim tarihi: 29.11.2005.

http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq053/arq053_01_02.jpg
Erişim tarihi: 26.04.2006.

<http://www2.polito.it/strutture/cisda/HypArc/resolution/sante.htm>
Erişim tarihi: 26.04.2006.

<http://www.oosterhuis.nl/quickstart/index.php?id=43>, Erişim tarihi: 30.04.2006.

<http://www.oosterhuis.nl/quickstart/index.php?id=117>, Erişim tarihi: 30.04.2006.

<http://angermann2.com/images/walkingcity.gif>, Erişim tarihi: 03.04.2006.

http://www.archigram.net/projects_pics/plugincity/plugin_in_city_1.jpg Erişim tarihi: 03.04.2006.

<http://www.fabiofeminofantascience.org/RETROFUTURE/RETROFUTURE14.html>
Erişim tarihi: 09.04.2006.

<http://www.digischool.nl/ckv1/studiew/destad/constant/Image13.gif> Erişim tarihi: 03.04.2006.

http://www.greatbuildings.com/buildings/US_Pavilion_at_Expo_67.html
Erişim tarihi: 10.04.2006.

<http://odin.let.rug.nl/~kastud/histor/college2d.html>, Erişim tarihi: 16.04.2006.

<http://www.f-o-a.net/flash/index.html>, Erişim tarihi: 28.04.2006.

<http://www.theatermuseum.at/flash/page/sammlung/buehnen/fotos.htm>,
Erişim tarihi: 25.11.2005.

EK A: BİLİMKURGU EDEBİYATI KRONOLOJİSİ

Aşağıdaki Bilimkurgu Kronolojisi, Cambridge University Press tarafından yayınlanan Kronoloji ile Zühtü Bayar'ın Bülent Somay'ın kronolojisine güncel ve Türk ve Osmanlı bilimkurgu edebiyatı tarihinden yaptığı eklemeler ile Bilimkurgu ve Gerçeklik adlı çalışmasında yayınladığı kronolojinin derlenmesidir. (Bu kronolojideki eserler içerisinden Türkçe'de basılmış olanlar, Türkçe isimleri ile, henüz dilimize tercüme edilmemiş olalar ise İngilizce isimleri ile anılmıştır.)

- M.Ö. 350** Platon, Timeaos ve Critas, ilk defa bu diyalogda efsanevi Atlantis kıtası ve uygarlığından söz edilir.
- M.Ö. 340** Platon, Devlet, pek çok eleştirmen tarafından ilk ütopya olarak kabul edilir. Sosyolojik bilimkurguya da öncülük etmiştir.
- M.S. 150** Samsatlı Lukianos, True History adlı yapıtında aya yolculuğu öyküler.
- 1516** Thomas More, Ütopya (Utopia) Ütopya kavramı ve sözcüğünün betimlenmesi
- 1623** Tommaso Campanella, Güneş Kent (Civitas Solis)
- 1627** Francis Bacon, Yeni Atlantis (New Atlantis)
- 1634** Johannes Kepler, A Dream
- 1638** Francis Godwin, The Man in the Moone
- 1670** Evliya Çelebi, Ünlü Seyahatname'nin İstanbul'da kaleme alınışı. Denizaltı, robotlar ve roketlerden söz açılması. Hezar-Fen Ahmed Çelebi'nin takma deri kanatlarla Galata Kulesi'nden Üsküdar'a uçuş öyküsü.
- 1686** Bernard de Fontenelle, Discussion of the Plurality of Worlds
- 1736** Jonathan Swift, Gulliver'in Yolculukları (Gulliver's Travels).
- 1741** Ludvig Holberg, Nils Klim
- 1752** Voltaire, Mikromegas (Micromégas)
- 1771** Louis-Sebastien Mercier, The Year 2440
- 1805** Cousin de Grainville, The Last Man
- 1818** Mary Shelley, Frankenstein (Frankenstein)
- 1826** Mary Shelley, The Last Man
- 1827** Jane Webb Loudon, The Mummy! A Tale of the Twenty-Second Century
- 1848** Edgar Allan Poe, Eureka
- 1865** Jules Verne, Aya Yolculuk (From the Earth to the Moon)
- 1870** Jules Verne, Denizler Altında Yirmi Bin Fersah (Twenty Thousand Leagues Under the Seas)
- 1871** George T. Chesney, 'The Battle of Dorking' Edward Bulwer-Lytton, The Coming Race
- 1887** Camille Flammarion, Lumen W. H. Hudson, A Crystal Age
- 1888** Edward Bellamy, Looking Backward, 2000-1887
- 1889** Mark Twain, A Connecticut Yankee at King Arthur's Court

- 1890** William Morris, Gelecekte Anılar Bir Huzur Çağı
Ütopik Bir Romanın Bölümleri (News from Nowhere)
- 1895** H.G. Wells, Zaman Makinesi (The Time Machine)
- 1896** H.G. Wells, Dr. Moreau'nun Adası (The Island of Dr Moreau)
- 1897** Kurd Lasswitz, On Two Planets
- 1898** H.G. Wells, Dünyalar Savaşı (The War of the Worlds)
- 1899** H.G. Wells, When the Sleepers Wakes.
- 1901** H. G. Wells, Ayda İlk İnsanlar (The First Men in the Moon)
M. P. Shiel, The Purple Cloud
- 1905** Rudyard Kipling, With the Night Mail
- 1907** Jack London, Demir Ökçe (The Iron Heel)
- 1909** E. M. Forster, The Machine Stops
- 1911** Hugo Gernsback, Ralph 124C 41+ (Ralph 124C 41+)
- 1912** J. D. Beresford, The Hampdenshire Wonder
Garrett P. Serviss, The Second Deluge
Edgar Rice Burroughs, Under the Moons of Mars
- 1913** Abdülhak Hamit Tarhan, Tayf Geçidi. (troloji) XL. yy. betimlemesi.
- 1914** George Allan England, Darkness and Dawn
- 1915** Charlotte Perkins Gilman, Herland
Jack London, The Scarlet Plague
- 1918** Abraham Merritt, The Moon Pool
- 1920** Karel Capek, R. U. R.: A Fantastic Melodrama
W. E. B. Du Bois, The Comet
David Lindsay, A Voyage to Arcturus
- 1921** Refik Halit Karay, Mr. Con Hülya.
İlk reaksiyoner Osmanlı bilimkurgu mizah öyküsü.
- 1923** E. V. Odle, The Clockwork Man
- 1924** Yevgeny Zamyatin, Biz (We)
- 1926** Hugo Gernsback, Amazing Stories Dergisini yayınlamaya başlar.
Amazing Stories dergisinde bilimkurgunun ilk kez scientifiction
adıyla anılması.
Metropolis (yönetmen:Fritz Lang)
- 1928** E. E. Smith, The Skylark of Space
- 1930** Olaf Stapledon, Last and First Men
John Taine, The Iron Star
Astounding Science-Fiction yayın hayatına başladı.
- 1932** Aldous Huxley, Cesur Yeni Dünya (Brave New World)
- 1934** Murray Leinster, Sidewise in Time
Stanley G. Weinbaum, A Martian Odyssey
- 1935** Olaf Stapledon, Odd John
- 1937** John W. Campbell, Astounding Science-Fiction'ın genel yayın
yönetmeni oldu. Campbell'ın pozitif bilime dayalı bilimkurguyu
savunması nedeniyle Amerikan bilimkurgusunda Altın Çağ başladı.
- 1938** John W. Campbell, Jr. (as Don A. Stuart), 'Who Goes There?'
Lester del Rey, Helen O'Loy
- 1939** Stanley G. Weinbaum, The New Adam
- 1940** Robert A. Heinlein, The Roads Must Roll
Robert A. Heinlein, If This Goes On
A. E. Van Vogt, Slan
- 1941** Isaac Asimov, Galaksi Şeytanları (Nightfall)

- L. Sprague De Camp, Lest Darkness Fall
Robert A. Heinlein Universe
Theodore Sturgeon, Microcosmic God
- 1942** Isaac Asimov, Vakıf (Foundation), (kitap olarak basımı 1951)
Robert A. Heinlein, Beyond This Horizon
- 1943** Dr. V. Bilgin, Rüya mı Hakikat mi? İlk Türk sosyo-politik bilimkurgu.
- 1944** C. L. Moore, No Woman Born
- 1945** Murray Leinster, First Contact
- 1946** Groff Conklin, ed., The Best of Science Fiction (antoloji)
Raymond J. Healy and J. Francis McComas, eds.,
Adventures in Time and Space (antoloji)
- 1947** Robert A. Heinlein, Rocket Ship Galileo
- 1948** Judith Merrill, That Only a Mother
- 1949** Everett Bleiler and T. E. Dikty, eds., The Best Science Fiction Stories
George Orwell, 1984, (Nineteen Eighty-Four)
H. Beam Piper, He Walked Around the Horses
George R. Stewart, Earth Abides
Jack Vance, The King of Thieves
Fantasy and Science Fiction dergisi kuruldu.
- 1950** Isaac Asimov, Ben Robot (I, Robot)
Ray Bradbury, Mars Yıllıkları (The Martian Chronicles)
Judith Merrill, Shadows on the Hearth
Galaxy Science Fiction dergisi kuruldu.
- 1951** Ray Bradbury, Resimli Adam (The Illustrated Man)
John Wyndham, The Day of the Triffids
- 1952** Philip Jose Farmer, The Lovers
Clifford D. Simak, Kent (City)
Theodore Sturgeon, The World Well Lost
- 1953** Alfred Bester, The Demolished Man, En İyi Roman dalında ilk Hugo Ödülü
Ray Bradbury, Fahrenheit 451 (Fahrenheit 451)
Arthur C. Clarke, Son Nesil (Childhood's End)
Hal Clement, Mission of Gravity
Ward Moore, Bring the Jubilee
Frederik Pohl and C. M. Kornbluth, Uzay Tacirleri
(The Space Merchants)
Frederik Pohl, ed., Star Science Fiction Stories (antoloji)
Theodore Sturgeon, E Pluribus Unicorn
Theodore Sturgeon, İnsandan Öte (More than Human)
- 1954** Paul Anderson, Brain Wave
Isaac Asimov, Ölü Gezegen (The Caves of Steel)
Hal Clement, Mission of Gravity
Tom Godwin, The Cold Equations
- 1955** James Blish, Earthmen, Come Home
Leigh Brackett, The Long Tomorrow
Arthur C. Clarke, The Star
William Tenn, Of All Possible Worlds (collection)
- 1956** Alfred Bester, Kaplan! Kaplan! (Tiger! Tiger!)
Arthur C. Clarke, Şehir ve Yıldızlar (The City and the Stars)
Robert A. Heinlein, İkiz Yıldız (Double Star)

- Judith Merrill, ed., The Year's Greatest Science-Fiction and Fantasy (antoloji)
- 1958** Brian W. Aldiss, Yıldız Gemisi (Non-Stop)
James Blish, A Case of Conscience
Ivan Antonovich Yefremov, Andromeda
- 1959** Philip K. Dick, Time Out of Joint
Robert A. Heinlein, Starship Troopers
Daniel Keyes, Flowers for Algernon
Kurt Vonnegut, Jr., The Sirens of Titan
- 1960** Paul Anderson, Uzaya Haçlı Sefer (The High Crusade)
Philip José Farmer, Strange Relations
Walter M. Miller, Jr., A Canticle for Leibowitz
Theodore Sturgeon, Venüs Artı X (Venus Plus X)
- 1961** Gordon R. Dickson, Naked to the Stars
Harry Harrison, The Stainless Steel Rat
Robert A. Heinlein, Yaban Diyarlardaki Yabancı (Stranger in a Strange Land)
Zenna Henderson, Pilgrimage: The Book of the People
Cordwainer Smith, Alpha Ralpa Boulevard
- 1962** J. G. Ballard, The Drowned World
Philip K. Dick, Yüksek Şatodaki Adam (The Man in the High Castle)
Naomi Mitchison, Memoirs of a Spacewoman
Eric Frank Russell, The Great Explosion
- 1964** Philip K. Dick, Mars'ta Zaman Kayması (Martian Time-Slip)
Robert A. Heinlein, Farnham's Freehold
- 1965** Philip K. Dick, Dr Bloodmoney
Harry Harrison, The Streets of Ashkelon
Frank Herbert, Çöl Gezegeni Dune, (Dune) En İyi Roman dalında ilk Nebula Ödülü
Jack Vance, Space Opera
Donald A. Wollheim and Terry Carr, eds.,
The World's Best Science Fiction: 1965 (antoloji)
- 1966** Samuel R. Delany, Babel-17
Harry Harrison, Make Room! Make Room!
Robert A. Heinlein, The Moon is a Harsh Mistress
Damon Knight, ed., Orbit I (antoloji)
Keith Roberts, The Signaller
Star Trek dizisi yayınlanmaya başlandı.
- 1967** Samuel R. Delany, (Einstein Kesişimi) The Einstein Intersection
Harlan Ellison, ed., Dangerous Visions (antoloji) Bu yapıtla İngiltere ve ABD' de Yeni Dalga (New Wave) başladı. Yapıt, sonradan akımın manifestosu olarak kabul edildi.
Roger Zelazny, Işık Tanrısı (Lord of Light)
- 1968** John Brunner, Stand on Zanzibar
Philip K. Dick, Bıçak Sırtı (Do Androids Dream of Electric Sheep?)
Thomas M. Disch, Camp Concentration
Stanislaw Lem, Solaris (Solaris)
Anne McCaffrey, Dragonflight
Judith Merrill, ed., England Swings SF (antoloji)
Alexei Panshin, Rite of Passage

- Keith Roberts, Pavane
Robert Silverberg, Hawksbill Station
2001: Bir Uzay Efsanesi (2001: A Space Odyssey), (Stanley Kubrick)
- 1969** Michael Crichton, Uzay Mikrobu (The Andromeda Strain)
Ursula K. Le Guin, Karanlığın Sol Eli (The Left Hand of Darkness)
- 1970** Larry Niven, Halka Dünya (Ringworld)
- 1971** Terry Carr, ed., Universe I (antoloji)
Robert Silverberg, The World Inside
- 1972** Isaac Asimov, İşte Tanrılar (The Gods Themselves)
Harlan Ellison (ed.), Again, Dangerous Visions (antoloji)
Barry Malzberg, Beyond Apollo
Joanna Russ, When It Changed
Arkadi and Boris Strugatsky, Uzayda Piknik (Roadside Picnic)
Gene Wolfe, The Fifth Head of Cerberus
- 1973** Arthur C. Clarke, Rama'yla Buluşma (Rendezvous with Rama)
Thomas Pynchon, Gravity's Rainbow
Mack Reynolds, Looking Backward, from the Year 2000
James Tiptree, Jr., Ten Thousand Light Years from Home (collection)
Ian Watson, The Embedding
Science-Fiction Studies yayın hayatına başladı.
- 1974** Suzy McKee Charnas, Walk to the End of the World
Joe Haldeman, The Forever War
Ursula K. Le Guin, Mülksüzler (The Dispossessed)
- 1975** Samuel R. Delany, Dhalgren
Joanna Russ, Dişi Adam (The Female Man)
Pamela Sargent, ed.,
Women of Wonder: SF Stories by Women About Women (antoloji)
Robert Shea and Robert Anton Wilson, Illuminatus!
- 1976** Samuel R. Delany, Triton (Triton)
Marge Piercy, Zamanın Kıyısındaki Kadınlar
(Woman on the Edge of Time)
James Tiptree Jr., Houston, Houston, Do you Read?
- 1977** Mack Reynolds, After Utopia
Star Wars (George Lucas)
- 1979** Douglas Adams, Her Otostopçunun Galaksi Rehberi
(The Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy)
Octavia E. Butler, Kindred
John Crowley, Engine Summer
Frederik Pohl, Çıkış Kapısı (Gateway)
Kurt Vonnegut Jr., Slaughterhouse-Five
Alien (yönetmen: Ridley Scott)
- 1980** Gregory Benford, Timescape
Gene Wolfe, The Shadow of the Torturer
- 1981** C. J. Cherryh, Downbelow Station
William Gibson, The Gernsback Continuum
Vernor Vinge, True Names
- 1982** Brian W. Aldiss, Helliconia Spring (Helliconia I)
Blade Runner (Ridley Scott)
- 1983** David Brin, Startide Rising
- 1984** Octavia E. Butler, Blood Child

- Samuel R. Delany, Stars in My Pocket Like Grains of Sand
Gardner Dozois, ed., The Year's Best Science Fiction:
First Annual Collection (antoloji)
Suzette Haden Elgin, Native Tongue
William Gibson, Neuromancer (Neuromancer) Yeni distopya;
Cyberpunk akımının ortaya çıkışı. İnsanlarla bilgisayarların birleşmesi
sonucu ortaya çıkan kişisel ve toplumsal sorunlar.
Gwyneth Jones, Divine Endurance
Kim Stanley Robinson, The Lucky Strike and The Wild Shore
- 1985** Margaret Atwood, The Handmaid's Tale, En İyi Roman dalında ilk
Arthur C. Clarke Ödülü
Greg Bear, Blood Music and Eon
Orson Scott Card, Ender'in Oyunu (Ender's Game)
Lewis Shiner and Bruce Sterling, Mozart in Mirrorshades
Bruce Sterling, Schismatrix
- 1986** Kurt Vonnegut, Galapagos (Galapagos)
Lois McMaster Bujold, Ethan of Athos
Orson Scott Card, Ölülerin Sözcüsü (Speaker for the Dead)
Ken Grimwood, Replay
Pamela Sargent, The Shore of Women
Joan Slonczewski, A Door into Ocean
- 1987** Iain M. Banks, Consider Phlebas
Octavia E. Butler, Dawn: Xenogenesis I
Pat Cadigan, Mindplayers
Judith Moffett, Pennterra
Lucius Shepard, Life During Wartime
Michael Swanwick, Vacuum Flowers
- 1988** John Barnes, Sin of Origin
Sheri S. Tepper, The Gate to Woman's Country
- 1989** Orson Scott Card, The Falk of the Fringe
Geoff Ryman, The Child Garden
Dan Simmons, Hyperion
Bruce Sterling, 'Dori Bangs'
Sheri S. Tepper, Grass
- 1990** Colin Greenland, Take Back Plenty
Kim Stanley Robinson, Pacific Edge
Sheri S. Tepper, Raising the Stones
- 1990-1997** NOSTROMO ve ATILGAN semi-prozine ve fanzinin yayma
başlaması. Haldun Aydıngün, Müfit Özdeş, Gurur Ası ve Sabri Gürses
gibi yeni yazarların ortaya çıkarak Çağlayan Kuşağı yazarları: Zühtü
Bayar, Orhan Duru, Sezar Erkin ve Selma Mine'ye katılmalarıyla Türk
bilimkurgu edebiyatının Altın çağı'nın başlaması.
- 1991** Stephen Baxter, Raft
Emma Bull, Bone Dance
Pat Cadigan, Dispatches from the Revolution
Gwyneth Jones, White Queen (Aleutian Trilogy I)
Brian Stableford, Sexual Chemistry: Sardonic Tales of the Genetic
Revolution
- 1992** Greg Egan, Quarantine
Naney Kress, 'Beggars in Spain'

- Maureen McHugh, China Mountain Zhang
Kim Stanley Robinson, Kızıl Mars, (Mars I) (Red Mars)
Neal Stephenson, Snow Crash
Vernor Vinge, A Fire Upon the Deep
Connie Willis, Doomsday Book
1993 Eleanor Arnason, Ring of Swords
Nicola Griffith, Ammonite
Peter F. Hamilton, Mindstar Rising
Naney Kress, Beggars in Spain
Paul J. McAuley, Red Dust
Paul Park, Caelestis
1994 Kathleen Ann Goonan, Queen City Jazz
Elizabeth Hand, Waking the Moon
Mike Resnick, A Miracle of Rare Design
Melissa Scott, Trouble and Her Friends
1995 Greg Egan, Permutation City
Ken MacLeod, The Star Fraction (Fall Revolution I)
Melissa Scott, Shadow Man
Neal Stephenson, The Diamond Age
1996 Orson Scott Card, Pastwatch: The Redemption of Christopher Columbus
Kathleen Ann Goonan, The Bones of Time
Mary Doria Russell, The Sparrow
1997 Will McCarthy, Bloom
Paul J. McAuley, Child of the River
1998 Graham Joyce and Peter Hamilton, 'Eat Reecebread'
Keith Hartman, Sex, Guns, and Baptists
Nalo Hopkinson, Brown Girl in the Ring
Ian R. MacLeod, The Summer Isles
Brian Stableford, Inherit the Earth
Bruce Sterling, Distraction
Howard Waldrop, US
1999 Greg Bear, Darwin's Radio
Neal Stephenson, Cryptonomicon
Vernor Vinge, Deepness in the Sky
2000 Nalo Hopkinson, Midnight Robber
Ursula K. Le Guin, The Telling
Ken MacLeod, Cosmonaut Keep (Engines of Light 1)
2001 Terry Bisson, The Old Rugged Cross
Ted Chiang, Hell is the Absence of God
John Clute, Appleseed
Mary Gentle, Ash
Maureen McHugh, Nekropolis
China Miéville, Perdido Street Station
Joan Sloncewski, Brain Plague
2002 Greg Egan, Schild's Ladder
Jon Courtenay Grimwood, Effendi
Kim Stanley Robinson, The Years of Rice and Salt

ÖZGEÇMİŞ

Melisa Somer, 1978 yılında İstanbul'da doğdu. 1997 yılında İstanbul Özel Alman Lisesi'ni bitirdi. Aynı yıl Mimar Sinan Üniversitesi Şehircilik Bölümü'ne girdi. 1998 yılında girdiği Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nde bir yıl okuduktan sonra yatay geçiş ile İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'ne geçti. 2003 yılında İ.T.Ü. Mimarlık Bölümü'nden mezun olduktan sonra aynı yıl İ.T.Ü. Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı'na girmeye hak kazandı. 2003 yılından beri serbest mimarlık bürolarında mesleki pratiğine devam etmektedir.